

プレイの一般規則

本ルールは、国を問わず「2021 年デジタルカタン® 世界選手権大会」（以下、DCWC）の参加者に適用されます。

1.0 一般ゲームルール

DCWC のゲームは、CATAN Universe が実施している現行の CATAN ルールに準拠しています。

1.1 審判

1.1.1 本大会は「CATAN Universe」のプラットフォーム上で開催されるオンライントーナメントであるため、ゲーム内に審判は存在しません。試合設定はトーナメントの詳細に掲載されますので、イベントに申し込む前に全てのプレイヤーが確認する必要があります。トーナメントの主催者は、イベント期間中、CATAN Studio Discord を通じて参加可能であり、招待リンクは登録時に参加者全員に提供されます。

1.1.2 プレイヤーは、CATAN 行動規範（2.1 参照）を遵守することに同意します。

1.1.3 「エクスプロイト」やソフトウェアの問題によってゲームの結果が不公平であると感じた場合、プレイヤーは試合終了後に直ちに大会主催者に抗議しなければなりません。大会主催者の決定は全て最終的なものです。「エクスプロイト」とは、ゲームのバグやグリッチを、ゲームの設計者が意図していない方法で、プレイヤーが自分に有利なように使用することと定義します。

1.1.4 審判員は、プレイヤーがエクスプロイトを利用した、またはカタンの行動規範（2.1 参照）に違反したと判断した場合、DCWC から当該プレイヤーを失格とすることができます。これらの状況には、ゲームに勝つことを意図してエクスプロイトを悪用するプレイヤー、不正なプレイを行うプレイヤー、他のプレイヤーを意図的に勝たせる、または促進するプレイヤーなどが含まれますが、これらに限定されません。誰かがエクスプロイトを利用している、カタンの行動規範に違反している、と思われる場合は、以下の全ての行動を取ってください。1) Discord サーバーを介して大会主催者に報告する、2) 可能であればスクリーンショットで事態を記録し、大会主催者に提出する、3) ゲーム内の報告機能を使って違反や不正行為を報告し、関連する全てのゲームプレイデータを取得する。大会主催者はリアルタイムでゲームプレイに影響を与えることはできませんが、報告された問題は全て審査され、必要であればイベントの失格を含む措置が取られることになります。

1.1.5 ゲームプレイの不備は、失格の正当化にはなりません。プレイヤーがゲーム内でお互いの立場を高めるために協力することは、その輪の中にいないプレイヤーからすればいら立たいことですが、失格の正当化にはなりません。ゲーム内での自分の地位を向上させるのではなく、大会での他のプレイヤーの地位を向上させるために、1 人または複数の他のプレイヤーと協力することは推奨されず、警告が出されます。それ以上の行為は、失格となる場合があります。また、他のプレイヤーを意図的に勝利させることも禁止されています。

1.1.6 主催者は自分のトーナメントに参加することはできません。

1.2 トーナメント形式

1.2.1 トーナメントの公式言語は英語です。このルールは、各参加者が読みやすいように翻訳されています。矛盾が生じた場合には、英語版のルールが優先されるものとします。

1.2.2 DCWC の試合は全て CATAN Universe を使用して行います。

1.2.3 DCWC のイベントは、ランキング予選イベントとトーナメントラウンドの 2 つの形式で構成されます。ランキング予選イベントの試合は、CATAN Universe のオートマッチトーナメントルールセットを用いて行われ、トーナメントラウンドはカスタムトーナメントルールセットを用いて、Best Coast Pairings アプリケーションで管理されるシングルエリミネーション方式で行われます。

1.2.4 ランキング予選イベントでは、全ての参加者は 5 試合以上 7 試合以下をプレイします。ランキング予選イベントへの参加登録は、Constant Contact 社のウェブサイトから行います。プレイヤーはタイムゾーンごとにグループ分けされ、プレイしやすい時間帯にプレイヤーが集まりやすいようにします。

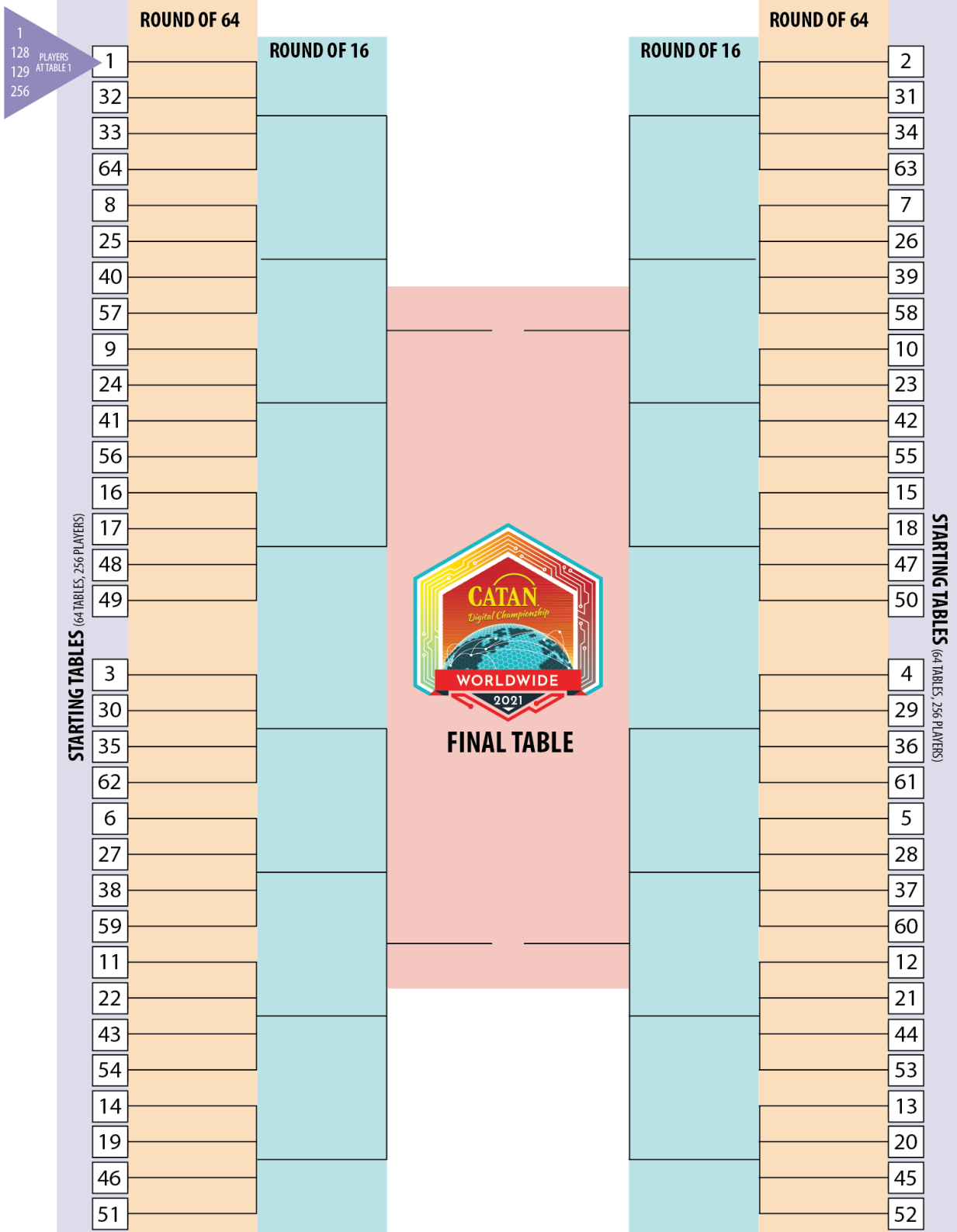
1.2.5 各 DCWC ランキング予選イベントは、各日付の登録詳細に記載されている通り、各グループに割り当てられたタイムゾーンにおいて、金曜日の夕方から日曜日の夕方までの 48 時間にわたって行われます。ランキング予選イベントで利用可能なグループの総数は、「Digital CATAN World Championship」イベントに登録するプレイヤーの数によって決まります。各ランキング予選イベントには、最低 100 人のプレイヤーが参加します。

1.2.6 ランキング予選イベントで 5 試合以上 7 試合以下のゲームを行った後、参加者は ELO スコアでランキングされます。

1.2.7 ランキング予選イベントのグループ数に応じて、各グループの上位入賞者が選ばれ、256 人以下のトーナメントラウンドが作成されます。グループの総数、ランキング予選イベントの日程、各グループの上位入賞者の人数、補欠の人数は、グループの割り当てが明らかになった時点で、ウェブサイト、Discord サーバー、及び電子メールでプレイヤーに発表されます。これは、ランキング予選イベントステージの開始前に行われます。

1.2.9 DCWC トーナメントラウンドはシングルエリミネーションのトーナメントです。ランキング予選イベントステージが終了した後、上位入賞者はトーナメントラウンドに進出し、ELO スコアでランキングされます。上位入賞者がイベント当日に現れなかった場合に備えて、トーナメントラウンドのサインイン時に、補欠のプレイヤーが Discord にログインするよう求められます。

1.2.10 トーナメントラウンドのテーブルは下記の図のように割り振られます。



各テーブルの勝者は次のラウンドに進みます。各テーブルの最上位のプレイヤーにはホストの役割が与えられ、割り当てられたテーブルに対戦相手を着席させる責任があります。

トーナメントラウンドのプレイヤーはランキングに応じて着席します。以下の例は 256 人のトーナメントラウンドの第 1 ラウンドの場合です。

第 1 ラウンド	シート 1	シート 2	シート 3	シート 4
テーブル 1	ランク 1	ランク 128	ランク 129	ランク 256
テーブル 2	ランク 2	ランク 127	ランク 130	ランク 255
テーブル 3	ランク 3	ランク 126	ランク 131	ランク 254
テーブル 4	ランク 4	ランク 125	ランク 132	ランク 253
テーブル 5	ランク 5	ランク 124	ランク 133	ランク 252
テーブル 6	ランク 6	ランク 123	ランク 134	ランク 251
テーブル 7	ランク 7	ランク 122	ランク 135	ランク 250
テーブル 8	ランク 8	ランク 121	ランク 136	ランク 249
テーブル 9	ランク 9	ランク 120	ランク 137	ランク 248
テーブル 10	ランク 10	ランク 119	ランク 138	ランク 247
テーブル 11	ランク 11	ランク 118	ランク 139	ランク 246
テーブル 12	ランク 12	ランク 117	ランク 140	ランク 245
テーブル 13	ランク 13	ランク 116	ランク 141	ランク 244
テーブル 14	ランク 14	ランク 115	ランク 142	ランク 243
テーブル 15	ランク 15	ランク 114	ランク 143	ランク 242
テーブル 16	ランク 16	ランク 113	ランク 144	ランク 241
テーブル 17	ランク 17	ランク 112	ランク 145	ランク 240
テーブル 18	ランク 18	ランク 111	ランク 146	ランク 239
テーブル 19	ランク 19	ランク 110	ランク 147	ランク 238

テーブル 20	ランク 20	ランク 109	ランク 148	ランク 237
テーブル 21	ランク 21	ランク 108	ランク 149	ランク 236
テーブル 22	ランク 22	ランク 107	ランク 150	ランク 235
テーブル 23	ランク 23	ランク 106	ランク 151	ランク 234
テーブル 24	ランク 24	ランク 105	ランク 152	ランク 233
テーブル 25	ランク 25	ランク 104	ランク 153	ランク 232
テーブル 26	ランク 26	ランク 103	ランク 154	ランク 231
テーブル 27	ランク 27	ランク 102	ランク 155	ランク 230
テーブル 28	ランク 28	ランク 101	ランク 156	ランク 229
テーブル 29	ランク 29	ランク 100	ランク 157	ランク 228
テーブル 30	ランク 30	ランク 99	ランク 158	ランク 227
テーブル 31	ランク 31	ランク 98	ランク 159	ランク 226
テーブル 32	ランク 32	ランク 97	ランク 160	ランク 225
テーブル 33	ランク 33	ランク 96	ランク 161	ランク 224
テーブル 34	ランク 34	ランク 95	ランク 162	ランク 223
テーブル 35	ランク 35	ランク 94	ランク 163	ランク 222
テーブル 36	ランク 36	ランク 93	ランク 164	ランク 221
テーブル 37	ランク 37	ランク 92	ランク 165	ランク 220
テーブル 38	ランク 38	ランク 91	ランク 166	ランク 219
テーブル 39	ランク 39	ランク 90	ランク 167	ランク 218
テーブル 40	ランク 40	ランク 89	ランク 168	ランク 217
テーブル 41	ランク 41	ランク 88	ランク 169	ランク 216
テーブル 42	ランク 42	ランク 87	ランク 170	ランク 215
テーブル 43	ランク 43	ランク 86	ランク 171	ランク 214
テーブル 44	ランク 44	ランク 85	ランク 172	ランク 213
テーブル 45	ランク 45	ランク 84	ランク 173	ランク 212

テーブル 46	ランク 46	ランク 83	ランク 174	ランク 211
テーブル 47	ランク 47	ランク 82	ランク 175	ランク 210
テーブル 48	ランク 48	ランク 81	ランク 176	ランク 209
テーブル 49	ランク 49	ランク 80	ランク 177	ランク 208
テーブル 50	ランク 50	ランク 79	ランク 178	ランク 207
テーブル 51	ランク 51	ランク 78	ランク 179	ランク 206
テーブル 52	ランク 52	ランク 77	ランク 180	ランク 205
テーブル 53	ランク 53	ランク 76	ランク 181	ランク 204
テーブル 54	ランク 54	ランク 75	ランク 182	ランク 203
テーブル 55	ランク 55	ランク 74	ランク 183	ランク 202
テーブル 56	ランク 56	ランク 73	ランク 184	ランク 201
テーブル 57	ランク 57	ランク 72	ランク 185	ランク 200
テーブル 58	ランク 58	ランク 71	ランク 186	ランク 199
テーブル 59	ランク 59	ランク 70	ランク 187	ランク 198
テーブル 60	ランク 60	ランク 69	ランク 188	ランク 197
テーブル 61	ランク 61	ランク 68	ランク 189	ランク 196
テーブル 62	ランク 62	ランク 67	ランク 190	ランク 195
テーブル 63	ランク 63	ランク 66	ランク 191	ランク 194
テーブル 64	ランク 64	ランク 65	ランク 192	ランク 193

第 2 ラウンド：64 人制準々決勝（16 テーブル）。

第 3 ラウンド：16 人制準決勝（4 テーブル）。

第 4 ラウンド：4 人制の決勝戦（ファイナルテーブル）。

トーナメント主催者は、ランキング予選イベントの ELO スコアに基づいてラウンド 1 のテーブル割り当てを決定しますが、それ以降のラウンドのテーブル割り当ては、組合わせ表によって決定されます。全てのラウンドにおけるプレイヤーの順番は、Catan Universe によって無作為に決定されます。

1.3 DCWC ランキング予選イベントにおけるトーナメント ELO スコアランキング

1.3.1 ELO スコアとは、特定のゲームにおける対戦相手と比較して、個々のプレイヤーの強さを判断するためのものです。このシステムの目的は、予想される勝率と実際のゲーム結果を比較することにより、プレイヤーのスキルレベルを継続的に測定してランク付けすることであり、試合終了時に適宜スコアを調整します。

ランキングは、プレイヤー同士の対照比較に基づいて算出されます。つまり、4 人プレイ（プレイヤー-A、プレイヤー-B、プレイヤー-C、プレイヤー-D）の場合は、プレイヤー同士が各組合せで対戦したように計算されます。

トーナメント ELO の計算。

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

- 勝利 = 1（プレイヤーが勝った場合）
- 勝利数 = 0（プレイヤーが負けた場合）
- 勝利数 = 0.5（同点の場合）

Example:

順位	プレイヤー	試合開始時の ELO
----	-------	------------

1	A	1,000
2	B	800
3	C	1,200

プレイヤーA 対 B(+5)、対 C(+15)。A は ELO ランキングで+20 ポイントを獲得。

プレイヤーB 対 A(-5)、対 C(+18)。B は ELO ランキングで+13 ポイントを獲得。

プレイヤーC 対 A(-15)、対 B(-18)。C は ELO ランキングで 33 ポイントを失う。

1.3.2 ランキング予選イベントに参加するプレイヤーは、登録した週末（金曜日の夕方から日曜日の夕方まで）の 48 時間の間に、最低 5 試合、最高 7 試合をプレイするものとします。プレイヤーは自分のタイムゾーングループ内でランダムに対戦相手と対戦します。全てのプレイヤーは、ELO スコア 1,000 からスタートし、ランキング予選イベントのステージを終えた後、プレイヤーは ELO スコアでランク付けされます。

1.3.3 DCWC への登録者数によって決まるランキング予選イベントの開催数に応じて、ランキング予選イベントの最終スコアボードで上位の何人か（1 人から 4 人まで）がトーナメントラウンドに進出します。CATAN Studio は、各ランキング予選イベントからのトーナメントラウンド進出者数を、最初のランキング予選イベントの週末開始前に発表します。

1.3.4 ELO スコアランキングで同点の場合、英語のトーナメント・スコアリング・ルールを用いて順位を決めます。タイブレークナンバーが最も高いプレイヤーが上位となります。

タイブレークナンバーの計算

(週末に獲得した総勝利ポイント数) + (小数点で表されたポイント割合)

例：プレイヤーA は以下のように 5 試合をプレイしました。

プレイヤーA の勝利ポイント	対戦相手 1	対戦相手 2	対戦相手 3	ポイント割合

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

例：プレイヤーA のポイント割合の計算は、第 1 試合 = $10 \div (10 + 7 + 8 + 5) = 0.3333$

プレイヤーA のタイブレークナンバーは、次のようになります。

$(10 + 9 + 7 + 10 + 9) + (0.3333 + 0.2727 + 0.2059 + 0.3030 + 0.3000) = 46.4149$

2.0 プレイヤーの責任 - 素材

2.0.1 全てのプレイヤーは、DCWC に参加するために、無料の CATAN Universe ゲームアプリをデバイスにダウンロードするか、Steam または Web ブラウザで CATAN Universe にアクセスする必要があります。

2.0.2 プレイヤーは、無料ゲームを 2 回プレイすることで、CATAN Universe のアカウントのレベルを 2 にする必要があります。

2.0.3 全てのプレイヤーは、DCWC イベントへの登録時に、CATAN Universe のスクリーンネームと、CATAN Universe のアカウントに登録されている有効な電子メールアドレスを提供する必要があります。

2.0.4 DCWC のランキング予選イベント及びトーナメントラウンドのゲームは、登録済みのプレイヤーは無料でプレイできます。

2.0.5 CATAN Studio は、その裁量により、特定のトーナメントラウンドの試合を録画及び／またはライブ配信することができます。録画やライブ配信に参加したくない、あるいは参加できないプレイヤーは、トーナメントラウンドの開始前に大会主催者にその旨を伝えなければなりません。ライブ配信や録画に参加したくない場合は、登録フォームで録画への同意を求められた際にその旨を記入してください。写真及びビデオに関する方針については、セクション 3.1.1 を参照してください。

2.0.6 ランキング予選イベントでは、チャットサービスは提供されず、プレイヤーは CATAN Universe 内のテキストベースのチャットに限定されます。

2.0.7 トーナメントラウンドは CATAN Studio の Discord サーバーで開催されます。参加者はトーナメントラウンド開始前に CATAN Studio の Discord サーバーに参加すると表示されるサーバールールに同意する必要があります。トーナメントラウンドの各テーブルには、試合中に使用するボイスチャンネルが割り当てられます。ボイスチャットに参加したくないプレイヤーは参加する必要はありませんが、ボイスチャットに参加しないとトレードやゲームプレイの議論に支障をきたす可能性があるため、参加することをお勧めします。テキストベースのチャットを希望する場合は、CATAN Universe 内で行ってください。

2.1 プレイヤーの責任 - 行動

2.1.1 全てのプレイヤーは、この「行動規範」及び「CATAN Universe 利用規約」を遵守しなければなりません。

2.1.2 CATAN は価値観に基づくブランドです。一般的に CATAN GmbH 及び CATAN Studio は、プレイ中、他のトーナメント活動中、関連イベント活動中、そしてトーナメント及びイベントプログラム全体において、プレイヤーが合法的かつ礼儀正しい行動を取ることを期待しています。

2.1.3 プレイヤーは、トーナメントゲーム中、他のトーナメント活動中、関連イベント活動中、及びトーナメントやイベントプログラム全体を通じて、他者に対して親切、礼儀、フェアプレーを示すものとします。

2.1.4 プレイヤーは、大会活動、関連イベントの活動、及び大会やイベント会場を取り巻く地域社会の活動を妨害してはいけません。

2.1.5 プレイヤーは、大会及びイベントプログラムの前、中、後において、CATAN ブランドに損害を与えたり、実質的な損害を与えたりしてはいけません。

2.1.6 プレイヤーは、CATAN の知的財産を侵害したり、希釈したり、悪用したりしないものとします。

2.1.7 CATAN GmbH、CATAN Studio、またはその指定された代理人は、本行動規範に違反したプレイヤーを直ちに徹底的に失格にする権利を有するものとします。

2.2 ハラスメント防止行動規範

CATAN Studio が主催するコンベンションやイベントでは、安全で、敬意を払い、包括的で楽しい環境に身を置くことができます。この行動規範は全ての人に適用されます。スタッフ、請負業者、他のベンダー、コンベンションスタッフ、ゲスト、プレスは同じ基準に従います。私たちは、行動規範を遵守しない人を排除または禁止する権利を有します。

私たちは、以下のようなあらゆる種類のハラスメントを容認しません。脅迫または威嚇、イベントの不適切な妨害、傷つく言葉、望まない性的な注目、望まない写真またはビデオ撮影、いじめ、ストーカー行為、つきまとい。特に以下に関連するハラスメント：人種または民族、国籍、性同一性またはジェンダー表現、性別または性的指向、年齢、障害、宗教、市民権の有無、病状または妊娠。

ハラスメントを経験したり目撃したりした場合は、カタンのスタッフに連絡してください。

上記のようなハラスメント行為の中止を求められた場合は、直ちに中止してください。取締りはイベントスタッフに付託されます。

3.1 写真及びビデオに関するポリシー

3.1.1 カタン チャンピオンシップ トーナメントのイベントに参加することにより、参加者は CATAN GmbH、CATAN Studio、及びその代理人、許可を得て行動する者に対し、写真、ビデオ録画、電子メディア、インターネットのウェブサイト、ソーシャルメディアを含む（ただしこれらに限定されない）プロモーション、マーケティング、情報提供、その他の資料において、参加者の録音、音声、ビデオ、画像、写真、その他の肖像を使用する権利を付与するものとします。当社のポリシー全文は、

<http://catanstudio.com/events/photopolicy/>。最新の規則や情報については、<http://bit.ly/CatanDocs> をご覧ください。

Copyright © 2021 CATAN GmbH and CATAN Studio. CATAN、The Settlers of Catan、"CATAN Sun "ロゴ、"Glowing Yellow Sun "マーク、"CATAN Board "マーク、及びここに記載されている全てのマークは、CATAN GmbH の商標であり、CATAN Studio のライセンスに基づいて使用されています。全ての権利は留保されています。発行：CATAN Studio, 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113.