

CATAN GmbH מפרסמת כאן את כללי המשחק של אליפות העולם הדיגיטלית 2021 עם הרשמתו לאירוע, כל משתתף מאשר שידוע לו כי הטורניר הינו משחק עממי, ולא מעניק זכויות כלשהן, פרט לעצם ההשתתפות, אלא רק על פי הנאמר כאן במפורש.

חוקי המשחק הכלליים

כללים אלה חלים על כל המשתתפים בטורניר אליפות העולם, ("DCWC") Digital CATAN® 2021 ללא תלות בארצות המוצא של המשתתפים.

1.0 חוקי המשחק הכלליים

משחקי DCWC עוקבים אחר כללי CATAN הנוכחיים כפי שהם מיושמים על ידי CATAN Universe .

1.1 שופטים

- 1.1.1 מכיוון שמדובר בטורניר מקוון המתקיים בפלטפורמת היקום של CATAN , אין שופטים במשחק. הגדרות המשחק יפורסמו בפרטי הטורניר ועליהן להיבדק על ידי כל השחקנים לפני ההרשמה לאירוע. מארגני הטורניר יהיו זמינים באמצעות CATAN Studio Discord במהלך האירוע וקישור להזמנה יינתן לכל המשתתפים במהלך ההרשמה.
- 1.1.2 השחקנים מסכימים לציית לקוד ההתנהגות של CATAN ראו סעיף 2.1.
- 1.1.3 אם השחקנים מרגישים שתוצאת המשחק הייתה לא הוגנת עקב בעיית "ניצול" או בעיית תוכנה, עליהם להגיש מחאה מיידית למארגני הטורניר בסיום המשחק. כל ההחלטות שקיבלו מארגני הטורניר הינן סופיות. "ניצול" מוגדר כשימוש בבאג או בתקלות במשחק על ידי שחקן אחר לטובתו, באופן שלא נועד לכך על ידי מעצבי המשחק.
- 1.1.4 שופטים עשויים לפסול שחקנים מ DCWC -אם הם נחשדים בניצול או בהפרת קוד ההתנהגות של CATAN (ראו 2.1). נסיבות אלה כוללות, אך אינן מוגבלות, לשחקנים הפועלים בדרך של ניצול מתוך כוונה לנצח במשחק, שחקנים העוסקים במשחק פוגעני, או בכוונה לגרום או לקדם שחקן אחר כדי לנצח. אם אתם מאמינים שמישהו עושה שימוש בניצול או מפר את קוד ההתנהגות של CATAN אנא בצעו את כל הפעולות הבאות: (1) דווחו למארגני הטורניר דרך שרת הדיסקורד; (2) תעדו את הניצול במידת האפשר, באמצעות צילומי מסך והגישו אותם למארגני הטורניר; ו- (3) השתמשו בפונקציית הדיווח במשחק כדי לדווח על הפרה או ניצול, כך שניתן יהיה לתפוס את כל נתוני המשחק הרלוונטיים. מארגני הטורניר אינם מסוגלים להשפיע על המשחק בזמן אמת.
- 1.1.5 משחק לקוי לא מהווה הצדקה לפסילה. שחקנים העובדים יחד כדי לקדם עמדות במשחק עלולים לגרום לתסכול לשחקנים אחרים, אך זו אינה מהווה הצדקה לפסילה. עבודה משותפת של שחקן אחד או יותר על חשבון קידום המיקום האישי במשחק כדי לקדם שחקן אחר בטורניר - אינה רצויה, ותבחן תחת אזהרה. פעולות נוספות במישור זה עלולות לגרום לפסילה. נאסר עליכם להעניק לשחקן אחר אפשרות לזכייה בכוונה תחילה .
- 1.1.6 המארגנים אינם רשאים לשחק בטורניר משלהם.

1.2 פורמט הטורניר

- 1.2.1 שפת הטורניר הרשמית היא אנגלית. כללים אלה תורגמו על מנת להקל על השימוש של כל משתתף. במקרה של סתירה כלשהי, הגרסה האנגלית של הכללים היא זו בעלת התוקף המשפטי.
- 1.2.2 כל משחקי DCWC ישוחקו באמצעות CATAN Universe
- 1.2.3 אירוע DCWC מורכב משני קטעים: אירוע המוקדמות וסבבי הטורניר. אירועי המוקדמות ישוחקו באמצעות מערך ההתאמה האוטומטית של CATAN Universe וסבבי הטורניר ישוחקו באמצעות מערך, כללים מותאמת אישית של הטורניר, בעלת טווח אלימינציה בודד, המנוהלת על ידי אפליקציית התאמת זוגות.

- 1.2.4 באירועי המוקדמות, כל המשתתפים ישחקו בלא פחות מ-5 ובלא יותר מ-7 משחקים. ההרשמה לאירועי המוקדמות תתקיים דרך אתר Constant Contact. השחקנים ימינו לקבוצות לפי אזורי זמן, כדי למקסם את זמינות השחקנים בזמן המשחק הראשי.
- 1.2.5 כל אירועי המוקדמות של DCWC יתקיימו בתוך פרק זמן של ארבעים ושמונה (48) שעות, כפי שצוין בפרטי ההרשמה לכל תאריך, החל מיום שישי בערב ועד יום ראשון בערב, באזור הזמן שהוקצה לכל קבוצה. המספר הכולל של הקבוצות הזמינות לאירועי המוקדמות ייקבע על ידי מספר השחקנים הרשומים לאירוע אליפות העולם הדיגיטלית. כל אירועי המוקדמות יכילו מינימום של 100 שחקנים.
- 1.2.6 לאחר ששיחקו לא פחות מחמישה (5) ולא יותר משבעה (7) משחקים במוקדמות, המשתתפים ידורגו לפי ציון ELO.
- 1.2.7 בהתאם למספר הכולל של קבוצות אירועי המוקדמות, השחקנים המובילים מכל קבוצה ייבחרו ליצור סבב טורנירים של לא יותר מ-256 שחקנים. המספר הכולל של הקבוצות, תאריכי אירועי המוקדמות, מספר העולים מכל קבוצה ומספר השחקנים החלופיים יוצגו לשחקנים באתר, בשרת הדיסקורד ובאימייל, יחד עם חשיפת מטלות הקבוצה. הדבר יקרה לפני תחילת שלב אירוע המוקדמות.
- 1.2.9 סיבוב הטורנירים של DCWC נעשה בשיטה בה המנצח עולה לשלב הבא בתחרות, והמפסיד יוצא מהתחרות באופן סופי. לאחר סיום שלב אירוע המוקדמות, המועמדים הראשונים יועלו לסיבוב הטורניר ואז ידרגו לפי ציון ELO. השחקנים החלופיים יתבקשו להיכנס לדיסקורד במהלך הכניסה לסבב הטורניר כדי למלא את טבלאות השחקנים, במקרה שהמועמדים הראשונים לא יופיעו ביום האירוע.
- 1.2.10 מחזור הטורניר: השחקנים מוצבים סביב שולחנות במבנה של קו מתפתל. המנצח סביב כל שולחן מתקדם לסבב השולחנות הבא על פי החלוקה המוצגת בדיאגרמה שלהלן:

1
128 PLAYERS
129 AT TABLE 1
256

ROUND OF 64

ROUND OF 16

ROUND OF 64

ROUND OF 16

STARTING TABLES
(64 TABLES, 256 PLAYERS)

STARTING TABLES
(64 TABLES, 256 PLAYERS)

- 1
- 32
- 33
- 64
- 8
- 25
- 40
- 57
- 9
- 24
- 41
- 56
- 16
- 17
- 48
- 49
- 3
- 30
- 35
- 62
- 6
- 27
- 38
- 59
- 11
- 22
- 43
- 54
- 14
- 19
- 46
- 51

- 2
- 31
- 34
- 63
- 7
- 26
- 39
- 58
- 10
- 23
- 42
- 55
- 15
- 18
- 47
- 50
- 4
- 29
- 36
- 61
- 5
- 28
- 37
- 60
- 12
- 21
- 44
- 53
- 13
- 20
- 45
- 52



FINAL TABLE

המנצחים בכל שולחן מתקדמים אל הסבב הבא. השחקן המדורג ראשון בכל שולחן מקבל את חובת המארח ויהיה אחראי להושיב את עמיתיו סביב השולחן שהוקצה להם.

דוגמה לסבב הטורניר הראשון של 256 איש:

מושב 4	מושב 3	מושב 2	מושב 1	סיבוב 1
256 דרגה	129 דרגה	128 דרגה	1 דרגה	שולחן 1
255 דרגה	130 דרגה	127 דרגה	2 דרגה	שולחן 2
254 דרגה	131 דרגה	126 דרגה	3 דרגה	שולחן 3
253 דרגה	132 דרגה	125 דרגה	4 דרגה	לוח 4
252 דרגה	133 דרגה	124 דרגה	5 דרגה	לוח 5
251 דרגה	134 דרגה	123 דרגה	6 דרגה	לוח 6
250 דרגה	135 דרגה	122 דרגה	7 דרגה	לוח 7
249 דרגה	136 דרגה	121 דרגה	8 דרגה	לוח 8
248 דרגה	137 דרגה	120 דרגה	9 דרגה	לוח 9
247 דרגה	138 דרגה	119 דרגה	10 דרגה	לוח 10
246 דרגה	139 דרגה	118 דרגה	11 דרגה	לוח 11
245 דרגה	140 דרגה	117 דרגה	12 דרגה	לוח 12
244 דרגה	141 דרגה	116 דרגה	13 דרגה	לוח 13
243 דרגה	142 דרגה	115 דרגה	14 דרגה	לוח 14
242 דרגה	143 דרגה	114 דרגה	15 דרגה	לוח 15
241 דרגה	144 דרגה	113 דרגה	16 דרגה	לוח 16
240 דרגה	145 דרגה	112 דרגה	17 דרגה	לוח 17
239 דרגה	146 דרגה	111 דרגה	18 דרגה	לוח 18
238 דרגה	147 דרגה	110 דרגה	19 דרגה	לוח 19
237 דרגה	148 דרגה	109 דרגה	20 דרגה	לוח 20
236 דרגה	149 דרגה	108 דרגה	21 דרגה	לוח 21
235 דרגה	150 דרגה	107 דרגה	22 דרגה	לוח 22
234 דרגה	151 דרגה	106 דרגה	23 דרגה	לוח 23
233 דרגה	152 דרגה	105 דרגה	24 דרגה	לוח 24
232 דרגה	153 דרגה	104 דרגה	25 דרגה	לוח 25
231 דרגה	154 דרגה	103 דרגה	26 דרגה	לוח 26
230 דרגה	155 דרגה	102 דרגה	27 דרגה	לוח 27
229 דרגה	156 דרגה	101 דרגה	28 דרגה	לוח 28
228 דרגה	157 דרגה	100 דרגה	29 דרגה	לוח 29
227 דרגה	158 דרגה	99 דרגה	30 דרגה	לוח 30
226 דרגה	159 דרגה	98 דרגה	31 דרגה	לוח 31
225 דרגה	160 דרגה	97 דרגה	32 דרגה	לוח 32
224 דרגה	161 דרגה	96 דרגה	33 דרגה	לוח 33
223 דרגה	162 דרגה	95 דרגה	34 דרגה	לוח 34
222 דרגה	163 דרגה	94 דרגה	35 דרגה	לוח 35
221 דרגה	164 דרגה	93 דרגה	36 דרגה	לוח 36
220 דרגה	165 דרגה	92 דרגה	37 דרגה	לוח 37

219 דרגה	166 דרגה	91 דרגה	38 דרגה	לוח 38
218 דרגה	167 דרגה	90 דרגה	39 דרגה	לוח 39
217 דרגה	168 דרגה	89 דרגה	40 דרגה	לוח 40
216 דרגה	169 דרגה	88 דרגה	41 דרגה	לוח 41
215 דרגה	170 דרגה	87 דרגה	42 דרגה	לוח 42
214 דרגה	171 דרגה	86 דרגה	43 דרגה	לוח 43
213 דרגה	172 דרגה	85 דרגה	44 דרגה	לוח 44
212 דרגה	173 דרגה	84 דרגה	45 דרגה	לוח 45
211 דרגה	174 דרגה	83 דרגה	46 דרגה	לוח 46
210 דרגה	175 דרגה	82 דרגה	47 דרגה	לוח 47
209 דרגה	176 דרגה	81 דרגה	48 דרגה	לוח 48
208 דרגה	177 דרגה	80 דרגה	49 דרגה	לוח 49
207 דרגה	178 דרגה	79 דרגה	50 דרגה	לוח 50
206 דרגה	179 דרגה	78 דרגה	51 דרגה	לוח 51
205 דרגה	180 דרגה	77 דרגה	52 דרגה	לוח 52
204 דרגה	181 דרגה	76 דרגה	53 דרגה	לוח 53
203 דרגה	182 דרגה	75 דרגה	54 דרגה	לוח 54
202 דרגה	183 דרגה	74 דרגה	55 דרגה	לוח 55
201 דרגה	184 דרגה	73 דרגה	56 דרגה	לוח 56
200 דרגה	185 דרגה	72 דרגה	57 דרגה	לוח 57
199 דרגה	186 דרגה	71 דרגה	58 דרגה	לוח 58
198 דרגה	187 דרגה	70 דרגה	59 דרגה	לוח 59
197 דרגה	188 דרגה	69 דרגה	60 דרגה	לוח 60
196 דרגה	189 דרגה	68 דרגה	61 דרגה	לוח 61
195 דרגה	190 דרגה	67 דרגה	62 דרגה	לוח 62
194 דרגה	191 דרגה	66 דרגה	63 דרגה	לוח 63
193 דרגה	192 דרגה	65 דרגה	64 דרגה	לוח 64

מחזור 2: רבע גמר 64 איש (16 טבלאות)

מחזור 3: חצי גמר 16 איש (4 שולחנות)

מחזור 4: גמר 4 אנשים (שולחן הגמר)

בעוד שמארגני הטורנירים יקבעו את חלוקת השולחנות בסבב הראשון על סמך דירוג ELO של אירועי המוקדמות, הקצאת השולחנות בסבבים הבאים תקבע על פי תוצאות המקצים. סדר השחקנים בכל הסיבובים יקבע על ידי מערכת המיון האקראית של היקום של CATAN.

1.3 דירוג ציון ELO בטורניר באירועי מוקדמות DCWC

1.3.1 ציון ELO משמש לקביעת חוזק של שחקן בודד בהשוואה ליריביו במשחק נתון. מטרת המערכת היא למדוד ולדרג באופן רציף את רמת המיומנות של השחקן על ידי השוואת יחס הזכייה הצפוי שלו עם תוצאות המשחק בפועל, ואז להתאים את הציון שלהם בהתאם בסוף המשחק. הדירוג מחושב על סמך השוואות זו לצד זו בין השחקנים. המשמעות היא שבמשחק של 4 שחקנים (שחקן א, שחקן ב, שחקן ג ושחקן ד) החישוב מתבצע כאילו השחקנים התחרו זה מול זה, בזוגות.

חישוב ELO בטורניר:

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

Victory = 1 (if player wins)

Victory = 0 (if player loses)

Victory = 0.5 (in case of a tie)

- ניצחון = 1 (אם שחקן מנצח)
- ניצחון = 0 (אם השחקן מפסיד)
- ניצחון = 0.5 (במקרה של שוויון)

דוגמא:

מקום	מתמודד	ציון ELO התחלתי
1	א	1000
2	ב	800
3	ג	1200

שחקן א מול שחקן ב (5+) ושחקן ג (15+). שחקן א זוכה ב-20 נקודות עבור ציון ELO שלו.
שחקן ב מול שחקן א (5-) ומול שחקן ג (18+). שחקן ב זוכה ב-13 נקודות.
שחקן ג מול שחקן א (15-) ומול שחקן ב (18-). שחקן ג מפסיד 33 נקודות מציון ה-ELO שלו.

- 1.3.2 שחקנים באירועי המוקדמות ישחקו לפחות חמישה (5) ומקסימום שבעה (7) משחקים לאורך ארבעים ושמונה (48) שעות בסוף השבוע הרשום שלהם (שישי בערב - ראשון בערב). שחקנים ישחקו מול יריבים אקראיים בתוך קבוצת אזור הזמן שלהם. כל השחקנים יתחילו בציון ELO 1000 ולאחר סיום שלב אירוע המוקדמות ידרגו לפי ציון ELO.
- 1.3.3 בהתאם למספר אירועי המוקדמות, אשר יקבעו על ידי המספר הכולל של האנשים שיירשמו ל-DCWC- כמה אנשים (מ-1 עד 4) יעמדו בראש לוח התוצאות הסופי של אירוע המוקדמות שלהם ויועלו אל סבב הטורניר. CATAN Studio יודיע על מספר האנשים שיועלו מכל אירועי המוקדמות לפני תחילת סוף השבוע הראשון של אירועי המוקדמות.
- 1.3.4 כל ציוני התיקו בדירוג ELO ינורמלו על פי נוסחת שובר השוויון המופיעה כאן בתרגום מהשפה האנגלית. השחקן בעל הציון המנורמל הגבוה יותר יקדם על פני רעהו.

חישוב מספר שובר השוויון:

(המספר הכולל של נקודות הניצחון שנאספו במהלך משחקי סוף השבוע) + (% הנקודות המבוטאות כמספר עשרוני)

לדוגמא: שחקן A מתחרה בחמישה משחקים, כמוצג להלן:

שחקן A	מתמודד 1	מתמודד 2	מתמודד 3	אחוזון
10	7	8	5	0.3333
9	10	8	6	0.2727
7	8	10	9	0.2059
10	9	6	8	0.303
9	4	7	10	0.3

בדוגמא זו, חישוב האחוזון לשחקן A יהיה כדלהלן: משחק $1 = (5 + 8 + 7 + 10) / 10 = 0.3333$

מספר שובר השוויון של שחקן A יהיה:

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

2.0 אחריות חומרית של השחקנים

- 2.0.1 על כל השחקנים להוריד את אפליקציית המשחק CATAN Universe בחינם למכשיר או לגשת ל - CATAN Universe באמצעות Steam או דפדפן האינטרנט על מנת להשתתף באליפות העולם של CATAN Digital.
- 2.0.2 שחקנים חייבים להגיע לרמה 2 בחשבון CATAN Universe שלהם, אליו ניתן להגיע על ידי משחק בשני משחקים ללא עלות.
- 2.0.3 כל השחקנים חייבים לספק את שם המסך של CATAN Universe ואת כתובת הדוא"ל התקפה שלהם, המשוייכת לחשבון CATAN Universe שלהם בעת ההרשמה לאירוע DCWC.
- 2.0.4 אירועי מוקדמות דירוג DCWC ומשחקי סבב הטורנירים הם ללא עלות עבור שחקנים רשומים.
- 2.0.5 CATAN Studio 2.0.5 רשאי, על פי שיקול דעתם, להקליט ו / או לשדר סטרימינג בשידור חי של משחקים מסוימים בסבב הטורניר. אם שחקן אינו מוכן או אינו מסוגל להשתתף בהקלטה או בשידור חי, עליו ליידע את מארגני הטורניר לפני תחילת סבב הטורניר. אם אינכם מעוניינים להשתתף בשידור חי או בהקלטה, אנא ציינו זאת בטופס ההרשמה שלכם כאשר תתבקשו להסכים להקלטה. ראה סעיף 3.1.1 למדיניות הצילום והווידיאו המלאה שלנו.
- 2.0.6 לא יסופקו שירותי צ'אט לאירועי המוקדמות והשחקנים יוגבלו לצ'אט מבוסס טקסט בתוך CATAN Universe.
- 2.0.7 סבב הטורניר יתארגן דרך שרת הדיסקורד של CATAN Studio, וכל המשתתפים יחויבו להסכים לכללי השרת, המוצגים עם הצטרפותם לשרת, CATAN Studio Discord לפני תחילת סבב הטורנירים. לכל שולחן בסבב הטורנירים יוקצה ערוץ קולי לשימוש במהלך המשחק שלהם. שחקנים שאינם מעוניינים להשתתף בצ'אט קולי אינם חייבים להצטרף, אולם אי השתתפות בצ'אט קולי עלולה לפגוע בדיוני המסחר והמשחק. צ'אט מבוסס טקסט, אם תרצו בו, יהיה חייב להתקיים בתוך יקום CATAN.

2.1 אחריות של שחקנים - התנהלות

- 2.1.1 כל השחקנים חייבים לציית אל קוד התנהגות זה, כמו גם ליקום CATAN ראו תנאי שימוש.
- 2.1.2 CATAN הוא מותג מבוסס ערכים. באופן כללי CATAN GmbH, CATAN Studio i, CATAN -מצפים מהשחקנים להתנהל בצורה חוקית ואזרחית במהלך המשחק, במהלך פעילויות אחרות בטורניר, במהלך פעילויות אירועים קשורות, ובמהלך תוכנית הטורניר והאירוע.
- 2.1.3 שחקנים יפגינו התחשבות, אדיבות ומשחק הוגן כלפי אחרים במהלך משחקי הטורניר, במהלך פעילויות אחרות בטורניר, במהלך פעילויות הקשורות לאירוע, ובמהלך כל הטורניר ותוכנית האירוע.
- 2.1.4 שחקנים לא ישבשו את פעילויות הטורניר, פעילויות הקשורות לאירועים או פעילויות בקהילה המקומית סביב הטורניר ואתר האירועים.
- 2.1.5 שחקנים לא יפגעו ולא יגרמו נזק מהותי למותג CATAN לפני הטורניר ותוכנית האירוע או לאחריו.

- 2.1.6 שחקנים לא יערערו, יחלישו ו / או ינהגו באופן שאינו הולם את הקניין הרוחני של CATAN.
- 2.1.7 ל- CATAN GmbH, CATAN Studio או לסוכנים המיועדים להם תהיה הזכות לפסול באופן מיידי ומלא שחקן המפר קוד התנהגות זה.

2.2 קוד התנהגות נגד הטרדה

בכנס או באירוע בהנחיית CATAN Studio, אתם נמצאים בסביבה בטוחה, מכבדת, מכילה ומהנה. קוד ההתנהגות חל על כולם: צוות, קבלן, ספקים אחרים, צוות כנסים, אורחים, ועיתונות; כולם יוחזקו באותם סטנדרטים. אנו שומרים לעצמנו את הזכות להסיר או לאסור כל אדם שאינו עומד בקוד התנהגות זה. איננו סובלים הטרדות מכל סוג שהוא, לרבות: הפחדה או אימים, שיבוש בלתי הולם של אירועים, שפה פוגעת, תשומת לב מינית לא רצויה, צילום או הקלטת וידאו לא רצויים, בריונות, מעקב או הטרדה. במיוחד בקשר ל: גזע או מוצא אתני, מוצא לאומי, זהות מינית או מצג, נטייה מינית או מינית, גיל, נכות, דת, מעמד אזרחי, מצב רפואי או הריון.

אם אתם חווים או עדים לצורה כלשהי של הטרדה, אנא צרו קשר עם איש צוות CATAN. אם תתבקשו להפסיק התנהגות מטרידה כמפורט לעיל, עצרו מיד. האכיפה תועבר לצוות האירועים.

3.1 צילום ומדיניות וידיאו

- 3.1.1 על ידי השתתפות ו / או השתתפות באירוע טורניר אליפות, CATAN, המשתתף מעניק ל CATAN - GmbH, CATAN Studio ולהקצאותיה, לסוכניה ולפועלים ברשותה את הזכות להשתמש בהקלטות, שמע, וידאו, תמונות, תצלומים ו / או דברים הדומים לכך של המשתתף, בחומרים לקידום מכירות, שיווק, מידע או אחר, כולל אך לא רק צילומים, הקלטות וידאו, מדיה אלקטרונית, אתרי אינטרנט ומדיה חברתית. אנא עיינו במדיניות המלאה שלנו בכתובת <http://catanstudio.com/events/photopolicy/>. לקבלת הכללים והמידע העדכניים ביותר שלנו, בקרו בכתובת <http://bit.ly/CatanDocs>:

זכויות היוצרים של © CATAN GmbH 2021, CATAN, CATAN Studio -המתיישבים של קטאן, הלוגו "CATAN Sun" הסימנים "CATAN Board" - Sun Yellow Yellow וכל הסימנים המופיעים כאן הם סימנים מסחריים של CATAN GmbH ומשמשים ברישיון על ידי CATAN Studio כל הזכויות שמורות.

פורסם על ידי CATAN Studio, 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113