

ALLGEMEINE SPIELREGELN

Diese Regeln gelten für Teilnehmer am Digital CATAN® World Championship Tournament 2021 ("DCWC"), unabhängig vom Herkunftsland.

1.0 Allgemeine Spielregeln

DCWC-Spiele folgen den aktuellen CATAN-Regeln, wie sie von *CATAN Universe* umgesetzt werden.

1.1 Schiedsrichter

1.1.1 Da es sich um ein Online-Turnier handelt, das innerhalb der CATAN Universe-Plattform ausgetragen wird, gibt es keine spielinternen Schiedsrichter. Die Spieleinstellungen werden in den Turnierdetails veröffentlicht und müssen von allen Spielern vor der Anmeldung zum Event gelesen und akzeptiert werden. Die Turnierorganisatoren werden während des Events über den Discord Channel von CATAN Studio erreichbar sein und ein Einladungslink wird allen Teilnehmern während der Registrierung zur Verfügung gestellt.

1.1.2 Die Spieler verpflichten sich, den CATAN-Verhaltenskodex einzuhalten (siehe 2.1).

1.1.3 Wenn Spieler der Meinung sind, dass das Ergebnis eines Spiels aufgrund eines "Exploits" oder eines Softwareproblems unfair war, müssen sie nach Abschluss ihres Spiels sofort Protest bei der Turnierorganisation einlegen. Alle Entscheidungen der Turnierorganisatoren sind endgültig. **Exploit ist definiert als die Nutzung eines Bugs oder Glitches im Spiel durch einen Spieler zu seinem Vorteil in einer Art und Weise, die von den Entwicklern des Spiels nicht beabsichtigt ist.**

1.1.4 Die Schiedsrichter können Spieler vom DCWC disqualifizieren, wenn sie einen Exploit ausnutzen oder gegen den CATAN-Verhaltenskodex verstoßen haben (siehe 2.1). Diese Umstände beinhalten, sind aber nicht beschränkt auf, Spieler, die Exploits mit der Absicht nutzen, das Spiel zu gewinnen, Spieler, die missbräuchlich spielen oder absichtlich einen anderen Spieler zum Sieg führen oder fördern. Wenn Sie glauben, dass jemand einen Exploit benutzt oder gegen den CATAN-Verhaltenskodex verstößt, ergreifen Sie bitte alle folgenden Maßnahmen: 1) Melden Sie sich über den Discord-Server bei den Turnierorganisatoren; 2) dokumentieren Sie, wenn möglich, mit Screenshots und senden Sie diese an die Turnierorganisatoren; und 3) verwenden Sie die Meldfunktion im Spiel, um den Verstoß oder Exploit zu melden, damit alle relevanten Spieldaten erfasst werden können. Die Turnierorganisatoren sind nicht in der Lage, das Spielgeschehen in Echtzeit zu beeinflussen, jedoch werden alle gemeldeten Probleme ausgewertet und, falls erforderlich, Maßnahmen ergriffen, die bis zur Disqualifikation von der Veranstaltung reichen können.

1.1.5 Schlechtes Spielverhalten ist keine Rechtfertigung für eine Disqualifikation. Spieler, die ausschließlich zusammenarbeiten, um die gegenseitige Position im Spiel voranzubringen, können frustrierend sein, sind aber kein Grund für eine Disqualifikation. Die Zusammenarbeit mit einem

oder mehreren anderen Spielern, um die Position eines anderen Spielers im Turnier voranzubringen, anstatt die eigene Position im Spiel voranzubringen, ist nicht ratsam und wird mit einer Verwarnung geahndet. Weitere Aktionen dieser Art können zu einer Disqualifikation führen. Es ist untersagt, einem anderen Spieler absichtlich einen Sieg zu verschaffen.

1.1.6 Organisatoren dürfen nicht in ihrem eigenen Turnier spielen.

1.2 Turnierformat

1.2.1 Die offizielle Turniersprache ist Englisch. Diese Regeln wurden zur leichteren Handhabung für jeden Teilnehmer übersetzt. Im Falle von Widersprüchen ist die englische Version der Regeln maßgebend.

1.2.2 Alle DCWC-Spiele werden mit *CATAN Universe* gespielt.

1.2.3 Die DCWC-Veranstaltung besteht aus zwei Teilen: dem „Ranking Qualifier Event“ und der „Tournament Round“. Die Spiele des Ranking Qualifier Events werden nach dem „Auto Match“ Turnier-Regelwerk von *CATAN Universe* ausgetragen, die Tournament Round wird nach dem „Custom“ Turnier-Regelwerk (benutzerdefinierten Turnier-Regelwerk) gespielt, wobei die Einzelausscheidungsrunde in der externen Anwendung "Best Coast Pairings" verwaltet wird.

1.2.4 Bei den Ranking Qualifier Events nehmen alle Teilnehmer an mindestens 5 und höchstens 7 Spielen teil. Die Anmeldung für die Ranking Qualifier Events erfolgt über die DCWC Registrierungs-Website bei Constant Contact. Die Spieler werden nach Zeitzonen in Gruppen eingeteilt, um die Verfügbarkeit der Spieler während der Hauptspielzeit zu maximieren.

1.2.5 Jedes DCWC Ranking Qualifier Event läuft über einen Zeitraum von achtundvierzig (48) Stunden, wie in den Registrierungsdetails für das jeweilige Datum angegeben, beginnt am Freitagabend und läuft bis Sonntagabend in der Zeitzone, die jeder Gruppe zugewiesen ist. Die Gesamtzahl der verfügbaren Gruppen für Ranking Qualifier Events wird durch die Anzahl der Spieler bestimmt, die sich für die digitale CATAN-Weltmeisterschaft anmelden. Jedes Ranking Qualifier Event wird mindestens 100 Spieler umfassen.

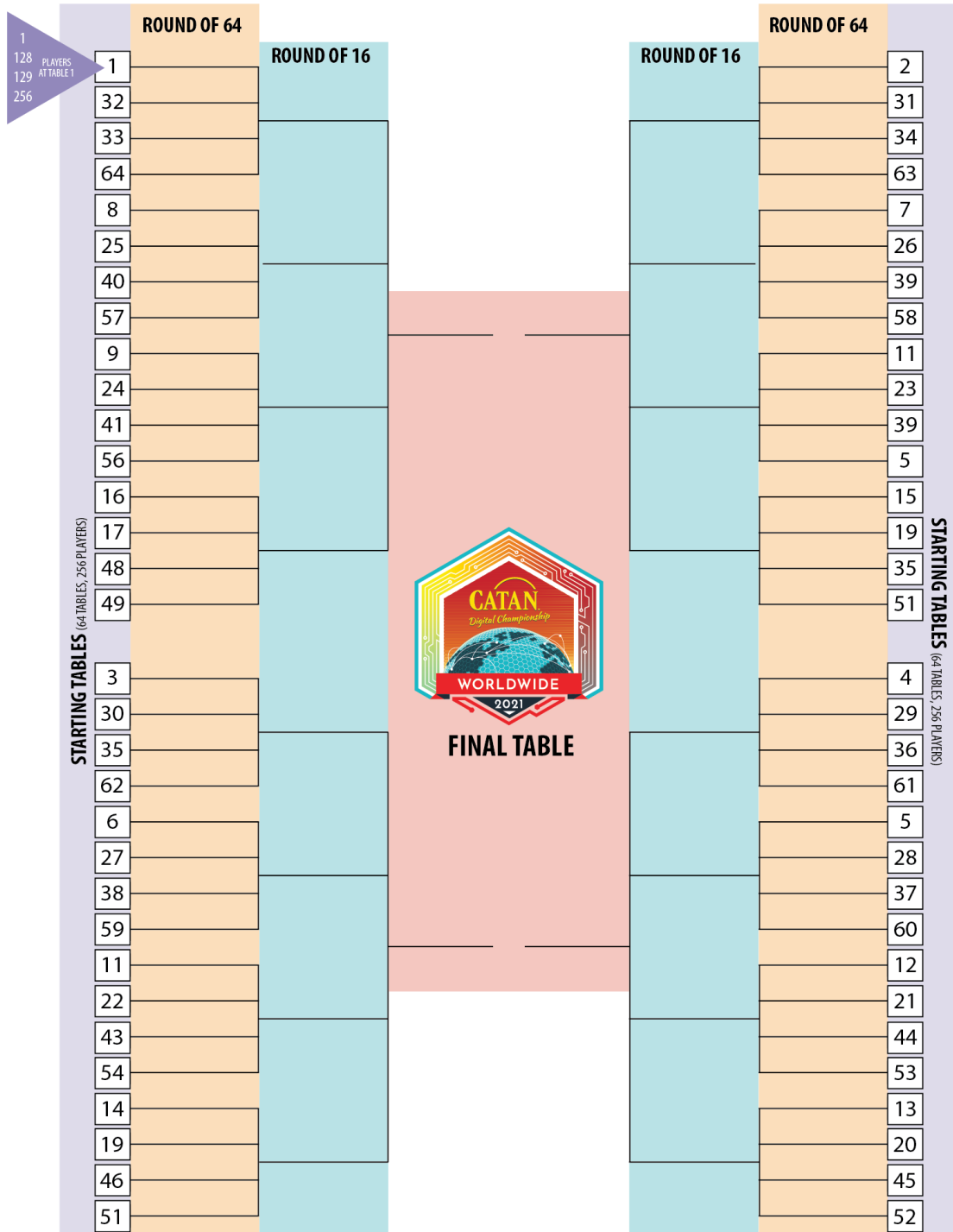
1.2.6 Nach dem Spielen von nicht weniger als fünf (5) und nicht mehr als sieben (7) Partien im Ranking Qualifier Event werden die Teilnehmer nach ELO-Score eingestuft.

1.2.7 Abhängig von der Gesamtzahl der Ranking-Qualifier-Event-Gruppen werden die Bestplatzierten aus jeder Gruppe ausgewählt, um eine Tournament Round mit maximal 256 Spielern zu bilden. **Die Gesamtzahl der Gruppen, die Termine der Ranking Qualifier Events, die Anzahl der Bestplatzierten, die aus jeder Gruppe aufsteigen, und die Anzahl der Ersatzspieler werden den Spielern auf der Website, im Discord-Server und per E-Mail mitgeteilt, wenn die Gruppenzuweisungen bekannt gegeben werden. Dies wird vor Beginn der Phase des Ranking Qualifier Events sein.**

1.2.9 Die DCWC Tournament Round ist ein Einzelausscheidungsturnier. Nach der Ranking-Qualifier-Event-Phase werden die Bestplatzierten in die Tournament Round befördert und dann nach ELO-Score eingestuft. Ersatzspieler werden gebeten, sich während der Anmeldung für die

Tournament Round in Discord einzuloggen, um die Tische aufzufüllen, falls die Top-Finalisten am Tag des Events nicht erscheinen.

1.2.10 Tournament Round: Die Spieler werden serpentinenförmig platziert. Die Tische werden dann in einer Baumstruktur angeordnet. (Siehe Abbildung)



Die Gewinner der einzelnen Tische kommen in die nächste Runde. Der bestplatzierte Spieler an jedem Tisch wird zum Host ernannt und ist dafür verantwortlich, dass seine Mitspieler am zugewiesenen Tisch Platz nehmen.

Beispiel für die Tischzuweisung der Tournament Round 1 mit 256 Spielern:

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

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

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

Runde 2: Viertelfinale mit 64 Teilnehmern (16 Tische).

Runde 3: Halbfinale mit 16 Teilnehmern (4 Tische).

Runde 4: Finale mit 4 Teilnehmern (Finaltisch).

Während die Turnierorganisatoren die Tischzuweisung in Runde 1 auf der Grundlage der ELO-Scores der Ranking Qualifier Events festlegen, wird die Tischzuweisung in den folgenden Runden durch die Baumstruktur bestimmt. Die Spielerreihenfolge in allen Runden wird durch die von CATAN Universe vorgenommene Zufallsgenerierung bestimmt.

1.3 Turnier-ELO-Score-Rangliste bei Ranking Qualifier Events

1.3.1 Der ELO-Score wird verwendet, um die Stärke eines einzelnen Spielers im Vergleich zu seinen Gegnern in einem bestimmten Spiel zu bestimmen. Der Zweck dieses Systems ist es, die Spielstärke eines Spielers kontinuierlich zu messen und einzustufen, indem seine erwartete Gewinnquote mit den tatsächlichen Spielergebnissen verglichen wird und dann die Punktzahl am Ende eines Spiels entsprechend angepasst wird.

Die Ranglisten werden durch direkten Vergleich zwischen den Spielern berechnet. Das bedeutet, dass in einem Spiel zu viert (Spieler A, Spieler B, Spieler C und Spieler D) die Berechnung so durchgeführt wird, als ob die Spieler paarweise gegeneinander angetreten wären.

Berechnung des Turnier-ELO-Scores:

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

- Sieg = 1 (wenn der Spieler gewinnt)
- Sieg = 0 (wenn der Spieler verliert)
- Sieg = 0,5 (bei einem Unentschieden)

Beispiel:

Platz	Spieler	Start-ELO
1	A	1000
2	B	800
3	C	1200

Spieler A gegen B (+2) und C (+6). A erhält +8 Punkte für sein ELO-Ranking.

Spieler B gegen A (-2) und C (+7). B erhält +5 Punkte.

Spieler C gegen A (-6) und B (-7). C verliert 13 Punkte von seinem ELO-Ranking.

1.3.2 Spieler, die an Ranking Qualifier Events teilnehmen, spielen mindestens fünf (5) und maximal sieben (7) Spiele über einen Zeitraum von achtundvierzig (48) Stunden an ihrem angemeldeten Wochenende (Freitagabend - Sonntagabend). Die Spieler spielen gegen zufällige Gegner innerhalb ihrer Zeitzonengruppe. Alle Spieler beginnen mit einem ELO-Score von 1000 und werden nach Beendigung der Ranking-Qualifier-Event-Phase nach ELO-Score eingestuft.

1.3.3 Abhängig von der Anzahl der Ranking Qualifier Events, die durch die Gesamtzahl der Teilnehmer an der DCWC bestimmt wird, wird eine bestimmte Anzahl von Personen (von 1 bis 4), die an der Spitze der Ranking Qualifier Events stehen, in die Tournament Round aufsteigen. CATAN Studio wird die Anzahl der Teilnehmer, die von jedem Ranking Qualifier Event aufsteigen, vor dem Start des ersten Ranking-Qualifier-Wochenendes bekannt geben.

1.3.4 Alle Gleichstände in der ELO-Score-Rangliste werden nach den englischsprachigen Turnierwertungsregeln bewertet. Der Spieler mit dem höchsten Tiebreaker kommt weiter.

Berechnung des Tiebreakers:

(Gesamtzahl der am Wochenende erzielten SP) + (% der Punkte, ausgedrückt als Dezimalwert)

Bsp: Spieler A nimmt an 5 Spielen teil, wie unten gezeigt.

Spieler A Ergebnis	Mitspieler 1	Mitspieler 2	Mitspieler 3	Prozentuales Ergebnis
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

Beispiel: Prozentuale Berechnung für Spieler A, Spiel 1 = $10 / (10 + 7 + 8 + 5) = 0,3333$

Der Tiebreaker von Spieler A wäre:

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

2.0 Verantwortlichkeiten der Spieler - Material

2.0.1 Alle Spieler müssen die kostenlose *CATAN Universe* Spiele-App auf ein Gerät herunterladen oder über Steam oder einen Webbrowser auf *CATAN Universe* zugreifen, um an der Digitalen CATAN-Weltmeisterschaft teilnehmen zu können.

2.0.2 Spieler müssen auf ihrem *CATAN Universe* Konto Level 2 erreichen. Das kann durch das Spielen von zwei kostenlosen Spielen erreicht werden.

2.0.3 Alle Spieler müssen bei der Anmeldung zum DCWC-Event ihren *CATAN Universe* Profilnamen und die mit ihrem *CATAN Universe* Konto verbundene gültige E-Mail-Adresse angeben.

2.0.4 Registrierte Spieler können Ranking Qualifier Events und die Tournament Rounds kostenlos spielen.

2.0.5 *CATAN Studio* kann nach eigenem Ermessen bestimmte Tournament Rounds aufzeichnen und/oder per Livestream übertragen. Wenn ein Spieler nicht an einer Aufzeichnung oder einem Livestream teilnehmen möchte, muss er die Turnierorganisatoren vor Beginn der Tournament Round darüber informieren. **Wenn ein Teilnehmer nicht an einem Livestream oder einer Aufzeichnung teilnehmen möchte, kann er es auf dem Anmeldeformular angeben, wenn er um die Zustimmung zur Aufzeichnung gebeten wird.** Siehe Abschnitt 3.1.1 für unsere vollständigen Foto- und Video-Richtlinien.

2.0.6 Für die Ranking Qualifier Events wird kein externer Chat-Service über Discord angeboten. Die Spieler sind auf den textbasierten Chat innerhalb von *CATAN Universe* beschränkt.

2.0.7 Die Tournament Round wird über den Discord-Server von CATAN Studio organisiert. Alle Teilnehmer müssen vor Beginn der Tournament Round den Serverregeln zustimmen, die beim Beitritt zum Discord-Server von CATAN Studio angezeigt werden. Jedem Tisch in der Tournament Round wird ein Sprachkanal zugewiesen, der während des Spiels verwendet wird. Spieler, die nicht am Voice-Chat teilnehmen möchten, sind nicht verpflichtet, diesem beizutreten; der Beitritt wird jedoch empfohlen, da die Nichtteilnahme am Voice-Chat den Handel und die Diskussionen über das Spiel behindern kann. Textbasierter Chat, falls gewünscht, sollte innerhalb von *CATAN Universe* stattfinden.

2.1 Verantwortlichkeiten der Spieler - Verhalten

2.1.1 Alle Spieler müssen diesen "Code of Conduct" sowie die [Nutzungsbedingungen](#) von *CATAN Universe* einhalten.

2.1.2 CATAN ist eine wertebasierte Marke. Generell erwarten die CATAN GmbH und CATAN Studio von den Spielern, dass sie sich während des Spiels, während anderer Turnieraktivitäten, während der damit verbundenen Veranstaltungsaktivitäten und während des gesamten Turnier- und Veranstaltungsprogramms sowohl legal als auch zivilisiert verhalten.

2.1.3 Die Spieler müssen während der Turnierspiele, bei anderen Turnieraktivitäten, bei damit verbundenen Veranstaltungsaktivitäten und während des gesamten Turnier- und Veranstaltungsprogramms Freundlichkeit, Höflichkeit und Fairness gegenüber anderen an den Tag legen.

2.1.4 Die Spieler dürfen die Turnieraktivitäten, die damit verbundenen Veranstaltungsaktivitäten oder die Aktivitäten in der Umgebung des Turniers und des Veranstaltungsortes nicht stören.

2.1.5 Die Spieler dürfen der Marke CATAN vor, während oder nach dem Turnier- und Veranstaltungsprogramm keinen Schaden zufügen oder einen erheblichen Schaden verursachen.

2.1.6 Die Spieler dürfen das geistige Eigentum von CATAN nicht angreifen, verwässern und/oder veruntreuen.

2.1.7 Die CATAN GmbH, CATAN Studio oder deren Beauftragte haben das Recht, einen Spieler, der gegen diesen Verhaltenskodex verstößt, sofort und vollständig zu disqualifizieren.

2.2 Anti-Belästigungs-Verhaltenskodex

Wenn Sie an einem Treffen oder einer Veranstaltung von CATAN Studio teilnehmen, befinden Sie sich in einer sicheren, respektvollen, inklusiven und unterhaltsamen Umgebung. Dieser Verhaltenskodex gilt für alle: Mitarbeiter, Auftragnehmer, andere Anbieter, Convention-Personal, Gäste und die Presse müssen sich an die gleichen Standards halten. Wir behalten uns das Recht vor, jede Person zu entfernen oder auszuschließen, die sich nicht an den Verhaltenskodex hält.

Wir dulden keine Belästigung jeglicher Art, einschließlich Einschüchterung oder Bedrohung, unangemessene Störung von Veranstaltungen, verletzende Sprache, unerwünschte sexuelle Annäherung, unerwünschte Foto- oder Videoaufnahmen, Mobbing, Stalking oder Nachstellung, vor allem in Verbindung mit Rasse oder ethnischer Zugehörigkeit, nationaler Herkunft, Geschlechtsidentität oder -darstellung, Geschlecht oder sexueller Orientierung, Alter, Behinderung, Religion, Staatsbürgerschaftsstatus, Krankheit oder Schwangerschaft.

Wenn Sie irgendeine Form von Belästigung erfahren oder beobachten, wenden Sie sich bitte an einen Mitarbeiter von CATAN.

Wenn Sie aufgefordert werden, ein belästigendes Verhalten der oben aufgeführten Art zu unterlassen, STOPPEN Sie dieses Verhalten sofort. Die Durchsetzung wird an das Veranstaltungspersonal weitergegeben.

3.1 Richtlinien für Fotografie und Video

3.1.1 Mit dem Besuch und/oder der Teilnahme an einer CATAN Turnierveranstaltung gewährt der Teilnehmer der CATAN GmbH, dem CATAN Studio und deren Beauftragten, Vertretern und denjenigen, die mit deren Erlaubnis handeln, das Recht, Aufnahmen, Audio, Video-, Bild-, Foto- und/oder andere Abbildungen des Teilnehmers in Werbe-, Marketing-, Informations- oder anderen Materialien zu verwenden, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Fotos, Videoaufnahmen, elektronische Medien, Internet-Websites und soziale Medien. Bitte lesen Sie unsere vollständigen Richtlinien unter <https://www.catanstudio.com/photopolicy/>. Unsere aktuellsten Regeln und Informationen finden Sie unter: <http://bit.ly/CatanDocs>

Copyright © 2021 CATAN GmbH und CATAN Studio. CATAN, Die Siedler von Catan, das "CATAN Sun"-Logo, die Marken "Glowing Yellow Sun" und "CATAN Board" sowie alle hierin enthaltenen Marken sind Marken der CATAN GmbH und werden unter Lizenz von CATAN Studio verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Herausgegeben von CATAN Studio, 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113.