

Turnierreg
eln
AT-43

1. Einleitung	3
Grundsätzliche Regeln:	3
Begriffe:	4
Ausschreibung:.....	4
Anmeldung:.....	4
Turnierarten:.....	5
Standardturnierpunkte:.....	5
2. Turnierdauer.....	6
Generelles:	6
Tagesturniere:.....	6
Mehrtagesturniere:	6
Meisterschaften und Open:	6
3. Spielsystem	7
4. Spielfeld.....	7
Größe des Spielfeldes:	7
Betreten des Spielfeldes:	7
Menge des Geländes:	7
Aufstellen des Geländes:.....	8
Betreten und Durchqueren des Geländes:	8
5. Spieldauer	9
6. Missionen und Missionsziele sowie Nachschubziele	9
Missionsziele:.....	9
Nachschubziele:	9
Aufstellen der Missions und Nachschubziele:	10
Missionssiegepunkte:.....	10
Auswertung:	11
7. Platz für Siegpunkte und Notizen.....	12

1. Einleitung

Grundsätzliche Regeln:

Jeder Spieler hat sein eigenes Spielmaterial (Figuren, Bücher, Maßbänder, Marker etc.) mitzubringen.

Kein Spieler kann sich auf Regeln berufen, die nicht offiziell von Rackham abgesegnet sind oder die aus irgendwelchen Foren kommen.

Regeln haben schriftlich vorzuliegen und müssen den anderen Spielern zugänglich gemacht werden.

Es gelten, soweit zu diesem Zeitpunkt vorhanden, die deutschen Regel- und Armeebücher, sowie die Errata dafür.

Wo keine Regel- und Armeebücher auf deutsch vorhanden sind, gelten die englischen Bücher und Errata, die sich auf diese beziehen.

Deutsche Regeln gelten vor englischen Regeln, falls sich diese widersprechen sollten.

Falls eine „Lücke“ in den Regeln auftaucht und die Spieler sich nicht einigen können, wird mit einem einfachen vergleichendem W6-Wurf entschieden. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis bestimmt, welche Regel für dieses Spiel gilt.

Wenn ein Spieler „Zeit schindet“, werden ihm seine Sieg- und Ressourcenpunkte aberkannt, die er bis zu diesem Zeitpunkt erkämpft hat. Im Wiederholungsfall erfolgt eine Disqualifikation. „Zeit schinden“ ist, wenn ein Spieler länger als 10 Minuten für eine seiner Aktionen benötigt.

Wenn ein Spieler Material eines anderen Spielers zerstört, beabsichtigt oder unbeabsichtigt, hat er dieses angemessen zu ersetzen (evtl. finanziell) oder er wird sofort vom Spiel ausgeschlossen.

Jeder Spieler hat auf sein eigenes Spielmaterial acht zu geben.

Das Gelände wird vom Veranstalter gestellt.

Der Spielveranstalter übernimmt keinerlei wie auch immer geartete Haftung.

Der Turnierveranstalter hat für die Dauer des Turniers Hausrecht und seine Entscheidungen sind nicht anzufechten.

Sie werden auch im Nachhinein nicht korrigiert.

Begriffe:

Alle Begriffe haben vom Turnierveranstalter, sofern sie nicht im Rackham typischen Sprachgebrauch verwendet werden, bei Ausschreibung festgelegt zu werden.

Ansonsten gelten folgende Begrifflichkeiten:

Siegpunkte:	Siegpunkte für ein gewonnenes Spiel
Missionssiegpunkte:	Siegpunkte die für die Ermittlung eines Missionszieles vergeben werden
Ressourcenpunkte:	Nachschubpunkte
Missionen:	Spiel
Ranglistenpunkte:	Punkte die zur Ermittlung des Spielers in der Rangliste (national/international) zählen

Ausschreibung:

Jedes Turnier muss vier (4) Wochen vor Turnierbeginn vom Veranstalter öffentlich ausgeschrieben werden (AT-Forum, T³, etc.), ansonsten können keine Ranglistenpunkte dafür vergeben werden.

Bei der Ausschreibung hat der Turnierveranstalter alle für das Turnier gültigen Parameter festzulegen (Turnierart, Turniergröße, Ausschluss von Listen)

Anmeldung:

Jeder Spieler, der sich in der für das Turnier gewünschten Form anmeldet, ist gelistet wie angemeldet.

Jeder Spieler akzeptiert durch seine Anmeldung und sein Erscheinen auf dem Turnier die für dieses Turnier geltenden Regeln.

Turnierarten:

Es gibt folgende Turnierarten:

Out-of-The-Box Turniere:	Nur mit den gültigen Armeeboxen veranstaltete Turniere
Standard-Turnier:	Mit allen offiziellen Listen gespielte Turniere
Fun-Turniere:	Mit vom Veranstalter festgelegten Turnierparametern
Kampagnen-Turniere:	Nur mit den Kampagnenlisten gültige Turniere

Nur Standardturniere können für Ranglistenpunkte gewertet werden.

Standardturnierpunkte:

Die folgenden Punktzahlen bilden eine Grundlage für Turniere und werden vom jeweiligen Veranstalter festgelegt. Turniere unter 2000 und über 3000 Armeepunkte (AP) können nicht zu einer Bewertung in einer späteren Rangliste berücksichtigt werden.

2000 AP - Split 1500 AP / 500 AP
2500 AP - Split 1750 AP / 750 AP
3000 AP - Split 2000 AP / 1000 AP

Es gilt das Aufteilungssystem von RE.

2. Turnierdauer

Generelles:

Der Turnierveranstalter legt die Dauer des Turniers bei Ausschreibung fest.

Der Turnierveranstalter legt die Anzahl und Dauer der Pausen bei Ausschreibung des Turniers fest.

Tagesturniere:

Pro Turniertag sind maximal drei (3) Partien zulässig, nach denen eine Abrechnung erfolgt, um den Sieger zu ermitteln.

Mehrtagesturniere:

Pro Turniertag sind maximal drei (3) Partien zulässig.

Nach Abschluss des letzten Tages erfolgt eine Abrechnung um den Sieger zu ermitteln.

Meisterschaften und Open:

Meisterschaften sind frühestens nach einem Jahr möglich.
Meisterschaften bedürfen der offiziellen Absegnung durch Rackham.

3. Spielsystem

Es wird nach dem so genannten Schweizer-System gespielt.

Das Schweizer-System umfasst die folgenden Regeln:

- a) In der ersten Runde werden die Gegner ausgelost
- b) Ab der zweiten Runde spielen die jeweils besten Spieler, nach Punktezah- und Siegpunktezah-Wertung gegeneinander
- c) Falls eine ungerade Anzahl an führenden Spielern sich ergeben sollte spielt der „schlechteste führende“ Spieler gegen den „besten schlechtesten“ Spieler.
- d) Ab der dritten Runde spielen die besten Spieler von Runde zwei gegeneinander und wiederum, falls nötig, der „beste schlechteste“ Spieler.

Die Wertung eines Spieles bringt folgende Punkte

Ein Sieg:	2 Punkte
Ein Unentschieden:	1 Punkt je Spieler
Eine Niederlage:	0 Punkte

Missionssiegpunkte werden nach jeder Partie aufaddiert und sind das zweite Wertungskriterium für die Ermittlung des Siegers.

4. Spielfeld

Größe des Spielfeldes:

Gespielt wird auf einem Spielfeld mit den Abmessungen 120 x 180 cm

Betreten des Spielfeldes:

Das Spielfeld wird immer über die lange Spielfeldkante betreten.

Menge des Geländes:

Pro Spieltisch sind vom Veranstalter zwanzig (20) Geländeteile zur Verfügung zu stellen.

Jedes Geländeteil muss „doppelt“, d. h. in annähernd den gleichen Abmessungen (Länge x Breite x Höhe) vorkommen, damit beide Spieler je zehn (10) Geländeteile derselben Größe auf dem Spielfeld aufstellen können.

Aufstellen des Geländes:

Fünfzehn (15) Minuten vor Spielbeginn haben sich beide Spieler am Spielfeld einzufinden.

Beide Spieler haben nun fünfzehn (15) Minuten Zeit, ihre Armee auszupacken und das Gelände aufzustellen

Es wird ein vergleichender W6-Wurf gemacht. Der Spieler, der diesen Wurf gewinnt, bestimmt, wer das erste Missionsziel (außer dem mittleren), Nachschubziel und das erste Geländestück als jeweils erster aufstellt

Missionsziele werden abwechselnd aufgestellt.

Danach werden Nachschubziele abwechselnd aufgestellt.

Danach wird Gelände abwechselnd aufgestellt.

Es kann auch ein Geländestück mit der Option „nicht aufstellen“ gewählt werden. Dieses Geländestück wird dann neben dem Spielfeld platziert und darf nicht mehr gewählt werden.

Kein Geländestück darf näher als 10 cm an einem Missionsziel oder Nachschubziel stehen.

Nachdem das Gelände aufgestellt wurde, wählt der Spieler, der den Wurf um das erste Aufstellen verloren hat, seine Spielfeldseite aus.

Betreten und Durchqueren des Geländes:

Gelände kann nur zu den von RE benannten Regeln durchquert, bzw. betreten werden.

Als Durchquerung zählt auch das Überwinden von Höhenstufen.

Als Höhenstufen werden die offiziellen Höhenstufen von RE herangezogen.

Um dies im Spiel zu verdeutlichen sind Container (Höhenstufe 3) und normale Mauern (Höhenstufe 1) als Messinstrument hinzuzuziehen.

Daraus leitet sich immer die Höhenstufe des Geländestückes ab.

Bei Diskussionen legt der Turnierveranstalter die Höhenstufen verbindlich und schriftlich fest.

5. Spieldauer

Ein Spiel dauert wie folgt, wobei sobald ein Kriterium erreicht wird, das Spiel sofort endet:

- A) Zwei (2) Stunden Spieldauer, mit einer „Nachspielzeit“ von exakt fünfzehn (15) Minuten, danach wird das Spiel, egal welche Handlung gerade erfolgt, abgebrochen und ausgewertet. Eine „Nachspielzeit“ wird nur dann gespielt wenn beide Spieler Ihren Zug noch beenden wollen.
- B) Sechs (6) Spielrunden
- C) Zwanzig (20) oder mehr Siegpunkte von einem Spieler am Ende einer Spielrunde erreicht wurden

6. Missionen und Missionsziele sowie Nachschubziele

Missionsziele:

Bei 2000 Punktespielen gibt es drei (3) Missionsziele.
Pro 500 Punkte mehr je Spieler kommen zwei (2) Missionsziele hinzu, so das bei einem 2500 Punktespiel fünf (5) Missionsziele zur Verfügung stehen, was auch das Maximum darstellt.

Nachschubziele:

Es gibt niemals mehr als zwei (2) Nachschubziele.
Für das Erobern eines Nachschubzieles gibt es einmalig 150 Nachschubpunkte.
Für das Halten eines Nachschubzieles gibt es 100 Nachschubpunkte je Spielrunde.
Nachschubziele können nur ein (1) mal eingenommen werden.

Keine Einheit kann mehr als ein (1) Missionsziel oder ein (1) Nachschubziel gleichzeitig halten.

Aufstellen der Missions und Nachschubziele:

Das erste Missionsziel wird exakt in die Mitte des Spielfeldes gestellt.

Danach würfelt jeder Spieler ein, oder bei größeren Spielen beide weiteren, weiteres Missionsziel, welches er platzieren darf aus. Dieses wird von seinem Gegenspieler auf einer gedachten Linie von $3W6 + \text{zehn (10) cm}$ aufgestellt.

Es wird dabei von der langen Spielfeldkante zur Mitte des Missionszieles gemessen.

Alle Missionsziele haben möglichst gleich groß zu sein.

Nachschubziele werden nach dem gleichen Muster, aber nach den Missionszielen aufgestellt.

Kein Missionsziel darf näher als zehn (10) cm an einem Geländestück, einem Nachschubziel oder einem weiteren Missionsziel stehen.

Kein Nachschubziel darf näher als zehn (10) cm an einem Geländestück oder einem Missionsziel stehen.

Missionssiegepunkte:

Pro Mission ist das Maximum an Siegpunkten, das erreicht werden kann, zwanzig (20) Siegpunkte, selbst wenn am Ende das Spiel zulässt, das am Ende mehr als zwanzig (20) Siegpunkte zusammen gekommen sind.

Beispiel: Am Ende der fünften Runde hat Spieler A siebzehn (17) Siegpunkte und zwei (2) Missionsziele. Spieler B hat einundzwanzig (21) Siegpunkte und ein (1) Missionsziel. Spieler B hat das Spiel mit zwanzig (20) zu siebzehn (17) gewonnen. Nur bei einem Gleichstand werden die einundzwanzig (21) Siegpunkte herangezogen um den Sieger zu ermitteln, bzw. das weiterkommen in den Runden.

Missionssiegepunkte gibt es für folgendes

- a) Halten eines Missionszieles am Ende der Runde: drei (3) Siegpunkte
- b) Vernichtete Einheiten: ein (1) Siegpunkt
- c) Vernichtete Einheit MGS: zwei (2) Siegpunkte

- d) Vernichteter Offizier (auch Relay oder Held): ein (1) Siegpunkt

Somit können für das Vernichten einer Einheit mit Offizier niemals mehr als drei (3) Siegpunkte zusammen kommen.

Auswertung:

Die Auswertung geschieht durch den Turnierveranstalter. Ranglistenpunkte müssen nach dem Turnier, spätestens jedoch eine (1) Woche nach Ende des Turniers, im offiziellen AT-43 Forum bekannt gegeben werden. Sie werden dort in die gültige nationale / internationale Rangliste vom Verantwortlichen eingepflegt.

Copyright

Alle in diesen Fan-Regeln verwendeten Begriffe wie AT-43, Red Blok, Therian, UNA, Karman, Cog, ONI, sowie ähnliche sind Eigentum der Fa. Rackham Entertainment und sollen hiermit nicht angetastet werden.

Die oben aufgestellten Regeln sind Fan-Regeln und sind geistiges Eigentum von Holger von den Driesch.
Sie dürfen zum nichtkommerziellen Gebrauch verwendet und kopiert werden.

7. Platz für Siegpunkte und Notizen

Missionssiegpunkte Spiel 1:

Siegpunkte Spiel 1:

Missionssiegpunkte Spiel 2:

Siegpunkte Spiel 2:

Missionssiegpunkte Spiel 3:

Siegpunkte Spiel 3:

Missionssiegpunkte gesamt:

Siegpunkte gesamt:

Notizen: