

REGLAS GENERALES DE JUEGO

Estas reglas se aplican a los participantes en el torneo 2021 Digital Catan® World Championship ("DCWC"), independientemente del país de origen.

1.0 Reglas generales del juego

Los juegos del DCWC siguen las reglas actuales de CATAN tal y como las aplica *CATAN Universe*.

1.1 Árbitros

1.1.1 Al tratarse de un torneo online celebrado dentro de la plataforma *CATAN Universe*, no hay árbitros en el juego. Los ajustes de las partidas se publicarán en los detalles del torneo y deben ser revisados por todos los jugadores antes de inscribirse en el evento. Los organizadores del torneo estarán disponibles a través del Discord de CATAN Studio durante el evento y se proporcionará un enlace de invitación a todos los participantes durante el registro.

1.1.2 Los jugadores se comprometen a respetar el Código de Conducta de CATAN (ver 2.1).

1.1.3 Si los jugadores consideran que el resultado de una partida ha sido injusto debido a un "exploit" o a un problema de software, estos deben presentar una protesta inmediata a los organizadores del torneo al finalizar la partida. Todas las decisiones tomadas por los organizadores del torneo son definitivas. **Un exploit se define como el uso de un error o fallo en el juego por parte de un jugador para su beneficio, de una manera no prevista por los diseñadores del juego.**

1.1.4 Los árbitros pueden descalificar a los jugadores del DCWC si se considera que han utilizado un exploit o han violado el Código de Conducta de CATAN (ver 2.1). Estas circunstancias incluyen, pero no se limitan a: los jugadores que utilizan exploits con la intención de ganar el juego, los jugadores que participan en el juego abusivo o que intencionalmente causan o promueven que otro jugador gane. Si crees que alguien está utilizando un exploit o violando el Código de Conducta de CATAN, por favor, toma todas las acciones siguientes: 1) Informa a los organizadores del torneo a través del servidor Discord; 2) Documenta, si es posible, con capturas de pantalla y envíalas a los organizadores del torneo; y 3) Utiliza la función de notificación dentro del juego para informar la infracción o el exploit, de modo que se puedan capturar todos los datos relevantes del juego. Los organizadores del torneo no pueden influir en el juego en tiempo real, pero todos los problemas denunciados se evaluarán y, si es necesario, se tomarán medidas que pueden incluir la descalificación del evento.

1.1.5 El rendimiento pobre de un participante en el juego no es una justificación para la descalificación. El hecho de que los jugadores trabajen juntos exclusivamente al servicio de avanzar posiciones mutuas en el juego puede ser frustrante, pero no es una justificación para la descalificación. Trabajar junto con uno o más jugadores para avanzar la posición de otro jugador en el torneo en lugar de avanzar su propia posición en el juego está desaconsejado y será objeto

de una advertencia. El seguimiento de otras acciones pueden resultar en una descalificación. Se prohíbe dar intencionadamente la victoria a otro jugador.

1.1.6 Los organizadores no pueden jugar en su propio torneo.

1.2 Formato del torneo

1.2.1 El idioma oficial del torneo es el inglés. Estas reglas han sido traducidas para facilitar el uso de cada participante. En caso de contradicción, prevalecerá la versión de las reglas en inglés.

1.2.2 Todas las partidas del DCWC se jugarán utilizando *CATAN Universe*.

1.2.3 El evento DCWC se compone de dos segmentos: el **Evento de Clasificación** y la Ronda del **Torneo**. Los partidos del Evento de Clasificación se jugarán utilizando el conjunto de reglas del torneo Auto Match de *CATAN Universe*, y la Ronda del Torneo se jugará utilizando el conjunto de reglas del Torneo Personalizado, con un bracket de eliminación simple administrado en la aplicación de Best Coast Paitings.

1.2.4 En los Eventos Clasificatorios, todos los participantes jugarán un mínimo de 5 y un máximo de 7 partidas. La inscripción para los Eventos Clasificatorios se realizará a través de la página web de Constant Contact. Los jugadores se clasificarán en grupos por zona horaria para maximizar la disponibilidad de los jugadores durante el horario de máxima audiencia.

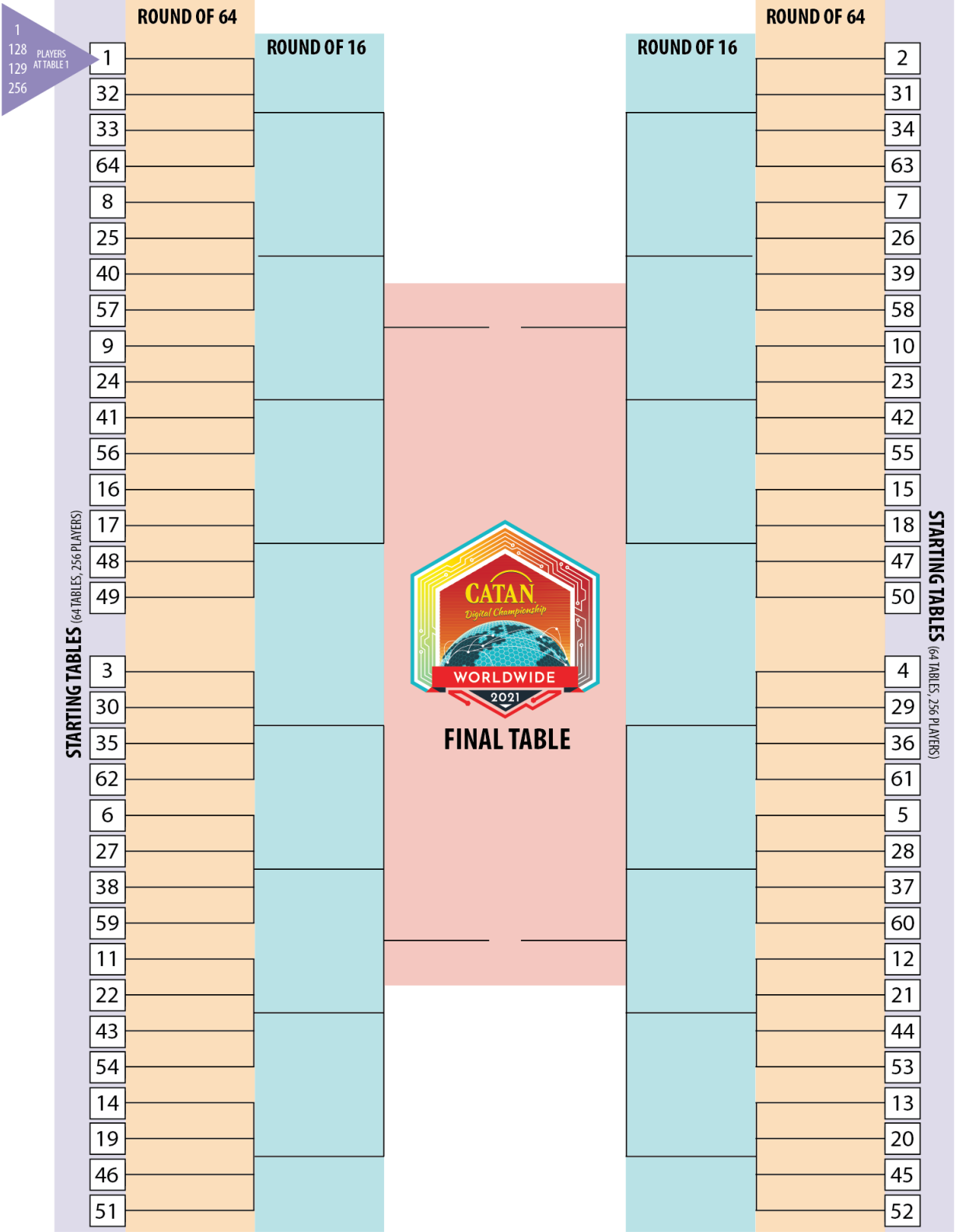
1.2.5 Cada Evento Clasificatorio del DCWC se llevará a cabo durante un período de cuarenta y ocho (48) horas, tal y como se indica en los detalles de la Inscripción para cada fecha, comenzando el viernes por la tarde hasta el domingo por la noche en la Zona Horaria asignada a cada Grupo. El número total de Grupos disponibles para los Eventos de Clasificación será determinado por el número de jugadores que se inscriban en el evento del Campeonato Mundial Digital de CATAN. Cada Evento Clasificatorio tendrá un mínimo de 100 jugadores.

1.2.6 Después de jugar no menos de cinco (5) y no más de siete (7) partidas en el Evento Clasificatorio, los participantes se clasificarán por Puntuación ELO.

1.2.7 Dependiendo del número total de Grupos de Eventos Clasificatorios, se seleccionarán los primeros clasificados de cada Grupo para crear una Ronda de Torneo de no más de 256 jugadores. El número total **de grupos, las fechas de los Eventos Clasificatorios, el número de primeros clasificados de cada grupo y el número de suplentes se anunciarán a los jugadores en el sitio web, en el servidor Discord y por correo electrónico cuando se revelen las asignaciones de los grupos. Esto será antes del comienzo de la etapa del Evento de Clasificación.**

1.2.9 La Ronda del Torneo DCWC es un torneo de eliminación simple. Una vez concluida la fase de clasificación, los primeros clasificados pasarán a la ronda de torneo y se clasificarán por su puntuación ELO. Se pedirá a los suplentes que se conecten a Discord durante el registro en la Ronda de Torneos para llenar las mesas en caso de que los primeros clasificados no se presenten el día del evento.

1.2.10 Los jugadores de la Ronda del Torneo se sientan en forma de serpentina. Ejemplo abajo: Ronda 1 de un Torneo de 256 personas. Las mesas se colocan en un bracket.



Los ganadores de cada mesa pasan a la siguiente ronda. Al jugador mejor clasificado de cada mesa se le asignarán funciones de anfitrión y será responsable de sentar a sus oponentes en la mesa que se le asigne.

Ronda 1	Asiento 1	Asiento 2	Asiento 3	Asiento 4
Mesa 1	Posición 1	Posición 128	Posición 129	Posición 256
Mesa 2	Posición 2	Posición 127	Posición 130	Posición 255
Mesa 3	Posición 3	Posición 126	Posición 131	Posición 254
Mesa 4	Posición 4	Posición 125	Posición 132	Posición 253
Mesa 5	Posición 5	Posición 124	Posición 133	Posición 252
Mesa 6	Posición 6	Posición 123	Posición 134	Posición 251
Mesa 7	Posición 7	Posición 122	Posición 135	Posición 250
Mesa 8	Posición 8	Posición 121	Posición 136	Posición 249
Mesa 9	Posición 9	Posición 120	Posición 137	Posición 248
Mesa 10	Posición 10	Posición 119	Posición 138	Posición 247
Mesa 11	Posición 11	Posición 118	Posición 139	Posición 246
Mesa 12	Posición 12	Posición 117	Posición 140	Posición 245
Mesa 13	Posición 13	Posición 116	Posición 141	Posición 244
Mesa 14	Posición 14	Posición 115	Posición 142	Posición 243
Mesa 15	Posición 15	Posición 114	Posición 143	Posición 242
Mesa 16	Posición 16	Posición 113	Posición 144	Posición 241
Mesa 17	Posición 17	Posición 112	Posición 145	Posición 240
Mesa 18	Posición 18	Posición 111	Posición 146	Posición 239
Mesa 19	Posición 19	Posición 110	Posición 147	Posición 238
Mesa 20	Posición 20	Posición 109	Posición 148	Posición 237
Mesa 21	Posición 21	Posición 108	Posición 149	Posición 236
Mesa 22	Posición 22	Posición 107	Posición 150	Posición 235
Mesa 23	Posición 23	Posición 106	Posición 151	Posición 234
Mesa 24	Posición 24	Posición 105	Posición 152	Posición 233
Mesa 25	Posición 25	Posición 104	Posición 153	Posición 232
Mesa 26	Posición 26	Posición 103	Posición 154	Posición 231
Mesa 27	Posición 27	Posición 102	Posición 155	Posición 230

Mesa 28	Posición 28	Posición 101	Posición 156	Posición 229
Mesa 29	Posición 29	Posición 100	Posición 157	Posición 228
Mesa 30	Posición 30	Posición 99	Posición 158	Posición 227
Mesa 31	Posición 31	Posición 98	Posición 159	Posición 226
Mesa 32	Posición 32	Posición 97	Posición 160	Posición 225
Mesa 33	Posición 33	Posición 96	Posición 161	Posición 224
Mesa 34	Posición 34	Posición 95	Posición 162	Posición 223
Mesa 35	Posición 35	Posición 94	Posición 163	Posición 222
Mesa 36	Posición 36	Posición 93	Posición 164	Posición 221
Mesa 37	Posición 37	Posición 92	Posición 165	Posición 220
Mesa 38	Posición 38	Posición 91	Posición 166	Posición 219
Mesa 39	Posición 39	Posición 90	Posición 167	Posición 218
Mesa 40	Posición 40	Posición 89	Posición 168	Posición 217
Mesa 41	Posición 41	Posición 88	Posición 169	Posición 216
Mesa 42	Posición 42	Posición 87	Posición 170	Posición 215
Mesa 43	Posición 43	Posición 86	Posición 171	Posición 214
Mesa 44	Posición 44	Posición 85	Posición 172	Posición 213
Mesa 45	Posición 45	Posición 84	Posición 173	Posición 212
Mesa 46	Posición 46	Posición 83	Posición 174	Posición 211
Mesa 47	Posición 47	Posición 82	Posición 175	Posición 210
Mesa 48	Posición 48	Posición 81	Posición 176	Posición 209
Mesa 49	Posición 49	Posición 80	Posición 177	Posición 208
Mesa 50	Posición 50	Posición 79	Posición 178	Posición 207
Mesa 51	Posición 51	Posición 78	Posición 179	Posición 206
Mesa 52	Posición 52	Posición 77	Posición 180	Posición 205
Mesa 53	Posición 53	Posición 76	Posición 181	Posición 204
Mesa 54	Posición 54	Posición 75	Posición 182	Posición 203
Mesa 55	Posición 55	Posición 74	Posición 183	Posición 202
Mesa 56	Posición 56	Posición 73	Posición 184	Posición 201
Mesa 57	Posición 57	Posición 72	Posición 185	Posición 200
Mesa 58	Posición 58	Posición 71	Posición 186	Posición 199

Mesa 59	Posición 59	Posición 70	Posición 187	Posición 198
Mesa 60	Posición 60	Posición 69	Posición 188	Posición 197
Mesa 61	Posición 61	Posición 68	Posición 189	Posición 196
Mesa 62	Posición 62	Posición 67	Posición 190	Posición 195
Mesa 63	Posición 63	Posición 66	Posición 191	Posición 194
Mesa 64	Posición 64	Posición 65	Posición 192	Posición 193

Ronda 1: Cuarto de final con 64 personas (16 mesas).

Ronda 3: Semifinal de 16 personas (4 mesas).

Ronda 4: final de 4 personas (mesa final).

Mientras que los organizadores del torneo determinarán la asignación de las mesas de la primera ronda en función de la puntuación ELO del evento clasificatorio, la asignación de las mesas en las siguientes rondas se determinará en función de los resultados de los brackets. El orden de los jugadores en todas las rondas está determinado por la aleatoriedad de CATAN Universe.

1.3 Clasificación de la puntuación ELO del torneo en las pruebas clasificatorias del DCWC

1.3.1 La puntuación ELO se utiliza para determinar la fuerza de un jugador individual en comparación con sus oponentes en un partido determinado. El propósito de este sistema es medir y clasificar continuamente el nivel de habilidad de un jugador comparando su ratio de victorias esperado con los resultados reales del juego, ajustando entonces su puntuación en consecuencia al final de un partido.

Las clasificaciones se calculan con base en comparaciones de lado a lado entre los jugadores. Esto significa que en una partida de 4 jugadores (jugador A, jugador B, jugador C y jugador D) el cálculo se realiza como si los jugadores hubieran competido por parejas.

Cálculo del ELO del torneo:

$$ELO_{Individual\ Ranking} = 20 \left(Victory - \frac{1}{1 + 10^{\frac{ELO_{old}_b - ELO_{old}_a}{400}}} \right)$$

- Victoria = 1 (si el jugador gana)
- Victoria = 0 (si el jugador pierde)
- Victoria = 0,5 (en caso de empate)

Ejemplo:

Posición	Jugador	ELO inicial
1	A	1000
2	B	800
3	C	1200

Jugador A contra B (+2) y C (+6). A recibe +20 puntos por su clasificación ELO.

Jugador B contra A (-2) y C (+7). B recibe +13 puntos.

Jugador C contra A (-6) y B (-7). C pierde 33 puntos de su clasificación ELO.

1.3.2 Los jugadores de los Eventos Clasificatorios jugarán un mínimo de cinco (5) y un máximo de siete (7) partidas durante un periodo de cuarenta y ocho (48) horas en su fin de semana registrado (viernes por la noche – domingo por la noche). Los jugadores jugarán contra oponentes aleatorios dentro de su grupo de zona horaria. Todos los jugadores comienzan con una puntuación de ELO de 1000 y, después de terminar la etapa del Evento Clasificatorio, los jugadores se clasificarán por puntuación ELO.

1.3.3 Dependiendo del número de Eventos Clasificatorios, que se determina por el número total de personas que se inscriben en el DCWC, un cierto número de individuos (de 1 a 4) en la parte superior de su Mesa de puntuación final del Evento de Clasificación avanzará a la Ronda del Torneo. CATAN Studio anunciará el número de personas que avanzarán en cada prueba clasificatoria antes de que comience el primer fin de semana de la prueba clasificatoria.

1.3.4 Cualquier empate en la clasificación de la puntuación ELO se romperá utilizando las reglas de puntuación del torneo en inglés. El jugador con el número de desempate más alto avanzará.

Cálculo del número de un desempate:

(Número total de PV anotados durante el fin de semana) + (% de puntos expresados como un decimal)

Ejemplo: El jugador A compite en 5 partidos como se muestra a continuación.

Puntuación del jugador A	Oponente 1	Oponente 2	Oponente 3	Percentil

10	7	8	5	0.3333
9	10	8	6	0.2727
7	8	10	9	0.2059
10	9	6	8	0.3030
9	4	7	10	0.3000

Ejemplo: Cálculo del percentil del jugador A, juego 1 = $10 / (10 + 7 + 8 + 5) = 0,3333$

El número de desempate del jugador A sería:

$(10 + 9 + 7 + 10 + 9) + (.3333 + .2727 + .2059 + .3030 + .3000) = 46.4149$

2.0 Responsabilidades de los jugadores- Material

2.0.1 Todos los jugadores deben descargar la aplicación gratuita del juego *CATAN Universe* en un dispositivo u obtener acceso a *CATAN Universe* a través de Steam o del navegador web para poder participar en el Campeonato Mundial Digital de *CATAN*.

2.0.2 Los jugadores deben alcanzar el nivel 2 en su cuenta de *CATAN Universe*, que puede ser alcanzado jugando en dos partidas gratuitas.

2.0.3 Todos los jugadores deben proporcionar su nombre de pantalla de *CATAN Universe* y una dirección de correo electrónico válida asociada a su cuenta de *CATAN Universe* al inscribirse en el evento DCWC.

2.0.4 Los eventos clasificatorios del DCWC y las partidas de la ronda de torneos son gratuitos para los jugadores registrados.

2.0.5 *CATAN Studio* podrá, a su discreción, grabar y/o transmitir en directo determinadas partidas de la Ronda del Torneo. Si un jugador no quiere o no puede participar en una grabación o en una transmisión en directo, debe comunicarlo a los organizadores del torneo antes del comienzo de la ronda del torneo. **Si no desea participar en la transmisión en directo o en la grabación, indíquelo en su formulario de inscripción cuando se le pida el consentimiento para la grabación.** Consulte la sección 3.1.1 para conocer nuestra política completa de fotografía y vídeo.

2.0.6 No se facilitará ningún servicio de chat para los Eventos Clasificatorios y los jugadores están limitados al chat basado en texto dentro de *CATAN Universe*.

2.0.7 La Ronda de Torneos se organizará a través del servidor Discord de *CATAN Studio*, y todos los participantes deberán aceptar las reglas del servidor, que se muestran al entrar en el servidor Discord de *CATAN Studio*, antes del comienzo de la Ronda de Torneos. A cada mesa de la Ronda de Torneos se le asignará un canal de voz para usar durante su partida. Los jugadores que no deseen participar en el chat de voz no están obligados a unirse, pero se recomienda hacerlo, ya

que no participar en el chat de voz podría dificultar las discusiones sobre el comercio y el juego. El chat de texto, si se desea, debe tener lugar dentro de CATAN Universe.

2.1 Responsabilidades de los jugadores - Conducta

2.1.1 Todos los jugadores deben respetar este "Código de Conducta", así como las [Condiciones de Uso](#) de CATAN Universe.

2.1.2 CATAN es una marca basada en valores. En general, CATAN GmbH y CATAN Studio esperan que los jugadores se comporten de manera legal y civilizada durante el juego, durante otras actividades del torneo, durante las actividades relacionadas con el evento y durante todo el programa del torneo y del evento.

2.1.3 Los jugadores deberán mostrar amabilidad, cortesía y juego limpio con los demás durante los partidos del torneo, durante otras actividades del torneo, durante las actividades relacionadas con el evento y durante todo el programa del torneo y del evento.

2.1.4 Los jugadores no interrumpirán las actividades del torneo, las actividades relacionadas con el evento o las actividades dentro de la comunidad local que rodea el torneo y el lugar del evento.

2.1.5 Los jugadores no perjudicarán o traerán un daño sustantivo a la marca CATAN antes, durante o después del programa del torneo y del evento.

2.1.6 Los jugadores no podrán impugnar, diluir y/o apropiarse indebidamente de la propiedad intelectual de CATAN.

2.1.7 CATAN GmbH, CATAN Studio, o sus agentes designados tendrán el derecho de descalificar inmediatamente y de forma exhaustiva a un jugador que viole este Código de Conducta.

2.2 Código de conducta contra el acoso

Cuando se asiste a una convención o a un evento organizado por CATAN Studio, se está en un entorno seguro, respetuoso, inclusivo y divertido. Este Código de Conducta se aplica a todo el mundo: el personal, los contratistas, otros vendedores, el personal de la convención, los invitados y la prensa se registrarán por las mismas normas. Nos reservamos el derecho de expulsar o prohibir el acceso a cualquier persona que no respete el Código de Conducta.

No toleramos el acoso de ningún tipo, incluyendo: La intimidación o las amenazas, la interrupción inapropiada de los eventos, el lenguaje hiriente, la atención sexual no deseada, la fotografía o la grabación de vídeo no deseada, la intimidación, el acoso o el seguimiento. Especialmente en relación con: Raza o etnia, origen nacional, identidad o presentación de género, sexo u orientación sexual, edad, discapacidad, religión, estatus de ciudadanía, condición médica o embarazo.

Si experimentas o eres testigo de cualquier forma de acoso, ponte en contacto con un miembro del personal de CATAN.

Si se le pide que abandone cualquier comportamiento de acoso de los mencionados anteriormente, DETÉNGASE inmediatamente. La aplicación de la ley se elevará al personal del evento.

3.1 POLÍTICA DE FOTOGRAFÍA Y VÍDEO

3.1.1 Al asistir y/o participar en un evento del Torneo del Campeonato de CATAN, el participante concede a CATAN GmbH, CATAN Studio, y a sus cesionarios, agentes y a aquellos que actúen con su permiso, el derecho a utilizar grabaciones, audio, vídeo, imágenes, fotografías y/u otros parecidos del participante, en materiales promocionales, de marketing, informativos o de otro tipo, incluyendo pero no limitándose a fotografías, grabaciones de vídeo, medios electrónicos, sitios web y medios sociales. Consulte nuestra política completa en <http://catanstudio.com/events/photopolicy/>. Para consultar nuestras reglas e información más actualizadas, visite: <http://bit.ly/CatanDocs>

Copyright © 2021 CATAN GmbH y CATAN Studio. CATAN, Los Colonos de Catán, el logotipo "Sol de CATAN", las marcas "Sol Amarillo Brillante" y "Tablero de CATAN", y todas las marcas aquí presentes son marcas comerciales de CATAN GmbH y se utilizan bajo licencia de CATAN Studio. Todos los derechos están reservados. Publicado por CATAN Studio, 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113.