



Wuschelhasen 7: Ten times the Wuschel, ten times the fun!

Änderungsdatum: 24.07.2023

Version 1.0

- 1.) Allgemeine Informationen**
- 2.) Anmeldung**
- 3.) Armeekomposition**
- 4.) Turnierablauf und Spielvorbereitung**
- 5.) Missionen**
- 6.) Wertung**
- 7.) Gestaltung**
- 8.) Wuschel-Elo**
- 9.) Preise**

1.) Allgemeine Informationen

“Wuschelhasen 7: Ten times the Wuschel, ten times the fun!” ist ein eintägiges 2000 Punkte-Einzeltturnier für Warhammer 40k, welches in 3 Runden ausgetragen und nach den Regeln der 10. Edition. Dieses Turnier wird vom gemeinnützigen Verein Gilead veranstaltet und in dessen Räumlichkeiten in Klagenfurt am Sonntag, den 20. August ausgetragen.

Gilead
St. Veiter Straße 26/1
9020 Klagenfurt

Von jedem Spieler sind folgende Dinge mitzubringen:

- Armee, wie auf der Armeeliste notiert
- Würfel und Maßband
- 6 Missionszielmarker
- Alle für die eigene Armee relevanten Regeln (z.B. Regelbuch, Index, Errata, FAQ, etc.)

Teilnehmer, die Regeln in digitaler Form (z. B. die "WH 40k"-App) mitbringen, haben zu garantieren, dass die Geräte für die gesamte Dauer des Turniers funktionstüchtig bleiben (siehe **Schulischer Erfolg**).

Fragen zum Turnierablauf oder den Armeelisten bitte an wuschelhasen.gilead@gmail.com

2.) Anmeldung

Frist für die Listenabgabe und Einzahlung ist der 14. August um 23:59. Ein Startplatz kann erst bei vollständig eingelangten Turnierbeitrag garantiert werden. Der Turnierbeitrag beträgt € 20,- und beinhaltet Getränke. Fürs Mittagessen wird in einer lokalen Pizzeria bestellt (<https://www.pronto-pizza.at/>). Es gibt keine Abendkasse. Bei Absagen nach dem Anmeldeschluss kann der Turnierbeitrag nicht mehr zurückerstattet werden.

Bankdaten für die Turnierbeiträge:

Inhaber: Dominik Tavernaro
IBAN: AT42 6000 0000 7474 4976
BIC: BAWAATWW

Bitte die Überweisung mit "Wuschel 7 SPIELERNAME" markieren.

3.) Armeekomposition

Armeen bestehen aus maximal 2000 Punkten (Einsatzverband) und müssen nach den Regeln der 10. Edition Warhammer 40k erstellt werden. Genutzt werden alle aktuellen Veröffentlichungen, die bis zum 12. August erschienen sind (inkl. Forge World, White Dwarf, FAQs, Designers Commentary etc.). Legenden sind nicht erlaubt.

Die Armeeliste muss bei Abgabe folgende Dinge beinhalten:

- Gewähltes Kontingent
- Auflistung aller Einheiten
- Auflistung aller Ausrüstung, die Punkte kostet oder optional ist
- Kriegsherr
- Verbesserungen

Alle Optionen um Modelle vor dem Spiel aufzuwerten (zb. Wahl des Kriegsherren, Verbesserungen etc.) müssen auf der Armeeliste notiert werden und können nicht geändert werden.

Die Armeelisten müssen bis zum Abgabedatum richtig bei der Turnierorga eingelangt sein. Verfrühte Abgabe der Armeelisten wird deshalb empfohlen, damit diese kontrolliert und gegebenenfalls korrigiert werden können. Armeelisten, die nach der Abgabefrist nicht den

oben genannten Kriterien entsprechen, müssen mit dem Abzug von Punkten rechnen (siehe **Schulischer Erfolg**).

Am 16. August werden die eingelangten Listen an alle Teilnehmer versendet.

4.) Turnierablauf und Spielvorbereitung

Die Rundenzeit beträgt 3 Stunden, wobei 2 Stunden 45 Minuten auf reine Spielzeit entfallen und die verbleibenden 15 Minuten für die Abgabe reserviert sind. Ergebnisse, die nach abgelaufener Rundenzeit eingereicht werden, werden als 0 Punkte für beide Spieler gewertet.

Die Gegner der 1. Runde werden zufällig zugelost, wobei Teilnehmer aus dem gleichen Team einen Teamschutz genießen, und ab der 2. Runde basieren die Paarungen auf dem Schweizer System. Als Primärwertung zählt das Spielergebnis (Sieg 3 Punkte, Unentschieden 1 Punkte, Niederlage 0 Punkte) und als Sekundärwertung die WTC-Matrix. Spiele, die aufgrund von Abmachungen nicht ausgetragen werden, werden für beide Seiten mit 0 Punkten bewertet und führen zum Ausschluss aus der Preisverlosung.

Zeitplan:

08:30 - 08:45 Anmeldung
08:45 - 09:00 Begrüßung und Auslosung
09:00 - 12:00 1. Runde
12:00 - 12:45 Mittagspause
12:45 - 15:45 2. Runde
15:45 - 16:00 Pause
16:00 - 19:00 3. Runde
19:00 - 19:30 Siegerehrung

Spielvorbereitung:

Für eine genaue Beschreibung dient das "In Nomine Imperatoris: Archen des Omens" auf Seite 8.

1. Mission lesen
2. Missionszielmarker platzieren
3. Schlachtfeld aufbauen
4. Angreifer und Verteidiger bestimmen
5. Sekundäre Missionsziele
6. Schlachtformation festlegen
7. Armee aufstellen
8. Ersten Zug bestimmen
9. Fähigkeiten vor Schlachtbeginn
10. Beginn der Schlacht

Verwendung einer Schachuhr:

Sollte einer der beiden Spieler es wünschen muss die Partie mit einer Schachuhr ausgetragen werden. Dies muss von dem entsprechenden Spieler angekündigt werden, sobald sich beide Gegner am zugelosten Spieltisch eingefunden haben. Die Schachuhr (Handys sind als Schachuhersatz nicht zugelassen) muss von dem Spieler gestellt werden, der wünscht damit zu spielen.

Nachdem Punkt 6 der Spielvorbereitung abgehandelt wurde, soll die verbleibende Zeit bis zur Abgabefrist (sprich 15 Minuten vor Rundenende) gleichmäßig auf beide Spieler verteilt und die Schachuhr gestartet werden. Die Zeit darf immer weitergegeben werden, wenn der Gegner eine Aktion durchführt oder eine Entscheidung treffen muss. Die Schachuhr darf nur bei Regelfragen unterbrochen werden, zu denen die Orga hinzugezogen werden muss. Jeder Spieler ist selbst für seine Zeit verantwortlich.

Sollte einem Spieler die Zeit ausgehen darf er nur noch folgende Aktionen durchführen:

- Schutzwürfe und Ähnliches
- Moraltests
- Siegespunkte für erfüllte Primär- oder Sekundärmissionen erhalten

Auf diesem Turnier wird das WTC-FAQ verwendet
(<https://worldteamchampionship.com/wtc-rules/>).

5.) Missionen

Gespielt werden folgende Missionen:

Runde 1: Versorgungsabwurf / Eiskalter Regen / Hammer und Amboss

Runde 2: Das Ritual / Eiskalter Regen / Schmiedefeuer der Schlacht

Runde 3: Prioritätsziel / Eiskalter Regen / Versetzte Fronten

6.) Wertung

Die Gesamtwertung besteht aus 3 Teilbereichen:

- Sieg/Unentschieden/Niederlage (max. 9 Turnierpunkte)
- WTC-Matrix-Punkte (max. 60)
- Schulischer Erfolg (max. -10)

Siege:

Um zu bestimmen, welche Spieler sich nach der 1. Runde gegenüberstehen und sich schlussendlich den Turniersieg sichern kann, werden als Primärwertung die gesammelten Siege herangezogen (max. 9 Turnierpunkte).

WTC-Matrix-Punkte:

Der Sieg eines Spiels geht an denjenigen, der die meisten WTC-Matrix-Punkte erreichen konnte. Diese werden entsprechend der Siegespunktedifferenz aus der folgenden Tabelle entnommen:

Siegespunktedifferenz	Matrix-Punkte des Spielers	Matrix-Punkte des Gegners
0-5	10	10
6-10	11	9
11-15	12	8
16-20	13	7
21-25	14	6
26-30	15	5
31-35	16	4
36-40	17	3
41-45	18	2
46-50	19	1
>50	20	0

Die Siegespunkte werden durch die Primär- (max. 50) und Sekundär-Mission (max. 40) sowie der Bemalung (max.10) kalkuliert.

Schulischer Erfolg:

Weiters werden Punkte in der Sekundärwertung abgezogen, wenn folgende Dinge nicht termingerecht erfüllt werden:

- Rechtzeitige Einzahlung des Turnierbeitrages (-3 Punkte)
- Abgabe einer korrekten Armeeliste zum Abgabedatum (-3 Punkte)
- Pünktliches Erscheinen zur Anmeldung am Turniertag (-3 Punkte)
- Spielutensilien und Regeln vollständig vorhanden (-1 Punkte)

7.) Gestaltung

Es gilt für das Turnier keine Bemalpflicht, wenn auch für bemalte Armeen zusätzliche Punkte verdient werden können (siehe **Wertung**). Was als "Battle Ready" akzeptiert wird, kann folgender Definition entnommen werden:

All miniatures in your collection must be fully painted. This is perhaps the most ambiguous as fully painted can vary from one person to another. Some people never consider their army fully painted as they could see room for a 4th highlight, some free-hand heraldry or some battle damage. Others consider an army fully painted so long as it has '3 colours'. Fully painted can thus be a question of perspective, and a tick-list of minimum standards doesn't apply. That being said, we fully believe that deep down everyone knows what a fully painted model is, regardless of skill or time spent. We have included some example painted miniatures for guidance:



This Space Marine is a good example of what we consider 'fully painted'. The model has the trusted method of base colour, shade and highlight. The base is finished with some texture, paint and tufts. Final details such as transfers have been added to complete the model.



This Space Marine is done to a more basic level with just the base coat of colours added. This is the basic minimum standard we would expect. Sometimes known as 'tabletop quality', at a distance it's fine. There's room for more however, and we would encourage everyone to add those extra few touches.



This Space Marine has been primed and washed. This level of painting wouldn't meet the minimum standards and wouldn't be permitted at gaming events.

Grundsätzlich gilt auf dem ganzen Turnier WYSIWYG-Light. Alternativmodelle sind erlaubt, solange sie der Größe des Originalmodells entsprechen (inkl. Base). Ausrüstung muss für den Gegner klar unterscheidbar dargestellt werden.

Bei Unklarheiten bitte eine E-Mail samt Bild an die Turnierorga unter wuschelhasen.gilead@gmail.com .

8.) Wuschel-Elo

In der Saison 2023/2024 ist dies das erste Turnier. Am Ende werden die erfolgreichsten 8 Spieler zu einem exklusiven Finale eingeladen. Bestimmt werden diese durch die Wuschel-Elo, die nach jedem Turnier berechnet wird und bei der nicht nur die Anzahl der Spiele/Siege eine Rolle spielt, sondern auch gegen wen diese ausgetragen wurden.

9.) Preise

Am Ende des Turniers werden Preise für folgende Kategorien vergeben:

- **Bester General** für die beste Gesamtwertung
- **Erfolgreichster Verlierer** für die am wenigsten erreichten Turnierpunkte
- **Beste Bemalung** nach Wahl der Turnierorga

Weitere Preise werden zufällig unter den verbleibenden Teilnehmern verlost.