



Elbcoast Cup 14 - Weihnachtsturnier RULESPACK

07.12.2024 / 1 Tag / 3 Spiele / 38 Plätze / **1500pts** / Pariah Nexus / Matched Play



TURNIERÜBERSICHT

Veranstaltungsort	WU DAO Kung Fu Schule, Horner Weg 282, 22111 Hamburg
Kontakt	sven_schauer@gmx.de (Bitte den vollen Namen und das Turnier angeben)
Discord	Elbcoast Gaming Discord
Instagram	elbcoastgaming / W3irdBoy
Anmeldung	TabletopTurniere.de und zusätzlich bestcoastpairings.com
Paarungen	bestcoastpairings.com
Startgeld	39.- € // Reduziert für Schüler, Studenten, Azubis, BüGe Empf., Rentner: 29.- €
Ticket-Rückgabe	Rückgabe: Bis 14 Tage vor Turnier volle Erstattung (keine Teilerstattung).
Paypal	Paypal an: sven_schauer@gmx.de • Sven Schauer
Banküberweisung	• IBAN: DE08 2007 0024 0904 3357 01 • Verwendungszweck: Elbcoast Cup 14 /Vorname "Nickname" Nachname
Verpflegung	In Location erwerbbar. Restaurants/Imbisse fußläufig verfügbar.
Parken	Parkplätze sind an der Location verfügbar
Preise	Gutscheine von Fantasywelt (150.-)
Regeldeadline	30.11.2024 23:59:59 Uhr
Armeelistenabgabe	07.12.2024 8:00 Uhr

Samstag

- 08:45 – 09:00 Check In
- 09:00 – 09:15 Begrüßung durch die Orga
- 09:15 – 12:15 Spiel 1
- 12:15 – 13:30 Mittagspause
- 13:00 – 13:15 Best Paint Voting
- 13:15 – 16:15 Spiel 2
- 16:15 – 16:30 Pause
- 16:30 – 17:00 40k-Weihnachtswichteln
- 17:00 – 20:00 Spiel 3
- 20:00 – 20:30 Auswertung / Gemeinsamer Abbau mit den Spielern
- 20:30 – 20:45 Siegerehrung

HO HO HO...

Infos zum Weihnachtsturnier 2024:

Gabentisch: Optional könnt ihr gerne feine Leckereien, Süßigkeiten, Selbstgebackenes, oder was auch immer ihr möchtet mitbringen und auf den Gabentisch für alle Teilnehmenden packen. Wir alle können dann das gesamte Turnier lang lecker knabbern. Die Orga ist natürlich auch am Start.

40K Wichteln: Optional könnt ihr gerne euren Pile-Of-Shame plündern und euren Mitspielern eine kleine Freude machen. So ab 10.- € wäre angemessen, wenn ihr euren Turnier Kameraden mehr zur Verfügung stellen möchtet, freuen sie sich sicher sehr darüber.

Weihnachts-Mal-und-Bastel-Contest: Optional könnt ihr ein sehr weihnachtliches Modell, Diorama, einen Marker oder was ihr für cool haltet, fertigmachen und mitbringen. Dieses Piece wird dann parallel zu Best-Paint ausgestellt und in einer zusätzlichen Kategorie von allen per Extra-Token bewertet. Wer die meisten Tokens bekommt, ist dann das Weihnachtswunder 2024 und bekommt von uns als Orga noch eine nette Kleinigkeit.

Soviel dazu, wir freuen uns sehr auf das Weihnachtsturnier 2024 mit euch :)



WARHAMMER COMMUNITY

INFORMATIONEN & REGELN - [für mehr Infos den blauen Link anklicken.](#)

ALLGEMEINES

Tickets	Startgebühr, Rückgabe, Erstattung, Weitergabe von Tickets.
Best Coast Pairings	Dieses Turnier nutzt BCP für Check-In, Armeelisten, Ergebnisse & Pairings.
Best-Painted-Wertung	Es wird eine Best-Paint-Wertung durch die Spieler vergeben.
Spielutensilien	Würfel, Ruler, Schachuhr, Missionsmarker etc. müssen mitgebracht werden.
Andauernde Effekte	Andauernde Effekte müssen durch Marker oder Karten angezeigt werden.
Scoring Sheets	Sind bei der Orga verfügbar oder können mitgebracht werden.
Corona Passus	Es gelten die zum Turniertermin aktuellen Corona-Bestimmungen.
Foto-/Filmerlaubnis	Alle Spieler stimmen zu aufgenommen und veröffentlicht zu werden
Verzichtserklärung	Das Turnier übernimmt keine Haftung für Schäden und Verluste.
Rankings	Ergebnisse gehen in wh40k-Ranking & NTR-Ranking

PAIRING & RANKING

Paarungen	Spiel 1 wird zufällig gepaart. Ab Spiel 2 nach 20:0 Punkten in den Brackets.
Platzierungen	Das Ranking wird nach SUN / 20:0 Punkten / Strength of Schedule erstellt.
20:0 Matrix	Es wird eine 5-Schrittige 20:0er Matrix mit 0er Draw-Range genutzt.
Ergebnisse Eintragen	Ergebnisse werden von den Spielern in BCP eingetragen

ARMEELISTEN

Armeelisten	Die Armeeliste muss am Turnier in gedruckter Form vorhanden sein.
Armeelistenformat	Listen müssen <i>im vorgegebenen Format</i> in Battlescribe oder der Warhammer 40K App erstellt werden.
Armeelistenabgabe	Die Armeeliste muss bis zur Deadline (s.o.) bei BCP eingestellt werden.
Armeelistenkontrolle	Die Kontrolle erfolgt durch die Orga.
Befestigungen	Es sind keine Befestigungen zugelassen.

SONSTIGES

Schachuhrregeln	Es wird mit Schachuhr gespielt. Beide Spieler haben 50% der Zeit.
Strafenkatalog	Bei Fehlverhalten kann die Orga Strafpunkte vergeben.
Schiedsrichter	Pro Raum wird ein Judge/Organisator präsent sein. Sprecht ihn/sie gerne an.

MODELLE

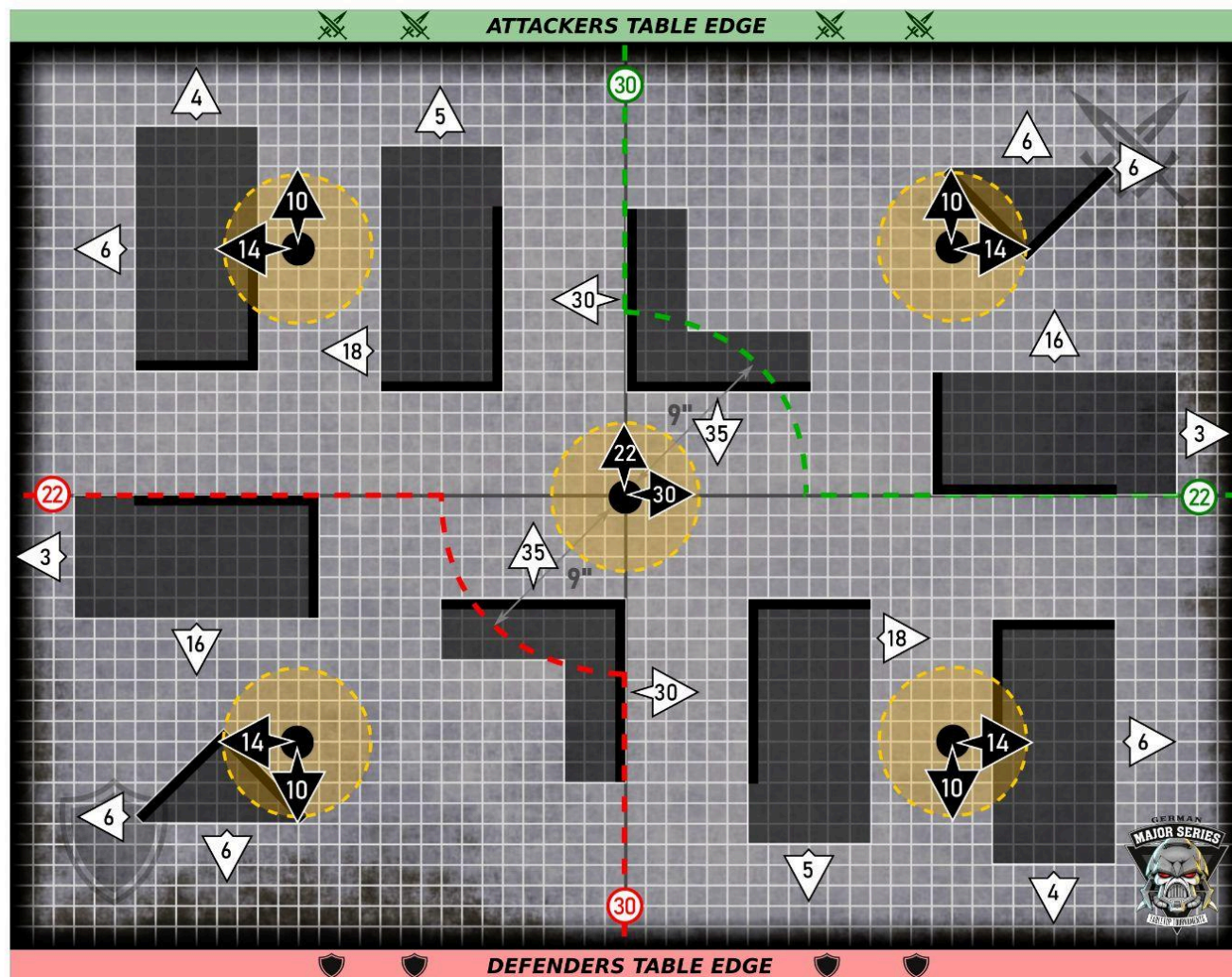
Bemalung	Alle Modelle müssen dem Battle-Ready-Standard entsprechen.
Bases	Bases müssen aktuell sein. Es gelten GW Angaben und die WTC-Tabelle.
Count-As-Modelle	Sie sind zugelassen, müssen aber von der Orga abgesegnet werden.
WYSIWYG	Alle Modelle müssen WYSIWYG sein. Siehe Definition.

GÜLTIGE QUELLEN

Erlaubte Regeln	Alle geltenden Erscheinungen kommen zur Anwendung.
GT-Regeln	Es gilt das zum Turnier aktuelle Grand Tournament Regelwerk.
Faction Updates	Klicke hier um zur Tabelle mit zugelassenen Quellen zu kommen.
Balance-Dataslate	Es gilt das aktuelle Balance Dataslate.
Punktkosten	Es gelten die Punktkosten im aktuellen Munitorium Field Manual
FAQ's	Es gelten alle aktuellen GW-FAQs und das WTC-FAQ

Wenn Bilder der Missionen unscharf angezeigt werden, liegt das am Browser. Ladet euch die Google Docs App herunter. Damit wird das Problem behoben. Die App ist kostenlos. Ihr braucht nur euer Google Passwort.

GAME#1: Search and Destroy / Burden of Trust / Prepared Position



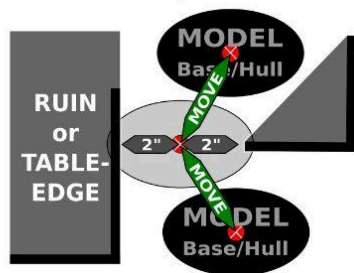
MISSION PARAMETER

TOURNAMENT MISSION: I

PRIMARY MISSION: Burden of Trust
MISSION RULE: Prepared Positions
DEPLOYMENT: Search and Destroy

WALLS/TABLE-EDGE & MOVEMENT:

Models (with or without a base) can always move between two walls or a wall and the table edge. To do this, they must move along the imaginary center line between the two outermost points of the wall sections or a wall section and the edge of the playing field. They may not end their movement in such obstacles.



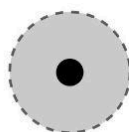
TERRAIN RULES

RUIN (PG48) Wall: 9" x 9" 2x	RUIN (PG48) Wall: 6"x9" Base: 12"x6" 4x	RUIN (PG48) Wall: 6"x6" Base: 12"x6" 2x	RUIN (PG48) Wall: 6"x6" 2x
--	--	--	--

 Separate Area Terrain Section.

 Overlapping Area-Terrain-Bases.

WALLS: Windows/gaps are considered closed.

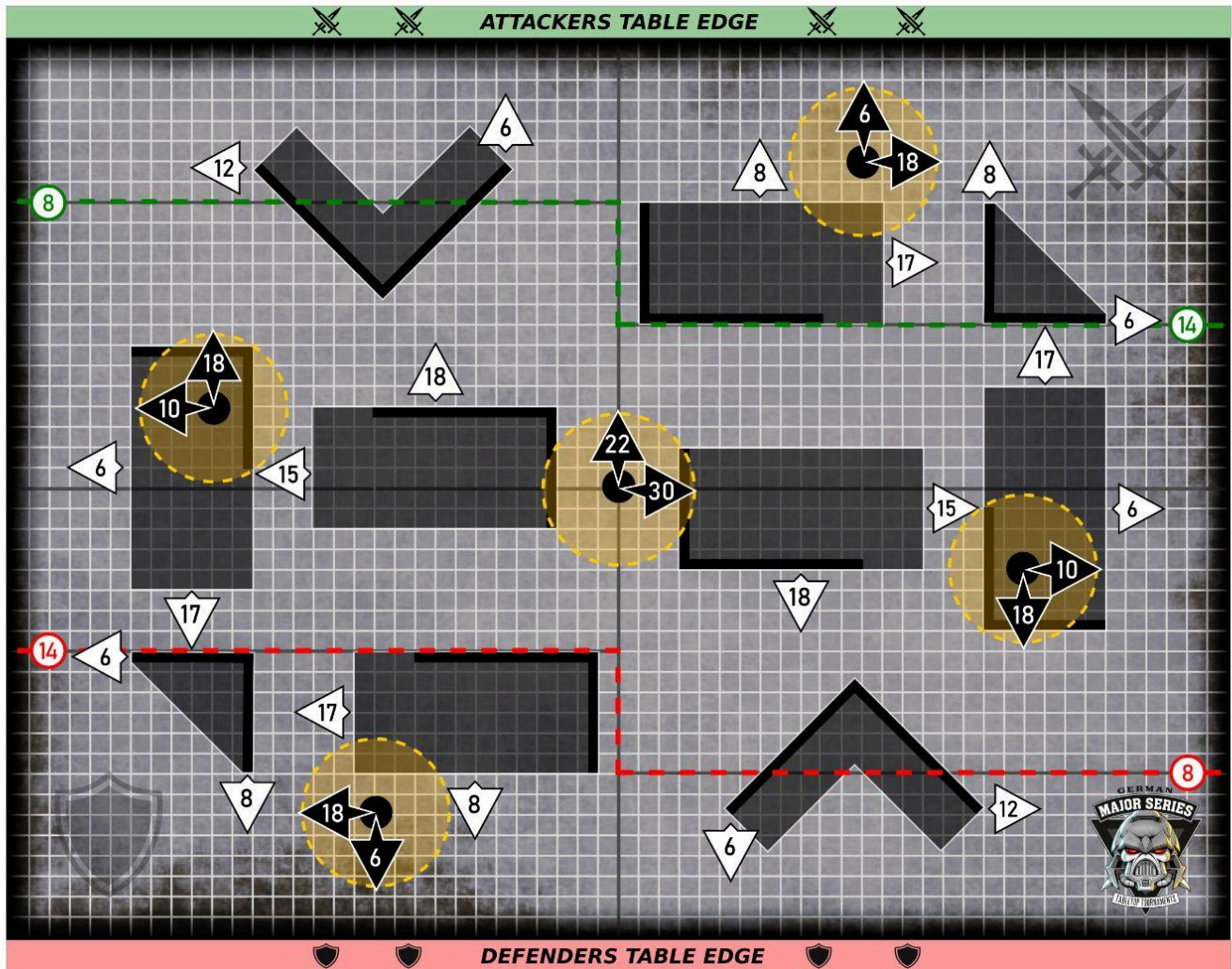


MISSION OBJECTIVES:

Mission objective markers inside of ruins can be held from there if this is indicated in the layout.

THE SIZE OF THE TERRAIN PIECES MAY VARY SLIGHTLY!

GAME #2: Sweeping Engagement / Scorched Earth / Smoke and Mirrors



MISSION PARAMETER

TOURNAMENT MISSION: X

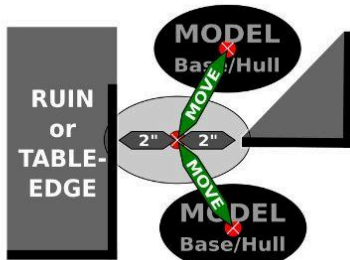
PRIMARY MISSION: Scorched Earth

MISSION RULE: Smoke and Mirrors

DEPLOYMENT: Sweeping Engagement

WALLS/TABLE-EDGE & MOVEMENT:

Models (with or without a base) can always move between two walls or a wall and the table edge. To do this, they must move along the imaginary center line between the two outermost points of the wall sections or a wall section and the edge of the playing field. They may not end their movement in such obstacles.



TERRAIN RULES

RUIN (PG48) Wall: 9" x 9" 2x	RUIN (PG48) Wall: 6"x9" Base: 12"x6" 4x	RUIN (PG48) Wall: 6"x6" Base: 12"x6" 2x	RUIN (PG48) Wall: 6"x6" 2x
--	--	--	--

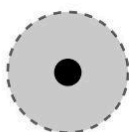


Seperate Area Terrain Sektion.



Overlapping Area-Terrain-Bases.

WALLS: Windows/gaps are considered closed.

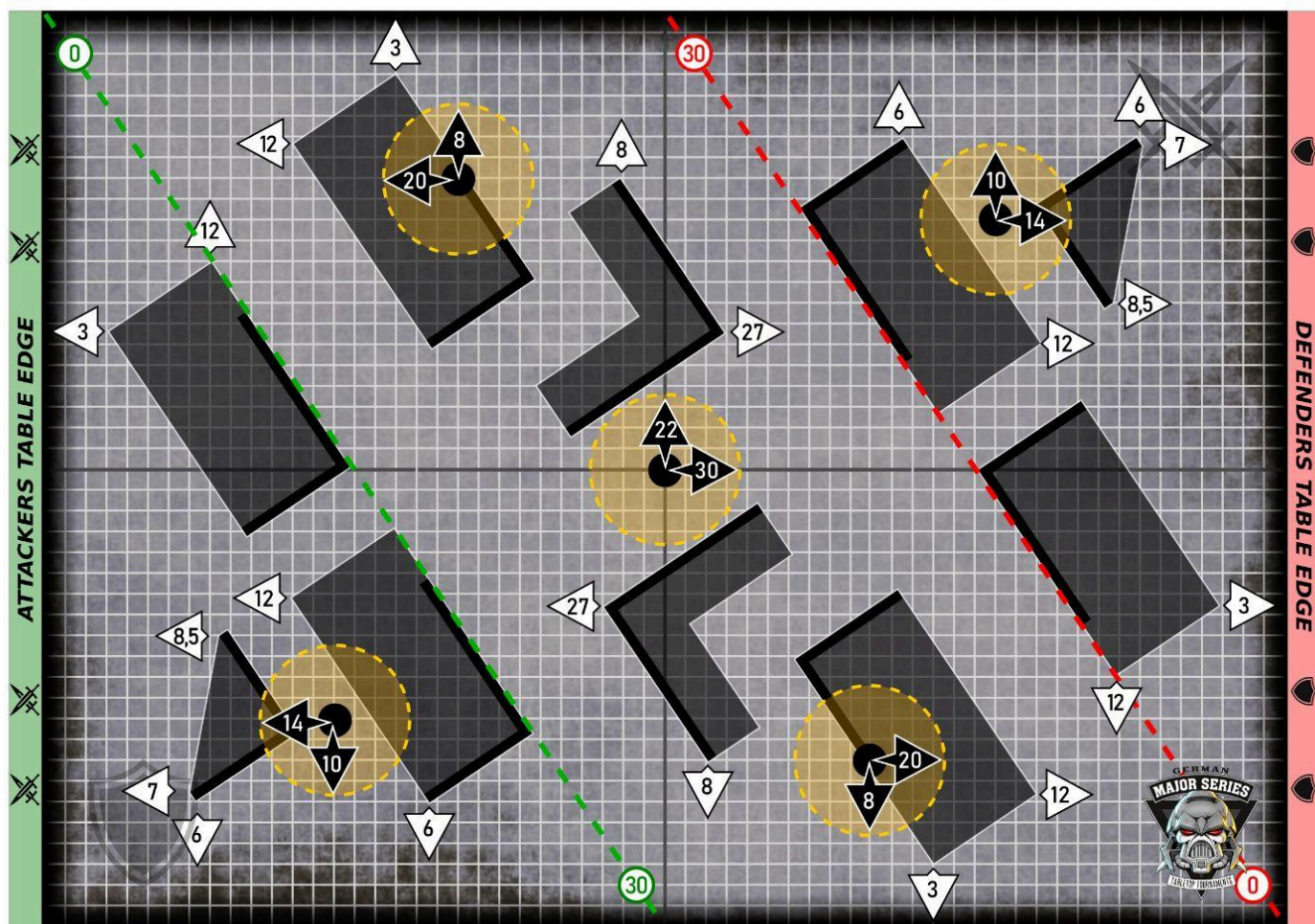


MISSION OBJEKTIVES:

Mission objective markers inside of ruins can be held from there if this is indicated in the layout.

THE SIZE OF THE TERRAIN PIECES MAY VARY SLIGHTLY!

GAME #3: Crucible of Battle / Purge the Foe / Rapid Escalation



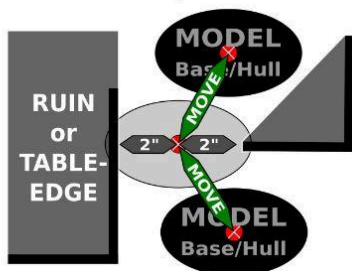
MISSION PARAMETER

TOURNAMENT MISSION: M

PRIMARY MISSION: Purge the Foe
MISSION RULE: Rapid Escalation
DEPLOYMENT: Crucible of Battle

WALLS/TABLE-EDGE & MOVEMENT:

Models (with or without a base) can always move between two walls or a wall and the table edge. To do this, they must move along the imaginary center line between the two outermost points of the wall sections or a wall section and the edge of the playing field. They may not end their movement in such obstacles.



TERRAIN RULES

RUIN (PG48) Wall: 9" x 9" 2x	RUIN (PG48) Wall: 6"x9" Base: 12"x6" 4x	RUIN (PG48) Wall: 6"x6" Base: 12"x6" 2x	RUIN (PG48) Wall: 6"x6" 2x
--	--	--	--

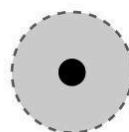


Seperate Area Terrain Sektion.



Overlapping Area-Terrain-Bases.

WALLS: Windows/gaps are considered closed.



MISSION OBJEKTIVES:

Mission objektive markers inside of ruins can be held from there if this is indicated in the layout.

THE SIZE OF THE TERRAIN PIECES MAY VARY SLIGHTLY!

GERMAN MAJOR SERIES

TABLE LAYOUT & TERRAIN REFERENCE SHEET



* EXEMPLE LAYOUT

6" x 6" L-Ruin

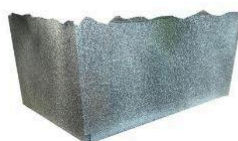
9" x 6" L-Ruin

9" x 9" L-Ruin

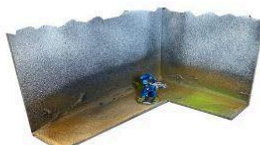
Top View



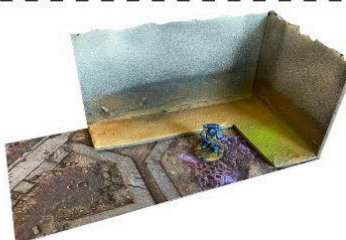
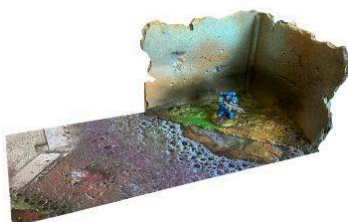
Front View



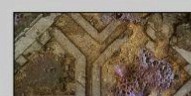
Rear View



On-Base
View



OTHER



12" x 6"
Terrain Base



Objective
Marker

Achtung: Die Darstellungen der Geländeteile können leicht abweichen. Die angegebenen Größen können real minimal variieren.