

## ALGEMENE SPELREGELS

*Deze regels zijn van toepassing op alle deelnemers van het 2021 Digital CATAN® World Championship Tournament ("DCWC"), ongeacht het land van herkomst.*

### 1.0 Algemene spelregels

DCWC Games volgen de huidige CATAN-regels zoals die zijn ingevoerd door *CATAN Universe*.

### 1.1 Scheidsrechters

1.1.1 Aangezien dit een online toernooi is dat gehouden wordt door middel van het CATAN Universe-platform, zijn er geen scheidsrechters aanwezig. Wedstrijdinstellingen worden vermeld in de toernooideetails en moeten door alle spelers worden bekeken voordat ze zich inschrijven voor het evenement. Toernooiorganisatoren kunnen tijdens het evenement worden bereikt via CATAN Studio Discord. Aan alle deelnemers zal tijdens de registratie een uitnodigingslink worden verstrekt.

1.1.2 De spelers gaan akkoord met de CATAN Gedragscode (zie 2.1).

1.1.3 Indien spelers van mening zijn dat het resultaat van een wedstrijd oneerlijk was wegens een "exploit" of softwareprobleem, moeten zij onmiddellijk na afloop van hun wedstrijd protest aantekenen bij de Toernooiorganisatoren. Alle beslissingen van de toernooiorganisatoren zijn definitief. **Een exploit wordt gedefinieerd als het gebruik van bugs of glitches in het spel door een speler op een manier, die niet bedoeld is door de ontwerpers van het spel.**

1.1.4 Scheidsrechters kunnen spelers diskwalificeren voor het DCWC als zij geacht worden gebruik te hebben gemaakt van een exploit of als zij de CATAN Gedragscode hebben geschonden (zie 2.1). Deze omstandigheden omvatten, maar zijn niet beperkt tot, spelers die gebruik maken van exploits met de intentie om het spel te winnen, spelers die zich bezighouden met grof spel, of opzettelijk een andere speler laten winnen of hem daartoe aanzetten. Als je denkt dat iemand een exploit gebruikt of de CATAN Gedragscode overtreedt, neem dan de volgende maatregelen: 1) Meld het nok de toernooiorganisatoren via de Discord-server; 2) Documenteer het zo mogelijk met screenshots en stuur deze naar de toernooiorganisatoren; en 3) Gebruik de in-game rapportagefunctie om de overtreding of het misbruik te melden, zodat alle relevante spelgegevens kunnen worden vastgelegd. Toernooiorganisatoren zijn niet in staat om het spel in real time te beïnvloeden, maar alle gemelde problemen zullen worden geëvalueerd. Indien nodig zal actie worden ondernomen, tot en met diskwalificatie van het evenement.

1.1.5 Slecht spelverloop is geen rechtvaardiging voor diskwalificatie. Spelers die uitsluitend samenwerken om elkaars positie in het spel te bevorderen kan frustrerend zijn, maar is geen rechtvaardiging voor diskwalificatie. Samenwerken met een of meer andere spelers om de positie van een andere speler in het toernooi te verbeteren in plaats van je eigen positie in het spel te bevorderen, wordt ontmoedigd en zal worden bestraft met een waarschuwing. Verdere acties

kunnen leiden tot diskwalificatie. Het is verboden om opzettelijk een andere speler te laten winnen.

1.1.6 Organisatoren mogen niet in hun eigen toernooi spelen.

## 1.2 Toernooiopzet

1.2.1 De officiële taal van het toernooi is Engels. Deze regels zijn vertaald voor het gebruiksgemak van elke deelnemer. In geval van tegenstrijdigheid is de Engelse versie van de regels doorslaggevend.

1.2.2 Alle DCWC wedstrijden worden gespeeld met *CATAN Universe*.

1.2.3 Het DCWC-evenement bestaat uit twee segmenten: het **Ranking Kwalificatie-evenement** en de **Toernooironde**. Ranking Qualifier-wedstrijden worden gespeeld met *CATAN Universe's* Auto Match-toernooiregelset, en de Toernooironde wordt gespeeld met de Custom Tournament-regelset, met een single-elimination bracket die wordt beheerd in de Best Coast Pairings-app.

1.2.4 In de Ranking Kwalificatie Events zullen alle deelnemers minimaal 5 en maximaal 7 wedstrijden spelen. Registratie voor de Ranglijst Kwalificatie-evenementen vindt plaats via de Constant Contact website. Spelers zullen worden gesorteerd in groepen per tijdzone, zodat de beschikbaarheid van spelers tijdens de beste speeltijden wordt gemaximaliseerd.

1.2.5 Elk DCWC Ranking Kwalificatie-evenement zal plaatsvinden gedurende een periode van achtenveertig (48) uur zoals aangegeven in de Registratiedetails voor elke datum, beginnend op vrijdagavond en lopend tot zondagavond in de tijdzone die aan elke Groep is toegewezen. Het totaal aantal beschikbare Groepen voor Ranglijst Kwalificatie-evenementen wordt bepaald door het aantal spelers dat zich inschrijft voor het Digitale CATAN Wereldkampioenschap evenement. Elk Ranking Kwalificatie-evenement zal minimaal 100 spelers bevatten.

1.2.6 Na het spelen van niet minder dan vijf (5) en niet meer dan zeven (7) wedstrijden in het Ranglijst Kwalificatie-evenement, zullen de deelnemers worden gerangschikt op basis van ELO-score.

1.2.7 Afhankelijk van het totaal aantal Ranglijst Kwalificatie Evenement Groepen, zullen de hoogst geëindigde spelers van elke groep worden geselecteerd om een Toernooironde te creëren van niet meer dan 256 spelers. **Het totaal aantal Groepen, de datums van de Ranglijst Kwalificatie-evenementen, het aantal topscoorders dat uit elke groep promoveert en het aantal plaatsvervangers zullen aan de spelers bekend worden gemaakt via de website, in de Discord server en via e-mail wanneer de Groepstoewijzingen bekend worden gemaakt. Dit gebeurt voor het begin van de Ranking Kwalificatie Evenement-fase.**

1.2.9 De DCWC Toernooironde is een single-elimination toernooi. Na afloop van de Ranking Qualifier Event stage zullen de hoogst geëindigde spelers worden gepromoveerd naar de Toernooironde en vervolgens worden gerangschikt worden op ELO Score. Plaatsvervangers zullen gevraagd worden om in te loggen op Discord tijdens de sign-in voor de Toernooironde om tafels



De winnaars van elke tafel gaan door naar de volgende ronde. De hoogst gerangschikte speler aan elke tafel wordt aangewezen als gastheer en is verantwoordelijk voor het plaatsen van zijn medespelers aan de toegewezen tafel.

Voorbeeld van een toernooi Ronde 1 tafelindeeling met 256 spelers:

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

<b>Tabel 26</b>	Rang 26	Rang 103	Rang 154	Rang 231
<b>Tabel 27</b>	Rang 27	Rang 102	Rang 155	Rang 230
<b>Tabel 28</b>	Rang 28	Rang 101	Rang 156	Rang 229
<b>Tabel 29</b>	Rang 29	Rang 100	Rang 157	Rang 228
<b>Tabel 30</b>	Rang 30	Rang 99	Rang 158	Rang 227
<b>Tabel 31</b>	Rang 31	Rang 98	Rang 159	Rang 226
<b>Tabel 32</b>	Rang 32	Rang 97	Rang 160	Rang 225
<b>Tabel 33</b>	Rang 33	Rang 96	Rang 161	Rang 224
<b>Tabel 34</b>	Rang 34	Rang 95	Rang 162	Rang 223
<b>Tabel 35</b>	Rang 35	Rang 94	Rang 163	Rang 222
<b>Tabel 36</b>	Rang 36	Rang 93	Rang 164	Rang 221
<b>Tabel 37</b>	Rang 37	Rang 92	Rang 165	Rang 220
<b>Tabel 38</b>	Rang 38	Rang 91	Rang 166	Rang 219
<b>Tabel 39</b>	Rang 39	Rang 90	Rang 167	Rang 218
<b>Tabel 40</b>	Rang 40	Rang 89	Rang 168	Rang 217
<b>Tabel 41</b>	Rang 41	Rang 88	Rang 169	Rang 216
<b>Tabel 42</b>	Rang 42	Rang 87	Rang 170	Rang 215
<b>Tabel 43</b>	Rang 43	Rang 86	Rang 171	Rang 214
<b>Tabel 44</b>	Rang 44	Rang 85	Rang 172	Rang 213
<b>Tabel 45</b>	Rang 45	Rang 84	Rang 173	Rang 212
<b>Tabel 46</b>	Rang 46	Rang 83	Rang 174	Rang 211
<b>Tabel 47</b>	Rang 47	Rang 82	Rang 175	Rang 210
<b>Tabel 48</b>	Rang 48	Rang 81	Rang 176	Rang 209
<b>Tabel 49</b>	Rang 49	Rang 80	Rang 177	Rang 208
<b>Tabel 50</b>	Rang 50	Rang 79	Rang 178	Rang 207
<b>Tabel 51</b>	Rang 51	Rang 78	Rang 179	Rang 206
<b>Tabel 52</b>	Rang 52	Rang 77	Rang 180	Rang 205
<b>Tabel 53</b>	Rang 53	Rang 76	Rang 181	Rang 204
<b>Tabel 54</b>	Rang 54	Rang 75	Rang 182	Rang 203
<b>Tabel 55</b>	Rang 55	Rang 74	Rang 183	Rang 202
<b>Tabel 56</b>	Rang 56	Rang 73	Rang 184	Rang 201

<b>Tabel 57</b>	Rang 57	Rang 72	Rang 185	Rang 200
<b>Tabel 58</b>	Rang 58	Rang 71	Rang 186	Rang 199
<b>Tabel 59</b>	Rang 59	Rang 70	Rang 187	Rang 198
<b>Tabel 60</b>	Rang 60	Rang 69	Rang 188	Rang 197
<b>Tabel 61</b>	Rang 61	Rang 68	Rang 189	Rang 196
<b>Tabel 62</b>	Rang 62	Rang 67	Rang 190	Rang 195
<b>Tabel 63</b>	Rang 63	Rang 66	Rang 191	Rang 194
<b>Tabel 64</b>	Rang 64	Rang 65	Rang 192	Rang 193

**Ronde 2:** kwartfinale van 64 personen (16 tafels).

**Ronde 3:** halve finale voor 16 personen (4 tafels).

**Ronde 4:** finale voor 4 personen (finaletafel).

**Terwijl de toernooiorganisatoren de tafeloewijzing in Ronde 1 zullen bepalen op basis van de ELO-score van het kwalificatie-evenement, wordt de tafeloewijzing in de volgende rondes bepaald door de resultaten van de bracket. De volgorde van de spelers in alle rondes wordt bepaald door CATAN Universe randomisatie.**

### 1.3 Toernooi ELO Score Rangschikking in DCWC Rangschikking Kwalificatie-evenementen

1.3.1 De ELO-score wordt gebruikt om de sterkte van een individuele speler te bepalen in vergelijking met zijn tegenstanders in een bepaalde wedstrijd. Het doel van dit systeem is om het vaardigheidsniveau van een speler voortdurend te meten en te rangschikken door zijn verwachte winstverhouding te vergelijken met de feitelijke spelresultaten, en vervolgens zijn score aan het eind van een wedstrijd overeenkomstig aan te passen.

Rangschikkingen worden berekend op basis van zij-aan-zij vergelijkingen tussen de spelers. Dit betekent dat in een spel met 4 spelers (speler A, speler B, speler C, en speler D) de berekening wordt uitgevoerd alsof de spelers tegen elkaar hebben gestreden in paren.

### Toernooi ELO berekening:

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

- Overwinning = 1 (als de speler wint)
- Overwinning = 0 (als speler verliest)
- Overwinning = 0,5 (in geval van een gelijkspel)

Voorbeeld:

Plaats	Speler	Startende ELO
1	A	1000
2	B	800
3	C	1200

Speler A tegen B (+5) en C (+15). A krijgt +20 punten voor zijn ELO-ranglijst.

Speler B vs A (-5) en C (+18). B ontvangt +13 punten.

Speler C vs A (-15) en B (-18). C verliest 33 punten van hun ELO ranking.

1.3.2 Spelers in Ranglijst Kwalificatie-evenementen zullen minimaal vijf (5) en maximaal zeven (7) wedstrijden spelen over een periode van achtenveertig (48) uur tijdens hun geregistreerde weekend (vrijdagavond - zondagavond). Spelers spelen tegen willekeurige tegenstanders binnen hun tijdzone-groep. Alle spelers beginnen op 1000 ELO Score en, na het beëindigen van de Ranglijst Kwalificatie Evenement fase, zullen de spelers worden gerangschikt op ELO Score.

1.3.3 Afhankelijk van het aantal Ranking Kwalificatie-evenementen, dat wordt bepaald door het totaal aantal mensen dat zich inschrijft voor de DCWC, zal een aantal individuen (van 1 tot 4) die bovenaan het eindtotaal van hun Ranking Kwalificatie-evenement staan, doorgaan naar de Toernooironde. CATAN Studio zal voor aanvang van het eerste Ranking Qualifier Event-weekend bekendmaken hoeveel deelnemers van elk Ranking Qualifier Event doorgaan.

1.3.4 Bij gelijke standen in de ELO-score-ranglijst zullen winnaars worden bepaald aan de hand van de Engelstalige toernooireglementen. De speler met het hoogste tiebreaknummer gaat door.

Tiebreak nummer berekening:

(Totaal aantal VP gescoord tijdens het weekend) + ( % van de punten uitgedrukt als een decimaal)

Voorbeeld: Speler A neemt deel aan 5 wedstrijden zoals hieronder getoond.

Speler A Score	Tegenstander 1	Tegenstander 2	Tegenstander 3	Percentiel
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

Voorbeeld: Percentielberekening voor Speler A, Spel 1 =  $10 / (10 + 7 + 8 + 5) = 0,3333$

Speler A's tiebreak nummer zou zijn:

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

## 2.0 Verantwoordelijkheden van de spelers - Materiaal

2.0.1 Alle spelers moeten de gratis *CATAN Universe* game app downloaden op een apparaat of toegang krijgen tot *CATAN Universe* via Steam of web browser om deel te kunnen nemen aan het Digitaal *CATAN* Wereldkampioenschap.

2.0.2 Spelers moeten level 2 bereiken op hun *CATAN Universe* account, dat bereikt kan worden door twee gratis spellen te spelen.

2.0.3 Alle spelers moeten hun *CATAN Universe*-schermnaam en een aan de *Catan Universe*-account gekoppeld geldig e-mailadres opgeven als ze zich registreren voor het DCWC-evenement.

2.0.4 DCWC Ranglijst Kwalificatie-evenementen en Toernooironde wedstrijden zijn gratis te spelen voor geregistreerde spelers.

2.0.5 *CATAN Studio* mag, naar eigen goeddunken, bepaalde wedstrijden van de Toernooironde opnemen en/of livestreamen. Als een speler niet wil of kan deelnemen aan een opname of livestream, moet hij de toernooiorganisatoren hiervan voor het begin van de toernooironde op de hoogte brengen. **Indien u niet wenst deel te nemen aan live streams of opnames, gelieve dit dan aan te duiden op uw inschrijvingsformulier wanneer u gevraagd wordt om toestemming te geven voor opnames.** Zie sectie 3.1.1 voor ons volledige Beleid inzake Fotografie en Video.



2.0.6 Er zal geen chatservice worden gefaciliteerd voor de Ranking Qualifier Events. Spelers zijn beperkt tot tekstgebaseerde chat binnen *CATAN Universe*.

2.0.7 De Toernooironde zal georganiseerd worden via CATAN Studio's Discord-server. Alle deelnemers moeten akkoord gaan met de serverregels, die getoond worden bij het betreden van de CATAN Studio Discord-server, voor het begin van de Toernooironde. Elke tafel in de Toernooironde zal een stemkanaal toegewezen krijgen voor gebruik tijdens hun wedstrijd. Spelers die niet willen deelnemen aan voicechat zijn niet verplicht om mee te doen, maar het wordt wel aangeraden omdat het niet deelnemen aan voicechat mogelijk de handel en gameplaydiscussies zal belemmeren. Tekst-gebaseerde chat, indien gewenst, dient plaats te vinden binnen *CATAN Universe*.

## 2.1 Verantwoordelijkheden van de spelers - Gedrag

2.1.1 Alle spelers moeten zich houden aan deze "Gedragscode" en aan de *CATAN Universe* [Gebruiksvoorwaarden](#).

2.1.2 CATAN is een op waarden gebaseerd merk. In het algemeen verwachten CATAN GmbH en CATAN Studio van de spelers dat zij zich op een legale en beschaafde manier gedragen tijdens het spel, tijdens andere toernooiactiviteiten, tijdens gerelateerde evenementactiviteiten en gedurende het gehele toernooi en evenementprogramma.

2.1.3 De spelers geven blijk van vriendelijkheid, hoffelijkheid en fair play tegenover anderen tijdens de toernooiwedstrijden, tijdens andere toernooiactiviteiten, tijdens aanverwante evenementenactiviteiten en tijdens het gehele toernooi en het gehele evenementenprogramma.

2.1.4 De spelers zullen de toernooiactiviteiten, de activiteiten in verband met het evenement of de activiteiten in de plaatselijke gemeenschap rond het toernooi en de plaats van het evenement niet verstoren.

2.1.5 De spelers zullen het CATAN-merk niet schaden of er aanzienlijke schade aan toebrengen voor, tijdens of na het toernooi en het programma van het evenement.

2.1.6 Spelers zullen de intellectuele eigendom van CATAN niet betwisten, verwateren en/of zich onrechtmatig toe-eigenen.

2.1.7 CATAN GmbH, CATAN Studio, of hun aangewezen agenten hebben het recht om een speler die deze Gedragscode overtreedt onmiddellijk en grondig te diskwalificeren.

## 2.2 Gedragscode tegen pesterijen

Wanneer je op een conventie of evenement bent dat wordt georganiseerd door CATAN Studio, bevind je je in een veilige, respectvolle, inclusieve en leuke omgeving. Deze Gedragscode geldt voor iedereen: personeel, contractanten, andere verkopers, conventiemedewerkers, gasten en pers worden aan

dezelfde normen gehouden. We behouden ons het recht voor om personen die zich niet aan de Gedragscode houden te verwijderen of te verbannen.

We tolereren geen enkele vorm van intimidatie, inclusief: Intimidatie of bedreigingen, ongepaste verstoring van evenementen, kwetsend taalgebruik, ongewenste seksuele aandacht, ongewenste fotografie of video-opnamen, pesten, stalken of volgen. Vooral in verband met: Ras of etniciteit, nationale afkomst, genderidentiteit of -presentatie, geslacht of seksuele geaardheid, leeftijd, handicap, religie, burgerschapsstatus, medische toestand of zwangerschap.

Als u enige vorm van intimidatie ervaart of daarvan getuige bent, neem dan contact op met een CATAN-medewerker.

Als u wordt gevraagd om te stoppen met pestgedrag zoals hierboven vermeld, STOP dan onmiddellijk. Handhaving zal worden geëscaleerd naar het evenementpersoneel.

### 3.1 FOTOGRAFIE- EN VIDEOBELEID

3.1.1 Door het bijwonen van en/of deelnemen aan een evenement van het CATAN Championship Tournament verleent de deelnemer CATAN GmbH, CATAN Studio, en haar rechtverkrijgenden, agenten en degenen die handelen met haar toestemming, het recht om opnamen, audio, video, beelden, foto's en/of andere gelijkenissen van de deelnemer te gebruiken in promotie-, marketing-, informatie- of ander materiaal, inclusief maar niet beperkt tot foto's, video-opnamen, elektronische media, internet-websites en sociale media. Zie ons volledige beleid op <http://catanstudio.com/events/photopolicy/>. Voor onze meest actuele regels en informatie, bezoek: <http://bit.ly/CatanDocs>

Copyright © 2021 CATAN GmbH en CATAN Studio. CATAN, De Kolonisten van Catan, het "CATAN Zon" logo, de "Gloedvolle Gele Zon" en "CATAN Bord" merken, en alle merken hierin zijn handelsmerken van CATAN GmbH en worden gebruikt onder licentie door CATAN Studio. Alle rechten voorbehouden. Gepubliceerd door CATAN Studio, 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113.