



Karwińska Olimpiada – Sezon 2025
Oficjalny regulamin.



Spis treści

1. Zasady ogólne.....	2
2. Settlers of Catan	3
3. Codenames	4
4. Zoltar	4
5. Brain Show.....	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 **28.02.2026r.**

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, 5.1, 6.1)

1.6 – W przypadku remisu rozgrywane są dogrywki (więcej w regulaminie dogrywek dostępnym na kkol.pl/download/2025/s2025-dogrywki.pdf)

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/more/catan

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 pomocniczymi 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:

- Wygrana drużyna – 1pkt.
- Przegrana drużyna – 0pkt.

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

4. Zoltar

Konkurencja odwołana



5. Brain Show

5.1 – Punktacja:

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

5.2 – Przebieg rozgrywki:

5.2.1 - Gra składa się z 5 rund rozgrywanych za pomocą kart z domyślnej wersji gry.

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

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

5.2.3 – W przypadku remisu w sumie wszystkich punktów gry zdobytych przez gracza, zajmują oni dane 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