

Fantasy Flight Games – Allgemeine Event-Richtlinien

Zuletzt aktualisiert am 11.07.2025

Version 1.3

Wichtige Änderungen gegenüber der Vorgängerversion sind in blau markiert.

Fantasy Flight Games Organized Play (FFG OP) kann je nach Spiel unterschiedliche Formen annehmen. Dieses Dokument dient als Grundlage für weitere spielspezifische Turnierregeln. Es dient auch als Regelkompendium, das für alle offiziellen FFG OP-Events gilt.

Dieses Dokument ist in zwei Teile gegliedert: **Event-Leitfaden** und **Verhaltensordnung**.

Teil 1: Event-Leitfaden enthält grundlegende Informationen zum Ablauf eines FFG OP-Events sowie Definitionen für verschiedene Begriffe, die in allen FFG OP-Dokumenten verwendet werden. **Es wird erwartet, dass alle Organisatoren von offiziellen FFG OP-Events mit diesem Abschnitt vertraut sind.** Event-Teilnehmer sollten diesen Abschnitt ebenfalls lesen, um die Grundlagen des Organized Play besser zu verstehen. Der Event-Leitfaden beginnt auf Seite 4.

Teil 2: Verhaltensordnung enthält den Verhaltenskodex, die Verhaltenserwartungen und die Strafrichtlinien für FFG OP-Events. **Alle Mitarbeiter, Teilnehmer und Besucher von FFG OP-Events sind verpflichtet, sich an die hier beschriebenen Regeln zu halten.** Bei Nichteinhaltung können einem Organisator oder Spieler die FFG OP-Privilegien entzogen werden. Die Verhaltensordnung beginnt auf Seite 15.

Am Ende dieses Dokuments befinden sich ein **Anhang**. Dieser ist zum schnellen Nachschlagen während eines Events gedacht. Er ist kein Ersatz für die detaillierteren Informationen in diesem Dokument.

Haftungsausschluss: Dieses Dokument wurde nicht unter Berücksichtigung aller lokalen Gesetze und Vorschriften erstellt. Es dient lediglich als Leitfaden und Best Practice für Organized Play-Events mit einer verbindlichen Verhaltensordnung für FFG OP-Events, bei der ein gewisser Ermessensspielraum besteht. Jeder Event-Organisator sollte sich mit den vor Ort geltenden Gesetzen und Vorschriften vertraut machen und im Konfliktfall die Event-Richtlinien entsprechend anpassen. FFG übernimmt keine Haftung für die Einhaltung gesetzlicher Bestimmungen.

FFG behält sich das Recht vor, dieses Dokument jederzeit zu aktualisieren.

Inhalt

Teil 1: Event-Leitfaden

1. Allgemeine Event-Konzepte
 1. Event-Plan
 2. Offizielle, inoffizielle und nicht-sanktionierte Events
 3. Event-Stufen
 - A. Casual-Stufe
 - B. Competitive-Stufe
 4. Event-Arten
 - A. Weekly Play
 - B. Turnier
 5. Preisverteilung
2. Rollen der Event-Teilnehmer
 1. Teilnahmeberechtigung
 2. Spielleiter
 - A. Event-Organisator
 - B. Head Judge
 - C. Floor Judge
 - D. Scorekeeper
 - E. Weiteres Event-Personal
 3. Spieler
 4. Zuschauer
 - A. Zuschauer vor Ort
 - B. Digitale Zuschauer
 - C. Influencer und Presse
 5. Mehrere Rollen übernehmen
3. Turniere
 1. Turnierstruktur
 2. Turnierrunden
 - A. Runden im Schweizer System
 - B. Runden im K.-o.-System
 - C. Cut
 - D. Freilos

Teil 2: Verhaltensordnung

1. Philosophie und allgemeine Richtlinien
 1. Die Rolle eines Judges
 2. Definitionen von Strafmaßnahmen
 - A. Punktstrafen
 - B. Partie-Niederlage und Match-Niederlage
 - C. Disqualifikation
2. Störungen des Spielablaufs
 1. Was gilt als Störung des Spielablaufs?

2. Versäumte Pflichtfähigkeiten
 3. Versäumte Spielschritte
 4. Falsches Spielen
 5. Fehler im Umgang mit Karten
 6. Wiederholte Störung des Spielablaufs
3. Störungen des Events
 1. Was gilt als Störung des Events?
 2. Unpünktlichkeit und Abwesenheit
 3. Fehlerhafte Decklisten
 4. Markierte Karten
 5. Langsames Spielen
 6. Hygiene
 7. Unsportliches Verhalten
 - A. Grundlegende Verhaltensregeln
 - B. Geringfügiges unsportliches Verhalten: Unangemessenes Verhalten
 - C. Gravierendes unsportliches Verhalten: Belästigung
 - D. Aggressives Verhalten
 - E. Bestechung und Absprachen
 - F. Zeitschinden
 - G. Vandalismus und Diebstahl
 - H. Betrug
 4. Verlängerung

Anhang: Strafrichtlinien

Teil 1: Event-Leitfaden

1. Allgemeine Event-Konzepte

Die folgenden Begriffe und Konzepte werden bei Fantasy Flight Games OP-Events häufig verwendet:

1.1 Event-Plan

FFG OP entwickelt Events und Produkte, die der Spieler-Community ein unvergessliches Erlebnis bieten sollen. Ein Event-Plan ist ein Leitfaden zum Veranstellen eines solchen Events. Alle offiziellen FFG OP-Events haben einen Event-Plan, der als Teil der dazugehörigen OP-Kits zur Verfügung gestellt wird. Einige FFG OP-Produkte enthalten mehr als einen Event-Plan, sodass die Organisatoren wählen können, welchen sie verwenden möchten.

Jeder Event-Plan enthält die folgenden Informationen:

- Anweisungen für die Verteilung der von FFG bereitgestellten Preise
- Die Stufe des Events (Casual oder Competitive)
- Die Turnierstruktur des Events (falls eine verwendet wird)
- Benötigtes Personal für das Event
- Beschreibung der verwendeten Variantregeln (falls zutreffend)

1.2 Offizielle, inoffizielle und nicht-sanktionierte Events

Offizielle Events sind solche, für die ein Event-Plan (siehe oben) von FFG OP veröffentlicht und zur Verfügung gestellt wird. Dazu gehören saisonale Weekly Play- und offizielle Casual- und Competitive-Event-Reihen.

Inoffizielle Events sind solche ohne Event-Plan. Dazu gehören sowohl Events, die kein FFG OP-Produkt verwenden, als auch Events, die ein Nicht-Championship-FFG-OP-Produkt ohne Event-Plan verwenden. FFG empfiehlt den Organisatoren von inoffiziellen Events dringend, die in diesem Dokument definierten Event-Stufen und -Strukturen zu verwenden, um ihren Spielern die notwendigen Informationen über das Event mitzuteilen.

Nicht-sanktionierte Events sind Events, die von jemandem veranstaltet werden, der keine Genehmigung von FFG hat, ein Event mit der offiziellen Event-Software von FFG zu erstellen, oder von jemandem, der ein Event mit einer Methode oder an einem Ort veranstaltet, die/der nicht von FFG anerkannt oder unterstützt wird.

1.3 Event-Stufen

Es gibt zwei Stufen von FFG OP-Events: **Casual** und **Competitive**. Diese Stufen dienen dazu, die Erwartungen an das Event zu definieren. Die Stufen sollen niemanden von der Teilnahme ausschließen, sondern lediglich kommunizieren, welche Art von Spielerlebnis die Spieler bei

diesem Event erwarten können. Offizielle Events, einschließlich Turniere, werden einer dieser beiden Stufen zugeordnet. Inoffizielle Events werden immer als Casual eingestuft.

1.3-A. Casual-Stufe

Events dieser Stufe stehen allen Spielern offen, unabhängig von ihrem Erfahrungsgrad. Bei Casual-Events geht es hauptsächlich darum, eine angenehme und freundliche Atmosphäre zu schaffen, in der Neueinsteiger zusammen mit langjährigen Profis das Spiel erlernen und genießen können. Weekly Play-Abende und Store Events, bei denen keine Turnierpunkte vergeben werden, gelten als Casual-Events.

Auch bei Casual-Turnieren, bei denen Preise für Siege und/oder Platzierungen vergeben werden, wird von den Teilnehmern erwartet, dass sie sich gegenseitig helfen, das Spiel zu erlernen und besser darin zu werden.

1.3-B. Competitive-Stufe

Bei Events dieser Stufe wird von den Spielern erwartet, dass sie zumindest über mäßige Kenntnisse und Erfahrung mit dem Spiel verfügen. Die Spieler sollten mit den Spielregeln und den Event-Richtlinien vertraut sein und bereit sein, dieses Wissen anzuwenden, um in einem angemessenen Tempo zu spielen. Bei Competitive-Events geht es in erster Linie darum, in einer freundlichen und fairen Umgebung wettkampforientiert zu spielen. Größere, offizielle FFG OP-Events, bei denen Turnierpunkte vergeben werden, gelten als Competitive-Events.

1.4 Event-Arten

Events dienen in erster Linie dazu, einen Rahmen schaffen, in dem gespielt werden kann. Eine klare Kommunikation der Eckdaten des Events an alle Teilnehmer ist der beste Weg, um sicherzustellen, dass alle wissen, was sie von dem Event erwarten können. Der erste Schritt bei der Vorbereitung eines Events ist die Entscheidung, um welche Art von Event es sich handeln soll.

1.4-A. Weekly Play

Das Weekly Play ist als lockeres Event mit minimaler Struktur gedacht. Meistens werden nur eine Zeit und ein Ort festgelegt. Der Event-Organisator stellt die Räumlichkeiten zur Verfügung, und die Spieler sind eingeladen, sich dort einzufinden und nach Lust und Laune gegen andere Teilnehmer zu spielen. Die Preise, die beim Weekly Play vergeben werden, belohnen in der Regel eher das Engagement der Spieler als ihre spielerische Leistung.

1.4-B. Turnier

Ein Turnier ist ein strukturiertes Event, bei dem die Spieler über mehrere Runden in verschiedenen Paarungen gegeneinander antreten. Bei einigen Turnieren gibt es einen „Cut“, bei dem nur bestimmte Spieler weiterkommen.

Die Turnierstufe (Casual oder Competitive) und die Struktur sollten bei der Anmeldung und vor Beginn der ersten Runde klar kommuniziert werden. Die Preise werden bei Turnieren auf Grundlage der spielerischen Gesamtleistung vergeben.

1.5 Preisverteilung

Es ist wichtig, dass bei Veranstaltungen, bei denen Preise vergeben werden, klar definiert ist, wie die Preise verteilt werden, und dass alle vor Ort geltenden Gesetze und Bestimmungen eingehalten werden. Der Event-Plan eines offiziellen Events gibt die minimale Preisverteilung an, die eingehalten werden *muss*. Darüber hinaus steht es den Veranstaltern frei, weitere Preise für das Event zu vergeben.

Veranstalter von inoffiziellen Events sollten vor der Anmeldung der Spieler klar kommunizieren, welche Preise wie vergeben werden und anschließend sicherstellen, dass die Preise genau so verteilt werden.

Preise für Turniere werden an die entsprechenden Spieler vergeben, sobald sie ihre Teilnahme beenden, auch wenn das Turnier noch nicht beendet ist. Wenn zum Beispiel ein Preis an die 32 besten Spieler vergeben werden soll und nur noch 32 Spieler übrig sind, erhält ab jetzt jeder Spieler, der aus dem Turnier ausscheidet, diesen Preis. Wenn ein Preis an die besten 4 Spieler verteilt werden soll, wird dieser Preis frühestens vergeben, wenn nur noch 4 oder weniger Spieler im Turnier sind. Am Ende des Events werden alle verbleibenden Preise an die jeweiligen Spieler vergeben.

Wichtiger Hinweis: Spieler, die von einem Event **disqualifiziert** werden, verlieren jeglichen Anspruch auf Preise, die sie aufgrund ihrer Platzierung erhalten hätten. Weitere Informationen zur Disqualifikation sind weiter unten in diesem Dokument in **Teil 2: Verhaltensordnung** zu finden.

2. Rollen der Event-Teilnehmer

Jede Person, die an einem Event teilnimmt, ist ein Teilnehmer. Die Teilnehmer werden je nach ihren Pflichten in verschiedene Rollen eingeteilt. Verstößt ein Teilnehmer gegen die Pflichten seiner Rolle, kann dies die Integrität des Events gefährden und ein faires, sicheres und integratives Spielumfeld stören. Mutmaßliche Verstöße können nach dem Ermessen von FFG untersucht werden. Alle Teilnehmer tragen gemeinsam die Verantwortung für einen fairen und respektvollen Umgang miteinander.

Die Rollen der Event-Teilnehmer sind:

- Spielleiter
 - Event-Organisator
 - Judges
 - Head Judge
 - Floor Judges

- Scorekeeper (für Turniere)
- Weiteres Event-Personal (optional)
 - Event-Manager
 - Medien-Personal
- Spieler
- Zuschauer
 - Zuschauer vor Ort
 - Digitale Zuschauer
 - Influencer und Presse

Alle offiziellen FFG OP-Events müssen genau einen Event-Organisator haben. Alle Competitive-Events müssen außerdem mindestens eine Person in jeder der oben aufgeführten nicht-optionalen Spielleiterrollen haben. Alle Personen in Spielleiterrollen müssen über nachgewiesene Kenntnisse der Spielregeln und Event-Richtlinien verfügen.

Anmerkung: Der Event-Plan für ein offizielles Event kann zusätzliches Personal erforderlich machen.

2.1 Teilnahmeberechtigung

Die Teilnahme an einem offiziellen Fantasy Flight Games Organized Play-Event – als Spieler, Spielleiter oder in einer anderen Rolle – ist ein Privileg, das allen zusteht, mit den folgenden Ausnahmen:

- Die FFG Organized Play Suspension Policy enthält eine Liste von Personen, denen die Teilnahmeberechtigung entzogen wurde. Die Organisatoren offizieller Events sind verpflichtet, diese Personen von der Teilnahme auszuschließen.
- Angestellte von Fantasy Flight Games, Asmodee oder einer ihrer Tochter- oder Schwestergesellschaften dürfen nicht als Spieler an offiziellen Competitive-Events teilnehmen.
- Personen, denen die Teilnahme aufgrund geltender Gesetze untersagt ist.
- Minderjährigen ist die Teilnahme am FFG OP untersagt, es sei denn, sie verfügen über die Zustimmung ihrer Erziehungsberechtigten. Ein Minderjähriger und sein Erziehungsberechtigter erklären, dass diese Erlaubnis erteilt wurde, indem sie dem Minderjährigen erlauben, sich für ein Event anzumelden. Eine zusätzliche schriftliche Einverständniserklärung kann erforderlich sein. Alle vor Ort geltenden Gesetze und Bestimmungen sind einzuhalten. Dies gilt auch für die Berechtigung für den Erhalt von Preisen.
- Andere Personen, die nach alleinigem Ermessen von Fantasy Flight Games als nicht teilnahmeberechtigt gelten.

Offizielle FFG OP-Events dürfen die Teilnahmeberechtigung nicht auf andere als die hier aufgeführten Arten einschränken, es sei denn, dies ist im Event-Plan ausdrücklich erlaubt.

2.2 Spielleiterrollen

Spielleiter sind die Personen, die ein Event mitorganisieren und leiten. Die Spielleiterrollen sind: **Event-Organisator, Head Judge, Floor Judge, Scorekeeper, Event-Manager** und **Medien-Personal**.

Wenn sich die Spielleiter in einer Frage unsicher sind, sollten sie die Spielregeln und Event-Richtlinien konsultieren (insbesondere den **Teil 2: Verhaltensordnung** dieses Dokuments), bevor sie eine Entscheidung treffen. Die Spielleiter sollten alle Handlungen vermeiden, die als unangemessen interpretiert werden könnten, wie z. B. Bevorzugung, Vetternwirtschaft oder allgemeine Unprofessionalität.

2.2-A. Event-Organisator (auch Turnier-Organisator genannt)

Für alle Events muss eine Einzelperson als Organisator benannt werden. Diese Person ist hauptverantwortlich für das gesamte Event, sowohl für die Planung als auch für die Durchführung. Der Event-Organisator hat folgende Aufgaben:

- Bereitstellung oder Organisation der Räumlichkeiten.
- Beschaffung aller für das Event erforderlichen Materialien.
- Bekanntmachung der Einzelheiten des Events.
- Besetzung der anderen Spielleiterrollen, falls erforderlich.
- Aufrechterhaltung der Integrität des Events.
- Beaufsichtigung der anderen Spielleiter.
- Organisation der Preisverleihung.
- Lösung aller unvorhergesehenen Probleme, die während des Events auftreten können.
- Erreichbarkeit am Veranstaltungsort während der gesamten Dauer des Events.
 - Wenn der Organisator das Event aus irgendeinem Grund verlassen muss, muss er einen Event-Manager benennen, der ihn bis zu seiner Rückkehr vertritt (siehe **2.2-E. Weiteres Event-Personal**).
- Beaufsichtigung des Scorings und Entscheidung über die Korrektur von Scoring-Fehlern zusammen mit dem Scorekeeper (falls es einen gibt). Bei Competitive-Turnieren sollten die Spieler nicht am Scoring beteiligt sein.
- Der Event-Organisator kann einem Teilnehmer den Zutritt verweigern, wenn dieser am Veranstaltungsort Hausverbot hat oder die Kapazität des Veranstaltungsortes nicht ausreicht. Dies gilt zusätzlich zu den Regeln, die unter **2.1 Teilnahmeberechtigung** aufgeführt sind.
- Der Event-Organisator kann einen Platzverweis erteilen und sollte dies auch tun, wenn sich ein Teilnehmer im Sinne der **Verhaltensordnung** grob unsportlich verhält.
- Der Event-Organisator kann eine oder mehrere Personen als Spielleiter ernennen, z. B. Head Judge, Floor Judge, Scorekeeper usw.

- Um die Integrität des Events zu wahren, kann der Event-Organisator die Spielleiterrollen jederzeit neu besetzen.
- Standardmäßig übernimmt der Event-Organisator die Pflichten aller Spielleiterrollen, die nicht mit anderen Personen besetzt wurden.

2.2-B. Head Judge

Ein Event kann bis zu einem einzigen Head Judge haben. Ein Head Judge sollte mit den Spielregeln und den Event-Richtlinien sehr gut vertraut sein. Er ist die letzte Instanz bei der Auslegung und Anwendung dieser Regeln und Richtlinien. Die Pflichten des Head Judges sind:

- Kenntnis der aktuellen Regeldokumente.
- Durchsetzung der korrekten Regeln und Turnierbestimmungen.
- Vorstellung als Head Judge vor allen Spielern zu Beginn des Events.
- Überprüfung der Entscheidung eines Floor Judges auf Anfrage eines Spielers und Treffen einer endgültigen Entscheidung.
- Treffen einer endgültigen Entscheidung bei direkten Fragen zu Spielregeln und Event-Richtlinien sowie Schlichten von Streitigkeiten zwischen Spielern über den Spielstatus.
- Eine kurze Ansprache nach Abschluss der Spielerregistrierung, kurz vor Beginn der ersten Turnierrunde. In seiner Ansprache erklärt der Head Judge die Turnierstufe, gibt Informationen zur Struktur des Events und warnt vor unsportlichem Verhalten.
- Hilfestellung bei der Entscheidung, ob unsportliches Verhalten vorliegt und welche Maßnahmen in dieser Situation angemessen sind. In Fällen, in denen die Disqualifikation eines Teilnehmers möglich ist, sollte der Head Judge den Event-Organisator informieren, bevor er die Strafe verhängt.
 - Nur der Head Judge hat die Befugnis, Teilnehmer zu disqualifizieren. Weitere Informationen über diese Strafe sind in **Teil 2: Verhaltensordnung** zu finden.
- Professionelles und höfliches Verhalten während des gesamten Events.
 - Der Head Judge sollte sich nicht an Tauschgeschäften, langen persönlichen Gesprächen, Telefonaten oder anderen Aktivitäten beteiligen, die ihn von seinen Aufgaben während des Events ablenken würden.
- Meldung der Ergebnisse von Events der Competitive-Stufe an die FFG OP, falls zutreffend (siehe unten)
- (Optional) Wahrnehmung der Aufgaben und Verantwortlichkeiten eines Floor Judge.

Der Head Judge ist für die Meldung der Ergebnisse von Events der Competitive-Stufe an FFG OP verantwortlich. In den meisten Fällen wird dies automatisch von der offiziellen Turniersoftware auf Melee.gg erledigt. Wenn jedoch die Technik eine automatische Meldung nicht zulässt, muss der Head Judge innerhalb von 1 Woche nach Abschluss des Events eine E-Mail an FFG OP senden. Diese E-Mail muss die folgenden Informationen enthalten:

- Ergebnisse des Events
- Endgültige Platzierung der Spieler
- Alle Zwischenfälle, die aufgetreten sind

- Verhängte Strafen, Disqualifikationen und/oder Sperren
- Alle Entscheidungen, die während des Events getroffen wurden, einschließlich ausführlicher Situationsbeschreibungen, Begründungen für die Entscheidungen und Begründungen, warum der Head Judge entschieden hat, die schriftlichen Regeln nicht zu befolgen (siehe unten).

Die Entscheidungen und Urteile des Head Judges in Bezug auf die Partie und das Event sind endgültig und absolut. Der Head Judge sollte sich so weit wie möglich an die schriftlichen Regeln halten, kann jedoch in seltenen Fällen von diesen abweichen, um sicherzustellen, dass das Event reibungslos für alle Spieler verläuft und die Integrität des Turniers gewahrt bleibt. Jede Entscheidung, die der Head Judge in Bezug auf eine bestimmte Karte oder Karteninteraktion während eines Events trifft, sollte allen teilnehmenden Spielern so schnell wie möglich zwischen den Runden mitgeteilt werden. Diese Entscheidung ist nur während dieses Events und nur für Partien, die während dieses Events stattfinden, gültig. Im Falle eines Konflikts hat eine Entscheidung des Head Judges Vorrang vor den schriftlichen Regeln des Spiels und den Turniervorschriften. Jede solcher Entscheidung des Head Judges muss per E-Mail an FFG OP kommuniziert werden, einschließlich einer klaren Erklärung der getroffenen Entscheidung und der Begründung, warum diese Entscheidung getroffen wurde.

2.2-C. Floor Judge

Ein Event kann eine beliebige Anzahl von Floor Judges haben, auch keine. Von diesen Personen wird erwartet, dass sie mit den Spielregeln und den Event-Richtlinien vertraut sind. Zu den Pflichten der Floor Judges gehören:

- Hilfestellung für Spieler und Zuschauer. Hauptsächlich klären Floor Judges Regelverstöße auf oder beantworten Fragen zu den Spielregeln und Event-Richtlinien, wenn diese auftauchen.
 - Floor Judges helfen auch bei Streitigkeiten zwischen Spielern über den Spielstatus. Ihre Entscheidungen können vom Head Judge nochmals überprüft werden.
- Rundgänge auf dem Event-Gelände, um Partien zu beobachten und einzugreifen, wenn ein Regelverstoß festgestellt wird.
- Durchführung von Deck-Checks, um die Integrität des Events zu gewährleisten.
 - Deck-Checks können jederzeit während eines Events durchgeführt werden, auch während der Partie.
- Unterstützung bei der Übermittlung von Match-Ergebnissen an den Scorekeeper.
- Professionelles und höfliches Verhalten während des gesamten Events.
 - Floor Judges sollten sich nicht an Tauschgeschäften, langen persönlichen Gesprächen, Telefonaten oder anderen Aktivitäten beteiligen, die sie von ihren Aufgaben während des Events ablenken würden.
- Meldung von Problemen im Zusammenhang mit unsportlichem Verhalten an den Event-Organisator und/oder den Head Judge.

- Der Floor Judge respektiert die Autorität des Head Judges und des Event-Organisators und hilft dabei, für einen möglichst reibungslosen Ablauf des Events zu sorgen.

2.2-D. Scorekeeper

Jedes Turnier-Event, insbesondere auf der Competitive-Stufe, sollte mindestens einen Scorekeeper haben. Diese Personen helfen dabei, das Event am Laufen zu halten. Von ihnen wird erwartet, dass sie zumindest mit den Event-Richtlinien vertraut sind. Zu den Pflichten eines Scorekeepers gehören:

- Verwendung der Turniersoftware, um die Siege und Niederlagen der einzelnen Spieler genau zu erfassen.
- Drucken, Verteilen und Einsammeln der Ergebniszettel für jede Runde des Turniers.
- Sicherstellen, dass jeder Spieler gegen den richtigen Gegner gesetzt wird.
 - Dazu gehört, dass die Paarungen für die Spieler gut sichtbar ausgehängt werden.
 - Bei Runden im Schweizer System ist der richtige Gegner ein Spieler, der die gleiche Sieg/Niederlage-Bilanz hat, oder dieser so nahe wie möglich kommt.
 - Bei Runden im K.-o.-System ist der richtige Gegner der Spieler im nächsten Bracket des Turnierbaums.
- Korrektur von Fehlern in der Dokumentation der Spieler oder bei Rundenpaarungen.
 - Wenn die Korrektur eines Fehlers die aktuellen Paarungen erheblich verändern oder die Rundenstruktur des Turniers beeinträchtigen würde, sollte der Scorekeeper mit dem Head Judge und/oder dem Event-Organisator über die richtige Vorgehensweise sprechen.

Anmerkung: Bei größeren Events ist es von Vorteil, mehrere Scorekeeper einzusetzen, um die oben genannten Pflichten aufzuteilen und die Effizienz zu verbessern.

2.2-E. Weiteres Event-Personal

Es gibt zwei zusätzliche, optionale Spielleiterrollen, die bei einem Event eingesetzt werden können: der **Event-Manager** und das **Medien-Personal**.

Der **Event-Manager** fungiert als Stellvertreter des Event-Organisators und übernimmt die gleichen Aufgaben wie der Event-Organisator, wenn dieser nicht verfügbar ist. Bei größeren Events kann der Organisator einige seiner Pflichten an den Event-Manager delegieren, um die Effizienz der Abläufe zu verbessern.

Zum **Medien-Personal** gehören alle Personen, die in direkter Zusammenarbeit mit dem Event-Organisator Fotos machen, als Kommentatoren tätig sind, Spieler interviewen und/oder die Livestream-Ausrüstung bedienen. Nur Personen, die vom Event-Organisator als Medien-Personal benannt werden, gelten als diese Art von Spielleitern. Dritte, die ihre eigene Medienberichterstattung anbieten (mit Zustimmung des Event-Organisators und aller beteiligten

Spieler), gelten nicht als Medien-Personal des Events. Stattdessen fallen sie unter **2.4-C. Influencer und Presse.**

2.3 Spieler

Die Pflichten eines Spielers sind vielfältig, können aber wie folgt zusammengefasst werden: Er muss vorbereitet sein und mit gutem Sportsgeist antreten. Die Spieler haben folgende Pflichten:

- Physische Anwesenheit am Veranstaltungsort und Teilnahme an mindestens einer Runde des Events. Ein Spieler, der sich anmeldet, aber in keiner Runde des Events mitspielt, gilt nicht als Spieler und hat keinen Anspruch auf einen Preis, auch nicht auf einen Teilnahmepreis.
- Das Mitbringen aller Materialien, die für die Teilnahme am Event erforderlich sind. Dazu gehören die vom Event-Organisator geforderten Materialien sowie alle Materialien, die in den entsprechenden Spielregeln oder Turnierregeln aufgeführt sind.
- Benachrichtigung des Scorekeepers, falls der Spieler beabsichtigt, das Event zu verlassen oder seine Teilnahme zu beenden. Dies kann mündlich oder auf Verlangen auch schriftlich erfolgen.
- Respektvoller Umgang mit den anderen Teilnehmern sowie ehrliche und vollständige Informationsweitergabe an die Spielleiter.
- In angemessenem Tempo spielen und Entscheidungen treffen (siehe **Teil 2: Verhaltensordnung, Abschnitt 3.6 Langsames Spielen**).
- Klare Kommunikation mit den Gegnern und Aufrechterhaltung eines klaren Spielstatus.
 - Dies umfasst die ordnungsgemäße Verwendung von Markern, Plättchen und Zählern, die keinen Spielraum für Mehrdeutigkeiten lassen. Wenn ein Spieler beispielsweise vorübergehend seine Handkarten auf den Tisch legt, wird empfohlen, einen Marker auf diesen Karten zu platzieren, um sie von anderen verdeckten Karten, die möglicherweise auf dem Tisch liegen, zu unterscheiden.
- Hinzuziehen eines Floor Judges, wenn eine Spielunterbrechung in der laufenden Partie nicht einvernehmlich gelöst werden kann.
- Kein unsportliches Verhalten und keine Verletzung der Integrität des Events (siehe **Teil 2: Verhaltensordnung, Abschnitt 3.8 Unsportliches Verhalten**).
- Unverzögliche Information eines Spielleiters über unsportliches Verhalten oder Versuche, die Integrität eines Events zu untergraben.
- Einhaltung der Zulassungsbeschränkungen für ein Event (siehe **2.1 Teilnahmeberechtigung**).
- Kenntnis des Inhalts des vorliegenden Dokuments. Von den Spielern wird nicht erwartet, dass sie dieses Dokument auswendig lernen, aber es wird von ihnen erwartet, dass sie sich an den Inhalt dieses Dokuments halten, insbesondere an den Inhalt von **Teil 2: Verhaltensordnung**.

2.4 Zuschauer

Zuschauer sind optionale Teilnehmer an einem Event. Es gibt drei Arten von Zuschauern: **Zuschauer vor Ort, digitale Zuschauer** sowie **Influencer und Presse**.

2.4-A. Zuschauer vor Ort

Alle Personen, die bei einem Event anwesend sind, nehmen als Zuschauer vor Ort teil, solange sie nicht aktiv in einer anderen Rolle agieren. Dazu gehören Zuschauer, die möglicherweise noch nie von dem Spiel gehört haben, aber auch Spieler, die zwischen den Spielhandlungen einen Blick auf ein anderes Match werfen. Zuschauer vor Ort haben folgende Pflichten:

- Sie dürfen den Spielern während der Partie keine Hilfe anbieten.
- Sie dürfen die Partie nicht stören. Dazu gehören Diskussionen über die laufende Partie, übermäßig laute Geräusche sowie die physische Annäherung an die Spieler oder deren Spieltisch.
 - **Wenn ein Zuschauer Zeuge eines Spielfehlers wird, sollte er respektvoll einen Floor Judge informieren. Der Zuschauer darf die Spieler darüber informieren, dass er glaubt, einen Spielfehler bemerkt zu haben, aber er sollte nicht näher auf den Fehler und weitere Details dazu eingehen, bevor er mit dem Judge gesprochen hat.**
- Der Aufforderung eines Spielers oder Spielleiters, eine oder mehrere Parteien nicht zu beobachten, ist Folge zu leisten.

2.4-B. Digitale Zuschauer

Alle Personen, die einen Stream, eine Aufzeichnung oder anderes digitales Filmmaterial eines Events ansehen, sind digitale Zuschauer. Das betreffende Filmmaterial muss nicht neu sein, um als Filmmaterial des Events zu gelten, daher müssen digitale Zuschauer, die eine Partie beobachten, jederzeit die folgenden Pflichten einhalten:

- Sie dürfen den Spielern während der Partie keine Hilfe anbieten.
- Sie dürfen sich nicht an beleidigenden, unangemessenen oder irrelevanten Gesprächen im Chat beteiligen.
- Sie müssen sich respektvoll gegenüber den anderen digitalen Zuschauern und den Personen verhalten, die in den Aufnahmen zu sehen sind, (es ist in Ordnung, seine Meinung über die Spielentscheidungen einer Person zu äußern, aber es ist nicht in Ordnung, diese Person zu beleidigen oder sich über ihre Entscheidungen lustig zu machen).

2.4-C. Influencer und Presse

Alle Personen, die während einer Partie als Kommentatoren tätig sind, Spieler zwischen den Partien interviewen oder eine Partie aufzeichnen oder streamen (ohne offiziell als Medien-Personal tätig zu sein), fallen in die Kategorie Influencer und Presse. Unabhängig von der Art ihrer Tätigkeit müssen alle Influencer und Pressevertreter die folgenden Pflichten einhalten:

- Sie müssen die ausdrückliche Zustimmung sowohl des Event-Organisators als auch aller Spieler* und des Event-Personals einholen, die an ihrem Interview, ihrer Aufnahme, ihrem Stream etc. beteiligt sind.
 - Fotografieren ist eine Form der Aufzeichnung und erfordert daher, wie alle anderen Medienaufzeichnungen auch, die Einwilligung der Betroffenen.
 - * Minderjährige Spieler dürfen nicht interviewt werden, und ihr Spiel darf nur von offiziellem Medien-Personal aufgezeichnet oder gestreamt werden. Es gibt keine Ausnahmen.
- Sie dürfen den Spielern während der Partie keine Hilfe anbieten.
- Sie dürfen die Partie nicht stören. Dazu gehören Diskussionen über die laufende Partie, übermäßig laute Geräusche sowie die physische Annäherung an Spieler oder deren Spieltisch.
 - Kommentatoren müssen einen respektvollen Abstand zu den Spielern einhalten, damit ihre Berichterstattung die Spieler nicht stört.
 - **Wenn ein Influencer oder Pressevertreter Zeuge eines Spielfehlers wird,** sollte er respektvoll einen Floor Judge informieren, **ohne die Partie zu stören oder zu unterbrechen.**
- Der Aufforderung eines Spielers oder Spielleiters, eine oder mehrere Partien nicht zu beobachten, ist Folge zu leisten.

2.5 Mehrere Rollen übernehmen

Bestimmte Teilnehmer können bei einem Event mehrere Rollen übernehmen. **ANMERKUNG:** Auch wenn eine Person aufhört, eine Rolle bei einem Event zu übernehmen, muss sie dennoch die folgenden Einschränkungen in Bezug auf ihre früheren Rollen einhalten:

- Ein Spieler kann nicht gleichzeitig eine Spielleiterrolle übernehmen, egal ob es sich um ein Casual- oder ein Competitive-Event handelt.
- Der Event-Organisator muss alle anderen erforderlichen Spielleiterrollen übernehmen, für die er niemanden bestimmt hat. Der Event-Organisator darf keine Nicht-Spielleiterrolle aktiv ausüben, außer die eines Zuschauers vor Ort.
- Ein vom Event-Organisator ernannter Head Judge darf keine andere Rolle aktiv ausüben, außer die eines Zuschauers vor Ort.

3. Turniere

Viele offizielle FFG OP-Events, insbesondere auf der Competitive-Stufe, sind Turniere. Dieser Abschnitt beschreibt die grundlegenden Elemente eines Turniers, die vom Event-Organisator bereits bei der Werbung für ein bevorstehendes Event klar kommuniziert werden sollten.

3.1 Turnierstruktur

Die Turnierstruktur legt fest, wie das Turnier von Anfang bis Ende ablaufen wird. Dazu gehören:

- Die Anzahl der Runden im Schweizer System. Diese kann von der Teilnehmerzahl abhängen.
- Die Zeit, die für jede Runde zur Verfügung steht.
- Das Spielformat und/oder die Spielvariante (falls vorhanden).
- Die Anzahl der Spieler, die in den Cut kommen (falls es einen gibt).
- Ob nach dem Cut weitere Runden im Schweizer System, im einfachen K.-o.-System oder im Doppel-K.-o.-System folgen.
- Wie das Ende des Turniers bestimmt wird.

3.2 Turnierrunden

Immer wenn ein Spieler in einem Turnier einen Gegner zugewiesen bekommt (oder mehrere Gegner in Multiplayer-Formaten), spielen sie eine Turnierrunde. Jedes Spiel definiert in seinen Turnierregeln, welcher Spielverlauf eine Turnierrunde ausmacht. Die verschiedenen Arten von Runden werden im Folgenden beschrieben:

3.2-A. Runden im Schweizer System

Im Schweizer System wird ein Spieler nach dem Zufallsprinzip gegen einen anderen Spieler gesetzt, der die gleiche Sieg-/Niederlage-Bilanz in diesem Event hat (oder eine ähnliche Bilanz, wenn es keine verbleibenden ungesetzten Spieler mit der gleichen Bilanz gibt). Die Ergebnisse jeder Schweizer Runde werden dem Scorekeeper mitgeteilt. Die Spieler können an allen Schweizer Runden eines Turniers teilnehmen, die vor einem Cut stattfinden.

3.2-B. Runden im K.-o.-System

Im K.-o.-System kann der Verlierer einer Runde aus dem Turnier ausscheiden. K.-o.-Runden finden in der Regel nach dem Cut statt, der nach einer bestimmten Anzahl von Schweizer Runden erfolgt. Jedes Spiel definiert eine Methode, um den Sieger einer K.-o.-Runde zu ermitteln. K.-o.-Runden können im einfachen K.-o.-System oder im Doppel-K.-o.-System ausgetragen werden. Die Spieler können nach dem Zufallsprinzip in ein Bracket eingeteilt oder entsprechend ihrer aktuellen Turnierplatzierung gesetzt werden.

Im **einfachen K.-o.-System** scheidet ein Spieler aus dem Turnier aus, sobald er ein Match verliert. Seine endgültige Turnierplatzierung ergibt sich aus der Anzahl der Gegner, gegen die er vor seinem Ausscheiden in den K.-o.-Runden gespielt hat.

Im **Doppel-K.-o.-System** muss ein Spieler zwei Mal verlieren, bevor er ausscheidet. Nach der ersten Niederlage wird der Spieler gegen andere Spieler gesetzt, die bereits ein Match verloren haben, und spielt in einem separaten Bracket weiter, bis er entweder erneut verliert oder das Turnier gewinnt. Seine endgültige Turnierplatzierung ergibt sich aus der Anzahl der Spieler im „Losers Bracket“, die weiter gekommen sind als er.

3.2-C. Cut

Ein Cut ist ein Verfahren, bei dem nur die Spieler, die eine bestimmte Leistungs- oder Ranglistenschwelle erreicht haben, im Turnier verbleiben und alle anderen ausscheiden. Bei den meisten Turnieren, die einen Cut vorsehen, gibt es nur einen einzelnen Cut nach einer bestimmten Anzahl von Schweizer Runden. Danach folgen weitere Runden im einfachen K.-o.-System oder im Doppel-K.-o.-System.

Es gibt zwei verschiedene Methoden zur Durchführung eines Cuts:

- **Nach Turnierplatzierung:** Im Anschluss an eine bestimmte Anzahl von Turnierrunden wird eine Rangliste für alle Spieler des Turniers erstellt, wobei Tiebreaker verwendet werden, um jedem Spieler eine exakte Turnierplatzierung zuzuweisen. Bei einem Cut nach Turnierplatzierung scheiden alle Spieler unterhalb einer bestimmten Platzierung aus dem Turnier aus. Das Turnier wird dann mit den verbleibenden Spielern fortgesetzt, normalerweise mit K.-o.-Runden.
- **Nach Sieg/Niederlage-Bilanz:** Im Anschluss an eine bestimmte Anzahl von Turnierrunden werden die Spieler anhand ihrer Sieg/Niederlage-Bilanzen eingestuft. Bei einem Cut nach Sieg/Niederlage-Bilanz scheiden alle Spieler aus, welche die vorher festgelegte Sieg/Niederlage-Bilanz nicht erreicht haben. Das Turnier wird dann mit den verbleibenden Spielern fortgesetzt, normalerweise mit K.-o.-Runden.

3.2-D. Freilos

Ein Freilos ist ein automatischer Sieg, den ein Spieler für eine Turnierrunde erhält. Diesem Spieler wird für diese Runde kein Gegner zugewiesen. Freilose werden in der Regel vergeben, wenn die Anzahl der Spieler nicht durch zwei teilbar ist und daher ein Spieler nicht an der Runde teilnehmen kann.

Teil 2: Verhaltensordnung

Einleitung

Im Sinne des sportlichen Wettkampfes wird von den Teilnehmern erwartet, dass sie das Spiel korrekt spielen und innerhalb der Grenzen und Strukturen des Spiels gegeneinander antreten. Dieses Dokument informiert alle Teilnehmer von Fantasy Flight Games Organized Play-Events über die angemessenen Verfahren, Richtlinien und Strafen im Zusammenhang mit Regelverstößen und Fehlverhalten, die während eines FFG-Turniers auftreten können. Darüber hinaus erklärt dieser Leitfaden die allgemeine Philosophie hinter einigen der FFG OP-Richtlinien. Alle in diesem Dokument beschriebenen Punkte sollen ein faires und angenehmes Spielerlebnis für alle Spieler bei jedem FFG-Event fördern.

Verwendung der Verhaltensordnung

Die Verhaltensordnung ist ein Leitfaden für das Vorgehen bei Zwischenfällen, die in zwei Hauptkategorien unterteilt werden: **Störungen des Spielablaufs** und **Störungen des Events**.

Es liegt in der Verantwortung der Spieler, alle Schritte und Sequenzen des Spiels zu beachten und korrekt auszuführen, um ein angenehmes Spielerlebnis für beide Parteien zu gewährleisten. Es ist die Aufgabe der Judges (sowohl des Head Judges als auch der Floor Judges), eine angemessene Lösung für alle Probleme zu finden, die im Laufe eines Events auftreten können, unabhängig davon, ob diese Probleme das Spiel oder das Event selbst betreffen. **Das Treffen von Ermessensentscheidungen gehört zu den Kernkompetenzen eines Judges.** Einer der Hauptgründe für den Einsatz von offiziellen Judges ist deren Fähigkeit, eine Situation zu beurteilen und eine Entscheidung zu treffen, die sowohl dem Wortlaut als auch dem Geist der Regeln am besten gerecht wird. Bei Bedarf kann ein Floor Judge den Head Judge um Unterstützung bitten.

Dieses Dokument ermöglicht es den Spielleitern von FFG OP-Events, solche kritischen Entscheidungen zu treffen. Für jede Störung, die auftreten kann, gibt es eine Reihe von möglichen Lösungen und dieser Leitfaden soll den Floor Judges und Head Judges helfen, die beste Lösung für die jeweilige Situation zu finden. Wenn eine höhere Strafe als eine Verwarnung verhängt wird (mehr Informationen über die verschiedenen Strafen weiter unten in diesem Dokument), sollte der Head Judge einverstanden sein. Wird eine Disqualifikation ausgesprochen, muss der Event-Organisator informiert werden (Hinweis: Nur der Head Judge darf Disqualifikationen aussprechen). Im Falle einer Meinungsverschiedenheit über eine bestimmte Strafe liegt die endgültige Entscheidung beim Head Judge, basierend auf seiner Kenntnis des Events und des betreffenden Vorfalls.

Alle Streitigkeiten, Meinungsverschiedenheiten oder andere Probleme bezüglich einer Disqualifikation oder einer anderen Strafe müssen direkt an FFG Organized Play unter OrganizedPlay@FantasyFlightGames.com gemeldet werden.

1. Philosophie und allgemeine Richtlinien

Fantasy Flight Games Organized Play-Events sollen in erster Linie Spaß machen und allen offenstehen, die gerne teilnehmen und mitspielen möchten. Diese Philosophie gilt für alle Marken von FFG, unabhängig vom Alter oder der Vorgeschichte eines Spiels.

Strafen sind als erzieherische Maßnahmen gedacht, unabhängig davon, ob es sie für Verstöße gegen die Spielregeln oder für Fehlverhalten verhängt werden. Grundsätzlich sollen Strafen den Spielern dabei helfen, aus ihren Fehlern zu lernen, und sie und andere Spieler davon abhalten, in Zukunft ähnliche Fehler zu machen.

1.1 Die Rolle eines Judges

Als Vermittler und Konfliktlöser ist es die Pflicht der Judges (sowohl Floor Judges als auch Head Judge), unparteiisch und objektiv zu bleiben, egal in welcher Situation. Floor Judges sollten sich nicht in eine Partie einmischen, es sei denn, sie haben Grund zu der Annahme, dass ein Verstoß gegen die Spielregeln oder Event-Richtlinien vorliegt. Wenn ein Floor Judge Zeuge eines Spielfehlers wird, kann er an den Tisch gehen, den Spielern den gemachten Fehler erklären und ihn dann entsprechend korrigieren. Ein Floor Judge sollte in der Lage sein, ein Problem zu erkennen und die richtige Reaktion auf der Grundlage der in diesem Dokument dargelegten Richtlinien zu bestimmen.

Ein Floor Judge sollte in der Lage sein, zu erkennen, ob eine Situation seine Unparteilichkeit beeinträchtigen könnte. Wenn er dies erkennt, muss er den Head Judge des Events informieren und entweder einen anderen Floor Judge oder den Head Judge die Entscheidung treffen lassen.

Alle Judges sind Menschen, das heißt, sie können Fehler machen. Wenn ein Judge einen Fehler macht, sollte er ihn zugeben, sich für seinen Fehler entschuldigen und versuchen, ihn zu beheben, wenn es dafür nicht zu spät ist. Wenn ein Spieler aufgrund falscher Informationen eines Judges eine Störung des Spielablaufs verursacht, kann der Head Judge die Strafe für diesen Spieler abmildern.

Wenn ein Spieler der Meinung ist, dass ein Floor Judge eine falsche Entscheidung getroffen oder eine unangemessene Strafe verhängt hat, kann er beim Head Judge Einspruch erheben. Der Head Judge sollte sowohl den Floor Judge als auch den Spieler anhören, bevor er eine Entscheidung trifft. **Die Entscheidung des Head Judges ist dann endgültig.**

Floor Judges sollten nicht von den Richtlinien dieses Dokuments abweichen. Wenn ein Floor Judge der Meinung ist, dass eine Abweichung notwendig ist, sollte er sich zuerst mit dem Head Judge beraten. **Der Head Judge eines Events hat das letzte Wort bei Regelauslegungen und Strafen.**

1.2 Definitionen von Strafmaßnahmen

Es gibt vier Arten von Strafen, die zur Durchsetzung der in diesem Dokument dargelegten Richtlinien verwendet werden: **Punktstrafen, Partie-Niederlagen, Match-Niederlagen** und **Disqualifikation**.

1.2-A. Punktstrafen

Punktstrafen sind die häufigste Form von Strafen. Der Zweck dieser Strafen ist es, den Spieler auf sein Fehlverhalten hinzuweisen, ihn zu einer Änderung seines Verhaltens zu bewegen, und ihn zu erziehen, damit er den Fehler nicht wiederholt. Wenn ein Spieler bei einem **offiziellen** Event eine Strafe bekommt, sollte der beteiligte Judge den Namen des Spielers und den Grund für die Strafe notieren sowie die Anzahl der **Strafpunkte**, die der Spieler dafür erhält (siehe unten). Dabei ist zu beachten, dass spielbezogene Strafen bei Casual-Events gemildert werden können (und sollten).

Punktstrafen gibt es in vier Varianten: **Verwarnungen, milde Strafen, harte Strafen** und **extreme Strafen**.

Eine **Verwarnung** ist die einfachste Form der Strafe. Sie wird verhängt, wenn ein Spieler eine geringfügige Störung des Spielablaufs verursacht, die schnell und einfach gelöst werden kann. Dies wird mit **1 Strafpunkt** geahndet.

Eine **milde Strafe** wird verhängt, wenn ein Spieler eine mittelschwere Störung des Spielablaufs oder eine geringfügige Störung des Events verursacht, wie z. B. ein einfacher Fehler in der Deckliste oder unbeabsichtigtes langsames Spielen. Dies wird mit **2 Strafpunkten** geahndet.

Eine **harte Strafe** wird verhängt, wenn ein Spieler einen Verstoß wiederholt, eine erhebliche Störung des Spielablaufs oder eine mittelschwere Störung des Events verursacht, wie z. B. ein hitziger Streit zwischen Spielern oder schlechtes Benehmen gegenüber einem Judge. Dies wird mit **4 Strafpunkten** geahndet.

Eine **extreme Strafe** wird verhängt, wenn ein Spieler eine erhebliche Störung des Events verursacht, die nicht unbedingt eine Disqualifikation rechtfertigt, wie z. B. aggressives Verhalten gegenüber einem Gegner oder wüste Beschimpfungen. Dies wird mit **8 Strafpunkten** geahndet.

Wenn ein Spieler 10 oder mehr Strafpunkte hat, wird er disqualifiziert.

Wie bereits erwähnt, sollten Strafen, die für Störungen des Spielablaufs sowie für nicht verhaltensbedingte Störungen des Events vergeben werden, bei Casual-Events mit jeweils 1 Strafpunkt weniger geahndet werden. An solchen Events nehmen viele neue Spieler teil, die das Spiel noch lernen. Daher ist es angemessen, bei unbeabsichtigten Spielfehlern weniger streng zu sein. Strafen für respektloses, unsportliches oder betrügerisches Verhalten sollten jedoch niemals gemildert werden.

Bei Events mit einem Streaming-Tisch kann ein Floor Judge verhaltensbedingte Verstöße, die während des Streams passieren, nach eigenem Ermessen mit zusätzlichen Strafpunkten ahnden, insbesondere bei unsportlichem Verhalten.

Bei der Übermittlung der Ergebnisse eines Events an FFG muss der Head Judge die Strafpunkte jedes Spielers, der eine Strafe erhalten hat, in den Event-Bericht aufnehmen. Zusätzlich muss der Head Judge, wenn er von den schriftlichen Regeln des Spiels abweichende Entscheidungen getroffen hat, eine Erklärung zu diesen Entscheidungen und den Gründen, warum sie getroffen wurden, beifügen.

Eine Übersicht der Verstöße, die zu einer Punktstrafe führen können, ist im **Anhang: Straf-richtlinien** auf **Seite 31** zu finden.

1.2-B. Partie-Niederlage und Match-Niederlage

Eine **Partie-Niederlage** ist eine Standardstrafe, die verhängt wird, wenn ein Spieler eine schwerwiegende Störung verursacht, für die eine Punktstrafe allein nicht ausreicht, oder wenn eine Partie so stark gestört wurde, dass sie nicht mehr zu retten ist. In dem Fall wird die Partie für den bestraften Spieler als Niederlage gewertet (oder bei Multiplayer-Formaten, als hätte er den letzten Platz belegt). Für den anderen Spieler wird die Partie als Sieg gewertet. Eine Partie-Niederlage wird zusammen mit einer angemessenen Punktstrafe verhängt. Je nach Art der Störung ist dies in der Regel eine milde oder harte Punktstrafe.

Eine **Match-Niederlage** ist ähnlich wie eine Partie-Niederlage, geht aber noch einen Schritt weiter. Bei Turnierrunden, in denen mehrere Partien zu einem Match gehören (z. B. bei einem „Best of Three“-Match), bedeutet eine Match-Niederlage, dass das gesamte Match für den bestraften Spieler als Niederlage gewertet wird, nicht nur eine einzelne Partie. Dies ist eine härtere Strafe, die verhängt werden sollte, wenn eine Partie-Niederlage nicht ausreicht. Eine Match-Niederlage wird zusammen mit einer angemessenen Punktstrafe verhängt. Je nach Art der Störung ist dies in der Regel eine harte oder extreme Punktstrafe.

Jede Partie-Niederlage- und Match-Niederlage-Strafe muss vom Head Judge genehmigt werden, bevor sie verhängt wird. Bei der Übermittlung der Ergebnisse eines Events an FFG muss der Head Judge **die Namen aller Spieler angeben, die während des Events eine Partie-/Match-Niederlage-Strafe erhalten haben** und warum sie diese Strafe erhalten haben.

Sollten beide Spieler in einem Match zur gleichen Zeit eine Partie-Niederlage als Strafe erhalten, werden die Partie-Niederlagen notiert, aber sie haben keine Auswirkungen auf die Wertung des Matches.

1.2-C. Disqualifikation

Die Disqualifikation ist die Standardstrafe, die verhängt wird, wenn ein Spieler **in einem Event 10 oder mehr Strafpunkte** erhalten hat. Der Spieler erhält automatisch eine Match-Niederlage

für die laufende Runde und scheidet aus dem Event aus, ohne **die Preise für seine endgültige Turnierplatzierung zu erhalten.**

Anmerkung: Nur der Head Judge ist befugt, einen Spieler von einem Event zu disqualifizieren. Floor Judges können dem Head Judge die Disqualifikation eines bestimmten Spielers vorschlagen, z. B. wenn dieser Spieler mehrere Punktstrafen erhalten hat, aber nur der Head Judge selbst kann ihn tatsächlich disqualifizieren.

Der Event-Organisator kann nach eigenem Ermessen einen Spieler des Geländes verweisen, insbesondere wenn der Spieler disqualifiziert wurde.

Bei der Übermittlung der Ergebnisse eines Events an FFG muss der Event-Organisator **die Namen aller Spieler angeben, die während des Events disqualifiziert wurden**, und warum sie diese Strafe erhalten haben. Wird ein Spieler über mehrere Events hinweg wiederholt mit Partie-/Match-Niederlagen oder Disqualifikationen geahndet, so ist diese Information ebenfalls an FFG OP zu übermitteln. Grundsätzlich sollte allen Spielern bei OP-Events ein Vertrauensvorschuss gewährt werden, dennoch sollte andauerndes Störverhalten nicht ignoriert werden.

2. Störungen des Spielablaufs

2.1 Was gilt als Störung des Spielablaufs?

Eine **Störung des Spielablaufs** liegt immer dann vor, wenn ein Spielschritt, eine Sequenz oder ein verpflichtendes Vorkommnis unbeabsichtigt ausgelassen oder fehlerhaft ausgeführt wird. Für das Vorgehen bei wiederholten oder vorsätzlichen Regelverstößen siehe den Abschnitt **Betrug** unter **Unsportliches Verhalten** unter **3. Störungen des Events.**

Es liegt in der Verantwortung jedes Spielers, das Spiel korrekt zu spielen und alle verpflichtenden Kartenfähigkeiten und Spielschritte abzuhandeln, um einen ordnungsgemäßen Spielstatus aufrechtzuerhalten. Es besteht die reale Möglichkeit, dass ein Spieler einen Spielschritt oder ein verpflichtendes Vorkommnis auslöst, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Deshalb wird diese Art von Störung ernst genommen. Selbst wenn ein Spieler nicht die Absicht hatte, eine Regel zu missachten, kann er dennoch genügend Vorteile daraus ziehen, um die Partie zu seinen Gunsten zu wenden. Daher ist es unerlässlich, diese Störungen zu beheben, um die Integrität der Partie wiederherzustellen. Dazu stehen den Floor Judges zwei Lösungsmöglichkeiten zur Verfügung: **Nachholen** oder **Zurückspulen**.

Die **Nachholen**-Lösung wird verwendet, wenn die übersehene Regel oder Fähigkeit rückwirkend angewendet werden kann, ohne dass ein Spieler einen großen Vorteil erhält.

Die **Zurückspulen**-Lösung wird verwendet, wenn die Nachholen-Lösung nicht verwendet werden kann, ohne dass ein Spieler einen erheblichen Vorteil gegenüber dem anderen erhält. Bei dieser Lösung machen die Spieler ihre Aktionen rückgängig und „spulen zurück“ bis zu dem

Punkt, an dem der Fehler passiert ist. Sie korrigieren ihn und fahren dann von diesem Punkt aus ganz normal fort.

Beim Zurückspulen sollte der Floor Judge Folgendes sicherstellen:

- Es wird eine ordnungsgemäße Untersuchung der Situation, des Spieltisch-Status, vergangener Aktionen, der Möglichkeit von böswilliger Absicht/unsportlichem Verhalten und der Frage durchgeführt, wer Informationen und/oder Vorteile aus der Situation zieht.
- Eine Untersuchung sollte idealerweise nur wenige Minuten dauern. Wenn die Untersuchung mehr als zwei Minuten in Anspruch nimmt, sollten den Spielern zusätzliche Zeit gegeben werden, um ihr Match zu beenden.
- Nach dem Zurückspulen sollte der „Fußabdruck“ des Floor Judges im Spiel so gering wie möglich sein. Selbst die geringste Störung des Spielablaufs sollte, wenn möglich, vermieden werden.
- Denkt daran, dass das Ziel des Floor Judges, wenn möglich, darin besteht, sicherzustellen, dass die Partie in jeder Hinsicht wie vorgesehen fortgesetzt wird, als ob die Situation, welche zum Problem geführt hat, nie stattgefunden hätte.

Anmerkung: Je länger ein Fehler zurückliegt, desto komplizierter wird das Zurückspulen. Wenn die Partie so weit fortgeschritten ist, dass das Zurückspulen einen wesentlichen Teil der Partie ungeschehen machen würde, kann der Floor Judge nach eigenem Ermessen entscheiden, dass ein Zurückspulen nicht mehr möglich ist. In diesem Fall muss der Head Judge informiert werden, und der Spieler, der den Fehler gemacht hat, erhält eine Partie-Niederlage.

Grundsätzlich entscheidet der Floor Judge, welche Maßnahmen erforderlich sind, um ein Problem zu lösen. Wenn ein Floor Judge unsicher ist, sollte er sich an den Head Judge wenden, um eine Lösung zu finden.

Es gibt vier Arten von Störungen des Spielablaufs: **Versäumte Pflichtfähigkeiten, versäumte Spielschritte, Fehler im Umgang mit Karten** und **falsches Spielen**. Wenn eine Störung des Spielablaufs geringfügig ist und nur einmal vorkommt, erhält der Spieler in der Regel eine Verwarnung und das war's. Ist die Störung schwerwiegender (d. h. der Ablauf der Turnierrunde wird erheblich gestört) oder begeht ein Spieler denselben spielbezogenen Verstoß mehr als einmal, so kann die Strafe entsprechend erhöht werden.

2.2 Versäumte Pflichtfähigkeiten

Eine versäumte Pflichtfähigkeit liegt vor, wenn eine automatische Kartenfähigkeit, die hätte eintreten müssen, ausgelassen oder übersehen wurde. Eine Pflichtfähigkeit, die nicht eintreten sollte, aber irrtümlich abgehandelt wurde, gilt ebenfalls als versäumte Pflichtfähigkeit.

Beispiele für Pflichtfähigkeiten sind bedingte Kartentexte („Wenn X passiert, tue Y“ usw.) und nicht-optionale Schlüsselwortfähigkeiten. Optionale Fähigkeiten enthalten oft das Wort „dürfen“ in der Beschreibung der Fähigkeit.

Es liegt in der Verantwortung der Spieler, sicherzustellen, dass sowohl sie als auch ihre Gegner über alle Fähigkeiten (sowohl verpflichtende als auch optionale) jeder gespielten Karte vollständig informiert sind, sowohl zum Zeitpunkt des Spielens der Karte als auch wenn sie später danach gefragt werden. Dies umfasst eine klare Unterscheidung, welche Karte welche Fähigkeit kontrolliert und wer davon profitiert. Diese Verantwortung ist besonders wichtig in einem internationalen Umfeld, in dem die Spieler möglicherweise Karten in anderen Sprachen verwenden als ihre Gegner.

Ebenso liegt es in der Verantwortung der Spieler, jede Fähigkeit zum richtigen Zeitpunkt abzuhandeln und zu wissen, wodurch die Fähigkeit ausgelöst wird und wann ihre Abhandlung eintritt. Sportlichkeit wird gefördert, und Spieler können ihre Gegner auf ihre optionalen Fähigkeiten hinweisen, wenn sie möchten, dies ist jedoch nicht verpflichtend.

Es liegt in der Verantwortung aller Spieler, sich zu vergewissern, ob ein Spieler eine bestimmte Aktion durchführen bzw. Fähigkeit abhandeln kann und wann sie mit ihren Aktionen und Fähigkeiten fertig sind.

2.3 Versäumte Spielschritte

Ein versäumter Spielschritt (oder Spieleffekt) liegt vor, wenn ein automatisches Spielvorkommnis, das hätte eintreten müssen, übersprungen oder übersehen wurde. Ein erzwungenes Spielvorkommnis, das nicht eintreten sollte, aber irrtümlich abgehandelt wurde, gilt ebenfalls als versäumter Spielschritt.

Beispiele für Spielschritte sind, wenn Karten am Ende der Runde spielbereit werden, Karten gezogen werden oder Karten/Marker am Ende der Runde entfernt werden.

2.4 Falsches Spielen

Falsches Spielen liegt immer dann vor, wenn eine Fähigkeit oder ein Spielschritt auf eine falsche oder ungenaue Weise abgehandelt wird.

Beispiele für falsches Spielen sind, wenn ein Spieler eine illegale Aktion durchführt (z. B. eine Karte spielt, obwohl ein Effekt dies verhindert) oder eine Kartenfähigkeit falsch abhandelt (z. B. wenn er eine Zahl falsch liest).

2.5 Fehler im Umgang mit Karten

Fehler passieren, und manchmal erwischt man beim Ziehen eine Karte zu viel, zieht aus Unachtsamkeit eine Karte, obwohl man dies nicht darf oder deckt während der Abhandlung eines Spieleffekts die falsche Anzahl an Karten auf. Dieser Abschnitt befasst sich mit Störungen, die auftreten, weil ein Spieler *versehentlich* zu viele Karten gezogen, zusätzliche Karten aufgedeckt oder auf andere Weise unbeabsichtigt die Integrität des Spiels beeinträchtigt hat, weil er falsch

mit Karten, Decks oder andere kartenbezogene Aspekte des Spielbereichs umgegangen ist (nachfolgend als „Kartenfehler“ bezeichnet). Wenn der Floor Judge Grund zu der Annahme hat, dass ein Kartenfehler absichtlich herbeigeführt wurde, sollte er eine Untersuchung wegen Betrugs einleiten.

Der Judge muss den Spielstatus und die Abfolge der Ereignisse, die vor dem Kartenfehler stattgefunden haben, gründlich untersuchen. Jede Aktion oder jeder Effekt, der das Deck (oder einen anderen Kartenstapel) beeinflusst hat, sollte so genau wie möglich nachverfolgt werden. Sobald die Untersuchung abgeschlossen ist, sollte der Judge alle notwendigen Maßnahmen ergreifen, um das Problem zu beheben, mit dem Ziel, dem Spieler, der den Fehler gemacht hat, keinen klaren Vorteil zu lassen, und die Partie so fortzusetzen, wie sie vor dem Kartenfehler hätte verlaufen sollen. Nach der Lösung des Problems erteilt der Floor Judge dem Spieler, der den Kartenfehler begangen hat, eine milde Strafe.

Zur Erinnerung: Der gemischte Teil des Decks besteht aus allen Karten, die beiden Spielern noch unbekannt sind. Jede Karte, die sich legal an einer bestimmten Position im Deck befindet (wie zum Beispiel oben oder unten) oder von der legal bekannt war, dass sie sich an einer bestimmten Position befindet (wie eine Karte, die durch eine Fähigkeit aufgedeckt wurde), gehört nicht zum gemischten Teil des Decks. Der Judge sollte sicherstellen, dass diese Karten nach der Behebung des Problems an ihren vorgesehenen Positionen verbleiben.

Beispiel 1: *Spieler A soll 2 Karten ziehen, zieht jedoch versehentlich eine überzählige 3. Karte.*

In dieser Situation muss der Judge zunächst untersuchen, ob eine der gezogenen Karten dem Spieler bereits bekannt war (zum Beispiel, wenn der Spieler zuvor eine Fähigkeit genutzt hat, um die obersten X Karten seines Decks anzusehen). Wenn alle Karten bekannt waren, wird die überzählige Karte vom Judge an ihre ursprüngliche Position im Deck zurückgelegt. Falls einige der Karten nicht bekannt waren, sollte der Judge die überzählige Karte so gut wie möglich identifizieren und sie zurück in den gemischten Teil des Decks mischen. Kann die überzählige Karte nicht identifiziert werden, muss der Judge eine zufällige Karte aus der Hand von Spieler A auswählen, wobei jede Karte ausgeschlossen wird, die beiden Spielern bekannt ist (zum Beispiel eine Karte, die durch einen Spieleffekt aus dem Spiel zurück in die Hand von Spieler A geschickt wurde). Die zufällig gewählte Karte wird dann in den gemischten Teil des Decks zurückgemischt. Nachdem das Problem behoben wurde, erteilt der Judge Spieler A eine milde Strafe.

Hinweis: Wenn ein Judge eine Karte in den gemischten Teil eines Decks zurückmischt, zählt dies *nicht* als „mischen“ für alle Fähigkeiten oder Effekte, die dadurch ausgelöst werden könnten.

Beispiel 2: *Spieler A löst eine Fähigkeit aus, die es erlaubt, die obersten 2 Karten des Decks anzusehen. Allerdings sieht er sich versehentlich die obersten 3 Karten seines Decks an.*

In dieser Situation sollte der Judge untersuchen, ob die gesehenen Karten dem Spieler, welcher den Fehler begangen hat, vollständig oder teilweise, bereits bekannt waren. Die bekannten Karten sollten an ihren vorgesehenen Positionen verbleiben (d. h. innerhalb der obersten 2 Karten des Decks). Die anderen Karten sollten in den zufälligen Teil des Decks zurückgemischt werden. Anschließend erteilt der Judge Spieler A eine milde Strafe.

***Beispiel 3:** Spieler A hat eine Hand mit 2 Karten und nimmt, nachdem er seine Hand kurz beiseitegelegt hat, versehentlich einige andere Karten auf, die er im Rahmen des Spiels verdeckt abgelegt hatte, da er diese mit seiner Hand verwechselt.*

In dieser Situation sollte der Judge untersuchen, ob alle Karten, die in diesen Vorfall verwickelt sind, identifiziert werden können, und auch den Status (bereit oder erschöpft) der verdeckten Karten bestimmen, bevor sie aufgenommen wurden. Wenn alles ordnungsgemäß identifiziert werden kann, sollte der Judge die Karten einfach in ihre ursprünglichen Positionen und ihren ursprünglichen Status zurücklegen und dem Spieler erlauben, seine Hand zurückzuholen und das Spiel fortzusetzen. Wenn die beteiligten Karten nicht identifiziert werden können, ist die Partie irreparabel beeinträchtigt, und Spieler A sollte eine Partie-Niederlage sowie eine milde Strafe erhalten. Falls die Karten ordnungsgemäß identifiziert werden können, der Status der verdeckten Karten (ob sie spielbereit oder erschöpft waren) jedoch nicht bestimmt werden kann, sollte der Judge diese Karten als erschöpft festlegen, und Spieler A sollte eine milde Strafe erhalten.

2.6 Wiederholte Störung des Spielablaufs

Die Richtlinien in diesem Abschnitt beziehen sich darauf, dass ein Spieler einen dieser Regelverstöße unbeabsichtigt und zum ersten Mal während des Events begeht. Auch erfahrenen Spielern passieren gelegentlich Fehler, daher sollte beim ersten Vorfall in einem Event eine leichte Strafe ausreichen (es sei denn, der Fehler führt zu einer erheblichen Störung des gesamten Events). Wiederholt ein Spieler den gleichen Fehler jedoch ein zweites oder drittes Mal während desselben Events, ist dies ein schwerwiegenderes Vergehen.

Wie bereits erwähnt, ist der Zweck einer Strafe, den Spieler über einen begangenen Verstoß zu informieren und ihn zu erziehen, damit dies nicht wieder geschieht. Wenn ein Spieler diese Verwarnung nicht beachtet und denselben Fehler erneut begeht, sollte der zuständige Spielleiter eine Untersuchung wegen Betrugs einleiten.

Ungeachtet der Gründe sollten wiederholte Verstöße ernst genommen und zumindest mit einer milden Punktstrafe geahndet werden.

3. Störungen des Events

3.1 Was gilt als Störung des Events?

Eine **Störung des Events** liegt immer dann vor, wenn ein Teilnehmer durch einen Fehler oder durch sein Verhalten die Integrität, die Gastfreundschaft oder die allgemeine Sicherheit des Events gefährdet. Störungen des Spielablaufs können sich auf eine einzelne Partie auswirken,

Störungen des Events hingegen beeinträchtigen das gesamte Event und sollten daher nicht auf die leichte Schulter genommen werden. Störungen des Events können beabsichtigt oder unbeabsichtigt sein – es liegt im Ermessen der Floor Judges, des Head Judges und des Event-Organisators, die Situation zu interpretieren und die beste Vorgehensweise zu bestimmen.

Das Ziel von FFG OP ist es, eine sichere und einladende Umgebung für alle zu schaffen, die gerne spielen und mit ihren Lieblingsspielen Spaß haben möchten. Selbst die kleinste Störung des Events kann den Spaß der Teilnehmer mindern oder sogar gänzlich verderben. Von allen Teilnehmern wird erwartet, dass sie alle Personen in ihrer Umgebung mit Höflichkeit, Respekt und allgemeinem Anstand behandeln. Wer gegen diese Regeln verstößt, riskiert, auf dem Event als unerwünscht zu gelten und kann nach Ermessen des Event-Organisators des Geländes verwiesen werden. Wiederholungstäter können nach Ermessen von FFG von der Teilnahme an offiziellen FFG OP-Events ausgeschlossen werden.

3.2 Unpünktlichkeit und Abwesenheit – Milde Strafe, Partie-/Match-Niederlage

Jeder Spieler in einem OP-Event ist dafür verantwortlich, zu Beginn einer Turnierrunde am richtigen Tisch anwesend zu sein. Wenn ein Spieler zur geplanten Startzeit der Runde nicht an seinem Platz sitzt, gilt er als **unpünktlich**, und sein Gegner kann einen Floor Judge rufen und ihn bitten, einen Timer zu starten. Der unpünktliche Spieler erhält zu diesem Zeitpunkt eine **milde Strafe**.

Ein Spieler gilt als unpünktlich, wenn er **1 bis 5 Minuten zu spät kommt**. Falls der unpünktliche Spieler nach 5 Minuten immer noch nicht erschienen ist, gilt er als **abwesend** und erhält eine **Partie-Niederlage**. Erscheint der abwesende Spieler nicht innerhalb von **10 Minuten nach Beginn der Runde**, erhält er eine **Match-Niederlage**, eine **harte Strafe** und wird **von der Turnierliste gestrichen**. Dies ist *keine* Disqualifikation – wenn der abwesende Spieler vor Beginn der nächsten Runde wieder erscheint, kann er um Wiederaufnahme in die Turnierliste bitten.

Jeder Spieler muss dafür sorgen, dass er am richtigen Platz erscheint und gegen den richtigen Gegner spielt. **Setzt sich ein Spieler an den falschen Tisch und spielt gegen den falschen Gegner, so gilt dies als Unpünktlichkeit/Abwesenheit** beim eigentlich geplanten Match. Der Spieler, der sich an den falschen Tisch gesetzt hat, erhält eine Partie-Niederlage und **beide Spieler** erhalten eine milde Strafe, da *beide* Spieler in einem Match dafür verantwortlich sind, auf die Paarungen zu achten und sicherzustellen, dass sie gegen den richtigen Gegner spielen.

Bei Events, die einen Streaming-Tisch und/oder feste Sitzplätze haben, werden diese Tische in Bezug auf Unpünktlichkeit und Abwesenheit wie jeder andere Tisch behandelt.

Strafen wegen Unpünktlichkeit können auch in anderen Situationen verhängt werden, in denen die Spieler eine Handlung nicht bis zu einem vorbestimmten Zeitpunkt durchführen. Dazu zählt u. a. die Abgabe der Deckliste.

3.3 Fehlerhafte Decklisten – Milde Strafe, Partie-/Match-Niederlage

Decklisten sind ein Hilfsmittel für die Spielleiter, damit sie feststellen können, ob ein Deck legal ist, und im Laufe des Turniers überprüfen können, ob ein Spieler den Inhalt seines Decks verändert hat.

Wird vor Beginn einer Runde festgestellt, dass die Deckliste eines Spielers einen Fehler enthält oder nicht turnierlegal ist – z. B. ein Deck, das weniger als das Minimum an Karten enthält –, sollte ein Judge dem Spieler seinen Fehler erklären und ihn auffordern, den Fehler vor Beginn der Runde zu beheben. Wenn der Fehler vor der ersten Runde des Turniers entdeckt wird, behebt der Spieler den Fehler und erhält nur eine Verwarnung. Wenn der Fehler jedoch zwischen den Runden auffällt, erhält der Spieler eine höhere Strafe (siehe Tabelle unten) und muss zusätzlich sein Deck oder seine Deckliste korrigieren. Wenn der Floor Judge der Meinung ist, dass der Spieler diesen Fehler absichtlich begangen hat, um sich einen Vorteil zu verschaffen, sollte der Floor Judge eine Untersuchung wegen Betrugs einleiten.

Wenn ein Spieler einen solchen Fehler während desselben Events wiederholt, sollte er sofort disqualifiziert werden.

Die folgende Tabelle gibt einen kurzen Überblick über häufige Arten von Fehlern in Decks und Decklisten. Dazu ist jeweils angegeben, welche Art von Strafe verhängt und wie der Fehler korrigiert werden sollte. **Unabhängig von der verhängten Strafe muss der Spieler die fehlerhafte Deckliste sofort auf die angemessene Weise korrigieren** (erklärt in der Spalte „Korrektur“ der Tabelle unten). **Alle Korrekturen, die an einem Deck oder einer Deckliste vorgenommen werden, müssen unter der sorgfältigen Aufsicht eines Floor Judges oder eines anderen Spielleiters erfolgen.**

Tabelle: Fehlerhafte Decks und Decklisten

<u>Fehler</u>	<u>Korrektur</u>	<u>Zeitpunkt des Bekanntwerdens</u>	<u>Verhängte Strafe</u>
Sowohl das Deck als auch die Deckliste sind legal, aber sie passen nicht zueinander.	Entweder das Deck oder die Deckliste muss so korrigiert werden, dass beides zueinander passt.	Vor Beginn der 1.Runde	Verwarnung
		Zwischen den Runden	Milde Strafe, Partie-Niederlage für die nächste Runde
		Während einer Runde	Milde Strafe, Partie-Niederlage
Die Deckliste ist illegal, aber das Deck selbst ist legal.	Die Deckliste muss so korrigiert werden, dass sie dem Deck entspricht.	Vor Beginn der 1.Runde	Verwarnung
		Zwischen den Runden	Milde Strafe, Partie-Niederlage für die nächste Runde
		Während einer Runde	Milde Strafe, Partie-Niederlage
Die Deckliste ist legal, aber das Deck selbst ist illegal.	Das Deck muss so korrigiert werden, dass es der Deckliste entspricht.	Vor Beginn der 1.Runde	Verwarnung
		Zwischen den Runden	Milde Strafe, Partie-Niederlage für die nächste Runde
		Während einer Runde	Milde Strafe, Partie-Niederlage
Sowohl das Deck als auch die Deckliste sind illegal.	Der Spieler muss eine legale Deckliste anfertigen und ein entsprechendes Deck bauen. Beides muss von einem Floor Judge überprüft und freigegeben werden.	Vor Beginn der 1.Runde	Milde Strafe, Match-Niederlage für die erste Runde
	Der Spieler wird disqualifiziert.	Zwischen den Runden	Disqualifikation
		Während einer Runde	Disqualifikation

Hinweis: Falls ein Spieler nicht genug Karten ins seinem Spieldeck haben sollte, um die Voraussetzung für die minimale Deckgröße zu erreichen, die für das Format in **Abschnitt 2.3.1.1** der **Turnierregeln** angegeben ist – wobei alle Modifikationen der Deckgröße durch Karten berücksichtigt werden –, so darf ein Judge zufällige Karten aus dem Sideboard des Spielers nehmen und sie dem Spieldeck hinzufügen. Dem Sideboard dürfen keine weiteren Karten hinzugefügt werden, nachdem Karten ins Spieldeck transferiert wurden.

Falls ein Spieler mehr Exemplare einer Karte als erlaubt in seinem Deck hat, so werden die zusätzlichen Exemplare der Karte entfernt und die entsprechende oben angegebene Strafe verhängt.

3.4 Markierte Karten – Milde Strafe

Alle Gegenstände nutzen sich mit der Zeit ab, so auch Karten und Kartenhüllen. Im Laufe eines oder mehrerer Turniere kann eine Kartenhülle so markiert werden, dass man sie von anderen

Karten im Deck unterscheiden kann. Wenn ein Floor Judge dies bemerkt, sollte er einen Deck-Check durchführen. Wenn die Markierung der Karte unbeabsichtigt erscheint, sollte der Floor Judge den Spieler auffordern, seine Kartenhüllen so zu ändern, dass keine Karte im Deck mehr von den anderen unterschieden werden kann. Wenn es klar ist, dass der Spieler nicht die Absicht hatte, sich einen Vorteil zu verschaffen (oder er die Markierung gar nicht bemerkt hat), ist eine Verwarnung ausreichend. Der Floor Judge sollte sicherstellen, dass der Spieler versteht, wie wichtig es ist, seine Kartenhüllen in gutem Zustand zu halten.

Wenn bei einem Casual-Event eine Karte in einem Deck ohne Kartenhüllen in irgendeiner Weise deutlich markiert ist, kann der Floor Judge eine Verwarnung aussprechen und den Spieler auffordern, die Karte entweder durch ein unmarkiertes Exemplar derselben Karte zu ersetzen oder undurchsichtige Hüllen zu verwenden, die die Markierung verdecken.

Die Spieler sind dafür verantwortlich, ihr Spielmaterial in gutem Zustand zu halten. Wenn ein Floor Judge glaubt, dass ein Spieler absichtlich markierte Karten oder Kartenhüllen verwendet, um sich einen Vorteil zu verschaffen, sollte er eine Untersuchung wegen Betrugs einleiten.

Wenn ein Floor Judge es für notwendig erachtet, kann er Proxys für Karten erstellen, die im Laufe des Events markiert oder beschädigt wurden. Weitere Informationen dazu sind in den Turnierregeln des Spiels zu finden.

3.5 Langsames Spielen – Milde Strafe

Auch bei Casual-Events wird von den Spielern erwartet, dass sie in einem angemessenen Tempo spielen. Angemessen heißt, dass für den Gegner kein Nachteil durch das Zeitlimit entsteht. Langsames Spielen ist ein Problem, das auftritt, wenn ein Spieler übermäßig lange braucht, um eine oder mehrere Spielhandlungen auszuführen. Es kann ein schmaler Grat sein zwischen langsamem Spielen, das unbeabsichtigt ist, und Zeitschinden, das eine Form von Betrug darstellt. Spieler sollten offen kommunizieren, wenn sie glauben, dass ihr Gegner zu langsam spielt. Oft reicht ein einfaches „Spiel bitte etwas schneller“ von einem Floor Judge aus, um die Situation zu bereinigen.

Im Allgemeinen sollte ein Spieler nicht mehr als durchschnittlich 10 bis 15 Sekunden (20 bis 25 Sekunden bei einem Casual-Event) pro Spielhandlung benötigen. Eine „Spielhandlung“ ist in diesem Zusammenhang jede einzelne Handlung, die während der Partie ausgeführt wird, z. B. das Spielen einer Karte oder das Auslösen einer Fähigkeit. Wenn ein Spieler gelegentlich länger braucht, ist das noch kein langsames Spielen. Erst wenn er ständig länger braucht, insbesondere wenn nur wenige Spielhandlungen zur Auswahl stehen, gilt dies als langsames Spielen.

Wenn ein Floor Judge langsames Spielen beobachtet, kann er die Aufforderung „Spiel bitte etwas schneller“ zusammen mit einer milden Strafe aussprechen. Falls der Spieler auch nach der Aufforderung weiterhin langsam spielt, sollte der Judge eine weitere Strafe verhängen und die Schwere der Strafe mit jedem weiteren Vorfall erhöhen (beim zweiten Vorfall eine harte Strafe,

beim dritten Vorfall eine extreme Strafe). Wiederholte Verstöße, insbesondere nach Verwarnungen und Strafen, können auch eine Partie-Niederlage rechtfertigen, wenn der Floor Judge dies für angemessen hält.

Wenn ein Floor Judge der Meinung ist, dass ein Spieler absichtlich Zeit schindet, um das Zeitlimit zu seinem Vorteil zu nutzen, dann ist dies eine Form von **Betrug** und sollte als solche behandelt werden.

3.6 Hygiene – Variable Strafen

OP-Events sind öffentliche Veranstaltungen, daher wird von allen Teilnehmern erwartet, dass sie sich an einen gewissen Hygienestandard halten. Grundlegende Hygieneregeln wie das Händewaschen nach dem Toilettengang oder das Bedecken von Mund und Nase beim Husten oder Niesen sollten selbstverständlich sein. Was die allgemeine Hygiene betrifft, so ist jeder Spieler dafür verantwortlich, so gepflegt zu erscheinen, dass das Event nicht gestört wird. Wenn ein Spieler ungepflegt erscheint und dadurch den anderen Teilnehmern den Spaß verdirbt, können die Spielleiter des Events den Spieler auffordern, sein Verhalten zu korrigieren. Weigert sich der Spieler, kann nach Ermessen des Spielleiters eine Strafe verhängt werden.

Im Allgemeinen lassen sich hygienebedingte Störungen in die folgenden Kategorien einordnen:

- *Übermäßiger Körpergeruch* – Von den Spielern wird nicht erwartet, dass sie nach Rosen durften. Wenn jedoch der Körpergeruch eines Spielers so stark ist, dass er den Gegner oder einen seiner Nachbarn ablenkt, kann ein Spielleiter den Spieler auffordern, ein Deodorant aufzutragen oder eine ähnliche Maßnahme zu ergreifen. Bei Nichtbeachtung kann je nach Stärke des Geruchs eine Verwarnung oder eine milde Strafe verhängt werden.
- *Krankheit* – Im Interesse der Gesundheit aller sollten die Spieler es vermeiden, andere Personen oder deren Spielmaterial anzuhusten oder anzuniesen. Das Tragen einer Maske oder zumindest das Bedecken von Mund und Nase beim Husten oder Niesen ist nicht nur eine Frage der Höflichkeit, sondern wird von jedem Event-Teilnehmer erwartet, der auch nur leicht erkältet ist. Wenn ein Spieler ansteckend ist oder sich offensichtlich unwohl fühlt, sollte er nicht teilnehmen. Bei Nichtbeachtung dieser Vorschrift kann je nach Situation eine milde oder harte Strafe verhängt werden.
- *Offene Wunden* – Aus gesundheitlichen Gründen sollte jeder Event-Teilnehmer, der eine offene Wunde an einer exponierten Körperstelle hat (z. B. am Arm oder im Gesicht), dafür sorgen, dass diese Wunde vor der Teilnahme am Event abgedeckt wird. Bei Nichtbeachtung dieser Vorschrift kann eine harte Strafe verhängt werden.
- *Ungewaschene Hände/Körper* – Bei öffentlichen Spielveranstaltungen halten sich oft viele Menschen auf engem Raum auf. Aus Rücksicht auf die anderen Event-Teilnehmer sind die Spieler angehalten, sich selbst und ihren Spielbereich so sauber wie möglich zu halten. Die Spieler sollten sich nach Möglichkeit vor jeder Turnierrunde die Hände waschen. Hinterlässt ein Spieler in seinem Spielbereich oder auf dem Spielmaterial eines anderen Spielers auffällige Mengen von Schweiß, Haaren oder anderen Körperrückständen, so ist er dafür verantwortlich, diese Verunreinigungen so schnell und

gründlich wie möglich zu beseitigen. Bei Nichtbeachtung kann eine harte Strafe verhängt werden.

3.7 Unsportliches Verhalten – Variable Strafen

Unsportliches Verhalten liegt vor, wenn sich eine Person gegenüber einer anderen Person auf dem Event unangemessen verhält, wenn eine Person versucht, sich einen Spielvorteil zu verschaffen, indem sie absichtlich einen Faktor außerhalb des Spiels oder des Events ausnutzt, oder wenn eine Person während des Spiels in irgendeiner Weise betrügt. Unsportliches Verhalten ist ein direkter Verstoß gegen die Grundsätze von FFG OP-Events und wird daher nicht toleriert, unabhängig davon, ob es sich um ein Casual- oder Competitive-Event handelt.

3.7-A. Grundlegende Verhaltensregeln

Alle Personen, die an einem Fantasy Flight Games Organized Play-Event teilnehmen, müssen sich an die grundlegenden Verhaltensregeln halten, unabhängig von ihrem Hintergrund, ihrer Erfahrung mit dem Spiel und ihrem Status innerhalb der Community. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Person Spieler, Zuschauer oder Spielleiter ist. Jeder, der in irgendeiner Form an einem OP-Event teilnimmt, ist verpflichtet, sich an grundlegende Regeln des Anstands zu halten und seinen Mitmenschen mit Höflichkeit und Respekt zu begegnen.

Die Nichtbeachtung oder Weigerung, diese grundlegenden Verhaltensregeln einzuhalten, kann nach Ermessen der Spielleiter eine Strafe für die betreffende Person nach sich ziehen.

3.7-B. Geringfügiges unsportliches Verhalten: Unangemessenes Verhalten

Diese Art von unsportlichem Verhalten umfasst Handlungen, die dazu führen, dass sich andere Event-Teilnehmer – seien es Spieler, Zuschauer oder Spielleiter – in der Gegenwart der fehlverhaltenden Person unwohl fühlen. Welche Handlungen als „geringfügiges“ Fehlverhalten eingestuft werden, liegt weitestgehend im Ermessen des Judges. Als Faustregel gilt, dass jede Situation, die im Moment ein soziales Unbehagen hervorruft, als geringfügiges Fehlverhalten angesehen werden kann. Die typische Strafe für geringfügiges unsportliches Verhalten ist eine **harte Strafe**. Der Head Judge kann diese Strafe jedoch auf Antrag eines Floor Judges in eine extreme Strafe umwandeln, wenn er dies für angemessen hält. **Zur Erinnerung: Nur der Head Judge ist befugt, einen Spieler von einem Event zu disqualifizieren, und nur der Event-Organisator darf einen Spieler des Geländes verweisen.** Wenn ein Floor Judge der Meinung ist, dass ein Spieler von einem Event ausgeschlossen werden sollte, muss er dem Head Judge die Disqualifikation des Spielers vorschlagen.

Alle Vorkommnisse, die das Erlebnis eines Event-Teilnehmers erheblich beeinträchtigen oder gar verderben können, fallen in diese Kategorie.

Im Folgenden sind einige Beispiele für unangemessenes Verhalten aufgeführt, die in die Kategorie „geringfügiges unsportliches Verhalten“ fallen:

1. Ein Spieler verwendet gegenüber einer anderen Person vulgäre oder beleidigende Ausdrücke oder macht eine beleidigende oder anstößige Geste.
2. Ein Spieler verlangt, dass ein Floor Judge eine Strafe gegen einen anderen Spieler verhängt, obwohl dies nicht gerechtfertigt ist.
3. Ein Spieler bittet einen Zuschauer um Hilfe von außen, oder ein Zuschauer leistet einem Spieler unaufgefordert Hilfe von außen.
 - a. Falls ein Spieler einen solchen Verstoß begeht, sollte er zusätzlich zu den damit verbundenen Strafpunkten eine Partie-Niederlage erhalten. Der Spieler muss nicht für das Turnier, in dem er Hilfe von außen leistet, angemeldet sein, um diese Strafe zu erhalten.
 - b. Ein Spieler, der die Richtlinien zu elektronischen Geräten in **Abschnitt 3.1.6 der Turnierregeln** missachtet, sollte eine Tracking-Strafe (0 Strafpunkte) erhalten. Für einen Spieler, der diesen Verstoß wiederholt begeht, wird das Vergehen auf Hilfe von außen hochgestuft und er erhält eine Partie-Niederlage.
4. Ein Spieler beleidigt eine andere Person, sei es einen anderen Spieler, einen Zuschauer oder einen Spielleiter.
5. Ein Spieler befolgt die Anweisungen eines Floor Judges, Head Judges oder Event-Organisators nicht.
6. Ein Spieler hinterlässt übermäßig viel Müll am Tisch oder im Spielbereich, nachdem er aufgestanden und gegangen ist.
7. Ein Spieler trampelt herum, wirft sein Deck auf den Boden oder reagiert anderweitig übertrieben frustriert auf eine Niederlage. **Wenn ein Spieler beginnt, sich zu aggressiv zu verhalten, ist dies eine schwerwiegende Störung (siehe 3.7-D. Aggressives Verhalten).**
8. Ein Spieler feiert einen Sieg übermäßig laut und ausgelassen oder er verhält sich gegenüber dem besiegten Spieler unhöflich und herablassend (z. B. indem er ihn verhöhnt).
9. Eine Person, die am Event teilnimmt, trägt anstößige Kleidung oder hat anstößige Bilder auf ihrem Spielmaterial, z. B. auf einer Spielmatte. Der Spieler muss die anstößigen Bilder entfernen oder abdecken oder riskiert eine Verschärfung seiner Strafe. „Anstößig“ bedeutet in diesem Zusammenhang:
 - a. Alles, was in irgendeiner Weise als rassistisch, sexistisch oder diskriminierend angesehen werden könnte.
 - b. Gewaltdarstellungen und ekelerregende Bilder.
 - c. Sexuell anzügliche oder pornografisches Material.
 - d. Nicht jugendfreie Sprache, d. h. Schimpfwörter, Kraftausdrücke usw.

Auch ein Missverständnis kann dazu führen, dass sich jemand unbehaglich fühlt. Man kann unbeabsichtigt eine Bemerkung machen oder sich in einer Weise verhalten, die jemanden beleidigt oder stört. Wenn ein Floor Judge die Situation beurteilt und feststellt, dass die beleidigende Person keine Absicht hatte, jemanden zu beleidigen, und sie sich *aufrechtig* entschuldigt, kann der Floor Judge den Head Judge bitten, die Strafe nach seinem Ermessen auf eine milde Strafe herabzusetzen. Wenn dieselbe Person jedoch ein zweites Mal während des

Events einen solchen Verstoß begeht, sollte sie sofort disqualifiziert werden. Es ist wichtig, dass der Floor Judge dies klar kommuniziert und, falls nötig, die Person belehrt, um sicherzustellen, dass sie versteht, was an ihrem Verhalten falsch war.

3.7-C. Gravierendes unsportliches Verhalten: Belästigung

Diese Art von unsportlichem Verhalten beinhaltet Handlungen mit böswilliger Absicht oder grober Rücksichtslosigkeit, die einer anderen Person das Event verderben oder sie gar zum Verlassen des Events veranlassen können. **Belästigungen jeglicher Art werden bei FFG OP-Events absolut nicht toleriert und werden streng bestraft.** Belästigung kann unter anderem Folgendes mit beinhalten: Jede Art von Äußerung oder Verhalten, das feindselig, bedrohlich, erniedrigend, aufdringlich oder objektivierend ist.

Eine Person dazu zu bringen, sich bei einem Event unwohl, unsicher oder unwillkommen zu fühlen, ist ein direkter Verstoß gegen die Prinzipien von FFG OP-Events. Personen, die auch nur einmal jemanden belästigen, werden sofort **disqualifiziert**. Personen, die weiterhin andere belästigen oder einen besonders schwerwiegenden Verstoß begangen haben, sollten des Geländes verwiesen werden.

Nachfolgend sind einige Beispiele für belästigendes Verhalten aufgeführt, die als gravierendes unsportliches Verhalten gelten:

1. Eine Person verwendet eine rassistische oder andere abwertende Bezeichnung oder Formulierung gegenüber einer anderen Person.
2. Eine Person macht ohne ausdrückliche Zustimmung unangemessene Fotos von einer anderen Person.
3. Eine Person macht einer anderen Person unerwünschte romantische oder sexuelle Avancen und hört nicht auf, wenn diese abgelehnt werden.
4. Eine Person stellt sich einer anderen Person absichtlich in den Weg, damit es zu einer körperlichen Berührung kommt.
5. Eine Person berührt eine andere Person absichtlich auf unerwünschte oder bedrohliche Weise (z. B. an den Schultern oder am Hemd packen, Kopf oder Gesicht berühren, auf den Hintern schlagen usw.).
6. Eine Person schikaniert eine andere Person über soziale Medien oder durch manipulative Sprache.

3.7-D. Aggressives Verhalten

Ein FFG OP-Event soll ein sicherer Ort sein, an dem alle Spieler ihr Spiel unbesorgt genießen können. Jede Person – egal ob Spieler, Zuschauer oder Spielleiter –, die dieses Sicherheitsgefühl durch aggressives oder gewalttätiges Verhalten stört, wird nicht toleriert. Der Event-Organisator kann einer Person, die ein solches Verhalten an den Tag legt, den Zutritt verweigern oder sie gegebenenfalls des Geländes verweisen.

Nachfolgend sind einige Beispiele für aggressives Verhalten aufgeführt:

1. Eine Person versucht, eine andere Person zu schlagen oder droht verbal damit.

2. Eine Person zieht den Stuhl unter einer anderen Person weg, damit diese zu Boden fällt.
3. Eine Person wirft aus Frust oder Wut Spielmaterial oder andere Gegenstände.
4. Eine Person stößt absichtlich einen Tisch um.
5. Eine Person beginnt, eine andere Person aus Wut anzuschreien.
6. Eine Person bringt eine Waffe zu dem Event mit oder droht, eine Waffe mitzubringen.

Keine dieser oder ähnlicher Verhaltensweisen wird in irgendeiner Form toleriert. Wenn sich eine Person in irgendeiner Weise aggressiv verhält, sollte der Head Judge sie sofort **disqualifizieren**. Anschließend wird empfohlen, dass der Event-Organisator die betreffende Person des Geländes verweist. Am Ende des Events sollten die disqualifizierte Person und der betreffende Vorfall an FFG OP gemeldet werden.

3.7-E. Bestechung und Absprachen

Spieler kommen zu Organized Play-Events mit der Absicht, Spaß an einem Spiel zu haben und in einer freundlichen Umgebung gegen andere anzutreten. Bestechung und Absprachen können die Integrität dieses Umfelds verletzen, indem sie einen größeren Fokus auf die Manipulation des Systems als auf das eigentliche Spiel legen. Dies ist nicht die Art von Veranstaltung, die FFG fördern möchte.

Bestechung bedeutet, dass ein Spieler seinem Gegner eine Belohnung oder einen Anreiz anbietet, um ihn zum Aufgeben, einem Unentschieden oder sogar einer Änderung des Spielergebnisses zu bewegen. Eine Bestechung kann in jeder Form erfolgen, die der Gegner für erstrebenswert hält, sei es Geld, Promo-Material, Preise oder sogar persönliche Gefälligkeiten. Bestechung in jeglicher Form, an der irgendjemand bei einem FFG OP-Event beteiligt ist, ist streng verboten und führt zur **Disqualifikation** der Person, die die Bestechung anbietet. Wenn der Gegner die Bestechung annimmt, macht er sich ebenfalls dieser Störung des Events schuldig und sollte die gleiche Strafe erhalten.

Absprachen liegen immer dann vor, wenn zwei oder mehr Spieler das Ergebnis ihrer Partie vor dem Ende der Partie besprechen und daraufhin das Ergebnis der Partie willkürlich oder zufällig festlegen. Absprachen können jederzeit stattfinden, auch zwischen Turnierrunden, und werden niemals toleriert. Absprachen verletzen die Integrität eines Turniers als Ganzes, indem sie die Bemühungen derjenigen zunichtemachen, die sich ihren Platz in der Rangliste allein durch ihre spielerischen Leistungen verdient haben. Dies kann den Spaß am gesamten Event erheblich mindern und wird daher mit der Disqualifikation eines jeden Spielers geahndet, der an einer Absprache beteiligt ist.

Hinweis: Die Aufteilung von Preisen zwischen einem oder mehreren Spielern – oft auch als „Prize Splitting“ bezeichnet – wird als eine Form der Absprache betrachtet und ist daher auf keiner Ebene des Organized Play zulässig.

Das Aufgeben einer Partie stellt an sich keine Absprache dar. Die Spieler dürfen eine Partie jederzeit **vor dem Ende der Partie** aufgeben, solange keine Diskussion darüber oder

Aufforderung dazu stattgefunden hat. Es gilt jedoch als Betrug, einen Gegner zum Aufgeben zu überreden oder zu manipulieren, um einer Person einen eindeutigen Vorteil zu verschaffen. Einen Gegner in irgendeiner Form zum Aufgeben aufzufordern, fällt unter Absprache und ist ein Grund zur **Disqualifikation**.

Nachfolgend sind einige Beispiele für Absprachen aufgeführt:

1. *Ein Spieler bietet seinem Gegner an, die Partie aufzugeben, wenn er dafür im Gegenzug einen Teil der Preise erhält, die der Gegner gewinnt.*
 - a. Dies ist auch eine Form von Bestechung.
2. *Zwei Spieler stellen fest, dass sie beide in den Cut kommen werden, egal wer gewinnt. Nachdem sie dies miteinander besprochen haben, beschließen sie, das Ergebnis ihrer Partie auszuwürfeln, anstatt die Partie zu spielen.*
 - a. Sobald es eine solche Diskussion gibt, ist die Integrität der Partie verloren. Wenn die Spieler die Partie nicht spielen wollen, sollte einer von ihnen aufgeben.
3. *Spieler A und Spieler B sind Freunde. Spieler A weiß bereits, dass er in den Cut kommt, aber Spieler B braucht noch einen Sieg, um dies zu erreichen. Nach einer Diskussion bietet Spieler A an, aufzugeben, damit Spieler B ebenfalls weiterkommt, und Spieler B stimmt zu.*
 - a. Sobald es eine solche Diskussion gibt, ist die Integrität der Partie verloren. Spieler A darf die Partie jederzeit aufgeben, sollte dies aber tun, *ohne* die Aufgabe abzusprechen.

Für die Feststellung, ob eine Absprache vorliegt, gilt es als „Diskussion“, wenn die beteiligten Spieler verhandeln und sich auf ein bestimmtes Ergebnis einigen. Es liegt weitgehend im Ermessen des Judges zu entscheiden, ob ein bestimmtes Gespräch zwischen Spielern eine Diskussion ist, die zu einer Absprache führt, oder nicht.

Anmerkung: Wenn ein Spieler versucht, mit einem anderen Spieler eine Absprache zu treffen und der andere Spieler dies ablehnt, handelt es sich um eine „versuchte Absprache“. Der Spieler, der versucht hat, die Absprache zu treffen, erhält eine milde Strafe, während der Spieler, der sich geweigert hat, keine Strafe erhält.

3.7-F. Zeitschinden

Zeitschinden liegt vor, wenn ein Spieler *absichtlich* langsam spielt, um einen Vorteil aus dem Zeitlimit zu ziehen. Wenn ein Spieler **unabsichtlich langsam spielt**, fällt dies unter

3.5 Langsames Spielen.

Folgendes deutet darauf hin, dass ein Spieler aktiv Zeit schindet:

- Der Spieler braucht extrem lange für jede Spielhandlung (1 Minute oder länger), auch wenn er aktuell nur wenige Handlungsmöglichkeiten zur Auswahl hat.
 - Zur Erinnerung: Eine „Spielhandlung“ ist jede einzelne spielbezogene Handlung, wie das Spielen einer Karte oder das Auslösen einer Fähigkeit.

- Der Spieler spielt weiterhin langsam, auch nachdem er eine Strafe für langsames Spielen erhalten hat und von einem Floor Judge aufgefordert wurde, schneller zu spielen.
- Ein Spieler spielt zunächst in normalem Tempo und wird dann plötzlich langsamer, wenn er merkt, dass sich die Turnierrunde dem Zeitlimit nähert.

Zeitschinden ist eine Form von Betrug und rechtfertigt daher das gleiche Strafmaß. Wenn ein Floor Judge bestätigen kann, dass ein Spieler Zeit schindet, sollte er den Head Judge informieren, damit dieser den betreffenden Spieler **disqualifiziert**.

3.7-G. Vandalismus und Diebstahl

Menschen kommen zu FFG OP-Events mit der Erwartung, dass ihre persönliche Sicherheit gewährleistet ist und auch ihr Eigentum sicher bleibt. Die Beschädigung oder der Diebstahl von fremdem Eigentum wird bei FFG OP-Events nicht toleriert. Wenn jemand das Eigentum einer anderen Person zerstört oder unbrauchbar macht, sollte der Täter aufgefordert werden, den Veranstaltungsort sofort zu verlassen. Handelt es sich um einen Spieler, sollte der Head Judge ihn sofort **disqualifizieren**.

Wird eine Person beim Diebstahl fremden Eigentums erwischt, sollte sie aufgefordert werden, die gestohlenen Gegenstände dem Eigentümer zurückzugeben und den Veranstaltungsort zu verlassen. Handelt es sich um einen Spieler, sollte der Head Judge ihn sofort **disqualifizieren**.

3.7-H. Betrug

Wenn ein Spieler versucht, sich einen Vorteil im Turnier zu verschaffen, indem er absichtlich eine Regel bricht, die Spielleiter anlügt, absichtlich Spielergebnisse fälscht oder falsch meldet oder irgendeinen anderen Teil des Systems zu seinem eigenen Vorteil missbraucht, macht er sich des Betrugs schuldig. Spieler nehmen an FFG OP-Events teil, um ihre Lieblingsspiele mit Gleichgesinnten zu spielen. Es gibt nur wenige Dinge, die einem Event mehr schaden, als wenn ein Teilnehmer durch Unehrllichkeit und Missbrauch des Systems eine hohe Platzierung erreicht.

Wenn ein Floor Judge feststellt, dass ein Spieler betrügt oder betrogen hat, **muss der Floor Judge dies sofort dem Head Judge melden. Der Head Judge muss dann den betreffenden Spieler disqualifizieren**, um die Integrität des Turniers und der anderen Spieler zu wahren. Am Ende des Events sollte der betrügende Spieler und die Art des Betrugs an FFG OP gemeldet werden.

Anmerkung: Generell müssen zwei Kriterien erfüllt sein, damit etwas als Betrug gilt: Erstens muss der Spieler sich dadurch selbst einen Vorteil verschaffen oder einem anderen Spieler einen Nachteil verschaffen. Zweitens muss sich der Spieler bewusst sein, dass das, was er tut, gegen die Regeln verstößt. Wenn diese beiden Kriterien nicht erfüllt sind, fällt die Störung möglicherweise in eine andere Kategorie und sollte entsprechend behandelt werden. **Es bleibt jedoch eine Einzelfallentscheidung, die weitgehend von der Interpretation und dem Urteilsvermögen des Head Judges abhängt.** Wenn sich ein Spielleiter unsicher ist, ob ein Spieler betrügt oder betrogen hat, sollte er sich mit einem anderen Spielleiter beraten.

4. Verlängerung

Wann immer eine Unterbrechung auftritt – egal, ob es sich um eine Störung des Spielablaufs, eine Störung des Events oder auch nur um einen routinemäßigen Deck-Check handelt –, kann das anschließende Eingreifen des Judges den Spielern Zeit für die Beendigung ihres Matches nehmen. Aus diesem Grund sollten die Judges, die das Problem lösen, den Spielern eine Zeitverlängerung gewähren, wobei die genaue Form der Verlängerung von der jeweiligen Situation abhängt:

Störungen des Spielablaufs – Alle Störungen des Spielablaufs sollten eine 1:1-Verlängerung geben, aufgerundet auf die nächste Minute.

Störungen des Events – Nur die folgenden Störungen des Events rechtfertigen eine Verlängerung:

- **Unpünktlichkeit**
 - Wenn ein Spieler mit 1 bis 5 Minuten Verspätung eintrifft und keine Partie-Niederlage gegeben wurde, sollte das Match eine 1:1-Verlängerung erhalten, aufgerundet auf die nächste Minute.
 - Wenn ein Spieler mit 6 bis 10 Minuten Verspätung eintrifft und eine Partie-Niederlage für Partie 1 gegeben wurde, sollte das Match eine 1:1-Verlängerung erhalten, aufgerundet auf die nächste Minute.
- **Langsames Spielen**
 - Wenn ein Spieler eine Strafe für unbeabsichtigtes langsames Spielen erhält, sollte das Match eine 1:1-Verlängerung erhalten, aufgerundet auf die nächste Minute.
 - **Erinnerung:** Absichtliches langsames Spiel wird als Zeitschinden betrachtet, was eine Form des Betrugs ist. In diesem Fall sollte der betreffende Spieler disqualifiziert werden und das Match benötigt keine Verlängerung.

Deck-Checks – Immer wenn ein Judge einen Deck-Check durchführt, sollte das Match eine 1:1-Verlängerung erhalten (aufgerundet auf die nächste Minute), plus zusätzliche 3 Minuten, um den Spielern die Möglichkeit zu geben, sich für ihr Spiel vorzubereiten.

Anhang: Strafrichtlinien

Vergehen	Strafe	Anmerkungen
<i>Störungen des Spielablaufs</i>		
Angezeigter Spielfehler Ein Spieler zeigt an, dass sein Gegner einen Spielfehler gemacht hat, und der Judge braucht nur ein oder zwei Minuten, um den Fehler zu korrigieren.	Tracking (0 Strafpunkte – siehe rechts)	Dies dient nur der Nachverfolgung. Es liegt im Ermessen des Judges zu entscheiden, ob böswilliges Verhalten vorliegt.
Geringfügiger Spielfehler Es wurde ein einfacher, unbeabsichtigter Spielfehler gemacht, und der Judge braucht nur 1 oder 2 Minuten, um den Fehler zu erkennen und zu korrigieren.	Verwarnung (1 Strafpunkt)	Wenn ein Spieler immer wieder solche Fehler macht, ist es angebracht, eine milde Strafe zu verhängen. Wenn eine Regelung auf diesem Strafmaß mehr als 3 Minuten benötigt, sollte der Judge in Erwägung ziehen, eine milde Strafe zu verhängen.
Mittelschwerer Spielfehler Es wurden mehrere kleine Fehler oder ein größerer Fehler gemacht, und der Judge benötigt etliche Minuten, um den Fehler zu korrigieren, was möglicherweise eine Verlängerung erforderlich macht.	Milde Strafe (2 Strafpunkte)	Wenn eine Regelung auf diesem Strafmaß mehr als 5 Minuten benötigt, sollte der Judge in Erwägung ziehen, eine harte Strafe zu verhängen.
Schwerwiegender Spielfehler Es wurden mehrere größere Fehler oder ein erheblicher, möglicherweise weitreichender Fehler gemacht, und der Judge benötigt viel Zeit, um den Fehler zu korrigieren (falls dies überhaupt möglich ist).	Harte Strafe (4 Strafpunkte)	Wenn die Integrität der Partie unwiderruflich beeinträchtigt wurde, kann der Judge in Erwägung ziehen, zusätzlich zu der harten Strafe eine Partie-Niederlage zu verhängen.
<i>Störungen des Events</i>		
Unpünktlichkeit Ein Spieler kommt zu spät zu seinem Match, ohne dem Judge vorher Bescheid zu sagen.	Milde Strafe (2 Strafpunkte)	„Zu spät kommen“ ist definiert als eine Verspätung von 1 bis 5 Minuten.
Abwesenheit Ein Spieler erscheint nicht innerhalb einer angemessenen Zeit zu seinem Match.	Partie-/Match-Niederlage, Harte Strafe (4 Strafpunkte)	Wenn ein Spieler mehr als 5 Minuten zu spät kommt, gilt er als abwesend und erhält eine Partie-Niederlage. Kommt er mehr als 10 Minuten zu spät, erhält er eine Match-Niederlage, eine harte Strafe und wird von der Turnierliste gestrichen.
Fehlerhafte Decks und/oder Decklisten Es stellt sich heraus, dass das Deck oder die Deckliste eines Spielers einen unbeabsichtigten Fehler enthält oder nicht turnierlegal ist.	(siehe Abschnitt 3.3 Fehlerhafte Decklisten)	Welche Strafe verhängt wird, hängt von der Art des Fehlers ab und davon, wann er bekannt wurde. Unabhängig davon, welche Strafe verhängt wird, muss der Spieler den Fehler korrigieren, sobald er bekannt wird. Mehr dazu Abschnitt 3.3 dieses Dokuments.
Markierte Karten Ein Spieler hat erkennbare Markierungen auf einer oder mehreren seiner Karten oder Kartenhüllen.	Milde Strafe (2 Strafpunkte)	Zusätzlich zur Strafe muss der Spieler die betroffenen Karten/Kartenhüllen durch unmarkierte ersetzen.
Kartenfehler	Milde Strafe (2 Strafpunkte)	Zusätzlich zur Verhängung der Strafe muss der Judge die Situation untersuchen und klären, mit

Ein Spieler zieht versehentlich mehr Karten, als er darf, deckt mehr Karten auf, als ihm gestattet ist, oder stört auf andere Weise die Partie durch Fehler im Zusammenhang mit Karten.		dem Ziel, die Partie, wenn möglich, so fortzusetzen, wie sie vor dem Vorfall hätte weitergehen sollen (siehe Abschnitt 2.5 für weitere Informationen). Erinnerung: Wenn ein Judge Karten in ein Deck zurückmischt, zählt dies nicht als „mischen“ für Spieleffekte.
Langsames Spielen Ein Spieler braucht unbeabsichtigt mehr Zeit als notwendig, um eine oder mehrere Spielhandlungen auszuführen.	Milde Strafe (2 Strafpunkte)	Dieses Vergehen bezieht sich auf <u>unbeabsichtigtes</u> langsames Spielen. <u>Absichtliches</u> langsames Spielen (Zeitschinden) ist eine Form von Betrug und sollte entsprechend geahndet werden. Mehr dazu in Abschnitt 3.5 und Abschnitt 3.7-F .
Geringfügiges unsportliches Verhalten Das Verhalten eines Spielers führt zu Spannungen oder Unbehagen an seinem Spieltisch oder benachbarten Tischen.	Harte Strafe (4 Strafpunkte)	Das meiste Fehlverhalten sollte auf Einzelfallbasis beurteilt werden. Je nach Umständen kann die Strafe auf eine extreme Strafe erhöht oder auf eine milde Strafe herabgesetzt werden.
Gravierendes unsportliches Verhalten Ein Spieler sorgt für eine gravierende Störung, die anderen Teilnehmern den Spaß verdirbt, ein erhebliches Eingreifen des Judges erfordert oder das Event für andere Teilnehmer völlig ruiniert.	Disqualifikation	Alle Formen der Belästigung fallen in diese Kategorie, unabhängig von der augenscheinlichen Schwere des Vorfalls. Wenn ein Spieler ein besonders schweres Vergehen begeht, sollte er nicht nur disqualifiziert, sondern auch des Geländes verwiesen werden.
Aggressives Verhalten Ein Spieler unternimmt während des Events irgendeine aggressive Handlung gegen eine andere Person oder deren Eigentum oder droht damit.	Disqualifikation	Aggressives Verhalten und Drohungen werden bei FFG OP-Events nicht toleriert. Wer ein solches Vergehen begeht, sollte disqualifiziert und des Geländes verwiesen werden.
Bestechung und Absprachen Ein Spieler bietet einem anderen Spieler eine Belohnung oder einen Gefallen als Gegenleistung für die Manipulation des Spielergebnisses an (Bestechung), oder zwei oder mehr Spieler besprechen einen für sie günstigen Spielausgang und führen diesen dann herbei, ohne das Spiel regulär zu spielen (Absprache).	Disqualifikation	Detailliertere Informationen zur Definition von Bestechung und/oder Absprachen sowie Hilfestellungen beim Bestimmen, ob ein solches Vergehen vorliegt, sind in Abschnitt 3.7-E zu finden.
Vandalismus und Diebstahl Ein Spieler beschädigt oder stiehlt das Eigentum eines anderen Spielers.	Disqualifikation	Vandalismus und Diebstahl werden bei FFG OP-Events nicht toleriert. Wer ein solches Vergehen begeht, sollte disqualifiziert und des Geländes verwiesen werden.
Betrug Ein Spieler versucht, sich durch Unehrlichkeit, Manipulation von Ergebnissen, Missbrauch des Systems oder absichtliche	Disqualifikation	Betrug liegt vor, wenn ein Spieler <u>absichtlich</u> falsch handelt und sich dadurch <u>einen unfairen Vorteil</u> verschaffen kann. Dinge wie unbewusst langsames Spielen oder versehentliches Ziehen von zu vielen Karten sind kein Betrug. Wer diese Dinge jedoch ein zweites Mal tut, nachdem er eine

Regelverstöße einen Vorteil im Turnier zu verschaffen.		Strafe dafür erhalten hat, kann sich des Betrugs schuldig machen.
Wiederholte Verstöße Ein „zweiter Verstoß“ bedeutet, dass der Spieler einen Verstoß, für den er bereits bestraft wurde, noch einmal begeht, und dafür eine weitere Strafe erhält.	Gleiche Strafe wie zuvor, aber um einen Schritt erhöht	Verwarnungen werden zu milden Strafen, milde Strafen werden zu harten Strafen, harte Strafen werden extremen Strafen und extreme Strafen werden zu Disqualifikation. Bei Casual -Events kann der Judge entscheiden, die Strafe bei wiederholten geringfügigen Spielfehlern nicht zu erhöhen. Bei wiederholtem Fehlverhalten wird die Strafe jedoch <i>immer</i> erhöht, unabhängig von der Event-Stufe.
Zu viele Strafpunkte Ein Spieler hat im Laufe des Events 10 oder mehr Strafpunkte angesammelt.	Disqualifikation	Verwarnungen geben 1 Strafpunkt, milde Strafen geben 2 Strafpunkte, harte Strafen geben 4 Strafpunkte und extreme Strafen geben 8 Strafpunkte.