

# TTM VERHALTENSREGELN

## Grundsätzliche Verhaltensregeln

- Wichtigste Regel: Ich spiele mit meinem Spielpartner so, dass es für beide Seiten, unabhängig vom Spielergebnis, ein angenehmes Spiel ist. Dabei verhalte ich mich dem Mitspieler und der Orga gegenüber freundlich.
- Ich spiele grundsätzlich das Spiel mit meinem Spielpartner. **Wir** reden miteinander. Spieler anderer Tische, Zuschauer oder die Orga binde ich nur ein, wenn wir gemeinsam keine Lösung finden können.
- Ich schreie meinen Spielpartner nicht an, bin ein guter Verlierer und höflicher Sieger. Ich spreche Spielpausen mit meinem Spielpartner ab.
- Regeldiskussionen kläre ich im gemeinschaftlichen Gespräch mit meinem Spielpartner. Dabei zeige ich ihm ggfs. die entsprechende Passage im Regelwerk. Im Zweifelsfalle, bei zwei möglichen Auslegungen der Spielregel, führen wir einen Roll-off durch (4+) und spielen zügig weiter. Ich nutze die Orga/ Judges des Turniers nur im Notfall und akzeptiere ihr Urteil.
- Ich helfe meinem Spielpartner im Rahmen freier Kapazitäten, falls er das möchte. Ansonsten fasse ich weder seine Figuren noch seine Würfel oder anderes an.
- Ich bereite eine gut leserliche, fehlerfreie Armeeliste im Vorfeld vor, poste sie, falls gefordert, im entsprechenden Forum und zeige sie in **ausgedruckter** Form meinem Spielpartner vor Beginn des Spiels. Dabei erkläre ich ihm geduldig Sonderregeln, falls notwendig.
- **Ich spiele eine Armee, mit der ich in der Lage bin, in der vorgegebenen Zeit ein Spiel, welches mindestens 5 und bis zu 7 Spielrunden dauern kann, mit meinem Spielpartner zu beenden.**

- **Sanktionierungskatalog**

- Wer betrügt (bspw. gezinkte Würfel oder doppeltes Missionskartendeck nutzt, zwei unterschiedliche Armeelisten verwendet, Gelände oder Figuren umstellt (wenn der Spielpartner nicht hin schaut) etc., wird mindestens mit Verlust des Spiels, höchstens mit Disqualifikation gemäßregelt.

- Grundsätzlich steht jedem Spieler maximal 50% der vorgegebenen Spielzeit für eigene Aktionen zu Verfügung.  
Wer aufgrund seiner Spielweise (unabhängig, ob er zu lange nachdenkt oder seine Miniaturen zu langsam bewegt oder gar zu häufig Pinkel- und Raucherpausen einlegt) deutlich mehr Zeit braucht als sein Gegner, kann, bei Eintritt eines Nachteils für den Mitspieler, verwarnet werden (siehe Verwarnungskatalog). Wenn in diesem Zusammenhang einer der Spieler auf die Nutzung einer Schachuhr besteht, um den Zeitverbrauch nachzuweisen, ist diese auch durch beide Spieler zu nutzen.

**Zeitspiel wird nur gemäßregelt, wenn einer der Spieler Einspruch erhebt. Also entweder meldet Ihr das während des Spiels der Orga oder ihr lebt mit dem Ergebnis. Ahndung nur wenn das Spiel nicht min. 5 Runden ging.**

Maßnahmenkatalog bei Zeitspiel:

Die Turnierpunkte, die dem Verursacher des Zeitspiels abgezogen werden, sind dem anderen gut zu schreiben.

1. Stufe, wenn die eigene Zeit überschritten wird: 3 Punkte Abzug
2. Stufe, wenn man 10min über das eigene Zeitkonto gespielt hat 7 Punkte Abzug
3. Stufe, automatischer Verlust des Spieles für den "Zeitspieler" mit 0 zu 20

- "Count as" Modelle sind willkommen dürfen aber keine Vorteile bringen und müssen als das zu erkennen sein, was sie darstellen. Im Vorfeld sind diese immer der Orga bildlich zu zeigen.
- Grundsätzlich hat die Orga das letzte Wort.
- Sollte sich ein Spieler grob fahrlässig oder vorsätzlich entgegen der Regeln einen Spielvorteil verschafft haben und dies wird der Orga nach dem Spiel bewiesen, kann sie nachträglich eine Änderung des Spielergebnisses vornehmen (zulasten des falsch Spielenden und zugunsten des Geschädigten).