



3-Tage-Rennen



Unterabteilung CONN/OPS Sternenflottenakademie

"From coast to coast, from orbit to orbit, guiding safely throughout the universe"

*Text erstellt vom Spieler von Tanas Deniban
Bild erstellt vom Spieler von Dairon Traz*



Regelwerk 3-Tage-Rennen - Organisation und Ablauf

Das Rennen besteht aus einem grundsätzlich feststehenden Teil und einem, jeweils an den Durchlauf angepassten Teil. Der feststehende Teil ist thematisch der Unterabteilung CONN/OPS zugeordnet. Der an den Ablauf angepasste Teil des Rennens kann einer weiteren Unterabteilung zugeordnet werden, um eine breite Fächerung der Interessenten sowie dessen Fachwissen zu ermöglichen.

Zeitlicher Ablauf

Phase 1: Beginn des Rennens [im Forum, Dauer etwa 1 Woche]

Phase 2a: Quiz-Mission [im IRC-Chat]

Phase 2b: Fortführung des Rennens [im Forum, Dauer etwa 1 Woche]

Phase 3: Showdown an der Ziellinie [im IRC-Chat, IRC-Shuttle-Rennen]

Termine für die Präsenz-Phasen werden im Voraus bekanntgegeben. Es ist dabei nicht notwendig, dass bei allen Terminen jeweils alle Teammitglieder anwesend sind. In interner Absprache reicht es, wenn 2/3 des Teams an den Präsenz-Terminen teilnehmen können, sofern mindestens ein Termin pro Teammitglied wahrgenommen wurde.

Aufbau der Teams

Die Stärke eines Teams umfasst 3 Personen. Dabei ist es für die Zulassung zum Rennen erforderlich, dass folgende Eigenschaften im Team vorhanden sind:

Ein Pilot [Posten des CONN/OPS-Offiziers oder Posten des Runners oder Teilnahme am Grundlagenseminar der UA C oder Teilbereich CONN/Teilbereich OPS oder Teilnahme am Jäger-Seminar]

Fachkenntnis zum variablen Teil Posten der "variablen" UA oder Teilnahme am Grundlagenseminar der "variablen" UA

Die Zulassung erfolgt nach Prüfung der Voraussetzungen nach der Anmeldung des Teams durch die Rennleitung.



Regelwerk 3-Tage-Rennen - [Phase 1 - Konzept des Foren-Rennens]

Das Rennen beginnt in Phase 1 mit einem im Forum stattfindenden Teil. In diesem Teil starten die Teams in Form eines Bordlebens am Startpunkt des Rennens und bekommen ein Rätsel gestellt, deren Lösung sie im Bordleben erarbeiten sollen.

Alle Teams bekommen dabei ein vom Thema her gleiches Rätsel, dessen Lösungsweg sich jedoch marginal unterscheidet, damit alle Teams eigenständig zum Ziel kommen können.

Die Lösung des Rätsels stellt dabei einen spezifischen Punkt auf der Karte der Sternenflotte dar. Dies gilt als erstes Etappenziel.

Punktevergabe

10 Punkte: Das Rätsel wird gelöst und das Etappenziel kann erreicht werden.

5 Punkte: Das Rätsel kann nicht rechtzeitig gelöst werden, das Team ist im Bordleben aber bereits auf einem sehr guten Weg oder liefert Teillösungen.

0 Punkte: Das Rätsel kann nicht gelöst werden und es werden keine Teillösungen generiert.

Anschließend beginnt die Phase 2 des Rennens.

Regelwerk 3-Tage-Rennen - [Phase 2 - Konzept der Quiz-Mission]

In dieser Phase treffen sich die Teams im IRC-Chat, um während einer Mission verschiedene Frage- und Aufgabenstellungen zu lösen.

Die Teams sind dabei beim Etappenziel angekommen. Ziel ist es, die Koordinaten der Ziellinie zu finden.

Dabei gibt es insgesamt 10 Rätsel/Fragestellungen/Aufgaben, die während der Mission gelöst werden können. Pro gelöster Situation können 2 Punkte erworben werden. Bei Teillösungen können Teilpunkte vergeben werden.

Anschließend erfolgt der Flug zur Ziellinie und dem dort stattfindenden IRC-Rennen.



Regelwerk 3-Tage-Rennen - [Phase 3 - Konzept des IRC-Shuttle-Rennens]

Jedes Team bekommt ein Shuttle - Geschwindigkeit zwischen 0 und 10 - und startet am *Startpunkt*, der *Position 0*.

Via Würfel wird nun die Reihenfolge der Spielzüge der einzelnen Gruppen ausgemacht. Wer die höchste Zahl würfelt (zwischen 1 und 6, heißt: normaler sechsseitiger Würfel) beginnt als erster, anschließend werden die Teams alphabetisch abgearbeitet.

Nach diesem Prozess beginnt die eigentliche Rennphase. Hierzu sind besonders die Geschwindigkeit und die Position der einzelnen Shuttles wichtig.

Spielzug

Team 1 setzt zu Beginn fest, ob die Geschwindigkeit in diesem Zug erhöht oder gesenkt werden soll. Nach dieser Festsetzung darf das Team mit dem sechsseitigen Würfel bestimmen, wie hoch die jeweilige Änderung ist. Zu Beginn wird sich jedes Team darauf einigen, die Geschwindigkeit zu erhöhen.

Die gewürfelte Zahl wird jetzt auf die momentane Geschwindigkeit addiert (am Anfang beispielsweise Geschwindigkeit (0) + Würfelzahl (4) = neue Geschwindigkeit (4)).

Durch die neue Geschwindigkeit wird auch die neue Position des Shuttles festgelegt. (Beispiel: aktuelle Position (0) + Geschwindigkeit (4) = neue Position (4))

Diesen Spielzug führen alle Teams in der festgelegten Reihenfolge durch. Dies geschieht solange, bis die Teams in irgendeiner Reihenfolge im *Ziel* bei der *Position 100* eintreffen. Dabei kann es bei den verschiedenen Zügen zu folgenden Ereignissen kommen:

Shuttle überhitzt

Wenn das Team eine Geschwindigkeit von 6 besitzt und sich für eine Erhöhung der Geschwindigkeit entscheidet und anschließend eine 6 würfelt ergibt sich nach der Geschwindigkeitsformel (Geschwindigkeit (6) + Würfelzahl (6) = neue Geschwindigkeit (12)) eine Geschwindigkeit, die höher als die Maximal-Geschwindigkeit des Shuttles ist. Das Shuttle überhitzt und stoppt.

Folgen: Das Team darf in dieser Runde die Position nicht verändern und in der nächsten Runde Reparaturen durchführen (eine Runde aussetzen). Das Shuttle beginnt anschließend mit einer Geschwindigkeit von 0.

Pilotenfehler

Wenn das Team eine Geschwindigkeit von 5 besitzt und sich für ein Verringern der Geschwindigkeit entscheidet und anschließend eine 5 oder 6 würfelt, so ergibt sich nach der Geschwindigkeitsformel eine neue Geschwindigkeit von 0 oder -1. In beiden Fällen stoppt das Shuttle abrupt und die Maschinen fallen aus.

Folgen: Das Team darf in dieser Runde die Position nicht ändern, kann aber in der nächsten Runde von 0 neu beschleunigen.



Shuttle-Crash

Wenn zwei Shuttles in einer Position aufeinander treffen, so gibt es einen Shuttle-Crash. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn Team 1 und Team 2 sich auf Position (65) treffen sollten.

Folgen: das Shuttle, das zuerst auf der Crash-Position war wird sehr stark beschädigt und für Reparaturen abgeschleppt. Nachdem das Shuttle abgeschleppt und repariert wurde, kann das Team wieder starten. Als neue Position wird jedoch nicht die alte genutzt, das Shuttle startet auf einem etwas früheren Zeitpunkt (genau 20 Positionspunkte früher).

Berechnung: alte Position (65) - Strafpositionspunkte (20) = neue Position (45)
Das Shuttle, das den Crash verursacht hat, kann die Reparaturen vor Ort vornehmen und muss für die Reparaturen die nachfolgende Runde aussetzen.

Boxen-Stopp

Wenn ein Shuttle auf den Positionen 25, 50, 75 ankommt, so wird ein Boxen-Stopp durchgeführt. Dieser führt zu technischen Aufwertungen.

Folgen: Die maximale Geschwindigkeit des Shuttles wird für die nächsten 3 Runden um 2 Punkte erhöht. In Folge ist die Höchstgeschwindigkeit für die nächsten 3 Runden 12 anstatt zuvor 10.

Raumanomalie

Wenn ein Shuttle auf die Position 22, 44 oder 66 gelangt, so fliegt dieses durch eine Raumanomalie. Der Antrieb des Shuttles wird hierdurch beschädigt.

Folgen: die nächsten 3 Runden wird die maximale Geschwindigkeit des Shuttles um 2 Punkte minimiert. Die neue maximale Geschwindigkeit ist dann 8 und darf nicht übertreten werden.

Sonderfeld

Wenn das Shuttle auf eine 5er-Position gelangt (Position 5, 10, 15, 20, 30, 35, 40, 45, 55, 60, 65, 70, 80, 85, 90, 95) so hat es ein **Sonderfeld** erreicht. Hier sind Zusatzaktionen, kleine Belohnungen oder kleine Bestrafungen hinterlegt.

Hinterlegt sind folgende Aktionen:

- 3 Positionspunkte nach vorne springen
- 3 Positionspunkte nach hinten springen
- das Shuttle gerät ins Trudeln und fliegt aus Verwirrung die Strecke ein Stück zurück (einen Spielzug in die entgegengesetzte Richtung)
- Katapult auf maximale Geschwindigkeit (die nächste Runde wird nicht gewürfelt, sondern mit Geschwindigkeit 10 geflogen)

Die Aktionen liegen jeweils verdeckt auf den Feldern, sodass das Team nicht weiß, auf welches Feld es gerade gesprungen ist.



Hinweise zu den Ereignis- und Sonderfeldern

Es wird jeweils nur ein Ereignis- oder Sonderfeld pro Spielzug ausgeführt. Landet ein Team nach dem Ausführen eines Ereignis- oder Sonderfeldes auf einem zweiten Sonderfeld, so *erlischt* die Wirkung des zweiten Sonderfeldes (ob positiv oder negativ) für das Team.

Das Ziel liegt an Position 100. Damit die Teams nicht "darüber hinaus schießen" sollen diese eine Punktlandung durchführen. Ist dies nicht möglich, weil ihre Geschwindigkeit zu hoch ist, so darf das Team nur um eine Position weiter nach vorne ziehen.

Beispiel: neue Geschwindigkeit (8) und alte Position (92) = neue Position (100). Damit hat das Team die Zielgerade getroffen und ist im Ziel. Wenn es hingegen eine neue Geschwindigkeit von (10) hat und trotzdem auf Position (92) sitzt, so würde es theoretisch auf Position (102) fliegen. Da es damit die Ziellinie verfehlen würde, greifen die Sicherheitsmechanismen des Shuttles. Das Team darf nur auf Position (93) vorziehen und im nächsten Spielzug erneut probieren ins Ziel zu gelangen. Die Ausgangsgeschwindigkeit beim nächsten Zug bleibt die gewürfelte Geschwindigkeit.

Punktevergabe

Ziel des Rennens ist es, als erster ins Ziel zu kommen. Für die Gesamtauswertung werden anschließend folgende Punkte vergeben:

33 Punkte: 1. Platz im Rennen

22 Punkte: 2. Platz im Rennen

11 Punkte: 3. Platz im Rennen

0 Punkte: weitere Platzierungen

Die Endpunktzahl wird in die Punktzahlen der übrigen Abschnitte des "3-Tage-Rennens" integriert. Die anschließend höchste Gesamtpunktzahl des gesamten Rennens entscheidet die Platzierungen. Eine feierliche Siegerehrung kann direkt stattfinden.



Punktevergabe, Wanderpokal, Siegerehrung

Die Punktevergabe erfolgt jeweils bereits in den Phasen. Dabei werden die Punktestände aus den jeweiligen Phasen nach dem Abschluss des IRC-Shuttle-Rennens zusammenaddiert. Das Team mit der *höchsten Punktzahl* gewinnt das Rennen und bekommt den Wanderpokal für die *Verwahrung* bis zum nächsten Rennen. Es erfolgt eine Gravur der Gewinner auf dem Pokal.

Handhabung bei Punktegleichheit

Sollte es nach der Durchführung aller Phasen zwei oder mehrere Teams geben, die die gleiche Punktzahl erreicht haben, sodass es nicht möglich ist, ein einzelnes Team als Siegerteam zu ermitteln, gewinnt das Team unter denen mit der höchsten Punktzahl, das die wenigsten Spielrunden [in Phase 3] bis zum Erreichen der Ziellinie (Position 100) benötigt hat, das Rennen.

Übergabe des Wanderpokals

Die Siegerehrung kann im Anschluss an das IRC-Shuttle-Rennen stattfinden oder auf einen eigenen Termin gelegt werden.

Die Siegerehrung findet durch die Rennleitung und bei Anwesenheit durch die Akademieleitung (*Abk.: A III*) statt.