

MODUS FÜR DIE

12. FRIEDRICH-WELTMEISTERSCHAFT (2017)

A – TURNIERABLAUF UND PUNKTE

Gespielt wird nach den Friedrich-Regeln der **JUBILÄUMSEDITION**, einschließlich den Regeln für Experten. Gespielt wird auf dem Spielbrett der **JUBILÄUMSEDITION**.

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 einer jeden 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 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 1.0 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 9.5 P.
Bei Friedrich und Maria Theresia zählt das bessere Ergebnis.

Sieger: Der Sieger erhält 2 Bonuspunkte. Gibt es mehr als eine siegreiche Nation, so erhöht sich der Bonus um +1 je weiterer siegreichen 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:

1. 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:
2. 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:
3. 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:
4. Punktezahl mit der Rolle »Friedrich«. Bei Gleichstand:
5. 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:

- Jeder Spieler ist alleiniger und absoluter Souverän über seine Züge.
- Es ist strengstens verboten einem anderen Spieler in irgendeiner Form Tipps oder Hinweise zu geben oder von ihm eine andere Spielweise zu fordern. Verboten sind auch Absprachen über ein koordiniertes Vorgehen.
- Alle Spieler haben darauf zu achten, daß die Spiel- und Turnierregeln korrekt befolgt werden. Insbesondere sollen alle Spieler daran denken: a) alle Versorgungsschecks durchzuführen; b) alle eroberten Zielstädte als erobert zu markieren; c) beim Addieren der TK bei Kämpfen mitzurechnen; d) etc.
- Ein vergessener Versorgungsscheck wird nachgeholt, sobald das »Vergessen« auffällt und solange die Figurenkonstellation eine eindeutige Rekonstruktion zuläßt. Sobald der

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

- Wurde das Markieren einer eroberten Stadt vergessen, so ist ein Nachholen zulässig bis die nächste Seite (Angreifer/Verteidiger) am Zug ist – aber nur wenn die Eroberung unstrittig erfolgte.
- 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. Das Ausspielen einer Reserve geschieht in zwei Schritten: a) Ausspielen; b) Benennen des Wertes. Jeder dieser Schritte ist nicht reversibel, sobald ausgeführt.
- Verboten ist ferner: a) das Mitzählen der Runden einer Partie mittels Strichlisten, Niederschrift, lautes Abzählen, etc. b) das Notieren der Armee-Verteilung anderer Spieler; c) seine TK zu verstecken (z.B. unter dem Tisch); d) das Mitschreiben der gegnerischen Armeenverteilung oder der gespielten TK.
- Es ist erlaubt sich die gespielte Rundenzahl zu merken.
- Kommt es in einem Kampf zu einem Gleichstand, und behauptet ein Spieler, er könne den Kampf mit Untentschieden beenden, ist ein Mitglied der Jury oder ein Spieler vom Nachbarisch herbeizurufen, der diese Aussage bestätigt.
- Sollte ein Regeldisput, ein Spielregel- oder Turnierregelverstoß am Tisch stattfinden, so ist die Jury zu kontaktieren, wenn mindestens ein Spieler dies für notwendig erachtet.
- Ein Mitglied der Jury wird erst dann zur Jury, wenn es gerufen wird. Bis dahin ist das Mitglied der Jury nichts als ein Zuschauer.

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 130 Minuten zur Verfügung. Die Spieler Elisabeth, M. Theresia und Pompadour verfügen ebenfalls über 130 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.

Muß ein Spieler mit abgelaufener Uhr einen Rückzug ausführen, so erhält er 3 Sekunden plus 1 Sekunde für jede Stadt des Rückzugs (ein –3 Rückzug gibt ihm 6 Sekunden). Sein Stoppuhr-Kontingent bleibt unberücksichtigt. Führt er innerhalb dieser Zeit keinen regelkonformen Rückzug aus, darf der Verlierer des Kampfes den Rückzugsweg bestimmen. Hhierzü läuft seine Schachuhr. Ist diese ebenfalls abgelaufen, gilt für ihn dasselbe Zeitlimit. Wenn er ebenfalls keinen regelkonformen Rückzug ausführt, ist wieder der andere dran, usw., bis ein regelkonformer Rückzug erfolgt.



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