

REGRAS GERAIS DE JOGO

Estas regras aplicam-se aos participantes no Torneio do Campeonato Mundial CATAN® Digital 2021 ("DCWC"), independentemente do país de origem.

1.0 Regras Gerais do Jogo

Os Jogos DCWC seguem as actuais regras de CATAN, tal como implementadas pelo *CATAN Universe*.

1.1 Árbitros

1.1.1 Uma vez que se trata de um torneio online realizado dentro da plataforma *CATAN Universe*, não há árbitros dentro do jogo. As definições dos jogos serão publicadas nos detalhes do torneio e devem ser revistas por todos os jogadores antes de se inscreverem no evento. Os organizadores do torneio estarão disponíveis através do CATAN Studio Discord durante o evento e será fornecido um link de convite a todos os participantes durante a inscrição.

1.1.2 Os jogadores concordam em respeitar o Código de Conduta CATAN (ver 2.1).

1.1.3 Se os jogadores sentirem que o resultado de um jogo foi injusto devido a uma "exploração" ou questão de software, devem apresentar um protesto imediato aos Organizadores do Torneio no final do jogo. Todas as decisões tomadas pelos Organizadores do Torneio são finais. **A exploração é definida como a utilização de um bug ou de falhas no jogo por um jogador em seu benefício, de uma forma não pretendida pelos criadores do jogo.**

1.1.4 Os árbitros podem desqualificar jogadores do DCWC se se considerar que utilizaram uma exploração ou violaram o Código de Conduta CATAN (ver 2.1). Estas circunstâncias incluem, mas não estão limitadas a, jogadores que utilizem explorações com a intenção de ganhar o jogo, jogadores que se envolvam em jogadas abusivas, ou que intencionalmente causem ou promovam a vitória de outro jogador. Se acreditar que alguém está a utilizar uma exploração ou a violar o Código de Conduta CATAN, por favor, tome todas as seguintes medidas: 1) Fazer um relatório aos Organizadores do Torneio através do servidor Discord; 2) Documentar, se possível, com capturas de ecrã e submetê-las aos Organizadores do Torneio; e 3) Utilizar a função de relatório dentro do jogo para denunciar a violação ou exploração, de modo a que todos os dados de jogo relevantes possam ser capturados. Os Organizadores do Torneio não são capazes de afectar o jogo em tempo real, contudo todas as questões reportadas serão avaliadas e, se necessário, serão tomadas medidas até à desqualificação do evento.

1.1.5 Uma má jogada não é uma justificação para a desqualificação. Jogadores que trabalham em conjunto para avançar posições mútuas no jogo podem ser frustrantes, mas não é uma justificação para a desqualificação. Trabalhar em conjunto com um ou mais jogadores para avançar a posição de outro jogador no torneio em vez de avançar a sua própria posição no jogo é desencorajado e será servido com um aviso. Outras acções podem resultar numa desclassificação. É-lhe proibido dar intencionalmente uma vitória a outro jogador.

1.1.6 Os organizadores não podem jogar no seu próprio torneio.

1.2 Formato do Torneio

1.2.1 A língua oficial do torneio é o inglês. Estas regras foram traduzidas para facilitar a utilização de cada participante. Em caso de qualquer contradição, prevalece a versão inglesa das regras.

1.2.2 Todos os jogos DCWC serão jogados utilizando o *CATAN Universe*.

1.2.3 O evento DCWC é composto por dois segmentos: o **Evento de Qualificação do Ranking** e a **Ronda do Torneio**. Os jogos do Evento Qualificador do Ranking serão jogados usando o conjunto de regras do torneio *CATAN Universe Auto Match*, e a Ronda do Torneio será jogada usando o conjunto de regras do Torneio Personalizado, com um escalão de eliminação único administrado na aplicação Best Coast Pairings.

1.2.4 No Ranking de Eventos Qualificativos, todos os participantes jogarão em não menos de 5 e não mais de 7 jogos. A inscrição para os Eventos Qualificadores do Ranking terá lugar através do website de Contacto Constante. Os jogadores serão classificados em grupos por Fuso Horário para maximizar a disponibilidade dos jogadores durante o horário nobre de jogo.

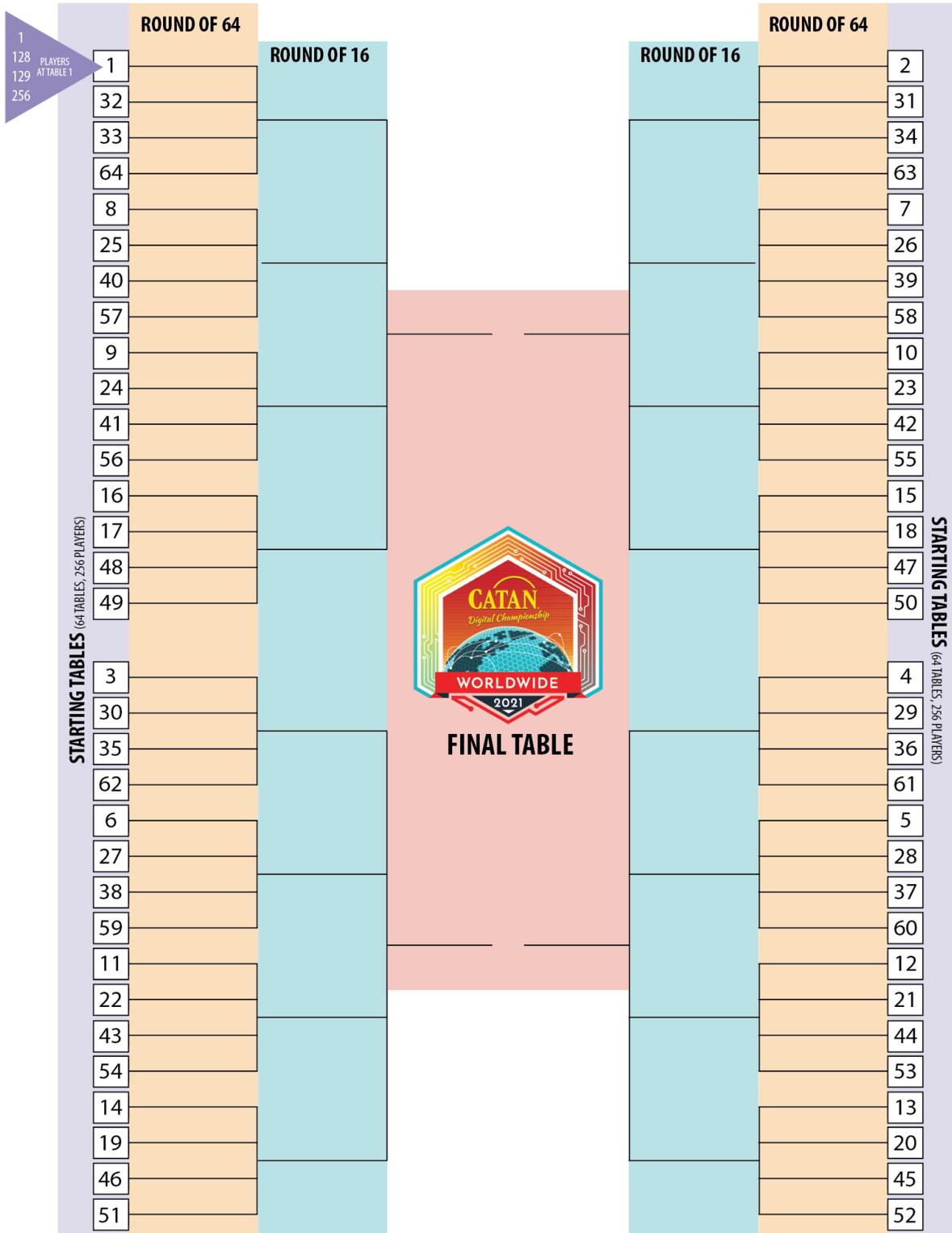
1.2.5 Cada Evento de Qualificação do Ranking DCWC decorrerá durante um período de quarenta e oito (48) horas, conforme indicado nos detalhes da Inscrição para cada data, começando na sexta-feira à noite e correndo até domingo à noite no Fuso Horário atribuído a cada Grupo. O número total de Grupos disponíveis para Eventos Qualificadores do Ranking será determinado pelo número de jogadores inscritos para o evento do Campeonato Mundial de CATAN Digital. Cada Evento Qualificativo do Ranking conterà um mínimo de 100 jogadores.

1.2.6 Depois de jogar não menos de cinco (5) e não mais de sete (7) jogos no Evento de Qualificação do Ranking, os participantes serão classificados por Pontuação ELO.

1.2.7 Dependendo do número total de Grupos de Eventos Qualificadores do Ranking, os primeiros classificados de cada Grupo serão seleccionados para criar uma Ronda de Torneio de não mais de 256 jogadores. **O número total de Grupos, as datas dos Eventos de Qualificação do Ranking, o número de primeiros classificados a serem promovidos de cada Grupo, e o número de suplentes serão anunciados aos jogadores no website, no servidor Discord, e via email quando as atribuições do Grupo forem reveladas. Isto será antes do início da fase de Qualificação do Ranking.**

1.2.9 A Ronda do Torneio DCWC é um torneio de eliminação única. Após a conclusão da fase de Qualificação do Ranking, os melhores classificados serão promovidos para a Ronda do Torneio e depois classificados pela ELO Score. Os suplentes serão convidados a entrar na Discord durante a inscrição na Ronda do Torneio para preencher as mesas no caso dos melhores classificados não aparecerem no dia do evento.

1.2.10 10 Ronda de Torneio: Os jogadores estão sentados em mesas em estilo serpentino. As mesas são então colocadas num parêntesis de acordo com o diagrama abaixo:



Os vencedores de cada mesa avançam para a ronda seguinte. Ao melhor classificado de cada mesa serão atribuídas funções de anfitrião e será responsável por sentar os seus adversários na mesa que lhes for atribuída.

Exemplo abaixo para atribuições de mesa num Torneio de 256 pessoas Ronda 1:

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

Quadro 26	Posição 26	Posição103	Posição 154	Posição 231
Quadro 27	Posição 27	Posição 102	Posição 155	Posição 230
Quadro 28	Posição 28	Posição 101	Posição 156	Posição 229
Quadro 29	Posição 29	Posição 100	Posição 157	Posição 228
Quadro 30	Posição 30	Posição 99	Posição 158	Posição 227
Quadro 31	Posição 31	Posição 98	Posição 159	Posição 226
Quadro 32	Posição 32	Posição 97	Posição 160	Posição 225
Quadro 33	Posição 33	Posição 96	Posição 161	Posição 224
Quadro 34	Posição 34	Posição 95	Posição 162	Posição 223
Quadro 35	Posição 35	Posição 94	Posição 163	Posição 222
Quadro 36	Posição 36	Posição 93	Posição 164	Posição 221
Quadro 37	Posição 37	Posição 92	Posição 165	Posição 220
Quadro 38	Posição 38	Posição 91	Posição 166	Posição 219
Quadro 39	Posição 39	Posição 90	Posição 167	Posição 218
Quadro 40	Posição 40	Posição 89	Posição 168	Posição 217
Quadro 41	Posição 41	Posição 88	Posição 169	Posição 216
Quadro 42	Posição 42	Posição 87	Posição 170	Posição 215
Quadro 43	Posição 43	Posição 86	Posição 171	Posição 214
Quadro 44	Posição 44	Posição 85	Posição 172	Posição 213
Quadro 45	Posição 45	Posição 84	Posição 173	Posição 212
Quadro 46	Posição 46	Posição 83	Posição 174	Posição 211
Quadro 47	Posição 47	Posição 82	Posição 175	Posição 210
Quadro 48	Posição 48	Posição 81	Posição 176	Posição 209
Quadro 49	Posição 49	Posição 80	Posição 177	Posição 208
Quadro 50	Posição 50	Posição 79	Posição 178	Posição 207
Quadro 51	Posição 51	Posição 78	Posição 179	Posição 206
Quadro 52	Posição 52	Posição 77	Posição 180	Posição 205
Quadro 53	Posição 53	Posição 76	Posição 181	Posição 204
Quadro 54	Posição 54	Posição 75	Posição 182	Posição 203
Quadro 55	Posição 55	Posição 74	Posição 183	Posição 202
Quadro 56	Posição 56	Posição 73	Posição 184	Posição 201

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

Ronda 2: 64 pessoas quarto-de-final (16 mesas).

Ronda 3: 16 pessoas semi-final (4 mesas).

Ronda 4: 4 pessoas final (Mesa final).

Enquanto que os Organizadores do Torneio determinarão as atribuições da mesa da Ronda 1 com base no Ranking Qualificativo ELO Score, a atribuição da mesa nas rondas seguintes é determinada por resultados entre parênteses. A ordem dos jogadores em todas as rondas é determinada pela aleatorização do CATAN *Universe*.

1.3 Ranking de Pontuação do Torneio ELO no Ranking de Classificação DCWC Eventos de Qualificação

1.3.1 A pontuação ELO é utilizada para determinar a força de um jogador individual em comparação com os seus adversários num determinado jogo. O objectivo deste sistema é medir e classificar continuamente o nível de habilidade de um jogador, comparando o seu rácio de vitória esperado com os resultados reais do jogo, ajustando depois a sua pontuação em conformidade no final de uma partida.

Os rankings são calculados com base em comparações lado a lado entre os jogadores. Isto significa que num jogo de 4 jogadores (jogador A, jogador B, jogador C, e jogador D) o cálculo é efectuado como se os jogadores tivessem competido uns contra os outros em pares.

Cálculo do ELO do Torneio:

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

- Vitória = 1 (se o jogador ganhar)
- Vitória = 0 (se o jogador perder)
- Vitória = 0,5 (em caso de empate)

Exemplo:

Lugar	Jogador	Início da ELO
1	A	1000
2	B	800
3	C	1200

Jogador A vs B (+5) e C (+15). A recebe +20 pontos pela sua classificação ELO.

Jogador B vs A (-5) e C (+18). B recebe +13 pontos.

Jogador C vs A (-15) e B (-18). C perde 33 pontos para a sua classificação ELO.

1.3.2 Os jogadores em Eventos de Qualificação do Ranking jogarão um mínimo de cinco (5) e um máximo de sete (7) jogos durante um período de quarenta e oito (48) horas no seu fim-de-semana registado (sexta-feira à noite - domingo à noite). Os jogadores jogarão ao acaso dentro do seu Grupo de Fuso Horário. Todos os jogadores começam com 1000 pontos ELO e, após terminarem a fase de qualificação do Ranking, os jogadores serão classificados por pontos ELO.

1.3.3 Dependendo do número de Eventos Qualificadores do Ranking, que é determinado pelo número total de pessoas que se inscrevem no DCWC, algum número de indivíduos (de 1 a 4) no topo do seu painel de pontuação final dos Eventos Qualificadores do Ranking irá avançar para a Ronda do Torneio. O CATAN Studio anunciará o número de indivíduos que avançarão de cada Evento Qualificatório do Ranking antes do início do primeiro fim-de-semana do Evento Qualificatório do Ranking.

1.3.4 Quaisquer empates do ELO Score Ranking serão quebrados usando as regras de pontuação de torneios em língua inglesa. O jogador com o maior número de tiebreak avançará.

Cálculo do número de Tiebreak:

(Número total de VP pontuados durante o fim-de-semana) + (% de pontos expressos como decimal)

Ex: Jogador A compete em 5 jogos, como se mostra abaixo.

Jogador	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

Ex: Cálculo percentual para o Jogador A, $\text{Jogo 1} = 10 / (10 + 7 + 8 + 5) = 0,3333$

O número de tiebreak do jogador A seria:

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

2.0 Responsabilidades dos jogadores - Material

2.0.1 Todos os jogadores devem descarregar a aplicação gratuita do jogo *CATAN Universe* para um dispositivo ou aceder ao *CATAN Universe* através do Steam ou navegador de Internet, a fim de participar no Campeonato Mundial Digital CATAN.

2.0.2 Os jogadores devem atingir o nível 2 na sua conta *CATAN Universe*, que pode ser alcançado jogando em dois jogos gratuitos.

2.0.3 Todos os jogadores devem fornecer o seu nickname do *CATAN Universe* e endereço de correio electrónico válido associado à sua conta *CATAN Universe* ao registarem-se no evento DCWC.

2.0.4 DCWC Ranking Qualifier Events e Tournament Round Games são livres de jogar para jogadores registados.

2.0.5 CATAN Studio pode, à sua discricção, gravar e/ou animar certos jogos de Torneio Redondo. Se um jogador não quiser ou não puder participar numa gravação ou numa transmissão ao vivo, deve sensibilizar os organizadores do Torneio antes do início da Ronda do Torneio. **Se não desejar participar em transmissões ou gravações ao vivo, por favor indique isto no seu Formulário de Inscrição quando lhe for pedido que autorize a gravação.** Ver secção 3.1.1 para a nossa Política de Fotografia e Vídeo completa.

2.0.6 Nenhum serviço de chat será facilitado para os Eventos do Qualificador do Ranking e os jogadores estão limitados ao chat baseado em texto dentro do *CATAN Universe*.

2.0.7 A Ronda do Torneio será organizada através do servidor Discord do CATAN Studio, e todos os participantes devem concordar com as regras do servidor, que são exibidas ao aderir ao servidor Discord do CATAN Studio, antes do início da Ronda do Torneio. A cada mesa da Ronda do Torneio será atribuído um canal de voz para utilização durante a sua partida. Os jogadores que não desejem participar no chat de voz não são obrigados a participar, no entanto recomenda-se, pois a sua não participação no chat de voz poderá dificultar o comércio e as discussões sobre o jogo. O chat baseado em texto, se desejado, deverá ter lugar dentro do *CATAN Universe*.

2.1 Responsabilidades dos jogadores - Conduta

2.1.1 Todos os jogadores devem respeitar este "Código de Conduta" bem como os [Termos de Utilização do](#) *CATAN Universe*.

2.1.2 CATAN é uma marca baseada em valores. Geralmente, CATAN GmbH e CATAN Studio esperam que os jogadores se conduzam de forma legal e civil durante o jogo, durante outras actividades do torneio, durante actividades de eventos relacionados, e durante todo o torneio e programa do evento.

2.1.3 Os jogadores devem exibir gentileza, cortesia e fair play aos outros durante os jogos do torneio, durante outras actividades do torneio, durante as actividades de eventos relacionados, e durante todo o torneio e programa do evento.

2.1.4 Os jogadores não devem perturbar as actividades do torneio, actividades de eventos relacionados, ou actividades dentro da comunidade local em torno do torneio e do local do evento.

2.1.5 Os jogadores não devem prejudicar, ou trazer danos substanciais à marca CATAN antes, durante, ou após o torneio e o programa do evento.

2.1.6 Os jogadores não devem contestar, diluir, e/ou apropriar-se indevidamente da propriedade intelectual CATAN.

2.1.7 CATAN GmbH, CATAN Studio, ou os seus agentes designados terão o direito de desqualificar imediata e completamente um jogador que viole o presente Código de Conduta.

2.2 Código de Conduta

Quando numa convenção ou evento organizado por CATAN Studio, está num ambiente seguro, respeitoso, inclusivo, e divertido. Este Código de Conduta aplica-se a todos: pessoal, empregados, outros vendedores, pessoal da convenção, convidados, e imprensa serão realizados segundo os mesmos padrões. Reservamo-nos o direito de remover ou proibir qualquer pessoa que não adira ao Código de Conduta.

Não toleramos qualquer tipo de assédio: Intimidação ou ameaças, perturbação inadequada dos acontecimentos, linguagem ofensiva, atenção sexual não desejada, fotografia ou gravação de vídeo não desejada, intimidação, perseguição, ou perseguição. Especialmente em ligação com: Raça ou etnia, origem nacional, identidade ou apresentação de género, sexo ou orientação sexual, idade, deficiência, religião, estatuto de cidadania, condição médica ou gravidez.

Se experimentar ou testemunhar qualquer forma de assédio, por favor contacte um membro do pessoal de CATAN.

Se lhe for pedido que pare qualquer comportamento de assédio, tal como listado acima, PARE imediatamente. A aplicação da lei será escalada para o pessoal do evento.

3.1 POLÍTICA DE FOTOGRAFIA E VÍDEO

3.1.1 Ao assistir e/ou participar num Torneio do Campeonato CATAN, o participante concede à CATAN GmbH, ao CATAN Studio, e aos seus cessionários, agentes, e àqueles que actuam com a sua permissão, o direito de utilizar gravações, áudio, vídeo, imagens, fotografias, e/ou outras similaridades dos participantes, em materiais promocionais, de marketing, informativos, ou outros, incluindo mas não limitados a fotografias, gravações de vídeo, meios electrónicos, sítios da Internet, e meios de comunicação social. Por favor, ver a nossa política completa em <http://catanstudio.com/events/photopolicy/>. Para as nossas regras e informações mais actualizadas, visite: <http://bit.ly/CatanDocs>

Copyright © 2021 CATAN GmbH e CATAN Studio. CATAN, The Settlers of Catan, o logótipo "CATAN Sun", as marcas "Glowing Yellow Sun" e "CATAN Board", e todas as marcas aqui presentes são marcas registadas da CATAN GmbH e são utilizadas sob licença pelo CATAN Studio. Todos os direitos reservados. Publicado pelo CATAN Studio, 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113.