

Das 1. Österreichische Team-Turnier (ÖTT)

1. WAS IST EIN TEAM-TURNIER? WAS IST DAS ÖTT?

Ein Team-Turnier ist im Prinzip ein ganz normales Turnier, mit dem einzigen Unterschied, dass die Spieler nicht als Einzelpersonen, sondern als Teams antreten. 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 insgesamt Ergebnis der Begegnung Team A gegen Team B.

Das ÖTT ist genau genommen nicht nur ein Turnier, sondern zwei Turniere, die simultan und parallel ablaufen:

- Der **Bundesländer-Cup** (BL-Cup) – fix gesetzte Teams aus den Bundesländern treten gegeneinander an
- Das für jeden offene „**Last Team Standing**“ Turnier (LTST)

Beide Turniere finden zur selben Zeit und am selben Ort statt: am **18. und 19. November 2006** im **Kolpinghaus in Salzburg** – bereits bekannt als Veranstaltungsort der Salzburger (Neujahrs)Festspiele:

Kolpinghaus Salzburg
Adolf-Kolping Straße 10
5020 Salzburg
Tel.: 0662/4661

2. ANMELDEN, EINZAHLEN UND ARMEELISTEN

Für den **BL-Cup** kann man sich nicht/nur bedingt anmelden, denn das Team jedes Bundeslandes wird auf die eine oder andere Art bestimmt, meist von den Vertretern des jeweiligen Bundeslandes. Diese Vertreter sind:

Salzburg: Stefan Mader (Ruad), László Vuray (Endyamon), Robert Aumaier (Xenojäger)

Wien: Andreas Raschauer (Yuffie), Mario Huslich (Eusebio)

Niederösterreich: Wolfgang Weber (Ruffy), Christoph Lechner (Muten Roshi), Michael Reiner (Zweifler)

Tirol: Christoph Reiter (JimmyGrill), Michael Walter (Defender)

Steiermark: Clemens Bauer (Lakai), Alexander Petrovic (Earin Shaad)

Kärnten: Claus Müller (Taranus), Erich Hochauer (Erich), Lukas Roditsch (Berndi)

Oberösterreich: Roland Stegmüller (Alirion), Wolfgang Hochmayr (Sarakass)

Die Bundesländer **Vorarlberg** und **Burgenland** haben es nicht geschafft, genug Leute für ein Team zusammenzustellen und werden daher nicht teilnehmen. Damit eine gerade Anzahl von Teams zustande kommt, wurde **Wien** gestattet, zwei Teams zu stellen.

Die genaue Art der Teamfindung wurde bereits kontrovers diskutiert, sollte inzwischen aber klar oder bereits abgeschlossen sein. Im Prinzip darf man für jedes Bundesland antreten, dem man sich verbunden fühlt. Es obliegt dem gesunden Menschenverstand der Spieler und BL-Vertreter, hier Missbrauch vorzubeugen.

BL-Teams bestehen aus **6 Spielern**.

Für das „**Last Team Standing**“ Turnier kann man sich auf der Festung anmelden:
<http://www.diefestung.com/forum/thread.php?threadid=29898>

Hier bestehen Teams aus den sonst für Team-Turniere üblichen **3 Mann**. Dieser Wettbewerb ist für jeden Spieler aus jedem Bundesland, für alle Spieler aus dem Ausland, und für jede unheilige Koalition offen. Wenn man ein Team aus 3 Personen bilden kann, kann man sich auch anmelden.

Für beide Events kostet der Turnierbeitrag jeweils **25 Euro** - pro Spieler.

Dieser ist bis spätestens **27. Oktober 2006** auf das folgende Konto zu überweisen:

Volksbank Salzburg
BLZ 45010
Konto Nr. 00001223866
Kontoinhaber: Harald Baierhofer

IBAN: AT65 4501 0000 0122 3866
BIC: VBOEATWWSAL

Als **Betreff/Verwendungszweck** ist immer „**ÖTT + Name + Nick**“ anzugeben. Optimal wäre es, wenn jedes Team geschlossen einzahlen könnte, in diesem Fall wäre natürlich der **Teamname** anzugeben.

Armeelisten für das LTST sind ebenfalls bis spätestens **27. Oktober 2006** einzuschicken, an: AL.WHTurniere@gmx.net

Aufgrund des unten erklärten Gentlemen's Agreement müssen Spieler im BL-Cup ihre Armeelisten nicht einschicken, da diese sowieso schon im Vorfeld vorgelegt werden.

3. ARMEELISTEN, LIMITATIONEN

Auch hier wird wieder unterschieden. Die BL-Vertreter haben sich für den **BL-Cup** auf ein „**Gentlemen's Agreement**“ geeinigt, d. h. es sollen Listen ohne vorgegebene Beschränkungen erstellt werden, die hart aber gerecht sind. Kurz zusammengefasst, hierzu ein gutes Zitat von Taranus:

„Es obliegt euch als Gentlemen, Armeen aufzustellen, die hart aber fair sind und den anderen den Spielspaß nicht nehmen.“

Jede Liste eines Spielers im BL-Cup muss erstens von den Vertretern des jeweiligen Bundeslandes, und danach noch zweitens von einer Versammlung aus allen Vertretern aller Bundesländer genehmigt werden, bevor sie beim Turnier eingesetzt werden darf.

Abgesehen davon gibt es nur wenige Vorgaben: Armeen müssen **2250 Punkte** groß sein, Appendixlisten und WD-Listen sind verboten, Spezielle Charaktermodelle sind ebenfalls verboten. Armeen dürfen hier mehr als einmal pro Team vorkommen, dies ist aber ans Gentlemen's Agreement gekoppelt.

Für das LTS Turnier gelten die selben Beschränkungen wie für die Salzburger Festspiele:

- 2250 Punkte (und keinen Punkt mehr!, mindestens aber 2200 Punkte)
- die selbe Kern-Auswahl nicht öfters als 4x
- nicht mehr als 2 gleiche Elite-Auswahlen
- keine doppelte Selten-Auswahl
- nicht mehr als 3 Streitwägen (egal ob mit oder ohne Charaktermodell - gilt nicht für Khemri!)
- höchstens 5 Kriegsmaschinen (Waffenteams der Skaven gelten ebenso, Jezzails zählen pro angefangene 5 Stück als eine Auswahl)
- keine Legendäre Söldner-Einheiten für Nicht-Söldner-Armeen (Ausnahmen: Goblinschnitter und Longdrongs Slayer-Piraten für den Slayerkult, Rugluds Rüstige Schützen für Grimgorks Horde). Normale Söldner sind erlaubt (laut Chroniken III, Söldner aus Ogerkönigreiche). Albion-Modelle nur für Söldner-Armeen (Dunkle Abgesandte und Bewahrer zählen als Kommandanten- statt als Heldenauswahl, zusätzlich zur Selten-Auswahl)
- keine besonderen Charaktermodelle
- Appendix-Armeelisten sind nicht erlaubt;
- Sturm des Chaos-Listen, die Stadtgarde und die Südlande, gesegneten Armeen der Echsenmenschen, Lustria-Listen und Züchter-Klan (allerdings ohne besondere Charaktermodelle als Pflichtauswahl) sind weiter erlaubt
- Söldnerriesen (WD #124) nur von entsprechenden Armeen.
- keine Drachen (Chaos-, Zombie-, Schwarzen-, Wald-, Hochelfen-, Asarnils-), Dampfpanzer oder große Dämonen!
- höchstens ein Modell pro Armee mit Sonderregel „Großes Ziel“!

Magiebeschränkungen: (um ein Übermaß an Magie zu verhindern)

Jede Armee darf höchstens über 10 Energiewürfel verfügen (inklusive der grundsätzlichen 2 Energiewürfel!). Zu diesem Maximum zählen magische Gegenstände oder Sonderregeln, die jede Runde Energiewürfel verleihen, ebenso wie die durch Magiestufen von Zauberern generierten Energiewürfel, angefangen von der Tafel der Herrschaft, über den Energiehomunkulus bis hin zu Malen des Tzeentch.

Folgende magische Gegenstände/Auswahlen zählen für diese Zwecke außerdem als 1 Energiewürfel (bzw 2 wo angemerkt):

- Alle gebundenen Zaubersprüche die mehr als eine Anwendung haben
- Der Zauberstab der Macht
- Buzgobs Knorrige Krücke
- Schwert der Unheiligen Macht
- Schwarzer Periapt
- Buch von Hoeth
- Zauberbanner (zählt als 2 Energiewürfel)
- Stab des Wandels
- Diadem der Macht (zählt als 2 Energiewürfel)
- Kelch der Finsternis
- Bernsteinzahn
- Eisdolch
- Kessel der Tausend Pocken (zählt als 4 Energiewürfel, ohne Seuchenpapst)
- Sigmar- und Ulricpriester sowie Baummenschen haben einen gebundenen Zauberspruch eingebaut, welche ebenfalls für die Magieschränkung zählen, dementsprechend Ar-Ulric 2 Energiewürfel; Bernsteinzahn und Eisdolch 1 Energiewürfel.

Folgende Auswahlen einer Khemri Armee gelten wie angeführt als Energiewürfel (die grundsätzlichen 2 Energiewürfel werden ignoriert):

- Hohepriester des Todes: 5 Energiewürfel
- Gruftkönig: 3 Energiewürfel
- Priester des Todes: 2 Energiewürfel
- Lade der Verdammten Seelen: 2 Energiewürfel
- Gruftprinzen: 1 Energiewürfel
- Stab der Plage: 1 Energiewürfel
- Nefferras Tafel der mächtigen Anrufungen: 1 Energiewürfel
- Enkhils Kanopi: 1 Energiewürfel
- Banner der Ewigen Legion: 1 Energiewürfel

Armeespezifische Beschränkungen (wo es notwendig erschien)

Dunkelelfen: Großes Erratum aus den Chroniken III ist zu beachten! Die im SdC-Buch vorgestellten magischen Gegenstände dürfen verwendet werden.

Skaven: Es dürfen höchstens 3 Ratlingkanonen in die Armee aufgenommen werden.

Echsenmenschen: Ein Charaktermodell darf jedes Zeichen der Götter nur einmal erhalten. Slanns der zweiten Generation zählen für die Magiebeschränkung als 6 Energiewürfel.

Orks & Goblins: Es dürfen nicht mehr als 7 Fanatics aufgestellt werden.

Chaoszwerge: Es gelten die Regeln aus Kriegerische Horden.

Bretonen: Für jedes berittene Regiment mit Ritter-, Quest- oder Gralstugend nach dem vierten muss ein Infanterieregiment (Bogenschützen, Landsknechte oder Gralspilger) aufgestellt werden.

Ogerkönigreiche: Rhinoxreiter dürfen nur von den Ogerkönigreichen verwendet werden. Die Gnobler-Armeeliste ist nicht erlaubt.

Khemri: Die Ausrüstungsoptionen für den Skelettriesen sind nicht zugelassen.

Chaos: Der Todbringer (zählt zwei seltene Auswahlen) kann aufgestellt werden. Boten des Wandels sind im Sinne der Turnierbeschränkungen keine großen Ziele.

Sonstiges: Die Albionriesen können nicht aufgestellt werden, da sonst zwei große Ziele vorhanden sind.

Weiters ist zu beachten, dass in diesem Bewerb jede Armee nur einmal pro Team vorkommen kann!

Schließlich gilt, wie bei jedem Turnier, dass alle Modelle zusammengebaut sein müssen, und es klar erkennbar sein muss, was denn was darstellt (WYSIWYG).

4. ZEITPLAN

Der Zeitplan für das Turnier organisiert sich wie folgt:

Samstag, 18. 11.

10.00 - 13.00	Erste Runde
13.00 - 14.00	Mittagspause, Teamfotos, Interviews ...
14.00 - 17.00	Zweite Runde
17.30 - 20.30	Dritte Runde

Sonntag, 19. 11.

9.30 - 12.30	Vierte Runde
12.30 - 13.30	Mittagspause
13.30 - 16.30	Fünfte Runde
17.00	Siegerehrung

Für Verpflegung zu fairen Preisen ist wie immer vor Ort gesorgt!

5. PAAREN UND SPIELEN

Gespielt wird natürlich nach den Regeln der **7. Edition**, für ein Teamturnier üblich gibt es **keine Szenarien**, es werden einfach 5 offene Feldschlachten gespielt.

Nachdem ja zwei Teams gegeneinander antreten, müssen die Spieler auch irgendwie gegeneinander **gesetzt bzw. gepaart** werden. Dies funktioniert – **für beide Turniere** – so:

Die Kapitäne der Teams werfen je einen Würfel. Verlierer ist Team 1.

Team 1 stellt einen Spieler.

Team 2 setzt einen Spieler dagegen.

Team 1 sucht sich den Tisch für die Partie aus.

Team 2 stellt einen Spieler.

Team 1 setzt einen Spieler dagegen.

Team 2 sucht sich den Tisch für die Partie aus.

...und dann wieder von vorne (Team 1 stellt... etc.), bis jeder einen Gegner hat.

Sobald Partie samt Tisch klar ist, spielen die zwei Opponenten eine ganz normale Warhammer-Schlacht aus (Wurf zur Wahl für Spielfeldseite, Armeen vorstellen, sonstige Vorbereitungen, aufstellen, etc.)

Berechnet am Ende des Spiels die **Siegespunkte**, wie im Regelbuch beschrieben, und die Differenz der Siegespunkte beider Spieler. Daraus werden anhand folgender Tabelle die **Generalspunkte** berechnet:

Generalspunkte:

<u>SP Differenz</u>	<u>GP</u>
0-400	10:10
401-600	12:8
601-850	14:6
851-1150	16:4
1151-1500	18:2
1500+	20:0

Danach werden die Generalspunkte beider Teams aufsummiert, und das Team mit mehr Generalspunkten ist der Sieger der Partie. Bei einem 60:60 entscheidet die Summe der Siegespunkte aller Teamspieler. Sollten beide Teams innerhalb von 400 Siegespunkten Differenz liegen (wie ein 10:10), gilt die gesamte Begegnung als Unentschieden. Die Teams erhalten nach jeder Runde **Turnierpunkte**:

Turnierpunkte:

Niederlage	0 Punkte
Unentschieden	0,5 Punkte
Sieg	1 Punkt

Nach 5 Runden werden die Teams entsprechend ihrer Turnierpunkte gereiht, um das Endergebnis zu erhalten. Bei Gleichstand zählen gesamte Generalspunkte, danach gesamte Siegespunkte.

Beachte, dass es am ÖTT **keine** Punkte für Bemalung, Fairness, oder sonstiges gibt. Im BL-Cup (nicht im LTST) herrscht allerdings **Bemalpflicht!**

6. FRAGEN

Fragen können im Forum der Festung gestellt werden: <http://www.diefestung.com>