



IMPERIUM TERTIUS 40K - Rules Pack

Herzlich Willkommen beim familiären Turnier im Herzen Ostfrieslands.
In diesem Dokument findet Ihr alles Wissenswerte zum Turnier.

Vorwort

Wir möchten uns hier gerne bei der Community, insbesondere bei den **40Kings**, den Jungs von **Target Priority** und ganz besonders den **Weekend Warriors** aus Kiel bedanken, die uns mit vielen Infos, Ideen und mehr geholfen haben, die Hürden für einen erfolgreichen Start als neue Turnierserie zu meistern. Vielen herzlichen Dank von uns allen.

Übersicht

- Tagesturnier am 19.10.2024 in Ostrhauderfehn (bei Leer)
- 3 Spiele mit 2000 Punkten Strike Force nach aktuellen Regeln
(Pariah Nexus)
- Feste Layouts und Missionen
- Nur bemalte Armeen mit erweiterten Anforderungen an Battle Ready
- Anmeldung über TableTopTurniere.de und BestCoastPairungs.com
- Armeelistenabgabe und Pairings über BestCoastPairungs.com

Organisatorisches

Kontakt

Bei Fragen jeglicher Art könnt Ihr uns jederzeit per [Mail](#) oder über T3 erreichen. Neue Informationen zum Turnier gibt es auch in unserem Discord Channel im [Target Priority Discord](#).

Wichtige Deadlines

Deadline für Regeländerungen und Armeelisten Abgabe:

13.10.2024 23.59 Uhr

Spiel 1:

19.10.2024 09.15 Uhr Spiel 1

Anmeldung

Alle Teilnehmenden müssen sich über TabletopTurniere.de und BestCoastPairungs.com beim Turnier anmelden und 30,00 € Startgeld mit PayPal "an Freunde und Familie senden" an folgende PayPal Adresse überweisen: eckle.andreas@googlemail.com

Bitte unbedingt "IMPERIUM TERTIUS RTT" und euren vollständigen Namen angeben und ob Ihr *Vegetarisches Essen* möchtet.

Die Anmeldung gilt als vollständig, wenn das Startgeld eingegangen ist. Wenn alle Startplätze belegt sind, meldet euch bei T3 an und überweist das Startgeld. Dadurch werdet ihr automatisch auf die Warteliste gesetzt. Sobald jemand abspringt, rückt ihr automatisch nach. Startplätze können nicht übertragen werden. Falls ihr unverhofft nicht am Turnier teilnehmen könnt, erstatten wir euch gerne bis zu 14 Tage vor Turnierstart das Startgeld zurück (bis einschließlich 13.07.2024).

Veranstaltungsort

Das Turnier findet wie immer im "Gemeindezentrum Alte Volksschule II", Kirchstrasse 221, 26842 Ostrhauderfehn statt. [Googlemaps Link](#)

Es erwarten Euch großzügige Spieltische, klimatisierte moderne und gedämmte Räume mit viel Platz. Ausreichende Parkplätze direkt am Gebäude.



Verpflegung

Wie immer bekommt Ihr bei uns ständig frischen Kaffee und Tee, gekühlte Getränke wie Apfelschorle, Wasser und Iso Drink.

Mittags gibt es wieder vernünftiges Essen von unserem Stamm Catering Service.

Nachmittags werdet Ihr mit selbstgemachten Kuchen versorgt.

Armeelisten Abgabe

Die Armeeliste muss bis 13.10.2024, 23:59 Uhr über die BestCoastPairings.com App abgegeben werden. Die Armeeliste kann im BattleScribe Format "eMail" oder per Export aus der Warhammer 40k App eingereicht werden.

Solltet Ihr bei einem dieser Schritte Schwierigkeiten haben, kontaktiert uns bitte rechtzeitig.

Alle Armeelisten werden einige Tage vor dem Turnierstart in der App freigeschaltet und einsehbar sein.

Armeelisten Kontrolle

Die Armeelisten werden durch die Orga kontrolliert. Bei Unstimmigkeiten sind Änderungen umgehend vorzunehmen und die aktualisierte Liste der Orga bereit zu stellen.

Turnier Regeln und Ablauf

Turnierablauf

08.30 - 09.00 Einlass und Anmeldung

09:00 - 09:15 Begrüßung und Paarung Spiel 1

09:15 - 12:15 Spiel 1: Take and Hold, Raise Banners, Tipping Point

12:15 - 13:15 Mittagspause und Best Painted Wahl

13:15 - 16:15 Spiel 2 : Supply Drop, Smoke and Mirrors, Hammer and Anvil

16:15 - 16:30 Kaffeepause

16:30 - 19:30 Spiel 3 : Take and Hold, Hidden Supplies, Search and Destroy

19.30 - 19:45 Siegerehrung

Turnierformat

Das Turnier wird über 3 Spiele ausgetragen. Für jedes Spiel stehen 3 Stunden Spielzeit zur Verfügung.

Die Pairings für Spiel 1 werden zufällig bestimmt. Teilnehmende aus gleichen Teams werden in Spiel 1 nicht gegeneinander gepairt.

Die Pairings für Spiel 2 und 3 werden nach Schweizersystem mit folgenden Faktoren bestimmt: Siege / Battle Points / Random.

Die Endplatzierung wird ebenfalls über Siege / Battle Points / Strength of Schedule bestimmt. Das heißt, Teilnehmende mit einer höheren Anzahl Battlepoints werden über Teilnehmende mit der gleichen Siegeszahl platziert.

Ergebnisse eintragen

Alle Teilnehmenden tragen das Ergebnis ihres Spiels selbständig, innerhalb der vorgegebenen Spielzeit, bei BCP ein. Hierzu gebt ihr bei BCP euer Spiel-Ergebnis nach der 20:0 Matrix ein. Beispiel: Wenn ihr z.B. 63 zu 30 Siegpunkte gespielt habt, habt ihr 33 Punkte Differenz, d.h. 17:3 Punkte in

der 20:0 Matrix. Bitte ladet euch vor dem Turnier die BCP-Player App herunter und macht euch damit vertraut.

20:0 Matrix

Differenz	Gewinner	Verlierer
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

Schiedsrichter, Fairplay und Strafen

Wir erwarten, dass sich alle Teilnehmenden fair verhalten und richten uns dementsprechend nach dem ITC Verhaltenskodex. Verstöße können mit Strafpunkten, Disqualifikation oder Sperrung für zukünftige Turniere geahndet werden. Vor Ort wird es „Playing Judges“ geben, diese werden zu Beginn des Turniers bekanntgegeben und können bei Regelfragen konsultiert werden.

Schachuhrregeln

Das Verwenden einer Schachuhr ist ausdrücklich erwünscht. Wenn ihr mit der Schachuhr nicht geübt seid oder euch die Schachuhrregeln unklar sind, dann lasst sie euch vor dem Spiel genau erklären.

Schachuhrregeln:

1) Wann eine Schachuhr eingesetzt wird: Sobald eine/r von euch es wünscht, müsst ihr in eurem Spiel eine Schachuhr verwenden.

2) Die Zeit wechseln: Ihr seid verantwortlich für eure eigene Zeit. Sprecht vor dem Spiel miteinander darüber, für welche Aktionen ihr die Zeit wechselt und kündigt immer an, wenn ihr die Schachuhr drückt. Wir empfehlen, dass ihr euch immer selbst die Zeit nehmt, sobald ihr eine Aktion ausführt, während der die andere Person selbst nicht weiterspielen kann. Beispiel dafür sind: Schutzwürfe, für die mehr als 3 Sekunden dauern, Abwehrfeuer und Nahkampfaktivierungen, Moraltests, Anwendung von CP-Rerolls und sonstigen defensiven Stratagems, Fragen nach den Regeln der gegnerischen Armee.

3) Start der Schachuhr: Prüft kurz vor der Aufstellung, wie viel Zeit bis zum Rundenende übrig ist und stellt dementsprechend die Uhr ein. Der "Verteidiger" stellt die erste Einheit auf und startet anschließend die Uhr. Wenn ihr zum Beispiel um 9:15 mit der Aufstellung beginnt und um 12 Uhr die Runde endet, dann stellt für beide Seiten jeweils 1:22min (= 2:45 / 2) ein.

4) Letzte Aktion bei Ablauf der Zeit: Wenn eure Zeit auf der Uhr ausläuft, könnt ihr die Aktion, die ihr zu diesem Zeitpunkt ausführt, noch vollständig zu Ende ausführen. Kündigt vor dem Auslaufen der Uhr an, dass dies eure letzte Aktion ist. Die Aktion kann zum Beispiel die Bewegung einer Einheit, die kompletten Schussattacken einer Einheit, oder eine Nahkampf Aktivierung sein. Solche Aktionen müssen ordentlich und legal ausgeführt werden. Es ist nicht zulässig, Einheiten hektisch ohne Formation

aufzustellen, Einheiten ohne Messen zu bewegen oder die normale Rundenreihenfolge zu missachten.

5) Aktionen nach Ablauf der Zeit: Wenn die Uhr für eine Person abgelaufen ist, wird die Zeit nicht mehr gewechselt. Wenn eure Zeit ausgelaufen ist, dann dürft ihr ausschließlich folgende Aktionen durchführen:

a) Schutzwürfe inkl. weiterer Schutzwürfe wie "Feel-No-Pains" oder Rerolls, wenn sie im Datasheet stehen

b) Battleshock Tests

c) Punkte für die Primär- und Sekundärmission erfüllen, wenn dafür keine weiteren Aktionen notwendig sind.

Jegliche Würfe sind dann zügig und ohne Bedenkzeit zu erledigen. Es dürfen keine CP-Rerolls und keine Stratagems angewendet werden. "Eingebaute" Rerolls wie 1er Reroll für "Feel No Pain" Würfe oder LuckWürfe dürfen verwendet werden

6) Verzicht auf Aktionen zum Sparen von Zeit: Um Zeit zu sparen, könnt ihr jederzeit darauf verzichten, Aktionen durchzuführen, die von den Regeln her eigentlich verpflichtend wären. Wenn ihr dies tut, dann kann euer Gegner/eure Gegnerin sich das Ergebnis dieser Aktion frei zum eigenen Vorteil auswählen.

Beispiele für solche Aktionen sind: Nahkampfattacken auswürfeln, Modelle platzieren. Euer Gegner/eure Gegnerin kann wählen, dass alle Nahkampfattacken nicht treffen oder dass alle Attacken treffen und verwunden.

Regeln und Missionen

Alle aktuellen Regeln für Strike Force Missionen finden Anwendung. **Es sind ausschließlich bemalte Modelle zugelassen.** Solltet ihr nicht oder nur teilweise bemalte Modelle mitbringen, so werdet ihr von der Orga gebeten,

sie vom Spielfeld zu entfernen. Diese gelten dann im Sinne dieses Spiels und aller folgenden Spiele als Verluste.

Wir setzen zusätzliche Anforderungen an Battle Ready Armeen. Wenn eure Armee Battle Ready ist, dann erhaltet ihr pro Spiel 10 zusätzliche Missionspunkte. Wenn ihr diese Anforderungen nicht erfüllt, könnt ihr mitspielen, erhaltet aber eben die zusätzlichen Punkte nicht.

Die gewählten Missionen findet ihr unter Turnierablauf.

Regel Deadline für Neuerscheinungen ist zwei Wochen vor dem Turnier. Wir behalten uns vor, Publikationen ohne FAQ nicht oder nur unter Auflagen für das Turnier zuzulassen.

FAQs

Es gelten alle GamesWorkshop FAQs und das aktuelle Balance Dataslate.

Zusätzlich kommt das [WTC-FAQ](#) vollumfänglich zur Anwendung.

Die Rangfolge von Regel Dokumenten auf dem Event ist:

WTC FAQs > Englische GW FAQs > Englischer Codex/Index > Englischs Grundregelbuch

Gelände und Missionen

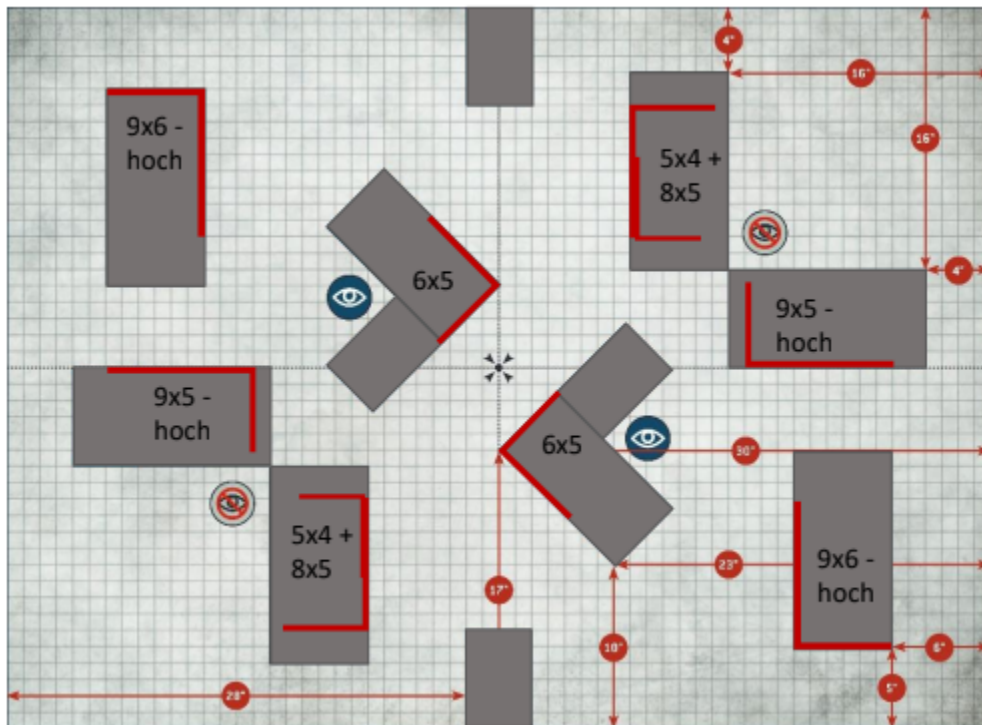
Wichtige hinweise zu den Layouts:

1. Die Ruinen haben den entsprechend farbigen Punkt auf der Unterseite, bitte achtet darauf, dass sie in der richtigen Gelände Zone

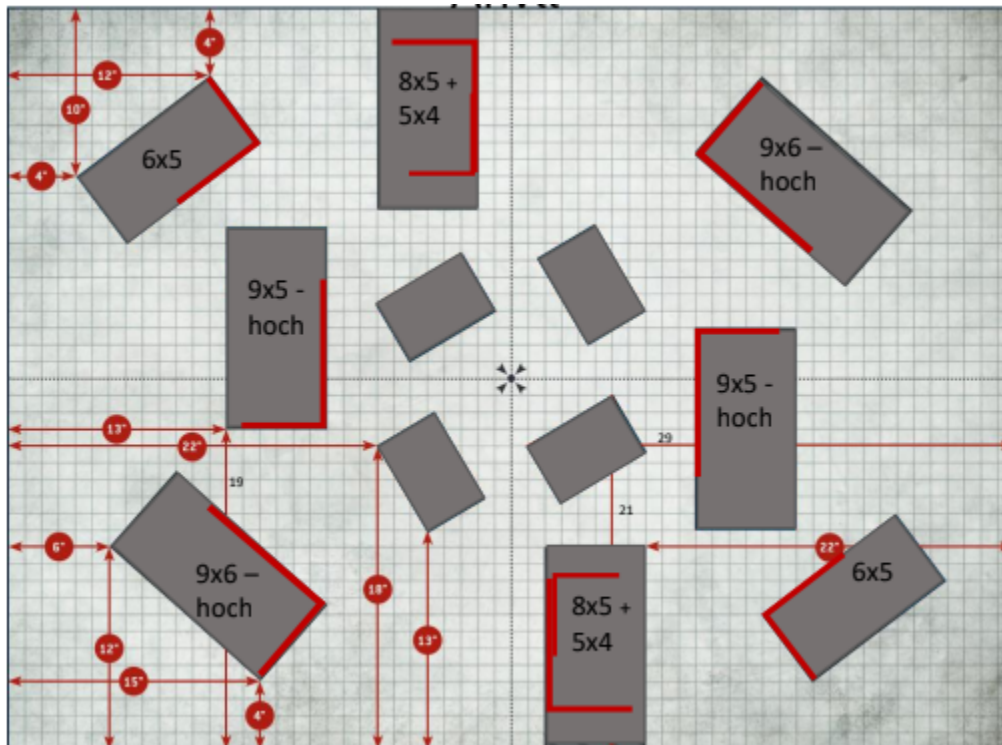
stehen. Die Geländezonen liegen nach den Maßen der Bilder auf dem Tisch.

2. Die Marker auf diesen Bildern dienen nur zur Orientierung und müssen am Tisch noch korrekt ausgemessen werden
3. Für Regeln, wie z.B. Super-Heavy-Walker oder Fly gelten alle Ruinen als an allen Stellen gleich hoch. Hierzu ist der höchste Punkt heranzuziehen. Alle Ruinen Wände gelten als komplett geschlossen.
4. **Alle** Geländestücke sind unten zu.

Spiel 1: Layout 1, Take and Hold, Raise Banners, Tipping Point

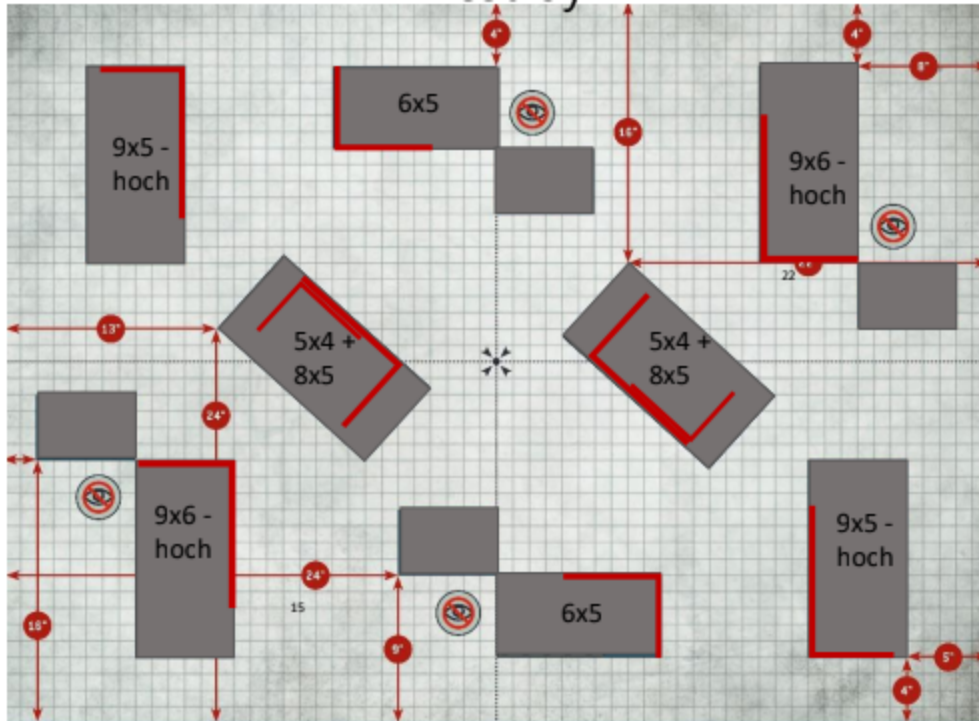


Spiel 2: Layout 8, Supply Drop, Smoke and Mirrors, Hammer and Anvil



(2 Geländeteile zusätzlich)

Spiel 3: Layout 2, Take and Hold, Hidden Supplies, Search and Destroy



Wann ist meine Armee Battle Ready?

Eure Armee ist Battle Ready, wenn alle eure **Modelle** Battle Ready sind und ihr alle nötigen **Spielutensilien** und **Marker** dabei habt.

Ein Modell ist Battle Ready, wenn es die Standards für **Bemalung und Basegestaltung**, **Basegrößen**, **WYSIWYG**, **Umbauten** und **Count-As Regeln** erfüllt.

Damit stellen wir bewusst zusätzliche Anforderungen an **Battle Ready** Armeen. Wenn eure Armee Battle Ready ist, erhaltet ihr pro Spiel 10 zusätzliche Missionspunkte. Wenn ihr diese Anforderungen nicht erfüllt,

könnt ihr zwar mitspielen, erhaltet aber eben die zusätzlichen Punkte nicht. Unbemalte Modelle sind weiterhin nicht zugelassen! Solltet ihr nicht oder nur teilweise bemalte Modelle mitbringen, so werdet ihr von der Orga gebeten, sie vom Spielfeld zu entfernen. Diese gelten dann im Sinne dieses Spiels und aller folgenden Spiele als Verluste.

In allen Fällen gilt, wenn ihr euch nicht sicher seid, ob ihr die Anforderungen für Battle Ready erfüllt, kontaktiert uns vor dem Turnier. Es kann Ausnahmen geben.

Basegrößen

Battle Ready Modelle müssen auf Bases mit aktueller Größe stehen. Im englischen Games Workshop Webshop findet ihr unter "Beschreibung" für jede Einheit die aktuelle Basegröße. Modelle mit Bases aus älteren Boxen gelten nicht als Battle Ready. Als Deadline für evtl. Änderungen im Webshop gilt die Regel Deadline. Basinge und andere Erweiterungen sind erlaubt.

WYSIWYG

(What-You-See-Is-What-You-Get)

Battle Ready Modelle müssen WYSIWYG (What-You-See-Is-What-You-Get) sein. Das heißt, es muss erkennbar sein, welche Ausrüstung ein Modell besitzt und zu welcher Einheit es gehört. Das Originalmodell im Games-Workshop Webshop gilt als Referenz. Es steht euch frei, auf welche Weise ihr die Einheiten Zugehörigkeit markiert. Standardausrüstung wie Granaten, Pistolen und weitere Ausrüstung, die nicht am Originalmodell erkennbar sind, sind von dieser Regel ausgenommen.

Umbauten und Count-As Regeln

Bei Umbauten und Count-As Modellen muss klar erkennbar sein, um welches Modell es sich handeln soll. Lasst eure Umbauten vor dem Turnier von uns absegnen!

Grundlegende Spielutensilien

Um eure Armee in der vorgegebenen Spielzeit spielen zu können, müsst ihr Würfel, Maßband, Missionszielmarker und alle benötigten Codices und Regelwerke in gedruckter oder digitaler Form (plus ein aufgeladenes Endgerät) mitbringen. Wir empfehlen eine Schachuhr mitzubringen.

Erweiterte Spielutensilien

Karten & Marker Für jede aktivierbare Fähigkeit, jedes Stratagem und jede Psikraft in eurer Armee, deren Effekt länger als eine Phase dauert (also zum Beispiel bis zum Beginn der nächsten Commandphase), müsst ihr eine klar erkennbare Markierung mitbringen. Dies kann eine beschriebene Karte, ein farbiger Chip oder ein sonstiger Token sein.