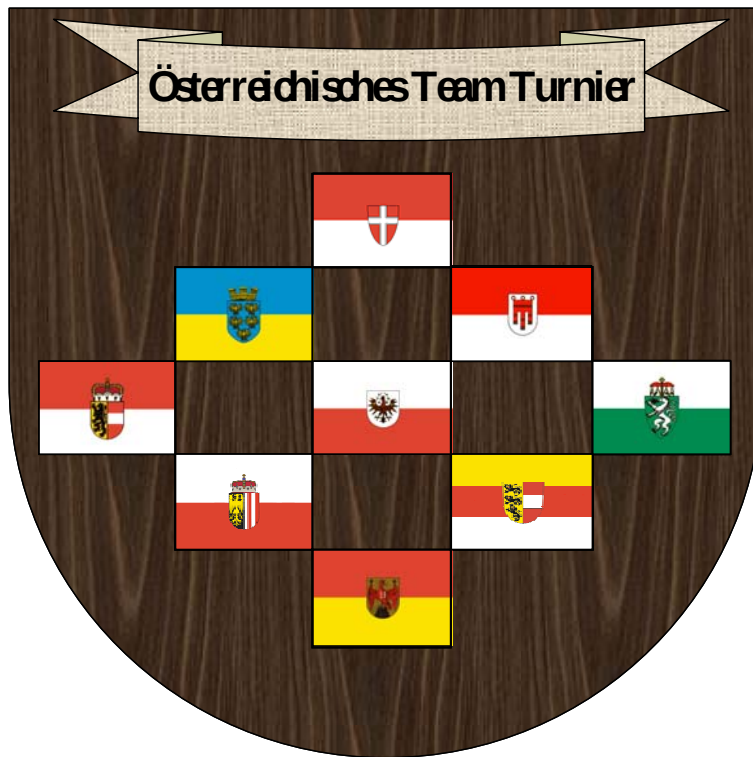


2. Österreichisches Teamturnier

*Bundesländerwettbewerb
und
Offene Teammeisterschaften*



24./25.11.2007

Kärnten
Klagenfurt

2. Österreichisches Teamturnier

Bundesländerwettbewerb und Offene Teammeisterschaften

1. Offizielles und Eckdaten

In Weiterführung der im letzten Jahr begonnenen Tradition findet anno domini 2007 das „Zweite Österreichische Teamturnier“ statt.

Es werden wiederum der „Bundesländerwettbewerb“ und die „Offenen Teammeisterschaften“ – „Last Team Standing“ – ausgetragen.

Wie der Name schon nahe legt, ist ein Team-Turnier ein ganz normales Turnier, nur mit der Besonderheit, dass die Spieler nicht als Einzelpersonen, sondern als Teams antreten. D.h. es spielen immer komplette Teams gegeneinander, also jeder Spieler aus Team A bekommt einen Gegner aus Team B, und am Ende bestimmt die Summe aller Partien das gesamte Ergebnis der Begegnung Team A gegen Team B.

Wie schon letztes Jahr, ist das ÖTT ein Event, bei dem nicht nur ein Turnier stattfindet, sondern zwei Turniere, die simultan und parallel ablaufen:

- Der **Bundesländerwettbewerb** – gesetzte Teams aus den Bundesländern die gegeneinander antreten – und
- Die **Offenen Teammeisterschaften** - das für jeden offene „Last Team Standing“ Turnier, in welchem nur nach Teams und nicht nach Bundesländer unterschieden wird.

Die **Teamgröße** beträgt:

- **6** Teammitglieder für den **Bundesländerwettbewerb**
 - **3** Teammitglieder für die offenen **Teammeisterschaften**
- Sollten alle Bundesländer und ein 10tes Team beim Bundesländerwettbewerb antreten, dann beträgt die maximale Teilnehmeranzahl 48 Teilnehmer oder 16 Teams; bei 8 Bundesländern 60 Teilnehmer oder 20 Teams.

Beide Turniere finden zur selben Zeit und am selben Ort statt und zwar:

**am 24. und 25. November 2007
im Gasthof Krall
in Klagenfurt/Kärnten**

Nur ganze Teams können sich geschlossen **anmelden**. Anmeldungen erfolgen über mail an oett2007@gmx.at unter Angabe des **Bundeslandes** oder **Teamnamens** inklusive der Nennung der **Teammitglieder**.

Termin für die Armeelistenabgabe ist der 29.10.2007. Diese werden am 31.10.2007 online gestellt.

Einzahlungstermin ist für

- den **Bundesländerwettbewerb** der **1.10.2007**
- die Offenen **Teammeisterschaften** der **29.10.2007**
(Orga-Team 2007: Claus „Taranus“ Müller, Niclas „Belenus“ Müller)

II. Turnierort

Das Österreichische Teamturnier 2007 findet am 24./25.11.2007 in Klagenfurt/Kärnten im **Gasthof Krall** mit folgender Anschrift statt:

Gasthof Krall
Ehrentaler Straße 57
9020 Klagenfurt
Mobil: +43-650-414461
Telefon: +43-463-41444
Fax: +43-463-41444-50
www.gasthof-krall.at
email: gasthof-krall@aon.at

Die Turnierörtlichkeiten werden von der Turnierorganisation vorbereitet. **Übernachtungsmöglichkeiten** bestehen direkt **beim Gasthof Krall**, welcher über rund 20 Doppelzimmer und 15 Einzelzimmer verfügt. Nächtigungen bitte jeweils **direkt mit dem Gasthof vereinbaren** – am besten telefonisch oder per mail – und hier auch gleich **angeben**, dass man **Teilnehmer des Österreichischen Teamturniers** am 24./25.11.2007 ist. Je nach Auslastung durch den Event, können dann Preisermäßigungen erörtert werden. Also am besten gleich gesamte Teams geschlossen anmelden.

Für die **Verpflegung** vor Ort ist ebenfalls durch den Gasthof Krall gesorgt. Es werden am Samstag drei und am Sonntag zwei **Mittagsmenüs** um **zwischen € 10 und € 12** angeboten werden. Die Auswahl der Menüs erfolgt durch Eintrag in die „Mittagsmenüliste“ zu Beginn des Tages bzw. während des ersten Spiels am Tag.

Parkplätze sind in ausreichender Anzahl ebenfalls beim Gasthof Krall vorhanden.

Anfahrtsbeschreibung auf der nächsten Seite.

Anfahrtsbeschreibung findet Ihr auf der Webpage des Gasthof Kralls unter <http://members.aon.at/gh.krall/anreise.html> .

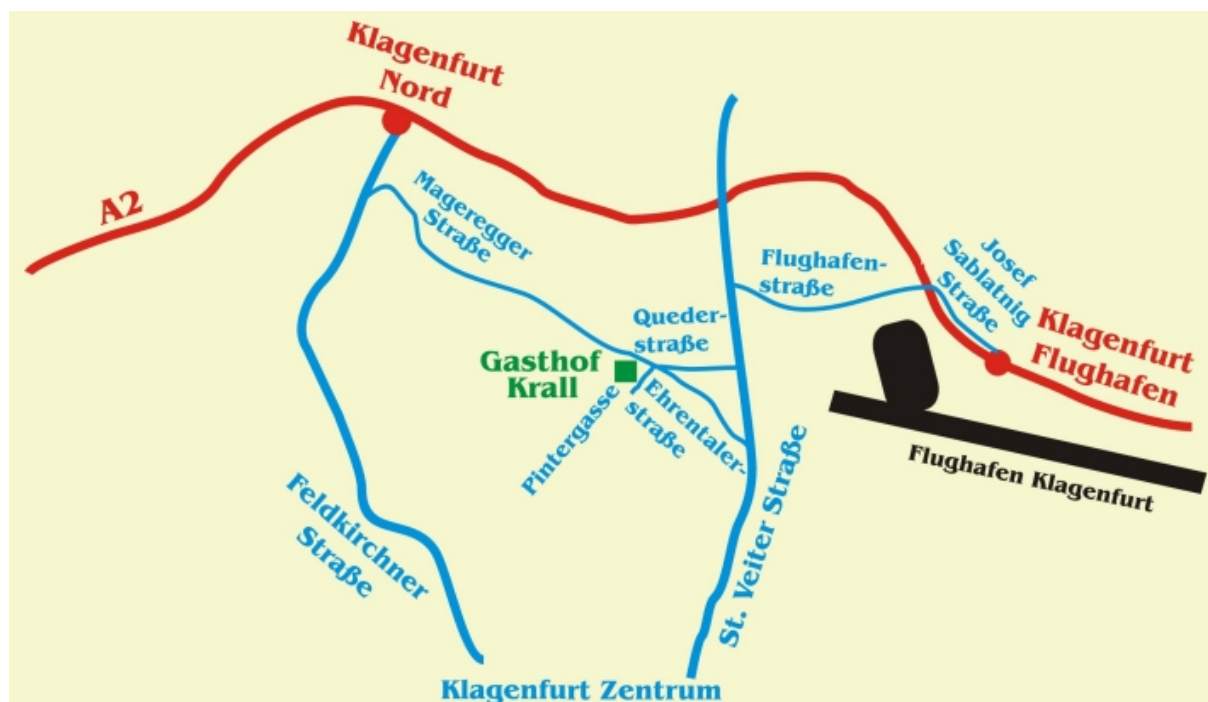
Zug + Bus:

Vom Klagenfurter Hauptbahnhof den Bus mit der Linie 40/42, bis zur Haltestelle Ehrentalerstraße (bei Agip) dann 400m die Ehrentalerstraße bis Gasthof Krall

mit dem Auto:

von Salzburg: Abfahrt Klagenfurt Nord, bei der Ampel links in Richtung Zentrum; nach 200m links Richtung Annabichl in Mageregger Straße, danach noch 1800 m bis zum Gasthof Krall

von Wien: Abfahrt Klagenfurt Flughafen, dann nach 800m links auf die Flughafenstraße, Nach ca. 1km bei der Ampel Richtung Zentrum fahren und nach 400 m rechts (nach dem Mercedes-Benz-Autohändler) in Quederstraße, noch 400m weiterfahren, dann ist man beim Gasthof.



Abendgestaltung

Der Gasthof Krall hat auch am Abend entsprechende Räumlichkeiten um ein gemütliches Zusammensitzen und Fachsimpeln zu ermöglichen. Auf Wunsch fragen wir gerne beim Gasthaus nach, ob eine/mehrere der zum Gasthof gehörigen Kunsteisbahnen für Eisstockschießen frei sind. Auch besteht die Möglichkeit in der CineCity (am Stadtrand von Klagenfurt) eine oder mehrere Bowlingbahnen (für je 8 Spieler/Bahn) zu reservieren. Ebenfalls stehen dort Billardtische zur Verfügung. Wir werden ebenfalls einen eignen Thread für Entscheidungen über die Abendgestaltung eröffnen, damit wir auch rechtzeitig reservieren können.

III. Ablauf und Programm

1. Tag – Samstag, 24.11.2007

ab 9.00	Meldung bei der Organisation und Entgegennahme der Turnierbögen
9.30	Eröffnung des ÖTT und Begrüßung der Teilnehmer
9:45	Paarungen festlegen (Vorbereitung zählt sich aus!)
10:00-12.30	Erste Runde
12.30-13.30	Mittagspause
13.30-13:45	2. Paarungen festlegen
13:45-16:15	Zweite Runde
16:30-16:45	3. Paarungen festlegen
16:45-19:15	Dritte Runde

2. Tag – Sonntag, 25.11.2007

ab 9.00	Pünktliches Erscheinen
9.30-9.45	4. Paarungen festlegen
9:45-12.15	Vierte Runde
12.15-13.15	Mittagspause
13.15-13:30	5. Paarungen festlegen
13:30-16:00	Fünfte Runde

Zwischen 16.30 und 17.00 Beginn der Siegerehrung!

Da es sich um ein Teamturnier handelt und die spielerischen Rahmenbedingungen für alle Teams soweit wie möglich gleich bleiben sollen, werden in allen 5 Spielen offene Feldschlachten ausgetragen. Die Spieltische haben die Maße von 48" x 72". Das Gelände wurde durch die Organisation platziert und darf nicht verändert werden (Ausnahme Baumsänger; am Ende des Spiels ist der Anfangszustand wieder herzustellen).

Anmerkung zur Zeitdisziplin

Die Turnierleitung ersucht die einzelnen Spieler der Teams sowie die Captains der Bundesländer bzw der Offenen Teams um möglichst exaktes Einhalten des Zeitplanes.

Dies inkludiert im Falle der Captains auch die Paarungsphase und das zügige Voranschreiten derselben durch entsprechende Vorbereitung; für alle Teilnehmer im Besonderen das Abschätzen während des Spiels, ob der Beginn einer neuen Runde gegen Ende der jeweils angesetzten Spielzeit sinnvoll erscheint. Bei Zeitüberschreitungen behält sich das Organisationsteam das Recht vor, das Spiel nach Ablauf der regulär angesetzten Zeit sofort (und endgültig) zu beenden.

IV. Anmeldung

Für die Anmeldung ausschlaggebend sind die Bezahlung des Turnierbeitrages und die rechtzeitige Übersendung der Armeeliste.

Die Teams können sich nur geschlossen anmelden.

Anmeldungen erfolgen über mail idealerweise durch den Teamcaptain an oett2007@gmx.at unter Angabe des Bundeslandes oder Teamnamens inklusive der Nennung der Teammitglieder und Kennzeichnung des Captains bspw.:

Bundesländerwettbewerb	Offene Teammeisterschaften
Team Kärnten 2006 • Erich „Erich“ Hochauer (C) • Andreas „Ultramar“ Winkler • Niclas „Belenus“ Müller • Johannes „Greller“ Greller • Martin „Kunibert“ Appé • Claus „Taranus“ Müller	"Hüpfis World" Christian 'Belentor' Freißlich (C) Stephan 'Alveran' Liebhart Gregor 'Grax' Jöch

Der **Turnierbeitrag** pro Teilnehmer beträgt € 25;-- somit für

- den **Bundesländerwettbewerb: € 150;--**
- die **Offenen Teammeisterschaften; € 75;--**

Letzter **Einzahltermin** für

- den **Bundesländerwettbewerb** ist der **1.10.2007**
- die Offene **Teammeisterschaften** ist der **29.10.2007**

Sollten **vereinzelte Kämpfer** am Teamturnier/Bundesländerwettbewerb teilnehmen wollen, besteht die Option dies in einem Thread in der Festung, den wir eigens hierfür eröffnen werden kundzutun. Hier können sich dann die einzelnen Suchenden ausreden und Teams bilden bzw können auch Teams auf Spielauswahl gehen!

Der **Turnierbeitrag** ist auf folgendes **Konto** zu überweisen:

Kontoinhaber: MMag. Dr. Claus-Peter Müller

Kto.Nr.: 9585907

Hypo-Alape-Adria Bank AG

BLZ 52000

Überweisungsgrund: <TEAMNAME> <Name> <Vorname>

Iban: AT87 5200 0000 0958 5907

Bic: HAABAT2KXXX

Wir weisen darauf hin, dass es ist uns leider nicht möglich ist, einen bereits gezahlten Turnierbeitrag rückzuerstatten.

V. Armeeliste

Abgabetermin für die Armeelisten ist der **29.10.2007**. Es kann nur einmal eine Armeeliste eingereicht werden, d.h. nicht mehrere gleichzeitig oder hintereinander (eine neue bzw. verbesserte Armeeliste ist nur nach Korrektur und Aufforderung der Turnierleitung abzuschicken).

Die Armeeliste muss **folgenden Kriterien** entsprechen:

- Sie muss mit den allgemeinen Regeln und unseren Turniereinschränkungen konform sein;
- Sie muss im Anhang der E-Mail als Word- oder Excel-Datei (oder *.rtf; *.pdf) oder Armybuilder V2.2 oder V3.1 mitgeschickt werden;
- Der Name der Datei muss in folgendem Format abgefasst sein:
 - **Team_Nachname_Vorname_Armee_Version** (Beim ersten mal Version 1 Ein Beispiel:
TeamKärnten_Muster_Hans_Imperium_1).
- Armeelisten mit Dateinamen in einem anderen Format werden sofort zurückgeschickt!
- Es muss genauestens angegeben werden, wie die einzelnen Punktekosten erreicht werden, d.h. es werden alle gewählten Ausrüstungsoptionen usw. mit dem jeweiligen Punktwert angeführt [z.B.: Adeliger: 70 Punkte, schwere Rüstung (+4), Schild (+2), Schwert der Macht (+20) = 96 Punkte usw...]. Alle einzelnen Punktekosten sind separat auszuweisen!

Die Armeelisten werden von Niclas „Belenus“ Müller auf Richtigkeit überprüft. Die Liste von Niclas wird ab 30.09.2007 im Festungs-Forum-Thread nachzulesen sein (inklusive magischer Gegenstände).

Die **gesammelten Armeelisten** werden am **31.10.2007 ohne magische Gegenstände je Team ebenfalls öffentlich (im Internet) zugänglich** sein. Dies bietet den Teamcaptains schon früh die Chance mögliche Paarungen durchzuspielen und sich so beim Turnier innerhalb des gesetzten Zeitfensters zu bewegen.

Langen Listen eines Spielers nicht termingerecht ein, so werden die Listen des gesamten Teams inklusive der magischen Gegenstände veröffentlicht.

VI. Armychoice

Gültig sind alle bisher erschienenen offiziellen Armeelisten [Hochelfen, Waldelfen, Dunkelfelfen, Zwerge, Chaoszwerge, Vampire, Khemri, Imperium, Bretonia, Ogerkönigreiche, Orks&Goblins, Skaven, Söldner, Echsenmenschen, Sturm des Chaos (bis auf jene Listen, von denen bereits ein neues Armeebuch erschienen ist), Stadtgarde, Südlande, gesegneten Armeen der Echsenmenschen, Lustria-Listen und Züchter-Klan (allerdings ohne besondere Charaktermodelle)].

Armeebeschränkungen

Keine Armee kann in einem Team **mehr als einmal** vorkommen. Sturm des Chaos-Listen zählen zum einen allesamt wie ein Armeebuch zum anderen wie das „Ursprungs“-Volk. Dies bedeutet bspw dass ein Team mit einer Dämonische-Legion Liste weder andere Listen aus dem Sturm des Chaos Buch noch Dämonen-Listen (Dämonischer General aus dem Horden des Chaos Buch/Bestien des Chaos) einsetzen darf.

Armeen müssen bemalt sein und WYSIWYG entsprechen.

Allgemeine Beschränkungen:

- Maximal 2250 Punkte
- Minimal 2200 Punkte
- Keine Besonderen oder Albion Charaktermodelle
- Keine Söldner in Nicht-Söldnerarmeen
- Keine Drachen, Große Dämonen, Dampfpanzer, Todbringer
- keine doppelte seltene Auswahl
- nicht mehr als 2 gleiche Eliteauswahlen
- maximal 3 gleiche Kerneinheiten (außer Regimentern in fester Formation ohne Schusswaffen)
- Maximal 9 Energiewürfel verwendbar

Magische Beschränkungen:

Man darf **maximal 9 Energiewürfel** in jeder Magiephase **verwenden**. Man darf zudem nur diese Energiewürfel durch Gegenstände speichern, die potenziell verwendet werden dürfen (wenn 10+ Energiewürfel generiert werden und davon 9 verwendet wurden, dürfen überschüssige auch nicht gespeichert werden).

Jeder verwendete **gebundene Zauber** (Baummensch, Grabmarker, alle magischen Gegenstände, Horrors etc.) zählt als 1 Energiewürfel.

Alle **Energiewürfel, welche normalerweise nicht zur Verfügung stehen** würden, sondern durch Fähigkeiten oder Gegenstände erzeugt werden (Skaven Warpsteine, Nachtgoblinpilze, 2 Generation Slann Zusatzwürfel etc.), zählen ebenfalls gegen dieses Limit.

Von der Beschränkung **ausgenommen** sind gebundene Gegenstände, die nur **einmal im Spiel** verwendet werden können.

Gruftkönige zählen jeden Würfel den sie für eine Anrufung werfen als einen Energiewürfel. Eine Ausnahme hierfür bildet der König, welcher als 3 Energiewürfel zählt. Wenn eine Anrufung gesprochen wird, muss diese mit der Höchstzahl der möglichen Würfel gesprochen werden. Allerdings kann der Khemri-Spieler entscheiden mit einem oder mehreren Modellen nicht zu zaubern und zum nächsten in der Hierarchie-Reihenfolge fortschreiten. Die 2 Grundenergiewürfel zählen nur dann als 2 Würfel gegen das Limit, wenn sie verwendet werden, um Bleibt-im-Spiel-Zauber zu verwenden. Ansonsten zählen sie als 1 Energiewürfel.

Durch die Krone der Könige verwendet der Gruftkönig pro Anrufung automatisch 2 Energiewürfel. Wenn ein Modell potenziell mehr als eine Anrufung hat, so kann der Khemri-Spieler nur wählen ob er beide oder keine Anrufung verwenden möchte.

Es dürfen maximal **10 Bannwürfel** pro Armee verwendet werden. Würfel, die durch **Magieresistenz** generiert werden zählen nicht gegen dieses Limit. Die erste **Bannrolle**, die in der Armee vorhanden ist, zählt als 1 Bannwürfel über alle Runden hinweg, unabhängig davon, ob diese zum Einsatz kommt oder nicht. Jede weitere Bannrolle zählt als 2 Bannwürfel über alle Runden hinweg.

Anzahl der Bannrollen	Max. mögliche Bannwürfel
0	10
1	9
2	7
3	5
4	3
mehr nicht möglich	-

Armeespezifische Beschränkungen:

- Max. 3 Ratling-Guns
- Max. 3 Streitwagen (Streitwageneinheiten; hierzu zählen Charaktere auf Streitwagen)
- Max. 6 Fanatics
- Baummenschenältester zählt als Baummensch

VII. Teamturnier-System

Das Österreichische Teamturnier orientiert sich an dem Regelwerk des ETC – quasi den Europameisterschaften im Warhammer. Aufgrund der geringeren Teamgröße wird die Captain's Challenge weggelassen.

Bestimmung der Teambegegnungen:

In der **ersten Runde** werden die Paarungen zufällig **ausgelost**. **Danach** wird nach **Schweizer System** weitergespielt. Hierbei wird darauf geachtet, dass nicht zweimal gegen dasselbe Team gespielt wird. Die Organisation ist sich durchaus darüber im Klaren, dass dies in bestimmten Fällen in ungünstigen Paarungen resultieren kann (Erster gegen letzter), nimmt dies aber in Anbetracht mangelnder Alternativen in Kauf.

Sollten beim Bundesländerwettbewerb oder bei den offenen Teammeisterschaften **genau acht Teams** zusammenkommen, so wird der folgende **Vorschlag** zu einer **demokratischen Abstimmung** in einem Thread in der Festung mit noch zu bestimmender Frist gebracht:

- es werden zwei Gruppen gebildet (Los oder Platzierung des Vorjahrs nach Abstimmung der Captains)
- Paarungen nach folgendem Muster:
 - o 1 Runde
 - Team 1A - Team 1B
 - Team 1C - Team 1D
 - Team 2A - Team 2B
 - Team 2C - Team 2D
 - o 2 Runde
 - Team 1A - Team 1C
 - Team 1B - Team 1D
 - Team 2A - Team 2C
 - Team 2B - Team 2D
 - o 3 Runde
 - Team 1A - Team 1D
 - Team 1B - Team 1C
 - Team 2A - Team 2D
 - Team 2B - Team 2C
 - o Ende der Vorrunde
 - o 4 Runde
 - W: 4.Platz1 - 3.Platz2
 - X: 3.Platz1 - 4.Platz2
 - Y: 1.Platz1 - 2.Platz2
 - Z: 1.Platz2 - 2.Platz1
 - o 5 Runde
 - SiegerY - SiegerZ (Finale)
 - VerliererY - VerliererZ (Spiel um 3.Platz)
 - SiegerW - SiegerX (Spiel um 5. Platz)
 - VerliererW- VerliererX (Spiel um 7. Platz)

Bei der Abstimmung entscheidet einfache Mehrheit, sollte Stimmengleichheit herrschen, wird auf das ursprüngliche System zurückgegriffen.

Paarungssystem nach Feststellen der Teambegegnungen:

Die Teamcaptains werfen jeweils einen Würfel. Der Gewinner darf sich aussuchen, wer zuerst einen Spieler aufstellen muss. Nachdem dieser nominiert wurde, wird ihm ein Gegenspieler zugeteilt. Der aufgestellte Spieler darf sich den Tisch der Begegnung aussuchen. Danach stellt das andere Team einen Spieler auf und folgt dem oben beschriebenen Prozedere. Dies wird fortgesetzt bis keine Spieler mehr übrig sind.

Vor dem Spiel:

Beide Spieler werfen einen Würfel. Der Gewinner darf sich entweder die Seite aussuchen oder den ersten Spielzug wählen. Der Sieger beginnt zuerst mit der Aufstellung.

Nach dem Spiel:

- 0-20 Turnierpunkte pro Spiel
- 0-120 Turnierpunkte pro Team
- Ein Matchpunkt für das siegende Team.
- Ein halber Matchpunkt im Falle eines Unentschiedens, wobei als Unentschieden folgendes gilt: 60-60, 62 - 58, 64-56, oder 66-54

Turnierpunkte:

Siegespunktedifferenz	Turnierpunkte
0-200	10/10
201-400	11/9
401-500	12/8
501-600	13/7
601-725	14/6
725-850	15/5
851-1000	16/4
1001-1150	17/3
1151-1325	18/2
1325-1500	19/1
1500+	20/0

Die **Reihung der Teams** nach Schweizer System erfolgt nach Matchpoints, dann nach Gesamt-Turnierpunkten und dann nach Siegespunktedifferenz. Erst danach kommt das Ergebnis einer etwaigen direkten Begegnung zum Tragen.

VIII. Preise

Da es beim Bundesländerwettbewerb um die Ehre geht, ist der Sieg eigentlich Preis genug. Nichtsdestotrotz wollen wir nach Möglichkeit die Idee des letztjährigen Wanderpokals weiterführen und das Siegerbundesland auf dem Pokal verewigen.

Für die Offenen Teammeisterschaften wird ebenfalls ein Wanderpokal eingerichtet, da es uns ein Anliegen ist, auch dieses Teamevent in Österreich weiter bestehen zu lassen und auch ihm eine eigene Geschichte zu geben.