

Rulespack Liga-finale

01-02.06.2024



Wichtige Daten und Zeitplan

12.05. Rules Cut-Off Date

alle Publikationen, die ihr Release-Date nach diesem Tag haben, sind bei dem Event nicht zugelassen

26.05. Listenabgabe

Bis 23:59 an diesem Tag muss die Armeeliste eingereicht werden. Details dazu unter „Listenabgabe“

Der Event- Zeitplan wird rechtzeitig bekannt gegeben

Team Zusammenstellung

Ein Team besteht aus drei Spielern mit 3 abgegebenen Armeelisten. Eine Liste hat den aktuell geltenden Regeln inkl. FAQ zu entsprechen und hat maximal 2000 Punkte.

Jedes Team darf einen Spieler durch einen anderen Spieler austauschen, der sich nicht für das Turnier qualifiziert hat und jedes Team darf einen Coach mitbringen. Hat ein Team keinen Coach, dann kann der Captain diese Rolle übernehmen.



Restriktionen

- Jede Fraktion darf pro Team nur ein Mal vertreten sein.
- Keine Grand Strategy kann mehrmals verwendet werden
- Jedes Universal Enhancement darf nur ein Mal pro Team verwendet werden (also nur 1x Arcane Tome, 1x Master Of Magic etc.) - Ausgenommen sind Triumphs, diese sind frei wählbar. Auch die allgemeinen Spells zählen als Enhancement.
- Die gleiche Warscroll darf nicht in mehreren Armeelisten vertreten sein (auch nicht als Coalition oder Ally). Achtung: Auch Endless Spells zählen als Warscrolls.

Listenabgabe

Jeder Captain schickt uns gesammelt die drei Armeelisten des Teams bis zum 26.05.2024 23:59 an die folgende eMail-Adresse: orga@tabletoleague.de - Die Listen müssen mittels Warscroll Builder erstellt und anschließend bei BCP hinterlegt werden.

Jedes Team, das seine Armeelisten nicht rechtzeitig oder im falschen Format abgegeben hat, bekommt eine Strafe von 20 Turnierpunkten. Die Armeelisten werden voraussichtlich am 29.05. veröffentlicht.

Coaching & Timeout

Jeder Spieler darf einmal pro Spiel ein Timeout von maximal 3 Minuten nehmen. Dieses Timeout darf nur von einem Spieler selbst genommen werden, nie vom Coach oder Captain. In dieser Zeit darf sich der Spieler mit seinem Coach austauschen. Das Spiel wird für diese Zeit unterbrochen. Wenn kein Coach vorhanden ist, darf der Captain des Teams diese Rolle übernehmen. Die Zeit des Timeouts geht immer auf die Zeit des Spielers, der das Timeout nimmt (und auf die des Captains, falls dieser für das Coaching sein Spiel unterbrechen muss).



Pairing und Scoring innerhalb einer Runde

Pairing

Vor jeder Runde sind 15 Minuten für den Pairing Prozess eingeplant. Der Captain jedes Teams führt das Pairing durch, die anderen Spieler können dabei anwesend sein. Die Tische sind beschriftet und die Battleplans für den jeweiligen Tisch dabei vorher festgelegt.

Schritt 1: Die Mannschaftskapitäne würfeln einen W6, um die Startreihenfolge festzulegen. Der Gewinner wird Team A und stellt dann automatisch den Verteidiger auf Tisch 1. Das andere Team wird als Team B bezeichnet und stellt den Verteidiger auf Tisch 2. Jeder Kapitän wählt dann einen Verteidiger aus und legt seine Wahl verdeckt.

Schritt 2: Die Kapitäne wählen jeweils zwei Angreifer und legen sie verdeckt vor sich hin. Diese 4 Angreifer werden gleichzeitig aufgedeckt und jeder Kapitän wählt dann einen Angreifer aus, der gegen den Verteidiger des gegnerischen Teams spielt, beginnend mit dem Kapitän von Team A. Diese Paarungen werden dann zusammengeführt, so dass die ersten beiden Spielpaarungen entstehen: Die erste Paarung tritt auf Battleplan A an, während die zweite Paarung auf Battleplan B spielt.

Schritt 3: Das Ergebnis der dritten Spielpaarung entspricht dann automatisch den verbleibenden Spielern. Durch einen Roll-Off wird entschieden, wer als Angreifer und wer als Verteidiger auf Schlachtplan C antritt.

Scoring - Matrixwertung

Victory Points Differential ist ein Punktwert, der aus dem Endergebnis eines Spiels ermittelt wird. Er basiert darauf, mit wie viel Victory Points Abstand der Sieger eines Spiels gewonnen hat. Je weiter die Victory Points auseinander liegen, desto deutlicher war der Sieg und dementsprechend deutlich fällt der Punktwert aus. Dies sorgt dafür, dass die Ergebnisse in der Endtabelle deutlich interessanter werden. Sollten die Victory Points gleich sein, wird es als Unentschieden für die Primärwertung gewertet, Major bzw. Minor Victories und Losses gibt es nicht. Battle Tactics und die Grand Strategy werden natürlich in die Victory Points normal mit eingerechnet, BEVOR der Wert ermittelt wird, wie es auch auf jedem Battleplan steht. Der Punktwert, den der Gewinner bzw. Verlierer erhält, ergibt sich aus der Tabelle auf der nächsten Seite.



Victory Point Difference	Points Winner	Points Loser
1-2	11	9
3-4	12	8
5-6	13	7
7-8	14	6
9-10	15	5
11-12	16	4
13-14	17	3
15-16	18	2
17-18	19	1
19+	20	0

Beispiel 1: Markus gewinnt gegen Sebastian mit 29 zu 26. Die Differenz liegt bei 3, somit ist der Punktwert für Markus 12 und für Sebastian 8. Beispiel 2: Markus gewinnt gegen Sebastian mit 30 zu 15. Die Differenz liegt bei 15, somit ist der Punktwert für Markus 18 und für Sebastian 2

Gesamtwertung - Pairing und Scoring zwischen den Teams

Gespielt werden 5 Runden, in denen je 3 Partien stattfinden.

Tag 1 wird in 3 4er Gruppen bestritten, in denen jeder gegen jeden spielt (1,2,3,4)
Das Seeding der Gruppen erfolgt über die Gesamt-Ligapunkte der 12 Teilnehmer (G1-G12), welche aufgrund der erreichten Punktzahl in verschiedene Lostöpfe eingeteilt und dann einer Gruppe zugelost werden.

Topf 1 (T1): G1-3
Topf 2 (T2): G4-6
Topf 3 (T3): G7-9
Topf 4 (T4): G10-12



Gruppe Kragnos	Gruppe Nagash	Gruppe Archaon
1. T1	1. T1	1. T1
2. T2	2. T2	2. T2
3. T3	3. T3	3. T3
4. T4	4. T4	4. T4



An Tag 2 spielen alle erstplatzierten, sowie das beste zweitplatzierte Team das Halbfinale und anschließend das Finale bzw Platz 3 aus.

Halbfinale: Bester Erstplatziertes vs Bester Zweitplatziertes / zweitbestes Erstplatziertes vs letzten Erstplatzierten (sollte eine Paarung bereits stattgefunden haben (da der beste Zweitplatzierte in der gleichen Gruppen wie der beste Erstplatzierte sein kann), dann wird der beste Erstplatzierte mit dem zweitbesten Erstplatzierten getauscht

Finale: Gewinner der beiden Partien und Spiel um Platz 3 der beiden Verlierer

Für die Platzierungen 5-12 werden die Punkte zurückgesetzt und die Paarungen für Tag 2 werden jeweils gelost. Sollten Teams zusammen gelost werden, die bereits gegeneinander gespielt haben, dann wird getauscht.

In jedem Match kann ein Matrixergebnis von 20-0 bis 0-20 erreicht werden. Die Punkte aus den einzelnen Matches werden zu einem Teamergebnis zusammengetragen.

Wenn die Spiele 15-5, 8-12 und 10-10 ausgegangen sind, ergibt dies also ein Teamergebnis von 33-27. Gewonnen hat die Runde das Team mit mehr Punkten.

Für die Wertung zwischen den Teams, nicht innerhalb einer Runde, gilt:

Primärwertung: Sieg, Unentschieden, Niederlage

Sekundärwertung: Gesamtpunkte

Tertiärwertung: Anzahl der Spiel-Siege

Sollte es in einem KO-Spiel (Halbfinale & Finale an Tag 2) zu einem Unentschieden kommen, so gelten folgende Tie-Breaker in der hier aufgeführten Reihenfolge: Anzahl der Siege, Anzahl der Battletactics, Killpoints.

Regelwerk und Battleplans

Für das Event wird das Battlepack des General's Handbook Pitched Battles 2023-24 genutzt. Es werden alle 12 enthaltenen Battleplans im Event gespielt, die Veröffentlichung der Battleplans für die einzelnen Runden erfolgt jedoch erst mit Listenabgabe und Überprüfung, voraussichtlich am 27.05. Wir werden die Captains dann informieren. Pro Runde werden immer drei verschiedene Battleplans gespielt.



Spieltische und Gelände

Grundsätzlich gilt: Sämtliches Gelände, das an einem Tisch steht, bleibt bitte auch an diesem Tisch und wird nicht vertauscht. Es wird für jeden Battleplan Terrain Maps geben, die genutzt werden müssen. Keines der Gelände ist eine Garnison (ausgenommen ist natürlich faction terrain) und es gibt kein "obscuring" Gelände. Bei uns gilt, dass sämtliches Gelände unpassierbar ist. Wenn Modelle fliegen können, können sie über das Gelände fliegen und auf der anderen Seite landen, wenn die Bewegung es zulässt, jedoch können auch diese nicht auf dem Gelände landen. Um dies auszugleichen, wird es an jedem Tisch Geländestücke mit Bases geben, die Deckung geben können, wenn man eine Unit vollständig auf der Base des Terrains platziert hat. Diese Bases sind farblich markiert und gehören immer zu einem bestimmten Geländestück. Die farblich markierten Geländestücke müssen immer mit ihrer entsprechenden Base genutzt werden und müssen immer aufgestellt werden, bevor Geländestück ohne Base aufgestellt werden dürfen. Die Bases werden für Regeln als Teil des Geländestücks angesehen, wenn ihr also bspw. Faction Terrain aufstellt, muss dieses 3" Abstand von der Base des Geländes halten.

Das Gelände sollte gemeinsam fair aufgestellt werden, jedoch hat der Verteidiger die Verantwortung / das Privileg und demnach (im Rahmen der Regeln) auch das letzte Wort bei unterschiedlicher Meinung. Dieser Prozess läuft über folgende Schritte:

Als Erstes legt ihr die Objective Marker dem Battleplan entsprechend hin. Danach stellt ihr das Gelände auf. Die Geländestücke müssen dabei zentral auf den markierten Stellen der Terrain-Maps aufgestellt werden, sie können jedoch so gedreht werden, wie ihr das möchtet. Welches Geländestück auf welche Markierung gestellt wird, liegt in eurer Hand. Wenn ihr das Gelände mit den Bases aufstellt, könnt ihr dabei entscheiden, wo auf der Base das Gelände positioniert ist, solange das Gelände vollständig auf der Base platziert wird. Die folgenden Regeln gelten für das Aufstellen des Geländes:

- kein Gelände darf in 3" von der Spielfeldkante stehen
- das Gelände muss immer mindestens 3" Abstand von Objectives halten
- kein Gelände darf in 8" von einem anderen Gelände stehen (dabei zählt auch die Base)



Sobald alle Geländestücke aufgestellt sind, werden der Anzahl der Geländestücke entsprechend Mysterious Terrain Rules (Arcane, Sinister etc..) ausgewürfelt (bspw. 6 Geländestück - 6 Mal auf der Tabelle würfeln. Dabei darf es jede Terrain Rule nur maximal zwei Mal geben. Wenn ihr ein drittes Mal das gleiche Ergebnis würfelt, dann würfelt bitte neu. Anschließend darf der Defender je Geländestück eine der ausgewürfelten Terrain Rules zuweisen. Sobald alles abgeschlossen ist, darf der Angreifer sich für eine Seite entscheiden und beginnen aufzustellen. Wenn ihr Probleme mit dem Platzieren des Geländes habt oder euch uneinig seid, hebt bitte die Hand und ruft einen unserer Judges herbei, damit diese euch helfen können.

alternative Modelle & WYSIWYG

Bei unseren Turnieren gilt, dass ausschließlich Figuren den Weg auf das Schlachtfeld finden, die "Battle-Ready" bemalt und gebased sind. Dies gilt auch für Modelle, die später auf das Schlachtfeld gebracht werden, z.B. in Form von Beschwörungen o.Ä. Grundsätzlich gilt, dass die Originalmodelle von Games Workshop verwendet werden sollten. Wer jedoch Figuren verwenden möchte, die nicht die Originalmodelle sind, schickt uns bitte bis zum 26.05. eine eMail an orga@tabletoleague.de mit Fotos der Modelle und beschreibt uns, als welches Modell sie gespielt werden sollen. Wir werden daraufhin schnellstmöglich bewerten, ob die Modelle zugelassen werden und eine Rückmeldung geben. Gleiches gilt bei Umbauten der Originalmodelle. Ein Einreichen nach 22.05. ist nicht möglich. Wir behalten uns vor, Modelle, die nicht von uns zugelassen worden sind und keine Originalmodelle sind, jedoch dennoch für das Spiel genutzt werden, während des Events aus dem Spiel zu entfernen. Alternativmodelle sollten der Größe des Originalmodells entsprechen und für jeden erkennbar das ersetzte Modell darstellen.

WYSIWYG ist grundsätzlich nicht nötig, solange die Liste eindeutig ist, es ist jedoch eine Orientierung an der Warscroll sinnvoll. So kann es also in Ordnung sein, Clanrats mit Messern zu spielen, auch wenn sie als Speere gebaut sind (solange dies in der Liste so angegeben wurde und nicht beide Optionen vertreten sind) während Kurnoth Hunter mit Bögen nicht als Schwerter oder Sichel gespielt werden können.

ACHTUNG: Diese Regelung gilt unabhängig davon, was schon auf anderen Events zugelassen wurde. Für jeden, der Alternativmodelle nutzen möchte, ist dieser Vorgang verpflichtend!



Zeitmanagement, Schachuhren und Sportsmanship

Wir möchten euch bitten, während des Events immer auf die vorgegebene Zeit zu achten und eure Spiele in der Zeit zu Ende zu spielen. Wir gehen davon aus, dass jeder Spieler sich fair gegenüber seinem Gegner verhält. Wir erwarten von jedem Spieler, dass darauf geachtet wird, dass beide Spieler genug Zeit für ihre Spielzüge haben und niemand absichtlich versucht, den Spielfluss zu stören. Falls sich jemand nicht daran hält, kommt bitte auf uns zu, damit wir ggf. das Problem mit der Person klären können.

Um dies zu unterstützen, gibt es für das gesamte Event eine Schachuhr-Pflicht. Die Zeit der Uhr ist so einzustellen, dass sie der festgelegten Spielzeit von 3 Stunden entspricht. Grundsätzlich zählt dementsprechend die Zeit, die auf der Schachuhr zu sehen ist. Wir möchten aber an dieser Stelle nochmal darauf hinweisen, dass die Schachuhr dabei nicht ausgenutzt werden soll und darf. Seid fair und schaltet notfalls zurück, wenn euer Mitspieler es vergisst. Die Zeit sollte immer beim gerade aktiven Spieler laufen - die Schachuhr ist keine strategische Waffe. Sollte es zu Problemen kommen meldet euch frühzeitig bei einem Judge.

Ist die Zeit eines Spielers abgelaufen, darf dieser nur noch:

- Wunden zuweisen und Modelle entfernen
- Rüstungswürfe machen
- verpflichtende Rettungswürfe machen (nicht alle Rettungswürfe sind verpflichtend)
- Andere verpflichtende Regeln und Fähigkeiten anwenden.

