



★ TNT League ★ Saison 25/26

- ★ Warhammer 40k
- ★ 5er Teams
- ★ regionale Divisionen
- ★ nationales Finale

Meldet Euer Team an!

* TargetPriority40k - National - Team-League

Versionsgeschichte:
- 01.04.2025: Initial

TNT League Saison 2025/2026

Vorwort: Für 40k als Mannschaftssport.

Wir wollen den Teamgedanken in unserer Community stärker machen. Weil gemeinsam spielen, planen und mitfiebern mehr Spaß macht. Weil es cool ist, sich hemmungslosem Lokalpatriotismus hinzugeben. Vor allem aber, weil Teams die Keimzelle eines (besser) organisierten Spiels sind. Sie bieten die notwendige Infrastruktur und sind sichtbare Anlaufstellen für den Turnierspieler-Nachwuchs.

Was braucht es, um unser Teamplay auf die nächste Stufe zu heben? Die Teams und Clubs der Community sind völlig unterschiedlich organisiert. Informell, als Verein, als Teil eines Vereins usw. Sie haben unterschiedliche Voraussetzungen und Hintergründe. Wir wollen diese Heterogenität erhalten und lieber dazu beitragen, dass Team (und Clubs) sich verbessern wollen. Das geht am besten im Wettstreit. Mit anderen Teams.

Teamturniere sind dafür eine gute Möglichkeit. Aber: Zum einen haben wir davon in Deutschland nicht besonders viele. Und zum anderen bringen Teamturniere für Spieler immer die Entscheidung mit sich, dafür wohl ein Soloturnier (und damit ggf. Rankingambitionen) sausen zu lassen. Daher wollen wir eine Alternative anbieten. Eine Teamliga, die neben dem "regulären" Turnierbetrieb stattfinden kann.

Tldr der Vorrede: Um den Mannschaftssportgedanken in unserer Community zu verstärken, wollen wir eine Teamliga aufbauen, die neben dem regulären Turnierbetrieb stattfinden kann.

Liga statt Turnier

Eine Liga vergleichbar mit anderen Sportligen ermöglicht die zeitliche Entzerrung der Spiele, nötige Flexibilität und schafft eine übers Jahr kontinuierlich gehaltene Spannung.

Definiere Team

Ein Team kann aus quasi beliebig vielen Spieler bestehen, die als "Spielerpool" zur Verfügung stehen. Ein Team meldet seine Spieler zu Beginn einer Saison an. Unterjährige Änderungen sind natürlich möglich. Wichtig ist vor allem, dass "allgemein" bekannt ist, welcher Spieler in welchem Team spielt. Jeder Spieler darf pro Saison auch nur Teil eines Teams sein.

Ebenso werden folgende Nicht-Spieler-Rollen vorab angemeldet: Captain, Headjudge, Teammanager. Diese Rollen können von einem aktiven Spieler bedient werden. Es ist möglich, mehr als eine Rolle auf einer Person zu vereinigen.

An einem Spiel nehmen immer nur 5 Spieler eines Teams zzgl. Nicht-Spieler-Rollen aktiv teil. Die Zusammensetzung der Gruppe der aktiven Spieler obliegt dem Captain. Sie kann von Spieltag zu Spieltag geändert werden und wird mit der Listenabgabe festgesetzt. Fällt ein Spieler kurzfristig nach Listenabgabe aus, kann ein Ersatzspieler benannt werden. Dieser ist aber an die eingereichte Liste gebunden.

Springerlistenregelung: Alternativ kann mit der Listenabgabe ein Springer benannt und eine Springerliste abgegeben werden.

*Designers Commentary: Intention dieser Konstellation aus Team und aktiven Spieler ist es, dass Teams groß genug sein können, um den Widrigkeiten des Alltags zum Trotz in der Lage zu sein fünf Spieler für einen Spieltag zu stellen. Die teamintern Motivation und die Organisation des Spielerpools obliegt dem Team selbst. Es kann hilfreich sein, bereits zu Saisonbeginn ein Kernteam zu benennen (dessen Mitglieder sich wirklich commiten) und diese um Ersatzspieler oder Joker zu ergänzen. Die Erfahrung aus dem ersten Jahr zeigt, dass Teamgrößen mit 10+ Spieler*innen zu empfehlen sind.*

Spielmodus

Teilnahmebedingungen

Jeder (informelle) Zusammenschluss von mindestens 8 Spielern ist berechtigt, ein Team für die Liga anzumelden. Sollte es einem Team nicht möglich sein, 8 Spieler anzumelden können nach Absprache mit der Liga-Administration und mit dem Versprechen sich um Nachwuchsspieler zu bemühen, zunächst 6 Spieler angemeldet werden (dies gilt nur für Teams in ihrer ersten aktiven Saison)

Mit der Anmeldung werden folgende Informationen erhoben:

- Spielernamen und Nicks
- Teammanager Emailadresse und Handynummer
- Nicht-Spieler-Rollen
- Spielort(e)
- Bereitschaft zu Fahren, Distanz, Städte
- Instagram Account Link
- Logo als PNG

Die Teilnahmegebühr beträgt pro Team 150€. Diese Beträge werden für die Ligaorganisation und -infrastruktur und die Ausrichtung des Finalturniers eingesetzt. Überschüsse fließen in die Preisausschüttung, die Nachwuchsförderung, den weiteren Ausbau der Teamliga sowie die Finanzierung des Finals.

Ein Team sollte in der Lage sein, 5 turniertaugliche Spieltische zu stellen. Sollte dies ein Hindernis darstellen, hilft die Community aus.

Ein Team sollte über einen tauglichen Austragungsort verfügen, an dem 5 Spiele in angemessener Atmosphäre ausgetragen werden. Sollte dies ein Hindernis darstellen, hilft die Community aus. Spielorte können dabei auch auf "neutralem" Grund liegen, so gäbe es die Möglichkeit, gegenseitig etwaige Fahrzeiten zu verkürzen.

Ein Team sollte die Bereitschaft (und die Fähigkeit) mitbringen, zu Spielen anzureisen. Die Bereitschaft zur Anreise sollte mindestens bei ca. 1,5h (one-way) liegen. Die Divisionen werden auf den Faktor "Minimierung der Reisezeiten" optimiert.

Ein Team verpflichtet sich mit der Zahlung der Teilnahmegebühr zur Teilnahme über die Saison hinweg.

Jedes Team verpflichtet sich zu jedem Heimspiel einen Referee zu stellen. Verantwortlich für die Bestellung des Referees ist der Headjudge des Heim-Teams. Wenn ein Team keinen Referee stellen kann, wird die Möglichkeit geprüft, eine neutrale dritte Person zu beauftragen oder einen Remote-Referee zu organisieren. Kosten und Folgen sind im Einzelfall zu klären.

Designers Commentary: Im Sinne von Fairness und Professionalisierung wird angestrebt, den Headjudges der Teams Qualifizierungsmöglichkeiten anzubieten (Seminare, Coachings). Niemand sollte sich von der Rolle abgeschreckt fühlen. Die minimale Ausfüllung der Rolle besteht darin, während eines Spieltags als neutrale Instanz zu fungieren, die ordnungsgemäße Durchführung der Spiele zu bestätigen und im Streitfall zu einer Lösung beizutragen (im Zweifel per W6 auf die 4+).

Für den hoffentlich nicht aufkommenden Fall, dass ein Referee dem eigenen Team gegenüber parteiisch agiert wird ein Verfahren erarbeitet, das dies in Zukunft verhindert.

Nicht-Spieler-Rollen

Klar definierte Aufgabenbereiche helfen bei der Organisation der Liga. Folgende Rollen müssen von jedem Team besetzt werden.

Captain: Sportlich verantwortlich für Entscheidungen zu Teamaufstellung, Pairing, Matchups, Training.

Teammanager: Organisatorisch verantwortlich. Erster Adressat des Teams für die Liga Administration. Verantwortlich für Anmeldungen, Spieltagsorganisation, Berichte.

Headjudge: Ansprechpartner für Refereefragen. Kann die Aufgabe des Referees zwar delegieren, ist aber gesamtverantwortlich dafür, dass dies auch passiert. Zweck der Rolle ist es, für den Ligabetrieb sicherzustellen, dass jedes Team seinen Beitrag für die Stellung eines neutralen Dritten leistet. Der Headjudge kann zudem Fragen zu Regelklarstellung und -auslegung an die Liga stellen und sich an der Weiterentwicklung des FAQ beteiligen.

Berichterstatte: Um auf der einen Seite einen transparenteren Prozess für alle entstehen zu lassen und auf der anderen Seite Zuschauer und Fans an der Entwicklung der Teams teilhaben zu lassen, wählt bitte jedes Team einen Spieltagsverantwortlichen Berichterstatte. Dieser macht ein Foto des finalen Pairings sowie Fotos beider Teams und gerne zusätzliche Bilder von Spielen oder der Location und stellt diese Bilder der Ligaadministration zur Verfügung, damit die Bilder in den Sozialen Medien geteilt werden können.

Wir benötigen von jedem Team den Link zum jeweiligen Instagram-account.

Divisionen

Die Liga wird in räumlich organisierten Divisionen ausgetragen, um der geographischen Realität Rechnung zu tragen. Anzahl und Zuschnitt und Teamanzahl der Divisionen werden nach der Anmeldung aller Teams und in Abstimmung mit diesen erarbeitet.

Ziel ist es, Divisionen mit mindestens 4 Teams und maximal 1,5h Anreise zu bekommen.

In pragmatischer Hinsicht wird zwar angestrebt, die Divisionen gleich groß zu gestalten, aber die Möglichkeit, hier Abweichungen zuzulassen, wird offengehalten. D.h. auch, dass in einigen Divisionen mehr Spieltage ausgetragen werden, als in anderen. Hier sollte das gemeinsame Interesse am Wettstreit höher gewertet werden als der Versuch zwischen den Divisionen absolut identische Bedingungen zu schaffen.

Innerhalb einer Division spielt jedes Team einmal gegen jedes Team. Je nach Anmeldelage kann auch ein Modus mit Hin- und Rückrunde in Erwägung gezogen werden.

Das nach Austragung aller Spiele bestplatzierte Team einer Division qualifiziert sich für ein Deutschlandfinale.

Die Sache mit der räumlichen Distanz: Um Spiele auch unter der Woche zu ermöglichen, sollte versucht werden, die Fahrzeiten zu minimieren. Ein Mittel dafür kann sein, sich "in der Mitte" zu treffen. Dies kann bei einem dritten Club innerhalb der Division sein, oder auch an einem "neutralen" Ort wie z.B. einer Gaststätte.

Sollte sich nach Ablauf einer Saison herausstellen, dass es starke Ungleichgewichte innerhalb einer Division gibt (also ein Team z.B. deutlich stärker ist, als alle anderen), wird der Zuschnitt der Division auf den Prüfstand gestellt. Dies bedeutet, dass es zu Matches zwischen Teams aus unterschiedlichen Divisionen (nach Absprache) kommen kann, um einen möglichst fairen und motivierenden Ablauf der Liga gewährleisten zu können.

Austragung der Spiele

Innerhalb der nach der Anmeldung gebildeten Divisionen wird über zwei mögliche Austragungsmodi entschieden:

1. Einzelspieltage
Dies ist der Modus der abgelaufenen Saison. Teams vereinbaren innerhalb eines vorgegebenen Zeitfensters einen Spieltermin
2. Gruppenspieltage
Nach dem Vorbild der französischen 40k Teamliga. Teams veranstalten Spieltage ähnlich wie Turniere. Mehrere Teams einer Division können teilnehmen und mehr als einen Spieltag an einem Tag/Wochenende austragen. Die Slots für Spieltage, Teilnahmen und Veranstalter sowie eine Regelung zur Verteilung der Kosten werden nach Festlegung der Divisionen mit den Teams abgestimmt.

Modell Einzelspieltage

Es findet maximal ein Spieltag pro Monat statt. In den klassischen Ferienzeiten werden Lücken vorgesehen.

Unter diesen Voraussetzungen wird zu Saisonbeginn ein Spielplan erstellt. Der Spielplan legt die Abfolge der Team-Paarungen und bestimmte Zeitfenster für diese sowie die zu spielende Mission fest.

In Abstimmung mit den Teammanagern werden konkrete Spieltermine für die erste Saisonhälfte bereits zu Saisonbeginn geplant. Falls trotz aller Bemühungen kein

gemeinsamer Termin gefunden werden kann, wird ein Ausweich-Zeitfenster gemeinsam mit der Ligaleitung definiert.

Nach Abstimmung innerhalb einer Division können auch feste Spieltage von der Liga-Administration vorgegeben werden, um den Abstimmungsaufwand für die Teams zu reduzieren.

Das im Spielplan erstgenannte Team gilt als Gastgeber. Es ist verantwortlich dafür, einen geeigneten Spielort, einen Referee sowie Gelände zu stellen. Dies wird im Regelfall der eigene Club sein, kann aber zur Reduzierung von Reisezeiten auch ein neutraler Ort auf halber Strecke sein. Die wohlwollende Mitwirkung des "Gastclubs" wird vorausgesetzt.

Der gastgebende Club stellt das Gelände. Es müssen fünf turniertaugliche Spieltische bereitgestellt werden. An diese Tische werden folgende Anforderungen gestellt:

- symmetrischer Aufbau der Tische
- alle 5 Tische haben unterschiedliche Layouts
- die Tische erfüllen die Minimalanforderungen an Turniertische (noch zu definieren)

Zur Orientierung stehen viele verschiedene Layouts zur Verfügung (WTC, GW, Heads, etc). Bei Nutzung eines "eigenen" Layouts hat der Gastclub das Recht gegenüber dem Referee einen begründeten Einspruch einzulegen und Modifikationen durch diesen vornehmen zu lassen.

Im Sinne der Fairness ist dem Gastclub eine grobe Orientierung über das zu erwartende Gelände zu geben (z.B. wir stellen 3 WTC und 2 Elbcoast Layouts).

Modell: Gruppenspieltage

Es findet maximal ein Spieltag pro Monat statt.

Unter diesen Voraussetzungen wird zu Saisonbeginn ein Spielplan erstellt. Der Spielplan legt (nach Abstimmung mit den gastgebenden Teams) die Abfolge der Team-Paarungen und sowie die zu spielenden Missionen fest.

Es werden entweder 2 Spiele an einem Tag (min. 4 Teams) oder 4 Spiele an 2 Tagen (min. 6 Teams) ausgetragen.

Das gastgebende Team tritt für den Spieltag als TO auf. Es ist verantwortlich dafür, einen geeigneten Spielort, einen Referee sowie Gelände zu stellen. Es müssen mindestens 1 turniertaugliche Spieltische bereitgestellt werden. An diese Tische werden folgende Anforderungen gestellt:

- symmetrischer Aufbau der Tische
- alle 5 Tische haben unterschiedliche Layouts
- die Tische erfüllen die Minimalanforderungen an Turniertische

Zur Orientierung stehen viele verschiedene Layouts zur Verfügung (WTC, GW, HAO etc). Bei Nutzung eines "eigenen" Layouts haben die Gastclubs das Recht gegenüber dem Referee einen begründeten Einspruch einzulegen und Modifikationen durch diesen vornehmen zu lassen.

Im Sinne der Fairness ist den Gastclubs eine grobe Orientierung über das zu erwartende Gelände zu geben (z.B. wir stellen 3 WTC und 2 Elbcoast Layouts).

Das gastgebende Team stellt sicher, dass Ver- und Entsorgung (Essen, Trinken, sanitäre Anlagen) verfügbar sind (es muss nicht essen für alle machen, aber zumindest auf einen Imbiss in der Nähe verweisen können oder eine Pizzabestellung organisieren).

Der Spieltag

Die Armeelisten aller Spieler sind spätestens eine Woche vor "Anpfiff" abzugeben (der Modus hierfür wird noch bekannt gegeben). Sie werden den Teams gegenseitig zugänglich gemacht, sobald alle Listen abgegeben werden. Für zu spät oder falsch eingereichte Armeelisten greift der Sanktionskatalog.

Alle Teams finden sich zur verabredeten Zeit am Spielort ein. Unbegründete Verspätungen gehen zu Lasten der Spielzeit des verspäteten Teams. (Hier ist Sportsgeist walten zu lassen. Kein Team sollte bestraft werden, wenn es einen Unfallstau auf der Autobahn gab; der Referee entscheidet nach eigenem Ermessen).

Die Spielzeit beträgt 4h und beginnt 15min. nach der verabredeten Zeit. Die Spielzeit umfasst:

- Abstimmung der Tische
- Durchführung der Pairings
- Das Spiel

Die Ergebnisse der Einzelspieler sind dem Referee innerhalb der Spielzeit zu übergeben.

Abstimmung der Tische

Die Captains der Teams geben die Tische ausdrücklich gegenüber dem Referee als "Einverstanden" frei.

Sind die Tische an einem "akkreditierten" Layout ausgerichtet, besteht kein Vetorecht. Es wird lediglich der layoutgetreue Aufbau geprüft.

Sind die Tische "Eigenkreationen" kann der Captain des Gastteams für einzelne oder alle Tische Einspruch beim Referee erheben. Legitime Gründe für Einspruch können sein:

- nicht ausreichend Gelände (Planet Bowlingball)
- Asymmetrie
- Keine Varianz zwischen den Tischen
- unpraktische / unbespielbare Geländestücke

Der Referee entscheidet über den Einspruch und das Verfahren. Für den gastgebenden Club wird empfohlen für diesen Fall "Ersatzgeländestücke" vorzuhalten.

Pairing

Das Pairing erfolgt gemäß WTC-Regeln.

<https://worldteamchampionship.com/wp-content/uploads/2023/07/WTC-Pairings-Visualized-2022v6.pdf>

Spiel

Die Spiele werden parallel aber unabhängig voneinander ausgetragen. Ein Nicht-Spieler-Captain kann Informationen zwischen Tischen austauschen, muss dies aber gegenüber beiden Teams transparent tun.

Die Spiele werden gemäß der aktuell gültigen WTC-Regeln gewertet (derzeit: 20er Matrix). Die Summe der erspielten Punkte aus den Einzelspielen bildet das Teamergebnis (auf einer Spanne von 100-0). Erzielt ein Team einen Vorsprung von mehr als 7 Punkten, wird das Teamergebnis als Sieg für dieses Team gewertet. Beträgt die Differenz 7 oder weniger Punkte, wird das Spiel Unentschieden gewertet. Das bedeutet: Erzielt ein Team eine Gesamtpunktzahl von mindestens 54 Punkten, gewinnt es.

In der Divisionswertung gibt es für einen Sieg 2 Punkte und für ein Unentschieden 1 Punkt.

Für die Platzierung gelten folgende Faktoren in absteigender Reihenfolge.

1. Erspielte Siegespunkte
2. Erspielte Siege
3. Bessere Spielpunktdifferenz
4. Direkter Vergleich
5. Losverfahren

Spielbericht

Nach Abschluss der Spieler reicht das Heimteam einen Spielbericht per Mail ein, Dieser enthält:

- Datum, Spieltag
- Name und Team des Referees
- Beteiligte Teams
- Paarungen mit Spielernamen und Fraktion
- Einzelergebnisse
- Gesamtergebnis
- ggf. Verwarnungen, besondere Vorkommnisse, Unstimmigkeiten bei den Tischen)

Im Rahmen einer funktionierenden Berichterstattung über die Spieltage ist die Berichtsabgabe innerhalb von 72 Stunden verpflichtend.

Finalturnier

Eine Saison soll so lang sein, dass sie zum Saisonende noch Raum für ein Finalturnier der Divisionssieger lässt.

Das Finalturnier bestimmt den Gesamtsieger der Saison.

Es wird im Frühjahr 2026 an einem möglichst zentralen Ort stattfinden.

Regeln

Spielmodus

Es wird mit 2000 Punkten nach den Regeln der jeweils gültigen Turnierpakets von GW gespielt (aktuell: Paria Nexus GT Pack). Als Regeldeadline gilt jeweils 23:59 Uhr, 14 Tage vor dem angesetzten Spieltermin. Die Regeldeadline kann in Abstimmung von Teams und Ligaadmins im Einzelfall angepasst werden.

Hobby

Es gilt generell Bemalspflicht im Sinne von "Battleready". Nicht bemalte Modelle werden vom Referee entfernt.

Ausnahme: Im Sinne der Nachwuchsförderung kann die Bemalspflicht auf Nachfrage für einen begrenzten Zeitraum ausgesetzt werden. Dies gilt ausschließlich zur Förderung von Neueinsteigern.

Alternativmodelle und 3D-Drucke sind generell zugelassen. Ausmaße und Volumen müssen sich am Original orientieren. Im Zweifelsfall bitte von der Liga-Administration freigeben lassen.

Grundsätzlich gilt WYSIWIG: Modelle sollten mit der Ausrüstung und Bewaffnung, die sie laut Armeeliste tragen, ausgestattet sein.

WYSIWIGGLEROOM

- Kleinkram wie Granaten und Sekundärbewaffnung können vernachlässigt werden.
- Wenn in der Armeeliste Spezialwaffen nur eines Typs enthalten sind ist es ok, verschiedene Spezialwaffen als "Count as" zu spielen, bevor zig extra Boxen nur wegen einzelner Spezialwaffen gekauft werden. Beispiel: Seismic Cannons von GSC als Mining Laser oder umgekehrt und unter der Voraussetzung, dass nur ein Waffentyp in der Armeeliste ist sowie der Gegenspieler informiert wird, kein Problem. Bitte im Zweifel von der Orga freigeben lassen.

Nicht in Ordnung: Proxies (dieser Lord of Change ist Shalaxi Hellbane oder diese Tactical Marines mit Raketenwerfer sind Desolators).

Teamzusammenstellung: Jede Fraktion darf von einem Team an einem Spieltag maximal einmal mitgebracht werden. Die Regeln der WTC für Fraktionen werden angewendet.

[2025 WTC40K Event Pack 10th ed v1.6](#)

FAQ

Für Regelklarstellungen und ggf. genutzte Hausregeln findet zunächst das WTC FAQ Anwendung

https://worldteamchampionship.com/wp-content/uploads/2025/03/WTC2025-10th-FAQ-Core Rules_v2.9_MAR2025-2.pdf

Regelupdates

Der Umgang mit neuen Codices, Balance Dataslates, GW-FAQs oder Editionswechseln während der Saison wird an dieser Stelle geregelt. Intention ist es, mit möglichst aktuellen (also während der Saison durchaus lebendigen) Regeln zu spielen. In eindeutigen Fällen

können nach gemeinsamer Abstimmung einzelne Codices oder Veröffentlichungen erst nach einem offiziellen FAQ zugelassen werden.

Schachuhr

Die Nutzung einer Schachuhr wird dringend empfohlen. Sobald ein Spieler eine Uhr nutzen möchte, sind beide Spieler dazu verpflichtet. Es ist in der Verantwortung beider Parteien, auf die korrekte Nutzung der Uhr zu achten. Die Schachuhr dient dazu die gleichmäßige Verteilung der Spielzeit auf beide Spieler sicherzustellen. Eine Regelung zu Pflichtmeldungen zu bestimmten Zeitmarken beim Schiedsrichter folgt.

Sportsgeist

Ziel der einzelnen Spiele sollte sein, den besten General im Rahmen der Regeln des Spiels zu bestimmen. Handlungen und Verhalten, die auf die Verbesserung der Gewinnchancen mit Mitteln außerhalb des Spiels abzielen, sollen vom Schiedsrichter geahndet werden. Darunter fallen z.B. Missbrauch der Uhr, einschüchterndes Verhalten, das Vorenthalten von Informationen, bewusste Täuschung uvm. Es ist Aufgabe beider Spieler, das Spiel im Rahmen seiner Regeln fair ablaufen zu lassen.

Sanktionskatalog

Für Fehlverhalten wird ein Sanktionskatalog vorbereitet. Sanktionen können von einer lediglich notierten Verwarnung, über Punktabzug bis zur Sperre einzelner Spieler reichen. Die Ligaadministration wird vom Schiedsrichter über getroffene Maßnahmen informiert.

Lebendiges Regeldokument

Das Rulespack ist insbesondere zu Beginn experimentell. Es kann und wird von Spieltag zu Spieltag zu Anpassungen kommen um Verbesserungen zu realisieren.

Infrastruktur / Organisation

Für die Verwaltung der Liga und der Divisionen ist ein ausführendes Organ notwendig. Zum Auftakt übernimmt diese Aufgabe Target Priority.

Über das weitere Verfahren wird von den Teams gemeinsam beraten. Möglich ist z.B. die jährlich wechselnde Federführung durch ein Team. Alternativ kann eine unabhängige Stelle eingerichtet werden.

Nachdem die Anmeldung abgeschlossen ist, wird zwischen Ligaadmins und Captains beraten, ob "Divisions-Obleute" eingesetzt werden, die als Schnittstelle zwischen Gesamtverwaltung und den Teams in den Divisionen fungieren. Ziel ist es, eine Person zu haben, die an den Fragestellungen einer Division "näher" dran ist als die Ligaleitung. Über die genauen Funktionen und Rechte der Obleute wird beraten sobald klar ist, was es sie gibt.

Für Regelfragen und organisatorische Streitfälle wird Adhoc ein Entscheidungsgremium einberufen. Kandidaten hierfür sind Captains, Teammanager und Headjudges sowie unabhängige Dritte.

Die Tabellen der Divisionen sowie die Spielergebnisse werden im Internet veröffentlicht, unter folgendem Link (Für die Saison 2025/2026 wird eine aktualisierte Version erstellt, folgend beispielhaft aus der letzten Saison):

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1q-nn7DuqK2dFykBL03mTeE4GCT_wDW03JcjwVtDE9kQ/edit?gid=0#gid=0

Die Ligaadministration bemüht sich nach Kräften Hilfestellung und Ressourcen anzubieten. Insbesondere neue Clubs sollen unterstützt werden. Für die Beschaffung von Gelände bietet der Sponsor Battleground Tabletop für teilnehmende Teams attraktive Konditionen.

Die Ligaleitung bemüht sich zudem, für neuere (oder schwächere) Teams Hilfestellung im Bereich Coaching zu organisieren - insbesondere für den Bereich Pairing.

Fotos, Videos und Berichte zu den Spielen tragen zu einem lebendigen Gemeinschaftserlebnis bei und werden willkommen geheißen (sofern Spiele nicht gestört werden). Es wird ein digitaler Ort eingerichtet, wo solche Medien veröffentlicht werden können.

Saison 2025

In den ersten Saisons haben wir viel gelernt und haben vieles im Sinne "lieber pragmatisch als perfekt" entschieden. Dies wird für die junge Liga auch weiterhin notwendig sein. Mit der neuen Saison versuchen wir einige neue Wege zu gehen (Gruppenspieltage z.B.) und werden unterwegs merken wie das läuft.

Es wird sich vieles im Laufe der Zeit entwickeln und verändern. Unser Credo bleibt: Erstmal anfangen und dann verbessern anstatt mit einer gigantischen Kopfgeburt an den Bedürfnissen von Spielern und Teams vorbei zu arbeiten.

Vor diesem Hintergrund bitten wir alle Interessierten, sich auf diese Saison im Sinne eines gemeinsamen und konstruktiven Experiments einzulassen, Feedback zu geben und an der Verbesserung des Spielerlebnisses für alle Mitzuwirken.

Die Saison (das erste Spieltagfenster) beginnt am 30.04.2025

Bis 15.4. können Fragen zum Spielsystem, Rulespack und allen weiteren Dingen gestellt werden. Bis zum 21.4. werden diese beantwortet und veröffentlicht.

Anmeldung von Teams ist möglich bis 15.4.2025

Die Anmeldung erfolgt per Email an targetpriority40k@gmail.com
In der Mail bitte angeben:

- Spielernamen und Nicks
- Teammanager Emailadresse und Handynummer sowie Discordnick
- Nicht-Spieler-Rollen
- Spielort(e)
- Bereitschaft zu Fahren, Distanz, Städte

- Instagram Account Link
- Logo als PNG

sowie durch die Zahlung des Beitrages (150€) an targetpriority40k@gmail.com via Paypal verbindlich. (Betreff TNT+Teamname)

Divisionen werden bis 21.4.25 gebildet und bekanntgegeben.

Wenn ein Team keiner Division zugeordnet werden kann, wird der Teilnahmebeitrag selbstverständlich erstattet.

Wenn ein Team trotz verbindlicher Anmeldung zurückzieht, wird der Teilnahmebeitrag nicht erstattet.