

REGULI GENERALE DE JOC

Aceste reguli se aplică participanților la Turneul Campionatului Mondial Digital CATAN® 2021 ("DCWC"), indiferent de țara de origine.

1.0 Reguli generale de joc

Jocurile DCWC respectă regulile CATAN actuale, așa cum sunt implementate de CATAN Universe.

1.1 Arbitri

1.1.1.1 Deoarece acesta este un turneu online desfășurat în cadrul platformei CATAN Universe, nu există arbitri în joc. Setările meciurilor vor fi postate în detaliile turneului și trebuie să fie revizuite de toți jucătorii înainte de a se înscrie la eveniment. Organizatorii turneului vor fi disponibili prin intermediul CATAN Studio Discord în timpul evenimentului, iar un link de invitație va fi furnizat tuturor participanților în timpul înregistrării.

1.1.2 Jucătorii sunt de acord să respecte Codul de conduită CATAN (vezi 2.1).

1.1.3 În cazul în care jucătorii consideră că rezultatul unui joc a fost nedrept din cauza unui "exploit" sau a unei probleme de software, trebuie să depună imediat o contestație către Organizatorii turneului după încheierea meciului respectiv. Toate deciziile luate de către Organizatorii turneului sunt definitive. "Exploit-ul" este definit ca fiind utilizarea, de către un jucător, a unei erori sau a unor defecțiuni din joc în avantajul său, într-un mod care nu a fost intenționat de către proiectanții jocului.

1.1.4. Arbitrii pot descalifica jucătorii de la DCWC dacă se consideră că aceștia au utilizat un "exploit" sau au încălcat Codul de conduită CATAN (a se vedea 2.1). Aceste circumstanțe includ, dar nu se limitează la: jucători care utilizează "exploit-uri" cu intenția de a câștiga jocul, jucători care se implică în joc abuziv sau care provoacă sau promovează în mod intenționat victoria unui alt jucător. Dacă credeți că cineva folosește un "exploit" sau încalcă Codul de conduită CATAN, vă rugăm să luați toate măsurile următoare:

- 1) Faceți o contestație către organizatorii turneului prin intermediul serverului Discord;
- 2) Documentați, dacă este posibil, cu capturi de ecran și trimiteți-le organizatorilor turneului;
- 3) Folosiți funcția de raportare în joc pentru a raporta încălcarea sau exploatarea, astfel încât să poată fi capturate toate datele relevante despre joc. Organizatorii turneului nu pot afecta jocul în timp real, însă toate problemele raportate vor fi evaluate și, dacă este necesar, se vor lua măsuri care pot ajunge până la descalificarea evenimentului.

1.1.5 Jocul slab nu este o justificare pentru descalificare. Faptul că jucătorii lucrează împreună strict în slujba avansării pozițiilor reciproce în joc poate fi frustrant, dar nu reprezintă o justificare pentru descalificare. Colaborarea cu unul sau mai mulți jucători pentru a avansa poziția altui jucător în turneu, mai degrabă decât pentru a avansa propria poziție în joc, este descurajată și va

fi sancționată cu un avertisment. Acțiunile ulterioare pot duce la descalificare. Vă este interzis să oferiți intenționat victoria unui alt jucător.

1.1.6 Organizatorii nu pot juca în propriul turneu.

1.2 Formatul turneului

1.2.1 Limba oficială a turneului este engleza. Aceste reguli au fost traduse pentru a fi ușor de folosit de fiecare participant. În caz de contradicție, versiunea în limba engleză a regulilor va avea prioritate.

1.2.2.2 Toate meciurile DCWC se vor juca folosind CATAN Universe.

1.2.3 Evenimentul DCWC este alcătuit din două segmente: evenimentul de calificare pentru clasament și runda de turneu. Meciurile din Evenimentul de calificare pentru clasament se vor juca folosind setul de reguli de turneu Auto Match din CATAN Universe, iar Runda de turneu se va juca folosind setul de reguli de turneu personalizat, cu o grupă cu o singură eliminare administrată în aplicația Best Coast Pairings.

1.2.4. În cadrul Evenimentelor de calificare pentru clasament, toți participanții vor juca în nu mai puțin de 5 și nu mai mult de 7 meciuri. Înscrierea pentru Ranking Qualifier Events se va face prin intermediul site-ului Constant Contact. Jucătorii vor fi împărțiți pe grupe în funcție de fusul orar pentru a maximiza disponibilitatea jucătorilor în timpul orelor de maximă audiență.

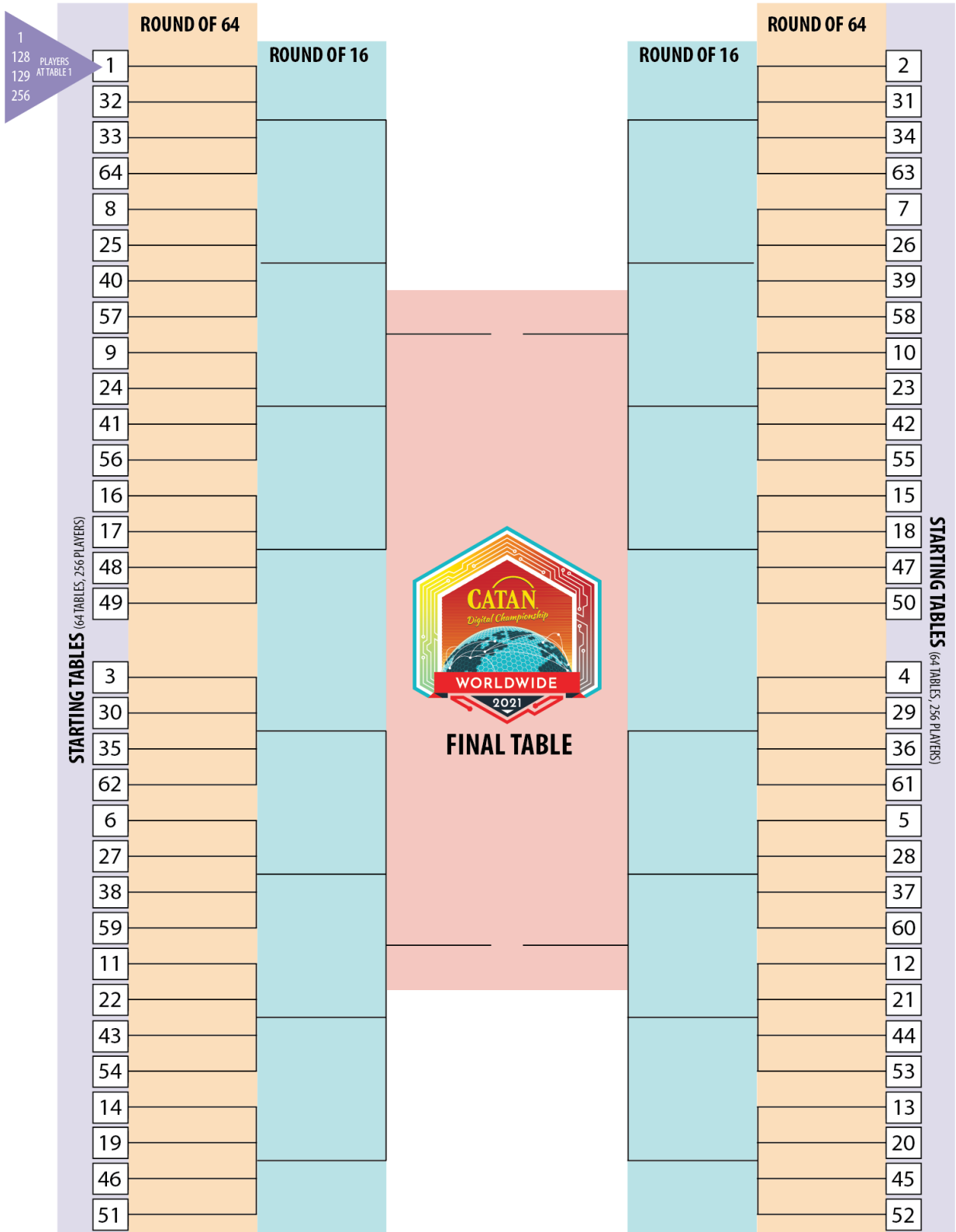
1.2.5. Fiecare Eveniment de calificare pentru clasament DCWC se va desfășura pe o perioadă de patruzeci și opt (48) de ore, așa cum este indicat în detaliile de înregistrare pentru fiecare dată, începând de vineri seara și până duminică seara, în fusul orar atribuit fiecărei grupe. Numărul total de Grupe disponibile pentru Evenimentele de calificare pentru clasament va fi determinat de numărul de jucători care se înregistrează pentru evenimentul Campionatul Mondial Digital CATAN. Fiecare Eveniment de calificare pentru clasament va conține un minim de 100 de jucători.

1.2.6 După ce au jucat nu mai puțin de cinci (5) și nu mai mult de șapte (7) jocuri în Evenimentul de calificare pentru clasament, participanții vor fi clasificați în funcție de scorul ELO.

1.2.7. În funcție de numărul total de grupe de calificări pentru clasament, primii clasați din fiecare grupă vor fi selectați pentru a crea o rundă de turneu de cel mult 256 de jucători. **Numărul total de Grupe, datele Evenimentului de calificare pentru clasament, numărul de finaliști care vor fi promovați din fiecare Grupă și numărul de supleanți vor fi anunțate jucătorilor pe site-ul web, pe serverul Discord și prin e-mail atunci când sunt dezvăluite alocările de Grupe. Acest lucru se va întâmpla înainte de începerea etapei Evenimentului de calificare pentru clasament.**

1.2.9 Runda de turneu DCWC este un turneu cu o singură eliminare. După încheierea etapei Evenimentului de Calificare pentru Clasament, cei mai buni finaliști vor fi promovați în runda de Turneu și apoi vor fi clasificați în funcție de scorul ELO. Se va cere suplinitorilor să se conecteze la Discord în timpul înscrierii pentru Runda de turneu pentru a completa mesele în cazul în care primii clasați nu se prezintă în ziua evenimentului.

1.2.10. Rundele turneului: Jucătorii sunt așezați la mese în zig-zag. Mesele sunt așezate apoi în semicerc conform diagramei de mai jos.



Câștigătorii fiecărei mese trec în runda următoare. Jucătorul cu cel mai mare punctaj, de la fiecare masă, va avea atribuții de gazdă și va fi responsabil de așezarea adversarilor la masa care i-a fost atribuită.

Mai jos este un exemplu pentru repartizarea meselor într-un turneu de 256 de persoane Runda 1:

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

Masa 25	Rangul 25	Rangul 104	Rangul 153	Rangul 232
Masa 26	Rangul 26	Rangul 103	Rangul 154	Rangul 231
Masa 27	Rangul 27	Rangul 102	Rangul 155	Rangul 230
Masa 28	Rangul 28	Rangul 101	Rangul 156	Rangul 229
Masa 29	Rangul 29	Rangul 100	Rangul 157	Rangul 228
Masa 30	Rangul 30	Rangul 99	Rangul 158	Rangul 227
Masa 31	Rangul 31	Rangul 98	Rangul 159	Rangul 226
Masa 32	Rangul 32	Rangul 97	Rangul 160	Rangul 225
Masa 33	Rangul 33	Rangul 96	Rangul 161	Rangul 224
Masa 34	Rangul 34	Rangul 95	Rangul 162	Rangul 223
Masa 35	Rangul 35	Rangul 94	Rangul 163	Rangul 222
Masa 36	Rangul 36	Rangul 93	Rangul 164	Rangul 221
Masa 37	Rangul 37	Rangul 92	Rangul 165	Rangul 220
Masa 38	Rangul 38	Rangul 91	Rangul 166	Rangul 219
Masa 39	Rangul 39	Rangul 90	Rangul 167	Rangul 218
Masa 40	Rangul 40	Rangul 89	Rangul 168	Rangul 217
Masa 41	Rangul 41	Rangul 88	Rangul 169	Rangul 216
Masa 42	Rangul 42	Rangul 87	Rangul 170	Rangul 215
Masa 43	Rangul 43	Rangul 86	Rangul 171	Rangul 214
Masa 44	Rangul 44	Rangul 85	Rangul 172	Rangul 213
Masa 45	Rangul 45	Rangul 84	Rangul 173	Rangul 212
Masa 46	Rangul 46	Rangul 83	Rangul 174	Rangul 211
Masa 47	Rangul 47	Rangul 82	Rangul 175	Rangul 210
Masa 48	Rangul 48	Rangul 81	Rangul 176	Rangul 209
Masa 49	Rangul 49	Rangul 80	Rangul 177	Rangul 208
Masa 50	Rangul 50	Rangul 79	Rangul 178	Rangul 207
Masa 51	Rangul 51	Rangul 78	Rangul 179	Rangul 206
Masa 52	Rangul 52	Rangul 77	Rangul 180	Rangul 205
Masa 53	Rangul 53	Rangul 76	Rangul 181	Rangul 204
Masa 54	Rangul 54	Rangul 75	Rangul 182	Rangul 203
Masa 55	Rangul 55	Rangul 74	Rangul 183	Rangul 202

Masa 56	Rangul 56	Rangul 73	Rangul 184	Rangul 201
Masa 57	Rangul 57	Rangul 72	Rangul 185	Rangul 200
Masa 58	Rangul 58	Rangul 71	Rangul 186	Rangul 199
Masa 59	Rangul 59	Rangul 70	Rangul 187	Rangul 198
Masa 60	Rangul 60	Rangul 69	Rangul 188	Rangul 197
Masa 61	Rangul 61	Rangul 68	Rangul 189	Rangul 196
Masa 62	Rangul 62	Rangul 67	Rangul 190	Rangul 195
Masa 63	Rangul 63	Rangul 66	Rangul 191	Rangul 194
Masa 64	Rangul 64	Rangul 65	Rangul 192	Rangul 193

Runda a 2-a: sferturi de finală cu 64 de persoane (16 mese).

Runda a 3-a: semifinala de 16 persoane (4 mese).

Runda a 4-a: Finala de 4 persoane (masa finală).

În timp ce organizatorii turneului vor determina repartizarea meselor din runda 1 pe baza scorului ELO al evenimentului de calificare, repartizarea meselor din următoarele runde este determinată de rezultatele din grupe. Ordinea jucătorilor în toate rundele este determinată de randomizarea CATAN Universe.

1.3 Clasamentul scorului ELO al turneului în cadrul evenimentelor de calificare în clasamentul DCWC

1.3.1 Scorul ELO este folosit pentru a determina puterea unui jucător individual în comparație cu adversarii săi într-un anumit joc. Scopul acestui sistem este de a măsura și clasifica în mod continuu nivelul de calificare al unui jucător prin compararea raportului de victorie preconizat cu rezultatele reale ale jocului, ajustând apoi scorul lor în mod corespunzător la finalul unui meci.

Clasamentul este calculat pe baza comparațiilor de tip "side-by-side" între jucători. Acest lucru înseamnă că, într-un joc cu 4 jucători (jucătorul A, jucătorul B, jucătorul C și jucătorul D), calculul se efectuează ca și cum jucătorii ar fi concurat între ei în perechi.

Calcularea ELO pentru turnee:

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

- Victory = 1 (dacă jucătorul câștigă)
- Victory = 0 (dacă jucătorul pierde)
- Victory = 0.5 (în caz de egalitate)

Exemplu:

Locul	Jucător	ELO inițial
1	A	1000
2	B	800
3	C	1200

Jucătorul A vs B (+5) și C (+15). A primește +20 puncte pentru clasamentul ELO.

Jucătorul B vs A (-5) și C (+18). B primește +13 puncte.

Jucătorul C vs A (-15) și B (-18). C pierde 33 puncte din clasamentul ELO.

1.3.2. Jucătorii din cadrul evenimentelor de calificare pentru clasament vor juca minimum cinci (5) și maximum șapte (7) meciuri pe o perioadă de patruzeci și opt (48) de ore în weekendul în care sunt înregistrați (vineri seara - duminică seara). Jucătorii vor juca împotriva unor adversari aleatorii din cadrul grupului lor de fus orar. Toți jucătorii încep de la scorul 1000 ELO și, după terminarea etapei evenimentului de calificare pentru clasament, jucătorii vor fi clasificați în funcție de scorul ELO.

1.3.3. În funcție de numărul de Evenimente de calificare pentru clasament, care este determinat de numărul total de persoane care se înscriu la DCWC, un anumit număr de persoane (de la 1 la 4) aflate în fruntea clasamentului final al evenimentului de calificare pentru clasament vor avansa în runda de turneu. CATAN Studio va anunța numărul de persoane care vor avansa de la fiecare Eveniment de calificare în clasament înainte de începerea primului weekend al Evenimentului de calificare în clasament.

1.3.4. O remiză în clasamentul ELO Score Ranking, va fi departajată folosind regulile de punctaj ale turneului în limba engleză. Jucătorul cu cel mai mare număr de puncte de departajare va avansa.

Calcularea numărului de tiebreak (departajare):

(Numărul total de VP obținute în weekend) + (% de puncte exprimat ca o zecimală)

Exemplu: Jucătorul A concurează în 5 meciuri, așa cum se arată mai jos.

Jucător A Scor	Adversar 1	Adversar 2	Adversar 3	Procentaj
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

Exemplu: Calculul procentului pentru jucătorul A, Jocul 1 = $10 / (10 + 7 + 8 + 5) = 0.3333$

Numărul de puncte de departajare al jucătorului A ar fi:

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

2.0 Responsabilități ale jucătorilor

2.0.1 Toți jucătorii trebuie să descarce aplicația gratuită a jocului CATAN Universe pe un dispozitiv sau să acceseze CATAN Universe prin Steam sau browser web pentru a participa la Campionatul Mondial CATAN Digital.

2.0.2 Jucătorii trebuie să atingă nivelul 2 pe contul lor CATAN Universe, care poate fi atins prin participarea la două jocuri gratuite.

2.0.3 Toți jucătorii trebuie să furnizeze numele lor de ecran CATAN Universe și adresa de e-mail validă asociată contului lor CATAN Universe atunci când se înscriu la evenimentul DCWC.

2.0.4 Evenimentele de calificare pentru clasamentul DCWC și jocurile din runda de turneu sunt gratuite pentru jucătorii înregistrați.

2.0.5 CATAN Studio poate, la discreția sa, să înregistreze și/sau să transmită în direct anumite jocuri din Runda de Turneu. Dacă un jucător nu dorește sau nu poate participa la o înregistrare sau la o transmisiune în direct, acesta trebuie să anunțe organizatorii turneului înainte de începerea Turneului. **Dacă nu doriți să participați la transmisiuni în direct sau la înregistrări, vă rugăm să indicați acest lucru în Formularul de înregistrare atunci când vi se cere consimțământul**

pentru înregistrare. Consultați secțiunea 3.1.1 pentru Politica noastră completă privind fotografiile și înregistrările video.

2.0.6 Nu va fi facilitat niciun serviciu de chat pentru Evenimentele de calificare pentru clasament, iar jucătorii sunt limitați la chat-ul pe bază de text în cadrul CATAN Universe.

2.0.7 Runda de turnee va fi organizată prin intermediul serverului Discord al CATAN Studio, iar toți participanții trebuie să fie de acord cu regulile serverului, care sunt afișate la intrarea pe serverul Discord al CATAN Studio, înainte de începerea runde de turnee. Fiecărei mese din Runda de Turnee i se va atribui un canal de voce care va fi folosit în timpul meciului. Jucătorii care nu doresc să participe la chat-ul vocal nu sunt obligați să se alăture, însă este recomandat, deoarece neparticiparea la chat-ul vocal va putea împiedica discuțiile comerciale și de joc. Chat-ul prin text, dacă se dorește, ar trebui să aibă loc în cadrul CATAN Universe.

2.1 Responsabilitățile jucătorilor - Conduita

2.1.1. Toți jucătorii trebuie să respecte acest "Cod de conduită", precum și Termenii de utilizare a Universului CATAN care se găsesc aici: <https://catanuniverse.com/en/terms-of-use/>

2.1.2. CATAN este un brand bazat pe valori. În general, CATAN GmbH și CATAN Studio se așteaptă ca jucătorii să se comporte atât legal, cât și civilizată în timpul jocului, în timpul altor activități ale turneului, în timpul activităților conexe ale evenimentului și pe parcursul turneului și al programului evenimentului.

2.1.3. Jucătorii trebuie să dea dovadă de amabilitate, curtoazie și fair-play față de ceilalți în timpul jocurilor din turneu, în timpul altor activități din turneu, în timpul activităților conexe ale evenimentului și pe parcursul turneului și al programului evenimentului.

2.1.4. Jucătorii nu trebuie să perturbe activitățile turneului, activitățile conexe ale evenimentului sau activitățile din cadrul comunității locale din jurul turneului și al locului evenimentului.

2.1.5. Jucătorii nu trebuie să aducă prejudicii sau să aducă prejudicii substanțiale brandului CATAN înainte, în timpul sau după turneul și programul evenimentului.

2.1.6. Jucătorii nu trebuie să conteste, să submineze și/sau să își însușească în mod abuziv proprietatea intelectuală CATAN.

2.1.7. CATAN GmbH, CATAN Studio sau agenții lor desemnați vor avea dreptul de a descalifica imediat și complet un jucător care încalcă acest Cod de conduită.

2.2 Codul de conduită împotriva hărțuirii

Atunci când vă aflați la o convenție sau la un eveniment găzduit de CATAN Studio, vă aflați într-un mediu sigur, respectuos, cuprinzător și distractiv. Acest Cod de conduită se aplică tuturor: personalul,

contractorii, alți furnizori, personalul convenției, oaspeții și presa vor fi supuși aceluiași standarde. Ne rezervăm dreptul de a elimina sau de a interzice orice persoană care nu respectă Codul de conduită.

Nu tolerăm hărțuirea de niciun fel, inclusiv: intimidarea sau amenințările, întreruperea nepotrivită a evenimentelor, limbajul jignitor, atenția sexuală nedorită, fotografierea sau înregistrarea video nedorită, urmărirea sau hărțuirea. În special în legătură cu: rasa sau etnia, naționalitatea, identitatea sau prezentarea de gen, sexul sau orientarea sexuală, vârsta, handicapul, religia, statutul de cetățean, starea medicală sau sarcina.

Dacă vă confrunțați sau sunteți martor la orice formă de hărțuire, vă rugăm să contactați un membru al personalului CATAN.

Dacă vi se cere să încetați orice comportament de hărțuire enumerat mai sus, OPRIȚI-vă imediat. Aplicarea legii va fi transmisă personalului evenimentului.

3.1 POLITICA PRIVIND FOTOGRAFIILE ȘI ÎNREGISTRĂRILE VIDEO

3.1.1.1 Prin prezența și/sau participarea la un eveniment din cadrul unui turneu al Campionatului CATAN, participantul acordă CATAN GmbH, CATAN Studio, precum și cesionarilor, agenților și celor care acționează cu permisiunea sa, dreptul de a utiliza înregistrări, înregistrări audio, video, imagini, fotografii și/sau alte asocieri ale participantului, în materiale promoționale, de marketing, informative sau de altă natură, inclusiv, dar fără a se limita la fotografii, înregistrări video, mijloace electronice, site-uri web pe internet și mijloace sociale. Vă rugăm să consultați politica noastră completă la <http://catanstudio.com/events/photopolicy/>. Pentru ultimele actualizări de reguli și informații, vizitați: <http://bit.ly/CatanDocs>

Copyright © 2021 CATAN GmbH și CATAN Studio. CATAN, The Settlers of Catan, logo-ul "CATAN Sun", mărcile "Glowing Yellow Sun" și "CATAN Board", precum și toate mărcile din prezentul document sunt mărci comerciale ale CATAN GmbH și sunt utilizate sub licență de către CATAN Studio. Toate drepturile sunt rezervate. Publicat de CATAN Studio, 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113.