



# REGULAMENT OFICIAL

## CAP. I REGULI GENERALE

Vă rugăm respectați regulile jocului de bază CATAN. În capitolele următoare vor fi prezentate modalitatea de organizare, condițiile de participare, regulile suplimentare precum și alte detalii referitoare la desfășurarea campionatului.

## CAP. II ORGANIZAREA CAMPIONATULUI

- 2.1 Campionatul Național de CATAN se desfășoară în conformitate cu Regulamentul Campionatului Internațional de CATAN în vigoare.
- 2.2 Organizatorii oficiali ai acestei competiții sunt Catan GmbH și S.C. Ideal Board Games SRL denumite în continuare ORGANIZATORII OFICIALI.
- 2.3 Ediția 2026 a Campionatului Național de CATAN este alcătuită din mai multe etape locale organizate în parteneriat cu diferite organizații, instituții sau persoane fizice și finala națională organizată de organizatorii oficiali.
- 2.4 O etapă locală a Campionatului Național de CATAN poate fi organizată în orice localitate din țară cu condiția ca acest concurs să fie anunțat public în prealabil (cu 1 lună înainte de concursul propriu-zis). În acest sens, organizatorul/organizatorii etapelor locale vor transmite organizatorului oficial borderoul completat cu date referitoare la localitatea de desfășurare, la locația concursului precum și detalii de contact ale persoanei, respectiv persoanelor responsabile cu organizarea (inclusiv minim un arbitru).
- 2.5 Etapele locale pot fi organizate până la data de 07.11.2026. Finala Campionatului Național de CATAN va avea loc la o dată care va fi ulterior stabilită.
- 2.6 Câștigătorul ediției din acest an va reprezenta România la Campionatul Mondial / European de CATAN din anul 2027.

## CAP. III CONDIȚII DE PARTICIPARE

- 3.1 La etapele Campionatului de Catan poate participa orice persoană fizică cu vârsta peste 8 ani. Persoanele sub 14 ani pot participa numai cu însoțitor sau însoțitori adulți.
- 3.2 Jucătorii care nu s-au calificat în cadrul unei etape locale își păstrează dreptul de a participa la alte etape locale ale aceluiași campionat.
- 3.3 Organizatorii etapelor locale au obligația de a transmite organizatorului oficial lista concurenților împreună cu datele lor de identificare (nume complet, telefon, e-mail) pentru centralizare. Organizatorii etapelor locale au obligația de a transmite clasamentul etapei rezultat în urma concursului.

- 3.4 La concurs(uri) se pot înscrie și membri ai organizațiilor neguvernamentale sau de tineret, ai fundațiilor sau ai altor asociații în afară de cele implicate în organizarea concursurilor. Nu este permisă participarea la concursuri a persoanelor care fac parte din instituțiile, organizațiile și entitățile care organizează unul dintre concursurile locale sau etapa finală.
- 3.5 La niciunul dintre concursuri nu pot participa în calitate de concurenți persoane care conduc sau sunt angajate ale unor societăți comerciale având drept activitate producerea sau comercializarea jocului de societate care face obiectul de concurs, sau a altor jocuri de societate asemănătoare.
- 3.6 Taxa minimă de înscriere a unui concurent la o etapă locală este de minim 10 RON și reprezintă participarea jucătorului la concurs.

## **CAP. IV CONDIȚII ADMINISTRATIVE**

- 4.1 Pentru ca o etapă să fie validă trebuie să aibă cel puțin 12 concurenți.
- 4.2 Organizatorii locali vor suporta cheltuielile de organizare. Organizatorii au posibilitatea de a colabora cu sponsori pentru a diminua cheltuielile proprii. Organizatorii locali trebuie să se asigure că au sau pot face rost de jocurile necesare desfășurării concursului.
- 4.3 Pentru etapa finală a Campionatului național de CATAN costurile reprezentând organizarea și desfășurarea concursului vor fi suportate de organizatorii oficiali.
- 4.4 Pentru Campionatul național de CATAN costurile reprezentând transportul, cazarea și masa participanților vor fi suportate de către concurenți.

## **CAP.V DESFĂȘURAREA CONCURSULUI**

- 5.1 Pentru înscrierea în concurs este obligatorie completarea borderoului înscrierii în concurs la toate rubricile și acceptarea condițiilor de concurs.
- 5.2 Sortarea inițială a concurenților se face prin tragere la sorți a numărului de concurs.
- 5.3 Jucătorii vor juca trei partide; ordinea la mese se va schimba la fiecare rundă. Fiecare partidă trebuie să aibă același număr de concurenți (de preferat 4 sau 3).
- 5.4 Pentru stabilirea clasamentului final se vor lua în considerare următoarele criterii:
- punctele de câștig calculate în funcție de fiecare loc obținut în cele 3 partide (vezi la capitolul VII 7 criterii de departajare),
  - suma punctelor obținute în cadrul jocului „CATAN”.
  - suma procentajelor propriilor puncte obținute în cadrul celor trei partide (vezi la capitolul VII 7 criterii de departajare).
- 5.5 Punctajul maxim acumulat după cele trei runde va stabili câștigătorii. În cazul unor egalități de punctaj, jucătorii respectivi vor mai juca una sau mai multe runde de departajare.
- 5.6 La Campionatul Național de CATAN 2026 se vor califica primii clasati la etapa locală în proporție de 10% din numărul total al participanților la respectiva etapă. Dacă numărul participanților la etapă nu este multiplu de 5 atunci la calcularea procentului rezultatul se va rotunji în sus.

## **Cap. VI REGULI SUPLIMENTARE PENTRU JOCUL CATAN**

- 6.1 Prima acțiune a unui jucător va fi cea de a da cu zarul; el va putea însă să joace mai întâi o carte specială.
- 6.2 Este interzisă construirea unui drum în continuarea unei așezări, respectiv a unui oraș, al unui alt jucător.
- 6.3 Toate materialele de joc trebuie să fie păstrate pe masă în permanență, astfel încât să fie clar vizibile

pentru toți jucătorii. Acest lucru este valabil mai ales pentru cărțile de dezvoltare și de resurse, care trebuie ținute deasupra mesei pe toată durata jocului. Toate amestecurile de cărți trebuie să aibă loc deasupra mesei, inclusiv atunci când un jucător fură o carte de la altul.

- 6.4 Cărțile speciale pot fi jucate doar în următoarea tură de la cumpărarea lor. Excepția de la această regulă este dată de cărțile speciale cu puncte de câștig (de exemplu: un jucător cumpără o carte specială cu un punct de câștig, iar dacă acest punct îi va asigura cele 10 puncte necesare unei victorii, el va putea să dezvăluie cartea).
- 6.5 Nu există nicio delimitare a etapei de comerț, respectiv a celei de construire.
- 6.6 Un jucător este învingător dacă a acumulat 10 (sau mai multe) puncte de câștig pe tura sa. Dacă un jucător nu observă și nu declară că are 10 puncte pe tura sa, acesta va trebui să aștepte până îi vine rândul din nou pentru a putea câștiga (presupunând că niciun alt jucător nu câștigă înaintea sa).
- 6.7 În cazul în care după aruncarea cu zarurile, una dintre resurse nu este suficientă pentru toți jucătorii, ea nu va fi împărțită deloc. Celelalte resurse se vor împărți în mod normal. Dacă doar un singur jucător trebuie să primească resurse de un anumit tip și nu sunt cărți suficiente de acel fel, acesta va primi toate cărțile disponibile de tipul respectiv.
- 6.8 Un port poate fi folosit în aceeași rundă în care a fost construit.
- 6.9 Nu este permis ca un jucător să arate resursele altui jucător, cu excepția celor pe care le folosește pentru comerț.
- 6.10 Hoțul intră în acțiune imediat ce jocul începe, încă de la prima aruncare cu zarurile. Nu există o rundă în care hoțul să nu poată fi mutat. Hoțul poate fi mutat înapoi pe deșert pe parcursul jocului.
- 6.11 Dacă un jucător uită să mute hoțul, acesta va fi plasat după cum urmează:
  - a) pe o regiune la alegerea jucătorului respectiv, în cazul în care încă este rândul său. Acesta poate, conform regulamentului jocului de bază, să tragă o resursă de la alt jucător în cazul în care încă nu a făcut comerț cu niciunul dintre adversari.
  - b) pe deșert, dacă tura este completă. Nu se mai poate lua nicio carte.
- 6.12 Jucătorii fac o serie de acțiuni pe tura proprie. Ei pot construi și pot face schimburi comerciale în orice ordine. O acțiune este considerată completă imediat ce jucătorul începe o altă acțiune. De exemplu, dacă un jucător construiește un drum și îl plasează pe planșă, acesta poate re poziționa drumul atât timp cât încă nu a terminat construcția de drumuri. În momentul în care jucătorul inițiază un schimb de resurse sau începe altă acțiune (construirea unei așezări sau cumpărarea unei cărți de dezvoltare), se consideră că acțiunea de construcție a drumurilor a fost finalizată iar segmentul de drum nu mai poate fi mutat. De asemenea, o acțiune de mutare a hoțului este considerată completă în momentul în care încercați să luați o carte de la unul dintre adversari.
- 6.13 Numărul de cărți din mână al unui jucător este informație publică și trebuie declarat la cerere.
- 6.14 Resursele jucate și plasate în bancă (suporturi), sunt considerate cheltuite. Acestea pot fi folosite pentru o cheltuială diferită față de intenția originală, dar nu pot fi luate înapoi. De exemplu, un jucător poate schimba 4 oi pentru 1 resursă cereale și poate decide în momentul următor să ia 1 cărămidă, atât timp cât nu a finalizat acțiunea respectivă de comerț.



- 6.15 Dacă unul dintre zaruri cade de pe masă se repetă aruncarea ambelor zaruri. Dacă unul dintre zaruri nu este lipit complet, cu una dintre fețe, de suprafața mesei de joc se repetă aruncarea ambelor zaruri.

## **CAP. VII CRITERIILE DE DEPARTAJARE**

- 7.1 Primul criteriu este dat de punctele acumulate aferente locurilor obținute în fiecare rundă.

PUNCTAJ în funcție de locul obținut

Locul 1 : 5 puncte

Locul 2: 3 puncte

Locul 3: 2 puncte

Locul 4: 1 punct

În caz de egalitate între mai mulți jucători se va calcula media aritmetică a punctelor aferente locurilor. Același lucru este valabil și în cazul în care trei jucători obțin același loc. (de exemplu: după o partidă cu 4 persoane avem trei concurenți la egalitate pe primul loc.

În acest caz jucătorii la egalitate vor primi un punctaj rezultat din media aritmetică a punctelor pentru locurile 1, 2 și 3, adică  $(5+3+2)/3 = 3$ . Locul 4 va primi 1 punct.)

- 7.2 Cel de-al doilea criteriu este dat de suma punctelor obținute în joc în urma fiecărei runde.

- 7.3 Cel de-al treilea criteriu de departajare este dat de suma procentajelor propriilor puncte obținute la cele trei runde.

Exemplu:

Jucătorul A și jucătorul B sunt la egalitate în funcție de locurile obținute. Deoarece ambii acumulează 15 de puncte de câștig ei sunt în continuare la egalitate. În acest caz se va lua în considerare cel de-al treilea criteriu de departajare.

Jucătorul A:

Runda 1: Dacă are 10 puncte de câștig și dacă la masă au fost în total 32 de puncte de câștig, procentul său va fi de: 31,25%.

Runda 2: Jucătorul are 8 puncte de câștig; la masă au fost în total 30 de puncte de câștig, procentul său va fi: 26,67%.

Runda 3: Dacă are 10 puncte de câștig și la masă au fost în total 36 de puncte de câștig, procentul său va fi: 27,78%.

Suma procentelor în cazul jucătorului A este de: 85,70.

Jucătorul B:

Runda 1: Dacă are 10 puncte de câștig și dacă la masă au fost în total 30 de puncte de câștig, procentul său va fi de: 33,33%.

Runda 2: Jucătorul are 10 puncte de câștig; la masă au fost în total 33 de puncte de câștig, procentul său va fi: 30,3%.

Runda 3: Dacă are 8 puncte de câștig și la masă au fost în total 36 de puncte de câștig, procentul său va fi: 22,22%.

Suma procentelor în cazul jucătorului B este de: 85,85.

Evaluarea finală: jucătorul B se clasează înaintea jucătorului A.

## **CAP. VIII PENALIZĂRI**

- 8.1 Comportamentul nesportiv al concurentului sau al însoțitorilor se sancționează cu excluderea din concurs a concurentului. Organizatorii de concurs decid dacă comportamentul poate fi încadrat la «comportament nesportiv». Recidiva se sancționează cu excluderea din campionat pe una sau mai multe ediții sau chiar definitiv.
- 8.2 Declarațiile defăimătoare și jignitoare, limbajul trivial și gesturile obscene, huliganice, exprimate

atât în timpul concursului cât și în afara lui, sau în timpul unor alte manifestări care au legătură cu concursurile de jocuri de societate sunt sancționate prin excluderea din concurs, din mai multe concursuri succesive sau prin excluderea totală.

Sancțiunile vor fi stabilite de către conducerea Ideal Board Games SRL.

- 8.3 Remarcile cu caracter vădit xenofob, indecent sau publicitar înaintea sau în timpul concursului duc la excluderea concurentului din concurs.
- 8.4 Un participant exclus din concurs pierde taxa de participare, organizatorul nefiind obligat să o returneze.
- 8.5 Orice participant care părăsește competiția înainte de finalizarea integrală a rundelor prevăzute poate fi sancționat prin interzicerea participării la etapele locale și finale ale Campionatului Național de CATAN pentru o perioadă de doi ani competiționali.

## **CAP. IX DISPOZIȚII FINALE**

- 9.1 În momentul înscrierii în competiție jucătorii trebuie să fie de acord cu acest regulament.
- 9.2 Necunoașterea acestui regulament nu scutește jucătorii de aplicarea sancțiunilor corespunzătoare.

**Organizator:**



**S.C. Ideal Board Games SRL**

**Data: 25 martie 2026**