

TURNIERREGELN DER SPIELELIGA

Offene österreichische „DIE SIEDLER VON CATAN“ Meisterschaft 2010 (kurz Catan-Meisterschaft 2010)

1 Allgemeines

1.1 Schiedsrichter, Material

1.1.1 Schiedsrichter

Die Spiel liga stellt den obersten Schiedsrichter Frau Dr. Monika Dillingerová, der bei Bedarf weitere Schiedsrichter für das Turnier ernennt.

1.1.2 Meldung von Regelverstößen

Eventuelle Regelverstöße müssen die Spieler dem Schiedsrichter unverzüglich melden. Die Entscheidung eines Schiedsrichters ist in jedem Fall zu akzeptieren, es sind Tatsachenentscheidungen. Wird dem Schiedsrichter ein Regelverstoß nicht unmittelbar gemeldet, akzeptieren die Spieler damit automatisch die Wertung des Spiels.

1.1.3 Beanstandung von Spielen

Beanstandungen von Spielen sind nur während einer laufenden Partie oder unmittelbar danach möglich. Ergebnisse können später nicht mehr beanstandet werden.

1.1.4 Disqualifikation

Die Spiel liga kann Spieler aufgrund von Regelverstößen disqualifizieren. Dies müssen jedoch absichtliche Regelverstöße sein, die zum Ziel haben, den Spielverlauf entscheidend zu Gunsten eines Spielers zu ändern. Diese Disqualifikation kann nur vor dem Ende des Turniers während einer laufenden Partie oder unmittelbar nach Beendigung einer Partie erfolgen.

Nachdem die Spiele eines Turniers beendet sind und das Turnier durch die Siegerehrung abgeschlossen ist, ist eine solche Disqualifikation von Seiten der Spiel liga nicht mehr möglich. Werden Spieler disqualifiziert, bzw. steigen Spieler aus dem laufenden Turnier aus, wird das Turnier mit weniger Teilnehmern zu Ende gespielt. Es ist nicht erlaubt, Ersatzspieler zu nominieren. Sollte es laut den vorgegebenen Spielplänen zu Partien mit zwei Spielern kommen, so wird vom Veranstalter ein Spieler von einem Tisch mit vier Spielern bestimmt, der zu diesem Tisch wechselt.

Verlässt ein Spieler ein laufendes Spiel, so wird er disqualifiziert. Die bis dahin gespielten Steine des Spielers bleiben stehen, das Spiel wird jedoch mit 0 Siegpunkten und Platz 4 für ihn gewertet. Sollten dadurch nur noch zwei Spieler am Tisch sitzen, so muss der Schiedsrichter einen Ersatzspieler nominieren (notfalls der Schiedsrichter selbst spielen – unabhängig vom Ergebnis wird der Spieler mit 0 Siegpunkten auf dem letzten Rang gewertet). Ein Spieler, der das Turnier verlässt wird disqualifiziert.

1.1.5 Spiele und Material

Es wird nur mit den Spielen der Spiel liga gespielt.

Es wird nur das Material verwendet, das als Standard in den „Siedler von Catan“ Spielen vorhanden ist. An einem Tisch wird dabei immer entweder komplett mit

Plastik- oder Holzspielsteinen gespielt. Sollte am Tisch Uneinigkeit bestehen, ob es sich um Standardmaterial handelt, so entscheidet der Schiedsrichter.

1.2 Turnierablauf

1.2.1 Allgemeiner Ablauf

Der Österreichische Catan Meister 2010 wird in insgesamt 7 Spielrunden ermittelt. Am Samstag, den 27. März 2010 (Vorrunde) werden aus allen Teilnehmern in vier Spielrunden die besten 32 Spieler ermittelt, aus welchen am Sonntag, 28. Juni 2010 (Finalrunde) in drei Spielrunden der österreichische Catan Meister 2010 ermittelt wird.

1.2.2 Vorrunde

Alle Teilnehmer an der österreichischen Meisterschaft 2010 im Brettspiel „Die Siedler von Catan“ spielen in vier Runden um den Einzug in die Finalrunde.

Gespielt wird das Grundspiel „Die Siedler von Catan“ in Viererpartien, sollte die Anzahl der Teilnehmer nicht durch vier teilbar sein, werden je Runde maximal drei Dreierpartien gespielt.

Die Teilnehmer werden mit Hilfe eines Computerprogrammes an die Tische verteilt. Die besten 32 Spieler qualifizieren sich für die Finalrunde am Sonntag. Sollten Spieler auf die Teilnahme an der Finalrunde verzichten, rücken die nächstplatzierten Spieler auf. Sind nicht alle 32 qualifizierten Spieler am Sonntag erschienen, rücken die anwesenden, bisher nicht qualifizierten Spieler in der Platzreihenfolge nach, bis eine durch 4 teilbare Spieleranzahl gefunden wird. Sind z.B. genau 28 Spieler erschienen, werden keine Ersatzspieler gesucht.

1.2.3 Finalrunde

Die 32 Teilnehmer der Finalrunde spielen in drei Runden um den Titel „Österreichischer Catan Meister 2010“.

Gespielt wird das Grundspiel „Die Siedler von Catan“ in Viererpartien.

Alle Finalteilnehmer beginnen das Finale mit null Punkten.

Die Teilnehmer werden für die erste Runde nach einem Computerprogramm platziert.

Der Gewinner erhält den Titel „Österreichischer Catan Meister 2010“.

Die beiden bestgereihten Spieler, die ihren Lebensmittelpunkt in Österreich haben, qualifizieren sich für die Weltmeisterschaft in September auf Burg Wildenstein, Deutschland. Sollte ein dazu qualifizierter Spieler auf die Teilnahme an der Weltmeisterschaft verzichten, rückt der nächstplatzierte Spieler auf.

1.2.4 Zeitbeschränkung

Für alle Spiele kann der Schiedsrichter eine Zeitregelung einführen. Dies ermöglicht die Zeit, die die Spieler pro Zug verwenden dürfen, einzuschränken und eine Partie nach Ablauf einer vorgegebenen Zeit abzubrechen und mit den bis dahin erreichten Siegpunkten zu werten. Nach Möglichkeit werden keine Spiele vorzeitig abgebrochen!

1.3 Wertung

1.3.1 Turnierpunkte

Die Spieler bekommen für ihre absolvierten Spiele Turnierpunkte.

Der Sieger eines Spieles bekommt fünf Turnierpunkte, der Zweite drei, der Dritte zwei und der Vierte einen Turnierpunkt. Bei gleicher Platzierung werden die Punkte geteilt. Dies gilt auch, falls drei Spieler gleich viele Siegpunkte in einem Spiel erreichen. Sollte an einigen Tischen mit drei Spielern gespielt werden, so lautet die Turnierpunktaufteilung 5-3-1.

Die Turnierpunkte werden für jeden Teilnehmer für die Vor- bzw. Finalrunde addiert und aus deren Summe ergibt sich die Platzierung der Spieler.

1.3.2 Siegpunkte

Die Spieler erreichen in ihren Spielen Siegpunkte, welche für die Reihung in diesem Spiel maßgeblich sind. Jeder Spieler sammelt während der Vor- bzw. Finalrunde seine erreichten Siegpunkte. Bei Wertungsgleichstand bei den Turnierpunkten entscheidet die Summe aller erreichten Siegpunkte (Vor- bzw. Finalrunde) über die weitere Reihung.

1.3.3 Prozentpunkte

Die Spieler bekommen für ihre absolvierten Spiele Prozentpunkte, welche über die Vor- bzw. Finalrunde summiert werden. Alle in einem Spiel erreichten Siegpunkte werden addiert und für jeden Spieler der von ihm erreichten Prozentanteil errechnet. Bei Dreierpartien wird der Durchschnitt der erreichten Siegpunkte zum Ergebnis addiert und aus dieser neuen Summe der jeweilige Prozentanteil errechnet, da Dreierpartien sonst unverhältnismäßig bevorzugt würden. Bei Wertungsgleichstand nach Einbeziehung der Siegpunkte entscheidet die Summe der Prozentpunkte (Vor- bzw. Finalrunde) über die weitere Reihung.

Beispiele:

A holt 10 Siegpunkte, insgesamt gab es 32 Siegpunkte am Tisch, also ist sein Anteil: 31,25%.

B holt 10 Siegpunkte, insgesamt gab es 33 Siegpunkte am Tisch, also ist sein Anteil: 30,3%.

A holt 10, B 9 und C 5 Siegpunkte, ergibt 24, der Durchschnitt 8, damit beträgt die neue

Gesamtpunktzahl 32 Siegpunkte. Daraus ergibt sich für die Anteile: A 31.25%, B 28.13%, C 15.63%.

1.3.4 Reihung aufgrund Vorrundenergebnis

Sollte im Finale nach Einbeziehung der Prozentpunkte immer noch Wertungsgleichstand herrschen, so ist das bessere Vorrundenergebnis ausschlaggebend für die bessere Wertung.

1.4 Aufgaben der Spieler – Spielmaterial

1.4.1 Spielaufbau

Das Spielbrett wird von den am Tisch spielenden Spielern aufgebaut. Es wird nicht die fertige Startaufstellung benutzt, sondern vor jedem Spiel mit der Zufallsmethode ein neues Spielfeld generiert (inkl. Zahlenplättchen).

1.4.2 Spielstart

In allen Runden wird der in den Standardregeln beschriebene Spielaufbau gespielt. Der Startspieler und die weitere Reihenfolge der Spieler wird von der Turnierleitung bestimmt. Die Spieler platzieren dabei, beim Startspieler beginnend, jeweils eine Siedlung und eine Straße und danach in der umgekehrten Reihenfolge eine weitere

Siedlung und eine Straße. Jeder Spieler erhält die Rohstoffe für seine letztplatzierte Siedlung.

1.4.3 Spielmaterial

Das Spielmaterial bleibt in jedem Fall immer für alle sichtbar auf dem Spieltisch. Dies gilt insbesondere für Rohstoffkarten und Entwicklungskarten, die zwar in der Hand gehalten werden dürfen, sich jedoch immer über der Tischhöhe befinden müssen.

1.4.4 Bankhalter

Bei allen Spielen übt der erstgesetzte Spieler gleichzeitig die Funktion des Bankhalters aus. Nur er nimmt Rohstoffe entgegen und gibt Rohstoffe an die anderen Spieler aus dem Vorrat aus. Seine eigenen Aktionen kommentiert er immer für alle Spieler hörbar und zeigt die eingesetzten Karten vor der Ablage den anderen Spielern.

1.4.5 Entwicklungskarten

Neu gekaufte Entwicklungskarten müssen immer getrennt von bereits vorhandenen Entwicklungskarten aufbewahrt werden. Verstößt ein Spieler gegen diese Regel, so darf er in dieser Runde keine Entwicklungskarten mehr spielen, da für seine Mitspieler nicht ersichtlich ist, welche Karten neu gekauft wurden.

2 Zusatzregeln und Regelerklärungen

Jede von uns im Folgenden angegebene Regel versteht sich als zusätzliche Regel, sie gilt zusätzlich zu den Standard-Catan-Regeln. Dabei haben die Zusatzregeln Vorrang vor den Standard-Catan-Regeln.

2.1 Grundspiel

2.1.1 Spielzug

Liegt ein Würfel nach dem Wurf nicht wagerecht auf dem Tisch, muss der Wurf mit beiden Würfeln wiederholt werden.

Der eigene Spielzug beginnt mit dem Würfeln, allerdings ist das Spielen von einer Ritterkarte vor dem Würfeln gestattet! Eine Ritterkarte darf sowohl vor wie auch nach dem Wurf gespielt werden, jede andere Entwicklungskarte erst nach dem Wurf. Trotzdem darf der Spieler in jedem Zug höchstens eine Entwicklungskarte spielen. Der Spieler beendet seinen Zug indem er die Würfel weiterreicht.

2.1.2 Straßenbau

Eine Straße darf nicht über eine Siedlung eines anderen Spielers hinweg gebaut werden. Eine Straße eines anderen Spielers darf durch eine neue Siedlung unterbrochen werden.

2.1.3 Stadtbau

Es ist möglich eine Siedlung in dem Zug, in dem man sie errichtet hat, zu einer Stadt auszubauen. Dazu muss im Vorrat des Spielers aber noch tatsächlich eine Stadt vorrätig sein!

2.1.4 Entwicklungskarten - Siegpunkte

Kauft ein Spieler eine Entwicklungskarte mit seinem 10. Siegpunkt, so darf er sie sofort aufdecken und gewinnt somit das Spiel, wenn er bereits vorher 9 Siegpunkte hatte. Das Spiel endet sofort. Mit dieser Karte ist jedoch nur eine Karte gemeint, die

einen direkten Siegpunkt bedeutet. Es ist also nicht möglich z.B. durch eine Ritterkarte so die größte Rittermacht und somit 2 Siegpunkte, die zum Sieg führen, zu erlangen. Diese Ritterkarte kann erst in der nächsten Runde verwendet werden. Gleiches gilt für die Karte Straßenbau und die längste Handelsstraße oder sonstige mögliche Kombinationen.

2.1.5 Handels- und Bauphase

Die Handelsphase und die Bauphase werden nicht mehr grundsätzlich getrennt, es ist also gestattet in beliebiger Reihenfolge zu handeln und zu bauen!

Der Spieler darf seinen Hafen nur in seinem eigenen Zug benutzen.

Handeln ist nur mit Rohstoffkarten erlaubt. Es ist nicht erlaubt, Karten gegen Versprechen (egal ob positiv oder negativ) einzuhandeln. Es ist auch nicht erlaubt, dass beide Spieler den selben Rohstoff handeln.

Um „Königsmacher“ zu verhindern, dürfen die Spieler untereinander maximal im Verhältnis 1:3, ab 8 Siegpunkten nur mehr im Verhältnis 1:1 tauschen! Geschenke an andere Spieler sind verboten!

Was auf den Spielplan gestellt wird (Straße, Dorf oder Stadt) darf nicht mehr zurück genommen werden.

Sobald beim Handel die entsprechenden Karten getauscht wurden, darf er nicht mehr rückgängig gemacht werden.

2.1.6 Rohstoffe

Sind bei der Ausgabe der Rohstoffe von einem Rohstoff nicht genug Karten im Vorrat um allen Spielern die nötige Anzahl an Rohstoffkarten zu geben, so bekommt kein Spieler diesen Rohstoff. Die übrigen Rohstoffe werden wie gewohnt verteilt. Sollte nur ein einziger Spieler Rohstoffe erhalten und sind diese nicht in ausreichender Menge im Vorrat vorhanden, so erhält dieser Spieler alle im Vorrat vorhandenen Rohstoffe der betroffenen Sorte.

2.1.7 Räuber

In den ersten zwei Runden bleibt der Dieb auf dem Wüstenfeld stehen. Wirft ein Spieler die Sieben, wird der Wurf wiederholt, bis eine andere Zahl fällt.

Hat ein Spieler nach den besagten zwei Runden die Sieben gewürfelt, muss er den Dieb auf ein anderes Feld (und nicht die Wüste) bewegen. Dies gilt für alle weiteren Sieben.

2.1.8 Sieg

Ein Spieler hat erst gewonnen, wenn er 10 oder mehr Siegpunkte hat und er an der Reihe ist. Sollte er dies versehentlich übersehen, so muss er warten bis er wieder an der Reihe ist um das Spiel zu gewinnen.

Es kann geschehen, dass ein Spieler mit mehr als 10 Punkten Zweiter hinter dem Sieger mit 10 Punkten wird. Unaufgedeckte Siegpunkte von Siegpunktkarten werden ins Gesamtergebnis mitgerechnet.