

OGÓLNE ZASADY GRY

Niniejsze zasady mają zastosowanie do uczestników Cyfrowych Mistrzostw Świata w CATAN® 2021 [„CMŚC” (DCWC)], niezależnie od kraju pochodzenia.

1.0 Ogólne zasady gry

W grach **CMŚC** obowiązują aktualne zasady CATAN wprowadzone przez CATAN Universe.

1.1 Sędziowie

1.1.1 Ponieważ jest to turniej online rozgrywany na platformie CATAN Universe, nie ma sędziów w grze. Ustawienia meczów zostaną opublikowane w szczegółach turnieju i każdy gracz musi się z nimi zapoznać przed zapisaniem się do turnieju. Organizatorzy turnieju będą podczas trwania wydarzenia dostępni poprzez serwer Discord CATAN Studio, do którego link z zaproszeniem zostanie dostarczony wszystkim uczestnikom podczas rejestracji.

1.1.2 Gracze zgadzają się przestrzegać Kodeksu Postępowania CATAN (patrz 2.1).

1.1.3 Jeśli gracze uważają, że wynik gry był niesprawiedliwy z powodu „exploita” lub problemu z oprogramowaniem, muszą złożyć natychmiastowy protest do Organizatorów Turnieju po zakończeniu meczu. Wszystkie decyzje podjęte przez Organizatorów Turnieju są ostateczne. Exploit jest definiowany jako wykorzystanie błędu lub usterki w grze przez gracza na swoją korzyść w sposób, który nie został przewidziany przez projektantów gry.

1.1.4 Sędziowie mogą zdyskwalifikować graczy z **CMŚC**, jeśli uzna się, że wykorzystali oni exploit lub naruszyli Kodeks Postępowania CATAN (patrz 2.1). Te okoliczności obejmują, ale nie są ograniczone do graczy wykorzystujących exploity z zamiarem wygrania gry, graczy angażujących się w nadużycia lub celowo promujących lub doprowadzających do wygranej innego gracza. Jeśli uważasz, że ktoś wykorzystuje exploity lub narusza Kodeks Postępowania CATAN, podejmij wszystkie poniższe działania: 1) Złóż raport Organizatorom Turnieju za pośrednictwem serwera Discord; 2) Jeśli to możliwe, udokumentuj zgłoszenie, zrzutami ekranu i prześlij je Organizatorom Turnieju; oraz 3) Użyj funkcji raportowania w grze, aby zgłosić naruszenie lub exploit, tak aby wszystkie istotne dane dotyczące rozgrywki mogły zostać przechwycone. Organizatorzy Turniejów nie są w stanie wpływać na grę w czasie rzeczywistym, jednak wszystkie zgłoszone problemy zostaną ocenione i jeśli będzie to konieczne, zostaną podjęte odpowiednie działania, z dyskwalifikacją z imprezy łącznie.

1.1.5 Słaba gra nie jest powodem do dyskwalifikacji. Gracze współpracujący ze sobą wyłącznie w celu poprawienia swoich pozycji w grze mogą być frustrujący, ale nie stanowi to podstawy do dyskwalifikacji. Współpraca z jednym lub kilkoma innymi graczami w celu poprawienia pozycji innego gracza w turnieju, a nie w celu poprawienia własnej pozycji w grze, jest odradzana i wiąże się z otrzymaniem ostrzeżenia. Dalsze działania mogą skutkować dyskwalifikacją. Zabronione jest celowe doprowadzanie do zwycięstwa innego gracza.

1.1.6 Organizatorzy nie mogą grać w swoich własnych turniejach.

1.2 Format Turnieju

1.2.1 Oficjalnym językiem turnieju jest język angielski. Niniejsze zasady zostały przetłumaczone w celu ułatwienia korzystania z nich przez każdego uczestnika. W przypadku jakichkolwiek sprzeczności, angielska wersja zasad będzie rozstrzygająca.

1.2.2 Wszystkie gry **CMŚC** będą rozgrywane przy użyciu CATAN Universe.

1.2.3 Zawody **CMŚC** składają się z dwóch segmentów: Zawodów Kwalifikacyjnych Rankingu oraz Rundy Turniejowej. Mecze Zawodów Kwalifikacyjnych Rankingu będą rozgrywane przy użyciu zasad turniejowych CATAN Universe Auto Match, a Runda Turniejowa będzie rozgrywana przy użyciu zasad turniejowych Custom Tournament, z pojedynczą eliminacją zarządzaną w aplikacji Best Coast Pairings.

1.2.4 W Zawodach Kwalifikacyjnych Rankingu, wszyscy uczestnicy rozegrają nie mniej niż 5 i nie więcej niż 7 gier. Rejestracja na wydarzenia Zawodów Kwalifikacyjnych Rankingu odbędzie się za pośrednictwem serwisu internetowego Constant Contact. Gracze zostaną podzieleni na Grupy według strefy czasowej, aby zmaksymalizować dostępność graczy w najlepszym czasie gry.

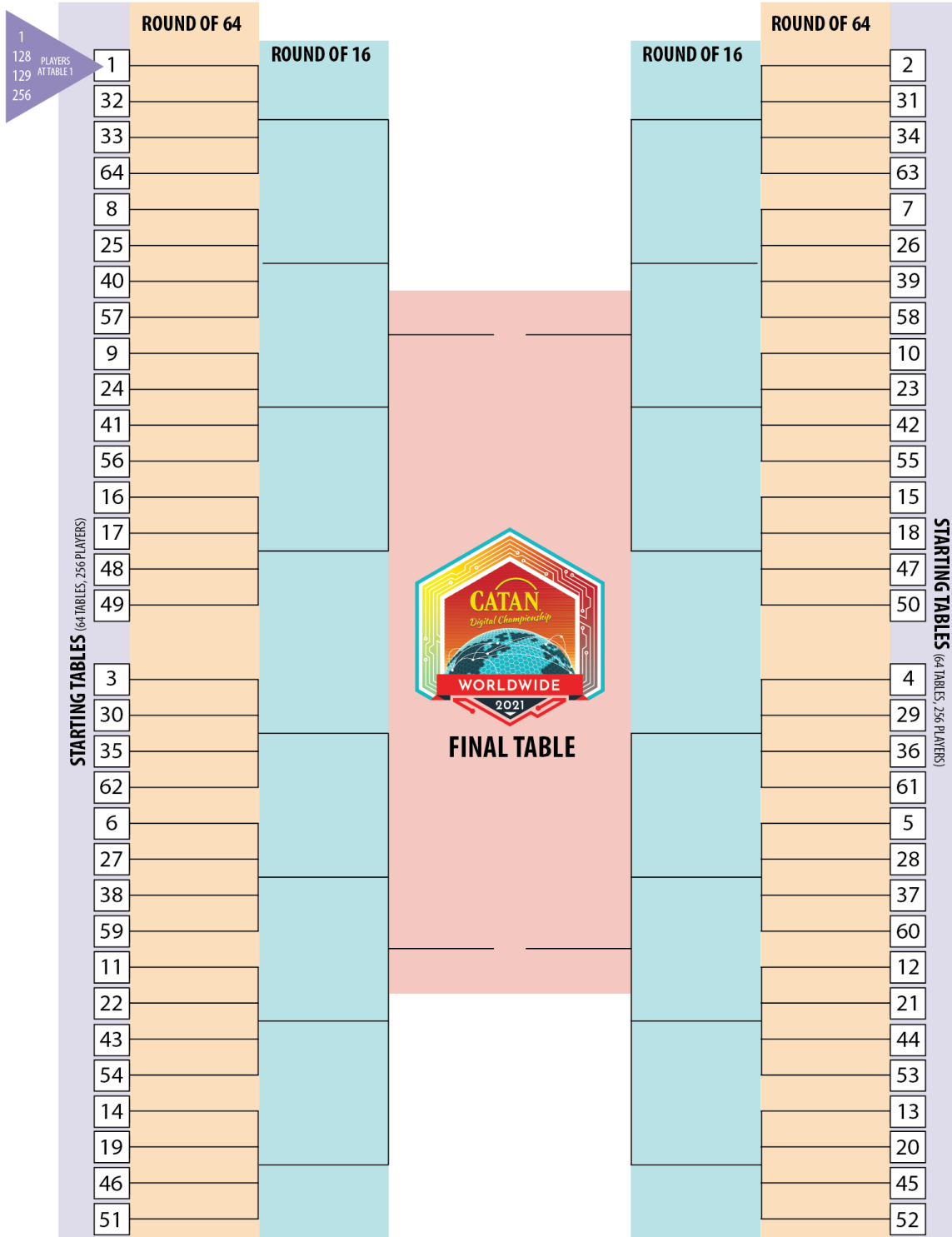
1.2.5 Każde wydarzenie Zawodów Kwalifikacyjnych Rankingu **CMŚC** będzie trwało przez czterdzieści osiem (48) godzin, jak wskazano w szczegółach rejestracji dla każdej daty, zaczynając w piątek wieczorem i trwając do niedzieli wieczorem w Strefie Czasowej przypisanej do każdej Grupy. Całkowita liczba dostępnych Grup dla Zawodów Kwalifikacyjnych Rankingu zostanie określona na podstawie liczby graczy rejestrujących się na Cyfrowe Mistrzostwa Świata w CATAN. W każdym wydarzeniu Zawodów Kwalifikacyjnych Rankingu weźmie udział minimum 100 graczy.

1.2.6 Po rozegraniu nie mniej niż pięciu (5) i nie więcej niż siedmiu (7) gier w Zawodach Kwalifikacyjnych Rankingu, uczestnicy zostaną sklasyfikowani zgodnie z rankingiem ELO.

1.2.7 W zależności od całkowitej liczby Grup Zawodów Kwalifikacyjnych, najlepsi gracze z każdej Grupy zostaną wybrani do Rundy Turniejowej, składającej się z nie więcej niż 256 graczy. Całkowita liczba Grup, daty Zawodów Kwalifikacyjnych, liczba najlepszych graczy, którzy awansują z każdej Grupy, oraz liczba graczy rezerwowych zostaną ogłoszone graczom na stronie internetowej, na serwerze Discord oraz poprzez email po ogłoszeniu podziału na Grupy. Będzie to miało miejsce przed rozpoczęciem etapu Zawodów Kwalifikacyjnych Rankingu.

1.2.9 Runda turniejowa **CMŚC** jest turniejem single-elimination. Po zakończeniu etapu Zawodów Kwalifikacyjnych Rankingu, najlepsi gracze awansują do Rundy Turniejowej, a następnie zostaną sklasyfikowani według wyniku ELO. Gracze rezerwowi zostaną poproszeni o zalogowanie się na Discordzie podczas zapisów do Rundy Turniejowej, aby zapełnić stoliki na wypadek, gdyby najlepsi nie pojawili się w dniu wydarzenia.

1.2.10 Runda Turniejowa: Gracze są sadzani przy stołach w stylu serpentyńowym. Stoły są następnie umieszczane w tabeli zgodnie z poniższym diagramem.



Zwycięzcy każdego stołu przechodzą do następnej rundy. Najwyżej sklasyfikowany gracz przy każdym stole otrzyma obowiązki gospodarza i będzie odpowiedzialny za posadzenie swoich przeciwników przy przydzielonym mu stole.

Przykład poniżej dla przydziału stołów w 256-osobowym Turnieju Runda 1:

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

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

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

Runda 2: 64-osobowe ćwierćfinały (16 stołów).

Runda 3: 16 osobowy półfinał (4 stoły).

Runda 4: Finał 4 osoby (stół finałowy).

Podczas gdy organizatorzy turnieju ustalą przydział do stołów w rundzie 1 na podstawie rankingu ELO Zawodów Kwalifikacyjnych, przydział do stołów w kolejnych rundach zostanie ustalony na podstawie wyników rozgrywek na poszczególnym etapie. Kolejność graczy we wszystkich rundach jest ustalana losowo przez CATAN Universe.

1.3 System rankingowy ELO w Zawodach Kwalifikacyjnych **CMŚC**

1.3.1 Pozycja w rankingu ELO jest używana do określenia siły pojedynczego gracza w porównaniu do jego przeciwników w danej grze. Celem tego systemu jest ciągłe mierzenie i klasyfikowanie poziomu umiejętności gracza poprzez porównywanie jego oczekiwanego współczynnika wygranej z rzeczywistymi wynikami gry, a następnie dostosowanie jego wyniku odpowiednio na koniec meczu.

Rankingi są obliczane na podstawie porównań pomiędzy graczami. Oznacza to, że w grze 4-osobowej (gracz A, gracz B, gracz C i gracz D) kalkulacja jest przeprowadzana tak, jakby gracze rywalizowali ze sobą w parach.

Kalkulacja ELO turnieju:

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

- Victory = 1 (jeśli gracz wygra)
- Victory = 0 (jeśli gracz przegra)
- Victory = 0.5 (w przypadku remisu)

Przykład:

Miejsce	Gracz	Początkowe ELO
1	A	1000
2	B	800
3	C	1200

Gracz A vs B (+5) i C (+15). A otrzymuje +20 punktów za swój ranking ELO.

Gracz B vs A (-5) i C (+18). B otrzymuje +13 punktów.

Gracz C vs A (-15) i B (-18). C traci 33 punktów do swojego ranking ELO.

1.3.2 Gracze biorący udział w Zawodach Kwalifikacyjnych Rankingu rozegrają minimum pięć (5) i maksimum siedem (7) gier w ciągu czterdziestu ośmiu (48) godzin podczas zarejestrowanego weekendu (piątek wieczór – niedziela wieczór). Gracze będą grali z losowymi przeciwnikami w swojej Grupie strefy czasowej. Wszyscy gracze zaczynają na poziomie 1000 ELO i po zakończeniu etapu Zawodów Kwalifikacyjnych, gracze zostaną sklasyfikowani według ranking ELO.

1.3.3 W zależności od liczby Zawodów Kwalifikacyjnych Rankingu, która jest zależna od całkowitej liczby osób, które zarejestrują się w **CMŚC**, pewna liczba osób (od 1 do 4) na szczycie końcowej tabeli wyników Zawodów Kwalifikacyjnych Rankingu awansuje do Rundy Turniejowej. CATAN Studio ogłosi liczbę osób, które awansują z każdego Zawodów Kwalifikacyjnych Rankingu przed rozpoczęciem pierwszego wydarzenia Zawodów Kwalifikacyjnych Rankingu.

1.3.4 Wszelkie remisy w ranking ELO będą rozstrzygane przy użyciu anglojęzycznych zasad punktacji turniejowej. Gracz z najwyższym wynikiem przy rozstrzygnięciu remisu awansuje dalej.

Kalkulacja wyniku na potrzeby rozstrzygnięcia remisów:

(Całkowita liczba PZ zdobytych podczas wydarzenia) + (% punktów wyrażony jako dziesiętny)

Przykład: Gracz A bierze udział w 5 meczach, jak pokazano poniżej.

Gracz A Wynik	Przeciwnik 1	Przeciwnik 2	Przeciwnik 3	Percentyl
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: Obliczenie percentyla dla gracza A, gra 1 = $10 / (10 + 7 + 8 + 5) = 0.3333$

Wynik gracza A na potrzeby rozstrzygnięcia remisu to:

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

2.0 Obowiązki graczy – Materiały

2.0.1 Aby wziąć udział w Cyfrowych Mistrzostwach Świata CATAN, wszyscy gracze muszą pobrać darmową aplikację CATAN Universe na swoje urządzenie lub uzyskać dostęp do CATAN Universe poprzez Steam lub przeglądarkę internetową.

2.0.2 Gracze muszą osiągnąć poziom 2 na swoim koncie CATAN Universe, który może zostać osiągnięty poprzez grę w dwóch darmowych grach.

2.0.3 Wszyscy gracze muszą podać swoją nazwę użytkownika CATAN Universe oraz ważny adres e-mail powiązany z ich kontem CATAN Universe podczas rejestracji do zawodów **CMŚC**.

2.0.4 Wydarzenia Zawodów Kwalifikacyjnych **CMŚC** oraz gry Rundy Turniejowej są darmowe dla zarejestrowanych graczy.

2.0.5 Studio CATAN może, według własnego uznania, nagrywać i/lub transmitować na żywo niektóre mecze Rundy Turniejowej. Jeśli gracz nie chce lub nie może uczestniczyć w nagraniu lub transmisji na żywo, musi poinformować o tym Organizatorów Turnieju przed rozpoczęciem Rundy Turniejowej. Jeśli nie chcesz uczestniczyć w transmisji na żywo lub nagrywaniu, zaznacz to w Formularzu Rejestracyjnym, gdy zostaniesz poproszony o wyrażenie zgody na nagrywanie. Zobacz sekcję 3.1.1, aby zapoznać się z pełną Polityką dotyczącą zdjęć i nagrań wideo.

2.0.6 Żaden czat nie będzie dostępny w wydarzeniach Zawodów Kwalifikacyjnych, a gracze są ograniczeni do czatu tekstowego w CATAN Universe.

2.0.7 Runda Turniejowa zostanie zorganizowana za pośrednictwem serwera Discord Studia CATAN, a wszyscy uczestnicy muszą zaakceptować zasady serwera, które są wyświetlane po dołączeniu do serwera Discord Studia CATAN, przed rozpoczęciem Rundy Turniejowej. Każdy stół w Rundzie Turniejowej będzie miał przydzielony kanał głosowy do wykorzystania podczas meczu. Gracze, którzy nie chcą uczestniczyć w czacie głosowym, nie muszą do niego dołączać, ale jest to zalecane, ponieważ nieuczestniczenie w czacie głosowym może potencjalnie utrudnić handel i dyskusje o grze. Jeżeli gracze będą chcieli korzystać z czatu tekstowego, mogą to robić wyłącznie za pośrednictwem CATAN Universe.

2.1 Obowiązki graczy – Postępowanie

2.1.1 Wszyscy gracze muszą przestrzegać niniejszego „Kodeksu Postępowania”, jak również Warunków Użytkowania CATAN Universe znajdujących się na stronie: <https://catanuniverse.com/en/terms-of-use/>

2.1.2 CATAN jest marką opartą na wartościach. Generalnie, CATAN GmbH i CATAN Studio oczekują, że gracze będą zachowywać się w sposób zgodny z prawem i cywilizowany podczas gry, podczas innych aktywności turniejowych, podczas powiązanych działań związanych z wydarzeniem oraz podczas całego programu turnieju i wydarzenia.

2.1.3 Gracze powinni wykazywać się uprzejmością, grzecznością i fair play w stosunku do innych podczas gry w turnieju, podczas innych aktywności turniejowych, podczas powiązanych działań związanych z imprezą oraz podczas całego programu turnieju i imprezy.

2.1.4 Gracze nie będą zakłócać działań związanych z turniejem, powiązanych działań związanych z wydarzeniem lub działań w ramach lokalnej społeczności otaczającej turniej i miejsce wydarzenia.

2.1.5 Gracze nie będą szkodzić, ani przynosić znacznych szkód marce CATAN przed, w trakcie, lub po turnieju i programie imprezy.

2.1.6 Gracze nie będą kwestionować, rozwadniać i/lub przywłaszczać sobie własności intelektualnej CATAN.

2.1.7 CATAN GmbH, CATAN Studio, lub ich wyznaczeni przedstawiciele mają prawo do natychmiastowej i gruntownej dyskwalifikacji gracza, który narusza niniejszy Kodeks Postępowania.

2.2 Kodeks postępowania przeciwko molestowaniu

Kiedy jesteś na konwencie lub imprezie organizowanej przez CATAN Studio, znajdujesz się w bezpiecznym, pełnym szacunku, integracyjnym i wesołym środowisku. Niniejszy Kodeks Postępowania

dotyczy wszystkich: pracowników, kontrahentów, innych sprzedawców, obsługi konwentu, gości i prasy. Zastrzegamy sobie prawo do usunięcia lub zablokowania każdej osoby, która nie przestrzega zasad Kodeksu Postępowania CATAN.

Nie tolerujemy żadnego rodzaju molestowania, w tym: zastraszania lub gróźb, niewłaściwego zakłócania wydarzeń, raniącego języka, niechcianej uwagi seksualnej, niechcianego fotografowania lub nagrywania wideo, nękania, prześladowania lub śledzenia. W szczególności w związku z: rasą lub pochodzeniem etnicznym, pochodzeniem narodowym, tożsamością płciową lub prezentacją, płcią lub orientacją seksualną, wiekiem, niepełnosprawnością, religią, statusem obywatelstwa, stanem zdrowia lub ciążą.

Jeśli doświadczasz lub jesteś świadkiem jakiegokolwiek formy molestowania, skontaktuj się z pracownikiem CATAN.

Jeśli zostaniesz poproszony o zaprzestanie jakiegokolwiek nękańcego zachowania wymienionego powyżej, natychmiast przestań. Egzekwowaniem powyższych postanowień zajmie się personel imprezy.

3.1 POLITYKA DOTYCZĄCA FOTOGRAFII I WIDEO

3.1.1 Poprzez uczestnictwo i/lub udział w Turnieju Mistrzów CATAN, uczestnik udziela CATAN GmbH, CATAN Studio oraz jego następcom prawnym, agentom i osobom działającym za jego zgodą prawa do używania nagrań, audio, wideo, obrazów, zdjęć i/lub innych podobizn uczestnika w materiałach promocyjnych, marketingowych, informacyjnych i innych, włączając w to, ale nie ograniczając do fotografii, nagrań wideo, mediów elektronicznych, stron internetowych i mediów społecznościowych. Prosimy o zapoznanie się z naszą pełną polityką na stronie <http://catanstudio.com/events/photopolicy/>. Najbardziej aktualne zasady i informacje znajdują się na stronie: <http://bit.ly/CatanDocs>

Copyright © 2021 CATAN GmbH i CATAN Studio. CATAN, Osadnicy z Catanu, logo „Słońce Catanu”, znaki „Żółte świecące słońce” i „Plansza CATAN” oraz wszystkie znaki tutaj zawarte są znakami towarowymi firmy CATAN GmbH i są używane na licencji przez CATAN Studio. Wszelkie prawa zastrzeżone. Opublikowane przez CATAN Studio, 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113.