



Karwińska Olimpiada – Sezon 2025  
Oficjalny regulamin.

## Spis treści

1. Zasady ogólne.....	2
2. Settlers of Catan .....	3
3. Codenames .....	4
4. Zoltar .....	4
5. Escape Room.....	5
6. Pummel Party .....	5

## 1. Zasady ogólne

**1.1 – Organizatorem turnieju jest Karwiński Komitet Olimpijski, później nazywany KKOL.**

**1.2 – Organizator turnieju zastrzega sobie prawo do dowolnej zmiany w regulaminie w dowolnym momencie bez obowiązku informowania o tym.**

**1.3 – Sezon 2025 rozpoczyna się 01.04.2025r. i kończy 01.10.2025r.**

**1.4 – Niniejszy regulamin obowiązuje przez cały czas trwania sezonu 2025.**

**1.5 – Po każdej konkurencji przypisywane są punkty do klasyfikacji generalnej zgodnie z odpowiednim zapisem w regulaminie (pkt. 2.1, 3.1, 4.1, 5.1, 6.1)**

**1.6 – W przypadku remisu rozgrywane są dogrywki (więcej w regulaminie dogrywek dostępnym na [kkol.pl/2025](http://kkol.pl/2025))**

## 2. Settlers of Catan

### 2.1 - Punktacja:

- 1 miejsce – 4pkt.
- 2 miejsce – 3pkt.
- 3 miejsce – 2pkt.
- 4 miejsce – 1pkt.

### 2.2 – Przebieg rozgrywki

2.2.1 – Gra składa się z 2 rund rozgrywanych na mapie dostępnej na stronie internetowej [kkol.pl/2025](http://kkol.pl/2025)

2.2.2 – Po każdej z gier przyznawane są punkty gry oraz punkty pomocnicze gry.

2.2.3 – Punktacja punktów gry:

- 1 miejsce – 4pkt.
- 2 miejsce – 3pkt.
- 3 miejsce – 2pkt.
- 4 miejsce – 1pkt.

2.2.4 – Punktami pomocnicze jest końcowa ilość zdobytych punktów zwycięstwa w trakcie danej rundy w grze.

2.2.5 – W przypadku remisu w sumie wszystkich punktów gry zdobytych przez gracza, do rozstrzygnięcia remisu używana jest suma wszystkich pomocniczych punktów gry zdobytych przez gracza.

2.2.6 – Jeżeli punkt 2.2.5 nadal nie pozwala ustalić końcowych pozycji graczy. Zajmują oni dane miejsce ex aequo.

### 2.3 – Przebieg rundy.

2.3.1 – Przed przystąpieniem do gry należy rozlosować kolejność tur za pomocą sprzętu przygotowanego przez KKOL. Losowanie musi odbyć się przed każdą z rund osobno.

2.3.2 – Po losowaniu należy przystąpić do gry. Należy przestrzegać zasad z oficjalnej instrukcji zapewnionej na miejscu rozgrywki przez KKOL.

## 3. Codenames

### 3.1 - Punktacja:

- 1 miejsce – 4pkt.
- 2 miejsce – 3pkt.
- 3 miejsce – 2pkt.
- 4 miejsce – 1pkt.

### 3.2 – Przebieg rozgrywki

3.2.1 - Gra składa się z 9 rund rozgrywanych za pomocą kart z domyślnej wersji gry.

3.2.2 – Pary rozgrywające dane rundy:

- Rundy 1,2,3 – Harnoldihno & Kostyś vs Kukuła & DamiDami2
- Rundy 4,5,6 – Harnoldihno & Kukuła vs Kostyś & DamiDami2
- Rundy 7,8,9 – Kukuła & Kostyś vs Harnoldihno & DamiDami2

3.2.3 – Każda z par musi rozegrać po minimum jednej rundzie w danej konfiguracji (np. 1 runda: Harnoldihno – spymaster, Kostyś – field operator. Natomiast w 2 i 3 rundzie Harnoldihno – field operator, Kostyś – spymaster)

3.2.4 – Po każdej rundzie przyznawane są punkty gry w następujący sposób:

- 1 miejsce – 4pkt.
- 2 miejsce – 3pkt.
- 3 miejsce – 2pkt.
- 4 miejsce – 1pkt.

3.2.5 – W przypadku remisu w punktach gry, gracze zajmują dane miejsce ex aequo.

## 4. Zoltar

### 4.1 - Punktacja:

- Wygrana drużyna – 3pkt.
- Przegrana drużyna – 1pkt.

**4.2** – zasady dotyczące **Przebieg rozgrywki** „zoltar” znajdziesz w osobnym dokumencie dostępnym na stronie [kkol.pl/2025](http://kkol.pl/2025).

## 5. Escape Room

### 5.1 - Punktacja:

- Wygrana drużyna – 3pkt.
- Przegrana drużyna – 1pkt.

**5.2 – Przebieg rozgrywki** – Drużyna 1 wchodzi do pokoju i mierzony jest czas w jakim wyjdzie. Następnie Drużyna 2 wchodzi do pokoju i również mierzony jest czas w jakim uda się im wydostać. Wygrywa drużyna z niższym czasem.

### 5.3 - Drużyny:

- Drużyna 1 – Kukuła & DamiDami2.
- Drużyna 2 – Harnoldihno & Kostyś

**5.4** – W przypadku **remisu** gracze zajmują pierwsze miejsce ex aequo.

## 6. Pummel Party

### 6.1 – Punktacja:

- 1 miejsce – 4pkt.
- 2 miejsce – 3pkt.
- 3 miejsce – 2pkt.
- 4 miejsce – 1pkt.

**6.2 – Przebieg rozgrywki** – Gracze grają jedną grę na następujących ustawieniach:

- 6.2.1 - Pułapki włączone
- 6.2.2 - „Blood mode” włączony
- 6.2.3 - Losowe rozmieszczenie skrzyń
- 6.2.4 - Limit czasu na turę - 60 sekund.
- 6.2.5 - Mini-gra odbywa się po każdej rundzie.
- 6.2.6 - Rozgrywka obejmuje **25 tur**.
- 6.2.7 - Limit pucharów: 4