

In diesem Tournament Pack findet Ihr alle Informationen, die Ihr für das Turnier braucht.

Inhalt	
Turnierorganisation	2
Allgemeines	2
Anreise – Parkplätze	2
Verpflegung	2
Spielplan	2
Regeln für Armeeaufbau	3
Armeen Mindestanforderungen	3
Basegröße	3
Battle Ready	3
3D Drucke und Proxys	4
What You See Is What You Get - WYSIWYG	5
Turnierregeln	6
Regeldeadline	6
Listenabgabe	6
Spielzeit	6
Spielmaterial	6
Schiedsrichter/Springer:	7
Fair Play:	7
Pairing	7
Wertung	7
Missionpack	7

Turnierorganisation

Allgemeines:

Anmeldungen, Bezahlinformationen und Organisation erfolgen über [Tabletop Herald](#).

Anreise – Parkplätze

Veranstaltungsort:

Kulturzentrum Klosterhof
Am Klosterhof 3
78052 Villingen-Schwenningen
Germany

Es stehen vor dem Veranstaltungsort ausreichend Parkplätze zur Verfügung.

Verpflegung:

Eine Kaffee- und Teeplatrate sowie der Eintritt zur Rollenspielconvention für das gesamte Wochenende (Freitag 18 Uhr bis Sonntag 16 Uhr) sind im Ticketpreis enthalten.

Vor Ort gibt es diverse Speisen und Getränke für einen schmalen Taler zu erwerben.
Sowohl vegetarische als auch vegane Speisen werden angeboten.

Spielplan:

08:30-09:00 Uhr	Eintreffen, Anmeldung, allgemeine Infos und Klärung von Fragen, Pairing
09:00-12:15 Uhr	Spiel 1
12:15-13:00 Uhr	Mittagspause
13:00-16:15 Uhr	Spiel 2
16:15-16:45 Uhr	Pause
16:45-20:00 Uhr	Spiel 3
Im Anschluss	Siegerehrung

Regeln für Armeeaufbau:

Gespielt werden Armeen in Schlachtordnung mit maximal 2000 Punkten.
Einheiten aus Legends und Fortifications sind nicht zugelassen.

Mindestanforderungen an Armeen

Basegröße:

Alle Modelle müssen auf aktuell vorgeschriebene Bases und komplett aufgebaut sein.
Die Basegrößen sind dem aktuellen „Warhammer Event Companion“ oder der „Warhammer App“ zu entnehmen. Im Fall von unterschiedlichen Angaben gilt PDF > App.

Battle Ready:

Es besteht keine Bemaltpflicht, wer aber die 10 Punkte für Battle Ready haben möchte, muss die Mindestanforderungen für Battle Ready laut GW erfüllen.

What is Battle Ready?

If a model is Battle Ready, it means it's ready to game with. Battle Ready models have their main areas coloured and an simple finish on their bases.



Den kompletten Artikel findet Ihr hier: [Link](#)

Hierbei gilt, dass alle Teile bemalt sein müssen und mit Shade und/oder Technical (je nach Methode) versehen sind. Nur das Grundieren von Teilen und/oder die Verwendung von „3 Farben“ reicht nicht aus.

Im Zweifel entscheidet der/die Schiedsrichter.

3D Drucke und Proxys:

Nicht-Originalmodelle (3D-Drucke, Eigenbauten, Kit-Bashes etc.) sind erlaubt und gerne gesehen, müssen aber den Maßen des Originalmodells nahekomen und die richtige Base haben.

Absichtliches Umbauen von Figuren, um Vorteile zu erlangen, ist nicht gestattet.
Ebenso sollten die Figuren dem Profil und dem Gesamtbild der Armee entsprechen.

Nicht zugelassen werden müssen Modelle, wenn eindeutig erkennbar ist, um welches Modell es sich handelt und welche Ausrüstung / Bewaffnung vorhanden ist.

Proxen von Modellen ist generell nicht zugelassen, d.h. ein Modell, das ein eigenes Datasheet hat, als ein anderes Datasheet zu spielen, ist nicht zulässig.

Im Zweifel sollte dies vorab geklärt werden, da andernfalls Modelle vom Turnier entfernt werden.
Lasst uns hierzu Aussagekräftige Bilder zukommen. Am besten mit dem Originalmodell, was dargestellt werden soll oder anderen Vergleichen. Freigabeanfragen ohne Vergleiche werden abgelehnt.

Die Verantwortung hierfür trägt der Spieler selbst.

Am Tag des Turniers werden keine Freigaben mehr erteilt.

What You See Is What You Get - WYSIWYG:

Generell wünschen wir WYSIWYG und dies sollte weitestgehend eingehalten werden.

Dennoch erlauben wir einige Abweichungen hiervon:

- Ausgerüstete Hauptwaffen oder Spezialwaffen müssen, wenn möglich, dargestellt werden, z.B. Seitenkuppel / Sponsons, Meltagun oder Flamer bei Infanterie
- Waffen, die „One Shot“ sind, dürfen durch Marker dargestellt werden.
- Granaten, Artefakte, Basis-Pistolen (Bolt-, Las-, Shuriken etc.) und andere kleine Gegenstände müssen nicht unbedingt dargestellt sein.
- Zusätzliche optionale Ausrüstung, wie z.B. Havoc Launcher oder zusätzliche Bolter, die keine Punktekosten haben, müssen nicht dargestellt werden.
- Spezielle Ausrüstungen wie Banner, Icon, Shield, etc. müssen WYSIWYG dargestellt werden.
- Solange alle identischen Datasheets mit der gleichen Ausrüstung gespielt werden, kann die Darstellung auch mit unterschiedlicher Ausrüstung erfolgen.
z.B. alle Defiler mit Autocannon obwohl Missile-Launcher verbaut wurden oder alle Custodian Guard mit Speeren obwohl einige Äxte haben.

Sobald identische Datasheets unterschiedlich ausgerüstet gespielt werden, sind alle Modelle WYSIWYG zu spielen.

Jegliche Abweichungen müssen vor und während des Spiels klar kommuniziert werden.

Es muss für den Mitspieler jederzeit nachvollziehbar und erkennbar sein, wenn eine Abweichung vorliegt.

Die Kennzeichnung von Abweichungen an Modellen z.B. mit einem Gummiband ist erlaubt, dieses ersetzt allerdings nicht die Pflicht zur Darstellung von Spezialwaffen.

Ein Spieler darf ein Takeback verlangen, wenn mit einer nicht-WYSIWYG-Einheit interagiert wurde und (schlüssig) dargelegt werden kann, dass bei WYSIWYG dieser nicht nötig gewesen wäre.

Beispiel: Normal läuft man nicht in Overwatch-Reichweite von vielen Flamer-Waffen.

Im Zweifel entscheidet der Schiedsrichter über die Schlüssigkeit.

Turnierregeln

Regeldeadline:

Es gelten alle aktuellen von Games Workshop veröffentlichten Regeln, Errata, Updates, Dataslates bis zum **20.11.2026 18 00 Uhr**

Listenabgabe:

Die Abgabe der Listen erfolgt über [Tabletop Herald](#).
Abgabefrist ist der **20.11.2026 um 22:00 Uhr**

Spielzeit:

Jedes Spiel dauert 3 Stunden.

Pro Spiel bekommen die Spieler 15 Minuten Zeit, um ihre Armee vorzustellen, Gelände, Aufbau, usw.
Diese zusätzliche Zeit ist nicht für das Spiel zu verwenden.

Die Spielzeit von 3 Stunden ist fix!

Die Spielzeit (3h) beginnt ab dem Zeitpunkt, an dem die erste Figur auf das Spielfeld gestellt wird.

Wenn ein Spieler das Nutzen einer Schachuhr wünscht, muss diese verwendet werden.

Die Schachuhren sind selbst mitzubringen, hier gilt immer Gentleman Play. Death Clock darf vereinbart werden. Jeder Spieler ist für seine Spielzeit selbst verantwortlich.

Grundsätzliches zum Zeitmanagement auf der Schachuhr:

- Jegliche Würfelwürfe werden auf den jeweiligen Spieler gezählt.
- Nahkämpfe werden auf den jeweiligen Spieler gezählt.
- Ein Verlassen des Tisches im gegnerischen Spielzug stoppt nicht die Uhr. Der Spieler, der den Tisch verlässt, hat kein Recht auf Informationen die ihm dadurch entgehen,
- Ein Verlassen des Tisches im eigenen Zug ist möglich, die Uhr wird aber nicht gestoppt.
- Hat ein Spieler keine Zeit mehr auf der Uhr, darf er nur noch Schutzwürfe abhandeln und mit seinen Figuren keine aktiven Aktionen mehr ausführen,
- Sobald die letzten 10 Minuten Spielzeit angesagt werden, dürfen keine neuen Runden mehr begonnen werden.

Spiele, die nicht innerhalb der regulären Spielzeit beendet werden (Timer der Anzeige, unabhängig von evtl. verwendeten Schachuhren), sind mit dem Ablauf des Timers sofort beendet. Es werden keine weiteren Punkte gescort oder eingetragen.

Spielmaterial:

Spielplatten und Gelände werden von der Orga bereitgestellt.

Missionsmarker und alles, was Ihr sonst zum Spielen benötigt, müsst Ihr auch selbst mitbringen.

Die 40k App, sowie Codices sind als Referenz für Datasheets erlaubt.

Schiedsrichter/Springer:

Die Turnierorganisation stellt den Schiedsrichter. Sobald Fragen aufkommen oder die Spieler sich nicht einig werden, kann der Schiedsrichter hinzugezogen werden. Diese Entscheidung ist dann bindend.

Die Turnierorga stellt für den Fall, dass es eine ungerade Zahl an Spielern gibt, einen Springer, der dann als normaler Teilnehmer fungiert und spielt. Dieser Spieler verzichtet aber auf die Preise.

Fair Play:

Der Fairplay-Gedanke steht im Vordergrund. Spielt fair und seid nett zueinander.

Sportlicher Ehrgeiz ist erwünscht, aber keine unfaire Spielweise.

Helft euch gegenseitig.

Würfel sollten so gewürfelt werden, dass der Gegner:

- a) das Ergebnis zeitlich und optisch sehen kann,
- b) in einem Würfel-Tray gewürfelt werden oder sonst direkt am Ort des Geschehens.

Sollte der Verdacht einer unfairen Spielweise (Zeitspiel, Mogeln, etc.) aufkommen, meldet es dem Schiedsrichter, dieser wird entsprechende Ermahnungen erteilen oder entsprechende Maßnahmen umsetzen.

Zuschauer sind gerne willkommen, sollten aber die Partien nicht stören oder in diese eingreifen. Die aktive Beeinflussung von außen in ein laufendes Spiel ist untersagt und wird getadelt.

Pairing:

Das Pairing erfolgt nach: Erste Runde zufällig, dann Anzahl Siege + zufällig

Da das Pairing über Tabletop Herald stattfindet, ist es erforderlich, dass die Spieler die App herunterladen und während des Turniers benutzen.

Die App für Apple- und Android-Geräte findet Ihr unter oder im jeweiligen App Store/Google Play.

Wertung:

Es werden Battlepoints eingetragen.

Die Wertung erfolgt dann nach: Anzahl Siege, Battlepoints, Opp. Win%, path to victory

Missionpack:

Gespielt werden nach den Missionen des „In Nomine Imperatoris 2026-27: Missionsdeck“

Layouts:

- Runde 1: A
- Runde 2: B
- Runde 3: C

Sponsoren:

Ein herzliches Dankeschön gilt unseren Sponsoren für ihre großzügige Unterstützung.
Die folgende Auflistung erfolgt in alphabetischer Reihenfolge und stellt ausdrücklich keine Wertung ihrer Unterstützung dar.

Fallender Würfel e.V.



Radaddel



Radaddel

YOUR TABLETOP ONLINE STORE

Tabletop Dragon



Taschengelddieb

