

Bolt Action Turnierregelwerk

1. Armeezusammenstellung

Die aktuelle Turniergröße auf einem Einzelturnier wird mit einer Gesamtpunktzahl von 1000 Punkten pro Spieler gespielt. Es dürfen maximal 2 Platoons aufgestellt werden.

Ein zweites Platoon darf erst aufgestellt werden, sofern alle Standard - Infanterieslots im ersten Platoon gefüllt sind (Dazu zählen keine Waffenteams und andere spezielle Infanterieeinheiten). Optionale Infanterieslots werden zur Pflichtauswahl.

Die Armee darf aus folgenden Büchern zusammengestellt werden:

Armies of – Germany, United States, Great Britain, Soviet Union, Imperial Japan, France and the Allies, Italy and the Axis.

Zusätzlich dürfen neue Einheiten aus dem offiziellen PDF „**Additional Units**“ verwendet werden, Download: <http://www.warlordgames.com/downloads/pdf/BA-additional-units.pdf>

Sowie neue Einheiten aus den Kampagnen Büchern: **Tank War, Battleground Europe & Ostfront.**

Es dürfen **keine reinen Armoured Platoons** aufgestellt werden. Siehe Anlage Turnierbeschränkungen.

2. Spielzeit

Die Gesamtspielzeit für ein 1000 Punkte, pro Spieler Turnierspiel beträgt 2 Stunden. Sind 2 Stunden verstrichen und das Spiel ist noch nicht beendet, darf die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt werden.

3. Armeeliste

Jeder Spieler muß spätestens am Tag des Turniers seine Armeeliste dabei haben und der Turnierorga vorlegen. Auch die jeweiligen Spielpartner dürfen vor dem Spiel ein Blick in die Armeeliste werfen.

4. Spielreihenfolge und Auslosung der Gegner.

Das erste Spiel wird immer zufällig ermittelt. Danach solltet ihr die Auslosung über die Software „GÖPP“ von T3 vornehmen.

Download: http://www.tabletopturniere.de/t3_goepp_download.php?lang=de

Historische Begegnungen sind auf einem Turnier leider nicht immer möglich also ist es kein Problem wenn Alliierte gegen Alliierte spielen oder eine Armee der Achse gegen eine andere Armee der Achse antritt.

5. Szenarien

Für das Turnier dürfen alle sechs Szenarien aus dem Bolt Action Regelwerk verwendet werden. Es spricht aber auch nix dagegen, neue Missionen aus den Kampagnenbüchern zu verwenden sofern sie nicht zu spezifisch zugeschnitten sind. Alternativ dürfen auch eigene Ideen mit eingebracht werden sofern sie beiderseits gerecht bleiben.

6. Punkteverteilung

Folgendes Bewertungssystem hat sich in der Vergangenheit bewährt:

Primär:

- 5 Punkte für einen Sieg
- 2 Punkte für ein Unentschieden
- 1 Punkt für jede vernichtete Einheit

Sekundär:

- 1 Punkt für jedes ausgeschaltete HQ
- 1 Punkt für den ersten Abschuss (vollständige Einheit)
- 1 Punkt für Durchbruch (in die gegnerische Aufstellungszone bewegt)

Matrix:

+0 = 10:10
+1 = 11:9
+2 = 12:8
+3 = 13:7
+4 = 14:6
+5 = 15:5
+6 = 16:4
+7 = 17:3
+8 = 18:2
+9 = 19:1
10+ = 20:0

Beispiel:

Spieler 1 Gewinnt sein Spiel, vernichtet 5 Einheiten von Spieler 2 und hat Durchbruch sowie Erster Abschuss. Sein Punktestand ist 12 Punkte. Spieler 2 hat ebenfalls 5 Einheiten vernichtet und das gegnerischen HQ ausgeschaltet. Sein Punktestand beträgt 6 Punkte. Spieler 1 gewinnt somit mit 6 Punkten Vorsprung und bekommt somit 16:4 Siegespunkte!

Mit diesem System kommt auch GÖPP für T3 wunderbar zurecht was wiederum wichtig ist für das nationale Bolt Action Ranking.

7. Sonderregeln & Beschränkungen

Alliierte – Armeen dürfen untereinander gemischt werden sofern sie mindestens 50% der Ursprungsarmee besitzen. Es darf lediglich nur eine Alliierte Partei mit eingebunden werden.
Beispiel: 50% US Army + 50% Great Britain sind erlaubt! 50% US Army + 30% Great Britain + 20% Polen sind nicht erlaubt.

Neue Sonderregeln aus den Kampagnenbücher – In den neuen Kampagnenbücher sind eine Menge optionale Regeln zu finden (Nachtkampf, Schützenlöcher, Fallschirmjäger Absprung etc.) Diese können eine Mission besonders spannend machen oder das Spiel auch auflockern. Die Turnierorga kann vor Ort selbst festlegen ob und welche optionalen Regeln mit eingebunden werden sollen.

Beschuss auf Gebäude - Ein einstöckiges Gebäude oder eine Etage in einem großen Gebäude , gilt als Ruine sobald es von einer Waffe mit mindestens HE W6 getroffen wird. Ebenfalls gilt die Etage in der eine Mörsergranate "endet" als zerstört und gilt somit als Ruine.

Unklarheiten während eines Spiels – Sollten Unklarheiten in einem Spiel vorkommen, so ist sofort die Turnierorga zu Rate zu führen. Kann das Problem dann immer noch nicht geklärt werden, entscheidet ein Würfelwurf auf einem W6: 1-3 zu Gunsten Spieler A, 4-6 zu Gunsten Spieler B