Ort, Zeit und Anmeldung

Das Turnier findet am **Samstag, 31.10.2009**, statt.

Beginn ist um **09.30** Uhr. Das Ende ist für 17 Uhr geplant.

Veranstalter sind die Schweizer Halpartenträger (in Person von Menic) und die Ulmer Strategen (in Person von Sir Tobi).

Bei großer Teilnehmerzahl spielen wir in den Räumlichkeiten des AttritiCons im Ruhetal in Ulm, bei geringerer Teilnehmerzahl spielen wir in den Räumlichkeiten des „Haus der Familie“ in Geislingen/Steige (ca. 25km westlich von Ulm an der B10 und der Bahnlinie Stuttgart-Ulm). Der Ort wird nach Ende der Anmeldungsfrist final bekannt gegeben.
Die verbindliche Anmeldung sollte bitte so früh wie möglich, spätestens aber bis 30.09.2009 erfolgen (Ende der Anmeldungsfrist). Das Startgeld beträgt 12 Euro und beinhaltet einen Beitrag für die Raummiete und die Turnier-Preise.

Catering und Übernachtung ist nicht im Preis inbegriffen. Unabhängig von der Location bestehen Möglichkeiten zum gemeinsamen Mittagessen, bei Bedarf können von Tobi gerne Hinweise für Übernachtungsmöglichkeiten gegeben werden.

Anmeldung bitte per mail an (tobias-at-peylo-dot-net) und Menic (menic666-at-yahoo-dot-com).

Allgemeines

Gespielt wird nach den offiziellen DBA-Spielregeln der Version 2.2. Abweichungen und Ausnahmen sind unten in den Hausregeln explizit aufgeführt.

Zugelassen sind alle vollständig bemalten, regelkonform basierten 28mm-Armeen gemäß den DBA-Armeelisten der DBA-Version 2.2. Bei nicht regelkonformer Basierung können in Absprache mit den Veranstaltern Ausnahmen erlaubt werden (z.B. abweichende Basentiefe). Grundsätzlich dürfen im Spiel jedoch keine Vorteile aufgrund einer nicht-regelkonformen Basierung entstehen. Insbesondere ist bei der Bewegung und beim Zurückprallen darauf zu achten, dass die Bewegungs- oder Prallreichweite nicht die bei einer regelkonformen Basierung gegebene Reichweite überschreitet. Gegenseitige Blockaden von Elementen (z.B. beim Zurückprallen) werden jedoch von der tatsächlichen Basentiefe bestimmt und sind ebenso wie andere denkbare Nachteile einer abweichenden Basierung vom Spieler zu tragen.

Eine abweichende Zahl der Figuren pro Basis um +/- 1 Figur ist pauschal genehmigt. Es ist aber darauf zu achten, dass der repräsentierte Truppentyp aus der Darstellung und Anordnung der Figuren zweifelsfrei ersichtlich ist.

Wer teilnehmen möchte, jedoch keine eigene Armee besitzt, bekommt gerne kostenfrei eine Armee von den Veranstaltern ausgeliehen (mit der großen Bitte um pflegliche Behandlung). Die Auswahl der zur Leihe verfügbaren Armeen erfolgt nach folgendem Verfahren: Seitens der Veranstalter wird eine Liste mit den zur Ausleihe verfügbaren Armeen aufgestellt. Nach Ablauf der Anmeldefrist dürfen die Spieler, die ohne eigene Armee antreten, in der Reihenfolge ihrer Anmeldung aus der Liste ihre Turnier-Armee auswählen. Es sind genügend Armeen verfügbar, sie unterscheiden sich jedoch ggf. in ihrer Turnier-Effektivität.

Die mitgebrachte oder geliehene Armee wird das ganze Turnier über gespielt. Ein Wechsel der Armee während des Turniers ist nicht zugelassen.

Schiedsrichter während des Turniers ist aufgrund seiner fundierten Regelkenntnisse und seiner zahlreichen Turniersiege ehrenhalber Marios Maiopoulos alias Razgor.

An jedem Tisch liegen Schablonen mit Schrittweiten und Referenzblätter mit den wichtigsten Faktoren aus. Beides wird vorab zum Download zur Verfügung gestellt, damit sich die Spieler damit vertraut machen können.

Geeignetes Gelände ist von den Spielern bitte selbst mitzubringen.

Turnierregeln

Gespielt werden 5 Spiele mit einer maximalen Spielzeit von je 1 Stunde. Nach Ablauf der Zeit wird die laufende Runde beendet und dann die Wertung durchgeführt. Die Siegesbedingungen sind die DBA-Standards (4 getötete Gegner oder getöteter General, in beiden Fällen mehr getötete Gegner als eigene Verluste).

Die Turnierwertung erfolgt nach dem bewährten „Ulmer-System“:

- Großer Sieg / große Niederlage: 20 / 0 Punkte (der Sieger schaltet in der vorgegebenen Spielzeit 4 gegnerische Elemente aus)
- Kleiner Sieg / kleine Niederlage: 15 / 5 Punkte (der Sieger schaltet in der vorgegebenen Spielzeit mehr Elemente als sein Gegner aus)
- Unentschieden: 10 / 10 Punkte (beide Spieler haben nach Ablauf der Spielzeit die gleiche Anzahl von gegnerischen Elementen ausgeschaltet.)

- Zusätzliche „Blutpunkte“ Pro ausgeschaltetes Element bekommt jeder Spieler 5 Siegpunkte gutgeschrieben.
- Für ein erobertes Lager bekommt der Spieler 10 Siegpunkte gutgeschrieben.
- Ein ausgeschaltetes gegnerisches Generalselement gibt 10 Siegpunkte.

Beispiel: Ein Spiel, das ein Spieler 4 zu 3 gewinnt würde dann 20 Punkte für den Sieg und 20 Punkte für die ausgeschalteten Einheiten geben = 40 Siegpunktepunkte für den Sieger. Der Verlierer bekommt 0 Punkte für die Niederlage, aber 15 für die ausgeschalteten gegnerischen Elemente = 15 Siegpunkte für den Verlierer.

Der Spieler, der in den 5 Spielen die meisten Siegpunkte erzielt, gewinnt das Turnier.

Hier die Besonderheiten in Abweichung von den DBA-Grundregeln („Hausregeln“):

- Die Spielfeldgröße beträgt 120x120cm (Anpassung an den abweichenden „Ground-Scale“ gegenüber dem 15mm-Standard, der sich aus den im 28mm-Maßstab vergleichsweise „zu großen“ Schrittweiten ergibt).
- Augrund der dadurch entstehenden Vorteile für leichte Reiter entfällt der „Quick-Kill“ von Lh gegen Sp und Pk.
- Die Größe Aufstellungszone wird auf 900p tief und 1800p festgelegt. Das ergibt einen Mindestabstand zwischen den Armeen von regelgerechten 1200p sowie einen beidseitigen Abstand zum Spielfeldrand von 600p.
- Die Größe des Lagers wird wegen des großen Spielfelds auf 12*12 cm vereinheitlicht. Wer ein kleineres Lager mitbringt, setzt dies bitte für die Dauer des Turniers auf eine Pappfläche entsprechender Größe.
- Die Größe der Geländestücke wird wie folgt angepasst: Um zugelassen zu sein, müssen Geländestücke in ein gedachtes Rechteck passen, dessen Länge und Breite 72 cm nicht überschreiten (original: 54cm). Nach wie vor gilt, dass außer bei Marsch und rauen Gelände die Länge des gedachten Rechtecks nicht mehr als doppelt so groß sein darf wie seine Breite und alle Geländemerkmale in etwa einen ovalen Grundriss aufweisen müssen.
- Grundsätzlich sind alle Armeen und legalen Optionen zugelassen. Wer eine Armee mit Absteige-Option wählt, muss jedoch zu Beginn des Turniers festlegen, welche Truppen abgesessen kämpfen und welche zu Pferd. Ein Ab- oder

Aufsitzen je nach Gegner ist nicht zulässig. Es würde bestimmten Armeen unverhältnismäßig große Vorteile verschaffen und wäre einer breit gefächerten Armeeauswahl beim Turnier nicht zuträglich.

- Es sind keine BUAs zugelassen.

Preise

Es gibt Preise für den ersten und zweiten Turniersieger. Zudem wird ein Preis für die bestbemalte Armee ausgelobt (nach geheimer Wahl der Spieler). Der Preis für die bestbemalte Armee soll dazu motivieren, eine eigene 28mm Armee zu bemalen. Die von den Veranstaltern gespielten oder gestellten Armeen sind daher von der Wahl ausgenommen. Die Reihenfolge bei der Auswahl der Preise ist: 1) Erster Sieger, 2) Bestbemalte Armee, 3) zweiter Sieger.

Alle Preise bestehen aus 28mm Figuren. Einer davon ist eine vollständige, unbemalte DBA-Armee „Early Crusader“ von „Perry Miniatures“ mit passenden Shield-Transfers der Fa. Little Big Men – Studios.

Also: Schnell anmelden und dann viel Spaß!