

# Dust Tactics Turnier-Regeln

VERSION 1.5 / AKTUALISIERT 30. MAI 2012

## Spieler-Pflichten

---

### Materialien

Die an einem Dust Tactics Turnier teilnehmenden Spieler müssen ihre eigenen Miniaturen, zugelassene Würfel, Einheitenkarten und abwischbare Folienstifte mitbringen. Die Turnierleitung (TL) muss der Verwendung jeglicher Hilfsmittel zur Schadensfesthaltung (gedruckt oder elektronisch) vorher ausdrücklich zugestimmt haben.

Es wird auch empfohlen, dass jeder Teilnehmer einen Satz Spielfeld-Poster, Geländeplatten und Geländefelder mitbringt.

### Turnierlegale Einheiten

Alle auf den offiziellen Turnier-Armeelisten (Achse / Alliierte Turnier-Armeelisten) der zugelassenen Fraktionen aufgelisteten Miniaturen sind turnierlegal. Auch die Vorschaufiguren der Game Night Kits sind turnierlegal.

### Armeelisten

Die Spieler müssen mindestens zwei ausgedruckte oder leserlich handgeschriebene Armeelisten zum Turnier mitbringen. Die Listen müssen die Einzel- und Gesamtpunktekosten der Armee enthalten. Vor Beginn des Turniers muss eine der Listen bei der TL abgegeben werden. Dem Gegner ist jederzeit Einblick in die eigene Armeeliste zu gewähren. Die Gesamtpunktekosten einer Armee dürfen die für das Turnier festgesetzte Armeepunkte-Obergrenze nicht überschreiten.

Es empfiehlt sich bei Einsteiger-Turnieren die Armeepunkte-Obergrenze bei 150 AP zu setzen (Die Grundbox enthält ca. 130 AP). Bei erfahreneren Spielern mit größerem Miniaturenbestand sind auch 200AP und 250AP als Obergrenze möglich. Höhere AP führen zu sehr langen Durchgängen. Bei 150 AP kann man etwa 1 Stunde pro Durchgang ansetzen, bei 200AP und 250 AP zwischen 2 und 2,5 Stunden, je nach Erfahrung der Teilnehmer.

### Bemalung, Modellierung, Proxys und Konvertierungen

Die Miniaturen müssen mindestens die Fraktionsgrundierung aufweisen, um an einem Turnier teilnehmen zu können.

Proxys (dieses Modell Y soll X darstellen) sind unter keinen Umständen erlaubt. Alle Miniaturen müssen Dust Tactics Miniaturen sein. Konvertierungen (modifizierte Dust Tactics Miniaturen) sind akzeptabel, solange die Ursprungsminiatur eindeutig erkennbar ist. Wenn z.B. eine Miniatur aus mehreren Miniaturen zusammengesetzt wurde, dann kann sie nur die Miniatur darstellen, die den größten Anteil an dieser Miniatur hat. Auch bei Konvertierungen sind keine Proxys erlaubt. Konvertierungen dürfen die grundsätzliche Silhouette einer Miniatur nicht deutlich verändern. Im Zweifelsfall entscheidet die TL.

Selbstgestaltete Einheitenkarten oder Einheitenkarten-Proxys sind unter keinen Umständen erlaubt. Egal, welche Veränderungen an einer Miniatur vorgenommen wurden, es gelten immer die auf den offiziellen Karten angegebenen Werte und Angaben, es sei denn, offizielle Errata besagen etwas anderes.

Die TL kann – in vernünftigem Rahmen – bei Konvertierungen Ausnahmen zulassen. Es obliegt schlussendlich der TL, ob sie eine konvertierte Miniatur zulässt oder nicht. Ebenso entscheidet sie schlussendlich, welche der offiziellen Miniaturen sie zum Turnier zulässt, dies muss aber schon im Vorfeld des Turniers bekanntgegeben werden. Miniaturen mit abweichendem Maßstab (Dust Tactics hat 1:48) und Miniaturen die nicht von Fantasy Flight Games veröffentlicht wurden oder ohne Einheitenkarten erschienen sind, sind unter keinen Umständen zu Turnieren zugelassen.

### Fairness

Das oberste Ziel eines Turniers ist es, dass trotz des kompetitiven Umfelds alle Spieler ihren Spaß haben. Für einen fairen Wettkampf ist Zusammenarbeit wichtig. Die Spieler sollten mit ihren Gegnern zusammenarbeiten, wenn es um Regelfragen oder Auslegungsprobleme geht. Das Missachten des Zusammenarbeitsgebots ist unsportlich und wird bei einem Turnier nicht geduldet. Kann eine Regelfrage nicht von den Spielern gelöst werden, trifft die TL die endgültige Entscheidung. Unsportliches Verhalten wie Betrug, absichtliche Spielverzögerung, manipulierte Würfel usw. wird nicht toleriert und sollte, falls nötig, der TL gemeldet werden. Je nach Schwere des Vorfalls, kann der unsportliche Teilnehmer von der TL vom Turnier (unter Angabe von Gründen) ausgeschlossen werden.

## Pflichten der Turnierleitung

---

### Turnier-Rahmenbedingungen

Die Turnierleitung (TL) sollte, im Rahmen der vorhandenen Ressourcen, immer die bestmögliche Durchführung des Turniers im Sinn haben. Unter Ressourcen fallen: Ein Ort, an dem ungestört gespielt werden kann, genügend Zeit für die Turnierrunden und die Pausen zwischen diesen, Tische, Zeitmesser, etc. Wenn z.B. ein Ort nur zeitlich eingeschränkt genutzt werden kann, sollte man überlegen, ob man das Turnier nicht auf zwei Tage verteilt.

### Anzahl der Durchgänge

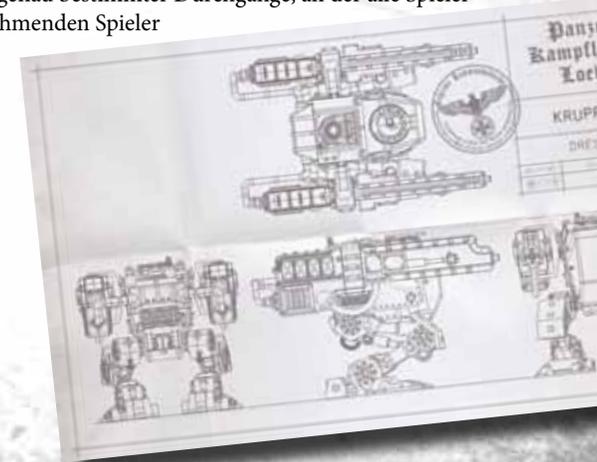
Ein Turnier besteht aus einer Abfolge zeitlich genau bestimmter Durchgänge, an der alle Spieler teilnehmen. Die Anzahl der am Turnier teilnehmenden Spieler bestimmt, wie viele Durchgänge zur Bestimmung des Siegers notwendig sind. Die nachfolgende Tabelle erklärt das Verhältnis zwischen der Anzahl der Spieler und Durchgänge.

### Verhältnis Teilnehmer zu Durchgängen

8 oder weniger > 3 Durchgänge

9 bis 16 > 4 Durchgänge

17 bis 32 > 5 Durchgänge



## Paarungen im ersten Durchgang

Die TL sollte, wenn möglich, immer verschiedene Fraktionen im ersten Durchgang miteinander paaren, da dies eher dem Geist von Dust Tactics entspricht. Die einfachste Methode um eine gute Fraktionsmischung zu erhalten ist wie folgt:

Die Armeelisten der Teilnehmer werden verdeckt zu einem Stapel gemischt. Nun nimmt man die oberste Armeeliste vom Stapel, dies ist der erste Spieler der ersten Paarung. Dann nimmt man so lange die nächste Armeeliste vom Stapel, bis eine Armeeliste mit einer nicht mit der Fraktion des ersten Spielers identischen Fraktion gezogen wird, dies ist dann der zweite Spieler der ersten Paarung. Die dabei nicht verwendeten gezogenen Armeelisten werden in unveränderter Reihenfolge wieder auf den Stapel gelegt. Mit den folgenden Paarungen wird wie bei der ersten Paarung verfahren. Sollte es trotzdem nicht möglich sein alle Spieler mit Spielern anderer Fraktionen zu paaren, dann erfolgen die letzten Paarungen zwischen den Spielern gleicher Fraktion per Zufall (Es gab schon immer Einheiten, die zum Gegner desertierten ;)). Sobald die Paarungen vorgenommen wurden, werden die Daten der Gegner auf ihren Armeelisten eingetragen, damit man später den Paarungsverlauf während des Turniers nachvollziehen kann. Auch die Siegpunkte werden auf den Armeelisten nach jedem Durchgang eingetragen.

### Punkteverteilung:

**3 Punkte für einen Sieg (S)**

**1 Punkt für ein Unentschieden (U)**

**0 Punkte für eine Niederlage (N)**

## Paarungen nach dem ersten Durchgang

Ab dem zweiten Durchgang greift das Schweizer System im Bezug auf Paarung und Platzierung. Die TL kann alternative Paarungssysteme verwenden, solange dies den Teilnehmern mit ausreichendem Zeitvorlauf vor dem Turnier mitgeteilt wird.

### Freilos und ungerade Teilnehmerzahlen

Manchmal meldet sich eine ungerade Zahl von Teilnehmern zum Turnier an. In diesem Fall gibt es zwei Möglichkeiten das Problem zu lösen. Entweder spielt ein Mitglied der TL außer Konkurrenz mit (d.h. sein Ergebnis wird nicht gewertet) oder der Spieler ohne Gegner erhält ein Freilos, was drei Punkten entspricht. Die TL kann zufällig bestimmen, welcher Spieler das Freilos erhält. Die TL sollte aber sicherstellen, dass ein Teilnehmer pro Turnier immer nur maximal ein Freilos erhält.

## Szenarien

### Szenario-Auswahl

Es obliegt der TL die Szenarien und die Armeepunkte-Obergrenze für ein Turnier festzulegen. Beides sollte mit ausreichendem Vorlauf vor dem Turnier den Teilnehmern bekanntgegeben werden, damit sie sich entsprechend vorbereiten können. Dies gibt der TL auch die Möglichkeit evtl. Unklarheiten vorab zu klären. Die TL sollte für jeden Durchgang eines Turniers ein anderes Szenario auswählen und, wenn möglich, sollten in jedem Durchgang alle Spieler das gleiche Szenario spielen. Die Reihenfolge der Szenarien sollte nicht vorher bekanntgegeben werden und das Szenario erst im jeweiligen Durchgang verkündet werden. Die Auswahl der Szenarien und ihre Reihenfolge sind der TL überlassen, allerdings sollten nur die Szenarien aus den Dust Tactics Publikationen verwendet werden.

So können z.B. die Szenarien aus dem „Victory Bridge“-Kampagnenheft aus dem Dust Tactics Grundspiel 2.Edition verwendet werden. Die TL sucht sich die Szenarien aus dem Heft aus, die sie für passend hält oder bestimmt per Zufall durch den Wurf von z.B. drei Dust-Würfeln anhand der folgenden Tabelle, welche Missionen ausgewählt werden.

| Ergebnis | Szenario                           |
|----------|------------------------------------|
| 0        | Gegenangriff                       |
| 1        | Schnappt euch den Sprengstoff!     |
| 2        | Der Himmel fällt uns auf den Kopf! |
| 3        | Brücke in Sicht!                   |

## Szenariosieg, Spielerplatzierung und Gleichstand

### Szenariosieg, Punkte und Platzierung

Wenn ein Spieler die Siegbedingungen eines Szenarios erfüllt hat, gewinnt dieser Spieler den Durchgang und beide Spieler halten ihre Punkte auf ihrer Armeeliste fest. Ein Sieg bringt 3 Punkte, ein Unentschieden 1 Punkt und eine Niederlage 0 Punkte. Die Summe dieser Punkte ergibt dann am Ende des Turniers die finale Platzierung.

### Gleichstand

Wenn es am Ende des Turniers zu einem Platzierungs-Gleichstand zwischen Spielern kommt, dann wird der Spieler mit dem höheren Gegnerwert besser platziert. Sollten beide Spieler auch den gleichen Gegnerwert haben, wird der Spieler mit den meisten noch verbleibenden Armeepunkten höher platziert.

### Gegnerwert

Manchmal kommt es am Ende des Turniers zu einem Gleichstand bei der Gesamtsumme der Siegpunkte der Teilnehmer. In einem solchen Fall wird die Rangfolge der betroffenen Spieler bestimmt, indem die Gegnerwerte dieser Spieler ermittelt werden. Der Gegnerwert errechnet sich aus den Gesamtpunkten aller Gegner eines Spielers. Hatte ein Spieler in einer Runde ein Freilos, zählen diese Punkte ebenfalls.

Wenn z.B. nach vier Durchgängen Carsten und André beide den Punkten nach den zweiten Platz belegen würden, wird ihr Gegnerwert berechnet. Die TL addiert die Gesamtpunkte aller Gegner von Carsten und André zusammen und kommt bei Carsten auf 25 Punkte und bei André auf 19 Punkte. Damit hat Carsten den höheren Gegnerwert und wird vor André platziert.

