

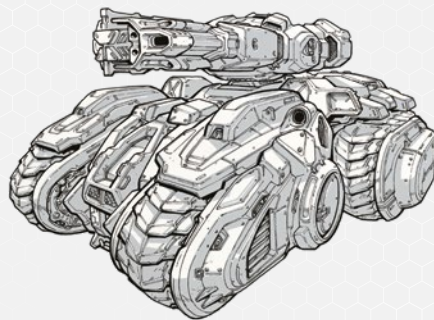
STARCRAFT®

TABLETOP MINIATURES GAME

[LEITFADEN FÜR ORGANISIERTES SPIEL]

VERSION 1.0

ÜBER DIESES REGELPAKET	2
ROLLEN UND ANFORDERUNGEN	2
EVENTGRÖSSE UND FORMAT	3
SPIELFORMAT	4
ARMEELISTEN	4
TISCHE UND TERRAIN	4
PAARUNGEN	5
RUNDENDAUER	6
MEILENSTEIN-ANSAGEN	6
RUNDENENDE	6
WERTUNG UND RANGLISTE	6
DER ABLAUF VOR DEM SPIEL	8
SCHIEDSRICHTER UND VERHALTEN	8
NEBENEVENTS	9
SCHACHUHREN	10
OPTIONAL: SOFTWARE	11
FEEDBACK	11



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, StarCraft und das Blizzard-Entertainment-Logo sind Marken oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment, Inc. in den USA oder anderen Ländern. Hergestellt in der EU und vertrieben von Archon Sp. z o.o. Starcraft™ und zugehörige Marken und Handelsaufmachung sind Eigentum von Blizzard Entertainment, Inc. und werden unter deren Lizenz verwendet. ©2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon.



ARCHON
STUDIO



TABLETOP BATTLES

ÜBER DIESES REGELPAKET

Dies ist ein Leitfaden für StarCraft: TMG-Events, ob acht Freunde im Hinterzimmer eines Spieladens oder hundert Spieler am Wochenende. Er behandelt, was du vor der Ankündigung entscheiden musst, wie der Tag selbst läuft und wie am Ende gewertet wird.

Nicht jedes Event braucht alles. Ein Community-Event und ein Wettkampf-Event verlangen Unterschiedliches von dir; wir markieren überall, wo sich die beiden trennen.

Es ist ein Ausgangspunkt, keine Zwangsjacke. Du darfst ergänzen, streichen oder ändern, wie es zu deinem Event passt. Wir bitten nur, Änderungen vor Anmeldeschluss zu veröffentlichen. Eine Änderung, die am Morgen des Events kommt, ist eine Überraschung, keine Änderung.

Offizielle Turniere von Archon Studio laufen genau nach diesem Dokument. Wenn sich dein Event wie unseres anfühlen soll: So sehen unsere aus.

ROLLEN UND ANFORDERUNGEN

Der Veranstalter

Du sorgst dafür, dass das Event stattfindet. Dazu gehört:

- Der Spielort, die Tische und das Terrain
- Die Event-Ankündigung: Format, Rundenzahl, Regelstichtag, Listenabgabefrist, genutzte Layouts, Softwareplattform und Kontakt für Verhaltensmeldungen
- Armeelisten einsammeln und den Spielern zugänglich machen
- Paarungen, Ergebnisse und Endstand
- Die Rundenuhr und die Meilenstein-Ansagen
- Preise
- Deinen Oberschiedsrichter stützen; letzte Entscheidung über jede Strafe, die bis zum Eventende gilt

Wo diese Regeln eine Entscheidung offenlassen, triffst du sie. Veröffentliche deine Entscheidung vor Anmeldeschluss.

Darf der Veranstalter spielen?

	Community-Event	Wettkampf-Event
Veranstalter spielt mit?	Ja	Nein
Empfehlung	Letztes Wort bei Strafen: Oberschiedsrichter	Spielt beim ganzen Event nicht

Bei einem Wettkampf-Event spielst du nicht mit. Du hast das letzte Wort bei Strafen bis Eventende, und niemand soll fragen können, ob eine Entscheidung zu deinen Gunsten fiel, weil sie deine war.

Bei einem Community-Event spiel ruhig mit. Das letzte Wort bei Strafen geht dann fürs ganze Event an deinen Oberschiedsrichter, nicht nur für deine Runden.

Der Oberschiedsrichter

Dein Oberschiedsrichter beantwortet Fragen und klärt Streit, sobald gespielt wird. Er hält Partien am Laufen, statt den Saal zu überwachen. Er übernimmt:

- Größere Regelstreitigkeiten, die Spieler nicht selbst klären
- Langsames Spiel, Streit um die Uhr und alles Zeitbezogene

- Einen überzogenen Draft abschließen
- Strafen für unzulässige Armeelisten und Verhaltensverstöße

Die Entscheidungen des Oberschiedsrichters sind für die Dauer des Events endgültig. Wer eine für falsch hält, kann sie danach bei dir ansprechen, doch mitten im Spiel wird nichts zurückgenommen. Das gilt am Tisch. Eine Strafe bis zum Eventende legt der Oberschiedsrichter mit dir fest.

Darf der Oberschiedsrichter spielen?

	Community-Event	Wettkampf-Event
OS spielt mit?	Ja	Nein
Empfehlung	Springt bei ungerader Teilnehmerzahl ein	Spielt beim ganzen Event nicht

Bei einem Wettkampf-Event wirkt ein Schiedsrichter auf Pokaljagd nie unparteiisch, so unparteiisch er sein mag.

Bei einem Community-Event ist ein mitspielender Oberschiedsrichter nützlich, kein Kompromiss. Idealerweise spielt er in Runden mit ungerader Teilnehmerzahl und springt ein, damit niemand aussetzen muss.

Ein mitspielender Oberschiedsrichter ist ein Ersatzspieler: nicht gewertet, ohne Anspruch auf Platzierung oder Preise, und seine Ergebnisse zählen für niemandes Gegnerstärke oder oTP.

Ernenne bei größeren Events Schiedsrichter neben deinem Oberschiedsrichter. Ist nur ein Schiedsrichter da, ist er Ober- und Schiedsrichter in einem.

Schiedsrichter

Schiedsrichter sind vor Ort; Spieler winken sie mitten im Spiel heran, ohne den Tisch zu verlassen. Sie regeln:

- Regelstreitigkeiten, die Spieler nicht selbst klären
- Terrain und Missionsmarken prüfen
- Reichweite und Sichtlinie prüfen
- Spielern bei der Ergebnismeldung helfen

Ein Schiedsrichter hat volle Zuständigkeit für Regelentscheidungen. Er muss sich vorher mit niemandem abstimmen, seine Entscheidung gilt. An den Oberschiedsrichter geht nur der wirklich schwere Fall: eine strittige Interaktion, die niemand klärt, ein vermuteter Verhaltensverstoß, eine Strafe.

Widerspricht ein Spieler der Entscheidung eines Schiedsrichters, darf er sie an den Oberschiedsrichter tragen, aber nur vor dem Weiterspielen. Bis dahin gilt sie; die Antwort des Oberschiedsrichters beendet die Sache.

Was Spieler mitbringen müssen

Nimm diese Liste in deine Event-Unterlagen auf. Wer etwas davon nicht dabei hat, leiht sich das ganze Wochenende beim Gegner aus, und das kostet alle Zeit.

- Ihre Armee
- Würfel
- Ein Messwerkzeug
- Ihre aktuellsten Karten, samt Draftkarten für jede eingereichte Armeeliste
- Eine Kopie jeder Armeeliste für den Gegner. Am besten ausgedruckt mitbringen

Eine gedruckte Armeeliste kann man über den Tisch reichen, offen neben dem Schlachtfeld liegen lassen und auf einen Blick lesen. Ein Handy kann das alles nicht, wenn darauf zugleich eine Uhr oder ein Punktezähler läuft. Wer sich auf Handy oder Tablet verlässt, muss es selbst geladen halten; sag den Spielern vorab, ob es Steckdosen gibt.

Modelle

Nur offizielle Modelle von StarCraft: TMG. Fremdfiguren, Nachgüsse und Proxys sind auf Events nach diesen Regeln nicht erlaubt.

Sockel dürfen gestaltet werden, und wir empfehlen es, denn Sockelgestaltung gehört zum Hobby. Wichtig ist, dass ein Sockel die korrekte Größe und Form für das Modell darauf behält. Bewegung, Reichweiten und Sichtlinie misst man am Sockel, daher ändert ein beim Gestalten gewachsener Sockel das Spiel des Modells.

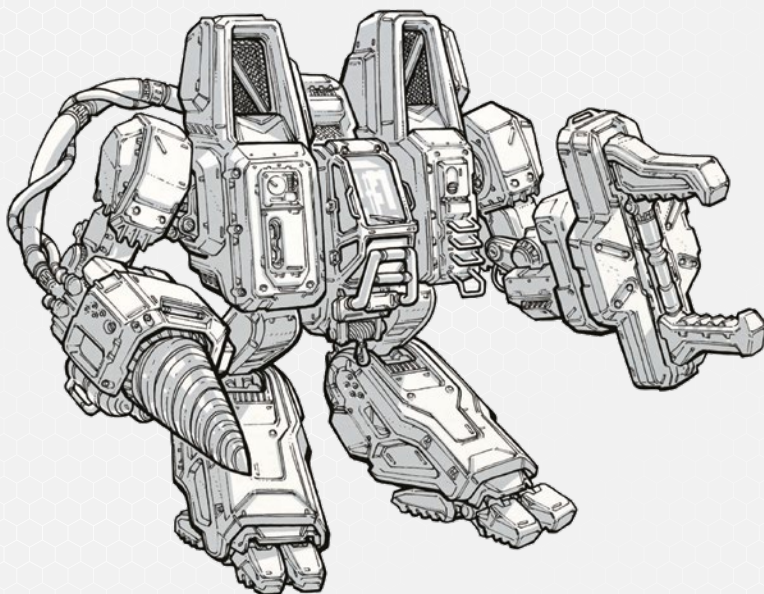
Bemalen ist nicht Pflicht. Zusammengebaute Modelle reichen zum Mitspielen, und blankes Plastik bringt in der Wertung keinen Nachteil.

Was du siehst, ist, was du bekommst

	Community-Event	Wettkampf-Event
WYSIWYG-Pflicht	Deine Wahl als Veranstalter	Pflicht für Spezialist-Modelle
Alles andere	Deine Wahl als Veranstalter	Vor Spielbeginn von den Spielern klar benannt

Bei einem Community-Event lege den Standard fest, der zu euch passt, und nenne ihn in der Ausschreibung.

Bei einem Wettkampf-Event muss jedes Modell mit der Spezialist-Regel WYSIWYG sein. Ein Gegner soll über den Tisch sehen können, welches Modell sie trägt, ohne zu fragen. Für den Rest der Armee braucht es keine modellierte Ausrüstung, doch die Spieler müssen vor Spielbeginn klar festlegen, was jedes Modell ist.



EVENTGRÖSSE UND FORMAT

Nicht jedes Event will dasselbe. Manche bringen eine lokale Szene zusammen, andere suchen einen Champion. Wir beschreiben zwei Arten, und der Unterschied bestimmt deine Gefechtsgröße, deine Rundenzahl und wie streng du dich an den Rest dieses Regelwerks hältst.

	Community-Event	Wettkampf-Event
Zweck	Spieler zusammenbringen, Neulinge willkommen heißen	Auf höchstem Niveau spielen, gegen Gegner, die dasselbe tun
Gefechtsgröße	Scharmützel oder Standard	Standard
Dauer	Ein Tag	Ein oder zwei Tage
Diese Regeln	Frei anpassen	Wörtlich befolgen

Community-Events

Community-Events laufen über einen Tag, und du hast zwei Möglichkeiten. Wähle zuerst die Gefechtsgröße, denn alles andere folgt daraus.

Scharmützel bringt kürzere Spiele. Du bekommst mehr Runden in den Tag, kannst ein größeres Teilnehmerfeld zulassen, und neue Spieler schaffen zwei oder drei Spiele statt eines zählen. Es ist leichter zu leiten und leichter zu besuchen.

Standard ist das Spiel in voller Größe, dieselbe Gefechtsgröße wie bei Wettbewerbs-Events. Du bekommst weniger Runden in den Tag, aber genau das erwartet deine Spieler, wenn sie je ein Wettbewerbs-Event besuchen – ein Vorgeschmack unter Freunden.

Spieler	Bei Scharmützel	Bei Standard
4-8	2–3 Runden	2–3 Runden
9-16	3 Runden	3 Runden
17-32	4 Runden	3 Runden

Wettkampf-Events

Auf dieses Format ist das Spiel ausgelegt. Im Standardgefecht liegt das ganze Arsenal jeder Fraktion auf dem Tisch, hat der Draft von Mission und Aufstellung echtes Gewicht, und darauf zielt auch die Balancearbeit hinter dem Spiel. Wer wissen will, wie gut er wirklich ist, bekommt auf dieser Veranstaltung die Antwort.

Darum sind wir hier strenger. Ein Wettkampf-Event behauptet, dass das Ergebnis zählt, also führe es in Gefechtsgröße Standard durch und folge diesem Regelwerk wörtlich. Zwei Events an entgegengesetzten Enden der Welt sollen vergleichbare Ergebnisse liefern.

Spieler	Tage	Schweizer Runden
12-32	1	3
33-128	2	5

Ein Meisterschaftsformat für über 128 Spieler wird noch angekündigt.

Die Rundenzahl anpassen

Du kannst die Rundenzahl an dein Event anpassen, solange du sie vor Beginn der ersten Runde klar ansagst.

Fällt die Teilnehmerzahl geringer aus als erwartet oder drücken dich Ausstiege in Runde eins ein Tabellenfeld tiefer, kannst du Runden streichen. Dein Oberschiedsrichter sagt das möglichst früh an, **spätestens zu Beginn von Runde zwei**. Spieler planen ihren Tag nach dem Zeitplan; eine stillschweigend gestrichene Runde ist schlimmer als eine längere Veranstaltung.

SPIELFORMAT

Armeekosten:

Gefechtsgröße	Mineralien	Vespingas
Standard	2000	200
Scharmützel	1000	100

Regelstand: die neuesten offiziellen Regeln, Errata und FAQ, die bis zu deinem Regel-Stichtag veröffentlicht sind. Wir empfehlen, ihn zwei Wochen vor das Event zu legen und in den Event-Unterlagen anzukündigen. Später Veröffentlichtes gilt nicht, auch wenn es am Wochenende erscheint.

ARMEELISTEN

Was eine Armeeliste ist

Eine Armeeliste hält die Streitmacht eines Spielers vollständig und schriftlich fest, gebaut für die Gefechtsgröße des Events. Sie wird eingereicht, geprüft, veröffentlicht und über den Tisch gereicht.

Auf der Armeeliste muss stehen:

- **Der Name des Spielers**
- Fraktion: Terraner, Protoss oder Zerg
- **Jede Einheit der Armee**, mit Ausrüstung und gewählten Upgrades
- **Der Versorgungswert jeder Einheit und die Summe**
- **Die Mineralienkosten jeder Einheit und die Summe**
- **Das für Taktikkarten ausgegebene Vespingas und die Summe**
- **Die 2 Missionskarten und 2 Aufstellungskarten zu dieser Armeeliste**

Alles, was das Spiel der Armee beeinflusst, gehört auf die Armeeliste. Müsste ein Gegner danach fragen, schreib es hin.

Zwei-Listen-Format

Dieses Format empfehlen wir. Im Zwei-Listen-Format:

- Bis zu zwei Armeelisten pro Spieler
- Beide Listen müssen dieselbe Fraktion haben
- Jede Armeeliste bringt eigene Draftkarten mit; wer zwei Listen abgibt, gibt zwei Sätze ab
- Wer nur eine Armeeliste einreicht, spielt sie jede Runde

Stattdessen ist Einzellisten-Format erlaubt. Kündige es in den Eventregeln an.

Abgabe und Veröffentlichung

Die Spieler reichen ihre Armeelisten eine Woche vor dem Event ein, damit Zeit zur Prüfung bleibt. Das ist eine Woche nach dem Regelstichtag, also bleiben sieben Tage, um auf dessen Folgen zu reagieren, bevor sie sich festlegen.

Wie früh die Armeelisten dem übrigen Feld offengelegt werden, entscheidest du. Lege es vor der Ankündigung des Events fest und nenne es klar in deinen Event-Unterlagen, damit die Spieler wissen, ob sie blind oder gegen ein bekanntes Feld planen.

Du kannst auch eine Strafe für verspätete Abgabe vorab ankündigen.

Offene Listen

Jede eingereichte Armeeliste wird dem Gegner vor Spielbeginn offengelegt.

Das Prüfen der Armeelisten ist deine Aufgabe und die deines Oberschiedsrichters, doch jeder Teilnehmer sollte Unstimmigkeiten melden. Da jede Liste allen offensteht, fällt den Spielern einiges auf. Hält jemand eine Liste für unzulässig, bringt er sie zu dir, und du klärst sie mit dem Besitzer.

Unzulässige Armeelisten

Erweist sich eine Armeeliste nach Spielbeginn als unzulässig:

- Ist der Fehler klein oder wollen beide weiterspielen, zählen beendete Partien wie gespielt
- Der Oberschiedsrichter darf den Spielzustand vor Fortgang anpassen
- Der Spieler korrigiert die Armeeliste unter Schiedsrichteraufsicht mit der kleinsten Änderung
- Der Oberschiedsrichter kann in Absprache mit dem TO eine dem Vorteil angemessene Strafe verhängen

TISCHE UND TERRAIN

Tischgröße

Spielefläche: 36" × 54" (etwa 91 × 137 cm).

Zusätzlich braucht jeder Spieler mindestens 30 cm (12") freie Fläche für Karten, Würfel, Token und Uhren, entweder auf dem Tisch außerhalb der Spielefläche oder auf einem Beistelltisch.

In der Praxis: ein Tisch von rund 60" × 54" oder ein 36" × 54"-Tisch plus Beistelltisch je Spieler.

Kartenlayouts

Tische baust du oder dein Schiedsrichterteam vor Eventbeginn auf. Spieler bauen nicht selbst auf.

Du kannst offizielle Kartenlayouts oder Community-Layouts nutzen.

Nutzt du Community-Layouts, wähle sie vorab aus und nenne sie in deiner Ausschreibung: welche Layouts du einsetzt und wie viele. Die Spieler sollen vor der Anmeldung wissen, worauf sie spielen.

Jeder Tisch muss klar ausweisen, auf welches Layout er eingestellt ist. Ein Ausdruck des Layouts am Tischrand oder einfach Name oder Nummer auf einer Karte, was immer eine schnelle Prüfung erlaubt. Spieler sollten vor Spielbeginn das Terrain damit abgleichen und danach alles wieder an seinen Platz stellen.

Wir empfehlen, den Aufbau jedes Tisches einmal festzulegen und die ganze Veranstaltung über nicht zu ändern. Terrain zwischen den Runden nicht neu aufbauen, drehen oder umstellen. Das hält eine verborgene Variable von der Rangliste fern und spart Arbeit. Wo es die Turniersoftware zulässt, setze jeden Spieler jede Schweizer Runde an einen anderen Tisch.

Die Spieler müssen das Terrain sehen, bevor der Draft beginnt. Bau die Tische fertig auf, bevor die Paarungen aushängen, und bring die Spieler an ihren Tisch, bevor die Rundenuhr läuft. Der Draft ist eine Entscheidung über die Form des Schlachtfelds und fällt schwer bei Terrain, das niemand angesehen hat. Die Spieler sollten sich vor dem Draft zudem über die Größe jedes Terraintücks und dessen Regeln einigen.

Missionsmarken und unpassierbares Terrain

Missionsmarken dürfen nicht auf unpassierbarem Terrain liegen. Fallen ihre Koordinaten auf ein solches Stück:

- Bewege das Terrain, nicht die Marke, auf die nächste gültige Position zu seinen Koordinaten
- **Der Spieler, dessen Farbe nicht zu dieser Marke gehört, entscheidet, wie das Terrain bewegt wird. Sind mehrere Positionen gleich nah, wählt er auch die Richtung**
- Bei neutraler Missionsmarke 5 bestimmt ein Stichwurf, wer sie bewegt

Die Marke wird nie wegen des Terrains verschoben.

Bei Uneinigkeit setzt ein Schiedsrichter das Terrain – endgültig.

Eigenes Terrain und Layouts

Wir empfehlen dir unsere offiziellen Kartenlayouts und unser Terrain. Zugleich wissen wir: Communitys tragen Turniere aus vielen Gründen auf eigenem Terrain aus – Verfügbarkeit, Kosten oder schlicht Stolz auf die eigene Sammlung.

Wenn du diesen Weg gehst, gib deinen Spielern vorab Gelegenheit, sich mit deinem Terrain und deinen Aufbauten vertraut zu machen. Stell nach Möglichkeit alles dazu auf die Veranstaltungsseite: welche Aufbauten du nutzt, wie viele und wie das Terrain tatsächlich aussieht. Niemand sollte deinen Tisch am Morgen der Veranstaltung zum ersten Mal sehen.

Beim Bau eines eigenen Layouts empfehlen wir diese Richtlinien. Ordne vor dem Event jedes Element einer Größenkategorie zu und ziele grob auf diese Zusammensetzung:

PAARUNGEN

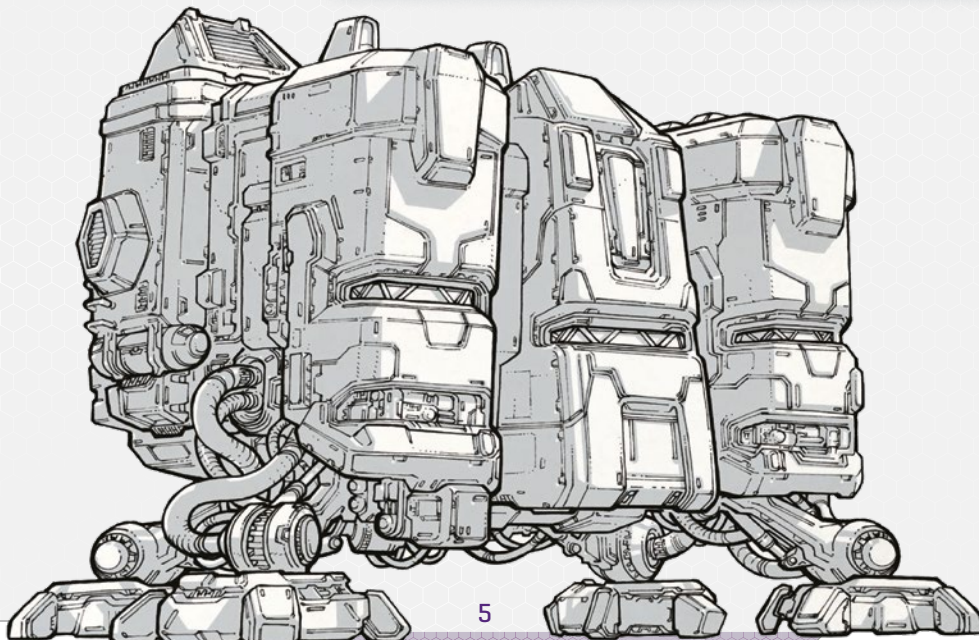
Paare die Runden im Schweizer System.

- Runde eins wird zufällig gepaart oder nach einem vorab angekündigten Setzverfahren
- Spätere Runden nach gleicher oder nächster Punktzahl paaren
- Erneute Paarungen vermeiden, wo die Punktgruppe es zulässt

Größe	Teile pro Tisch	Beispiele	Effekt
0	0-2	Streuterrain	Geringfügig
1	2-4	Barrikaden, niedrige Mauern, Kisten	Deckung für Infanterie. Blockiert die Sichtlinie nicht ab Modellgröße 2
2	6-8	Ruinen, Bunker, Fahrzeugwracks	Blockiert Sichtlinien der meisten Einheiten. Schafft Schussbahnen und Engstellen
3+	1-2	Große Gebäude, erhöhte Plattformen	Erzeugt Hochebene. Blockiert die Sichtlinie für fast alles
Gras (Größe 2, Sonderfall)	4-6	Wälder, hoher Bewuchs	Blockiert keine Bewegung. Gibt Sichtlinien-Deckung über offenes Gelände

Terrain der Größe 2 ist das Rückgrat des Tisches. Viele Kisten und niedrige Mauern wirken voll, spielen sich flach.

Triff möglichst die Grundfläche der offiziellen Stücke, die du ersetzt. Ein Größe-2-Stück mit doppelter Grundfläche verändert den Tisch, auch wenn die Kategorie stimmt.



Freilose

Bei ungerader Spielerzahl erhält jede Runde ein Spieler ein **Freilos**.

- Gib es jemandem aus der untersten Punktgruppe, der noch keines hatte
- Ein Freilos bringt 3 MP und 4 TP (siehe Spiele, die nicht normal enden)
- Kein zweites Freilos, solange ein Berechtigter keines hatte
- Freilose früh vergeben, soweit die Punktgruppe es zulässt

Bei einem Community-Event ist ein mitspielender Oberschiedsrichter besser als ein Freilos.

Abmeldungen

- Wer sich zurückzieht, muss es dir vor den Paarungen der nächsten Runde mitteilen
- Gespielte Ergebnisse zählen (siehe Welche Spiele zählen)
- Ausgestiegene Spieler kehren nicht zurück
- Wer unangekündigt fehlt, wird gestrichen; sein Gegner wird wie bei einem Freilos gewertet

Ein Spiel aufgeben

Ein Spieler darf jederzeit aufgeben. Die Partie wird dann als Vernichtung für seinen Gegner gewertet (siehe Spiele, die nicht normal enden) und zählt wie jede gespielte Partie für beide Gegnerwertungen.

Gibt ein Spieler auf, sollte ein Schiedsrichter an den Tisch kommen. Nicht, um jemanden auszufragen: Eine Aufgabe ist legitim, und die meisten sind genau das, wonach sie aussehen. Sie kann aber auch ein ungelöstes Regelproblem bedeuten oder einen Spieler, der genug vom Spielverlauf hat – beides braucht Aufmerksamkeit und nicht bloß ein Ergebnis.

Wiederholtes Aufgeben, um fremde Ranglistenplätze zu lenken, ist nicht legitim und ein Verhaltensverstoß.

RUNDENDAUER

Eine Runde dauert 2 Stunden 30 Minuten, inklusive Draft.

Die Uhr startet mit deinem Rundenaufwurf und endet 2 Stunden 30 Minuten später, egal, wie weit das Spiel ist.

Plane rund 15 Minuten für den Draft ein. Zeit, die ein Tisch dabei spart, wird Spielzeit – so ist es gedacht.

Richtest du ein Event überwiegend für neue Spieler aus, erwäge, nur Runde 1 um 15 Minuten zu verlängern, und sag es vorher an. Partien, die in Runde 1 überziehen, sind bis Runde 3 meist fertig.

Die letzten fünfzehn Minuten

Beginne in den letzten 15 Minuten der Runde keine neue Schlachtrunde. Beende die laufende und werte, was auf dem Tisch steht.

Bei Zeitablauf

Würfel weglegen. Kein letzter Wurf, keine letzte Aktivierung, kein Beenden der begonnenen Abfolge. Es gilt der Spielzustand zum Zeitpunkt der Zeitansage, und genau der wird gewertet.

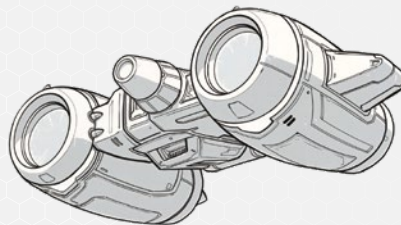
Drei Dinge müssen genau gesagt werden, denn sie entscheiden Spiele:

- Eine unterbrochene Aktivierung wird nicht abgehandelt. Setze den Stand davor wieder her
- Ein Angriff mit bereits erfolgten Trefferwürfen wird fertig abgehandelt. Der Verteidiger macht Panzerungs- oder Ausweichwürfe, Schaden wird zugewiesen, mehr nicht

- **Wertung am Ende einer Schlachtrunde zählt nur für abgeschlossene Schlachtrunden. Eine durch Zeitablauf abgebrochene Schlachtrunde bringt keinem Spieler etwas**

Spiele, die nicht weit genug kamen

Hat ein Tisch bei Zeitende keine zwei vollen Spielrunden geschafft, sollte ein Schiedsrichter die Partie vor der Wertung ansehen. Ein Ergebnis aus einer Spielrunde sagt meist mehr über den Zeitverbrauch der Spieler als über den Spielstand. Er entscheidet, ob das Ergebnis gilt, und kann das Versäumnis als langsames Spiel behandeln.



MEILENSTEIN-ANSAGEN

Sag die Meilensteine laut an. Das kostet dich nichts und ist das Wirksamste, was du tun kannst, damit Partien pünktlich enden. Die Zeiten laufen auf der Rundenuhr, ab deiner Ansage.

Verstrichen	Verbleibend	Ansage
0:00	2:30	„Runde beginnt, jetzt draften“
0:15	2:15	„Drafts sollten fertig sein“
0:45	1:45	„45 Minuten um“
1:15	1:15	„Halbzeit“
2:00	0:30	„Noch 30 Minuten“
2:15	0:15	„15 Minuten, keine neue Schlachtrunde beginnen“
2:25	0:05	„5 Minuten“

RUNDENENDE

Lass deine Schiedsrichter bei 5 Minuten Restzeit herumgehen und beim Abschluss der Spiele helfen.

Kann eine Partie vor Zeitablauf nicht natürlich enden, melden die Spieler ihre Punktstände so, wie sie stehen. Wir empfehlen, keine Verlängerungen zu gewähren: Zeit für einen Tisch fehlt allen anderen.

WERTUNG UND RANGLISTE

Aus jeder Partie kommen zwei Zahlen. Matchpunkte sagen, wer gewonnen hat. Turnierpunkte sagen, wie deutlich. Alles Weitere in diesem Kapitel trennt Spieler, die bei beiden gleichauf enden.

Dieses Kapitel gilt für beide Gefechtsgrößen. Zwischen Standard und Scharmützel ändert sich nur, wo die Siegpunkt-Spannen liegen, denn kleinere Spiele erzeugen kleinere Abstände. Alles andere funktioniert gleich.

Gibt ein Spieler auf, sollte ein Schiedsrichter an den Tisch kommen (siehe Ein Spiel aufgeben).

Trage für jeden Tisch und jede Runde ein Ergebnis ein. Eine leere oder als 0–0 erfasste Partie betrifft mehr als diese beiden Spieler. Sie verzerrt die Rangliste aller ihrer Gegner.

Ein Spiel werten

Ergebnis	SP-Differenz, Standard	SP-Differenz, Scharmützel	Gewinner	Verlierer
Vernichtung	10+	8+	3 MP · 5 TP	0 MP · 0 TP
Klarer Sieg	7-9	6-7	3 MP · 4 TP	0 MP · 1 TP
Durchbruch	3-6	3-5	3 MP · 3 TP	0 MP · 2 TP
Patt	0-2	0-2	1 MP · 2 TP	1 MP · 2 TP

Das Ergebnis ergibt sich aus der Differenz der Siegpunkte am Ende des Spiels

Spiele, die nicht normal enden

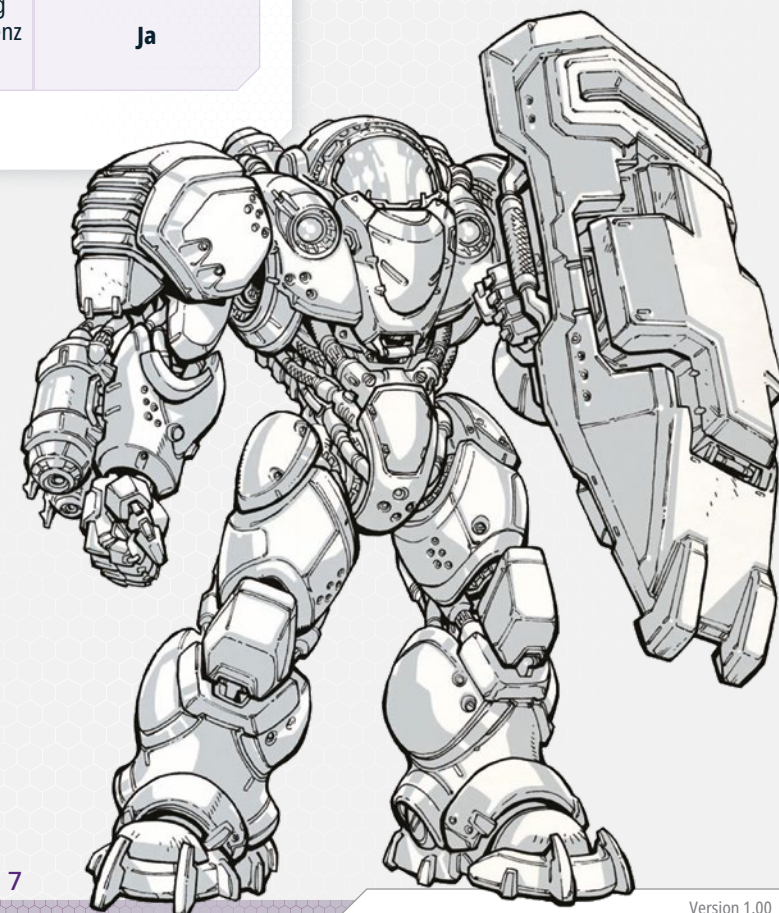
Situation	Der Spieler	Sein Gegner	Zählt für SoS / oTP?
Gibt ein Spiel auf	0 MP · 0 TP	3 MP · 5 TP	Ja
Erhält ein Freilos	3 MP · 4 TP	—	Nein
Erscheint nicht (Nichtantritt oder kampfloser Sieg)	0 MP · 0 TP	3 MP · 4 TP	Nein
Zeit läuft ab	Normale Wertung nach der SP-Differenz auf dem Tisch	Normale Wertung nach der SP-Differenz auf dem Tisch	Ja

Rangfolge

Platzierung in dieser Reihenfolge:

	Kennzahl	Was gemessen wird
1	Matchpunkte	Wie viel ein Spieler gewann
2	Turnierpunkte	Wie überzeugend er gewann
3	Gegnerstärke	Wie stark ihre Gegner waren, nach Ergebnis
4	Turnierpunkte der Gegner	Wie stark ihre Gegner waren, nach Vorsprung

Sind alle vier identisch, wird der Platz geteilt. Passiert das an der Tabellenspitze, empfehlen wir, den ersten Platz unter den punktgleichen Spielern zu teilen. Es ist aber dein Event, du entscheidest.



Die beiden Gegnerkennzahlen

Beide sind Mittelwerte über die Gegner, gegen die ein Spieler wirklich gespielt hat, und beide nutzen deren Endstand nach der letzten Runde, nicht ihren Stand zum Spielzeitpunkt.

Gegnerstärke (SoS): die Summe der finalen Matchpunkte ihrer Gegner, geteilt durch die Anzahl dieser Gegner.

Turnierpunkte der Gegner (oTP): die Summe der finalen Turnierpunkte ihrer Gegner, geteilt durch die Anzahl dieser Gegner.

SoS fragt, ob die Gegner eines Spielers gewonnen haben. oTP fragt, wie deutlich. Zwei Spieler können Gegner mit identischen Matchpunkten haben, die sich darin sehr unterschiedlich geschlagen haben – oTP trennt sie.

Welche Spiele zählen

Jede tatsächlich gespielte Partie kommt in den Pool für beide Werte, mit zwei Ausnahmen:

- Freilose . Die Runde zählt nicht im Pool
- **Kampflose Siege und Nichtantritte . Wie ein Freilos**

Ein aufgegebenes Spiel ist ein gespieltes Spiel. Es zählt für beide Kennzahlen wie jedes andere Ergebnis, mit vollem Wert einer Vernichtung. Fiele eine Aufgabe aus dem Pool, ließen sich fremde Platzierungen nachträglich ändern.

Trage für ein Freilos oder Walkover keine Null ein. Die Runde zählt einfach nicht, weder im Zähler noch im Nenner. Eine Null bestraft unbemerkt jeden Spieler, der eines hatte.

Bleibt einem Spieler durch diese Ausnahmen gar nichts im Pool, notiere SoS und oTP als 0.

Ein Spieler, der mitten im Event aussteigt, zählt mit seinem Endstand weiter für SoS und oTP früherer Gegner.

Wann du sie berechnest

Berechne beide einmal nach der letzten Runde aus den Endständen aller. Anzeigen während des Events sind nur Anhaltspunkte, denn der SoS eines Spielers bewegt sich noch, bis seine früheren Gegner ihr letztes Spiel beendet haben.

Gib beide auf vier Nachkommastellen an und vergleiche ungerundet. Bei einem großen Event gibt es öfter Gleichstand auf zwei Nachkommastellen, als man denkt.

DER ABLAUF VOR DEM SPIEL

Vor jedem Spiel wählen die Spieler ihre Armeeliste, klären die Seiten und draften Mission und Aufstellung. Halte die Reihenfolge ein.

Der Draft kann mit echten Karten oder in der App Tabletop Battles abgehandelt werden. Wir empfehlen, dass sich beide vorher auf eines einigen.

Schritt 1 — Armeelistenwahl

Im Zwei-Listen-Format decken beide Spieler ihre gewählte Liste gleichzeitig auf. Das Wie klären sie untereinander; sonst nennt sie jeder vertraulich einem Schiedsrichter, der beide zugleich verkündet.

Dann bringt jeder Spieler die Draftkarten der gewählten Armeeliste an den Tisch.

Beim Einzellisten-Format entfällt dies.

Schritt 2 — Aufbau

Alle Karten kommen **offen** auf den Tisch, in zwei Reihen:

- Reihe 1: Missionskarten (4 Karten)
- Reihe 2: Aufstellungskarten (4 Karten)

Schritt 3 — Priorität bestimmen

Priorität wird nicht erwürfelt. Wer weniger ausgibt, hat sie:

1. **Wer weniger Vespingas ausgegeben hat, erhält Priorität**
2. **Bei gleichem Vespingas hat Priorität, wer weniger Mineralien ausgegeben hat**
3. **Bei Gleichstand folgt ein Stichwurf**

Wer die Priorität nicht erhält, wählt die Perspektive, also die Tischseite, von der aus die Aufstellung ausgerichtet wird.

Wer Priorität hat, wählt dann zweimal, in dieser Reihenfolge:

1. Farbe. Erkläre dich zum Roten oder Blauen Spieler. Das bestimmt deine Eintrittskante, Einflusszone und Missionsmarken-Affinität für das ganze Spiel.
2. Draft-Kontrolle. Übernimm den Missionsdraft oder den Aufstellungsdraft. Dein Gegner erhält den anderen.

Schritt 4 — Missionsdraft

1. Der Spieler ohne Missionsdraft-Kontrolle entfernt 2 beliebige Missionskarten vom Tisch
2. Der Spieler mit Missionsdraft-Kontrolle wählt 1 der 2 übrigen Karten. Das ist die Mission
3. Lege die letzte Karte ab

Schritt 5 — Aufstellungsdraft

1. Der Spieler ohne Aufstellungsdraft-Kontrolle entfernt 2 beliebige Aufstellungskarten vom Tisch
2. Der Spieler mit Aufstellungsdraft-Kontrolle wählt 1 der 2 übrigen. Das ist die Aufstellung
3. Lege die letzte Karte ab

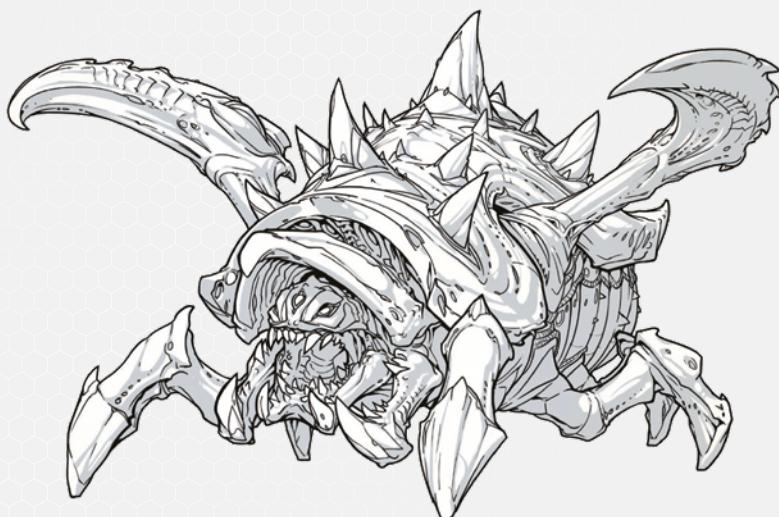
Wenn der Ablauf überzieht. Ist er 15 Minuten nach Rundenstart nicht fertig, erledigt ein Schiedsrichter die restlichen Schritte zufällig nach obigem Verfahren. Die Spielzeit wird nicht verlängert.

SCHIEDSRICHTER UND VERHALTEN

Regelstreitigkeiten

Einfache Meinungsverschiedenheiten sollen die Spieler selbst klären. Die Rundenuhr läuft bei Regeldiskussionen weiter, was schon für sich zur Kürze anhält.

Einigen sie sich nicht, sofort einen Schiedsrichter rufen statt unter Vorbehalt weiterzuspielen.



Strafen

Schiedsrichter brauchen eine Skala, und sie muss an jedem Tisch dasselbe bedeuten. Diese vier Stufen decken alles ab, was dieser Leitfaden „Strafe“ nennt.

Strafe	Wer verhängt sie	Wann
Ermahnung	Schiedsrichter	Erster kleiner Fehler ohne echte Auswirkung, etwa ein sofort bemerkter Messfehler oder ein vergessener Schritt
Verwarnung	Schiedsrichter	Wiederholung trotz Ermahnung oder ein Fehler mit Auswirkung auf die Partie. Notiert und kumulativ
Spielverlust	Oberschiedsrichter	Dritte Verwarnung im Event, eine regelwidrige Armeeliste mit Vorteil oder bereits zweimal verwarntes langsames Spiel
Disqualifikation	Oberschiedsrichter, mit dem Veranstalter	Betrug oder ein Verhaltenskodex-Verstoß, der jemandes Event beendet

Strafen summieren sich über das ganze Event. Sie verfallen zwischen Runden nicht; eine Verwarnung aus Runde eins zählt in Runde fünf.

Führe schriftlich Buch. Ein Blatt am Schiedsrichtertisch oder eine Notiz in der Turniersoftware reicht. Ohne Eintrag ist „eine dritte Verwarnung“ nicht durchsetzbar, und der zweite Schiedsrichter weiß nichts vom ersten Mal.

Ein Spielverlust wird als Vernichtung gegen den bestraften Spieler gewertet. Eine Disqualifikation beendet sein Event: Seine beendeten Spiele bleiben bestehen und zählen weiter für die Wertung der Gegner, doch er spielt nicht weiter und erhält weder Platzierung noch Preise.

Spieltempo

Jeder Tisch soll in Bewegung bleiben, mit Uhr oder ohne. Die meisten unfertigen Spiele waren schlicht langsam, kein Zeitschinden. Doch in Führung die Runde bewusst zu verbrennen, ist unsportliches Verhalten und der leichteste Weg, ein Spiel zu stehlen, wenn bei Zeitablauf zählt, was auf dem Tisch steht.

Schiedsrichter müssen dazu nicht gerufen werden. Liegt ein Tisch sichtbar hinter den Meilensteinansagen, darf einer eingreifen.

Hält ein Schiedsrichter einen Spieler für unangemessen langsam:

- Zuerst: eine Ermahnung, notiert
- Dann: Der Schiedsrichter kann ein Zeitlimit pro Aktivierung bis Spielende setzen
- Hält es an: Verwarnung; der Schiedsrichter kann dem Gegner Ausgleich gewähren, bis zum Spielverlust

Das gilt mit und ohne Schachuhr. Eine Uhr regelt das Tempo von selbst (siehe Schachuhr); ohne Uhr übernimmt das der Schiedsrichter.

Verhaltenskodex

Alle bei deinem Event, Spieler, Schiedsrichter, Zuschauer und Personal, sollen einander mit Respekt begegnen.

Folgendes ist verboten; Strafen reichen bis zur sofortigen Disqualifikation und zum Verweis vom Veranstaltungsort:

- Belästigung jeder Art, auch sexuelle Belästigung
- Hassrede oder Beleidigungen
- Einschüchterung, Drohungen oder Gewalt
- Betrug, auch falsche Angaben zu Regeln, Würfelergebnissen, Messungen oder zur Armeeliste
- Informationen über die eigene Armee zurückhalten. Gib deinem Gegner ein möglichst klares Bild davon, was deine Modelle können, was sie tragen und was du als Reaktion tun kannst. Müsste er fragen, sag es vorher
- Diebstahl oder Sachbeschädigung
- Anhaltend unsportliches Verhalten trotz Aufforderung, es zu lassen

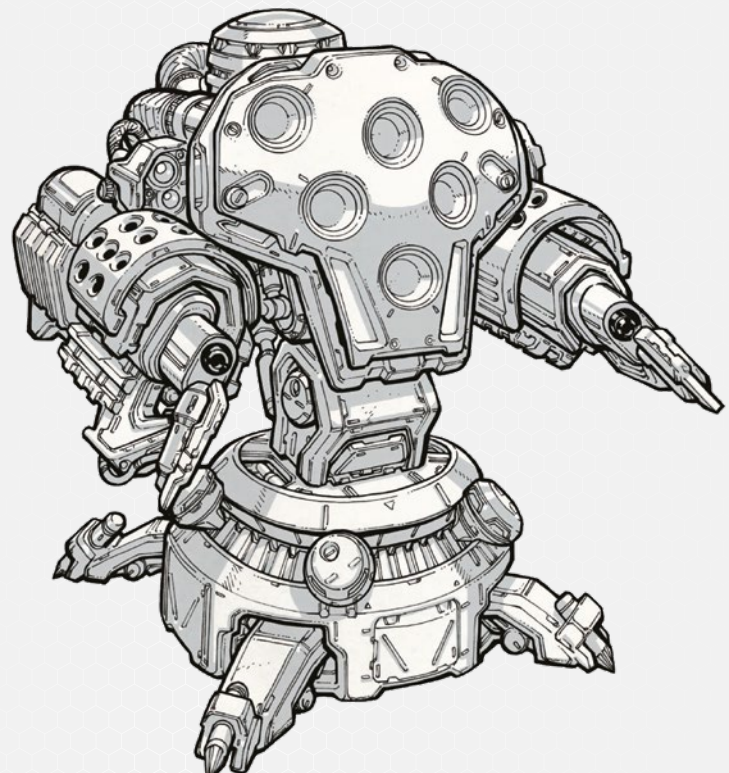
Nenne in deinen Event-Unterlagen eine konkrete Anlaufstelle für Meldungen zu Fehlverhalten und Sorge für diskrete Meldewege.

Verhaltens-Disqualifikationen werden erfasst und dem Verlag gemeldet.

Barrierefreiheit

Sag den Spielern im Eventmaterial:

- Ob es stufenlosen Zugang und eine barrierefreie Toilette gibt
- Ob die Tische zum Sitzen oder Stehen sind und ob es auf Wunsch Sitzgelegenheiten gibt
- An wen man sich wegen Vorkehrungen wendet und bis wann. Eine Woche vorher ist angemessen



NEBENEVENTS

In StarCraft: TMG gibt es keinen Top Cut. Jeder Spieler spielt jede Runde, und das ist Absicht. Wer nach Runde drei aus dem Rennen ist, ist trotzdem jemandes Gegner in Runde vier, und sein Ergebnis fließt in vier fremde Platzierungen ein.

Das Risiko auf deinem Event ist nicht Langeweile an der Spitze, sondern der Spieler am Tabellenende, der still heimgeht.

Das Problem, das Nebenevents lösen

Ein Spieler mit 0–3 hat noch zwei Partien, in denen es um nichts geht. Manche gehen dann, und ein Ausstieg kostet mehr als den Nachmittag eines Spielers. Ihre übrigen Gegner bekommen statt einer Partie einen kampflosen Sieg, und bei allen bisherigen Gegnern verzerrt eine stillstehende Bilanz Gegnerstärke und oTP.

Mit Nebenevents lohnt sich das Bleiben. Sie ersetzen nicht die Runden, die ein Spieler noch spielen muss. Sie geben ihm einen weiteren Grund, vor Ort zu sein.

Wo sie hinpassen

- Der Abend zwischen Tag eins und Tag zwei. Dein Zwei-Tages-Feld ist schon da, schon versorgt und hat nichts vor. Ein Mini-Turnier in Scharmützel-Größe füllt ihn perfekt

• **Mittagspausen und lange Lücken**, wenn dein Zeitplan welche hat

- Nach der letzten Runde, während du die Wertung berechnest und die Siegerehrung vorbereitest. Die verlässlichste Leerstunde jedes Turniers
- Für bereits ausgestiegene Spieler. Wer mit dem Hauptturnier wirklich durch ist, sollte anderswo hinkönnen

Was anbieten

- Ein Mini-Turnier im Scharmützel. Kurze Spiele, zwei oder drei Runden, eigenständig
- **Freispiel-Tische** für alle, die entspannt spielen wollen
- Ein Einsteigertisch für Zuschauer, Begleitpersonen und alle, die von der Straße hereinkommen
- Ein Mal- oder Ausstellungswettbewerb: läuft das Wochenende allein, kostet einen Tisch

Eine Regel

Ein Nebenevent darf nie ein Grund sein, das Hauptturnier früher zu verlassen. Plane nichts parallel zu einer Runde, und lass keinen Spieler sein Spiel in Runde fünf gegen ein Nebenevent tauschen. Die Leute sollen vor Ort und im Turnier bleiben.

Wird für größere Events ein Top-Cut-Format angekündigt, folgen die begleitenden Nebenevents diesem Prinzip.

Hobby-Auszeichnungen

Sie kosten fast nichts und bleiben den Spielern verlässlich im Gedächtnis. Sie geben zudem einem Spieler, der aus dem Rennen ist, noch etwas, wofür er spielt.

Beste Bemalung. Stell einen Ausstellungstisch auf, gib jedem Teilnehmer ein Token und lass abstimmen. Preise per Spielerwahl ersparen dir eine Begründung und bringen alle dazu, fremde Armeen anzusehen.

Bester je Fraktion. Je einer für Terraner, Protoss und Zerg. Verteilt die Anerkennung im ganzen Saal und gibt Spielern, die aus dem Rennen sind, ein Ziel.

Fairster Spieler. Eine Nominierung pro Spieler, mit dem letzten Ergebnis.

Gut umsetzen

- Kündige sie mit dem Event an, nicht am Tag selbst. Man plant danach

• **Gib jemandem den Job**. Ein Nebenevent ohne Zuständigen fällt aus

- Halte die Einstiegshürde bei null. Keine Zusatzgebühr, keine eigene Anmeldung, wenn möglich
- Halte sie kurz. Was nicht in sein Zeitfenster passt, geht auf Kosten des Hauptevents

SCHACHUHREN

Allgemeine Etikette

Mit Uhr zu spielen ist nicht an jedem Tisch Standard. Will aber auch nur ein Spieler die Partie mit Uhr spielen, sind beide dazu verpflichtet. Darüber wird nicht verhandelt.

Wer mit Uhr spielen will, bringt seine eigene mit: eine echte Uhr oder eine Schachuhr-App, vor der Anreise auf dem Handy installiert und getestet.

Sinn der Uhr ist Zeitgleichheit. Beide Spieler haben dasselbe Minutenkonto; keiner verliert ein Spiel am Tempo des anderen.

Wer absichtlich langsam spielt oder Entscheidungen dehnt, um die Runde zu verbrennen, zeigt unsportliches Verhalten und kann bestraft werden. Geh bei Streit sofort zum Schiedsrichter.

Zeitaufteilung und Einrichtung

Die Runde dauert 2 Stunden 30 Minuten (150 Minuten) und deckt alles ab: Paarungen, Listen lesen, den Draft für Mission und Aufstellung, Einheiten aufstellen und die Partie.

Jeder Spieler verwaltet seine eigene Bedenkzeit. Für deine Uhr ist sonst niemand zuständig.

Beim ersten Start der Uhr: Prüfe, wie viel von der Runde wirklich übrig ist, ziehe 5 Minuten Puffer für Schiedsrichterrufe ab und teile den Rest gleichmäßig auf beide Spieler auf.

Ist dein Gegner nicht am Tisch oder zieht er die Vorbereitung in die Länge, darfst du die Uhr auf seiner Zeit starten. Sag es vorher einem Schiedsrichter.

Die Uhr anhalten

Die Uhr wird mitten in der Partie nur für einen ernsten Regelstreit angehalten, der einen Schiedsrichter braucht. Die Zeit ruht vom Ruf bis zu seiner Entscheidung.

Gewöhnliche Fragen zu Regelinteraktionen und kleine Zweifel werden auf der Zeit des fragenden Spielers geklärt.

Aktionsökonomie und Umschalten

Jede taktische Entscheidung und Ansage muss in der eigenen Bedenkzeit erfolgen.

Schalte die Uhr flüssig und oft um, damit sie zeigt, wer gerade wirklich entscheidet.

Standardmäßig läuft die Zeit für den Spieler, der seine Aktivierung ausführt. Muss der gegnerische Spieler während dieser Aktivierung entscheiden – eine Reaktion erklären, einen eigenen Effekt abhandeln oder eine Fähigkeit abwägen –, wird die Uhr sofort auf ihn umgeschaltet.

Kurze Routinehandlungen in angemessenem Tempo, etwa Panzerungswürfe des passiven Spielers, brauchen nicht jedes Mal einen Wechsel, solange sie nichts aufhalten.

Zeitüberschreitung

Erreicht die Uhr eines Spielers null, darf er nicht mehr aktiv entscheiden, keine Karten spielen und keine einzigartigen Fähigkeiten nutzen. Für den Rest der Partie ist er so eingeschränkt:

Bewegungs- und Sturmphase (Phasen 1 & 2). Bei der Aktivierung muss der Spieler, wenn möglich, eine unaktivierte Einheit benennen und mit ihr automatisch die Halte-Aktion ausführen. Das gilt als Passen, auch wenn sie im Kampf ist. Aktivierungsgebundene Effekte und Fähigkeiten sind gesperrt.

Ausnahme, Aufstellen aus den Reserven. Statt Halten darf ein Spieler ohne Zeit für eine Einheit in Reserven die Aktion Aufstellen nutzen. Sie muss in der eigenen Einflusszone enden.

Kampfphase (Phase 3). Der Spieler aktiviert Einheiten und führt im Nahkampfangriff wie gewohnt Angriffswürfe durch.

Weiterhin jederzeit erlaubt. Ein Spieler mit abgelaufener Zeit darf weiter Panzerungs- und Ausweichwürfe machen, in der Kampfphase kämpfen und Siegpunkte erzielen.

All das muss zügig geschehen. Ein Gegner darf einem Spieler ohne Zeit seine eigenen Restminuten überlassen, aber das ist ein Gefallen auf eigenes Risiko und jederzeit widerrufbar.

Diese Verfahren sollen Extremfälle verhindern. In einem normalen, zügigen Spiel musst du sie nicht durchsetzen.

Mehr dazu, wie man eine Schachuhr wirksam nutzt, steht in diesem Artikel auf Tabletop Battles: <https://www.tabletopbattles.com/that-time-again-how-to-use-a-clock>

OPTIONAL: SOFTWARE

Paarungen und Rangliste

Wir empfehlen, dein Event über Best Coast Pairings zu organisieren. Die meisten Turnierspieler haben dort ein Konto, was dir erspart, samstagsmorgens einem Raum ein neues Tool zu erklären.

Nenne den Spielern bei der Anmeldung deine Plattform, veröffentliche danach alle Paarungen und die Endrangliste.

Prüfe bei jeder Plattform, ob sie SoS und oTP so behandelt, wie diese Regeln sie definieren:

- Beide sind Mittelwerte, keine Summen
- Beide nutzen die Endwertung der Gegner
- Freilose, kampflose Siege und Nichtantritte fallen aus dem Pool, nicht als Null. Aufgegebene zählen

Der letzte Punkt geht am leichtesten unbemerkt schief – und benachteiligt jeden Spieler mit Freilos.

Draft- und Punkteerfassung

Wir empfehlen die Tabletop-Battles-App für den Ablauf vor dem Spiel und zum Punkte zählen im Spiel.

Empfohlen, nicht vorgeschrieben. Wird sie für den Draft genutzt, müssen beide Spieler den Kartenpool und jede Wahl sehen können; wird sie für die Wertung genutzt, müssen beide jederzeit den laufenden Punktestand sehen können.

FEEDBACK

Wenn etwas den Kontakt mit einem echten Event nicht überstanden hat, ob Rundenzeiten, Uhrenprotokoll oder Tiebreaker, sag es uns bitte.

