

Star Wars™: Unlimited-Turnierregeln

v.1.4, letztes Update [11.7.2025](#)

Wichtige Änderungen zur vorherigen Version sind **blau** markiert.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung
2. Allgemeines zu Turnieren
 1. Gültige „Unlimited ID“-Nummer
 2. Event-Stufen
 1. Casual-Stufe
 2. Competitive-Stufe
 3. Formate
 1. Constructed-Formate
 1. Premier
 2. Twin Suns
 2. Limited-Formate
 1. Draft
 2. Sealed
3. Turnier-Vorbereitung
 1. Spielerverantwortung
 1. Identifikation
 2. Legalität des Decks
 3. Legalität der Decklisten
 4. Kartenhüllen
 5. Schadensplättchen und Marker
 6. Notizen machen
 2. Legalität
 1. Karten
 2. Hüllen
 3. Spielmatten
 4. Material in nicht englischer Sprache
4. Turnier-Konzepte
 1. Rundentypen
 1. Runden im Schweizer System
 2. Einfaches K.-o.-System
 2. Einzelpartie-Matches
 1. Rundenzeit
 2. Ausgang eines Matches
 3. „Best of Three“-Matches
 1. Rundenzeit
 2. Ausgang eines Matches
 4. Absichtliches Unentschieden
 5. Rundenanzahl
 6. Decklisten
 1. Einsicht der Deckliste
 2. Sideboards und Deck-Änderungen

5. Turnier-Spiel
 1. Bestimmung der Initiative
 2. Spielstatus
 3. Öffentliche Informationen
 4. Private Informationen
 5. Spielinformationen
 6. Ausreichendes Mischen des Decks
 7. Tiebreaker
 1. Berechnung der Match-Sieg- und Partie-Sieg-Prozentsätze
 1. Berechnung des Match-Sieg-Prozentsatzes der Gegner (MSG)
 2. Berechnung des Partie-Sieg-Prozentsatzes des Spielers (PSS)
 3. Berechnung des Partie-Sieg-Prozentsatzes der Gegner (PSG)
 8. Match-Ergebnisse melden
6. Deck-Checks
 1. Markierte Karten
 2. Judge-Proxys
 3. Gefälschte Karten
7. Verwaltung
 1. Veröffentlichung von Turnier-Informationen
 2. Meldung der Turnier-Ergebnisse

1. Einleitung

Um sicherzustellen, dass alle *Star Wars*™: Unlimited-Events auf gleiche Weise ablaufen, bietet dieses Dokument Regeln für offizielle Turniere, an die sich alle Event-Organisatoren und das Event-Personal sowie alle Judges, Spieler und Zuschauer zu halten haben.

Es wird davon ausgegangen, dass alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer eines *Star Wars*: Unlimited-Turniers dieses Dokument und die unten aufgeführten Dokumente gelesen und verstanden haben und sich an die darin beschriebenen Regeln halten werden.

In der untenstehenden Tabelle sind die Links zu den aktuellsten Versionen dieses Dokuments sowie aller anderen Dokumente aufgelistet, die für eine Teilnahme an *Star Wars*: Unlimited-Events relevant sind:

<i>Star Wars</i> : Unlimited Turnierregeln (dieses Dokument)	https://starwarsunlimited.com/organized-play
<i>Star Wars</i> : Unlimited Gesamtregelwerk	https://starwarsunlimited.com/how-to-play?chapter=rules
Fantasy Flight Games – Allgemeine Event-Richtlinien	https://starwarsunlimited.com/organized-play

2. Allgemeines zu Turnieren

2.1 Gültige „Unlimited ID“-Nummer

Die Identifikation und das Player Ranking für *Star Wars*: Unlimited ist mit der Unlimited Identification Number (UID) verbunden. Um an einem offiziellen *Star Wars*: Unlimited-Event teilnehmen zu können, musst du dich zuerst auf [StarWarsUnlimited.com](https://starwarsunlimited.com) mit einer UID registrieren. Information, wie du dich für eine UID registrieren kannst, findest du [hier](#). Es liegt in der Verantwortung jedes Spielers, auf allen offiziellen Turnieren seine UID vorweisen zu können. Die UID ist mit einer einzigen Person verknüpft und darf zu keinem Zweck von einer anderen Person verwendet werden.

***Hinweis:** Deine UID ist direkt mit deinem AsmoConnect-Account verknüpft. Wenn du schon einen AsmoConnect-Account besitzt, folge bitte den folgenden Schritten [hier](#), um dich in deinen *Star Wars*: Unlimited-Account einzuloggen.

Jeder Benutzer ist selbst dafür verantwortlich, die Informationen, die mit seiner UID verknüpft sind, auf dem neusten Stand zu halten. Dies beinhaltet unter anderem folgende Angaben: Name und Kontaktinformationen. Außerdem sollte man darauf achten, dass die gemeldeten Turnierergebnisse korrekt eingetragen wurden. Bei weiteren Fragen oder Anregungen zu deiner UID kannst du dich gerne an StarWarsUnlimited@fantasyflightgames.com wenden.

2.2 Event-Stufen

2.2.1 Casual-Stufe

Die Casual-Stufe-Events sind Veranstaltungen mit niedriger Einstiegshürde, an denen jeder teilnehmen kann, der sich für das Organized Play interessiert. Die folgenden Veranstaltungen werden als Casual-Events eingestuft:

- Prerelease
- Weekly Play
- Store Showdowns
- Neben-Events auf größeren Turnieren

Die Prerelease- und Store Showdown-Events sind Einstiegs-Events für *Star Wars: Unlimited*, auf denen auch ein Turnier abgehalten wird. Der Fokus aller Casual-Events liegt darauf, eine freundliche und spaßige Atmosphäre für neue Spieler zu bieten, auf denen sie das Spiel kennenlernen können und mit „altgedienten“ Profis ein paar unterhaltsame Partien austragen können. Bei Events der Casual-Stufe sind keine offiziellen Judges vorgeschrieben (bei Events der Competitive-Stufe sind sie vorgeschrieben).

Judges sollten auch auf diesen Events die Regeln durchsetzen und Strafen wegen Spielfehlern und Fehlverhalten verhängen, aber sie sollten diese Veranstaltungen eher dazu nutzen, die Teilnehmer anzuleiten und sie auf angemessenes Verhalten auf Turnieren hinweisen.

Auf Store Showdown-Events finden die **Premier**-Regeln in Abschnitt 2.3.1 **Constructed-Formate** Anwendung, während auf Prerelease-Events die **Sealed**-Regeln in Abschnitt 2.3.2.2 **Sealed** verwendet werden.

Hinweis: Auch wenn es ein einheitliches und universelles Regelwerk für das Premier-Format gibt, möchten wir Event-Organisatoren und Judges, die ein Casual-Event ausrichten, dazu ermutigen, ihr Event auf die spezifischen Bedürfnisse ihrer Spielergemeinschaft abzustimmen. Dazu gehören die Regeln, Strafen, die Preisverteilung, die Turnierart und -struktur usw. Die Bedürfnisse und der Spaß der Spieler müssen bei jeder Abweichung vom Standard-Premier-Format im Mittelpunkt stehen.

2.2.2 Competitive-Stufe

Anders als Casual-Events sind Events der Competitive-Stufe für Spieler gedacht, die sich bereits zu einem gewissen Maße mit den Regeln und dem Spielablauf von *Star Wars: Unlimited* vertraut gemacht haben. Auf dieser Event-Stufe bringen die Spieler schon fertig konstruierte, turnierlegale Decks (siehe 3.3 **Legalität**) mit. Auf diesen Veranstaltungen winken abhängig vom Event neben zusätzlichen Preisen auch Turnierpunkte für die Top-Platzierten. Die folgenden Veranstaltungen werden als Competitive-Events eingestuft:

- Planetary Qualifiers
- Sector Qualifiers
- Regional Qualifiers
- Galactic Championship

Alle Qualifier-Events sind für alle zugänglich und benötigen keine Einladung, um teilnehmen zu können. An der Galactic Championship darf man nur mit Einladung teilnehmen. Diejenigen, die während der aktuellen Organized Play-„Season“ genug Turnierpunkte verdient haben, haben dort die Möglichkeit andere Top-Spieler aus der ganzen Welt herauszufordern und um den Titel des Galactic Champion zu wetteifern.

2.3 Formate

Es gibt verschiedene Formate, an denen Spieler teilnehmen können, die in zwei Hauptkategorien unterteilt sind: **Constructed**-Formate und **Limited**-Formate. Während bei allen Competitive-Events das Premier-Constructed-Format zum Einsatz kommt, gibt es für die anderen Formate Regeln und Vorschriften, die den Spaß und das faire Spiel für alle Teilnehmer gewährleisten sollen.

2.3.1 Constructed-Formate

Es gibt zwei Constructed-Formate: **Premier** und **Twin Suns**. Bei Events, die diese Formate nutzen, muss jeder Spieler sein Deck im Voraus bauen und es auf das Event mitbringen. Jedes Constructed-Format hat leicht unterschiedliche Regeln für den Deckbau, die in den folgenden Abschnitten beschrieben werden.

2.3.1.1 Premier

Das Premier-Format ist das Standard-Format für alle *Star Wars*: Unlimited-Events auf der Competitive-Stufe. Ein legales Premier-Deck muss Folgendes enthalten:

- Genau 1 Anführer und genau 1 Basis
- Ein Spieldeck aus mindestens 50 Karten
- Ein Sideboard aus bis zu 10 Karten (Hinweis: Das Sideboard darf keine Anführer und Basen beinhalten.)
- Alle Karten müssen aus Sets stammen, die „Premier-legal“ sind. Das sind aktuell alle offiziell veröffentlichten Sets.

Es dürfen sich nicht mehr als drei (3) Exemplare einer Karte im Spieldeck und Sideboard befinden. Als „Exemplar“ einer Karte gilt eine Karte, die Name **und** Untertitel gemeinsam hat, unabhängig davon, ob sie eine unterschiedliche Illustration, Folierung oder grafische Designelemente aufweist.

2.3.1.2 Twin Suns

Das Twin Suns-Format verwendet die Multiplayer-Regeln, die in Abschnitt 11 und 12 im *Star Wars*: Gesamtregelwerk beschrieben werden. Ein legales Twin Sun-Deck muss Folgendes enthalten:

- Genau 2 Anführer, die beide entweder den (weißen) Heldentum- oder den (schwarzen) Niedertracht-Aspekt gemeinsam haben müssen.
- Genau 1 Basis
- Ein Spieldeck aus mindestens 50 Karten
 - Hinweis: Nach der Veröffentlichung des vierten Sets wird die minimale Deckgröße im Twin Suns-Format auf 80 erhöht.
- Sideboards sind bei einem Twin Suns-Event nicht erlaubt.

In einem Spieldeck für ein Twin Sun-Events **darf sich nicht mehr als 1 Exemplar einer Karte** befinden.

2.3.2 Limited-Formate

Es gibt zwei Limited-Formate: **Draft** und **Sealed**. Bei Events, die diese Formate nutzen, findet der Deckbau zu Beginn des Events vor Ort statt. Die Spieler bringen keine im Voraus gebauten Decks mit, sondern bauen ihr Deck zu Beginn des Events aus Produkten, die ihnen der Event-Organisator aushändigt. Jedes Limited-Format hat leicht unterschiedliche Regeln für den Deckbau, die in den folgenden Abschnitten beschrieben werden.

- Genau 1 Anführer und genau 1 Basis
- Ein Spieldeck aus mindestens 30 Karten
- Alle weiteren erhaltenen Karten, die nicht im Spieldeck eingebaut sind, gelten als Teil des Sideboards des Spielers. (Ausnahme sind Anführer und Basen, die nicht ins Sideboard aufgenommen werden dürfen.)

Die Spieler haben 30 Minuten Zeit, ihr Deck zu bauen. Sie dürfen dabei so viele Exemplare einer Karte ihrem Deck hinzufügen, wie sie wollen. Dabei ist aber wichtig, dass es Exemplare sein müssen, die aus Produkten stammen, die ihnen der Event-Organisator für speziell dieses Event zur Verfügung gestellt haben.

Hinweis: Im Limited-Format dürfen die Spieler zwischen den Partien jederzeit ihr Deck verändern.

2.3.2.1 Draft

Bei einem Draft-Event sitzen die Spieler als Gruppe um einen Tisch. (8 Spieler pro Gruppe werden empfohlen. Der Event-Organisator kann die Gruppe je nach Bedarf verkleinern oder vergrößern.) Jeder Spieler öffnet drei Booster* und nimmt die Anführer-Karten heraus und behält zunächst die restlichen Karten jedes Boosters in separaten Stapeln, ohne sie zu betrachten.

Jeder Spieler wählt 1 seiner 3 Anführer, den er behält, und gibt die restlichen 2 Anführer an den Spieler **zu seiner Rechten** weiter. Dann wählt jeder Spieler 1 der 2 Anführer, die gerade an ihn weitergegeben worden sind, und gibt den anderen an den Spieler zu seiner Rechten weiter. Nun sollte jeder Spieler 3 Anführer-Karten haben: 1 Anführer, mit dem er begonnen hat und 2 Anführer, die ihm von anderen Spielern weitergegeben worden sind.

Als Nächstes wählt jeder Spieler 1 Booster, das er geöffnet hat. Die gewöhnliche Basis/Marker-Karte des Boosters wird auf einen Stapel in der Mitte des Tisches gelegt. Dann wählt jeder Spieler 1 Karte aus dem Booster, die er behält, und gibt die restlichen Karten des Boosters an den Spieler **zu seiner Linken** weiter. Dann draftet jeder Spieler die nächste Karte aus den Karten, die er von dem Spieler zu seiner Rechten erhalten hat.

Dies geht so lange weiter, bis alle Karten aus dem ersten Booster gedraftet wurden. Dann wird der Vorgang mit dem zweiten Booster wiederholt, nur dass diesmal jeder Spieler die Karten an den Spieler **zu seiner Rechten** weitergibt.

Nachdem alle Karten aus dem zweiten Booster gedraftet wurden, wird der Vorgang noch ein weiteres Mal mit dem dritten Booster wiederholt. Diesmal gibt jeder Spieler die restlichen Karten wieder an den Spieler **zu seiner Linken** weiter.

Bevor die Spieler ihre erste Karte aus einem Booster wählen, haben sie **1 Minute** Zeit, ihr Booster in seiner Gesamtheit zu betrachten und sich für **die erste Karte** zu entscheiden. **Auf Casual-Stufe-Events dürfen die Spieler** zwischen den Picks ihre bereits gedrafteten Karten betrachten, sollten sich dafür aber nicht zu viel Zeit lassen. **Auf Competitive-Stufe-Events ist es den Spielern nicht erlaubt, ihre bereits gedrafteten Karten zu betrachten, während sie aktiv Karten aus einem Booster draften. Zwischen den einzelnen Boostern haben sie 30 Sekunden Zeit, ihre bereits gedrafteten Karten zu betrachten.**

In einem **Draft auf der Competitive-Stufe** sollten sich die Spieler an die folgenden Zeitbeschränkungen halten, wenn sie Karten wählen, die sie draften möchten:

- **Anführer**
 - 3 Karten übrig – 15 Sekunden
 - 2 Karten übrig – 10 Sekunden
- **Karten aus dem Booster**
 - 14 Karten übrig – 60 Sekunden
 - 12 bis 13 Karten übrig – 40 Sekunden für jede Karte
 - 10 bis 11 Karten übrig – 30 Sekunden für jede Karte
 - 8 bis 9 Karten übrig – 25 Sekunden für jede Karte
 - 7 Karten übrig – 20 Sekunden
 - 6 Karten übrig – 15 Sekunden
 - 4 bis 5 Karten übrig – 10 Sekunden für jede Karte
 - 2 bis 3 Karten übrig – 5 Sekunden für jede Karte

Beim Drafting sollten die Spieler darauf achten, wie viele Karten in jedem Stapel sind, den sie sich ansehen, und wie viele Karten sie an den nächsten Spieler weitergeben. Dadurch wird sichergestellt, dass alle Spieler die richtige Anzahl von Karten pro Booster erhalten.

Beim Drafting sollten die Spieler ein „Drei-Zonen-System“ anwenden. In jeder dieser Zonen sollte sich immer nur ein Kartenstapel befinden: Zone Eins ist der Kartenstapel in der Hand eines Spielers, aus dem er gerade wählt; Zone Zwei ist der Kartenstapel, den er an den nächsten Spieler weitergibt; und Zone Drei ist der nächste Kartenstapel, der an ihn weitergegeben wird.

Alle Spieler müssen sich nach den Deckbau-Regeln des Events richten, die weiter oben unter **2.3.2 Limited-Formate** beschrieben werden.

Während die Spieler beim Bau ihres Decks auf die Anführer beschränkt sind, die sie aus einem ihrer Booster erhalten haben, dürfen sie eine beliebige gewöhnliche Basis (C) **aus dem verwendeten Set** verwenden.

Den Spielern ist es nicht erlaubt, gedraftete Karten untereinander zu tauschen oder Karten beim Deckbau zu verwenden, die sie nicht gedraftet haben.

***Hinweis:** Booster, die für Draft-Spiele verwendet werden, sind nicht im Besitz eines einzelnen Spielers. Eine Karte geht in den Besitz eines Spielers über, sobald dieser die Karte aus seinem aktuellen Kartenstapel oder einer Auswahl von Anführern auswählt.

2.3.2.2 Sealed

Auf Prerelease-Events wird das Sealed-Format genutzt. Es wird gewöhnlicherweise auch für Weekly Play-Events verwendet.

Bei einem Sealed-Event erhält jeder Spieler 6 Booster. Die Spieler öffnen die Booster vor Ort und verwenden beim Deckbau nur die Karten, die sie aus diesen 6 Boostern erhalten haben.

Alle Spieler müssen sich nach den Deckbau-Regeln des Events richten, die weiter oben unter **2.3.2 Limited-Formate** beschrieben werden.

Während die Spieler beim Bau ihres Decks auf die Anführer beschränkt sind, die sie aus einem ihrer Booster* erhalten haben, dürfen sie eine beliebige gewöhnliche Basis (C) [aus dem verwendeten Set](#) verwenden.

*Hinweis: Auf Prerelease-Events können die Spieler auch 1 der Promo-Anführer wählen, die in der Prerelease-Box enthalten sind.

Den Spielern ist es nicht erlaubt, Karten aus ihren Boostern untereinander zu tauschen oder Karten beim Deckbau zu verwenden, die sie nicht in ihren Boostern erhalten haben.

3. Turnier-Vorbereitung

Vor dem eigentlichen *Star Wars*: Unlimited-Event sollte jeder Teilnehmer sicherstellen, dass er sich an die Vorgaben dieses Dokuments halten wird. Im folgenden Abschnitt wird aufgeführt, was von jedem Teilnehmer in seiner Rolle erwartet wird:

3.1 Spielerverantwortung

3.1.1 Identifikation

Von den Spielern wird erwartet, dass sie sich bei allen Events auf der Competitive-Stufe auf Verlangen der Event-Spielleiter mit einem Dokument mit Lichtbild ausweisen können. Gültige Dokumente sind u.a. Personalausweis, Führerschein, Reisepass, Schülerausweis oder Geburtsurkunde (für Minderjährige ohne Personalausweis). Bei jedem Spieler muss der Name, der mit seiner UID verknüpft ist, mit dem Namen auf seinem gültigen Dokument mit Lichtbild übereinstimmen. Wenn sich ein Spieler seinen Namen geändert hat, dies aber noch nicht auf seiner UID vermerkt ist, sollte er sich vor Beginn der Veranstaltung mit der Event-Organisator in Verbindung setzen.

Spieler, die jünger als 16 Jahre sind, müssen ihre Ausweisdokumente in Begleitung eines Erziehungsberechtigten vorlegen, um sich für ein Event anzumelden. Der Erziehungsberechtigte muss bei der Anmeldung des Spielers auch ein eigenes gültiges Ausweisdokument vorlegen.

3.1.2 Legalität des Decks

Bei Events im Constructed-Format liegt es in der Verantwortung des Spielers, mit einem legalen Deck auf dem Event zu erscheinen. Dabei müssen sich an die Vorgaben gehalten werden, die unter **2.3.1 Constructed-Formate** und **3.2 Legalität** aufgeführt sind.

[Bei Events auf der Competitive-Stufe dürfen Spieler nur den Inhalt ihres Spieldecks und ihres Sideboards in der Deck-Box haben. Zusätzliche Karten in der Deck-Box werden als dem Sideboard zugehörig betrachtet, mit folgenden wenigen Ausnahmen:](#)

- [Gewöhnliche Basen \(C\), die als Marker verwendet werden](#)

- Karten, die im Laufe des Turniers an die Spieler verteilt wurden
- Karten, die sich in einem separaten Teil der Deck-Box befinden und während des Matches nicht greifbar sind
- Alle Karten in der Deck-Box, falls der Spieler sein Sideboard zu Beginn des Matches verdeckt vorgezeigt hat

Wenn eine Deck-Box verwendet wird, die mehr als ein komplettes Deck beinhalten kann, wird empfohlen, dass während eines Events auf der Competitive-Stufe nur ein einzelnes Deck darin transportiert wird, um unnötige Strafen zu vermeiden.

Bei Events im Limited-Format müssen sich die Spieler an die Vorgaben halten, die unter **2.3.2 Limited-Formate** aufgeführt sind.

3.1.3 Legalität der Decklisten

Bei Event auf der Competitive-Stufe liegt es in der Verantwortung des Spielers, **eine** legale Deckliste zur Verfügung zu stellen. Eine legale Deckliste besteht aus den folgenden Elementen:

- Vor- und Nachname des Spielers
- Spieler-UID
- Anführer
- Basis
- Zusammensetzung von Spieldeck und Sideboard

Karten, die in der Deckliste aufgeführt sind, sollten allein durch das Betrachten der Deckliste identifizierbar sein. Einzigartige Karten sollten mit ihrem Untertitel und/oder ihrem Set-Kürzel und ihrer Kartenummer versehen sein.

Bei Events im Constructed-Format muss jeder Spieler vor dem Beginn des Events **seine** Deckliste beim Event-Organisator abgeben. (siehe **4.4.1 Einsicht der Deckliste**).

Bei Events auf der Casual-Stufe werden Decklisten nicht verlangt.

3.1.4 Kartenhüllen

Bei Events auf der Competitive-Stufe sind Kartenhüllen für Karten im Spieldeck verpflichtend. Alle Kartenhüllen müssen dieselbe Größe, dieselbe Farbe und dasselbe Grafikdesign sowohl für die Karten im Spieldeck als auch im Sideboard aufweisen.

Falls bei einem Event auf der Competitive-Stufe eine Kartenhülle zerstört wird oder so stark beschädigt wird, dass die Karte dadurch markiert ist, liegt es in der Verantwortung des Spielers die betroffene Kartenhülle sofort durch eine Hülle zu ersetzen, die mit den anderen Hüllen des Spielerdecks identisch ist.

Bei Events auf der Casual-Stufe werden Kartenhüllen nicht verlangt. Es wird aber ausdrücklich empfohlen, mit Kartenhüllen zu spielen, da dadurch die Karten der Spieler geschützt werden und das Risiko gesenkt wird, dass es zu markierten Karten kommen kann.

Für mehr Informationen zu markierten Karten und den damit verbundenen Strafen siehe **Teil 2, Abschnitt 3.4** im Dokument „Fantasy Flight Game – Allgemeine Event-Richtlinien“.

3.1.5 Schadensplättchen und Marker

Es liegt in der Verantwortung jedes Spielers genug Schadensplättchen und Marker mitzubringen, um selbst damit ausreichend versorgt zu sein. Dazu gehören unter anderem: Schadensplättchen

für Einheiten und Basis, ein Initiative-Plättchen, Erfahrung- und Schild-Marker und „Epische Aktion“-Plättchen. Andere Methoden, um Schaden nachzuhalten, – z. B die Verwendung von Würfeln anstelle von Plättchen – sind erlaubt, solange jederzeit für alle Spieler der Spielstatus klar ersichtlich bleibt. Zur Erinnerung: Es ist vorgeschrieben, den Schaden von 0 an aufwärts zu zählen.

3.1.6 Notizen machen

Bei Events jeder Stufe dürfen sich die Spieler während eines laufenden Matches Notizen machen und diese auch einsehen. Falls sich ein Spieler dazu entscheidet, während eines Matches Notizen zu machen, muss er sich an folgende Bedingungen halten:

- Notizen müssen zügig gemacht werden, sodass sie den Spielfluss nicht beeinträchtigen.
- Zu Beginn jedes Matches muss der Spieler mit einem leeren Blatt Papier beginnen, auf dem sich keine zuvor vermerkten Notizen befinden.
 - Für die Notizen kann jede Art von Papier verwendet werden (z. B. auch liniertes oder kariertes Papier).
- Zu Beginn des Matches muss der Spieler seinem Gegner das Blatt Papier zur Bestätigung zeigen, dass sich noch keine Notizen darauf befinden.
- Die Spieler dürfen ihren Notizzettel falls gewünscht falten, der Notizzettel muss aber jederzeit für den Gegner sichtbar bleiben.
- Zu keinem Zeitpunkt muss ein Spieler einem anderen seine Notizen zeigen.
- Nach Aufforderung müssen die Spieler ihre Notizen einem Judge zeigen und erklären.
- Die Spieler dürfen die Deckliste ihres Gegners nicht abschreiben.
- Die Spieler dürfen während eines Matches nicht die Notizen aus früheren Matches einsehen.
- Elektronische Geräte dürfen für Notizen verwendet werden, sofern die folgenden Bedingungen erfüllt sind:
 - Während der Partie können keine Nachrichten empfangen werden (d. h. das Gerät sollte sich im Flugmodus befinden oder nicht internetfähig sein).
 - Der Bildschirm des Geräts muss während der gesamten Partie für beide Spieler sichtbar bleiben.
- Bei Events im Draft-Format dürfen die Spieler während des Draftens keine Notizen machen oder auf zuvor gemachte Notizen zurückgreifen.

Hinweis: Es ist üblich, dass Spieler sowohl den Schaden auf der eigenen Basis als auch den Schaden der gegnerischen Basis notieren. Falls es einen Unterschied zwischen dem Schaden auf der Basis in physischer Form und dem notierten Schaden in den Notizen der einzelnen Spieler gibt, dann gilt den Regeln nach der Schaden, der sich in physischer Form auf der Basis befindet.

3.2 Legalität

3.2.1 Karten

In regulären Abständen erscheinen neue *Star Wars*: Unlimited-Sets. Karten sind am Tag der offiziellen Veröffentlichung eines Sets turnierlegal. Karten, die auf bei einem Prerelease-Event erhalten wurden, sind nur für das Event legal, auf dem sie erhalten wurden, und sind für keine anderen Events legal, bis das entsprechende Set offiziell veröffentlicht worden ist. Karten, die bereits in einem früheren Set veröffentlicht wurden und in einem neuen Set nachgedruckt wurden, sind legal, auch wenn der Rest des Sets es noch nicht ist.

Die folgenden Sets sind für Events im Premier-Format legal:

- *Der Funke einer Rebellion*
- *Schatten der Galaxis*
- *Niedergang der Republik*
- *Umschalten auf Lichtgeschwindigkeit*
- *Legenden der Macht*

Seit dem 8. November 2024 ist Boba Fett (Kassiert das Kopfgeld) im Premier-Format nicht mehr erlaubt.

Seit dem 11. April 2025 sind folgende Karten im Premier-Format nicht mehr erlaubt: Jango Fett (Vertuscht die Verschwörung), Dreifachschatten und DJ (Dreister Dieb).

Falls eine offizielle Karte denselben Namen und Untertitel (falls vorhanden) hat, wie eine Karte aus einem Set, das für ein Premier-Format legal ist, dann ist jene Karte auch für das Premier-Format legal.

Demo- und Beta-Versionen von Karten (erkennbar an dem „Demo“- oder Beta“-Logo) sind unter keinen Umständen legal, auch wenn sie identisch mit den finalen, offiziell veröffentlichten Versionen jener Karten sein sollten.

Es ist Spielern gestattet, Karten zu verwenden, die signiert wurden (z. B. von FFG-Mitarbeitern, Künstlern, Prominenten etc.), solange sich das Autogramm auf der Vorderseite der Karte befindet (oder eine beliebige Seite, wenn die Karte doppelseitig ist). Falls durch das Autogramm Teile des Texts auf der Karte verdeckt werden, sollte der Spieler ein weiteres unbeschriebenes Exemplar zur Referenz zur Hand haben. Keine andere Art und Weise der Veränderung ist erlaubt, egal ob auf Events der Casual- oder Competitive-Stufe.

Einige Beispiele für nicht legale Veränderungen:

- Aufkleber an jeglicher Stelle einer Karte
- Falzen oder Knicke, egal ob beabsichtigt oder unbeabsichtigt
- Selbst erstellte Varianten mit inoffizieller alternativer Illustration oder Grafik
- Kritzeleien oder Zeichnungen

Veränderte Karten sind auf offiziellen Organized Play-Events nicht legal. Falls ein Spieler eine veränderte Karte in seinem Deck hat, muss er sie durch eine nicht veränderte offizielle Version der Karte ersetzen. Außerdem wird gegen ihn eine Strafe verhängt wie unter Markierte Karten in **Teil 2, Abschnitt 3.4** des Dokuments „Fantasy Flight Game – Allgemeine Event-Richtlinien“ angegeben.

3.2.2 Hüllen

Wie zuvor bereits erwähnt, sind Kartenhüllen bei Events auf der Competitive-Stufe für Karten im Spieldeck verpflichtend und bei Events auf der Casual-Stufe ausdrücklich empfohlen. Bei der Verwendung von Hüllen müssen folgende Regeln beachtet werden:

- Alle Hüllen im Spieldeck müssen dieselbe Größe, dieselbe Farbe und dasselbe Grafikdesign aufweisen, wobei darauf geachtet werden muss, dass das Deck nicht markiert ist.
 - Wenn Hüllen für die Sideboard-Karten verwendet werden, müssen diese identisch mit dem Rest des Decks sein.
- Alle Karten im Spieldeck müssen in identischer Ausrichtung in Hüllen gesteckt werden.
- Es darf immer nur eine Karte gleichzeitig in einer Hülle stecken.
- Es sind keine Hüllen mit stark reflektierender Rückseite und holografischer Vorderseite erlaubt.
- Es sind keine Hüllen mit grafischen Elementen auf der Vorderseite erlaubt, die verhindern, dass der Kartentext gelesen werden kann.
- Hüllen mit Illustrationen sind erlaubt.
 - Bei übertragenen Matches (z. B. über einen Livestream) müssen die Hüllen dagegen einfarbig sein und dürfen keine Illustrationen aufweisen oder es müssen offiziell lizenzierte *Star Wars: Unlimited*-Kartenhüllen verwendet werden.
 - Ein Judge darf nach eigenem Ermessen bestimmte Kartenillustrationen als unangebracht beurteilen und den betroffenen Spieler auffordern, seine Hüllen durch eine akzeptable Alternative zu ersetzen.
- Karten dürfen auch in zwei oder drei Hüllen gesteckt werden (double- oder triple-sleeved), solange die Zusatzhüllen komplett durchsichtig sind und keine zusätzlichen Markierungen aufweisen.

3.2.3 Spielmatten

Spieler dürfen während ihrer Matches Spielmatten verwenden. Bei übertragenen Matches (z. B. über einen Livestream) müssen die Spielmatten dagegen einfarbig sein und dürfen keine Illustrationen aufweisen oder es müssen offiziell lizenzierte *Star Wars: Unlimited*-Spielmatten verwendet werden.

Ein Judge darf nach eigenem Ermessen bestimmte Spielmattenillustrationen als unangebracht beurteilen und den betroffenen Spieler auffordern, seine Spielmatte durch eine alternative Spielmatte zu ersetzen.

3.2.4 Material in nicht englischer Sprache

Das Deck eines Spielers darf Karten beliebig vieler Sprachen enthalten, solange es sich um eine legale, offiziell veröffentlichte *Star Wars: Unlimited*-Karte handelt.

Falls ein Spieler beim Spielen eines Matches nach einer Klarstellung zu einer Fähigkeit einer Karte fragt, deren Sprache er nicht versteht, wird die englische Version der Karte als Referenz herangezogen.

Immer wenn ein Judge eine Entscheidung trifft, die sich auf die Effekte einer Karte bezieht, trifft er diese auf Grundlage des Textes der englischen Originalversion.

4. Turnier-Konzepte

4.1 Rundentypen

4.1.1 Runden im Schweizer System

In jeder Runde im Schweizer System wird so weit wie möglich versucht, jeden Spieler gegen einen Gegner zu setzen, der das gleiche Sieg/Niederlage-Verhältnis aufweist, während aber gleichzeitig vermieden werden soll, dass sich die gleichen Spieler mehr als einmal gegenüberstehen. Runden im Schweizer System können in **Einzelpartie-Matches** (siehe **4.2 Einzelpartie-Matches**) oder in „**Best of Three**“-Matches (siehe **4.3 „Best of Three“-Matches**) ausgetragen werden.

Für die erste Runde im Schweizer System wird jeder Spieler nach dem Zufallsprinzip gegen einen anderen Spieler gesetzt. In jeder darauffolgenden Runde wird jeder Spieler gegen einen zufälligen anderen Spieler gesetzt, der das gleiche Sieg/Niederlage-Verhältnis aufweist.

Um die Paarungen zu bestimmen, wird zunächst die Spielergruppe mit dem höchsten Sieg/Niederlage-Verhältnis genommen und die Spieler daraus werden nach dem Zufallsprinzip gegeneinander gesetzt. Falls sich eine ungerade Anzahl Spieler in dieser Gruppe befindet, wird der übrig geblieben Spieler gegen einen zufälligen Spieler aus der Spielergruppe mit dem zweithöchsten Sieg/Niederlage-Verhältnis gesetzt. Dann werden alle übrigen Spieler aus der zweiten Gruppe nach dem Zufallsprinzip gegeneinander gesetzt. Dies wird so lange fortgesetzt, bis alle Paarungen feststehen. **Hinweis:** Falls dein Event mit Melee.gg arbeitet, regelt das Programm eigenständig die Paarungen jeder Runde.

Nach dem Ende der Runden im Schweizer System wird anhand des höchsten Sieg/Niederlage-Verhältnisses die Platzierung der Spieler ermittelt. Bei gleichen Sieg/Niederlage-Verhältnissen bestimmen Tiebreaker die endgültige Platzierung der Spieler (siehe **5.6 Tiebreaker**).

Falls sich auf dem Turnier eine ungerade Anzahl Spieler befindet, wird in der ersten Runde ein zufälliger Spieler bestimmt, der ein Freilos erhält. Das Freilos wird so behandelt, als ob der Spieler sein Match in dieser Runde gewonnen hätte. Falls sich in späteren Runden weiterhin eine ungerade Anzahl Spieler auf dem Turnier befindet, erhält das Freilos der Spieler mit der niedrigsten Platzierung, der noch kein Freilos erhalten hat.

4.1.2 Einfaches K.-o.-System

Das einfache K.-o.-System findet normalerweise im Anschluss an mehrere Runden im Schweizer System statt. Im einfachen K.-o.-Bracket rückt der Sieger jeder Runde ins nächste Bracket vor, während die Person, die nicht gewonnen hat, aus dem Turnier ausscheidet. K.-o.-Runden finden gewöhnlich nach einem Cut auf die Top-4-, Top-8-, Top-16-, Top-32- oder Top-64-Spieler statt und gehen weiter, bis 1 Sieger des Turniers feststeht. K.-o.-Runden werden in „**Best of Three**“-Matches (siehe **4.3 „Best of Three“-Matches**).

Falls bei der Erstellung eines einfachen K.-o.-Brackets die Anzahl der Spieler durch 4 teilbar ist, dann tritt der Spieler mit der höchsten Platzierung (nach den Runden im Schweizer System) gegen den Spieler mit der niedrigsten Platzierung an. Der Spieler mit der zweithöchsten Platzierung tritt gegen den Spieler mit der zweittiefsten Platzierung an, der Spieler mit der dritthöchsten Platzierung tritt gegen den Spieler mit der dritttiefsten Platzierung an usw.

Beispiel: In der ersten Runde in einem 8-Spieler-Bracket tritt der Spieler auf Platz 1 gegen den Spieler auf Platz 8 an, der Spieler auf Platz 2 tritt gegen den Spieler auf Platz 7 an, der Spieler auf Platz 3 tritt gegen den Spieler auf Platz 6 an und der Spieler auf Platz 4 tritt gegen den Spieler auf Platz 5 an.

Falls ein Spieler das Turnier aufgibt, nachdem eine einfache K.-o.-Runde begonnen hat, erhält der Gegner jenes Spielers – oder der nächste Gegner jenes Spielers, falls er zwischen zwei Runden das Turnier aufgegeben hat – ein Freilos für die Runde.

4.2 Einzelpartie-Matches

Bei Events auf der Casual-Stufe werden ausschließlich Einzelpartie-Matches gespielt, je nach den individuellen Bedürfnissen des Ladens. Auf allen Prerelease-Events werden Einzelpartie-Matches gespielt. Auf Store Showdown-Events können Einzelpartie-Matches oder „Best of Three“-Matches gespielt werden. In Einzelpartie-Runden spielen die Spieler nur 1 Partie pro Runde, wobei der Sieger der Partie auch der Sieger des Matches ist. Bei Einzelpartie-Matches ist die Verwendung von Sideboards nicht gestattet.

Hinweis: Obwohl das Twin Suns-Format ebenfalls mit Einzelpartie-Matches gespielt wird, so hat es doch seine eigenen Regeln, was Rundenzeit, Ausgang eines Matches und Rundenanzahl anbelangt. Deshalb beziehen sich diese Abschnitte nur auf Einzelpartie-Matches in Head-to-Head-Formaten (Premier, Draft und Sealed).

4.2.1 Rundenzeit

Bei Einzelpartie-Matches haben die Spieler 25 Minuten pro Runde Zeit, ihr Match zu beenden.

4.2.2 Ausgang eines Einzelpartie-Matches

Bei Einzelpartie-Matches ist die Person, die als Erste die Partie gewinnt (durch die Zerstörung der gegnerischen Basis), der Sieger des Matches. Wenn die Rundenzeit abläuft, bevor die Spieler ihre Partie abgeschlossen haben, spielen sie bis zum Ende der **nächsten** Aktionsphase weiter. (Falls sich die Partie in der Sammelphase befindet, wenn die Zeit abläuft, ist die nachfolgende Aktionsphase die letzte Phase, die gespielt wird.)

Falls es keiner der Spieler schafft, bis zum Ende der letzten Aktionsphase die Partie zu gewinnen, dann gewinnt keiner der Spieler die Partie und das Match endet mit einem Unentschieden.

Zur Erinnerung: Vor dem Ende einer Partie kann ein Spieler jederzeit aufgeben.

4.3 „Best of Three“-Matches

Bei allen Events auf der Competitive-Stufe werden „Best of Three“-Matches gespielt. Auf Store Showdown-Events dürfen ebenfalls „Best of Three“-Matches gespielt werden, je nach den individuellen Bedürfnissen des Ladens. Bei diesen Matches spielen die Spieler normalerweise bis zu 3 Partien pro Runde, wobei die Person, die 2 von 3 Partien gewinnt, der Sieger des Matches ist. Außerdem gilt: Falls ein Spieler 2 der 3 Partien verloren hat, ist sein Gegner der Sieger des Matches.

Hinweis bezüglich der Initiative: Zu Beginn der ersten Partie eines „Best of Three“-Matches wird nach dem Zufallsprinzip ein Spieler bestimmt, der entscheidet, wer mit der Initiative beginnt. Bei jeder Partie nach der ersten entscheidet der Spieler, der die Partie davor verloren hat, wer mit der Initiative beginnt.

Wenn eine neue Partie nach einer Partie beginnt, bei der kein eindeutiger Sieger ermittelt werden konnte (z. B. weil die vorherige Partie unentschieden endete), entscheidet der Spieler, der die Initiative für die vorherige Partie hatte, wer mit der Initiative beginnt.

4.3.1 Rundenzeit

Bei „Best of Three“-Matches haben die Spieler 55 Minuten pro Runde Zeit, ihr Match zu beenden. Beim Top-Cut wird die Zeit des Matches auf 75 Minuten verlängert.

4.3.2 „Best of Three“ - Ausgang eines Matches

Bei „Best of Three“-Matches ist die Person, die als Erste 2 Partien gewinnt der Sieger des Matches. Es kann mehrere Situationen geben, in denen ein klarer Sieger durch diese Regel nicht ermittelt werden kann, zum Beispiel, wenn die Zeit abgelaufen ist, bevor einer der Spieler zwei Partien gewonnen hat. Der folgende Abschnitt beschreibt, wie man den Ausgang eines Matches in diesen besonderen Situationen löst:

Wenn beide Basen gleichzeitig zerstört werden, endet die Partie unentschieden und zählt nicht als Sieg eines der Spieler. Die Spieler müssen eine neue Partie beginnen und weiterhin Partien spielen, bis entweder ein Spieler zwei Partien gewonnen hat oder die Zeit abgelaufen ist

Wenn die Zeit abgelaufen ist, müssen die Spieler die aktuelle Spielrunde (Aktionsphase und/oder Sammelphase) zu Ende spielen und dann eine letzte Aktionsphase spielen. Am Ende dieser finalen Aktionsphase endet die Partie sofort, ohne dass die Spieler zur Sammelphase übergehen. Wenn zu diesem Zeitpunkt immer noch kein klarer Sieger der Partie feststeht, endet die Partie unentschieden. Anhand der unten folgenden Tabelle kann der Sieger des Matches ermittelt werden.

Wenn die Zeit abgelaufen ist und die Spieler sich zwischen zwei Partien befinden, beginnen sie keine neue Partie. Das Match ist dann zu Ende. Anhand der folgenden Tabelle wird der Sieger des Spiels ermittelt.

Die folgende Tabelle zeigt die entsprechenden Lösungen für die verschiedenen Situationen, die durch den Zeitablauf entstehen können:

<u>Art der Turnierrunde</u>	<u>Situation beim Ablauf der Zeit</u>	<u>Lösung</u>
Schweizer Runde	Beide Spieler haben die gleiche Anzahl von Partien gewonnen.	Das Match endet mit einem Unentschieden und wird für keinen der beiden Spieler als Sieg in diesem Turnier gewertet wird.
Schweizer Runde	Spieler A hat im Match mehr Partien gewonnen als Spieler B.	Spieler A gewinnt das Match, und Spieler B erhält für dieses Match eine Niederlage.
K.-o.-Runde	Beide Spieler haben die gleiche Anzahl von Partien gewonnen.	Wenn die aktuelle Partie endet, gewinnt der Spieler mit den meisten verbleibenden TP auf seiner Basis das Match. Haben beide Basen gleich viele verbleibende TP, gewinnt der Spieler, der bei Ende der Partie die Initiative hatte, das Match. Ist die Zeit zwischen zwei Partien abgelaufen, beginnen die Spieler keine neue Partie, sondern prüfen, wer mit der Initiative begonnen hätte. Der Spieler, der die nächste Partie mit der Initiative begonnen hätte, gewinnt das Match (siehe 4.3

		Best-of-Three-Matches für Informationen darüber, wer entscheidet, wer mit der Initiative beginnt).
K.-o.-Runde	Spieler A hat im Match mehr Partien gewonnen als Spieler B	Spieler A gewinnt das Match, und Spieler B erhält eine Niederlage und scheidet aus dem Turnier aus.

Zur Erinnerung: Vor dem Ende einer Partie kann ein Spieler jederzeit aufgeben.

4.4 Absichtliches Unentschieden (Nur in Schweizer Runden)

Unentschieden – auch bekannt als Remis – sind ein natürlicher Teil des Spiels und können eine mögliche Lösung sein, wenn man in den Schweizer Runden eines Turniers spielt. Wenn beide Spieler **vor dem Spielen von Partien eines Matches** beidseitig wünschen, dass das Match unentschieden endet, können sie dies entscheiden. Dies wird als „absichtliches Unentschieden“ bezeichnet. Die Partie endet sofort und wird für beide Spieler als unentschieden gewertet.

Absichtlich herbeigeführte Unentschieden sind **nur während der Schweizer Runden erlaubt** und können nur eintreten, **wenn beide Spieler dem Unentschieden zustimmen**. Wenn einer der beiden Spieler kein absichtliches Unentschieden wünscht, muss die Partie wie üblich fortgesetzt werden.

Nach der ersten Partie eines Matches dürfen die Spieler kein absichtliches Unentschieden mehr herbeiführen. Sobald die Spieler ihre Starthände ziehen (vor einem eventuellen Mulligan), muss das Match von diesem Zeitpunkt an normal weitergehen.

Spieler dürfen ein absichtliches Unentschieden (oder Aufgeben) nicht als Gegenleistung für eine Belohnung oder einen Anreiz anbieten oder annehmen. Dies fällt unter Bestechung und geheime Absprachen, die in Teil 2, Abschnitt 3.8-E der Allgemeinen Event-Richtlinien von Fantasy Flight Games behandelt werden.

Zur Erinnerung: Vor dem Ende einer Partie kann ein Spieler jederzeit aufgeben.

4.5 Anzahl der Runden

Die Anzahl an gespielten Runden in einem Turnier wird von der Anzahl der Spieler bestimmt, die sich vor Beginn der ersten Runde angemeldet haben und anwesend sind. Spieler, die nach dem Beginn der ersten Runde dem Event beitreten, beeinflussen die Anzahl der gespielten Runden nicht mehr. Bei einem Event mit auf der Competitive-Stufe gibt es nach den Runden im Schweizer System häufig noch einen Top-Cut mit anschließenden K.-o.-Runden. Der Top-Cut besteht aus den bestplatzierten Spielern auf der Rangliste nach den Runden im Schweizer System, die nun im K.-o.-Bracket aufeinandertreffen und so lange weiterspielen, bis 1 Gesamtsieger (Champion) feststeht. Die Gesamtanzahl der gespielten Runden sollte allen

Spielern vor der ersten Runde mitgeteilt werden und darf nach dieser Mitteilung auch nicht mehr geändert werden.

Spieleranzahl	Runden	Spieleranzahl im Top-Cut*
3-4	2	-
5-8	3	-
9-16	4	4
17-32	5	8
33-64	6	8
65-128	7	8
129-227	8	8
228-409	9	8

*Hinweis: Top-Cuts finden nur bei Events auf der Competitive-Stufe statt. Für mehr Informationen zu dem Vorgehen, wenn mehrere Spieler beim Top-Cut das gleiche Sieg/Niederlage-Verhältnis aufweisen siehe **5.6 Tiebreaker**.

4.6 Decklisten

4.6.1 Einsicht der Deckliste

Bei einem Event auf der Competitive-Stufe geben die Spieler vor Beginn jedes Matches in den Top-Cut-K.-o.-Runden die Decklisten an ihren Gegner. Die Spieler haben 3 Minuten Zeit, die Deckliste ihres Gegners einzusehen.

Hinweis: Die Spieler dürfen sich während der Einsicht der Decklisten keine Notizen machen, da die Einsicht vor dem Start des Matches stattfindet.

4.6.2 Sideboards und Deck-Änderungen

Bei einem „Best of Three“-Match dürfen die Spieler zwischen den Partien Karten zwischen ihrem Spieldeck und ihrem Sideboard austauschen oder ihrem Spieldeck/Sideboard Karten aus ihrem Sideboard/Spieldeck hinzufügen. Dabei müssen die Spieler aufpassen, dass sowohl ihr Spieldeck als auch ihr Sideboard nach der Änderung die legalen Größen einhält – mindestens 50 Karten im Spieldeck und maximal 10 Karten im Sideboard (siehe dazu **2.3.1 Constructed-Formate** und **3.2 Legalität**). Die Spieler müssen ihre Anpassungen vornehmen und innerhalb von 3 Minuten nach dem Ende der vorherigen Partie den Spielaufbau für die nächste Partie durchführen. Wenn ein Spieler mit den Anpassungen fertig ist, muss er seinem Gegner zeigen, dass er die gleiche Anzahl oder weniger Karten im Sideboard hat, als auf der Deckliste aufgeführt sind.

Hinweis: Solange noch keine Spielaktionen durchgeführt wurden, sollte die erste Partie eines Matches immer begonnen werden, bevor die Spieler ihre Sideboards verwenden dürfen. Wenn ein Spieler zum Beispiel eine Partie-Niederlage als Strafe erhält, bevor das Match beginnt, dürfen die Spieler ihre Sideboards in Partie 2 des Matches nicht einsetzen, da Partie 2 die erste Partie sein wird, die gespielt wird.

5. Turnier-Spiel

5.1 Bestimmung der Initiative

Zu Beginn einer Turnierrunde müssen die Spieler bestimmen, wer mit der Initiative beginnt. Dies geschieht mit einer Methode, auf die sich die Spieler einigen, mit der zufällig ein Spieler bestimmt wird, der dann entscheidet, ob er mit der Initiative starten möchte oder die Initiative seinem Gegner gibt.

Auf Events mit Top-Cut bestimmt in den K.-o.-Runden der Spieler, der höhere Platzierung hat, wer in der ersten Partie des Matches mit der Initiative beginnt.

5.2 Spielstatus

Wenn sich etwas auf den „Spielstatus“ bezieht, gilt dies für alle Aspekte des Spiels. Dies sind unter anderem: alle Karten, Spielerdecks, Ressourcen, Ablagestapel, Aktionen, epische Aktionen, Spielflächen usw. Es liegt in der Verantwortung beider Spieler, den Spielstatus im Auge zu behalten und zu verwalten und mit seinem Gegner und den Spielleitern klar zu kommunizieren, welche Aktion durchgeführt wird. Die Spieler müssen ehrlich sein, was Informationen betrifft, die nötig sind, um einen legalen Spielstatus aufrechtzuerhalten.

5.3 Öffentliche Informationen

Bei *Star Wars: Unlimited*-Spielen gibt es öffentliche Informationen, die jeder kennen darf (meist auch „offene Informationen“ genannt). Diese Informationen sollten beiden Spielern (auf Verlangen auch den Spielleitern) bekannt sein. Die Spieler dürfen sich nicht weigern, Fragen zu öffentlichen Informationen zu beantworten. Falls ein Spieler in Bezug auf öffentliche Informationen lügt oder sich weigert, Fragen dazu zu beantworten, darf eine harte Strafe gegen ihn verhängt werden (siehe dazu **Teil 2, Abschnitt 1.2** im Dokument „Fantasy Flight Games – Allgemeine Event-Richtlinien“).

Die folgenden Punkte gelten als öffentliche Informationen:

- Die Anzahl Karten auf der Hand eines Spielers
- Die Anzahl Karten im Deck eines Spielers (dazu zählen Spieldeck und Sideboard)
- Die Anzahl Ressourcen, die ein Spieler im Spiel hat, und wie viele davon erschöpft bzw. spielbereit sind
- Die Menge an Schaden / die verbleibenden TP auf der Basis und den Einheiten eines Spielers
- Die letzten Aktionen, die während der aktuellen Phase durchgeführt wurden
- Der Text auf einer Karte, die durch einen Effekt im Spiel aufgedeckt wurde
- Die Karten im Ablagestapel eines Spielers und deren Reihenfolge
- Die Information, ob ein Anführer bereits gerufen wurde oder ob eine epische Aktion bereits verwendet wurde
- Die Deckliste eines Spielers (Nur für den Top-Cut. Die Deckliste darf während einer Partie von den Spielern nicht selbst gecheckt werden)

5.4 Private Informationen

Die folgenden Punkte gelten als private Informationen (meist auch „geheime Informationen“ genannt):

- Die Karten, die sich noch im Deck befinden (dazu zählen Spieldeck und Sideboard)

- Alle Karten, die als Ressource gelegt wurden (dazu zählen auch Karten, die zuvor öffentliche Information waren)
- Die Karten auf der Hand des Gegners
- Die Karten, die Spieler beim Drafting gewählt und verdeckt platziert haben
- Die Karten, die sich beim Drafting noch im Booster befinden

5.5 Spielinformationen

Manche Informationen sind weder öffentliche noch private Informationen, sondern Informationen über das Spiel. Die Spieler dürfen diese Informationen kennen, es wird aber nicht erwartet, dass sie sie auswendig kennen. Spieler dürfen über diese Informationen nicht die Unwahrheit sagen, sie müssen jedoch auch keine Fragen der Gegner diesbezüglich beantworten. Dies umfasst Folgendes:

1. Attribute von Karten, die nicht im Spiel sind und nicht zuvor aufgedeckt wurden.
2. Informationen aus dem Gesamregelwerk, den Turnierregeln, den Allgemeinen Event-Richtlinien und anderen offiziellen Informationen zum Spiel und zum Turnier

Judges können unterstützen, indem sie solche Informationen weitergeben

5.6 Ausreichendes Mischen des Decks

Die Decks müssen zu Beginn jeder Partie und zu jedem Zeitpunkt, wenn ein Spieler Karten mischen muss, ausreichend gemischt werden. Damit ein Deck als ausreichend gemischt gilt, muss ein Spieler sein Deck mindestens siebenmal nach der „Riffle Shuffle“- oder „Mash Shuffle“-Methode (Bogenmisch- oder Überhandmisch-Methode) mischen. Unabhängig von der Mischmethode (Riffle oder Mash) sollte das Deck nach dem letzten Mischvorgang abgehoben werden.

Die „Pile Shuffle“-Methode (Stapelmisch-Methode) gilt nicht als ausreichende Art des Mischens, ist aber erlaubt, um die Karten im Deck besser zählen zu können. Diese Methode darf einmal vor jeder neuen Partie angewandt werden. Der Spieler, der die „Pile Shuffle“-Methode durchführt, muss dies zügig und innerhalb der Zeitbegrenzung, die in diesem Dokument angegeben, während des Aufbaus der Partie durchführen.

Nach dem Mischen des Decks muss es dem Gegner präsentiert werden, um anzuzeigen, dass es ausreichend gemischt ist. Der Gegner darf das Deck abheben oder es mischen. Dabei dürfen Karten und Hüllen nicht in Gefahr geraten, beschädigt zu werden. Falls der Gegner der Meinung ist, dass der Spieler keine angemessenen Anstrengungen unternommen hat, um sein Deck zu ausreichend zu mischen, sollte er einen Judge informieren. Falls der Gegner das Deck mischt, darf es der Besitzer des Decks nach dem Mischen abheben.

Falls sich einem Spieler beim Mischen die Möglichkeit geboten hat, die Vorderseite einer Karte zu sehen, gilt das Deck nicht länger als ausreichend gemischt und der Mischvorgang muss wiederholt werden.

5.7 Tiebreaker

Die folgenden Tiebreaker werden verwendet, um die Platzierung bei einem Turnier während der Schweizer Runden zu bestimmen:

1. Turnier-Match-Punkte eines Spielers – Die Anzahl der Punkte, die der Spieler durch seine Matches verdient hat. Ein Sieg gibt 3 Punkte, ein Unentschieden gibt 1 Punkt, eine Niederlage gibt 0 Punkte.

2. Match-Sieg-Prozentsatz der Gegner (MSG) – Die Anzahl der Matches, welche die Gegner des Spielers gewonnen haben, geteilt durch die Gesamtzahl der möglichen Matches.

3. Turnier-Partie-Sieg-Prozentsatz des Spielers (PSS) – Die Anzahl der Partien, die der Spieler in seinen Matches gewonnen hat, geteilt durch die Gesamtzahl der möglichen Partien.

4. Partie-Sieg-Prozentsatz der Gegner (PSG) – Die Anzahl der Partien, welche die Gegner des Spielers in ihren Matches gewonnen haben, geteilt durch die Gesamtzahl der möglichen Partien.

5. Zufälliger Tiebreaker – In dem äußerst seltenen Fall, dass nach Anwendung der oben genannten Tiebreaker immer noch ein Gleichstand besteht, wird dieser nach einem fairen und zufälligen Verfahren über den Standard-Tiebreaker der Turniersoftware aufgelöst.

Es ist zu beachten, dass wir für diese Tiebreaker prozentuale Untergrenzen verwenden. Wie bereits erwähnt, ist der Match-/Partie-Sieg-Prozentsatz, die Summe der Match- oder Partiepunkte geteilt durch die Gesamtzahl der möglichen Match- oder Partiepunkte. Wenn dieser Prozentsatz jemals niedriger als 33 % ist, wird er stattdessen zu 33 %.

Durch diese prozentuale Untergrenze wird der Einfluss von Spielern mit geringer Leistung bei der Ermittlung der Tiebreaker anderer Spieler minimiert und stattdessen den Ergebnissen von Spielern mit höherer Leistung bei der Ermittlung von Tiebreakern mehr Bedeutung beigemessen.

5.7.1 Berechnung der Match-Sieg- und Partie-Sieg-Prozentsätze

Die offizielle Turniersoftware übernimmt die Tiebreaker während eines Turniers. Die Informationen in diesem Abschnitt beschreiben, wie die Ergebnisse dieser Tiebreaker ermittelt werden. Verwendet diese Informationen nur, wenn ihr nicht die offizielle Software verwendet, z. B. bei einem Casual-Turnier.

Für die Tiebreaker 2, 3 und 4 (und nur diese drei) zählt ein Sieg 3 Punkte, eine Niederlage 0 Punkte und ein Unentschieden 1 Punkt. Die Bilanz eines Spielers wird im Schema „Siege - Niederlagen - Unentschieden“ aufgeführt. Wenn Spieler A zum Beispiel drei Matches gewonnen, zwei Matches verloren und ein Match Unentschieden ausgegangen ist, wird seine Statistik mit „3-2-1“ angegeben.

Der Match-Sieg-Prozentsatz des Spielers ist gleich den Matchpunkten, die er erzielt hat, geteilt durch die Gesamtzahl der möglichen Matchpunkte. Im obigen Beispiel hätte Spieler A 10 Matchpunkte (3 für jeden Sieg und 1 für das Unentschieden) von insgesamt 18 möglichen Matchpunkten, so dass sein Match-Sieg-Prozentsatz etwa 56 % betragen würde.

5.7.1.1 Berechnung des Match-Sieg-Prozentsatzes der Gegner (MSG)

Um den Match-Sieg-Prozentsatz (MSG) eines Spielers zu berechnen, werden die Match-Sieg-Quoten aller Gegner dieses Spielers berechnet und Durchschnitt dieser Prozentsätze ermittelt, indem sie addiert und durch die Anzahl der Gegner geteilt werden.

Beispiel: In einem Turnier mit zwei Runden haben die beiden Gegner von Spieler A die Ergebnisse 1-1-0 (Spieler B) bzw. 2-0-0 (Spieler C).

Spieler B hat 3 Matchpunkte von insgesamt 6 möglichen erzielt, d. h. sein Match-Sieg-Prozentsatz beträgt 50%.

Spieler C hat alle 6 möglichen Matchpunkte erzielt, also beträgt sein Match-Sieg-Prozentsatz 100 %.

Wenn man die Match-Sieg-Prozentsätze von Spieler B und Spieler C addiert, erhält man 150%. Teilt man diesen Wert durch die Anzahl der Gegner (zwei), erhält man 75%. Der MSG

von Spieler A beträgt also 75%.

5.7.1.2 Berechnung des Turnier-Partie-Sieg-Prozentsatzes des Spielers (PSS)

Der Partie-Sieg-Prozentsatz des Spielers wird auf die gleiche Weise berechnet wie der Match-Sieg-Prozentsatz, nur dass hier die Partiepunkte des Spielers statt der Matchpunkte herangezogen werden. Wie beim Match-Sieg-Prozentsatz ist jede Partie, die der Spieler während des Turniers gewonnen hat, 3 Punkte, jede Niederlage 0 Punkte und jedes Unentschieden 1 Punkt wert.

Beispiel: Wenn Spieler A 8 Partien gewonnen, 7 Partien verloren und 3 Unentschieden gespielt hat, dann hat er 27 von 54 möglichen Punkten erzielt. Damit beträgt sein PSS 50%.

5.7.1.3 Berechnung des Partie-Sieg-Prozentsatzes der Gegner (PSG)

Um den Partie-Sieg-Prozentsatz der Gegner (PSG) berechnen, werden die Partie-Sieg-Prozentsätze aller Gegner des Spielers während des Turniers addiert und die Summe durch die Anzahl der Gegner geteilt.

Beispiel: Wenn die beiden Gegner von Spieler A, Spieler B und Spieler C, ein PSS von 80 % bzw. 60 % hätten, dann wäre der PSG von Spieler A 70 % ($80 + 60$, geteilt durch zwei Gegner).

5.8 Match-Ergebnisse melden

Am Ende eines jeden Matches sind beide Spieler dafür verantwortlich, dass ein korrektes Match-Ergebnis an den Scorekeeper gemeldet wird. Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten, z. B. die Meldung über die Turniersoftware auf einem Mobilgerät oder das manuelle Ausfüllen eines Match-Blatts. Bei Casual-Turnieren kann es auch akzeptabel sein, den Scorekeeper mündlich zu informieren.

Wenn ein Match-Ergebnis falsch gemeldet wird, sollten die folgenden Maßnahmen ergriffen werden:

- Wenn das falsche Match-Ergebnis vor Beginn der nächsten Runde auffällt, sollte das Ergebnis in der Turniersoftware korrigiert werden.
- Wenn das falsche Match-Ergebnis auffällt, nachdem die Paarungen für die nächste Runde gebildet wurden, aber bevor die Runde begonnen hat, sollte das Match-Ergebnis in der Turniersoftware korrigiert werden und es sollten neue Paarungen für die betroffenen Matches gebildet werden.
- Wenn das falsche Match-Ergebnis während einer bereits begonnenen Runde auffällt, sollte das Match-Ergebnis korrigiert werden, aber die Spieler sollten die Runde gegen ihre aktuellen Gegner zu Ende spielen.

6. Deck-Checks

Deck-Checks sollten nur bei Decks durchgeführt werden, die ein Spieler während eines Matches vorgelegt hat. Das kann vor der ersten Partie eines Matches geschehen, zwischen zwei Partien, nachdem die Spieler Karten mit ihrem Sideboard ausgetauscht haben, oder nach dem Ende eines Matches, bevor die Decks und Sideboards wieder in ihren ursprünglichen Zustand zurückversetzt worden sind und bevor sie in die Deck-Box zurückgepackt worden sind.

Judges sollten im Auge behalten, wieviel Zeit in der Runde noch verbleibt, bevor sie Deck-Checks durchzuführen, damit sie nicht zu spät damit anfangen. Dadurch wird sichergestellt, dass das Turnier nicht unnötig aufgehalten wird. Jedes Match, bei dem es zu einem Deck-Check kommt, sollte die für den Check aufgewendete Zeit als Zeitverlängerung angerechnet bekommen

(vom Zeitpunkt der Interaktion des Judges mit den Spielern bis zur Rückgabe der Decks). Zusätzlich sollten noch 3 Minuten extra gewährt werden, damit die Spieler ihre Decks wieder mischen können.

Falls eine Partie-Niederlage aufgrund eines Deck-Checks am Ende des Matches verhängt wird, gilt die Strafe für das gerade beendete Match.

Judges sollten im Verlauf des Turniers bei etwa 10 % aller Decks einen Deck-Check durchführen. Bei einem Turnier mit 128 Spielern wären das etwa 12 Deck-Checks.

6.1 Markierte Karten

Es liegt in der Verantwortung des Spielers sicherzustellen, dass seine Karten und/oder Kartenhüllen während eines Turniers nicht markiert sind. Eine Karte oder eine Hülle gilt als markiert, falls sich etwas auf/an ihr befindet, durch das man die Karte identifizieren kann, ohne ihre Vorderseite zu sehen. Dazu zählt unter anderem Kratzer, Farbabweichungen und Knicke.

Die Verwendung von markierten Karten kann zu einer Strafe führen. Für mehr Informationen siehe **Teil 2, Abschnitt 3.4** im Dokument „Fantasy Flight Games – Allgemeine Event-Richtlinien“.

6.2 Judge-Proxys

Eine Judge-Proxy wird verwendet, um auf einem Turnier eine ansonsten legale *Star Wars: Unlimited*-Karte darzustellen, oftmals um eine Karte zu ersetzen, die wegen einer Markierung nicht länger in einem Deck enthalten sein darf. Eine Judge-Proxy darf nur vom Head Judge oder mit Zustimmung des Head Judges von einem Floor Judge ausgegeben werden, und zwar nur, wenn mindestens 1 der folgenden Punkte zutrifft:

- Die Karte wurde versehentlich beschädigt oder hat sich im Verlauf des aktuellen Turniers übermäßig abgenutzt. Dazu zählen auch beschädigte oder fehlgedruckte Produkte im Limited-Format.
- Die Karte weist einen Herstellungsfehler auf, für den es keinen fehlerfreien Ersatz gibt.
- Die Karte ist im Verlauf des Events verloren gegangen.

Judge-Proxys dürfen nicht verwendet werden, um Karten zu ersetzen, die von ihrem Besitzer mutwillig beschädigt wurden oder die durch andere Formen von Nachlässigkeit beschädigt wurden. **Judge-Proxies dürfen nicht verwendet werden, um Karten zu ersetzen, die der Spieler auf dem Event nicht besitzt.**

Den Spielern ist es nicht erlaubt, ihre eigenen Proxy-Karten zu erstellen und sie zu verwenden. Eine Judge-Proxy muss von einem Head Judge erstellt werden, der nach eigenem Ermessen entscheidet, ob die Erstellung einer Judge-Proxy im vorliegenden Fall angebracht ist. Wenn der Head Judge eine Proxy erstellt, muss er sie unterschreiben oder mit seinen Initialen abzeichnen und das Datum der Erstellung darauf vermerken. Die Proxy wird dem Deck des Spielers hinzugefügt und muss klar und deutlich als Proxy gekennzeichnet sein. Die Original-Karte muss während des Matches als Referenz bereitliegen. Eine Judge-Proxy ist nur für die Dauer des Turniers gültig, in der sie ausgegeben wurde.

6.3 Gefälschte Karten

Gefälschte Karten (von Drittanbietern nachgemachte Karten, die offiziell veröffentlichten Karten ähneln) dürfen auf offiziellen Turnieren nicht als Anführer oder Basis und auch nicht im Deck oder im Sideboard verwendet werden.

Auch wenn ein Spieler ein offizielles Exemplar einer Karte besitzt, darf er keine gefälschte Karte davon als Anführer oder Basis und auch nicht in seinem Deck oder im Sideboard verwenden.

Wenn ein Judge feststellt, dass ein Spieler wissentlich mit gefälschten Karten spielt, gilt dies als Betrug (siehe **Fantasy Flight Games – Allgemeine Event-Richtlinien Teil 2, Abschnitt 3.8-H**). Wenn ein Spieler unwissentlich mit gefälschten Karten spielt, gilt dies als fehlerhafte Deckliste (siehe **Allgemeine Event-Richtlinien Teil 2, Abschnitt 3.3**).

7. Verwaltung

7.1 Veröffentlichung von Turnier-Informationen

Fantasy Flight Games und/oder der Event-Organisator behalten sich das Recht vor, Turnier-Informationen zu veröffentlichen, dazu zählen unter anderem: Decklisten von Spielern, Fotos, Interviews und andere Videos, die im direkten Zusammenhang mit *Star Wars: Unlimited*-Turnieren stehen.

7.2 Meldung der Turnierergebnisse

Es liegt in der Verantwortung des Event-Organisators, die offiziellen Ergebnisse eines Turniers der Competitive-Stufe an Fantasy Flight Games zu melden, indem er die Ergebnisse bis spätestens 3 Tage nach der Beendigung des Turniers über [Melee.gg](https://melee.gg) hochlädt.