

RÈGLES GÉNÉRALES DE JEU

Ces règles s'appliquent aux participants au tournoi du championnat du monde Digital CATAN® 2021 ("DCWC"), quel que soit leur pays d'origine.

1.0 Règles générales du jeu

Les jeux du DCWC suivent les règles actuelles de CATAN telles que mises en œuvre par *CATAN Universe*.

1.1 Les arbitres

1.1.1 Comme il s'agit d'un tournoi en ligne organisé sur la plateforme CATAN Universe, il n'y a pas d'arbitres en jeu. Les paramètres des matchs seront affichés dans les détails du tournoi et doivent être examinés par tous les joueurs avant de s'inscrire à l'événement. Les organisateurs du tournoi seront disponibles via le Discord de CATAN Studio pendant l'événement et un lien d'invitation sera fourni à tous les participants lors de leur inscription.

1.1.2 Les joueurs acceptent de se conformer au code de conduite du CATAN (voir 2.1).

1.1.3 Si les joueurs estiment que le résultat d'un match est injuste en raison d'un "exploit" ou d'un problème de logiciel, ils doivent déposer une réclamation immédiate auprès des organisateurs du tournoi à la fin de leur match. Toutes les décisions prises par les organisateurs du tournoi sont définitives. **L'exploitation est définie comme l'utilisation d'un bug ou d'un pépin dans le jeu par un joueur à son avantage d'une manière non prévue par les concepteurs du jeu.**

1.1.4 Les arbitres peuvent disqualifier des joueurs du DCWC s'ils sont considérés comme ayant utilisé un exploit ou violé le code de conduite du CATAN (voir 2.1). Ces circonstances incluent, mais ne sont pas limitées à, des joueurs utilisant des exploits avec l'intention de gagner le jeu, des joueurs s'engageant dans un jeu abusif, ou provoquant ou favorisant intentionnellement la victoire d'un autre joueur. Si vous pensez que quelqu'un utilise un exploit ou viole le code de conduite du CATAN, veuillez prendre toutes les mesures suivantes : 1) Faites un rapport aux organisateurs du tournoi via le serveur Discord ; 2) Documentez si possible avec des captures d'écran et soumettez-les aux organisateurs du tournoi ; et 3) Utilisez la fonction de rapport en jeu pour signaler la violation ou l'exploit, afin que toutes les données de jeu pertinentes puissent être capturées. Les organisateurs du tournoi ne sont pas en mesure d'affecter le jeu en temps réel, mais tous les problèmes signalés seront évalués et, si nécessaire, des mesures seront prises, pouvant aller jusqu'à la disqualification de l'événement.

1.1.5 Un mauvais jeu n'est pas une justification de disqualification. Les joueurs qui travaillent ensemble dans le seul but d'avancer leurs positions mutuelles dans le jeu peuvent être frustrés, mais ne justifient pas une disqualification. Travailler ensemble avec un ou plusieurs autres joueurs pour faire avancer la position d'un autre joueur dans le tournoi plutôt que pour faire avancer votre propre position dans le jeu est déconseillé et fera l'objet d'un avertissement. Toute action

supplémentaire peut entraîner une disqualification. Il vous est interdit de donner intentionnellement la victoire à un autre joueur.

1.1.6 Les organisateurs ne peuvent pas jouer dans leur propre tournoi.

1.2 Format du tournoi

1.2.1 La langue officielle du tournoi est l'anglais. Ce règlement a été traduit pour faciliter l'utilisation par chaque participant. En cas de contradiction, la version anglaise du règlement prévaudra.

1.2.2 Tous les matchs du DCWC seront joués en utilisant *CATAN Universe*.

1.2.3 L'événement DCWC est composé de deux segments : **l'événement de qualification pour le classement** et le **tour de tournoi**. Les matchs de l'événement de qualification pour le classement seront joués en utilisant les règles du tournoi Auto Match de *CATAN Universe*, et la phase de tournoi sera jouée en utilisant les règles du tournoi personnalisé, avec un bracket à simple élimination géré dans l'application Best Coast Pairings.

1.2.4 Lors des épreuves de qualification pour le classement, tous les participants joueront au moins 5 et au plus 7 parties. L'inscription aux événements qualificatifs pour le classement se fera via le site Web de Constant Contact. Les joueurs seront répartis en groupes par fuseau horaire afin de maximiser la disponibilité des joueurs aux heures de pointe.

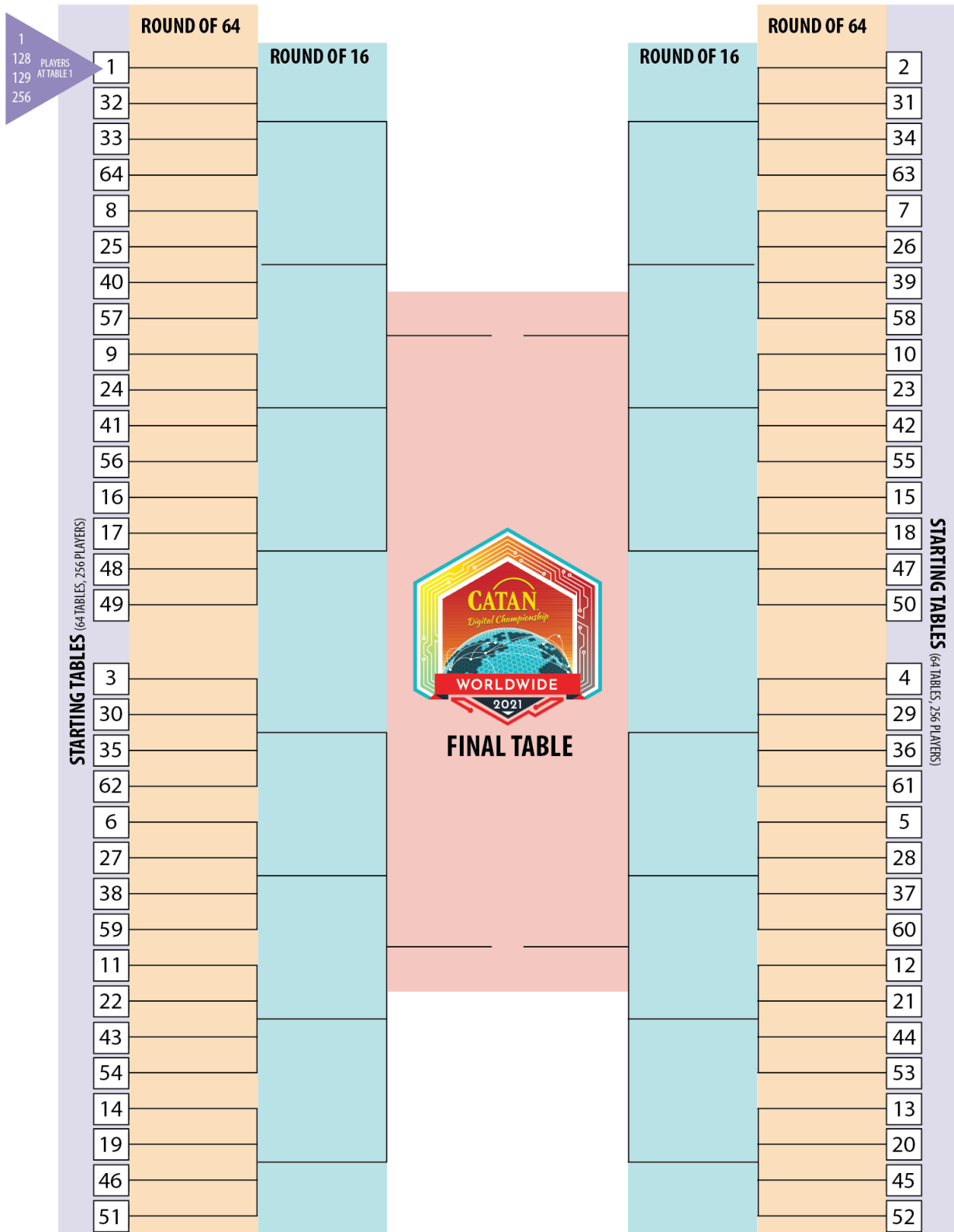
1.2.5 Chaque épreuve qualificative de classement du DCWC se déroulera sur une période de quarante-huit (48) heures comme indiqué dans les détails de l'inscription pour chaque date, commençant le vendredi soir et se terminant le dimanche soir dans le fuseau horaire assigné à chaque groupe. Le nombre total de groupes disponibles pour les événements qualificatifs de classement sera déterminé par le nombre de joueurs s'inscrivant à l'événement du championnat du monde Digital CATAN. Chaque événement de qualification pour le classement comprendra un minimum de 100 joueurs.

1.2.6 Après avoir joué au moins cinq (5) et au plus sept (7) parties lors de l'épreuve de qualification pour le classement, les participants seront classés par score ELO.

1.2.7 En fonction du nombre total de groupes d'épreuves de qualification pour le classement, les premiers de chaque groupe seront sélectionnés pour créer un tour de tournoi de 256 joueurs maximum. **Le nombre total de groupes, les dates des épreuves de qualification pour le classement, le nombre de premiers de chaque groupe et le nombre de remplaçants seront annoncés aux joueurs sur le site Web, sur le serveur Discord et par e-mail lorsque les affectations de groupe seront révélées. Cette annonce aura lieu avant le début de l'étape des qualifications pour le classement.**

1.2.9 Le tour de tournoi du DCWC est un tournoi à simple élimination. Après la fin de la phase de qualification, les meilleurs joueurs seront promus au tour du tournoi et classés par score ELO. Il sera demandé aux suppléants de se connecter sur Discord lors de l'inscription au tournoi afin de remplir les tables au cas où les premiers arrivés ne se présenteraient pas le jour de l'événement.

1.2.10 Round de tournoi Les joueurs sont assis en serpentin. Exemple ci-dessous pour un premier tour de tournoi de 256 personnes. Les tables sont ensuite placées dans un bracket.



Les gagnants de chaque table passent au tour suivant. Le joueur le mieux classé de chaque table se verra attribuer des fonctions d'hôte et sera chargé de faire asseoir ses adversaires à la table qui lui a été attribuée.

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

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

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

2e tour : quart de finale de 64 personnes (16 tableaux).

3ème tour : Demi-finale à 16 personnes (4 tables).

Round 4 : Finale à 4 personnes (Table finale).

Alors que les organisateurs du tournoi détermineront l'attribution des tables du premier tour en fonction du score ELO de l'événement de qualification du classement, l'attribution des tables des tours suivants est déterminée par les résultats du bracket. L'ordre des joueurs dans tous les tours est déterminé par la randomisation de CATAN Universe.

1.3 Classement des scores ELO des tournois dans les épreuves de qualification du classement du DCWC

1.3.1 Le score ELO est utilisé pour déterminer la force d'un joueur individuel par rapport à ses adversaires dans un match donné. L'objectif de ce système est de mesurer et de classer en permanence le niveau de compétence d'un joueur en comparant son ratio de gain attendu aux résultats réels du jeu, puis en ajustant son score en conséquence à la fin d'un match.

Les classements sont calculés sur la base de comparaisons côte à côte entre les joueurs. Cela signifie que dans une partie à 4 joueurs (joueur A, joueur B, joueur C et joueur D), le calcul est effectué comme si les joueurs s'étaient affrontés par paires.

Calcul du ELO des tournois :

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

- Victoire = 1 (si le joueur gagne)
- Victoire = 0 (si le joueur perd)
- Victoire = 0,5 (en cas d'égalité)

Exemple :

Lieu	Joueur	ELO de départ
1	A	1000
2	B	800
3	C	1200

Le joueur A contre B (+5) et C (+15). A reçoit +20 points pour son classement ELO.

Joueur B contre A (-5) et C (+18). B reçoit +13 points.

Joueur C contre A (-15) et B (-18). C perd 33 points de son classement ELO.

1.3.2 Les joueurs des épreuves de qualification pour le classement joueront un minimum de cinq (5) et un maximum de sept (7) parties sur une période de quarante-huit (48) heures pendant leur week-end inscrit (du vendredi soir au dimanche soir). Les joueurs joueront contre des adversaires aléatoires dans leur groupe de fuseau horaire. Tous les joueurs commencent à 1000 points ELO et, après avoir terminé l'étape des qualifications de classement, les joueurs seront classés par points ELO.

1.3.3 En fonction du nombre d'événements de qualification de classement, qui est déterminé par le nombre total de personnes qui s'inscrivent au DCWC, un certain nombre de personnes (de 1 à 4) en haut du tableau final de leur événement de qualification de classement passeront au tour du tournoi. CATAN Studio annoncera le nombre d'individus qui avanceront de chaque événement de qualification de classement avant le début du premier week-end d'événement de qualification de classement.

1.3.4 Toute égalité de score au classement ELO sera brisée en utilisant les règles de notation des tournois en langue anglaise. Le joueur ayant obtenu le meilleur score au bris d'égalité avancera.

Calcul du nombre de tie-break :

(Nombre total de VP marqués au cours du week-end) + (% de points exprimés en décimale)

Ex : Le joueur A participe à 5 matchs comme indiqué ci-dessous.

Score du joueur A	Opposant 1	Opposant 2	Opposant 3	Percentile
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 : Calcul du percentile pour le joueur A, Jeu 1 = $10 / (10 + 7 + 8 + 5) = 0.3333$

Le numéro de bris d'égalité du joueur A serait :

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

2.0 Responsabilités des acteurs - Matériel

2.0.1 Tous les joueurs doivent télécharger l'application gratuite du jeu *CATAN Universe* sur un appareil ou accéder à *CATAN Universe* via Steam ou un navigateur web afin de participer au championnat du monde numérique de *CATAN*.

2.0.2 Les joueurs doivent atteindre le niveau 2 sur leur compte *CATAN Universe*, qui peut être atteint en jouant à deux parties gratuites.

2.0.3 Tous les joueurs doivent fournir leur pseudo *CATAN Universe* et une adresse e-mail valide associée à leur compte *CATAN Universe* lors de leur inscription à l'événement DCWC.

2.0.4 Les événements de qualification pour le classement du DCWC et les parties du tournoi sont gratuits pour les joueurs inscrits.

2.0.5 *CATAN Studio* peut, à sa discrétion, enregistrer et/ou diffuser en direct certains matchs du Tournoi. Si un joueur ne souhaite pas ou ne peut pas participer à un enregistrement ou à une diffusion en direct, il doit en informer les organisateurs du tournoi avant le début du tour de tournoi. **Si vous ne souhaitez pas participer à des retransmissions en direct ou à des enregistrements, veuillez l'indiquer sur votre formulaire d'inscription lorsqu'il vous sera**

demandé de consentir à l'enregistrement. Voir la section 3.1.1 pour notre politique complète en matière de photographie et de vidéo.

2.0.6 Aucun service de chat ne sera mis en place pour les événements de qualification de classement et les joueurs sont limités au chat en mode texte dans *CATAN Universe*.

2.0.7 Le Tournoi sera organisé via le serveur Discord de CATAN Studio, et tous les participants doivent accepter les règles du serveur, qui sont affichées lorsqu'ils rejoignent le serveur Discord de CATAN Studio, avant le début du Tournoi. Chaque table du Tournoi se verra attribuer un canal vocal à utiliser pendant le match. Les joueurs qui ne souhaitent pas participer au chat vocal ne sont pas obligés de s'inscrire, mais il est recommandé de le faire, car le fait de ne pas participer au chat vocal pourrait gêner les échanges et les discussions sur le jeu. Le chat en mode texte, s'il est souhaité, doit avoir lieu dans *CATAN Universe*.

2.1 Responsabilités des joueurs - Comportement

2.1.1 Tous les joueurs doivent se conformer à ce "Code de conduite" ainsi qu'aux [conditions d'utilisation de CATAN Universe](#).

2.1.2 CATAN est une marque basée sur des valeurs. De manière générale, CATAN GmbH et CATAN Studio attendent des joueurs qu'ils se comportent de manière légale et civile pendant le jeu, pendant les autres activités du tournoi, pendant les activités liées à l'événement, et tout au long du programme du tournoi et de l'événement.

2.1.3 Les joueurs doivent faire preuve de gentillesse, de courtoisie et de fair-play envers les autres pendant les matchs du tournoi, pendant les autres activités du tournoi, pendant les activités liées à l'événement, et tout au long du programme du tournoi et de l'événement.

2.1.4 Les joueurs ne doivent pas perturber les activités du tournoi, les activités des événements connexes ou les activités de la communauté locale entourant le tournoi et le site de l'événement.

2.1.5 Les joueurs ne doivent pas nuire ou apporter un préjudice substantiel à la marque CATAN avant, pendant ou après le programme du tournoi et de l'événement.

2.1.6 Les joueurs ne doivent pas contester, diluer et/ou détourner la propriété intellectuelle du CATAN.

2.1.7 CATAN GmbH, CATAN Studio, ou leurs agents désignés auront le droit de disqualifier immédiatement et complètement un joueur qui viole ce code de conduite.

2.2 Code de conduite contre le harcèlement

Lors d'une convention ou d'un événement organisé par CATAN Studio, vous vous trouvez dans un environnement sûr, respectueux, inclusif et amusant. Ce code de conduite s'applique à tous : le personnel, les contractants, les autres vendeurs, le personnel de la convention, les invités et la presse seront tenus

de respecter les mêmes normes. Nous nous réservons le droit de retirer ou de bannir toute personne qui n'adhère pas au code de conduite.

Nous ne tolérons aucune forme de harcèlement, y compris : L'intimidation ou les menaces, la perturbation inappropriée d'événements, le langage blessant, l'attention sexuelle non désirée, la photographie ou l'enregistrement vidéo non désiré, l'intimidation, la traque ou le suivi. En particulier en ce qui concerne : La race ou l'ethnicité, l'origine nationale, l'identité ou la présentation de genre, le sexe ou l'orientation sexuelle, l'âge, le handicap, la religion, le statut de citoyen, la condition médicale ou la grossesse.

Si vous êtes victime ou témoin de toute forme de harcèlement, veuillez contacter un membre du personnel du CATAN.

Si l'on vous demande de cesser tout comportement de harcèlement tel qu'indiqué ci-dessus, ARRÊTEZ immédiatement. L'application de la loi sera confiée au personnel de l'événement.

3.1 POLITIQUE EN MATIÈRE DE PHOTOGRAPHIE ET VIDÉO

3.1.1 En assistant et/ou en participant à un événement du CATAN Championship Tournament, le participant accorde à CATAN GmbH, à CATAN Studio, à ses ayants droit, à ses agents et à ceux qui agissent avec sa permission le droit d'utiliser des enregistrements, des sons, des vidéos, des images, des photographies et/ou d'autres ressemblances du participant dans des documents promotionnels, marketing, informatifs ou autres, y compris, mais sans s'y limiter, des photographies, des enregistrements vidéo, des médias électroniques, des sites Internet et des médias sociaux. Veuillez consulter notre politique complète sur <http://catanstudio.com/events/photopolicy/>. Pour consulter nos règles et informations les plus récentes, rendez-vous sur : <http://bit.ly/CatanDocs>.

Copyright © 2021 CATAN GmbH et CATAN Studio. CATAN, The Settlers of Catan, le logo "CATAN Sun", les marques "Glowing Yellow Sun" et "CATAN Board", ainsi que toutes les marques mentionnées dans le présent document sont des marques de CATAN GmbH et sont utilisées sous licence par CATAN Studio. Tous droits réservés. Publié par CATAN Studio, 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113.