

3.DOMination Tournament



Unsere Sponsoren:



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
Changelog	3
Regeln	3
Veranstaltungsort	4
Anfahrt	4
Parken	4
Essen& Trinken	4
Deadlines	5
Listenabgabe	5
Regeln	5
Paarungen	5
Missionen und Zeitplan	5
Geländelayouts	6
1.Spiel:	8
2.Spiel:	9
3.Spiel:	10
Miniaturen und Bemalung	11
Bases	11
Bemalung	11
Alternative Modelle/ Exzessive Umbauten	11
WYSIWYG	11
Scoring	12
Zeitmanagement	12
Schachuhren	12
Regelstreitigkeiten	12
Verhaltensregeln	13



Einleitung

Das ist das Informationspaket für das DOMination Tournament in Köln, welches einmal im Quartal in Köln stattfindet. Aktuell haben wir mit dem TopTables einen Partner und Veranstaltungsort gefunden welcher sich für das Tabetop Hobby aller Art in Köln einsetzt.

Aktuell sind wir dabei die Serie ins Leben zu Rufen. Daher möchten wir uns entschuldigen sollte es zu Unklarheiten kommen. Weiterhin freuen wir uns über jedes Feedback, Positiv wie Negativ beides hilft uns dabei die Erfahrung für die Spieler zu verbessern.

Sollte es zu Fragen kommen, welche nicht innerhalb des Dokumentes geklärt werden oder Allgemein, kann über T³ der Kontakt aufgenommen werden

Changelog

2. DOMination Tournament:

- Schachuhren werden ausdrücklich empfohlen, diese können vor ort geliehen werden

Regeln

Das Turnier verwendet das Aktuelle Missionspaket von GW. Aktuell das Leviathan Paket.

Es gelten alle von GW veröffentlichten FAQs und Errata.

Weiterhin verwendet das Turnier die WTC FAQs. Die aktuellen Versionen sind auf der Seite der WTC zu finden: [WTC Rules](#)

Bitte beachtet, dass die WTC am 14.05 ein FAQ Update herausgebracht hat.



Veranstaltungsort

Aktuell haben wir mit dem [Top Tables](#) zusammengetan, um eine Lokalität für das Turnier zu finden.



Anfahrt

Durch die zentrale Lage in der Kölner Innenstadt und einer Baustelle in der Zufahrt wird von dem Parken vor der Türe abgeraten.

Die Anfahrt per Zug wird, wenn möglich, empfohlen, der nächste Bahnhof ist Köln HBF. Dort kann über die Domplatte der Fußweg zum TopTables genommen werden, oder die Straßenbahnlinie 5 bis zum Heumarkt, von wo aus man in ca. 3 Minuten an der Location ist.

Parken

In der Nähe befinden sich mehrere Parkhäuser. Anbei ein Auszug:

iParking – Parkhaus Köln Waidenmarkt Blaubach 1 50676 Köln	Tageshöchstsatz: 22€ Stand:23.03.2024
Parkhaus Galaria Köln Hohe Straße Cäcilienstraße 22 50667 Köln	Tageshöchstsatz: 20€ Stand 23.03.2024
Parkplatz unter der Severinsbrücke Koelhoffstraße 50676 Köln	Tageshöchstsatz: 5€ Stand 23.03.2024

Essen & Trinken

In der Nähe gibt es mehrere Restaurants und Imbisse, ebenso sind mehrere Rewe fußläufig erreichbar. Ebenso können kleine Snacks und Getränke im TopTables selbst erworben werden.



Deadlines

Listenabgabe

Listen sind bis 23:59 des Vortages bei BCP zu hinterlegen.

Regeln

Da es sich um ein RTT handelt, wird keine Regeldeadline festgesetzt.

Paarungen

Die Paarungen werden über BCP erfolgen

https://www.bestcoastpairings.com/event/DUFPUD360D?active_tab=overview

Missionen und Zeitplan

09:00 ☒ 09:15 Begrüßung
09:15 ☒ 12:15 1. Spiel
12:15 ☒ 13:15 Mittagspause
13:15 ☒ 16:15 2. Spiel
16:15 ☒ 16:45 Umbaupause
16:45 ☒ 19:45 3. Spiel
19:45 ☒ 20:00 Siegerehrung

	Primary Mission	Mission Rule	Deployment
1.Spiel	Linchpin	Fog of War	Crucible of Battle
2.Spiel	purge the foe	smoke and mirrors	Search and Destroy
3.Spiel	Take and Hold	Raise Banners	Crucible of Battle

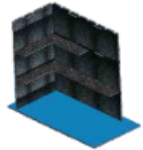
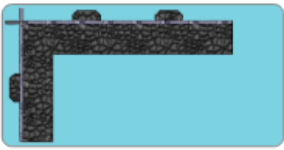
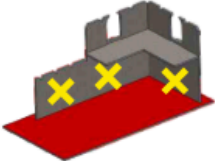





Geländelayouts

Die Gelände Layouts wurden aus dem WTC Event Pack entnommen.

Zum Gelände Aufstellen wird zum Messen ein Raster verwendet. Dabei wird zuerst der Rote und dann der Gelbe Pfeil gemessen.

Gelände Index:

<p>THREE STOREY RUIN 3D View</p> 	<p>THREE STOREY RUIN Map View</p> 	<p>Dimensions</p> <p>Length: 9" Width: 5" Height: 9,5"</p> <p>Footprint Size: 12"x6"</p>	<p>Rules</p> <p>Terrain Category: Ruins</p> <p>All floor widths are 33mm.</p>
<p>TWO STOREY RUIN 3D View</p> 	<p>TWO STOREY RUIN Map View</p> 	<p>Dimensions</p> <p>Length: 9" Width 5" Height: 5.01"</p> <p>Footprint Size: 12"x6"</p>	<p>Rules</p> <p>Terrain Category: Ruins</p> <p>Clarification: Treat all ground floor windows as closed</p> <p>Top floor width is 51mm.</p>
<p>CONTAINERS 3D View</p> 	<p>CONTAINERS Map View</p> 	<p>Dimensions</p> <p>Length: 5" Width: 2,5" Height: 5"</p> <p>Footprint Size: NO additional footprint</p>	<p>Rules</p> <p>Terrain Category: Armoured Containers</p> <p>Clarification: You can NOT draw line of sight between the gaps between a container and another container or the table floor.</p>



* Map Guide



Models can not draw line of sight through gaps that has been marked with this symbol.
(From ground level to the top of the shortest ruin)



Models can not control the objective marked behind the wall of the closest ruin.



A knight sized base (110mm) can NOT pass through the marked gap.



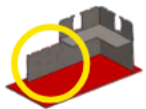
A knight sized base (110mm) CAN pass through the marked gap.



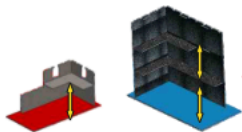
A knight sized base (110mm) CAN move around the container from all sides.



- Ruins are placed on top of a base with the size of 12"x6". In WTC there will be markings on the bases to show where exactly place the walls on these bases.
(Walls are positioned to be 22 millimetres or less away from the two closest edges of the footprint. NO model can be wholly within that space.)
(All the measurements in this map pack shown to the base of the ruin and NOT to the actual walls)



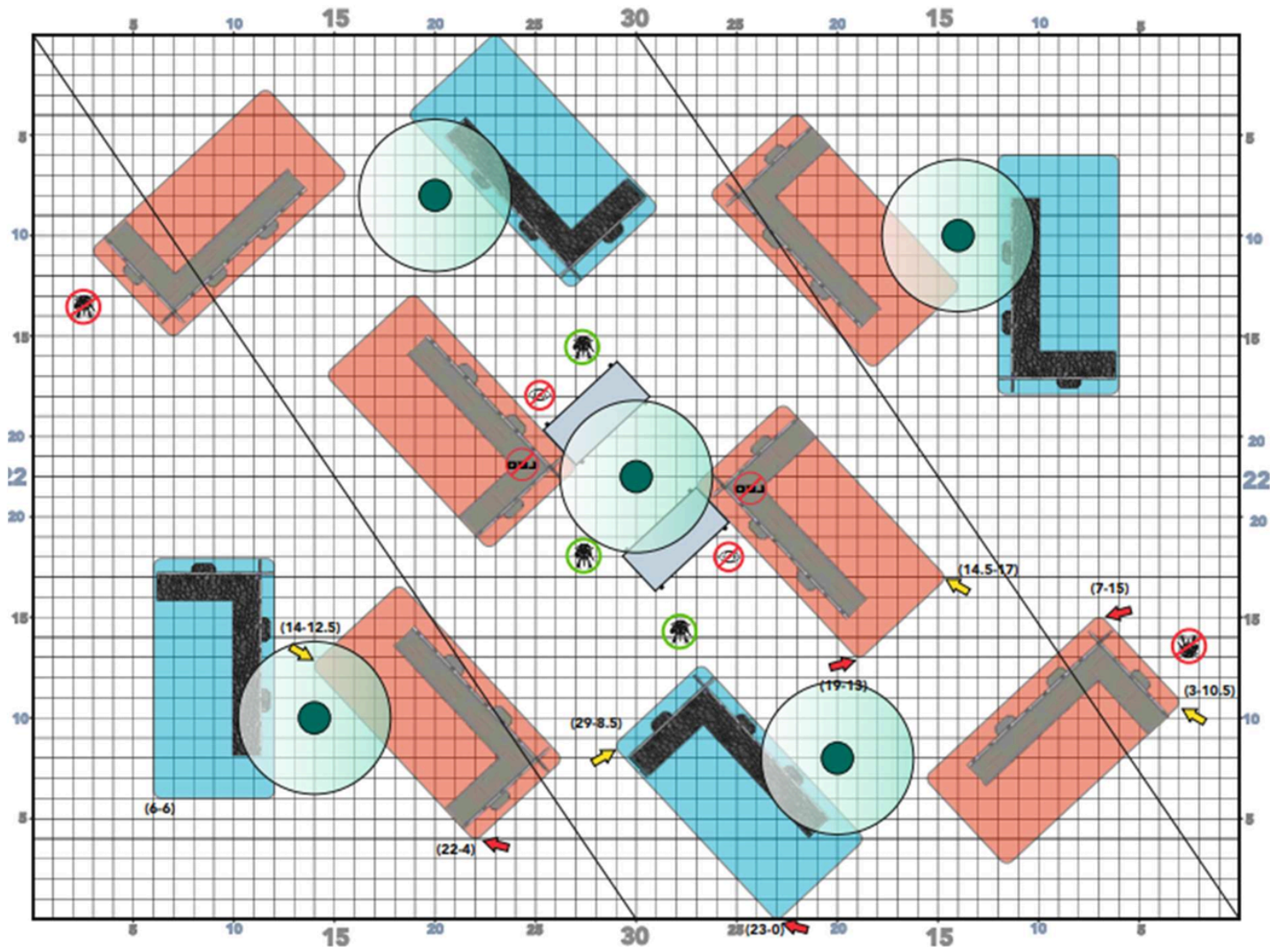
This part of terrain feature is shorter than 4" for the purpose of allowing models with abilities allowing them to move over terrain 4" and shorter as if they were not here.
This does not allow such models to end any move within a wall.



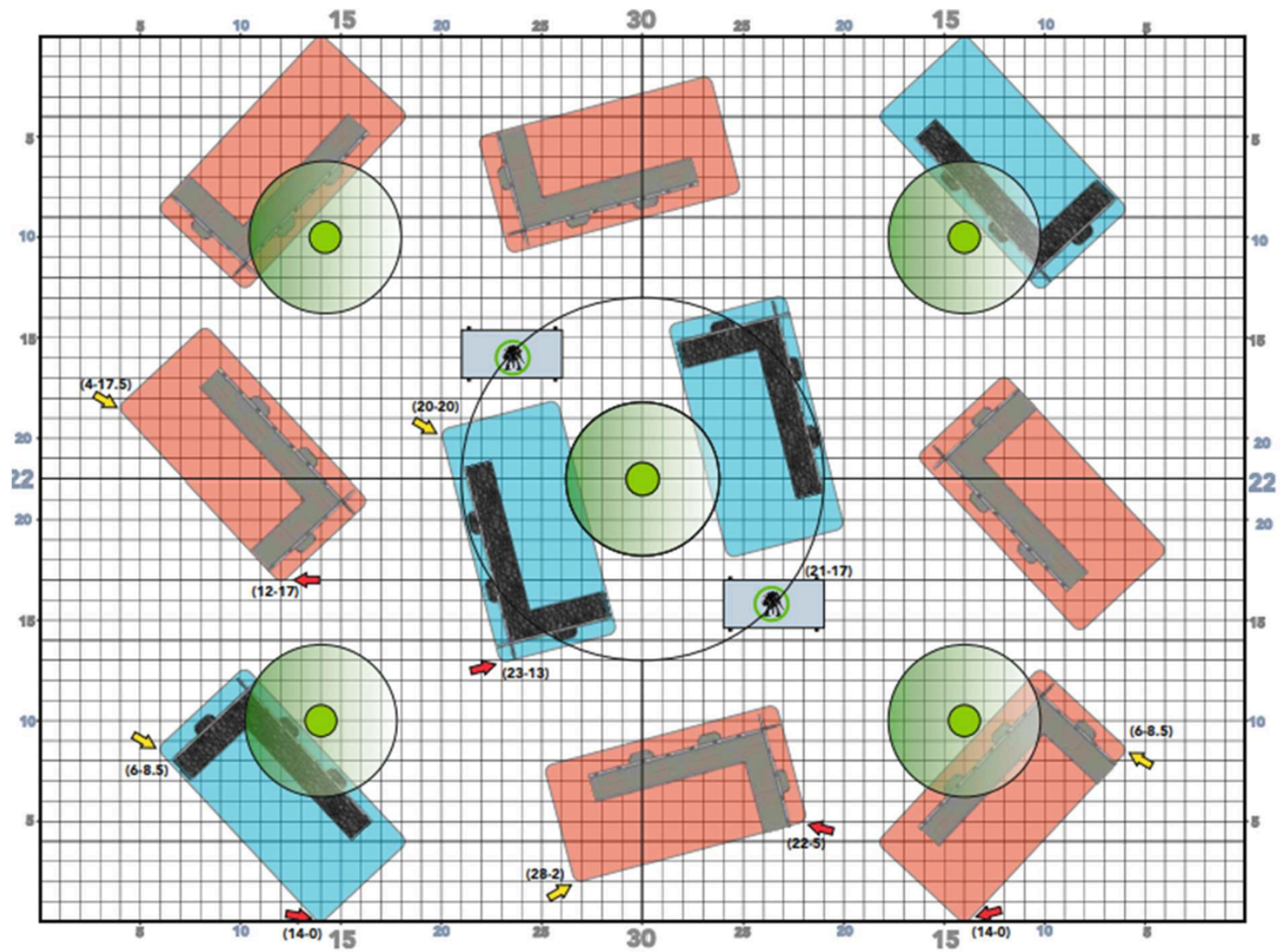
Floors are 3" and 6" high respectively. Two Storey Ruins have only one additional floor,
Three Storey ruins have two additional floors other than the ground level.



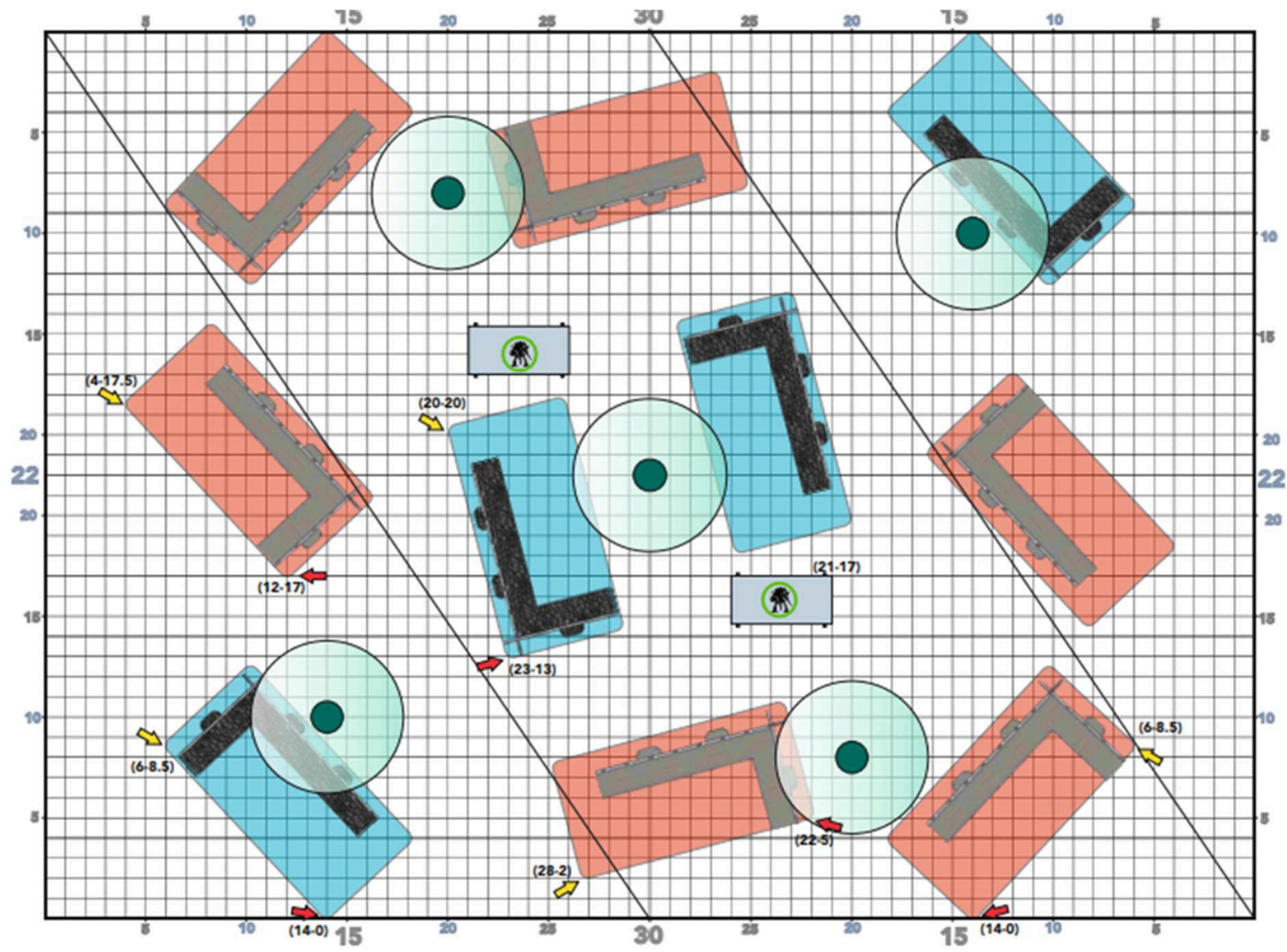
1.Spiel:



2.Spiel:



3.Spiel:



Miniaturen und Bemalung

Bases

Alle Modelle müssen auf der Korrekten Base Size stehen (nach dem WTC Base Size Document).

Wenn eine Einheit dort nicht aufgelistet ist, muss diese auf der Mitgelieferten Base aufgestellt werden.

Sollte es zu Fragen kommen, bitte an die Turnier Organisation wenden.

Bemalung

Es wird um Bemalung im Battleready Standard gebeten, es besteht jedoch keine Bemalspflicht.

Für die Bedeutung von Battleready verweisen wir an folgenden Beitrag von Games Workshop:

<https://www.warhammer-community.com/2022/06/28/citadel-colour-just-what-is-battle-ready/>

Es werden Punkte vergeben für Battleready, und nur Battleready Armeen verdienen 10p!

Alternative Modelle/ Exzessive Umbauten

Alternative Modelle sind grundsätzlich zugelassen, sind jedoch vorher mit dem Veranstalter abzusprechen. Sollten Exzessive Umbauten vorgenommen worden sein, sodass für einen Fraktionsungeschulten die Einheit nicht zu identifizieren ist, ist dies ebenfalls mit dem Veranstalter abzuklären.

Sollte ein Modell nicht erkennbar sein, und nicht abgesprochen sein, behalten wir uns vor das Modell aus dem Spiel als Verlust zu entfernen.

WYSIWYG

Es wird gebeten Waffenoptionen, wenn möglich darzustellen.

Jedoch wird hier etwas Spielraum eingeräumt, wenn z.B. nur eine Spezialwaffe in einer Einheit ist kann diese über eine Markierung dargestellt werden.

Bsp.: die Multimelter in einem Trupp Eradicator sind durch ein Farbige Band markiert

Ebenso ist es zulässig Einheiten mit einer anderen Bewaffnung zu spielen. Solange die Bewaffnung in der gesamten Einheit identisch ist und es hierdurch nicht zu Unklarheiten kommt durch Vermischungen innerhalb der Armee.

Bsp.: 3 Einheiten Celestian Sacresants sind einmal mit Streitkolben und zweimal mit Hellebarden ausgerüstet. ☑Zulässig wäre es alle Einheiten mit Hellebarden zu spielen, jedoch nicht 2 Streitkolben und 1 Hellebarden Einheit.

Bei Fahrzeugen gilt, dass die Primärbewaffnung WYSIWYG sein muss.

Zusätzliche Ausrüstungen müssen nicht dargestellt sein, sollten hierdurch jedoch keine Verwirrung in der Bewaffnung stiften

Bsp.: Zusatzwaffen wie Sturmbolter an Rhinos müssen nicht dargestellt sein.

Auch hier gilt: Sollte die Bewaffnung nicht erkennbar sein, und nicht abgesprochen sein, behalten wir uns vor das Modell aus dem Spiel als Verlust zu entfernen.



Scoring

VP Difference	Player Game Points	Opponent Game Point
0	10	10
1-5	11	9
6-10	12	8
11-15	13	7
16-20	14	6
21-25	15	5
26-30	16	4
31-35	17	3
36-40	18	2
41-45	19	1
46+	20	0

Wir bitten darauf zu achten, dass die 10 Punkte für Battleready nur gegeben werden, sollte die Armee auch Battleready sein.

Zeitmanagement

Es sind 3 Stunden pro Spiel angesetzt. Diese Zeit beinhaltet:

Armee Vorstellung

Aufstellung

die Spielrunden

Abgabe der Ergebnisse in BCP

Schachuhren

Schachuhren sind nicht vorgeschrieben, werden jedoch nachdrücklich empfohlen.

Auf Wunsch können diese vor Ort geliehen werden.

Regeln für Schachuhr:

1:25 pro Spieler , 10 Minuten Puffer für auspacken und Ergebnisse eintragen

Bei Ablauf der Zeit gilt, wenn nicht anders abgesprochen.

Der Spieler dessen Zeit abgelaufen ist, darf:

-eine begonnene Aktivierung beenden

-Punkte für das Halten von Objective Markern kassieren

-Secondary Missionskarten ziehen und Scoren (keine Aktionen!)

-Aktionen dürfen nicht angesagt werden durch die fehlende Möglichkeit zu schießen

-Schutzwürfe durchführen. Keine FNP!

Regelstreitigkeiten

Bei Regelstreitigkeiten bitten wir euch dies zunächst am Tisch zu klären. Hierbei bitte zunächst die Regellage prüfen.

Sollte die Auslegung dieser unklar sein, oder es Widersprüche geben, werden diese von unserem Judge geklärt/entschieden.



Verhaltensregeln

Durch Teilnahme an dem Event, stimmt Ihr zu euch nach den Regeln des [2021 ITC Code of Cunduct](#) zu verhalten

Das Warhammer Hobby ist eine Möglichkeit für die Teilnehmer Spaß zu haben. Wir bitten darum diesen Spaß nicht durch Unsportliches Verhalten zu mindern.

