

1. Allgemeine Regeln

Jeder Spieler darf an diesem Turnier teilnehmen (es ist nicht auf einen bestimmten Wohnort beschränkt). Da das Turnier auch als Direktqualifikation für die Deutsche Meisterschaft 2014 gilt ist zu beachten, dass nur jeder Spieler an einem Direktqualifikationsturnier für 2014 teilnehmen darf. Falls ein Spieler schon an einem Direktqualifikationsturnier für 2014 teilgenommen hat muss sich dieser **vor dem Turnier** bei der Turnierleitung melden, damit er nur für die Sächsische Meisterschaft, aber nicht für die Direktqualifikation gewertet wird. Nach Teilnahme am Turnier ist eine weitere Teilnahme an Direktqualifikationen für die Deutsche Meisterschaft 2014 nicht mehr möglich. Bedingt durch die zweite Qualifikation für 2014 in Leipzig gibt es von obiger Regel bei diesem Turnier eine Ausnahme: Teilnehmer, die schon bei der ersten Qualifikation in Leipzig teilgenommen haben, dürfen auch noch einmal an dieser zweiten Qualifikation in Leipzig teilnehmen, ohne Konsequenzen befürchten zu müssen.

2. Turnierablauf

Die Maximalteilnehmerzahl für dieses Turnier beträgt 64 Spieler. Das Turnier wird in 4 Runden gespielt. An den ersten zwei Runden nehmen alle Spieler teil. Es wird an Tischen zu 4 Spielern gespielt, wenn dies nicht aufgeht werden die restlichen Spieler an 3er Tische verteilt. Die Tischbelegung sowie der Startspieler werden vor jeder Runde neu ausgelost. Der Startspieler wählt zuerst die Farbe und seinen Sitzplatz. Danach wählt jeder Spieler nach seiner vorgegebenen Position im Uhrzeigersinn seine Spielerfarbe.

An den nächsten beiden Runden nehmen anschließend die 16 Punktbesten teil (siehe Wertung). Die 3. und 4. Runde wird wieder als Grundspiel an 4er Tischen gespielt. Auch für diese Spiele werden Siegpunkte gemäß der Wertung verteilt und eine Platzierung berechnet (die Punkte der ersten beiden Spiele gehen dabei mit ein!). Nach der 4. Runde werden die Gewinner aus der Punktplatzierung bestimmt.

3. Wertung

Der Sieger einer Partie bekommt 5, der Zweite 3, der Drittplatzierte 2 und der Letzte 1 Punkt, bei 3-er Tischen ist die Verteilung der Punkte 5/3/1. Bei gleicher Platzierung werden die Punkte der entsprechenden Plätze addiert und sodann unter den Spielern geteilt. Des Weiteren werden für jeden Spieler die Spielpunkte notiert. bei Punktegleichstand entscheiden die Gesamtsiegpunkte. Falls hier ebenfalls Gleichstand herrschen sollte entscheidet die höhere Summe des Prozentanteils der Siegpunkte der eigenen Spiele. Sollten nur 3 Spieler an einem Tisch spielen, so wird die erreichte Gesamtpunktzahl an diesem Tisch für die Berechnung des Anteils um die Durchschnittszahl der Punkte an diesem Tisch erhöht, da sonst 3er Tische unverhältnismäßig bevorzugt würden. (Bsp. s.u.)

Bsp Prozentanteil:

Spiel 1: Spieler A am 4er-Tisch holte 10 Siegpunkte, insgesamt gab es 32 Siegpunkte am Tisch, also ist sein Anteil: 31,25% (10/32)

Spiel 2: Spieler A am 3er-Tisch holte 8 Siegpunkte, insgesamt gab es 24 Siegpunkte am Tisch. Damit wird die Gesamtpunktzahl am Tisch um den Durchschnittswert 8 (24/3) erhöht, die Gesamtpunktzahl für die Prozent-Berechnung ist also 32. Damit beträgt der Anteil von Spieler A 25% (8/32)

Die Summe der Anteile beider Spiele beträgt: 56,25 %

4. Qualifikation und Gewinner

Der beste Spieler des Turniers nach den 4 Runden wird Sächsischer Meister. Die beiden besten Spieler nach den 4 Runden des Turniers qualifizieren sich außerdem für das Finale der Deutschen Meisterschaft. Hat ein Spieler im Vorfeld des Turniers auf eine Teilnahme an der Direktqualifikation verzichtet, ist er schon qualifiziert oder verzichtet er an der Teilnahme an der Deutschen Meisterschaft, so rückt der Nächstplatzierte nach.

Nimmt ein Spieler nach dem Turnier an einem weiteren Direktqualifikationsturnier für die Deutsche Meisterschaft 2014 teil (oder hat er dies vor dem Turnier getan, ohne dies vorher bei der Turnierleitung zu melden) so erlischt seine Qualifikation für das Finale der Deutschen Meisterschaft. Ausgenommen von dieser Regel ist die erste Qualifikation in Leipzig am 05.10.2013, hier darf ein Teilnehmer vorher schon einmal teilgenommen haben, ohne die Qualifikation zu gefährden.

Damit die in diesem Turnier erzielte Qualifikation ihre Gültigkeit hat, müssen mindestens 16 Spieler am Turnier teilgenommen haben.

5. Schiedsrichter und Material

- Eventuelle Regelverstöße müssen die Spieler dem Schiedsrichter unverzüglich melden. Die Entscheidung eines Schiedsrichters ist in jedem Fall zu akzeptieren. Wird dem Schiedsrichter ein Regelverstoß nicht unmittelbar gemeldet, akzeptieren die Spieler damit automatisch die Wertung des Spiels.
- Beanstandungen von Spielen sind nur während einer laufenden Partie oder unmittelbar danach möglich. Ergebnisse können später nicht mehr beanstandet werden.
- Die Turnierleitung darf Spieler aufgrund von Regelverstößen disqualifizieren. Dabei muss es sich jedoch um vorsätzliche Regelverstöße handeln, die zum Ziel haben, den Spielverlauf entscheidend zu Gunsten eines Spielers zu ändern. Die 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 die Disqualifizierung eines Spielers 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, die gewertet werden. Sollte es laut den vorgegebenen Spielplänen zu Partien mit zwei Spielern kommen, so muss der Veranstalter einen Spieler von einem Tisch mit vier Spielern bestimmen, 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 Veranstalter einen Ersatzspieler nominieren (notfalls der Schiedsrichter - unabhängig vom Ergebnis erhält der Spieler mit 0 Siegpunkten den letzten Rang).
- Ein Spieler, der ein Turnier verlässt, kann für alle Catan-Turniere gesperrt werden. Die Entscheidung erfolgt nach Prüfung des Einzelfalls.

- Es wird nur das Material verwendet, das als Standard in den "Siedler von Catan"-Spielen vorhanden ist. Es ist nur erlaubt Material zu verwenden, das nicht aus diesen Spielen stammt (z.B. Spielsteine in einer anderen Farbe, Siegpunktzähler, besondere Räuberfigur, Spielsteine aus 5 - 6 Spieler-Erweiterungen oder dem 3D Catan), wenn alle Spieler am betroffenen Tisch damit einverstanden sind. An einem Tisch wird dabei immer entweder komplett mit Kunststoff- oder Holzspielsteinen gespielt. Sollte am Tisch Uneinigkeit bestehen, ob es sich um Standard-Material handelt, so entscheidet der Schiedsrichter.
- Das Spielmaterial bleibt in jedem Falle 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 Tischkante befinden müssen.

6. Regeln

- Bis auf folgende Erklärungen gelten die Original-Regeln:
 - ❖ An jedem Tisch wird mit der Aufstellung 'variabler Aufbau' gespielt. Der Aufbau erfolgt zufällig gemäß Anleitung (also: 5 Teile Mittelreihe, 4 Teile rechts ..., anschließend werden die Häfen ausgelost, die Platzierung der Zahlenchips erfolgt entgegen dem Uhrzeigersinn in alphabetischer Reihenfolge beginnend auf dem Eckfeld 'Oben-Mitte')
 - ❖ Bei Spielende dürfen noch verdeckte Spielpunkt-Karten aufgedeckt und in die Siegpunktzahl eingerechnet werden.
 - ❖ Ein Spieler hat gewonnen, wenn er 10 oder mehr Siegpunkte hat und an der Reihe ist. Sollte er dies versehentlich übersehen, so muss er warten bis er wieder an der Reihe ist, um den Sieg zu beanspruchen.
 - ❖ Die maximale Siegpunktzahl beträgt 10 Punkte (mehr Punkte werden nicht in die Spielwertung eingetragen).
 - ❖ Der Startaufbau gilt nach den Turnierregeln (1 Siedlung + 1 Straße; 1 Stadt + 1 Straße; 1 Straße). Die Anfangsrohstoffe gibt es für die Stadt, aber jeweils nur einmal pro angrenzendem Feld.
 - ❖ Die erste Siedlung/Stadt darf an einem Hafen gebaut werden.
 - ❖ Die Zahlenplättchen werden vor dem Startaufbau der Spieler (bevor der erste Spieler seine erste Siedlung setzt) aufgedeckt.
 - ❖ Das Bauen einer Siedlung auf eine Straße, an die man angeschlossen hat, ist zulässig. Die gegnerische Straße wird damit für die Auswertung 'längste Handelsstraße' unterbrochen. Das Bauen einer Straße jenseits einer gegnerischen Siedlung oder Stadt ist dagegen nicht zulässig.
 - ❖ Der Spielzug eines Spielers beginnt mit der Entgegennahme der Würfel
 - ❖ Das Spielen von Karten vor dem Würfeln ist zulässig
 - ❖ Es ist möglich, eine Siedlung in dem Zug, in dem man sie errichtet hat, zu einer Stadt auszubauen, soweit im Vorrat des Spielers tatsächlich eine Siedlung vorrätig ist.
 - ❖ Handels- und Bauphase müssen nicht getrennt werden, in einer Runde erbaute Häfen dürfen auch sofort genutzt werden.

- ❖ Sollte ein Spieler durch das Versetzen des Räubers eine Rohstoffkarte bei einem anderen Spieler ziehen dürfen und entscheidet sich nach dem Versetzen des Räubers für einen Spieler, der keine Rohstoffkarte hat, so steht es ihm frei einen anderen Spieler zu wählen um bei ihm zu ziehen. Allerdings darf er dafür nicht erneut über den neuen Platz des Räubers entscheiden (es kommen also nur Spieler in Betracht, die ebenfalls eine Siedlung oder eine Stadt an dem neuen Standort des Räubers besitzen).
- ❖ 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.
- ❖ Auf Nachfrage muss die Kartenzahl zu jeder Zeit genannt werden.
- ❖ Ein Mitspieler, der ihm zustehende Karten aus der Bank nicht erhalten hat, kann dies in demselben Spielzug noch nachholen bzw. nachfordern. Ist der Spielzug bereits abgeschlossen, hat er keinen Anspruch mehr auf diese Karten.
- ❖ 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 erhält 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.
- ❖ Vergisst ein Spieler den Räuber zu setzen, wird der Räuber bei:
 - noch andauerndem Spielzug auf ein Landschaftsfeld seiner Wahl gesetzt. Der Spieler kann dann nach den Regeln des Basisspiels von einem Mitspieler eine Handkarte ziehen, vorausgesetzt der aktive Spieler hat noch keine Karten eingesetzt oder einen Tausch mit anderen Mitspielern in seinem Spielzug getätigt.
 - abgeschlossenem Spielzug auf die Wüste gesetzt. Es darf keine Karte von einem Mitspieler gezogen werden.