



Beach Clash Rulespack

04.01.2025 • 3 Spiele • 2000 Punkte • Pariah Nexus • Matched Play

Turnierübersicht:

Veranstaltungsort:	Strandhotel, Weissenhäuser Strand, Seestraße 1, 23758 Wangels
Kontakt:	Mail: BeachClashwh40k@Web.de Discord : Jänke T oder Kopfnusspalme
Verpflegung:	Mittagsessen und Kaffee-/Wasserflatrate sind inklusive
Parken:	Das Parken ist für euch kostenlos
Anmeldung:	TabletopTurniere.de und bestcoastpairings.com
Startgeld:	49€ / Schüler, Azubis und Studenten 35€
Paypal:	BeachClashwh40k@web.de (Familie und Freunde) VWZ: beach-clash/Vorname „Nickname“ Nachname
Ticket-Rückgabe:	Rückgabe bis 14 Tage vorher (21.12.2024)
Regeldeadline:	28.12.2024
Listenabgabe:	28.12.2024

Turnierablauf:

Samstag 04.01.2025

08:15 – 08:45:	Anmeldung
08:45 – 09:00:	Begrüßung
09.00 – 12:15:	Spiel 1
12:15 – 13:15:	Mittagspause + Best Painted
13:15 – 16:30:	Spiel 2
16:30 – 17:00:	Pause
17:00 – 20:15:	Spiel 3
20.30 – 20:45:	Siegerehrung

Weitere Informationen und Regeln:

Veranstaltungsort und Verpflegung

Veranstaltungsort: Strandhotel/Tagungszentrum (Raum Schleswig-Holstein)
Weissenhäuser Strand, Seestraße 1, 23758 Wangels.
Nutzt am besten die Einfahrt G!

Parken: Das Parken ist kostenlos.
Ihr bekommt vor Ort ein Parkticket.

Mittagessen: Ein Mittagessen (wählbar aus 3 tollen Gerichten) ist inklusive.
Gegessen wird im Restaurant Sonnenrose (ca. 50m entfernt).

Getränke: Eine Kaffee-/Wasserflatrate ist inklusive.
Weitere Getränke können vor Ort erworben werden.

Allgemeines

Spielutensilien: Würfel, Schachuhr, Maßband etc. müssen mitgebracht werden.
Marker müssen nicht mitgebracht werden!

Andauernde Effekte: Andauernde Effekte müssen kenntlich gemacht werden.

- Scoring Sheets:** Scoring Sheets werden wir euch zur Verfügung stellen.
Wer möchte, kann natürlich auch das Scoring per App durchführen oder sich eigene Scoring Sheets mitbringen.
- Schachuhr/Spielzeit:** Das Benutzen einer Schachuhr ist erwünscht
(Infos hierfür findet ihr im Turnier FAQ).
Die Spielzeit beträgt 3:15 Stunden inklusive Armeevorstellung.
- Schiedsrichter:** Es werden ausreichend Schiedsrichter zur Verfügung stehen.
- Spielverhalten:** Wir setzen voraus, dass sich jeder an die Regeln hält aber behalten uns vor, bei Fehlverhalten oder Betrug Strafpunkte zu vergeben.
Geht mit eurem Gegenspieler fair und respektvoll um, so wie ihr es euch andersherum auch wünscht.
Wir empfehlen euch nach Intent zu spielen und euch gegenseitig auf „Gotcha“-Momente eurer Armee aufmerksam zu machen.
- Foto-/Filmerlaubnis:** Alle Teilnehmer stimmen zu, im Rahmen des Turniers, aufgenommen und veröffentlicht zu werden.
- Verzichtserklärung:** Wir übernehmen keine Haftung für Schäden und Verluste.
- Best Painted:** Best Painted wird durch die Spieler selber gewählt.
Weitere Informationen erhaltet ihr direkt vor Ort.
- Gültige Quellen:** Es gelten die aktuellen GW-FAQs und das aktuelle Balance Dataslate.
Zusätzlich kommt das WTC FAQ zur Anwendung.
- Sponsoren:** Kutami, Taschengelddieb, Da Red Button, Urban Artworx, Warfactor, Safe & Sound, Battleground Tabletop, Mirco Art Studio, Tabletop Basics, Gamemat.eu, Montana Cans, Radaddel.

Pairings/Ranking

- Pairings:** Spiel 1 wird zufällig gepaart.
Ab Spiel 2 random in den Brackets.
- Platzierungen:** Ranking nach SUN/20:0 Pkt/Wins Sos/ Battle Points SoS.

Armeelisten

- Format:** Die Listen müssen über [Newrecruit](#) oder der Warhammer 40K App erstellt werden.
- Listenabgabe:** Stellt eure Listen bitte bei [BCP](#) bis zur Deadline (s.o.) ein.
- Listenkontrolle:** Die Listenkontrolle übernimmt die Orga
- Befestigungen:** Befestigungen sind nicht erlaubt.

Spielfiguren

Bemalung:

Die Bemalung muss dem Battle-Ready-Standard entsprechen:

- Alles muss vollständig gebaut sein
- drei Grundfarben, Shades oder Highlights sind erkennbar
- eine minimale Gestaltung der Base ist sichtbar

Bases:

Alle Modelle müssen auf aktuellen Bases stehen. Dafür zählen die GW Angaben und die [WTC-Tabelle](#).

Count as:

Gerne dürft ihr mit „count as Modellen“ spielen, wenn sie vorher von der Orga abgesegnet wurden. Meldet euch hierfür bitte rechtzeitig vor dem Turnier.

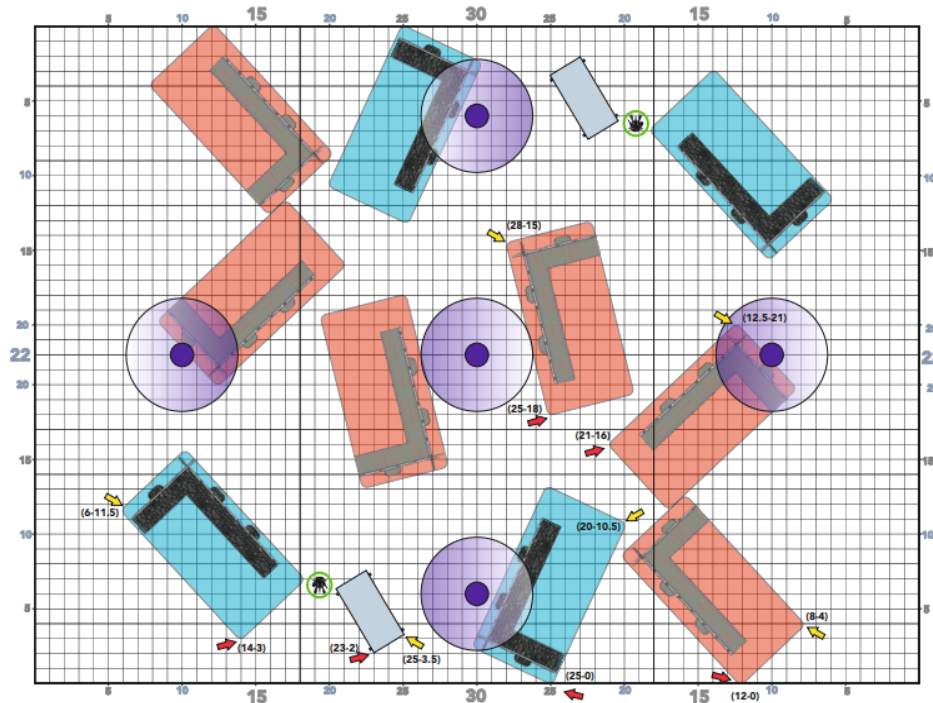
WYSIWYG:

Es muss erkennbar sein, welche Ausrüstung ein Modell besitzt und zu welcher Einheit es gehört. Wenn ihr euch nicht sicher seid, fragt auch hier vor dem Turnier bei der Orga nach.

Layouts:

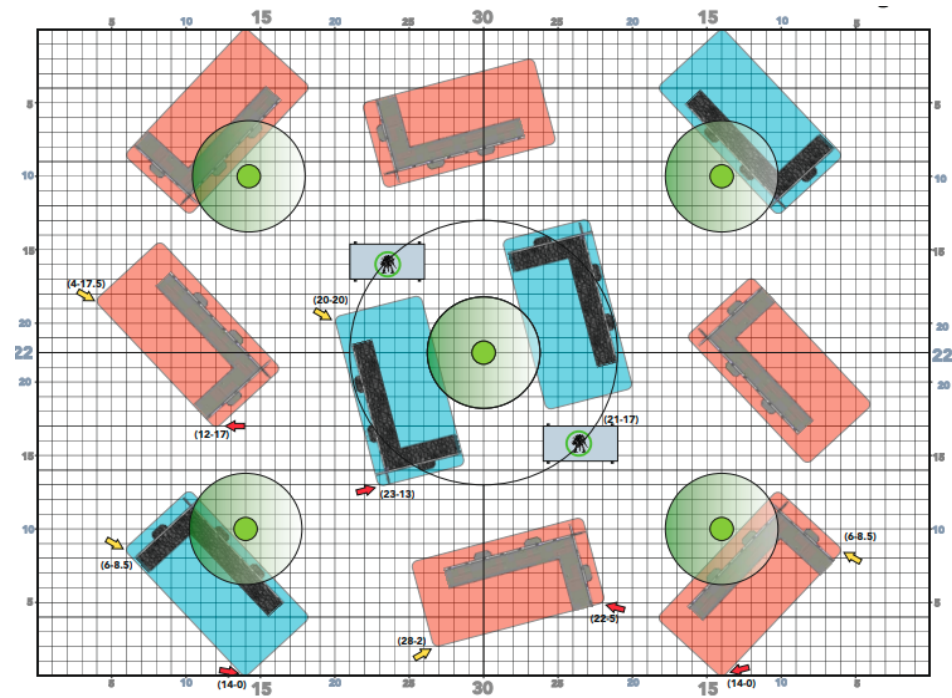
Spiel 1:

Hammer and Anvil – Take and Hold – Raise Banner



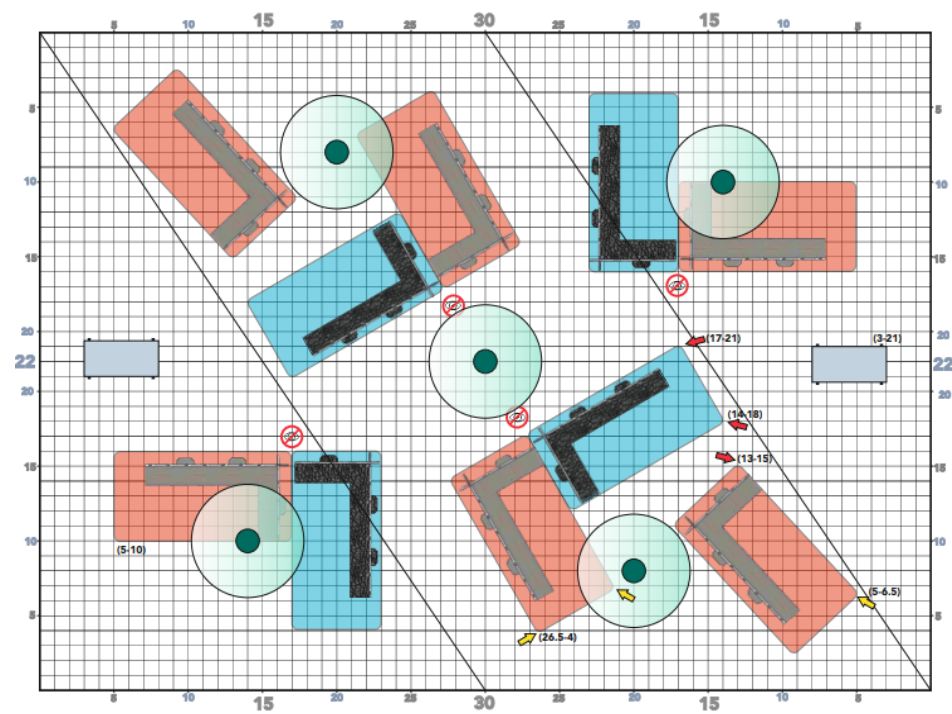
Spiel 2:

Search and Destroy – Scortched Earth – Swift Action



Spiel 3:

Crucible of Battle – Linchpin – Stalwarts

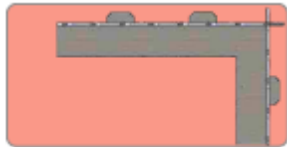


Terrain Index:



Länge: 9" / Breite: 5" / Höhe: 9,5"

****Alle Ruinen werden ohne Etagen gespielt****



Länge: 9" / Breite: 5" / Höhe: 5"

****Alle Ruinen werden ohne Etagen gespielt****



Länge: 5" / Breite: 2,5" / Höhe: 5"



Dieser Teil der Ruine ist kleiner als 4".



Dort kann **keine** Sichtlinie zwischen den Ruinen gezogen werden.



An dieser Stelle passt JEDES Modell durch, darf seine Bewegung aber nicht im Gelände beenden.



An dieser Stelle passt JEDES Modell von allen Seiten an dem Container vorbei, darf seine Bewegung aber nicht im Gelände beenden.

Wegbeschreibung:



Nehmt am besten **Einfahrt G** und parkt auf dem markierten **Hotelparkplatz**.
Ihr könnt natürlich auch die anderen, auf dem Lageplan verzeichneten Parkplätze, nutzen.

Entfernung zur Location:

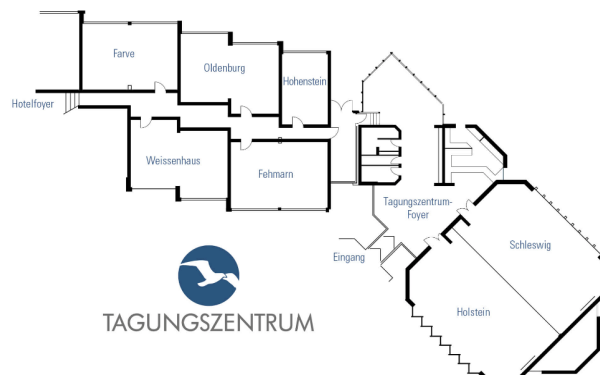
- a) Von Hotelparkplatz ca. 200m
- b) Von P2 ca. 500m

Das Turnier findet im **Tagungszentrum (Raum Schleswig-Holstein)** statt, welches dem **Strandhotel** direkt angeschlossen ist.

Das Tagungszentrum hat einen direkten Zugang, ist aber auch über das Strandhotel zu erreichen.

Gelände: <https://drive.google.com/file/d/139jr520Oj3rIBaNAZm8psYAJWbkHrEd7/view?usp=sharing>

Tagungszentrum: <https://www.weissenhaeuserstrand.de/tagungshotel-ostsee/tagungsraeume-strandhotel/>



Turnier FAQ:

Schachuhr:

Sobald ein Spieler mit Schachuhr spielen möchte, wird das Spiel mit einer Schachuhr ausgetragen!

Nach der Armeevorstellung prüft ihr hierfür die Zeit, die laut BCP für das Spiel übrig bleibt (diese wird von der Orga auf einer Leinwand übertragen) und stellt eure Schachuhr dementsprechend ein.

Jedem Spieler stehen dabei maximal 1:30 Stunden zur Verfügung.

Ein Spieler hat keine Zeit mehr auf der Uhr:

Ab dem Zeitpunkt darf dieser Spieler nicht mehr aktiv handeln.

D.h. er darf keine Modelle mehr bewegen, sich im Nahkampf nicht wehren, nicht schießen oder andere Aktionen tätigen, die eine Entscheidung des Spielers erfordern.

Er darf nur noch:

- Schutzwürfe (Keine feel no pain Würfe) und Battleschock Tests tätigen. (Bei beiden sind keine Re-Rolls durch Fähigkeiten oder Stratagems erlaubt!)
 - Primary weiter scoren.
 - Secondaries die er auf der Hand hat erfüllen, falls dies ohne weiteres Handeln möglich ist.
- (Es werden keine neuen Secondaries mehr gezogen!)

Der Spieler ist verpflichtet die Schutzwürfe und Battleschock Tests so schnell wie möglich abzuhandeln, um nach Möglichkeit keine zusätzliche Zeit zu verbrauchen!

Beide Spieler haben keine Zeit mehr (Spielzeit ist vorbei):

Es gibt einen Cut und kein Spieler kann mehr handeln oder scoren. Das Spiel wird an der Stelle beendet.

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