

1. TABATu

Informationen

Veranstaltungsort:

Das 1. TABATu findet im Rahmen des regulären Spielereffs des Tabletop Club Rhein Main e.V. (TTCRM) am 24.03.2019 im Saal des Restaurants La Dolce Vita, Friedberger Straße 27 in Nidderau-Heldenbergen statt. Veranstalter des Turniers ist der Tabletop Club Rhein Main e.V. Als Räumlichkeit der Stadt Nidderau wird der Saal durch einen Gastronomen betrieben, der vor Ort für Verpflegung in Form von Getränken und italienischen Hauptgerichten sorgt.

Bemalpflicht:

Für das Turnier besteht eine allgemeine Bemalpflicht für alle eingesetzten Miniaturen. Als bemalt zählen Miniaturen mit mindestens 3 Farben sowie einer gestalteten Base.

Ablauf und Zeitplanung:

Gespielt werden insgesamt 3 Missionen gegen jeweils wechselnde Gegner. In der ersten Runde besteht zudem die Möglichkeit, einen Gegenspieler zu fordern. Die Organisatoren sind bestrebt, historisch korrekte Paarungen während der ersten Runde zu gewährleisten, danach greift das Schweizer System. Ein Spiel dauert 150 Minuten und wird nach Ablauf der Frist beendet.

Folgender Rahmenzeitplan ist vorgesehen:

Beginn	Ende	Dauer [min]	Programmpunkt
10:00	10:10	10	Begrüßung der Teilnehmer
10:10	12:40	150	Mission 1
12:40	13:00	20	Pause
13:00	15:30	150	Mission 2
15:30	15:45	15	Pause
15:45	18:15	150	Mission 3
18:15	18:30	15	Spielende Mission 3 und Ermittlung der Platzierung
18:30	18:45	15	Siegerehrung und Verabschiedung

Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen:

Verstöße gegen §86a StGB (Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen) werden rigoros verfolgt. Sollte ein Spieler die unter §86a StGB fallenden Zeichen auf seinen persönlichen Gegenständen (z.B. Miniaturen und/oder auf seiner Kleidung) zur Schau stellen, wird dies mit sofortiger Disqualifikation sowie einem Verweis (Hausrecht) geahndet. Das bloße Abkleben solcher Zeichen reicht nicht aus und wird wie ein Verstoß behandelt. Die Veranstalter behalten sich zudem das Recht vor, Verstöße fotografisch zu dokumentieren und zur Anzeige zu bringen.

Regeln

Armeeaufbau und -größe:

Jeder Spieler baut seine Armee aus genau einem generischen Platoon (Reinforced Platoon) nach den offiziell durch Warlord Games herausgebrachten Kampagnen- bzw. Armeebüchern auf (Stichtag: eine Woche vor Turnierbeginn).

Die Armeegröße ist fest auf 1000 Punkte nach oben begrenzt. Es gelten folgende Beschränkungen bei der Auswahl von Einheiten:

ERLAUBT!

- Einheiten aus Kampagnenbüchern (mit Ausnahme von Operationen Seelöwe und Gigant)

VERBOTEN!

- Einzigartige Charaktere
- Armeen nach den Regeln für Tank War
- Gemischte Armeen aus Platoons mehrerer Nationen
- Andere Selektoren (z.B. Theaterselektoren)
- Erbeutete Fahrzeuge

Missionen:

Gespielt werden drei Missionen. Dabei wird jedem Spieltisch eine Mission aus den ersten sechs Missionen aus dem Regelbuch zugeordnet. Die Veranstalter sind bestrebt, einen Spieler nicht die gleiche Mission zweimal spielen zu lassen und gleichzeitig historisch sinnvolle Paarungen zu erzeugen.

In jeder Mission dürfen Scharfschützen, Spotter und Forward Observer und Einheiten, die wie diese behandelt werden bzw. entsprechende Sonderregeln nach ihren normalen Regeln vor Spielbeginn aufgestellt werden. Solche Einheiten sind immer „versteckt“ (Regelbuch S. 131). Es gelten alle Regeln des jeweiligen Szenarios inklusive der Regeln zu versteckter Aufstellung, Reserven und Flankenangriff.

Die Spieler stellen sich vor Spielbeginn ihre Armeen mit Nennung aller relevanten Informationen vor und deklarieren das Gelände im Einvernehmen.

Schiedsrichterentscheide:

Im Zweifel werden die Spieler angehalten, das Entscheidungsrecht für unklare Situationen auszuwürfeln, bevor Schiedsrichter konsultiert werden. Schiedsrichterentscheide sind dann endgültig und werden nicht diskutiert.

Wertung:

Siegespunkte

Beide Spieler ermitteln, wie viele Siegespunkte sie im Verlauf des Spiels erzielen konnten und addieren ggf. sekundäre Siegespunkte dazu. Eine vernichtete gegnerische Einheit bringt die Anzahl an Siegespunkten, die sie an Requisitionspunkten zum Aufbau der Armee gekostet hat.

Sekundäre Siegespunkte:

- Einheitengröße halbiert: gibt Hälfte an Siegespunkten (gilt z.B. auch dann, wenn eine HQ-Einheit entsprechende Verluste erleidet, auch wenn diese den Spieler keine Punkte gekostet hat [z.B. Britische Artilleriebeobachter]).
- Lahmgelegtes Fahrzeug: Ein lahmgelegtes Fahrzeug gibt die Hälfte der Punktekosten an Siegespunkten.
- Wenn ein Spieler mehr Befehlswürfel als sein Gegner ausschaltet, erhält er einmalig 100 Siegespunkte. Bei Gleichstand erhält kein Spieler diesen Bonus.

10/10'er Matrix:

Wenn die Siegespunkte beider Seiten ermittelt wurden, werden diese voneinander abgezogen und mit der unten stehenden Matrix verglichen. Das Ergebnis sind dann die Turnierpunkte.

Siegespunkte / Turnierpunkte:

0 – 114 -> 10:10
115 – 228 -> 11:9
229 – 342 -> 12:8
343 – 456 -> 13:7
457 – 570 -> 14:6
571 – 684 -> 15:5
685 – 798 -> 16:4
799 – 912 -> 17:3
913 – 1026 -> 18:2
1027 – 1140 -> 19:1
1141 – 1250+ -> 20:0

Tiebreaker:

Tiebreaker sind die blanken Siegespunkte aus allen Spielen. Diese also bitte unbedingt festhalten!

Regelklarstellungen und –ergänzungen:

Gespielt wird nach den Regeln der zweiten Edition von Bolt Action. Es gelten alle bis einer Woche vor dem Turnierdatum von Warlord Games offiziell herausgegebenen FAQ, Errata und Klarstellungen. Im Zweifel greift das englische Original.

Tows / Schlepper: Werden wie Transporter zu Beginn der Runde vernichtet, wenn sie näher an einer gegnerischen Einheit als an einer befreundeten Einheit stehen. (Klarstellung)

Kostenlose Einheiten: Einheiten, die Platoons auf Grund von Sonderregeln ohne Punktkosten bekommen (z.B. franz. Artillerie), geben die gleiche Anzahl an Siegespunkten ab, die sie kosten würden, wenn sie nach den normalen Regeln aufgestellt werden müssten. Sie können genauso auch halbe Punkte abgeben.