



## Turnierregeln

(Oktober 2017)

Im Folgenden wird Euch erklärt, wie ein Turnier abläuft. Ihr erfahrt, wie die Tische zusammengesetzt und Punkte verteilt werden. Hier gibt es zwei verschiedene Modi, die beide ausführlich erklärt werden. Zudem findet Ihr noch die Turnierregeln, an die sich jeder Turnierteilnehmer halten muss.

### Allgemeine Turnierregeln

- Bei den Turnieren ist als einziges Material das originale Spielmaterial der Spiele zugelassen.
- Es dürfen weder Aufzeichnungen mitgebracht werden, noch während der Spiele erstellt werden. Weitere Hilfen wie Taschenrechner, Handys oder Ähnliches sind nicht gestattet.
- Jeder Teilnehmer muss sich zuvor bei der Turnierleitung anmelden, seine Daten überprüfen und ggf. korrigieren.
- Regelfragen können während des laufenden Turniers immer gestellt werden. Den Entscheidungen des Schiedsrichters sind grundsätzlich bindend
- Regelverstöße müssen der Turnierleitung umgehend angezeigt werden, sofern eine Regelung untereinander nicht möglich ist.
- Nach der Beendigung sind die Tischzettel ausgefüllt und unterschrieben der Turnierleitung zu übergeben. Jeder Einspruch ist verwirkt, sobald der Tischzettel von allen unterschrieben und abgegeben wurde. Ein späterer Einspruch kann nur in Ausnahmefällen akzeptiert werden.
- Der Veranstalter regelt selbstverständlich alle die Räumlichkeiten betreffenden Angelegenheiten (wie z. B. der Verzehr von Speisen und Getränken). Prinzipiell soll mit den Spielen ordentlich umgegangen werden.





- Teilnehmer, die ihr Spiel beendet haben, räumen das gespielte Spiel zusammen auf. Zudem sollten sie sich nicht in laufende Spiele einmischen oder anderweitig störend auf die noch laufenden Partien einwirken.
- Spieler sollen der Fairness halber ein Turnier nach besten Können und Wissen zu Ende spielen – unabhängig von ihren Chancen für den restlichen Turnierverlauf.

Regelverstöße können zur Disqualifikation auf einem Turnier oder gar zum Ausschluß von der Turnierserie führen.

## Spielregel / Erläuterungen

- Es wird mit den unveränderten Hans im Glück – Carcassonne Regeln der Basis Box gespielt.
- Da sich im Laufe der Zeit die Carcassonne Regeln geändert haben, folgt nun eine Klarstellung der Regeln.
- Städte mit nur zwei Stadtteilen zählen 4 Punkte (und nicht 2 Punkte).
- Die Wertung der Bauern erfolgt folgendermaßen: Für jede Wiese wird ermittelt, welcher Spieler die meisten Bauern auf dieser Wiese besitzt. Für jede abgeschlossene Stadt, die an diese Wiese grenzt, erhält der Spieler 3 Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler 3 Punkte. Dabei wird die „3. Wiesenregel“ gespielt, d.h. Städte können auch für einen Spieler mehrfach gewertet werden (durch Bauern auf unterschiedlichen Wiesen, die an dieselbe Stadt grenzen).

## Modus 4 Spieler

In diesem Modus werden 4 Vorrunden gespielt, in der die 4 besten Spieler ermittelt werden, die anschließend in einem Finale gegeneinander antreten.





# Carcassonne

## Deutsche Meisterschaft

Die Vorrunde besteht aus insgesamt vier Partien, die, wenn möglich, an Tischen mit vier Personen gespielt werden. Sollte die Zahl der Spieler nicht durch vier teilbar sein, wird an maximal drei Tischen mit drei Personen gespielt.

In der Vorrunde werden Turnierpunkte vergeben. Der Sieger erhält fünf Punkte, der Zweite drei Punkte, der Dritte zwei Punkte und der Vierte einen Punkt – Punktaufteilung 5-3-2-1. Bei gleicher Platzierung werden die Punkte der jeweiligen Plätze summiert und gleichmäßig unter den Spielern verteilt. Dies gilt auch, falls drei Spieler gleich viele Siegpunkte erreichen.

**Beispiel** für geteilte Plätze:

2x Platz 1 =  $(5+3) / 2 = 4$  Punkte je Spieler

1x Platz 3 = 2 Punkte

1x Platz 4 = 1 Punkt

Sollte an einigen Tischen mit 3 Spielern gespielt werden, so lautet die Punktaufteilung 5-3-1. Nach den ersten vier Spielen werden die vier Bestplatzierten bestimmt. Bei Punktgleichstand entscheidet die höhere Summe des Prozentanteils der Punkte im Spiel der eigenen Spiele (Bsp. s.u.). Sollte nun immer noch Gleichstand herrschen, so entscheidet die Summe der von den Spielern erreichten Punkte absolut.

Für den Fall, dass nun immer noch ein Gleichstand besteht, entscheiden die Einzelplatzierungen, wobei zuerst die Anzahl der ersten Plätze zählt, dann die Anzahl der zweiten Plätze und schließlich die Anzahl der dritten Plätze.

**Beispiel** prozentuale Siegpunkte berechnen:

Spieler Mustermann gewinnt je 2 x und wird einmal Dritter.

Nun werden die Prozentanteile der Punkte im Spiel der Tische, an denen der Spieler gespielt hat, errechnet.

Für den Spieler ergibt sich:

Spiel 1: Der Spieler holt 92 Punkte, insgesamt gab es 193 Punkte am Tisch, also ist sein Anteil:  $92 : 193 = 0,4767 = 47,67\%$ .

Spiel 2: Der Spieler holt 43 Siegpunkte, insgesamt gab es 177 Punkte am Tisch, also ist sein Anteil:  $43 : 177 = 0,2429 = 24,29\%$ .

Spiel 3: Der Spieler holt 88 Siegpunkte, insgesamt gab es 213 Punkte am Tisch, also ist sein Anteil:  $88 : 213 = 0,4131 = 41,31\%$ .





Die Summe der Anteile beträgt:  $1,1327 = 113,27\%$ .

Für die Berechnung der Dreier-Partien wird ein „virtueller“ vierter Spieler eingerichtet, der Punkte entsprechend dem arithmetischen Mittel der drei Spieler erreicht hat. Diese Maßnahme ist notwendig, da ansonsten 3er Tische bei der Vergabe der Durchschnittszahl unverhältnismäßig bevorzugt werden.

Außerdem gilt: An 3er Tischen werden die Siegpunkte der Spieler in effektive Siegpunkte umgerechnet. Dies passiert, indem allen Spielern des Dreier-Tisches  $\frac{1}{4}$  ihrer Punkte abgezogen werden.

Nach den ersten vier Runden werden die besten vier Spieler bestimmt, die am folgenden Finaltisch teilnehmen.

Die Tischbelegung der ersten vier Runden und der Startspieler werden durch das Los bestimmt. Die Tischbelegung der Finalrunde wird anhand der Platzierung in der Vorrunde festgelegt: es sucht sich jeweils der in der Vorrunde besser platzierte Spieler die Startposition aus.

Sollte während der Finalpartie der äußerst seltene Fall eines Unentschieden auftreten, so wird wiederholt, bis ein Spieler die Partie eindeutig gewinnt.

## Modus 2 Spieler

Es werden 6 Vorrunden, bei dem die 4 besten Spieler ermittelt werden, und anschließend ein Halbfinale und ein Finale gespielt. Alle Partien werden an Tischen mit zwei Personen gespielt wird (daher ist eine ungerade Spieleranzahl **nicht möglich**). Um einen reibungslosen Ablauf zu garantieren, sollte der Veranstalter dafür sorgen, dass ein Spieler anwesend ist, der nur mitspielt, wenn die Spieleranzahl ansonsten ungerade sein sollte.

In der Vorrunde wird die Anzahl der Siege für jeden Spieler ermittelt.





# Carcassonne

## Deutsche Meisterschaft

Ebenso wird bei jedem Spiel die Siegpunktdifferenz zum Gegner, die Siegpunkte und der Prozentsatz der Siegpunkte am Tisch für jeden Spieler festgehalten.

Bei Gleichständen nach Siegen greifen folgende Tie-Breaker:

1. Summe der Siegpunktdifferenzen
2. Summe der Siegpunkte
3. Summe der Prozentsätze der Siegpunkte am Tisch

Die Tischbelegung für das erste Spiel der Vorrunde wird durch das Los bestimmt.

Danach wird nach Ende jeder Runde der aktuelle Zwischenstand ermittelt und entsprechend des Zwischenstandes ergeben sich die Tischverteilungen für die folgende Runde:

Platz 1 gegen Platz 2, Platz 3 gegen Platz 4, Platz 5 gegen Platz 6, usw.

Startspieler ist dabei der jeweils besser platzierte Spieler.

Nach den ersten sechs Runden werden die besten 4 Spieler bestimmt und die nun folgenden K.O.-Runden an 2-Personen Tischen gespielt, bis der Sieger feststeht.

Die Tischbelegung aller K.O.-Runden wird nicht gelost, sondern ist anhand der Platzierung in der Vorrunde nach folgendem Schema festgelegt:

*Halbfinale:*

*H1: Platz 1 gegen Platz 4*

*H2: Platz 2 gegen Platz 3*

*Finale:*

*Sieger H1 gegen Sieger H2*

*Spiel um Platz 3:*

*Verlierer H1 gegen Verlierer H2*





Während der K.O.-Runden sucht sich jeweils der in der Vorrunde besser platzierte Spieler die Startposition aus.

Sollte während der K.O.-Runden des Turniers der äußerst seltene Fall eines Unentschiedens auftreten, gilt der Spieler mit der besseren Vorrundenplatzierung als Sieger. Diese Regelung gilt nicht für die Finalpartie, die wiederholt wird, bis ein Spieler die Partie eindeutig gewinnt.

## Qualifikation

Für die Qualifikation zum Finale der deutschen Meisterschaft werden in (fast) jedem Turnier Ranglistenpunkte (RLP) vergeben, abhängig von der Platzierung des Spielers und der Anzahl der Teilnehmer (gewertet werden nur Turniere mit **mind. 10 Teilnehmern**). Ausnahmen bilden Turniere, die zeitlich zu nah am Finaltermin liegen (wie z. B. das „Last-Chance-Turnier“ am Tag vor dem Finale), hier qualifiziert sich nur ein Spieler (der Gewinner bzw. ein evtl. „Nachrücker“). Dies hat organisatorische Gründe, da mit dem offiziellen Ende der Saison auch die Rangliste ausgewertet wird (die Eckdaten einer Saison werden jeweils bekanntgegeben).

Ein Spieler erhält RLPs für seine Platzierung in einem Turnier. Der Gewinner erhält  $(\text{Anzahl der Spieler})/2$  (abgerundet) RLPs. Der Zweitplatzierte erhält einen Punkt weniger als der Erste, der Dritte ein Punkt weniger als der Zweite usw., so dass die obere Hälfte eines Turniers RLPs bekommt.

### **Bsp.:**

*In einem Turnier mit 13 Spielern bekommt der 1. 6 RLPs, der 2. 5 RLPs, der 3. 4 RLPs, der 4. 3 RLPs, der 5. 2 RLPs und der 6. 1 RLP.*



# Carcassonne

## Deutsche Meisterschaft

Zudem erhalten die Bestplatzierten je nach Turniergröße Bonus-RLPs: ab 10 Teilnehmern erhält der 1. +15 RLPs, ab 20 Teilnehmern erhält der 1. +20 RLPs und der 2. +10 RLPs und ab 30 Teilnehmern erhält der 1. +30 RLPs, der 2. +15 RLPs und der 3. +8 RLPs.

In die Wertung eines Spielers fließen die sechs besten Turnierergebnisse einer Saison ein (also die sechs Ergebnisse, die am meisten RLPs generieren), wobei das Beste voll, das zweitbeste zur Hälfte, das drittbeste zu einem Drittel und jedes weitere zu einem Viertel gewertet wird.

**Bsp.:**

*Ein Spieler hat fünf Turniere gespielt und folgende RLPs erzielt: 20, 12, 12, 8, 6, 4 und 1 RLPs. Für die Rangliste hätte dann effektiv ein Ergebnis von 34,5 RLPs:  $20 \cdot 1 + 12 \cdot 0,5 + 12 \cdot 1/3 + 8 \cdot 1/4 + 6 \cdot 1/4 + 4 \cdot 1/4 + 1 \cdot 0 = 20 + 6 + 4 + 2 + 1,5 + 1 + 0 = 34,5$ .*

Bei einem Gleichstand an RLPs werden in dieser Reihenfolge Tie-Breaker herangezogen: weniger gespielte Turniere, beste Einzelplatzierung, schlechteste Einzelplatzierung, Gesamtzahl der Spieler in den gewerteten Turnieren.

