

MODUS FÜR DIE

5. FRIEDRICH-WELTMEISTERSCHAFT (2010)

A – TURNIERABLAUF UND PUNKTE

Gespielt wird nach den Friedrich-Regeln, Version 2.1, einschließlich den Regeln für Experten.

Das Turnier besteht aus einer Vorrunde und einem Endspiel. In der Vorrunde spielt jeder Teilnehmer 4 Partien, je eine in der Rolle Friedrich, Elisabeth, Maria Theresia und Pompadour. Im Endspiel treten die 4 besten Spieler der Vorrunde gegeneinander an. Der Sieger des Endspiels ist der neue Friedrich-Weltmeister.

In der Vorrunde spielt jeder Spieler in jeder Partie gegen neue Gegenspieler (soweit möglich, da die Realisierung von der Anzahl der Teilnehmer abhängt). Die Besetzung jeder Partie wird zu Beginn des Turniers per Los bestimmt.

Die Partien der Vorrunde werden parallel gespielt. Sie beginnen jeweils um 10:00 und 17:00 Uhr. Pünktlichkeit aller Teilnehmer wird zu jeder Partie erwartet; ggf. erfolgt Ausschluss vom Turnier.

In der Vorrunde erhält jeder Spieler Punkte wie folgt:

- **Für den Partie-Verlauf:**
 - *Standard-Partie-Verlauf (keine preuß. Offensiv-Option):*
Friedrich: Dauer der Partie (jede Runde = 0.5 P); maximal also 11.5 P; bei einem Sieg erhält Preußen exakt 10 P (zzgl. Bonus, s.u.)
Elisabeth: Eroberte Zielstädte in Prozent geteilt durch 10; maximal also 10 P.
Maria Theresia: wie Elisabeth.
Pompadour: wie Elisabeth.
 - *Bei preußischer OO:*
Alle: wie im Standard-Verlauf; und zusätzlich:
Friedrich: Eroberte Zielstädte in Prozent geteilt durch 10 (bei gescheiterter OO wird hierauf ein Abzug von 1.5 Punkten angebracht (d.h. maximal sind dann 8.3 P möglich)). Die preuß. eroberten Zielstädte werden zum Zeitpunkt des Abbruchs der OO bestimmt bzw. bei Spielende, falls die OO nicht abgebrochen wurde.
Maria Theresia: Dauer bis Abbruch der OO bzw. bis preußischen offensiven Sieg (jede Runde = 0.5 P) zzgl. gehaltene Zielstädte zu diesem Zeitpunkt (je Zielstadt 1P) zzgl. 1 Bonuspunkt für das Aufnehmen der von Preußen abgelegten TK; maximal in Summe jedoch nur 8.5 P.
Bei Friedrich und Maria Theresia zählt das bessere Ergebnis.

- **Sieger:** Der Sieger erhält 2 Bonuspunkte. Gibt es mehrere siegreiche Nationen, so erhöht sich der Bonus um +1 je weitere siegreiche Nation (also bei zwei siegreichen Nationen 3P Bonus, bei 3 siegreichen 4P Bonus, usw.). Dieser Gesamtbonus wird auf die Spieler anteilmäßig ihren siegreichen Nationen verteilt.

Anmerkungen:

- Hat ein Spieler mehrere Nationen, wird seine erfolgreichste gewertet.
- Scheidet eine Nation vorzeitig aus, zählt der Status der eroberten Städte zum Zeitpunkt des Ausscheidens.
- Wechselt die Reichsarmee den Spieler, wird für M. Theresia die Zahl der eroberten Reichsarmee-Städte unmittelbar vor dem Wechsel für die Tiebreaker-Wertung (und nur für diese!) festgehalten.
- Einige Beispiele für Punktevergaben finden sich im Anhang.

Während des Turniers wird der Tabellenstand öffentlich ausgedruckt. Um Wettbewerbsverzerrung zu vermeiden, wird die Identität der Spieler mit einem von ihnen wählbaren Pseudonym anonymisiert.

Gibt es nach Abschluß der Vorrunde gleichplatzierte Spieler, so gelten folgende Tiebreaker:

- Punktezahl der zweitplatzierten Nationen aus den Rollen Elisabeth und M. Theresia (hier findet ggf. das Ergebnis der Reichsarmee, sollte diese den Spieler gewechselt haben, Verwendung). Bei Gleichstand:
- Standardabweichung: Aus der Partie, in der man Friedrich war, wird die Standardabweichung der Punkte der Gegenspieler gebildet (ohne Sieg-Bonus). (Bei einem Sieg Preußen/Hannovers ist diese automatisch 0.) Kleinere Standardabweichung gewinnt. Bei Gleichstand:
- TK-Koeffizient: Aus der Partie, in der man Friedrich war, wird der TK-Koeffizient der tatsächlich verteilten TK gebildet, d.h. Anzahl der TK von Preußen+Hannover geteilt durch die Anzahl der TK der Gegenspieler. Kleinerer Koeffizient gewinnt. Bei Gleichstand:
- Punktezahl mit der Rolle »Friedrich«. Bei Gleichstand:
- Losverfahren.

B – DAS ENDSPIEL

Die vier bestplatzierten Spieler der Vorrunde treten im Endspiel gegeneinander an.

Der Erstplatzierte hat freie Wahl der Rolle Friedrich, Elisabeth, Maria Theresia oder Pompadour. Der Zweitplatzierte hat freie Wahl aus den verbliebenen drei Rollen. Der Drittplatzierte hat freie Wahl aus den verbliebenen zwei Rollen. Der Viertplatzierte erhält die verbliebene Rolle.

Weltmeister ist der Sieger des Endspiels.

Sollten mehrere Spieler das Endspiel gewinnen, so ist derjenige Weltmeister, der mit mehr Nationen gewonnen hat. Bei Gleichstand ist es der, der mit der Rolle gewonnen hat, welche die geringsten Siegchancen besitzt. Die Siegchancen der einzelnen Rollen werden aus den Ergebnissen der Vorrunde errechnet. Diese Ergebnisse sind den Final-Teilnehmern nicht bekannt (um Wettbewerbsverzerrungen zu vermeiden).

C – FAIRPLAY UND »GENTLEMAN«-REGELN

Obwohl es eine Weltmeisterschaft ist, sollen die Teilnehmer vor allem Spaß haben. Es wird ausdrücklich an Sportsgeist und faires Verhalten der Teilnehmer appelliert. Für strittige Fälle gelten folgende »Gentleman«-Regeln:

- Absprachen (z.B. über ein koordiniertes Vorgehen) oder Tips an andere Spieler (z.B. wie er besser ziehen könnte) sind nicht erlaubt.
- Deswegen dürfen niemals zwei oder mehr Spieler den Tisch verlassen.
- Alle Teilnehmer werden gebeten zügig zu spielen.
- Der Zug einer Figur darf zurückgenommen werden, solange die Bewegungsphase noch nicht abgeschlossen ist, und der ursprüngliche Standort der Spielfigur unstrittig ist.
- Eine ausgespielte Karte ist ausgespielt. Sie darf nicht zurückgenommen werden (außer das Ausspielen war regelwidrig).
- Vergißt ein Spieler die Versorgung seiner Generale zu kontrollieren, so **sollen** die Mitspieler ihn darauf hinweisen. Übersehen es auch diese, so wird der Versorgungsscheck im Zug nachgeholt, sobald das »Vergessen« auffällt und solange die Figurenkonstellation eine eindeutige Rekonstruk-

tion zuläßt. Sobald der »vergeßliche« Spieler seinen nächsten Zug beginnt, ist ein Nachholen des Versorgungsschecks nicht mehr möglich.

- Jeder Spieler sollte darauf achten, daß eroberte Städte als erobert markiert werden. Vergißt ein Spieler eine eroberte Stadt als erobert zu markieren, so darf dies nachgeholt werden, bevor der nächste *Spieler* seine erste Figur bewegt hat.
- Sollte ein Regeldisput oder ein Verstoß gegen die Fairplay-Regeln am Tisch stattfinden, so ist die Jury zu kontaktieren, wenn mindestens ein Spieler dies für notwendig erachtet.
- Es ist den Spielern nicht erlaubt, während der laufenden Partie die Runden einer Partie mittels Strichlisten, Niederschrift, Zählsteinen, lautes Abzählen, o.ä. Hilfsmittel zu dokumentieren. Der Versuch, sich die gespielten Runden zu merken, ist natürlich erlaubt. Ferner ist es ihnen nicht erlaubt, Notizen über die Armee-Verteilung anderer Spieler oder über gespielte TK zu machen.
- Kommt es in einem Kampf zu einem Gleichstand, und behauptet ein Spieler, er könne den Kampf mit Untentschieden beenden, so ist ein Mitglied der Jury oder ein Spieler vom Nachbartisch herbeizurufen, der diese Aussage bestätigt.
- Mobiltelefone sind nach Möglichkeit auszuschalten. Sollte dies einzelnen Teilnehmern nicht möglich sein, so wird darum gebeten: a) Klingeltöne so leise wie möglich zu stellen; und b) etwaige dringende Gespräche auf ein notwendiges Minimum zu beschränken.
- Kein Spieler darf »Königsmacher« sein. Geschieht eine Aktion, die einem Teilnehmer als »Königsmacherei« erscheint (d.h. ein Spieler macht eine Aktion, die ohne Not einem anderen Spieler direkt den Sieg schenkt), so kann er die erweiterte Jury herbeirufen. Das Herbeirufen hat so schnell wie möglich zu geschehen. Die erweiterte Jury besteht aus dem Organisatorenteam und den letztjährigen Endspielteilnehmern (außer bei Interessenskollision). Die erweiterte Jury entscheidet, ob der Zug Königsmacherei ist oder nicht. Hierfür ist eine 2/3-Mehrheit notwendig. Sie schlägt zu dem vor, wie die Aktion rückgängig zu machen ist. Entscheidet sie mit einer 2/3-Mehrheit negativ, so darf der die Jury rufende Spieler für den Rest des Turniers die Jury nicht mehr wegen Königsmacherei herbeirufen.

D – BESONDERE AUFGABEN UND TK-MISCHEN

Spiele »Pompadour« ist Schriftführer der Partie. Er hat ein vorbereitetes Minimal-Protokoll zu führen. Wenn die Partie beendet ist, kontaktiert Pompadour die Jury, welche die Punktevergabe vornimmt. Bis die Jury erscheint, darf die Spielsituation – insbesondere der Stapel der Schicksalskarten – nicht verändert werden.

Spiele »Pompadour« kontaktiert die Jury, sobald eine Nation ausscheidet oder wenn eine preußische OO scheitert..

Spiele »Pompadour« ist für das Sortieren der ausgespielten TK verantwortlich. Spiele »Pompadour« ist auch verantwortlich für das Mischen der neu ins Spiel kommenden TK-Stapel. Um Verzögerungen im Spielablauf zu vermeiden, sollte dieses Mischen vorausschauend erfolgen.

Um den Spielablauf zu beschleunigen, erhalten die angreifenden Nationen ihre TK nachdem Hannover seinen Zug beendet hat, so daß sie ihren Zug bereits planen können. Zu beachten ist jedoch:

- Rußland und Österreich dürfen die *neue* Karte von Schweden bzw. Reichsarmee erst einsehen, wenn sie ihren jeweiligen Zug beendet haben.
- Alle Nationen ziehen nach wie vor nacheinander, also in

der Reihenfolge: Rußland, Schweden, Österreich, Reichsarmee, Frankreich.

- Keine Nation darf, solange sie nicht am Zug ist, Absichtserklärungen über ihren nächsten Zug machen.

E – ZEITBESCHRÄNKUNG

Für jede Partie stehen dem Spieler Friedrich 140 Minuten zur Verfügung. Die Spieler Elisabeth, M. Theresia und Pompadour verfügen ebenfalls über 140 Minuten, aber **gemeinsam**. Die Zeit wird mittels einer Schachuhr genommen.

Die Zeit Friedrichs beginnt mit dem Austeilen der ersten TK zu laufen. Nach dem Versorgungsscheck Hannovers beginnt die Zeit für die Angreifer zu laufen. Nach dem Versorgungsscheck Frankreichs wird die Uhr kurz angehalten, um den Schicksalschlag zu verlesen (und auszuführen).

In verschiedenen Phasen des Spiels wird die Uhr ebenfalls angehalten:

- Zum Ausführen der Kämpfe (aber nicht der Rückzüge!).
- Wenn ein Spieler den Tisch verläßt (z.B. zum Kontaktieren der Jury)
- Regeldispute oder andere Unklarheiten.

Nicht angehalten wird die Uhr:

- Zum Ausführen der Rückzüge nach Kämpfen (diese laufen auf das Zeitkonto des Siegers des Kampfes)
- zum Mischen der TK, wenn ein Stapel aufgebraucht ist. Das Mischen läuft auf die Zeit der angreifenden Nationen. Deswegen sollte Pompadour das Mischen vorausschauend (z.B. während des preußischen Zuges oder während eines Kampfes erledigen).

Alle Spieler sollen darauf achten, daß das Zeitnehmen korrekt erfolgt.

Hat eine Seite ihre Zeit verbraucht, so wird die Partie fortgesetzt. Die Seite mit abgelaufener Uhr erhält Bedenkzeiten je Nation wie folgt:

- Preußen: 150 Sek.
- Hannover: 30 Sek.
- Rußland: 60 Sek.
- Schweden 20 Sek.
- Österreich: 60 Sek.
- Reichsarmee: 20 Sek.
- Frankreich: 60 Sek.

Ein »Mitnehmen« unverbrauchter Zeit in den nächsten Zug ist nicht möglich. Jedoch darf unverbrauchte Preußen-Zeit in den Zug Hannovers mitgenommen werden. Das gleiche gilt für Rußland und Schweden, sowie für Österreich und die Reichsarmee (sofern sie vom selben Spieler gespielt werden).

Die Zeit wird von der Jury mittels Stoppuhr genommen.



Anhang – Beispiele für die Punktevergabe

1. Standard-Verlauf, Sieg Österreichs.

Dauer: 19 Runden; Sieg: Österreich
Bei Spielende bzw. Ausscheiden hielten:
Rußland: 6 von 10 Zielstädten; Schweden 3 von 5; Österreich: 12 von 12; Reichsarmee (geführt von Elisabeth): 4 von 5; Frankreich: 9 von 10

	Friedrich	Elisabeth	Maria Theresia	Pompadour
	Pr: 9.5	R: 6	Ö: 10	F: 9
		Swe: 6		
		RA: 8		
Bonus			2	
Punkte	9.5	8	12	9

2. Standard-Verlauf, Sieg Preußens.

Dauer: 16 Runden; Sieg: Preußen/Hannover
Bei Spielende bzw. Ausscheiden hielten:
Rußland: 7 von 10 Zielstädten; Schweden 4 von 10; Österreich: 10 von 12; Reichsarmee (geführt von Pompadour): 2 von 5; Frankreich: 6 von 10

	Friedrich	Elisabeth	Maria Theresia	Pompadour
	Pr: 10	R: 7	Ö: 8.33	F: 6
		Swe: 4		RA: 4
Bonus	2			
Punkte	12	7	8.33	6

3. Standard-Verlauf, Mehrfach-Sieg.

Dauer: 11 Runden; Sieg: Frankreich, Schweden und Rußland.
Bei Spielende bzw. Ausscheiden hielten:
Rußland: 10 von 10 Zielstädten; Schweden 10 von 10; Österreich: 9 von 16; Reichsarmee (geführt von M. Theresia): 7 von 10; Frankreich: 10 von 10
Gesamtbonus bei 3 siegreichen Nationen: 2P + 2P = 4P

	Friedrich	Elisabeth	Maria Theresia	Pompadour
	Pr: 5.5	R: 10	Ö: 5.63	F: 10
		Swe: 10	RA: 7	
Bonus		2.67		1.33
Punkte	5.5	12.67	7	11.33

4. Preußische OO, Preußischer offensiver Sieg.

Dauer: 9 Runden; Sieg: Preußen/Hannover (offensiv)
Österreich hat die beiseitegelegte TK ins Blatt aufgenommen.
Bei Spielende bzw. Ausscheiden hielten die anderen Nationen:
Rußland: 7 von 10 Zielstädten; Schweden 6 von 10; Österreich: 1 von 12; Reichsarmee (geführt von M. Theresia): 3 von 10; Frankreich: 9 von 10

	Friedrich	Elisabeth	Maria Theresia	Pompadour
	Pr-Zeit: 4.5	R: 7	Ö-Zielst.: 0.08	F: 9
	Pr-OO: 10	Swe: 6	Ö-Zeit: 4.5+1	
			RA: 3	
Bonus	2			
Punkte	12	7	5.5	9

5. Preußische OO, Preußische Niederlage.

Dauer: 12 Runden, Sieg: Schweden
Die preußische OO mußte in Runde 11 abgebrochen werden;
Preußen hielt 12 von 14 ZS.
Bei Spielende bzw. Ausscheiden hielten die anderen Nationen:
Rußland: 7 von 10 Zielstädten; Schweden 5 von 5; Österreich: 8 von 12; Reichsarmee (geführt von M. Theresia): 4 von 10; Frankreich: 8 von 10

	Friedrich	Elisabeth	Maria Theresia	Pompadour
	Pr-Zeit: 6	R: 7	Ö-Zielst.: 6.67	F: 8
	Pr-OO: 8.6 – 1.5	Swe: 10	Ö-Zeit: 5.5+2+1	
			RA: 4	
Bonus		2		
Punkte	7.1	12	8.5	8

6. Preußische OO, Preußischer defensiver Sieg.

Dauer: 17 Runden, Sieg: Preußen
Die preußische OO mußte in Runde 11 abgebrochen werden;
Preußen hielt 10 von 14 ZS.
Bei Spielende bzw. Ausscheiden hielten die anderen Nationen:
Rußland: 6 von 10 Zielstädten; Schweden 4 von 10; Österreich: 6 von 8; Reichsarmee (geführt von Elisabeth): 4 von 5; Frankreich: 7 von 10

	Friedrich	Elisabeth	Maria Theresia	Pompadour
	Pr-Zeit: 10	R: 6	Ö-Zielst.: 7.5	F: 7
	Pr-OO: 7.1 – 1.5	Swe: 4	Ö-Zeit: 5.5+4+1	
		RA: 8		
Bonus	2			
Punkte	12	8	8.5	7