



## Regelwerk

### 1) BEGINN UND DAUER DER 3. SAISON

Die 1. Saison beginnt am 1.5.2018 – vorausgesetzt es melden sich min. 6 Personen an. In jedem Monat wird ein 1 Spieltag angesetzt. Die Saison dauert voraussichtlich 5 Monate + einem Finalturnier und einem echten Finale. Der Spielplan ist aufgrund des neuen Spielsystems flexibel gehalten und wird in Punkt 8 genauer erläutert.

Nach Beendigung des Finalspiels und der Ermittlung des 3. Berliner Großadmirals, gibt es 2 Monate Pause bzw. beginnt die Anmeldephase für die kommende 4. Saison!

### 2) FRIST UND VORAUSSETZUNG FÜR DIE ANMELDUNG ZUR 3. SAISON

Eine Anmeldung für die Liga ist bis zum 30.4.2018 – 21.00Uhr per Mail möglich. Die Teilnahme kostet einmalig 10 Euro und setzt lediglich die Anmeldung durch eine Mail (bitte sendet Eure Emailadresse von Euch beim Erstkontakt an eine der Mailadressen die am Ende der Regeln stehen, damit Ihr die notwendigen Anmeldeinformationen uns zu lassen könnt!), entweder an die Ligaleitung, oder einer Mail im Forum [www.moseisleyraumhafen.com](http://www.moseisleyraumhafen.com) voraus, inkl. der benötigten Informationen (Kontaktdaten und Flottenpool [Pkt.4]). Das Geld kann überwiesen werden bis zum 30.4.2018 (Andreas Küchler, IBAN - DE13100700240649049400, BIC – DEUTDE3333030000, Deutsche Bank Berlin, unter Angabe des Vor- und Zunamens und mit dem Anhang „Armada“), oder Bar (bis zum Freitag den 30.4.2018, 21.00Uhr) direkt beim Fantasy Store Southside, Mariendorfer Damm 102 in 12109 Berlin (Di 13.00 – 20.00Uhr, Mi - Do 13.00 – 19Uhr, Fr 13.00 – 21.00Uhr und Samstag 10.00 – 18.00Uhr, Sonntags und Montags geschlossen!) abgegeben werden. Wer nicht rechtzeitig bezahlt hat – ist nicht dabei! Die Anmeldung muss vollständig sein!

### 3) LIGAREGELN/ SPIELKOMPONENTEN

Es werden für die einzelnen Vorrundenspiele, wie auch für die Finale, die FFG-, bzw. offiziellen Heidelberger Turnierregeln verwendet, mit folgenden Ausnahmen, bzw. Ergänzungen:

Die Basis der Schiffe muss das Original sein. Das Schiff darf bemalt, oder modifiziert verwendet werden. Die Stäbchen, welche das Schiff tragen, dürfen beliebig aussehen und verwendet werden.

Geproxe Schiffe/ Staffeln sind nicht zugelassen. **Allerdings dürfen geproxte Karten unbegrenzt verwendet werden.**

Die Manöverschablonen dürfen von Drittanbietern sein. Beide Kontrahenten müssen mit der Nutzung der Schablonen einverstanden sein.

Es dürfen jegliche Art von Tokens für die Marker (Navigieren, Feuerbefehl, ...) verwendet werden. Voraussetzung hierbei ist, dass der Gegenspieler beim Ligaspiel diese Token auch eindeutig zuweisen kann, ohne dass Missverständnisse entstehen.

#### 4) FRAKTION/ FLOTTENPOOL

FRAKTION - Jeder Teilnehmer wählt zu Beginn der Saison seine Fraktion und darf sie bis zum Ende der Saison nicht wechseln.

FLOTTENPOOL – Der Fraktion entsprechend, darf sich jeder Teilnehmer einen Flottenpool von 725 Kommandopunkten zusammenstellen, welcher Schiffe, Staffeln, Aufwertungskarten, Titeltkarten und Generäle in beliebiger Zusammenstellung beinhalten. Dieser Flottenpool wird mittels einer Liste („Flottenpool“ - vorgefertigte Liste der Ligaleitung – wird jedem Teilnehmer nach der Anmeldung per Mail zugesandt ) der Ligaleitung übergeben und entweder zur Anmeldung , spätestens aber zur Beendigung der Anmeldephase mit eingereicht (bis zum 30.4.2018 um 23.59Uhr – falls die Liste bis dahin nicht eingereicht wurde, gilt die Anmeldung als unvollständig. Somit nimmt der Teilnehmer leider nicht an dieser Saison teil. Die Anmeldegebühr wird zurück erstattet.). Dieses Datum stellt auch den Stichtag bezüglich zugelassener englischsprachiger Karten dar. Wann diese zugelassen werden ist unter Pkt. 5 – 1. Abs. unten detailliert aufgeführt. Jeder einzelne Flottenpool, eines jeden Teilnehmers wird erst nach vollständiger Abgabe aller Teilnehmer ihrer jeweiligen „Flottenpools“ veröffentlicht.

#### **NUR DIESER FLOTTENPOOL IST DIE GANZE SAISON ÜBER GÜLTIG UND UNVERÄNDERBAR!!!**

Zu jedem Spiel, kann ein Teilnehmer sich eine Flotte aus diesem Pool beliebig regelkonform erstellen, welche dann am jeweiligen Spieltag, Finalturnier oder Finalspiel in die Schlacht zieht.

#### 5) LIGASPIEL

Jeder Teilnehmer erstellt vor Spielbeginn eines Liga-, oder Final-Spiels eine Flottenliste („Flottenliste“ - vorgefertigte Liste der Ligaleitung – wird jedem Teilnehmer nach der Anmeldung per Mail zugesandt) mit maximal 400 Kommandopunkten (max. 134 Pkt. für Staffeln) zusammen, wobei ihm alle Schiffe/Staffeln und Karten seiner Fraktion zur Verfügung stehen, die er bei der Ligaregistrierung (Anmeldung) in seinem Flottenpool (siehe Pkt. 4) angemeldet hat. Jegliche Armada Karten sind erlaubt, englische aber nur, wenn sie aus Veröffentlichungen stammen, die auch schon auf Deutsch erschienen sind, Stichtag hierfür ist der 30.4.2018.

Diese Liste wird für das aktuelle Ligaspiel verwendet. Für jedes Ligaspiel kann eine neue Liste erstellt werden. Die Flottenliste ist jeweils mit dem Namen des aktuellen Gegners zu versehen und die Listen werden zu Beginn der Partie gleichzeitig und verdeckt ausgetauscht.

Sollte ein Spieler seine Liste vergessen haben, baut dieser seine Flottenliste zuerst auf, während der andere Spieler seine Liste verdeckt vor sich ablegt und abwartet.

Jedes Ligaspiel dauert max. 150 Minuten, oder 6 Runden. Nach Ablauf der Zeit, wird die laufende Runde noch fertig gespielt und anschließend regelkonform ausgewertet.

Falls alle Schiffe eines Teilnehmers innerhalb der Zeit oder 6 Runden zerstört wurden, wird diese Runde noch zu Ende gespielt - das Spiel gilt für ihn als verloren –, die evtl. übrig gebliebenen Staffeln werden allerdings auch als Verlust betrachtet.

Falls eine Flottenliste nicht korrekt ist, muss sie vor Beginn des Spiels korrigiert werden. Die beiden Spieler sind zur Kontrolle jeweils selbst verantwortlich. Im Falle einer Regelwidrigkeit, bezüglich der Flottenliste nach einem bereits stattgefundenen Spiel (z.B. zu viele Kommandopunkte, oder sogar genutzte, aber nicht im Flottenpool angemeldete Schiffe/Staffeln, oder Karten), wird dem Spieler (A) der den Fehler in der Liste hat, 100 Punkte der abgeschossenen Punkte abgezogen und dem benachteiligten Spieler (B) gutgeschrieben (nach Kontrolle des Spielberichts und der beiden Flottenlisten durch die Ligaleitung). Dem benachteiligten Spieler (B) der diesen Fehler aber nicht mitbekommen hat oder aus taktischen Gründen diese nicht dem Spieler A bekannt geben möchte, verliert ebenfalls 50 Punkte, welche dem Spieler A, der den Fehler in seiner Liste hatte, gutgeschrieben werden. Somit könnte es passieren, dass eine Partie im Nachhinein anders gewertet wird als tatsächlich ausgefochten.

## 6) ZULÄSSIGE SCHIFFE

Zu Beginn der Liga sind alle Schiffe und Staffeln gültig, welche offiziell erschienen sind (Schiffe und Staffeln werden bezüglich der deutschen Veröffentlichungen ebenso gleich behandelt, wie die englischen Originalkarten [Pkt. 5 - 1. Abs. unten]. Sie sind im englischen nur zugelassen, wenn sie auf deutsch auch schon erschienen sind – Stichtag hierfür ist ebenfalls der 30.4.2018).

## 7) PUNKTEWERTUNG

Es wird nach jedem Spiel die Differenz gebildet zwischen den abgeschossenen Punkten, die man bei einer Flotte verursacht hat, und den Punkten die man als Verluste hinnehmen musste.

Die für die Tabelle relevanten Kriterien für jeden Spieler sind

- 1) die Tabellenpunkte
- 2) der Differenzbetrag zwischen abgeschossenen und verlorenen Kommandopunkten (nur die positiven welche von Spiel zu Spiel addiert werden!),
- 3) die abgeschossenen Punkte die man bei einem Gegner erzielt hat und 4) zum Schluss der Vorrundenspiele, wenn noch Punktegleichstand herrschen sollte, der direkte Vergleich, beider Spieler die den Gleichstand haben. Derjenige der das Spiel gewonnen hat, ergattert

den besseren Tabellenplatz. Falls die beiden Spieler nicht gegeneinander in der Vorrunde gespielt haben. Entscheidet das Los, welches durch die Ligaleitung vorgenommen wird.

Höhe des Sieges - Differenzbetrag	Punkte Gewinner	Punkte Verlierer
0 – 59	6	5
60 - 139	7	4
140 - 219	8	3
220 - 299	9	2
300 - 400+	10	1

Falls bei der Ermittlung des Tabellenplatzes Punktegleichstand herrschen sollte, wird nach folgenden Kriterien aufgelöst:

1. Vergleich der bisher erspielten Gesamtdifferenz zwischen abgeschossenen und verlorenen Kommandopunkten.
2. Vergleich der bisher insgesamt abgeschossenen Kommandopunkte.
3. Direkter Vergleich zwischen den beiden Teilnehmern. Der Gewinner des Vorrundenspiels erhält den höheren Tabellenplatz – Oder – das Losverfahren falls die beiden Spieler nicht gegeneinander gespielt haben.

Falls ein Spieler, unabhängig von dem Grund, in einer laufenden Partie aufgibt wird diese als ein 400:0 und mit 10 zu 1 Punkten für den Spieler gewertet, der noch weiterspielen wollte!

#### 8) SPIELSTRUKTUR/ ANZAHL DER VORRUNDENSPIELE

Für die 3. Saison ist ein frei gestaltbares flexibles Spielsystem angedacht. Aufgrund der diversen Erfahrungen aus den ersten beiden vergangenen Spielbetrieben wurde dieses System konzipiert.

Es gibt eine Gruppe in der alle Teilnehmer sich befinden. Zum Start der 3. Saison, am 1.5.2018 wird mittels der Teilnehmerliste von der Ligaleitung bekannt gegeben, gegen welchen Teilnehmer man spielen kann.

Generell ist zu erwähnen, dass es keine klassischen vorgeschriebenen Spielpaarungen und daraus resultierend keine Spielpläne oder angesetzte Spielkonstellationen gibt. Die Spieler müssen innerhalb von 4 Wochen je Spieltag, beginnend ab dem Start der 3. Saison, Gegenspieler für einen Spieltag herausfordern – können also gegen jeden Spieler spielen in der Gruppe, unter den folgenden Bedingungen und Voraussetzungen:

1. Jeder Spieler darf gegen den gleichen Spieler nur 1x spielen.
2. Jeder Spieler kann jeden Spieler herausfordern.
3. JEDER Spieler ist verpflichtet Mitspieler innerhalb von 4 Wochen herauszufordern und das Spiel auszutragen, in völliger Eigenregie (auch bezüglich des Austragungsortes und Zeit). Nach Absprache können hierzu wieder die Räumlichkeiten des Southsides genutzt werden.
4. Jedem herausgeforderten Spieler steht es völlig frei diese Herausforderung anzunehmen.
5. Wenn ein Spieler es nicht schafft innerhalb dieser 4 Wochen ein Spiel zu organisieren bzw. durchzuführen (sei es aus Zeitmangel, da er nicht willens ist oder alle Herausforderungen

ablehnt, etc.), erhält er 0 Punkte in allen Kategorien und bekommt darüber hinaus 1 stattgefundenes Spiel zugeschrieben. Somit hätte im Extremfall nach 5 Monaten – also 5 Spieltagen – ein Spieler der unabhängig von den Gründen es nicht geschafft hat ein Spiel zu realisieren, 5 Spieltage absolviert, jedoch 0 Punkte in allen Kategorien.

6. Folgende Schritte müssen eingehalten werden, wenn ein Spieler eine Herausforderung annimmt:

A) **BEIDE** Spieler, die sich geeinigt haben gegeneinander zu spielen, sind verpflichtet die angedachte Partie bei der Ligaleitung schriftlich anzumelden.

B) Hierzu sollte eines der folgenden Medien verwendet werden: per Whatsapp, per Mail (andreas@armadaligaberlin.de) oder per SMS an 0178-4814314.

C) Bitte schreibt in diese kurze Nachricht den Namen des Gegenspielers und, zur Zuordnung, den angedachten Spieltag!

D) Beide Spieler erhalten innerhalb von 24 Stunden eine Bestätigung\*, welche nun verbindlich für beide Spieler ist. Sie sind nun bis zum 1. des Folgemonats verpflichtet in Eigenregie bezüglich der Austragung, das Spiel durchzuführen.

E) Falls ein Spieler nur die Partie anmeldet und beide Spieler das Spiel stattfinden lassen ohne auf die "Freigabe" zu warten, wird das Spiel trotzdem gewertet. Vorausgesetzt die beiden Teilnehmer haben noch nicht gegeneinander gespielt in dieser Saison! In diesem Fall, wird es nicht gewertet und beide Spieler hätten an diesem Spieltag bisher kein Spiel bestritten.

F) Natürlich kann bei Bedarf oder unvorhergesehenen Ereignissen das Spiel verschoben werden (dies muss aber innerhalb der darauffolgenden 2 Wochen geschehen und hätte zur Folge, dass beide Spieler in diesem Monat 2 Spiele hätten [da ja der nächste Spieltag bereits läuft und hier wieder nur 4 Wochen zur Verfügung stehen und eingehalten werden müssen!]), die angedachte Verschiebung der Partie ist aber mit der Ligaleitung schriftlich zu klären.

\*Die Ligaleitung prüft hierbei ob beide Spieler noch nicht gegeneinander gespielt haben und ob auch tatsächlich beide Spieler jeweils von der Herausforderung wissen und, bei nichtstattfinden der Partie, dass daher keine unberechtigten Massnahmen ergriffen werden müssen und die Tabellsituation beeinflussen!

7. Falls das (freigegebene bzw. verpflichtende) Spiel bis zum 1. des Folgemonats nicht stattfand oder nach der Bitte um Verschiebung der Partie nach 2 Wochen nicht realisiert wurde, erhalten beide Spieler nur 1 Punkt für die Tabelle und 0 Punkte für alle weiteren Kategorien. Ebenso wird beiden Teilnehmern ein Spieltag angerechnet. Diese beiden Teilnehmer können in dieser Saison nicht mehr gegeneinander spielen. Es wird also so gewertet als hätten sie dies getan.
8. Nach 5 Monaten (5 Spieltagen) erfolgt (mit evtl Ausnahme von nachträglichen Partien die von der Ligaleitung genehmigt wurden – also spätestens 2 Wochen danach!) der Break der Vorrunde. Nun werden alle Spieler für das Finalturnier gewertet. Die 6 Spieler mit den meisten Punkten (abhängig nach der unter Punkt 7 erläuterten Tabellenplatzierung) qualifizieren sich für das Finalturnier.

Falls die 3. Saison aufgrund einer ungeraden Anzahl an Teilnehmern beginnen sollte oder eine ungerade Spieleranzahl im Laufe der Spielzeit aufgrund von Austritten eintreten sollte, tritt folgende Regelung in Kraft:

In dem Fall das alle Spieler an einem Spieltag „spielwillig“ sind, aber einer nun „spielfrei“ wäre, muss dieser trotz alledem ein Spiel vereinbaren. Dieses Spiel zählt z.B. für den Spieler welcher „spielfrei“ hätte als sein erster Spieltag und für den anderen Spieler als sein 2. Spieltag etc. (gilt für alle Spieltage bis zum 5. Spieltag!). Jeder Spieler der 5. Spieltage erreicht hat, kann nicht mehr herausgefordert werden. Wenn der „spielfreie“ Teilnehmer keinen Gegner für diesen Spieltag gefunden hat, innerhalb dieser 4 Wochenfrist – und er als letzter Spieler übrig ist – bekommt dieser Spieler keinen Spieltag automatisch angerechnet.

Aufgrund dessen wird es passieren, dass am Ende des 5 Spieltages sich in der Tabelle ein oder mehrere Spieler befinden, die „nur“ 4 Spieltage aufweisen können (wenn z.B. alle übrig gebliebenen Konstellationen krank, unpässlich waren oder abgelehnt hatten - sprich keine „gültige“ angemeldete Partie möglich war!). In diesem Fall werden von allen anderen Spielern die 5 Spiele erreicht haben, das jeweils schlechteste Ergebnis negiert. Diese Spieler haben dann alle ebenfalls 4 Spieltage, wie die anderen und somit ist eine neue Tabellenkonstellation und somit auch Startformation für das Finalturnier möglich. Die 6 besten kommen dann in diesem, Fall weiter ins Finalturnier.

Somit ist gewährt dass alle 4 Wochen ein Spieltag stattfindet unabhängig von den jeweiligen Umständen der Teilnehmer, es ist also im Eigeninteresse aller Spieler innerhalb eines Spieltages ein Spiel zu organisieren (so früh wie dies zu planen geht, bestenfalls am Monatsanfang!) und durchzuführen (dann bis spätestens zum Monatsende). Somit aktualisiert sich die Tabelle spätestens nach 4 Wochen automatisch (mit kleinen möglichen, aber genehmigten Verzögerungen aufgrund von Nachzüglern, welche aber nur zeitnah die Chance erhalten dieses Spiel leicht verspätet durchzuführen!). Dieses System basiert natürlich auf dem Grundgedanke, dass angemeldete Spieler auch spielen und 5 Partien bestreiten wollen.

Selbstverständlich können auch Spiele der jeweiligen Folgemonate/ Spieltage vorab eingereicht werden, sodass der komplette Monat zur Terminfindung für beide Spieler zur Verfügung steht!

Somit ist ebenfalls geplant das grob im Oktober (ab dem 1.10 möglich!) das Finalturnier mit dem darauffolgenden Finale stattfinden wird!

Die Kontaktdaten werden per Mail zugesandt und der dazugehörige Flottenpool aller Teilnehmer werden online per Dropbox unter:

[https://www.dropbox.com/sh/ic2w2saqvvi3vwy/AADENWrvMLXqzo\\_r2oiMoFlia?dl=0](https://www.dropbox.com/sh/ic2w2saqvvi3vwy/AADENWrvMLXqzo_r2oiMoFlia?dl=0) bereitgestellt, damit jeder alles einsehen und man sich untereinander verabreden und vorbereiten kann. Auf Wunsch können diese Daten auch zusätzlich als PDF per Mail zugesandt werden.

Falls ein Spieler in der laufenden Saison ausscheidet, haben alle Spieletage – die die schon stattfanden weiterhin Bestand. Der ausgeschiedene Spieler erhält für alle Vorrundenspiele 0 Pkt. in allen Kategorien 5 Spieltage angerechnet und kann nicht mehr herausgefordert werden.

Falls „nur“ 6 Teilnehmer für die 3. Saison zusammen kommen, gelten alle Regeln wie bisher, jedoch finden dann nur 4 Spieltage statt – müssen also nur 4 Spiele in 4 Monaten organisiert werden.

## 9) FINALTURNIER & FINALSPIEL

Nach Beendigung der Vorrundenspiele findet das Finale statt, welches aus 2 Teilen besteht. Der erste Teil ist das Finalturnier, in dem für jeden Spieler 3 Spiele stattfinden werden. **Die 6 qualifizierten Spieler der Vorrunde (Pkt. 8.8) nehmen am Finalturnier teil (Teil 1)**, welches an einem Tag im Southside ausgetragen wird. Im zweiten Teil, wird der 1. und 2. Platz der aus Teil 1 resultierenden Tabelle gegeneinander ein Finale bestreiten, um den 3. Berliner Großadmiral zu erspielen. Eine Woche später (oder zu einem separat vereinbarten Termin mit der Ligaleitung und dem Southside) wird das Finale zwischen dem 1. und 2. Platz des ersten Teils ausgetragen.

**Die Spielpaarungen ergeben sich aus den errungenen Punkten. Der erste Spieler der Tabelle aus der Vorrunde spielt gegen den 2, der 3 gegen den 4 und der 5 gegen den 6 Platz!. Für die weiteren 2 Spiele wird das Spielsystem lt. den FFG Regeln fortgeführt. Die Spielpaarungen ergeben sich dann aus den errungenen Punkten. Wie gewohnt spielt der beste Spieler gegen den zweitbesten, etc. (wie im Regionalturnier).**

**Nach den 3x3 Spielen werden die ersten beiden Plätze ein klassisches Finale ausgetragen, die „Endschlacht“. Es werden keine Punkte aus dem Finalturnier mitgenommen, sodass beide Spieler die gleiche Chance haben den Titel zu holen!**

Auch hier gilt allerdings wieder die Nutzung des Flottenpools. Am Finalturniertag müssen alle Spieler 3 vorgefertigte Flottenlisten fertigen und vor Beginn bei der Ligaleitung einreichen und prüfen lassen. Jeder Spieler kann nach Freigabe der Listen von Spiel zu Spiel entscheiden mit welcher Liste er das kommende Spiel bestreiten möchte. Spieler die nur eine oder zwei Listen einreichen vor Beginn – haben nur die Auswahlmöglichkeit der dann eingereichten Listen. Die Listen sind spätestens am Tag vor dem Turnier bis 23.59Uhr per Mail einzureichen. Listen die am Finalturniertag eingereicht werden, werden nicht zugelassen. Allerdings können Absprachen mit der Ligaleitung abgehalten und in Ausnahmefällen verspätete Listen zugelassen werden – dies liegt im Ermessen der Ligaleitung. Teilnehmer die ohne Flottenlisten an dem Finalturniertag erscheinen, haben automatisch alle Spiele verloren und die jeweiligen Gegner erhalten, 8 Tabellenpunkte und +140 Differenzpunkte aus Treffern. Der Teilnehmer ohne Listen erhält jeweils immer 0 Pkt. In allen relevanten Kategorien.

Das Finalturnier findet zu einem festgesetzten (mit allen Teilnehmern abgesprochenen) Termin in den Geschäftsräumen des Southside Berlin statt (Änderungen bezüglich des Austragungsortes behält sich die Ligaleitung vor). **Ebenfalls muss zur Endschlacht, dem großen Finale (1. und 2. Platz des Finalturniers) der Flottenpool genutzt werden, um eine 400er Flotte zu erstellen. Das Finale und die feierliche Pokalübergabe für den 3. Berliner Armada Liga Großadmiral findet nach Absprache aller Beteiligten statt.**

Falls ein Spieler am Finaltag dennoch nicht antreten sollte (max. 60 min nach vereinbartem Spielstart, bzw. ebenfalls bei fehlender Kommunikation seinerseits aus) - hat er verloren und der zweite Teilnehmer der Begegnung gewinnt kampflos.

## 10) VERÖFFENTLICHEN DER ERGEBNISSE

Das Ergebnis einer Partie ist von einem der beiden Teilnehmer (bitte in Eigenregie selbst bestimmen) an die Ligaleitung, mittels ausgefülltem und von beiden Spielern unterschriebenem Spielberichtsbogen („Spielbericht“ - vorgefertigte Liste der Ligaleitung – wird jedem Teilnehmer nach der Anmeldung per Mail zugesandt) umgehend zu übermitteln (z.B. mittels Foto oder PDF per Mail

an die Ligaleitung). Ebenso müssen nachdem selben Prinzip beide „Flottenlisten“ nachdem Spiel übermittelt werden. Falls Übertragungsfehler auftreten sollten, muss die Ligaleitung informiert werden. Nach Veröffentlichung haben alle Teilnehmer 4 Wochen Zeit, um Übertragungsfehler anzuzeigen und eine Korrektur zu beantragen. Nach dieser Zeit gilt das veröffentlichte Ergebnis.

Falls eine Zusendung des „Spielberichtes“ und der beiden „Flottenlisten“ nicht geschieht, egal ob mit oder ohne Absicht (und unabhängig davon was beide Spieler „aussagen“, zu dem jeweiligen Spielstand), wird das Spiel für beide Teilnehmer als verloren, in allen Kategorien mit 0 Punkten und für beide Teilnehmer mit einem Spieltag mehr gewertet. Somit sind die beiden beteiligten Spieler der Spielpaarung des jeweiligen Spieltages selbst verantwortlich für die Übermittlung der Daten. Die Übertragung sollte, als kleine Anleitungshilfe, der Gewinner der Partie machen, damit er auch seine Punkte bekommt!

Das Ergebnis wird unmittelbar nach Erhalt veröffentlicht und die Tabelle integriert (unter [www.MoseisleyRaumhafen.com](http://www.MoseisleyRaumhafen.com) und per Dropbox unter:

[https://www.dropbox.com/sh/ic2w2saqvvi3vwy/AADENWrvMLXqzo\\_r2oiMoFlia?dl=0](https://www.dropbox.com/sh/ic2w2saqvvi3vwy/AADENWrvMLXqzo_r2oiMoFlia?dl=0) .

#### 11) DIE PREISSTRUKTUR/ LIGALEITUNG & DATENSCHUTZ

Generell erhalten alle Teilnehmer der Armada Liga Berlin 10% auf alle Artikel des Southsides und auf alle Star-Wars Armada Artikel sogar 20%.

Der Gewinner, der Berliner Großadmiral gewinnt den heiß begehrten Ligapokal, darüber hinaus erhalten alle Teilnehmer des Finalturniertages Präsente für ihre Platzierungen. Falls es noch der finanzielle Rahmen erlaubt, werden die restlichen Teilnehmer ebenfalls „kleine“ Präsente bekommen – dies wird aber abhängig sein von der Teilnehmeranzahl und der noch zur Verfügung stehenden Präsente. Falls es verschiedene Präsente geben wird, werden diese per Losverfahren den jeweiligen Teilnehmern zugeworfen.

Durch die Startgebühr werden die Preise und die Durchführung des Finaltags finanziert. Abhängig von der Teilnehmeranzahl und der dadurch eingezahlten Summe der Anmeldegebühr, behält sich die Ligaleitung zusätzlich ein kleines Präsent für den Vizeadmiral und evtl. „Give Aways“ für alle Teilnehmer, am Finalturnier, vor.

#### Die Ligaleitung:

Andreas Küchler – [andreas@armadaligaberlin.de](mailto:andreas@armadaligaberlin.de) – 0178/ 481 43 14

Christian Bock - [christian@armadaligaberlin.de](mailto:christian@armadaligaberlin.de) – 01520/ 291 22 43

#### Datenschutz:

Alle personenbezogenen Daten werden ausschließlich zur Kontaktaufnahme und zur Koordination der Spielbegegnungen verwendet und werden nur per Mail an die Teilnehmer verschickt und nicht veröffentlicht oder an Dritte weitergereicht. Die Ausnahme stellt hierbei die Emailadresse mit dem dazugehörigen Namen jedes Teilnehmers dar, die alternativ als Kontakt für jeden unter [www.MoseisleyRaumhafen.com](http://www.MoseisleyRaumhafen.com) und [www.armadaligaberlin.de](http://www.armadaligaberlin.de) veröffentlicht wird. Mit der verbindlichen Anmeldung verpflichten sich alle Teilnehmer die erhaltenen Kontaktdaten vertraulich



zu behandeln und ausschließlich für den Ligaspielbetrieb zu nutzen. Sie verpflichten sich darüber hinaus die Daten nicht an Dritte weiterzugeben (außer nach Absprache und Einverständnis).

Alle Infos und notwendigen Dokumente stehen zum ausfüllen als PDF in unserer Dropbox unter:  
[https://www.dropbox.com/sh/ic2w2saqvvi3vwy/AADENWrvMLXqzo\\_r2oiMoFlia?dl=0](https://www.dropbox.com/sh/ic2w2saqvvi3vwy/AADENWrvMLXqzo_r2oiMoFlia?dl=0)

(bitte benutzt die Mailadressen, um Spielberichte, Flottenlisten und Flottenpools zu übermitteln)

Regelstand 1.5.2018