

Versionsgeschichte:

- 04.01.2023: 1.0 Initial
- 07.01.2023: 1.1 Anpassung Judgeregeln. Gastteam stellt einen Referee; Anpassung Bemalpflicht für Hobbyneueinsteiger.
- 09.01.2023 1.1.1 Ergänzung zu Alternativmodellen / 3D-Drucken
- 10.01.2023 1.1.2 Ergänzung zur Anmeldung von nur 6 Spielern
- 14.02.2023 1.1.3 Listenabgabefrist verändert
- 15.03.2023 1.1.4. Anpassung der Spieltagstermine
- 20.03.2023 1.1.5 Integration der "Springer"-Regelung

Für 40k als Mannschaftssport.

Wir wollen den Teamgedanken in unserer Community stärker machen. Weil gemeinsam spielen, planen und mitfeiern 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.

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.

Clubs mit einem großen Spielerpool können sich natürlich überlegen, mehr als ein Team anzumelden. Wilde Spielerwechsel zwischen den Teams sind dann allerdings nicht möglich.

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. 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. Da noch keine Erfahrungswerte existieren, können wir nur vermuten, aber eine Teamgröße von min. 10 Spielern scheint angemessen. Mindestens sollten jedoch 8 Spieler gemeldet werden, um den Spielbetrieb zu ermöglichen.

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 bemühe, zunächst 6 Spieler angemeldet werden.

Mit der Anmeldung werden folgende Informationen erhoben:

- Spielernamen und Nicks
- Nicht-Spieler-Rollen
- Spielort(e)
- Voraussetzungen des Spielorts (Gelände, Spieltische, Verpflegung)
- Mögliche, favorisierte und ausgeschlossene Spieltage
- Bereitschaft an Spielen im Tabletop Simulator teilzunehmen
- Bereitschaft zu Fahren, Distanz, Städte

Die Teilnahmegebühr beträgt pro Team 100€. Diese Beträge werden für die Ligaorganisation und -infrastruktur sowie ggf. Reisekosten der Referees eingesetzt. Überschüsse fließen in die Preisausschüttung, die Nachwuchsförderung und das deutsche WTC Team.

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. Aus Mangel an Erfahrungswerten sollte die Bereitschaft zur Anreise bei ca. 1,5h (one-way) liegen.

Sollte dies ein Hindernis darstellen, wird die Möglichkeit geprüft, einzelne Spiele oder eine ganze Division im TTS auszutragen. Dies sollte jedoch ein Ausnahmefall bleiben.

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, einen Spielberichtsbogen auszufüllen 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, dass 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.

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 anfangs, 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.

Sonderfall: TTS-Division. Je nach Anmeldelage kann es sein, dass Teams, die räumlich isoliert sind, gefragt werden, ob sie einer TTS Division beitreten wollen. Diese folgt den gleichen Regeln und Bedingungen wie Spiele an echten Tischen.

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.

Austragung der Spiele

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.

Es obliegt den Teammanagern gemeinsam einen Spieltermin innerhalb des Spieltag-Zeitfensters zu finden. Der Termin muss spätestens zwei Wochen vor Ablauf des Zeitfensters und zwei Wochen vor dem Spieltermin gemeldet werden. Falls trotz aller

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

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, Alliance, Breaking Heads, HAO 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.

Der Spieltag

Die Armeelisten aller Spieler sind spätestens eine Woche vor "Anpfiff" abzugeben (per Email an targetpriority40k@gmail.com, alle Listen eines Teams gesammelt in einer Mail). Sie werden den Teams gegenseitig zugänglich gemacht, sobald alle Listen abgegeben werden. Für zu spät oder falsch eingereichte Armeelisten greift der Sanktionskatalog.

Beide 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 beider Teams geben die Tische ausdrücklich gegenüber dem Referee frei "Einverstanden".

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/2022/06/WTC-2022-Team-Event-Pack-3.112.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 9 Punkten, wird das Teamergebnis als Sieg für dieses Team gewertet. Beträgt die Differenz 9 oder weniger Punkte, wird das Spiel Unentschieden gewertet. Das bedeutet: Erzielt ein Team eine Gesamtpunktzahl von mindestens 55 Punkten, gewinnt es.

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

Spielbericht

Nach Abschluss der Spieler reicht der Referee einen Spielbericht (wie und wo folgt) 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)

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.

Regeln

Spielmodus: Es wird mit 2000 Punkten nach den Regeln der jeweils gültigen "Warzone" gespielt. Als Regeldeadline gilt jeweils 23:59 Uhr, sieben Tage vor dem ersten Tag eines Spieltagfensters.

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 bitt von der Liga-Administration freigeben lassen.

Teamzusammenstellung: Jede Fraktion darf von einem Team an einem Spieltag maximal einmal mitgebracht werden. Die Regeln der WTC für Fraktionen werden angewendet.
<https://worldteamchampionship.com/wp-content/uploads/2022/06/WTC-2022-Team-Event-Pack-3.112.pdf>

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

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.

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.

Die Ligaadministration bemüht sich nach Kräften Hilfestellung und Ressourcen anzubieten. Insbesondere neue Clubs sollen unterstützt werden.

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 2023

Vorab: Da dies die erste Saison ist, wird sich vieles im Laufe der Zeit entwickeln und verändern. Unser Credo ist: 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.

Die Saison (das erste Spieltagfenster) beginnt am 17.02.23

Bis 25.01. können Fragen zum Spielsystem, Rulespack und allen weiteren Dingen gestellt werden. Bis zum 30.1. werden diese beantwortet und veröffentlicht.

Anmeldung von Teams ist möglich bis 31.1.23

die Anmeldung wird über dieses Anmeldeformular:

<https://forms.gle/8XRWNGGggJo4eTPj6>

sowie die Zahlung des Beitrages (100€) an targetpriority40k@gmail.com via Paypal verbindlich. (Betreff TNT+Teamname)

Divisionen werden bis 5.2.23 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.

Spieltagfenster

Spieltag 1: 17.02.-19.03. | Mission 22: Conversion

Spieltag 2: 20.03.-16.04. | Mission 11: Recover the Relics

Spieltag 3: 17.04.-14.05. | Mission 31: Tide of Conviction

Spieltag 4: 15.05.-18.06. | Mission: tba

Spieltag 5: 19.06.-16.07. | Mission: tba

Weitere Spieltage werden nach einer Sommerpause und abhängig von Teamanzahl und eintreffen der 10ten Edition festgelegt.