

STAR WARS™

X-WING™

MINIATUREN-SPIEL



TURNIER-REGULARIEN

ÄNDERUNGEN IN DIESER VERSION

VERSION 2.0 / GÜLTIG AB DEM 23. JANUAR 2017

- Rechtschreibfehler korrigiert und Formulierungen angepasst
- Rollen der Turnierteilnehmer, Seite 2–3
- Spielvorbereitung, Seite 5
- Zerstörte Schiffe, Seite 5
- Basiert auf der englischen Version 2.0

Alle Änderungen und Ergänzungen zu letzten Version werden in **rot** dargestellt.

Alle Turniere des Organized Play („OP“)-Programms für **Star Wars™: X-Wing™-Miniaturen-Spiel**, unterstützt durch Fantasy Flight Games („FFG“) und ihren internationalen Partnern, folgen den Regeln, die in diesem Dokument niedergeschriebenen dargestellt werden.

Einleitung

Ein Turnier ist ein Wettkampf zwischen **X-Wing**-Spielern. Nach der Anmeldung zu einem Turnier werden die **konkurrierenden Spieler** nach bestimmten Regeln gegen andere Gegner gepaart. Nach mehreren Spielen gegen andere Gegner werden die Spieler nach ihrem Abschneiden in einer Rangliste aufgelistet. Die meisten Turniere werden mit der Siegerehrung und der Verleihung der Preise beendet.

Die Turniere werden nach den Regeln in Referenzhandbuch von **X-Wing** (blaues Grundspiel) und den FAQ gespielt, die beide jederzeit von unserer und der FFG-Webseite heruntergeladen werden können. Zusätzliche Regeln für das Turnierspiel werden detailliert in diesem Dokument aufgelistet.

Dieses Dokument beschreibt wichtige Konzepte für das Turnier-Spiel und Details für Turniere im Standard-Format, welche die Regeln zum Zusammenstellen der Jägerstaffeln mit einem Punktemaximum von 100 verwenden. Wenn man ein Turnier in einem anderen Format spielt, sollte man die Regularien für Alternativ-Formate durchlesen und die wichtigen Unterschiede berücksichtigen.

Inhaltsverzeichnis

I. Rollen der Turnierteilnehmer

1. Organisator
2. Oberschiedsrichter
3. Schiedsrichter
4. Spieler
5. Zuschauer
6. Teilnahme der Verantwortlichen
7. Verhalten
 - a. Unsportliches Verhalten

II. Turniermaterial

1. Material des Organisors
 - a. Spielmatten
2. Material der Spieler
 - a. Zusammenstellung der Jägerstaffeln
 - b. Jägerstaffellisten
 - c. Schiffe verschiedener Fraktionen
 - d. Gemeinsame Nutzung von Spielmaterial
 - e. Veränderung von Spielmaterial
 - f. Verlorenes und beschädigtes Material
 - g. Marker

3. Zugelassene Produkte

III. Turnierablauf

1. Turniervorbereitung
2. Spielvorbereitung
3. Schadenskarten

4. Zerstörte Schiffe
 - a. Abgelegte Karten
5. Fehlertoleranz
6. Verpasste Gelegenheiten
7. Notizen machen und Material von außen

IV. Turnierkonzepte

1. Zeitdauer einer Turnierrunde
2. Paarungen
 - a. Schweizer System
 - b. Der Schnitt
 - c. K.o.-Runden
3. Ende der Runde
 - a. Berechnung der Siegpunkte
 - b. Letzte Salve
4. Turnierpunkte
 - a. Höhe des Sieges
 - b. Tiebreaker

V. Turnierstrukturen

1. Basis-Struktur
2. Fortgeschrittene Struktur
3. Eigenständige Struktur

VI. Turnierebenen

1. Entspannt
2. Formal
3. Premium

Rollen der Turnierteilnehmer

Jede bei einem Turnier anwesende Person ist ein Teilnehmer. Teilnehmer haben nach ihren Rollen bestimmte Zuständigkeiten/Pflichten in einem Turnier. Alle Teilnehmer stehen in der Verantwortung, respektvoll miteinander umzugehen. Weiterführende Informationen über die Rollen findet man im Turnierleitfaden. Die teilnehmenden Rollen der Verantwortlichen sind: **Organisator**, **Oberschiedsrichter** und **Schiedsrichter**. Die anderen Rollen sind die der Spieler und der Zuschauer.

Organisator

Jedes Event muss genau 1 Organisator haben. Dieser ist endgültig für das gesamte Event verantwortlich, was dessen Planung und Durchführung mit einschließt. Falls der Organisator keinen Oberschiedsrichter für das Event bestimmt, muss der Organisator selbst die Aufgaben übernehmen, welche die Rolle des Oberschiedsrichters mit sich bringt.

Oberschiedsrichter

Bei einem Event kann es eine beliebige Anzahl an Oberschiedsrichtern geben. Dies schließt auch keinen ein. Ein Oberschiedsrichter sollte sich besonders gut mit den Spielregeln und den Regularien auskennen und hat bei Regelfragen im Turnier das letzte Wort. Der Oberschiedsrichter entscheidet auch über unsportliches Verhalten und was die entsprechenden Konsequenzen dafür sind. Dabei schlägt er mögliche Disqualifikationen dem Organisator vor. Wenn ein Oberschiedsrichter nicht aktiv seine Rolle wahrnimmt, gilt er als Zuschauer und sollte dies auch klar den Teilnehmern mitteilen.

Schiedsrichter

Bei einem Event kann es eine beliebige Anzahl an Schiedsrichtern geben. Dies schließt auch keinen ein. Ein Schiedsrichter sollte sich sehr gut mit den Spielregeln und den Regularien auskennen. Die Aufgaben eines Schiedsrichters umfassen, Spielern behilflich zu sein, Streitigkeiten zu lösen und Regelfragen zu beantworten. Wenn ein Schiedsrichter nicht aktiv seine Rolle wahrnimmt, gilt er als Zuschauer und sollte dies auch klar den Teilnehmern mitteilen.

Wenn ein Schiedsrichter ein Spiel beobachtet und ihm ein Fehler auffällt oder ihm ein Fehler zugetragen wird, so sollte der Schiedsrichter die Spieler über jede Regelabweichung informieren. Die Spieler haben so die Möglichkeit, die Situation selbstständig aufzuklären. Jeder Spieler hat jedoch die Möglichkeit den Schiedsrichter entscheiden zu lassen. Bei Bedarf kann ein Spieler die Entscheidung eines Schiedsrichters von einem Oberschiedsrichter überprüfen lassen und diesen bitten eine finale Entscheidung zu treffen.

Spieler

Ein Spieler ist eine Person, die **X-Wing** auf einem Event spielt. Ein Spieler muss alle Spielkomponenten mitbringen, die er zum Spielen von **X-Wing** braucht. Wenn ein Spieler nicht aktiv an einem Spiel von **X-Wing** teilnimmt, gilt er als Zuschauer.

Zuschauer

Ein Zuschauer ist eine Person, die nicht aktiv eine andere Rolle auf dem Turnier einnimmt. Zuschauer dürfen laufende Spieler nicht stören und dürfen Spielern während der Spiele keine Tipps geben oder anderweitige Hilfe leisten. Wenn ein Zuschauer glaubt einen Regelverstoß (keine verpasste Gelegenheit) zu erkennen, kann er oder sie einen Turnierverantwortlichen aufsuchen und zu Rate ziehen.

Teilnahme der Verantwortlichen

Ein Verantwortlicher darf an einem entspannten Turnier, für das er selbst verantwortlich ist, nur dann als Spieler teilnehmen, falls noch ein zweiter Verantwortlicher anwesend ist. Der zweite Verantwortliche muss zu Beginn des Turniers öffentlich bekannt gegeben werden und ist dafür verantwortlich, Spiele mit dem ersten Verantwortlichen zu regeln. Falls zwei Verantwortliche gegeneinander spielen, ist der Oberschiedsrichter für die Regelung dieses Spiels verantwortlich.

Bei Turnieren auf formaler und Premium-Ebene dürfen die Verantwortlichen nicht mitspielen. Hier wird von den Verantwortlichen erwartet ihre ganze Aufmerksamkeit darauf zu lenken, das Event zu organisieren und zu überwachen.

Verhalten der Teilnehmer

Von allen Turnierteilnehmern wird erwartet, dass sie sich während des Turniers respektvoll und professionell verhalten. Falls es unter Spielern zum Streit kommen sollte und sie diesen nicht selbst lösen können, müssen sie einen Schiedsrichter rufen, um ihn zu schlichten und alles Nötige zu regeln. Die Aufgabe des Oberschiedsrichters während eines Turnier ist es, Kartentexte zu interpretieren, wobei er die FAQ auch überstimmen kann, falls darin ein Fehler entdeckt wird.

Unsportliches Verhalten

Von den Spielern wird ein reifes und rücksichtsvolles Verhalten erwartet. Sie sollen die Regeln befolgen und nicht versuchen Lücken in ihnen ausfindig zu machen und diese in unfairer Weise auszunutzen. Dies verbietet das Aufrechterhalten eines nicht zulässigen Spielzustandes, das Behandeln von Spielkomponenten mit unnötiger Gewalt, unangemessenes Verhalten, Gegner respektlos oder unhöflich zu behandeln, Betrügen usw. Absprachen zwischen den Spielern, die das Spielergebnis manipulieren, ist strengstens verboten. Spieler dürfen während einer Partie auf kein Material und keine Information von außen zurückgreifen. Spieler dürfen jederzeit in offiziellen Regeldokumenten nachschlagen oder Schiedsrichter befragen, um Punkte aus dem offiziellen Regelwerk klarzustellen. Der Organisator darf nach seinem eigenen Ermessen einen Spieler wegen unsportlichen Verhaltens vom Turnier ausschließen.

TURNIERMATERIAL

Für die Durchführung eines Turniers werden viele Materialien und Spielkomponenten benötigt. Der Organisator und die Spieler sind beide dafür verantwortlich, unterschiedliche Gegenstände beizusteuern.

Material des Organizers

Zusätzlich zur Bereitstellung eines Spielorts ist der Organisator dafür verantwortlich, geeignete Tische mit einer Spielfläche von ca. 90 x 90 cm für jedes Spiel zwischen zwei Spielern sowie Stühle zur Verfügung zu stellen. Obwohl der Organisator die Spielfläche mit Klebeband oder anderen einfachen Methoden abstecken kann, wird dringend empfohlen, Spielmatte mit den Maßen von ca. 90 x 90 cm oder andere Materialien zur Verfügung zu stellen, die Reibung erzeugen, um die Schiffe am Verrutschen zu hindern.

Der Organisator sollte die Tische nummerieren oder auf andere Weise markieren, sodass die Spieler leicht ihre Plätze zu Beginn jeder Runde im Turnier finden können. Der Organisator ist dafür verantwortlich, leere Jägerstaffellisten und Stifte zur Verfügung zu stellen, falls diese für das Event benötigt werden. Außerdem ist der Organisator dafür verantwortlich, alle benötigten Regeldokumente zur Hand zu haben, um darin während des Turniers nachschlagen zu können. Dies umfasst die Spielregel des **X-Wing**-Grundspiels, die **X-Wing**-FAQ, die **X-Wing**-Turnier-Regularien (dieses Dokument), eine Eventübersicht für das passende Event und alle anderen nötigen Dokumente für dieses Event. Die meisten dieser Dokumente können auf der **X-Wing**-Webseite auf www.fantasyflightgames.com gefunden werden.

Spielmatte

In Events, bei denen Spieler ihre eigenen Spielmatte mitbringen, sind nur offizielle **X-Wing**™-Spielmatte von FFG erlaubt. Dies umfasst auch offizielle Spielmatte, die auf ausgewählten Veranstaltungen als Preise ausgegeben worden sind. Dies soll eine einheitliche Spielerfahrung für alle Spieler garantieren und etwaige Vorteile für Spieler verhindern, die sich gut mit bestimmten Spielmatte auskennen, die nicht sehr verbreitet sind. FFG-Spielmatte sind zum Spielen und Anschauen verfügbar. Falls ein Veranstalter Spielmatte für sein Event stellt, darf er Spielmatte von Drittanbietern verwenden. Die Spieler dürfen die Spielmatte von Drittanbietern durch ihre eigenen FFG-Spielmatte ersetzen.

Material von Spielern

Die Spieler sind dafür verantwortlich, alle nötigen Spielkomponenten, die sie zum Spielen von **X-Wing** benötigen, selbst mitzubringen. Dies umfasst Schiffsmodelle, Basen, Haltestäbchen, Pilotenkarten, Schiffskarten, Aufwertungskarten und Marker. Zusätzlich müssen sie einen vollständigen Schadensstapel, genügend Würfel für Angriffs- und Verteidigungswürfe, ein vollständiges Set an Manöverschablonen und einen Maßstab mitbringen. Falls eine Jägerstaffelliste verlangt wird, sollten die Spieler die ausgefüllte Liste mitbringen oder früh genug am Austragungsort eintreffen, um sie vor Ort auszufüllen.

Zusammenstellung von Jägerstaffeln

Jeder Spieler muss sich eine individualisierte Jägerstaffel zusammenstellen, die er für die Dauer des **X-Wing**-Turniers verwenden möchte. Eine Jägerstaffel muss mit maximal 100 Kommandopunkten zusammengestellt werden. Die 100 Kommandopunkte dürfen keinesfalls überschritten werden, Staffeln mit weniger als 100 Punkten sind jedoch zulässig. Man darf frei entscheiden, ob man eine imperiale, eine Rebellen- oder eine Abschaum & Kriminelle-Staffel zusammensetzen will. Die Spieler müssen sich entweder für den Schadensstapel aus dem ursprünglichen Grundspiel (rotes Logo) oder für den aus dem **Das Erwachen der Macht**™-Grundspiel (blaues Logo) entscheiden.

Jeder Spieler muss zusätzlich 3 einzigartige Hindernismarker seiner Wahl mitbringen. Sie können die Hindernisse aus den zwölf Asteroidenmarkern der Grundspiele und den sechs Trümmerfeldmarkern der **YT-2400**- und **VT-49**-Erweiterungen auswählen werden. Jeder Hindernismarker muss anders sein; der Spieler darf nicht mehrfach den gleichen Marker wählen.

Die Spieler müssen für das gesamte Turnier dieselben Jägerstaffeln, denselben Schadensstapel und dieselben Hindernismarker verwenden.

Jägerstaffelisten

Auf manchen Events muss dem Organisator vor dem Turnier eine Jägerstaffel-liste abgegeben werden, die den Namen des jeweiligen Spielers, alle damit verbundenen Aufwertungskarten, die Gesamt-Kommandopunktekosten, den Schadensstapel und die Hindernisse umfasst.

Falls ein Spieler ein Schiff oder eine Aufwertungskarte mit dem gleichen Namen und den gleichen Kommandopunkten wie eine andere verfügbare Komponente verwendet, muss er die Karte eindeutig kennzeichnen. Die vorgeschlagene Methode, um eine Karte eindeutig zu kennzeichnen, ist es, den vollständigen Namen des Grundspiels oder der Erweiterung, in welcher das Produkt erschienen ist, in Klammern dahinter zu schreiben. Ein Spieler kann einen Verantwortlichen fragen, falls er sich unsicher ist, wie eine Karte eindeutig zu kennzeichnen ist.

Beispiel: *Veronica nimmt einen YT-1300 in ihre Staffel auf, wobei sie die ursprüngliche „Han Solo“-Schiffskarte und die neueste „Millennium Falke“-Titel-Aufwertungskarte verwendet. Beide haben den gleichen Namen und die gleichen Kommandopunkte wie andere verfügbare Komponenten. Veronica schreibt „Han Solo (Millennium Falke) 46 Punkte“ und „Millennium Falke (Helden des Widerstands) 1 Punkt“ auf ihre Jägerstaffelliste.*

Falls einem Verantwortlichen auffallen sollte, dass eine entsprechende Information fehlt, sollte er den Spieler umgehend aufsuchen und seine Jägerstaffel-liste mit den von ihm gespielten Karten auf den neuesten Stand bringen. Falls dies eine bedeutende und möglicherweise vorteilhafte Änderung ist, sollte der Verantwortliche Betrug in Betracht ziehen und dies weiter untersuchen.

Schiffe von verschiedenen Fraktionen

Alle Pilotenkarten und Schiffsmarker in einer Jägerstaffel müssen alle zur selben Fraktion gehören. Wenn es von einem Schiff verschiedene Versionen in mehr als einer Fraktion gibt, darf jede Version des Schiffsmodells und des dazugehörigen Manörrades in der Jägerstaffel vertreten sein.

Beispiel: *Nick führt eine Abschaum & Kriminelle-Jägerstaffel ins Gefecht, die aus vier Z-95-Kopfjägern und einer Firespray besteht. Das Firespray-Modell und das Manörrad stammen aus der imperialen Firespray-Erweiterung (Sklave I), zwei seiner Z-95-Kopfjäger und Manörräder stammen aus der Z-95-Erweiterung der Rebellen und die letzten zwei Z-95-Kopfjäger mit ihren Manörrädern stammen aus der Dringend gesucht!-Erweiterung. Trotzdem sind alle Pilotenkarten und Schiffsmarker von der Abschaum & Kriminelle-Fraktion.*

Gemeinsame Nutzung von Spielmaterial

Vor dem Beginn oder auch während einer Turnierrunde darf jeder Spieler verlangen, dass für die gesamte Turnierrunde ein Maßstab, ein Set Manöverschablonen und/oder ein Würfelset des einen oder anderen Spielers gemeinsam genutzt werden sollen. Jede Entscheidung kann von einem Oberschiedsrichter oder Schiedsrichter überprüft werden.

Der Oberschiedsrichter darf verlangen, dass die Spieler während einer Runde einen einzigen Maßstab, ein Set Manöverschablonen und/oder ein Würfelset verwenden müssen.

Veränderung von Spielmaterial

Während eines Turniers muss jeder Spieler das Spielmaterial aus den offiziellen **X-Wing**-Produkten verwenden. Im Zweifelsfall entscheidet der Oberschiedsrichter über die Zulässigkeit einer Spielkomponente. Wenn eine Spielkomponente als unzulässig erklärt wird und der betroffene Spieler keinen Ersatz dabei hat, wird er vom Turnier disqualifiziert.

Es ist möglich, dass Spieler ein Schiff mehrfach in ihren Staffeln haben. Um Verwechslungen zu vermeiden, muss jedes Schiff – und die zugehörige Schiffskarte – zweifelsfrei identifizierbar sein. Dies kann durch einen Marker, Aufkleber oder jede andere Form der Markierung erfolgen.

Das eigene Spielmaterial darf gerne personalisiert werden, sofern folgende Regeln dabei beachtet werden:

- Schiffsmodule dürfen nach Belieben bemalt werden, solange die Bemalung nicht anstößig ist oder das Spielerlebnis anderer Teilnehmer beeinträchtigt. Die Größe und die Form eines Schiffsmodells darf in keiner Weise verändert werden.

- Schiffsbasen dürfen in Größe und Form nicht verändert werden. Zulässig sind Gewichte, solange sie Größe und Form der Basis nicht beeinflussen. Haltestäbchen (inklusive der Verbindungsstellen an den Schiffen) dürfen verändert oder ausgetauscht werden, solange sie nicht das Spielerlebnis beeinträchtigen.
- Karten dürfen grundsätzlich nicht verändert werden. Zulässig ist nur die Verwendung von Schutzhüllen. Bei Schadenskarten müssen identische und unveränderte Hüllen verwendet werden.
- Marker und Manörräder dürfen mit einem Zeichen versehen werden, das den Besitzer des Materials anzeigt, solange die ordentliche Funktionsweise der jeweiligen Komponente nicht beeinträchtigt wird. Die Spieler sollten auf jeden Fall darauf achten, dass sie die Rückseiten ihrer Manörräder nicht in einer asymmetrischen Weise markieren, sodass ihre Gegner erkennen könnten, welches Manöver sie gewählt haben.
- Asteroiden- und Trümmerfeldmarker sowie Bombenmarker dürfen markiert werden, um den Besitzer anzuzeigen. Sie dürfen jedoch nicht auf andere Weise verändert werden.
- Spieler dürfen Würfel unauffällig mit Permanentmarker markieren, um den Besitzer anzuzeigen. Ansonsten dürfen Würfel in keiner Weise verändert werden.
- Wenn sich mehrere im Spiel befindliche Modelle berühren könnten und die Bewegung oder die Platzierung dadurch gestört werden würde (z. B. wenn zwei *Millennium Falke* so platziert werden sollen, dass sich ihre Basen berühren), kann man die Anzahl der Haltestäbchen so anpassen, dass sich die Modelle nicht in die Quere kommen.

Verlorenes und beschädigtes Material

Falls ein Spieler Spielmaterial während des Turniers verliert, hat er die Chance Ersatz zu besorgen, falls das nötig wird. Ein Spieler, der zu Beginn oder während einer Runde feststellt, dass ihm ein wichtiges Teil zum Spielen fehlt, sollte unverzüglich einen Verantwortlichen davon informieren. Der Verantwortliche wird dem Spieler etwas zusätzliche Zeit gewähren, damit er Ersatz beschaffen kann. Falls der Spieler innerhalb der gewährten Zeit keinen Ersatz finden kann, muss er das Spiel aufgeben. Falls er zu Beginn der nächsten Runde immer noch keinen Ersatz gefunden hat, wird der Spieler aus dem Turnier entfernt.

Falls im Laufe des Turniers wichtiges Spielmaterial beschädigt wird, hat der Spieler die Möglichkeit Ersatz zu beschaffen. Falls der Spieler keinen Ersatz finden kann, wird das beschädigte Teil als verloren betrachtet, es sei denn, es trifft einer der folgenden Punkte zu:

- **Beschädigte Karte:** Der Spieler lässt die betroffene Karte in der Nähe seiner Staffel liegen und verwendet für den Rest des Turniers eine Proxy-Karte an ihrer Stelle. Ein Verantwortlicher erstellt eine Proxy-Karte, auf der Kartenname samt sämtlicher wichtiger, nicht mehr lesbarer Informationen sowie der Name des Verantwortlichen, der sie erstellt hat, und das Datum der Erstellung steht.
- **Beschädigtes Schiffsmodell oder Haltestäbchen:** Das beschädigte Schiffsmodell beeinträchtigt nicht den Verlauf des Spiels. Deshalb werden die Regeln unter „Veränderung von Spielmaterial (siehe oben)“ angewandt. Falls das Modell das Spiel nicht beeinträchtigt, behält der Spieler für den Rest des Turniers das Modell in der Nähe seiner Staffel.
- **Beschädigte Würfel, Maßstäbe und Manöverschablonen:** Der Spieler legt das beschädigte Material in die Nähe seiner Staffel und sollte von seinem Gegner verlangen, das Spielmaterial für den Rest der Turnierrunde zu teilen.

Marker

Marker repräsentieren Informationen über das Spiel und den Spielzustand. Die Anwesenheit von Markern – anders als bei notwendigen Markern – wird mit ein oder mehr Anzeigern symbolisiert. Anzeiger können auch verwendet werden, um mehrere Marker sowie offene und abgeleitete Informationen zu repräsentieren. Notwendige Marker sind Schiffs- und Hindernismarker sowie alle Bombenmarker (in ausreichender Menge), die für die Liste des Spielers nötig sind. Andere Marker sind keine notwendigen Marker.

Normalerweise verwenden Spieler die Marker aus Pappe aus den offiziellen Produkten als Anzeiger. Die Spieler dürfen allerdings andere Gegenstände als Anzeiger wählen, solange diese die wichtigen Informationen der Komponente nicht verdecken und nicht so einfach versehentlich ihren Anzeigestatus verändern können. Beide Spieler sollten sich im Klaren sein, was sie repräsentieren. Der Oberschiedsrichter ist dafür verantwortlich, die Zulässigkeit der Anzeiger und ihre sinnvolle Verwendung während eines Spiels zu prüfen, falls ein Gegner dagegen Einspruch erhebt.

Zugelassene Produkte

Im Turnierspiel darf nur Spielmaterial aus offiziellen **Star Wars™: X-Wing™-Miniaturen-Spiel** Produkten verwendet werden, mit den folgenden Ausnahmen für Austauschmaterialien von Drittanbietern:

- Marker, die nicht notwendig sind (siehe oben unter „Marker“)
- Maßstäbe, die der Größe eines offiziellen Maßstabs oder Teilen davon entsprechen
- Manöverschablonen, die der Größe offizieller Manöverschablonen entsprechen

Maßstäbe, in Frage stehende Marker oder Manöverschablonen von Drittanbietern dürfen nach Ermessen des Oberschiedsrichters bzw. des TOs verwendet werden. Ersatzprodukte (Proxys) für Schiffe, Basen oder Karten sind nicht zulässig (Ausnahmen sind in „Verlorenes und beschädigtes Material“ geregelt). Falls die Spieler die **Star Wars™ Dice App** verwenden, muss das Gerät, auf der diese läuft, jederzeit für beide Spieler gut sichtbar sein. Ein Gegner darf verlangen, dass die App gemeinsam genutzt werden kann.

Es sind alle deutschen und englischen **Star Wars™: X-Wing™-Miniaturen-Spiel**-Produkte für sanktionierte Turniere zugelassen mit folgenden Einschränkungen: Englische Produkte sind nur dann zugelassen, wenn das entsprechende deutsche Produkt am Turniertag seit mindestens 2 Wochen erhältlich ist. Auch deutsche Produkte müssen seit mindestens 2 Wochen erhältlich sein, damit sie turnierlegal sind.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Einschränkungen ist das gesamte offizielle **X-Wing™**-Spielmaterial zugelassen, solange es nicht mit dem Episch-Symbol gekennzeichnet ist (Schiffe mit dem Episch-Symbol (Ⓢ) neben dem Kartentitel auf der Schiffkarte dürfen nur im epischen Spielformat verwendet werden, siehe dazu das entsprechende Dokument).

Selbsterstellte Schablonen, die den Spielern beim Spielaufbau helfen sollen, sind nicht erlaubt. Die Spieler dürfen ihre Maßstäbe und Manöverschablonen verwenden, um ihre Schiffe zu platzieren.

Veränderungen an Spielmaterialien sind nur im Rahmen der Richtlinien auf S. 4 zulässig.

TURNIERABLAUF

In diesem Abschnitt stehen Informationen und Anmerkungen zum Turnierspiel von **X-Wing**.

Turniervorbereitung

Vor Turnierbeginn muss der TO für das Turnier geeignete Tische aufstellen. Jeder Tisch muss eine Spielfläche von ca. 90 x 90 cm mit deutlich gekennzeichneten Begrenzungen aufweisen. Darüber hinaus sollten die Spieler genügend Platz auf ihrem für das in ihrer Jägerstaffel enthaltene Spielmaterial haben. Zusätzlich sollte der Organisator den Spielern deutlich und rechtzeitig die Details des Events mitteilen.

Spielvorbereitung

Folgende Schritte müssen vor Beginn jedes Spiels abgehandelt werden. Sie können auch durchgeführt werden, bevor der TO den offiziellen Start einer Turnier-Runde ankündigt:

1. Jeder Spieler platziert seine Jägerstaffel außerhalb der Spielfläche von 90 x 90 cm neben dem ihm zugewiesenen Spielflächenrand.

2. Beide Spieler decken alles in ihrer Staffel enthaltene Spielmaterial auf und weisen Schiffe, die mehrfach in einem Team vorkommen, ID-Marker zu. Wenn beide Spieler dieselbe Fraktion spielen, müssen allen Schiffen ID-Marker zugewiesen werden oder die Spieler einigen sich auf eine andere Methode ihre Schiffe auseinanderzuhalten. Bei einem Spieler müssen die weißen Seiten der ID-Marker sichtbar sein, beim anderen die schwarzen. Vor der ersten Runde des Turniers darf der Oberschiedsrichter anordnen, dass jeder Spieler von Hand die Kommandopunkte seines Gegners überprüft.
3. Jeder Spieler darf auf Verlangen den Schadensstapel auf Richtigkeit überprüfen. Jeder Spieler mischt seinen Schadensstapel gründlich und bietet ihn dann seinem Gegner an. Der Gegner darf, falls gewünscht, ihn ebenfalls mischen und abheben. **Jeder Spieler muss seinen eigenen Schadensstapel verwenden. Schadensstapel werden nicht gemeinsam genutzt.**
4. Die Spieler bestimmen die Initiative. Der Spieler, dessen Staffel die wenigsten Kommandopunkte gekostet hat, bestimmt, welcher Spieler die Initiative hat. Bei Gleichstand wird ausgelost, wer bestimmen darf, wer die Initiative erhält.
5. Beide Spieler legen ihre drei einzigartigen Asteroiden- und/oder Trümmerfeldmarker neben die Spielfläche und bilden so einen Vorrat aus 6 Markern. Der Spieler, der die Initiative hat, wählt einen davon aus und platziert ihn auf der Spielfläche. Dann wählt sein Gegner einen der verbleibenden Hindernismarker und platziert ihn ebenfalls auf der Spielfläche. Auf diese Weise wird abwechselnd platziert, bis alle 6 Marker auf der Spielfläche liegen. Hindernismarker dürfen nicht in Reichweite 1–2 eines Spielflächenrands oder in Reichweite 1 eines anderen Hindernismarkers platziert werden.
6. Die Spieler platzieren ihre Schiffe in aufsteigender Reihenfolge nach Pilotenwert sortiert (gemäß der **X-Wing**-Spielregeln). Die Spieler dürfen Manöverschablonen nur dazu verwenden, um den Abstand innerhalb Reichweite 1 von ihren zugewiesenen Spielflächenrändern zu messen.
7. Die Spieler fahren ihre Schilde hoch und legen spezielle Spielmaterialien bereit, die sie möglicherweise benötigen. Die Spieler dürfen kein Schiff bewegen, ehe der TO den offiziellen Start einer Turnierrunde angekündigt hat.

Wenn die Spieler mit der Vorbereitung fertig sind, **müssen** sie auf den Start der Runde warten, der von einem Verantwortlichen ausgerufen wird, bevor sie mit ihrem Spiel anfangen können. Falls die Runde schon angefangen hat, dürfen die Spieler sofort mit dem Spielen beginnen, nachdem sie die obigen Schritte abgeschlossen haben.

Schadenskarten

Sobald das Schiff eines Spielers eine Schadenskarte erhält, wird die Karte von seinem eigenen Schadensstapel gezogen. Außerdem hat jeder Spieler seinen eigenen Ablagestapel für Schadenskarten. Vor dem Mischen darf man den gegnerischen Schadensstapel auf seine Richtigkeit überprüfen. Ein Oberschiedsrichter oder Schiedsrichter hat jederzeit das Recht, einen Schadensstapel durchzusehen.

Zerstörte Schiffe

Um das Kalkulieren der Höhe des Sieges am Ende des Spiels zu erleichtern, **sollte jeder Spieler seine Aufwertungskarten neben den zugehörigen Schiffskarten anordnen, auch nachdem ein Schiff zerstört worden ist** (siehe „Berechnung der Siegpunkte“ weiter unten). Immer wenn ein Schiff zerstört wird, **legt der Besitzer des Schiffs dieses auf die zugehörige Schiffskarte**.

Die zerstörten Schiffe eines Spielers und seinen abgelegten Karten sind offene Informationen.

Abgelegte Karten

Wenn man eine Aufwertungskarte ablegen muss, dreht man sie einfach um. Falls ein Spieler dazu angewiesen wird eine doppelseitige Karte abzulegen, legt er sie stattdessen unter die zugehörige Schiffskarte. Doppelseitige Karten unter einer Schiffskarte gelten als umgedreht verdeckte Aufwertungskarten und doppelseitige Karten unter Schiffen sind nicht im Spiel, bleiben aber an der dazugehörigen Schiffskarte ausgerüstet. **Sie werden erst dann zu den Siegpunkten hinzugezählt, wenn das Schiff, das sie ausgerüstet hat, zerstört wird.**

Fehlertoleranz

Im normalen Spielverlauf kann es durchaus passieren, dass ein Schiff versehentlich bewegt oder ungenau positioniert wird. Kleinere Fehler beim Positionieren und Ausrichten von Schiffen werden toleriert, um den Spielfluss nicht unnötig aufzuhalten. Keinesfalls darf diese Fehlertoleranz missbraucht werden. Alle Turnierteilnehmer sind dazu verpflichtet, das Spielmaterial so akkurat wie möglich zu bewegen. Unnötige Wucht beim Platzieren von Spielmaterial und absichtliches Verschieben anderer Komponenten ist ausdrücklich verboten. Im Streitfall sollten die Spieler einen Verantwortlichen zur Unterstützung hinzuziehen.

Verpasste Gelegenheiten

Von den Spielern wird erwartet, dass sie fehlerfrei spielen und Aktionen und Karteneffekte zu den vorgesehenen Zeitpunkten nutzen. Es liegt im Verantwortungsbereich der Spieler, den Spielzustand vernünftig aufrechtzuerhalten und sicherzustellen, dass verpflichtende Fähigkeiten und Spielschritte eingehalten werden. Wenn ein Spieler vergisst einen Effekt einzusetzen, kann er dies nur mit ausdrücklicher Zustimmung seines Gegners zu einem späteren Zeitpunkt nachholen. Generell wird Fairplay vorausgesetzt. Einen Gegner vorsätzlich abzulenken oder zu drängen, damit er eine Gelegenheit verpasst, ist unsportliches Verhalten.

Notizen machen und Material von außen

Die Spieler dürfen während einer Turnierrunde keine Notizen machen oder auf Material und Informationen von außen zugreifen. Auf offizielle Regeldokumente oder Spielmaterial, das keine versteckten Informationen beinhaltet, darf jederzeit zurückgegriffen werden. Außerdem darf man jederzeit auch einen Schiedsrichter fragen, wenn etwas unklar ist, der dann in Regeldokumenten nachschauen kann. Offizielle Regeldokumente beinhalten alle auf der **X-Wing**-Webseite verfügbaren Regeldokumente und alle Dokumente aus **X-Wing**-Produkten oder Teilen davon.

TURNIERKONZEPTE

Die Turnierkonzepte bilden einen Rahmen um jedes **X-Wing**-Turnier.

Zeitdauer einer Turnierrunde

Jede Runde in einem **X-Wing**-Turnier hat eine vorher festgelegte Länge, die den Spielern genug Zeit gibt, ihre Spiele zu beenden. Ein Verantwortlicher sollte die Stoppuhr für die Turnierrunde starten, nachdem die meisten Spieler ihren Platz eingenommen und mit dem Aufbau des Spiels begonnen haben. Falls ein Spiel noch nicht beendet ist, nachdem die Zeit für eine Turnierrunde abgelaufen ist, spielen die Spieler bis zum Ende der aktuellen Runde weiter (siehe „Ende der Runde“, weiter unten). Die Länge einer Turnierrunde hängt von der Art der Runde ab.

- **Schweizer Runde:** je 75 Minuten
- **K. o.-Runde:** je 75 Minuten
- **K. o.-Runde im Finale:** 120 Minuten

Paarungen

Jedes **X-Wing**-Turnier bestehen aus einer Reihe von Runden, in der man gegen einen Gegner gepaart wird. Die Methode der Paarung unterscheidet sich voneinander, abhängig von der Art der Runden. Der Organisator muss vor Beginn des Turniers die Anzahl und Art der Runden bekanntgeben, ob es danach K. o.-Runden gibt und wie groß der Schnitt ist.

Ein Spieler erhält wenn nötig ein Freilos, wenn er gegen keinen anderen Gegner gepaart werden kann. Dieser Spieler erringt für diese Turnierrunde einen Sieg mit einer Höhe des Sieges von 150. Die Regeln für das Zuweisen eines Freiloses werden weiter unten im Detail beschreiben.

Ein Spieler sollte nicht mehr als ein Mal gegen den gleichen Gegner im selben Abschnitt eines Turniers gepaart werden. Ein Abschnitt eines Turniers ist vorüber, wenn der Schnitt gemacht wird.

Falls ein Spieler nicht länger mitspielen will, kann er den Organisator darüber informieren. Der Organisator wird ihn in zukünftigen Runden nicht mehr mit einem Gegner paaren, indem er ihn aus dem Turnier nimmt. Spieler werden

ebenfalls aus dem Turnier genommen, wenn sie in einer Runde nicht innerhalb einer angemessenen Zeit zum Spiel antreten oder sie aus anderen Gründen nicht mehr am Turnier teilnehmen können. Spieler dürfen den Organisator darum bitten, dem Turnier, aus dem sie zuvor herausgenommen worden sind, wieder beitreten zu dürfen. Dann erleiden sie für jede Runde, in der sie gefehlt haben, eine ungepaarte Niederlage. Spieler können nur im selben Abschnitt des Turniers erneut beitreten, in dem sie es verlassen haben. Disqualifizierte Spieler werden vom Turnier entfernt und dürfen nicht wieder beitreten.

Schweizer System

Die meisten **X-Wing**-Turniere werden im Schweizer System durchgeführt, indem der Gewinner jedes Spiels Turnierpunkte erhält. In jeder Runde nach dem Schweizer System werden zwei Spieler gegeneinander gepaart. Dabei wird versucht, Spieler mit gleichen Turnierpunkten gegeneinander spielen zu lassen, aber darauf geachtet, dass kein Spieler zwei Mal gegen den gleichen Gegner spielen muss. Am Ende der Schweizer Runden ist der Spieler mit den meisten Turnierpunkten der Gewinner des Turniers, es sei denn, es geht danach noch in die K. o.-Runden (siehe K. o.-Runden weiter unten).

In der ersten Runde des Schweizer Systems werden die Spielerpaarungen zufällig ausgelost. In den darauffolgenden Runden werden die Spieler gegen Spieler mit der gleichen Anzahl an Turnierpunkten gelost.

Zuerst werden die Spieler in der Gruppe mit den meisten Turnierpunkten zufällig gegeneinander gepaart. Falls die Gruppe aus einer ungeraden Anzahl besteht, wird der verbliebene Spieler mit einem zufälligen Spieler aus der Gruppe als Spielern mit den zweitmeisten Turnierpunkten gepaart. Dann werden alle Spieler der zweiten Gruppe zufällig miteinander gepaart. Dies wird so fortgeführt, bis keine Spieler mehr gepaart werden können.

Gibt es in einem Turnier eine ungerade Spieleranzahl, erhält der übrig gebliebene Spieler in der ersten Runde ein Freilos. In den nächsten Runden erhält der letztplatzierte Spieler, der bisher noch kein Freilos erhalten hat, das Freilos, falls es noch immer eine ungerade Spieleranzahl gibt. Wenn der Spieler ein Freilos erhält, erringt er einen Sieg mit der Höhe des Sieges von 150. (Siehe dazu „Höhe des Sieges“ weiter unten.)

Beispiel: *Sven, Anne und Gregor haben alle 5 Turnierpunkte, die meisten Punkte von allen Spielern in diesem Turnier. Kai folgt ihnen als einziger Spieler mit 4 Turnierpunkten. Sven wird zufällig gegen Anne gepaart. Da es nur noch einen Spieler mit 5 Turnierpunkten gibt, wird Gregor somit gegen Kai gepaart.*

Der Schnitt

Bei vielen **X-Wing**-Turnieren wird mit einer vorbestimmten Anzahl an Runden gespielt. Danach rücken alle Spieler, die bestimmten Kriterien entsprechen, in den nächsten Abschnitt des Turniers vor. Alle anderen Spieler werden aus dem Turnier genommen. Das wird gewöhnlich mit „den Schnitt schaffen“ umschrieben. Meistens wird jetzt mit veränderten Turnierrunden gespielt. **Ein neuer Turnierabschnitt beginnt.**

Diese Turnierregularien umfassen die Art des Schnitts, der in Basis- und fortgeschrittenen Turnierstrukturen angewandt wird: der Schnitt nach der Rangliste anhand von Turnierpunkten auf die Top-4-, Top-8-, Top-16- oder Top-32-Spieler. Im Turnierleitfaden werden noch andere Arten des Schnitts beschrieben.

Falls ein durch den Schnitt qualifizierter Spieler aus dem Turnier ausscheidet, noch bevor ein Spiel im nächsten Abschnitt des Turniers gespielt worden ist, sollte der nächste Spieler in der Rangliste nachrücken und den ausgeschiedenen Spieler als der Spieler mit dem niedrigsten Rang nach dem Schnitt ersetzen.

Beispiel: *Stefan beendet das Turnier nach dem Schweizer System an sechster Stelle und schafft den Schnitt in die Top-8. Leider kommt ihm ein Notfall in der Familie noch vor dem ersten Spiel der K. o.-Runden in die Quere. Er informiert den Organisator, dass er aus dem Turnier ausscheiden muss und geht. Der Organisator ruft sofort den neuntplatzierten Spieler aus: Eva. Er informiert sie, dass sie in den Top-8 spielen darf, da jemand gehen musste. Sie akzeptiert und wird als Achteplatzierte den fehlenden Platz einnehmen. Der eigentliche Achteplatzierte rückt auf den siebten Platz auf, verdrängt den dortigen Siebtplatzierten auf den sechsten Platz. Dann paart der Organisator alle acht Spieler anhand der neuen Rangliste.*

K. o.-Runden

Viele **X-Wing**-Turniere nutzen die K. o.-Runden, in denen der Gewinner jeder Paarung im Turnier bleibt und der Verlierer aus dem Turnier ausscheidet und aus dem Turnier genommen wird. K. o.-Runden werden oft nach einem Schnitt auf 4, 8, 16 oder 32 Spieler durchgeführt. Die K. o.-Runden werden so lange gespielt, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt, der zum Sieger des Turniers erklärt wird.

In der ersten K. o.-Runde, die auf den Schnitt folgt, wird der Spieler mit der höchsten Tabellenstärke mit dem Spieler mit der niedrigsten Tabellenstärke, der den Schnitt geschafft hat, gepaart. Dies ist Spiel #1. Der Spieler mit der zweithöchsten Tabellenstärke wird mit dem Spieler der zweitniedrigsten Tabellenstärke gepaart. Dies ist Spiel #2. Das geht so weiter, bis alle Spieler gepaart sind.

Für Turniere, die mit K. o.-Runden beginnen, müssen in der ersten Runde Freilose vergeben werden, falls die Anzahl der Spieler nicht gleich einem Exponent von 2 ist (4, 8, 16, 32 usw.). Die Freilose werden zufällig an eine Anzahl von Spielern vergeben, die gleich der Differenz zwischen der aktuellen Spieleranzahl und dem nächsthöchsten Exponent von 2 ist. Dann werden alle verbliebenen Spieler zufällig gegeneinander gepaart. Jeder Paarung und jedem Spieler mit Freilos wird zufällig eine Nummer zugewiesen, die mit Spiel #1 beginnt.

In den folgenden K. o.-Runden wird der Sieger von Spiel #1 gegen den Sieger der letzten Paarung (das Spiel mit der höchsten Nummer) gepaart. Diese Paarung ist das neue Spiel #1. Wenn mehr als zwei Spieler übrig bleiben, wird der Sieger von Spiel #2 gegen den Sieger der zweitletzten Paarung (das Spiel mit der zweithöchsten Nummer) gepaart. Diese Paarung ist das neue Spiel #2. Das geht so weiter, bis alle Spieler für die nächste Runde gepaart sind.

In weiteren K. o.-Runden wird die gleiche Methode angewendet, wie oben beschrieben, bis alle Spieler gepaart sind.

Falls ein Spieler aus dem Turnier ausscheidet, nachdem die K. o.-Runden begonnen haben, erhält der derzeitige Gegner dieses Spielers – oder der nächste Gegner, falls der Spieler zwischen den Runden ausscheidet – ein Freilos für diese Runde.

Ende der Runde

Jede Turnierrunde endet auf eine der folgenden Weisen:

- **Ein Spieler ist besiegt:** Alle Schiffe eines Spielers sind am Ende einer Runde zerstört. Der Spieler, der noch mindestens 1 Schiff übrig hat, erringt einen Sieg, sein Gegner erleidet eine Niederlage.
- **Gemeinsame Zerstörung:** Alle Schiffe beider Spieler sind am Ende einer Runde zerstört. Die Spieler folgen den Regeln der „Finalen Salve“ weiter unten im Dokument, um den Sieger zu bestimmen.
- **Zeit:** Am Ende der aktuellen Runde ist das Zeitlimit erreicht (falls die Zeit während einer Runde endet, müssen die Spieler die Runde noch zu Ende spielen). Der Spieler, der mehr Siegpunkte hat, erringt einen Sieg, sein Gegner erleidet eine Niederlage. Falls beide Spieler die gleichen Siegpunkte haben, folgen sie den Regeln der „Finalen Salve“ weiter unten im Dokument, um den Sieger zu bestimmen.
- **Aufgabe:** Ein Spieler kann zu einem beliebigen Zeitpunkt des Spiels aufgeben. Der aufgebende Spieler erleidet eine Niederlage, sein Gegner erringt einen Sieg.

Beispiel: *Salvatore und Elly sind mitten in der Aktivierungsphase, als das Zeitlimit der aktuellen Turnierrunde erreicht ist. Sie spielen weiter und beenden das Spiel nach der Endphase. Dann zählen sie ihre Siegpunkte zusammen. Elly hat 77 Punkte von Salvatores Staffel zerstört, während Salvatore 49 Punkte von Ellys Staffel zerstört hat. Elly hat mehr Siegpunkte, also erringt sie einen Sieg mit einer Höhe des Sieges von 128. Salvatore erleidet eine Niederlage mit einer Höhe des Sieges von 72.*

Berechnung der Siegpunkte

Die Siegpunkte eines Spielers helfen zu ermitteln, wer bei bestimmten Spielenden das Spiel gewonnen hat, und wird dazu verwendet die Höhe des Sieges zu ermitteln (siehe „Höhe des Sieges“ auf Seite 7). Jeder Spieler zählt die Gesamt-Kommandopunkte aller zerstörten Schiffe des Gegners inklusive aller von

den Schiffen ausgerüsteten Aufwertungskarten zusammen. Zusätzlich erhält jeder Spieler abgerundet die Hälfte der Gesamt-Kommandopunkte (inklusive aller Aufwertungskarten) jedes gegnerischen großen Schiffs, dessen Hülle und Schilde (inklusive aller Hüllen- und Schild-Aufwertungen) auf die Hälfte oder darunter reduziert worden sind.

Falls ein Spieler alle gegnerischen Schiffe zerstört hat, ist die gegnerische Jägerstaffel 100 Siegpunkte wert, selbst wenn die Gesamt-Kommandopunkte von Schiff- und Aufwertungskarten kleiner sind.

Falls ein Spieler ein Spiel aufgibt, werden alle seine übrigen Schiffe vor der Bestimmung der Siegpunkte ebenfalls zerstört.

Beispiel: *Han Solo hat keine Schilde mehr und die Schadenskarte „Volltreffer“ wird ihm zugewiesen. Er hat bereits 7 Schaden genommen, was mehr als die Hälfte seiner 13 Schaden ist, die er nehmen kann. Deshalb ist er abgerundet die Hälfte seiner Gesamt-Kommandopunkte wert (inklusive seiner Aufwertungskarten).*

Finale Salve

Falls beide Spieler am Ende des Spiels die gleiche Anzahl an Punkten haben, müssen sie ihre finale Salve abfeuern, um den Sieger zu bestimmen. Jeder Spieler zählt die aufgedruckten, unmodifizierten Primärwaffenwerte seiner verbliebenen unzerstörten Schiffe zusammen und würfelt so viele Angriffswürfel. Das ist die finale Salve. Der Spieler, der zusammen mehr Treffer und kritische Treffer würfelt, gewinnt das Spiel. Falls beide Spieler zusammen gleich viele Treffer und kritische Treffer gewürfelt haben, würfeln sie so lange weiter, bis ein Sieger feststeht.

Falls das Spiel in einer gemeinsamen Zerstörung endet, zählt jeder Spieler die aufgedruckten unmodifizierten Primärwaffenwerte aller seiner Schiffe in seiner Staffel zusammen und würfelt die entsprechende Anzahl an Angriffswürfeln.

Turnierpunkte

Abhängig vom Ausgang des Spiels erhalten die Spieler am Ende jeder Runde Turnierpunkte. Am Ende des Turniers gewinnt der Spieler, der die meisten Turnierpunkte aufweist. Bei größeren Turnieren bestimmen die Turnierpunkte eines Spielers, wer es über den Schnitt in die K. o.-Runden schafft. Die Spieler verdienen sich ihre Turnierpunkte wie folgt:

- Sieg = 1 Turnierpunkt
- Niederlage = 0 Turnierpunkte

Höhe des Sieges

Am Ende jedes Spiels zählt der Spieler mit mehr Siegpunkten die Differenz beider Siegpunktewerte mit 100 zusammen und vermerkt diesen Wert als Höhe des Sieges („HdS“) auf seinem Wertungsbogen. Der Spieler mit weniger Siegpunkten zieht den gleichen Wert von 100 ab und vermerkt diesen Wert als Höhe des Sieges auf seinem Wertungsbogen.

Beispiel: *Bastian gewinnt das Spiel und hat die gesamte gegnerische Jägerstaffel (100 Gesamt-Kommandopunkten) zerstört. Karo, Bastians Gegnerin, hat Bastians Schiffe im Wert von 24 zerstört. Bastian gewinnt mit 76 Punkten, die er mit 100 zusammenzählt. Er kommt auf eine HdS von 176. Karo verliert um 76 Punkte, zieht diese von 100 ab und erhält ihre HdS von 24.*

Wenn beide Spieler gleich viele Kommandopunkte zerstört haben, erhält jeder Spieler eine Höhe des Sieges von 100 Punkten.

Wenn ein Spieler ein Freilos erhält, ist seine Höhe des Sieges 150. Wenn ein Spieler ein gewonnenes Freilos erhält, ist seine Höhe des Sieges 200.

Tiebreaker

Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl an Turnierpunkten aufweisen, werden Tiebreaker verwendet, um Gleichstände innerhalb der Gruppe aufzulösen. Tiebreaker werden in folgender Reihenfolge angewendet, bis alle Spieler innerhalb einer Gruppe einen eigenen Tabellenrang aufweisen.

Höhe des Sieges: Der Spieler mit der höchsten **zusammengezählten** Höhe des Sieges erhält den höchsten Rang aller Spieler einer Gruppe mit der gleichen Anzahl an Turnierpunkten. Der Spieler mit der zweithöchsten **zusam-**

mengezählten Höhe des Sieges ist auf dem zweiten Rang in der Gruppe dieser Spieler. Der Spieler mit der dritthöchsten **zusammenggezählten** Höhe des Sieges ist auf dem dritten Rang in der Gruppe dieser Spieler usw.

Tabellenstärke: Die Tabellenstärke eines Spielers errechnet sich wie folgt: Die Summe aller Turnierpunkte jedes seiner Gegner wird durch die Anzahl der Runden geteilt, die dieser Gegner gespielt hat. Die so für seine Gegner ermittelten Werte werden addiert und dann durch die Anzahl der Gegner, gegen den der Spieler gespielt hat, geteilt. Der Spieler mit der höchsten Tabellenstärke erhält den höchsten Rang unter den Spielern in der Gruppe, die noch keinen Rang erhalten haben. Der Spieler mit der zweithöchsten Tabellenstärke erhält den zweithöchsten Rang unter allen Spielern in der Gruppe, die noch keinen Rang haben usw.

Zufällig: Falls bei mehreren Spielern nach Anwendung der Tiebreaker immer noch Gleichstand herrscht, werden diese Spieler in zufälliger Reihenfolge unterhalb der schon eingeordneten Spielern der Gruppe eingeordnet.

TURNIERSTRUKTUREN

Die Struktur eines Turniers bestimmt, wie viele Schweizer Runden und K. o.-Runden gespielt werden. Alle **X-Wing**-Turniere gehören zu einem der drei folgenden Typen:

Basis-Turnierstruktur

Die Basis-Turnierstruktur ist leicht zugänglich und besonders für Spielneulinge geschaffen worden. Diese Struktur bietet eine Turniererfahrung, die eine durchschnittliche Investition von Zeit und Material für Organisatoren und Spieler bedeutet. Die Basis-Turnierstruktur wird für Lokalmeisterschaften verwendet.

Anzahl angemeldeter Spieler	Schweizer Runden	Schnitt
4–8	3	–
9–16	4	–
17–24	4	Top-4
25–40	5	Top-4
41–44	5	Top-8
45–76	6	Top-8
77–148	6	Top-16
149 und mehr	7	Top-16

Fortgeschrittene Turnierstruktur

Die fortgeschrittene Turnierstruktur kümmert sich um die Teilnehmer, die den Wettkampf untereinander schätzen. Diese Struktur bietet eine starke Turniererfahrung, die größeren Aufwand an Zeit und Ressourcen für Organisatoren und Spieler bedeutet. Die Fortgeschrittene Turnierstruktur wird für Regionalmeisterschaften verwendet.

Anzahl angemeldeter Spieler	Schweizer Runden	Schnitt
9–12	4	Top-4
13–24	4	Top-8
25–40	5	Top-8
41–76	6	Top-8
77–148	6	Top-16
149–288	6	Top-32
289–512	7	Top-32
513 und mehr	8	Top-32

Eigenständige Turnierstruktur

Der Begriff „Eigenständig“ gilt für alle Rundenstrukturen, die nicht auf die Basis- oder die fortgeschrittene Turnierstruktur aufbauen. In die eigenständige Turnierstruktur gehören auch alle Turniere, die eine bestimmte Anzahl an Runden oder eine bestimmte Größe eines Schnitts verwenden, der unabhängig von der Teilnehmeranzahl ist. Die Event-Übersicht von eigenständigen Turnieren beinhaltet entweder eine spezifische Struktur, die auf einen bestimmten Event-Typ zugeschnitten ist, oder weist den Organisator an, eine eigene Struktur zu erschaffen und diese den Teilnehmern mitzuteilen. Die eigenständige Turnierstruktur wird bei offiziellen Premium-Events verwendet wie zum Beispiel den National-, **Nordamerika-**, **Europa-** und Weltmeisterschaften.

TURNIEREBENEN

Für Organized-Play-Events des Heidelberger Spieleverlags gibt es 3 Ebenen: entspannt, formal und Premium. Diese Ebenen legen die Erwartungen an ein **X-Wing**-Turnier fest. Diese Erwartungen sollen Spieler nicht davon abhalten, an einem Event teilzunehmen, sondern sie sollen einen Maßstab dafür bieten, was der Spieler von dem betreffenden Event erwarten kann. Offizielle Turniere werden in eine der drei Ebenen eingeteilt. Organisatoren von inoffiziellen Turnieren dürfen die entspannte Ebene verwenden, außer ihr Turnier ist auf kompetitive Spieler zugeschnitten. Die drei Turnierebenen sind wie folgt:

Entspannt

Bei Turnieren dieser Ebene sind alle Spieler willkommen, unabhängig ihrer Erfahrung in diesem Spiel. Das Hauptaugenmerk liegt auf einer spaßigen, freundlichen Spielatmosphäre und die Spieler werden ermuntert, anderen Spielern beim Erlernen und Verbessern des Spiels zu helfen, solange es nicht zu sehr den Spielfluss stört.

Formal

Bei Turnieren dieser Ebene wird von den Spielern eine minimale Grundenerfahrung im Umgang mit diesem Spiel erwartet. Spieler sollten sich mit den Spielregeln auskennen und sollten darauf vorbereitet sein, in angemessenem Tempo dieses Wissen anzuwenden. Von den Spielern wird erwartet, dass sie verwirrende Handlungen und nachlässige Spielfehler vermeiden. Das Hauptaugenmerk liegt auf einer freundlichen, kompetitiven Spielatmosphäre.

Premium

Premium-Events sind die höchste Ebene bei FFG-Turnieren. Bei Turnieren dieser Ebene wird von den Spielern eine durchschnittliche Erfahrung im Umgang mit dem Spiel erwartet. Spieler sollten nicht nur mit den Spielregeln vertraut sein, sondern auch mit der FAQ und den Turnier-Regularien. Das Hauptaugenmerk liegt auf einer kompetitiven, fairen Spielatmosphäre.

Dieses und andere Dokumente für **X-Wing** können auf der Webseite von FFG Organized Play abgerufen werden:
<http://www.fantasyflightgames.com/en/products/x-wing/>

WWW.HEIDELBAER.DE/STARWARS

© & ™ Lucasfilm Ltd. The FFG logo is © of Fantasy Flight Publishing, Inc.
 German version published by Asmodee GmbH.