

CATAN - zasady turniejowe

Wersja 25.09.2025r.

1.0 Zasady ogólne

Rozgrywki odbywają się zgodnie z aktualnymi zasadami gry planszowej CATAN (wydanie 2025). Uczestnicy będą rozgrywać turniej na egzemplarzach z tego wydania. Zasady gry będą dostępne w każdym egzemplarzu turniejowym.

1.1 Format turnieju

1.1.1 Język: Oficjalnym językiem turnieju jest język polski. Wszystkie materiały do gry będą po polsku oraz tak też prowadzona będzie wszelka komunikacja.

1.1.2 Liczba rund: Turniej składa się z 4 rund eliminacyjnych, półfinałów oraz finału.

1.1.3 Struktura turnieju: Każdy gracz rozegra 4 partie w ramach rund eliminacyjnych. Najlepszych 16 graczy po rundach eliminacyjnych awansuje do półfinałów. Zwycięzcy półfinałów awansują do finału.

1.1.4 Przydział miejsc w rundach eliminacyjnych:

Organizator przydziela miejsca w sposób losowy z uwzględnieniem następujących aspektów usadowienia uczestników:

- 1) Rozgrywka z innymi przeciwnikami
- 2) Inna pozycja startowa w poszczególnych partiach

Uwaga! Ze względu na osoby rezygnujące z udziału w trakcie trwania rund eliminacyjnych, organizator zastrzega sobie prawo do pominięcia powyższych priorytetów.

1.1.5 Przydział miejsc w półfinałach:

Po czterech grach eliminacyjnych 16 graczy z najwyższymi rankingami awansuje do półfinałów. Poniższa tabela określa, przy których stołach będą grać gracze:

Stół 1: Miejsce 1, miejsce 8, miejsce 9, miejsce 16

Stół 2: Miejsce 2, miejsce 7, miejsce 10, miejsce 15

Stół 3: Miejsce 3, miejsce 6, miejsce 11, miejsce 14

Stół 4: Miejsce 4, miejsce 5, miejsce 12, miejsce 13

Po ustaleniu układu planszy gracz z najwyższą pozycją po rundach eliminacyjnych wybiera krzesło, następnie kolor, a potem kolejność gry. Następnie osoba na drugiej pozycji wybiera kolor, a następnie kolejność gry, a po niej trzecia i czwarta. Wszyscy gracze powinni usiąść na krzesłach odpowiadających wybranej kolejności gry.

1.1.6 Przydział miejsc w finale

Zwycięzca każdej z partii półfinałowych awansuje do finału. Gracze wybierają krzesła, kolory i kolejność gry zgodnie z zasadą opisaną w p. 1.1.5 Przydział miejsc w półfinałach, uwzględniając przy tym ich pozycje po rundach eliminacyjnych.

1.1.7 Ujawnienie układu planszy

We wszystkich rundach turnieju planszę należy rozłożyć w sposób losowy zgodnie z podstawowymi zasadami gry. Podczas przygotowania planszy wszyscy uczestnicy danej partii muszą być obecni. Nie można rozpocząć rozkładania planszy, jeżeli któregoś z uczestników danej rozgrywki nie ma przy stole.

Po rozłożeniu planszy, gracze mają 5 minut na zapoznanie się z planszą przed faktycznym rozpoczęciem gry. W trakcie tych 5 minut mogą ze sobą rozmawiać o układzie planszy. Po upływie 5 minut należy rozpocząć rozstawianie figurek zgodnie z kolejnością rozgrywki. W trakcie tego należy zachować ciszę. Kiedy wszyscy gracze będą gotowi, mogą w dowolnym momencie przystąpić do rozgrywki.

1.1.8 Czas trwania rundy

Partia trwa dopóki jeden z graczy nie osiągnie 10 punktów zwycięstwa. Czas przewidziany na pojedynczą rozgrywkę to 75 min. Po tym czasie organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia i egzekwowania limitu czasu na turę gracza. W takim przypadku każdy gracz będzie miał maksymalnie 1 minutę na swoją turę.

Organizator zastrzega sobie prawo do przerywania rozgrywki, w przypadku gdy w trakcie trwania rundy eliminacyjnej jedna z partii zostanie znacząco przedłużona (więcej niż 15 min). W takich okolicznościach gra jest rozgrywana do gracza na ostatniej pozycji i obecne wyniki są wiążące.

W dowolnym momencie gracze mogą wezwać sędziego i poprosić o wprowadzenie limitu czasowego. Takie sytuacje będą jednak rozpatrywane indywidualnie i ostateczna decyzja w tym zakresie należy do sędziego.

1.1.9 Zwycięzca rundy finałowej zostaje Mistrzem Polski.

1.2 Sędziowie

1.2.1 Sędziowie są obecni podczas turnieju i ich decyzje są ostateczne w przypadku sporów dotyczących zasad.

1.2.2 Wezwanie sędziego.

Gracze w dowolnym momencie mogą przerwać grę i wezwać sędziego w sprawie zasad gry lub zachowania podczas turnieju. Wszystkie decyzje sędziów są ostateczne. Jeżeli istnieje podejrzenie, że zasady gry zostały złamane, a nie zostało to natychmiast zgłoszone do sędziów, ostateczny wynik danej partii musi zostać zaakceptowany.

Powtarzające się incydenty mogą być zgłaszane indywidualnie, nawet jeżeli wcześniej nie zostały zgłoszone i rozpatrzone.

1.2.3 Spór po zakończeniu gry.

Jeżeli gracze uważają, że ostateczny wynik jest niesprawiedliwy z powodu złamania zasad, należy to natychmiast zgłosić sędziom. Po podpisaniu kartki z wynikami przez graczy protesty nie będą uznane, a wynik danej rozgrywki staje się wiążący.

1.2.4 Dyskwalifikacja

Sędziowie mogą zdyskwalifikować gracza z turnieju, jeżeli celowo złamie zasady gry lub w dowolnym momencie turnieju naruszy Zasady zachowania.

Naruszenie Zasad zachowania obejmuje łamanie zasad gry w celu osiągnięcia zwycięstwa, niewłaściwie zachowania graczy lub celowe zachowania prowadzące do zwycięstwa innego gracza bez obiektywnej korzyści dla siebie.

1.2.5 Zmowa

Nieoptymalna gra nie stanowi podstawy do dyskwalifikacji. Zmowa graczy mająca na celu wyłącznie poprawę wzajemnej pozycji w rozgrywce może być frustrująca, ale nie stanowi naruszenia Zasad zachowania.

Zmowa pomiędzy graczami mająca na celu poprawę sytuacji innych graczy, ale nie własnej, jest zabroniona i skutkuje ostrzeżeniem. Powielanie takich działań może skutkować dyskwalifikacją. Gracze nie mogą celowo dać wygrać innemu graczowi.

Przedłużanie lub skracanie rozgrywki w celu umożliwienia komuś wygranej może zostać uznane za poprawę własnej sytuacji i jest dopuszczalne.

Celowe zapewnienie zwycięstwa innemu graczowi bez korzyści dla samego siebie jest niezgodne z zasadami turniejowymi.

Korzyść można definiować w odniesieniu do całego etapu rund eliminacyjnych. Działania wpływające korzystnie na pozycję gracza w ogólnym rankingu są uznawane za indywidualną korzyść.

1.3 Punkty

1.3.1 Rundy eliminacyjne: W ramach etapu rund eliminacyjnych pozycja w klasyfikacji ogólnej jest określana na podstawie liczby wygranych partii.

1.3.2 Rozstrzyganie remisów

Pierwszym kryterium rozstrzygania remisów jest suma punktów zwycięstwa we wszystkich rundach eliminacyjnych. Każdy z graczy może zdobyć maksymalnie 10 punktów zwycięstwa (nawet jeżeli w grze gracz zdobył ich więcej).

Drugim kryterium jest suma procentów punktów zwycięstwa możliwych do zdobycia w trakcie swoich czterech rozgrywek. Instrukcja dotycząca sposobu liczenia znajduje się w osobnym dokumencie.

Jeżeli nadal występuje remis, wygrywa gracz z większą liczbą drugich miejsc, a następnie z większą liczbą trzecich miejsc.

Jeżeli remis nadal występuje, zostanie przeprowadzone losowanie.

1.3.3 Oficjalne oprogramowanie turniejowe liczy procenty automatycznie z uwzględnieniem więcej niż dwóch miejsc po przecinku.
(<https://www.bestcoastpairings.com/>)

2.0 Materiały do gry

2.0.1 Układ planszy

We wszystkich partiach podczas turnieju gracze przygotowują planszę w sposób losowy zgodnie z podstawowymi zasadami gry.

2.0.2 Widoczność komponentów gry

Wszystkie komponenty do gry muszą być przechowywane tak, by były dobrze widoczne dla wszystkich graczy. Dotyczy to w szczególności kart rozwoju oraz surowców, które muszą być trzymane nad stołem przez cały czas trwania rozgrywki. Wszystkie czynności związane z losowaniem muszą odbywać się nad stołem.

2.0.3 Karty na ręce

Liczba kart na ręce gracza jest informacją jawną i musi zostać podana na żądanie.

2.0.4 Dystrybucja surowców

We wszystkich grach eliminacyjnych, gracz rozpoczynający pełni rolę zarządcy surowcami, odbierając wykorzystane zużyte karty i rozdając nowe.

Podczas opłacania kosztu kartami surowców gracze muszą wyraźnie pokazać wszystkie wykorzystane karty przed oddaniem ich do puli. Dotyczy to również zarządzającego surowcami gracza rozpoczynającego, który musi wyraźnie zaprezentować pozostałym graczom wszystkie surowce, które sam wykorzystuje oraz które pobiera dla siebie z puli ogólnej.

Jeżeli gracz rozpoczynający nie czuje się komfortowo w roli osoby zarządzającej surowcami, za zgodą pozostałych graczy może tę rolę przejąć inny gracz.

W półfinałach i finale zostanie wyznaczona niezależna osoba do zarządzania surowcami.

2.0.5 Karty rozwoju.

Gracze mogą uzgodnić, by osoba zarządzająca surowcami również rozdawała karty rozwoju.

Nowo zdobyte karty rozwoju muszą być trzymane z dala od pozostałych kart, które gracz wcześniej posiadał na ręce. W przypadku złamania tej zasady, gracz traci możliwość zagrania karty rozwoju do następnej kolejki.

2.0.6 Elementy gry

Gracze są odpowiedzialni za sprawdzenie na początku gry czy posiadają wszystkie elementy gry (5 osad, 4 miasta, 15 dróg). Wszyscy gracze powinni sprawdzić czy w talii znajduje się 25 kart rozwoju (14 rycerzy, 6 kart postępu, 5 kart punktów) oraz 19 każdego rodzaju kart surowców. W przypadku braku lub nadwyżki któregoś z elementów należy natychmiast powiadomić sędziego.

2.1 Zasady zachowania

2.1.1. Mistrzostwa Polski w grę CATAN mają być przyjaznym, pełnym szacunku, bezpiecznym wydarzeniem. Zasady zachowania dotyczą wszystkich uczestników, organizatorów, sędziów, obserwatorów, osoby postronne, gości oraz media.

Organizator zastrzega sobie prawo do zdyskwalifikowania, usunięcia lub zakazu udziału każdej osoby, która nie przestrzega Zasad zachowania.

2.1.2 Organizator oczekuje od graczy, że podczas całego czasu trwania wydarzenia będą zachowywać się zgodnie z prawem oraz zasadami dobrego wychowania.

2.1.3 Gracze powinni zwracać do siebie z życzliwością, uprzejmością, szacunkiem oraz w duchu sportowej rywalizacji.

2.1.4 Podczas turnieju przy stole nie wolno używać urządzeń elektronicznych. Telefony komórkowe oraz inne urządzenia elektroniczne muszą być schowane. W przypadku pilnych spraw, należy poinformować współgraczy o konieczności skorzystania z urządzenia mobilnego.

2.1.5 Dozwolone jest fotografowanie planszy przed rozpoczęciem i po zakończeniu danej rozgrywki.

2.1.6 Jeżeli gracz musi odebrać pilny telefon lub z innego powodu musi odejść od stołu, powinien poinformować współgraczy. Gra zostaje wtedy wstrzymana na czas nieobecności danego gracza.

2.1.7 Gracze nie mogą zakłócać przebiegu turnieju ani pozostałych wydarzeń trwających w miejscu odbywania się turnieju. Gracze są również odpowiedzialni za to, by towarzyszące im osoby także przestrzegały Zasad zachowania.

2.1.8. Zabronione jest naruszanie wizerunku marki CATAN oraz wszystkich symboli i znaków towarowych z nią powiązanych.

2.2 Polityka przeciwdziałania dyskryminacji

2.2.1 Nie tolerujemy żadnego rodzaju dyskryminacji ani nękania, w tym:

- zastraszania oraz gróźb
- zakłócania wydarzenia
- wulgarnego języka
- przemocy fizycznej
- niewłaściwych zachowań o charakterze seksualnym
- niepożądanego nagrywania filmów i robienia zdjęć
- znęcania oraz prześladowania

W szczególności związanych z:

- rasą lub pochodzeniem etnicznym
- pochodzeniem narodowym
- religią
- płcią i orientacją seksualną
- stanem zdrowia
- niepełnosprawnościami

2.2.2 Jeżeli doświadczysz lub będziesz świadkiem jakiegokolwiek formy nękania, skontaktuj się z organizatorami. Jeżeli zostaniesz poproszony o zaprzestanie jakiegoś zachowania, natychmiast przestań.

3.0 Zasady dodatkowe i uzupełniające

Poniżej przedstawiamy wyjaśnienia dotyczące zasad gry w CATAN, które mogą powodować niejasności. W przypadku rozbieżności ze standardowymi zasadami, ten dokument ma pierwszeństwo.

3.0.1 Początek tury

Tura gracza rozpoczyna się od otrzymania kości. Gracz może zagrać dowolną kartę rozwoju (np. kartę rycerza) przed wykonaniem rzutu. Żadne inne akcje nie są dozwolone przed rzutem kośćmi.

3.0.2 Rozstrzygnięcie rzutu

Po wykonaniu rzutu należy go w pełni rozpatrzyć (rozdać karty surowców lub umieścić złodzieja i zabrać kartę) przed podjęciem jakichkolwiek innych działań.

Obejmuje to również zakaz prowadzenia negocjacji dotyczących wymiany surowców, które są dozwolone wyłącznie w fazie handlu i budowy. Jeżeli gracz próbuje negocjować wymianę przed zakończeniem aktywacji złodzieja, złodziej zostanie umieszczony na polu pustyni, a gracz nie otrzyma żadnej karty. Rozmowy i negocjacje dotyczące miejsca umieszczenia złodzieja są dozwolone.

3.0.3 Budowa drogi

Gracze nie mogą budować dróg za osadą lub miastem innego gracza.

3.0.4 Kafelki „Najdłuższa droga handlowa” oraz „Najwyższa władza rycerska”

Powyższe kafelki są automatycznie przekazywane graczowi, który spełnia warunki ich otrzymania lub przejścia. Nowy właściciel nie musi fizycznie posiadać ich przed sobą, by otrzymać dodatkowe punkty, jednak dla porządku rozgrywki należy je zawsze przekazywać osobie spełniającej wymagania.

3.0.5 Budowa miasta

Gracze mogą przekształcić osadę w miasto w tej samej turze, w której została zbudowana. Osada, którą gracz chce zbudować, musi znajdować się w zasobach gracza i musi zostać umieszczona na planszy, zanim zostanie przekształcona w dalszej części tury.

3.0.6 Wygrana za pomocą kart rozwoju

Jeżeli gracz kupi kartę rozwoju z punktem zwycięstwa, może ją odkryć od razu, pod warunkiem że to jego dziesiąty punkt zwycięstwa, pozwalający wygrać grę. W ten sposób można zagrać wyłącznie karty rozwoju z punktami zwycięstwa. Gracze nie mogą od razu po zakupie zagrać karty rycerza, nawet gdyby to oznaczałoby przejście „Największej władzy rycerskiej”. W takim przypadku należy poczekać do swojej następnej tury.

3.0.7 Faza akcji

W najnowszej edycji gry CATAN nie ma rozróżnienia pomiędzy fazą handlu i budowy. Gracze mogą wykonywać akcje handlu oraz budowy w dowolnej kolejności i w dowolnej liczbie, pod warunkiem że dysponują odpowiednimi surowcami.

3.0.8 Oferty handlu poza turą

Dwóch nieaktywnych graczy nie może wymieniać się kartami nie w swoje turze. Nieaktywny gracz może przedstawić alternatywne oferty innemu nieaktywnemu graczowi, gdy ten prowadzi rozmowy handlowe z aktywnym graczem, o ile nie dochodzi do wymiany. Wszystkie przyszłe oferty handlowe nie są wiążące.

3.0.9 Akcje w turze

Gracze wykonują serie akcji w swojej turze. Akcje uważa się za zakończoną w momencie, gdy gracz rozpocznie kolejną.

Przykładowo gdy gracz zbuduje drogę, po umieszczeniu jej na planszy może zmieniać jej położenie, dopóki nie rozpocznie rozpatrywania swojej kolejnej akcji. Gdy tylko gracz zainicjuje jakiś handel lub inną akcję (jak np. budowa osady), nie może już zmienić położenia wcześniej wybudowanej drogi.

3.0.9 Zużyte karty

Karty zagrane do puli w celu zakupu kart są kartami zużytymi. Zużyte karty mogą być wykorzystane do innego celu, ale nie można ich odzyskać.

Przykładowo gracz może wymienić cztery wełny na zboże, a następnie zdecydować że jednak wybiera glinę, o ile jest to w ramach tej samej akcji handlu.

Gracze nie mogą celowo niewłaściwie wykorzystywać kart, by zmniejszyć liczbę kart na ręce.

3.0.10 Budowa w porcie

Port może być wykorzystany w tej samej turze, w której została wybudowana przy nim osada (lub miasto).

3.0.11 Brak kart surowców

Jeżeli po rzucie kośćmi nie ma wystarczającej liczby kart surowców jednego rodzaju, aby rozdać je wszystkim graczom, nikt nie otrzyma tego surowca. Pozostałe karty surowców są rozdawane w normalny sposób.

Jeżeli jeden gracz ma otrzymać surowce, a w puli nie ma ich wystarczającej ilości, otrzymuje wszystkie dostępne karty danego typu.

3.0.12 Ukrywanie kart na ręce

Nie jest dozwolone celowe pokazywanie kart surowców innym graczom, poza kartami wyłożonymi podczas wymiany w fazie handlu. Jeżeli karty zostaną pokazane, informacja o nich jest jawna do końca tej fazy wymiany.

3.0.13 Darmowe surowce

Przekazanie lub otrzymanie karty surowca za darmo jest niedozwolone zarówno w ramach pojedynczej wymiany, jak i serii wymian. Jeżeli gracz otrzyma darmową kartę surowca w normalnym toku rozgrywki, nie stanowi to naruszenia zasad. Jednak wynegocjowanie otrzymania darmowej karty w ramach pojedynczej wymiany lub serii wymian stanowi naruszenie tej zasady i w takiej sytuacji należy wezwać sędziego. W takim przypadku obaj gracze są winni zмовы.

Kara za pierwsze wykroczenie to ostrzeżenie, a wszystkie karty surowców, których dotyczyła dana wymiana, są zwracane do puli. Kolejne wykroczenia w tym zakresie mogą prowadzić do dyskwalifikacji z całego turnieju.

3.0.14 Opłata za handel

Wymiana handlowa, dzięki której gracze nieposiadający portu mogą skorzystać z handlu w porcie lub „ubezpieczenie” przed złodziejem, czyli wymiana z innym graczem w celu posiadania 7 lub mniejszej liczby kart, nie mogą doprowadzić do otrzymania karty za darmo, tak jak to opisano w p. 3.0.13.

Przykład 1 (ubezpieczenie): Jest tura Gracza A, który ma 9 kart i proponuje wymianę 3 kart za 1 Graczowi B, co zmniejsza jego liczbę kart na ręce do 7. Gracze zgadzają się na powrotną wymianę po rzucie kośćmi przez gracza B.

Wyjaśnienie 1: Gracz A nie ma obowiązku dotrzymania tej umowy, ale sama wymiana jest legalna. Gdyby Gracz B zaproponował wymianę 3 kart na 1, a po rzucie wymagałby od gracza A tylko zwrócenia 2 kart, oznaczałoby to przekazanie karty za darmo i naruszenie zasady opisanej w p. 3.0.13.

Przykład 2 (usługa portowa): Jest tura Gracza A, który posiada port z drewnem. Gracz B potrzebuje cegły i proponuje Graczowi A 2 sztuki drewna i wełnę w zamian za zboże, a następnie ponowną wymianę jednak taką, w której gracz A może zostawić sobie wełnę. Rezultatem tych wymian jest to, że gracz B wymienił zboże za cegłę a gracz A uzyskał wełnę za darmo.

Wyjaśnienie 2: Jest to seria nielegalnych wymian, wskutek której gracz uzyskał darmową kartę. Jeżeli wełna nie byłaby uwzględniona w wymianie byłoby to legalne zagranie, nie wiążące w przyszłości.

3.0.15 Ogłoszenie zwycięstwa

Jeżeli gracz zdobył 10 lub więcej punktów, może ogłosić zwycięstwo, ale wyłącznie w trakcie swojej tury. Jeżeli gracz nie zauważył, że posiada 10 punktów, i przegapił okazję na ogłoszenie zwycięstwa w swojej turze, musi poczekać do swojej następnej tury. W międzyczasie inny gracz może ogłosić zwycięstwo wcześniej, jeżeli zdobył 10 punktów.

3.0.16 Brak przyjaznego złodzieja

Złodziej jest aktywny od samego początku gry. Nie ma „okresu ochronnego” przed przesunięciem złodzieja. Złodziej może zostać przesunięty na pustynię w trakcie gry.

3.0.17 Zapomniany złodziej

Jeżeli gracz zapomni przesunąć złodzieja i nadal jest aktywnym graczem:

- a) Może przesunąć złodzieja zgodnie z normalnymi zasadami, pod warunkiem że nie podjął innych działań takich jak próba wymiany z innymi graczami.
- b) W przeciwnym razie złodziej zostaje umieszczony na polu pustyni. Nie można zabrać żadnych kart.

3.0.18 Rzut kośćmi

Jeżeli to możliwe, kości należy rzucać do specjalnego pojemnika. Jeżeli jedna z kości spadnie poza stół lub wynik jest niewidoczny, rzuć obydwoma kośćmi ponownie. Jeżeli kość jest przechylona, należy ją wyrównać, jeżeli się zsunie, przerzuć obydwie kości.

3.0.19 Gra na czas

Celowe przedłużanie swojej tury nie jest dozwolone. W momencie, w którym wszyscy pozostali gracze odmówią chęci wymiany, a gracz nie chce lub nie może wykonać innej akcji, należy przekazać kości kolejnemu graczowi.

3.1 Zasady dotyczące fotografowania oraz nagrywania filmów

3.1.1 Osoby uczestniczące w wydarzeniu oraz uczestnicy turnieju Mistrzostwa Polski w CATAN wyrażają zgodę na nagrywanie i fotografowanie. Uczestnicy udzielają wydawnictwu Galakta zgodę na wykorzystanie materiałów audio, wideo, obrazów i fotografii w materiałach promocyjnych, marketingowych, informacyjnych lub innych materiałach na stronach internetowych oraz mediach społecznościowych.

3.1.2 Organizatorzy mogą zorganizować relację na żywo, która będzie udostępniona na kanale YouTube.

3.1.3 Nagrywanie/zdjęcia dla własnych potrzeby

Gracze mogą nagrywać grę tylko wtedy, gdy wszyscy współgracze wyrażą zgodę.

Urządzenia nagrywające muszą być zamontowane na statywie i nie mogą przeszkadzać w rozgrywce.

Nagrania niezwiązane z grą muszą być kręcone poza obszarem turnieju i nie mogą zawierać graczy, którzy nie wyrazili na to zgody.