



# 1. Oberland Open

**Warhammer 40k-Turnier  
2000 Punkte**





## Inhalt

1. Was, wann, wo	2
2. Turnierablauf	3
3. Pairing	4
4. Wertung / Ranking	5
5. Regelauslegungen und FAQ	6
6. Scoring Sheet	11



## Was, wann, wo?

### Was:

- Warhammer 40K Turnier
- 2000 Punkte
- 32 Teilnehmer
- Regeln entsprechend Pariah Mission Pack

### Wann:

- Samstag 19. Oktober 2024
- Check-In ab 08:00 Uhr, erste Runde beginnt um 9:00 Uhr

### Wo:

- Turnhalle des Sportheims in Ascholding  
Schosstrasse 33  
83623 Ascholding.

### Organisatorisches:

Gespielt wird in der Turnhalle des Sportheims in Ascholding. Mit dem Herzblutüberl ist ein sehr gutes Lokal angeschlossen, dass uns den ganzen Tag über mit Getränken versorgt und bei dem auch Mittag gegessen werden kann. Wir würden darum bitten, dass die Unterstützung unseres Hobbys durch die Wirtsleute entsprechend gewürdigt wird und ihr dort auch konsumiert.



## Turnierablauf

### Zeitplan:

08:00 - 09:00 Uhr	Check-In / Begrüßung
09:00 - 12:00 Uhr	Runde 1
12:00 - 13:00 Uhr	Mittagspause & Wahl Best Painted
13:00 - 16:00 Uhr	Runde 2
16:00 - 16:30 Uhr	Pause und Umbau
16:30 - 19:30 Uhr	Runde 3
19:30 - 20:00 Uhr	Auswertung & Siegerehrung

### Weitere Info:

Um pünktlich mit dem Turnier beginnen zu können, bitten wir alle Teilnehmer rechtzeitig zum Check-in vor Ort zu sein. Wer bis 9:00 Uhr nicht eing\_checked hat, kann nicht mehr am Turnier teilnehmen, da dann die Paarungen der ersten Runde festgelegt und bekanntgegeben werden.

In der Mittagspause kann jeder, der möchte, am Wettbewerb "Best Painted Army" teilnehmen. Es gibt dafür einen Ausstellungsbereich, in dem jeder seine Armee platzieren kann. Gewählt wird von allen anwesenden Personen (keine Jurywahl). Der Sieger wird am Ende des Tages zusammen mit den Turniersiegern geehrt.

### Best Coast Pairings:

Die Turnierorganisation (Bekanntgabe der Paarungen, Wertung, Ergebnisabgabe,..) wird über die Best-Coast-Pairings-App durchgeführt. Um den Ablauf für alle zu erleichtern, empfehlen wir den Download dieser App. Meldet euch auch bitte dort nochmal direkt für unser Turnier an:

<https://www.bestcoastpairings.com/event/JN5LVYWYT3>



## Pairing

Ziel des Pairingsystems ist es, im Verlauf des Turniers Spieler gleicher Stärke gegeneinander antreten zu lassen. Dadurch soll das Spielerlebnis für alle optimiert werden, da man sich mit Spielern auf dem gleichen Niveau messen kann. Weiterhin soll, trotz limitierter Anzahl an Spielrunden, am Ende ein verdienter Sieger ermittelt werden, indem die stärksten Spieler in den letzten Runden gegeneinander antreten. Es wird darauf geachtet, dass nach Möglichkeit keine zwei Paarungen doppelt auftreten. Basierend auf den Vorschlägen im [GW Pariah Nexus Tournament Companion](#) werden die Paarungen der einzelnen Runden wie folgt festgelegt:

### Runde 1:

Auslosung der Paarungen

### Runde 2 und 3:

Pairing nach folgender Priorität:

1. Performance:  
Anzahl Siege / Unentschieden / Niederlagen. Spieler mit gleicher Performance spielen gegeneinander
2. Sieg-Pfad:  
Reihenfolge, in der Spieler ihre Spiele gewonnen oder verloren haben.  
Beispiel: Spieler, die das erste Spiel verloren und das zweite Spiel gewonnen haben, spielen gegeneinander. Spieler, die das erste Spiel gewonnen und das zweite Spiel verloren haben, spielen gegeneinander.
3. Gesamtanzahl WTC-Scoring-Punkte:  
Spieler werden auf Basis der erspielten Scoring-Punkte gepairt. Spieler mit vielen Scoring Punkten spielen gegen Spieler mit ebenfalls viel Scoring punkten, und Spieler mit wenig Punkten gegen andere Spieler mit wenig Punkten.

**Wichtig:** Wir verwenden die WTC-Scoring-Matrix, um Siegpunkte in Scoring-Punkte umrechnen (siehe Seite 15 "Scoring Sheet").

4. Losentscheid:  
Falls 1-3 kein eindeutiges Ergebnis ergibt, wird zufällig zugelost.



## Wertung / Ranking

Ziel des Rankingsystems ist es, am Ende des Turniers einen verdienten Sieger zu küren. Das Pairingsystem ist die Grundlage dafür, dass am Ende die stärksten Spieler gegeneinander antreten. Über das Rankingsystem soll sichergestellt werden, dass die Ergebnisse trotz limitierter Anzahl an Spielrunden zu einem fairen Endstand verrechnet werden können.

Basierend auf den Vorschlägen im GW Tournament Companion werden die Rankings nach folgender Priorität ermittelt:

1. Performance  
Anzahl Siege / Unentschieden / Niederlagen. Je mehr Siege umso weiter oben.
2. Gesamtanzahl Scoring-Punkte.  
Bei Gleichstand in der Performance entscheiden die insgesamt, über alle drei Spiele hinweg erspielten WTC-Scoring-Punkte.
3. Performance der Gegner / Strength of Schedule (SoS)  
Ergibt sich nach 1 und 2 keine eindeutige Rangfolge, werden die Spieler, die die besseren Gegner hatten, besser platziert.  
Beispiel: Spieler A hat drei Siege. Seine drei Gegner X, Y und Z haben insgesamt 5 Siege geholt. Spieler B hat ebenfalls drei Siege, allerdings gegen Gegner, die insgesamt nur 4 Siege geholt haben. Spieler A hatte im Turnierverlauf die besseren Gegner und wird deshalb besser platziert.

### **Wichtig:**

Wir verwenden die WTC-Scoring-Matrix, um Siegpunkte in Scoring-Punkte umrechnen (siehe Seite 15 "Scoring Sheet").



## Regelauslegung / FAQ

### Das WICHTIGSTE

Ziel ist es, einen schönen Tag zusammen zu verbringen und bei ein paar netten Runden 40k in entspannter Atmosphäre gemeinsam Spaß zu haben. D.h. helft euch gegenseitig und stellt die Freude am Spiel in den Vordergrund. Redet miteinander, um Missverständnisse und Diskussionen von vornherein zu vermeiden.

Oberstes Gebot ist "play by intent", also bitte redet miteinander, warum ihr einen Zug so macht, wie ihr ihn macht, um Missverständnisse und Unklarheiten von vornherein auszuräumen. Bei Bedarf holt euch gerne einen Schiedsrichter an den Tisch um Fragen zu klären, bevor es zu einer "wenn ich das gewusst hätte..." Situation kommt.

### Regelgrundlagen:

Es gelten die Grundregeln der 10ten Edition. Darüber hinaus gilt das "[Core Rules Update](#)" vom 01.08.2024 sowie das [Balance Dataslate](#) vom 20.06.2024 und die FAQ dieses Turnier-Handbuchs. Im Falle von Widersprüchen gilt:

Judge > Turnier FAQ > Balance Dataslate > Rules Commentary > Grundregeln

### Objective Marker:

Entgegen der Grundregeln werden wir uns hier an die Empfehlungen aus dem [Pariah Nexus Tournament -Companion](#) von GW halten. Man darf auf Objective Markern stehen und sich darüber hinweg bewegen.

### Charges / Nahkämpfe und Ruinen:

Nach Grundregelwerk ist es möglich, Modelle so in Ruinen zu platzieren, dass Interaktionen damit nicht möglich sind (z.B. 0.9 Zoll hinter der Wand). Dies wollen wir vermeiden. Daher verwenden wir für solche Situationen eine Regelung basierend auf dem WTC FAQ "[WTC Terrain & Charges](#)".

Solltet ihr euch bei der Anwendung dieses FAQ nicht sicher sein oder Fragen dazu haben, holt euch bitte einen Judge an den Tisch, wenn die Situation auftritt.



## Gelände

Grundsätzlich gelten bei Ruinen alle Erdgeschosse als blickdicht. D.h. auch wenn Modelle durch Fenster, Türen oder Durchbrüche gesehen werden würden, wird das nicht so gespielt. Ansonsten gilt ganz normal True Line of Sight.

Die Ruinen werden Bases mit einer Größe von 12x6" haben. Diese bestimmen den Footprint des Geländestücks. Alles innerhalb dieses Footprints gilt als "in der Ruine".

Wenn ein Modell auf einer Geländebase steht aber nicht von einer tatsächlichen Ruine verdeckt wird, kann es gesehen werden (Reminder: Fenster, Durchbrüche, Türen und so weiter sind blickdicht). Deckung durch das Geländestück erhält dieses Modell nur, wenn es vollständig auf der Geländebase steht.

Die Geländebases definieren auch die Sichtlinie. Wenn eine Geländebase vollständig zwischen zwei Modellen steht und keine Linie vom angreifenden Modell zum Zielmodell gezogen werden kann, ohne dass diese Linie das Geländebase überquert, treten alle Regeln für sichtblockierendes Gelände in Kraft.

## Fliegen und Gelände

Nur Einheiten, die sich laut Grundregeln ohne Abzüge durch Wände bewegen können (z.B. Infanterie und Bestien) können auch ohne Abzüge durch Wände fliegen. Alles andere (z.B. Monster) muss sich über die Ruinen oder um die Ruinen herum bewegen.

## Deep Strike / Reserven

Es gelten die Regeln für Reserven (Deep-Strike und Strategische Reserven) aus dem Pariah Nexus Missions-Deck. D.h. es dürfen am Anfang des Spieles nicht mehr als die Hälfte der Einheiten einer Armee in der Reserve stehen und der Punktwert dieser Einheiten darf 1000 Punkte nicht überschreiten (50% der Spielgröße).

Weder strategische Reserven noch Deep-Strike-Einheiten dürfen in der ersten Schlachtrunde auf dem Spielfeld erscheinen, sofern es nicht eine Sonderregel gibt, welche dies explizit erlaubt.

Bestimmte Einheiten (z.B. Grey Knights mit Teleport Assault) haben die Fähigkeit, zu einem bestimmten Zeitpunkt vom Spielfeld zu verschwinden und dann am Ende der

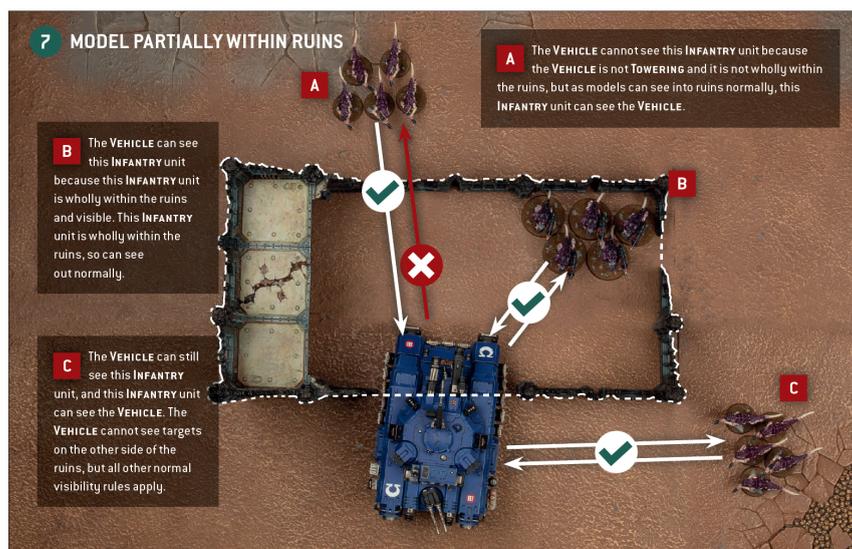
nächsten Bewegungsphase wieder eingesetzt zu werden. Diese Einheiten zählen nach dem Verschwinden NICHT zum Limit der Reserven.

Des Weiteren können diese Einheiten in bestimmten Situationen auch im ersten Zug aus der Reserve zurückkommen (z.B. Spieler A hat den zweiten Zug und entfernt am Ende des Zuges von Spieler B seine Einheiten vom Feld. Am Ende seiner eigenen Bewegungsphase müssen diese wieder erscheinen. Dies kann auch schon in der ersten Runde passieren).

## Fahrzeuge / Monster und Gelände

Fahrzeuge können sich in und durch Gelände (nicht durch Mauern) und über Geländebases bewegen, wenn es von den tatsächlichen Ausmaßen des Fahrzeugs / Monsters her geht.

Fahrzeuge die sich teilweise in Geländestücken befinden können Sichtlinien nur wie folgt ziehen:



Um Sichtlinie zu A ziehen zu können, müssten Fahrzeuge / Monster vollständig innerhalb des Geländestückes stehen. Ausnahme hierfür sind Fahrzeuge / Monster mit der Regel "Towering" (für diese reicht es wenn sie innerhalb des Geländestückes stehen).



## Sichtlinie und Deckung bei Fahrzeugen

Hier ist explizit zwischen Sichtlinie und Deckung zu unterscheiden.

Bei Sichtlinien gilt grundsätzlich immer True Line of Sight. D.h. wenn eine Linie von irgendeinem Teil eines Modells zu irgendeinem Teil eines anderen Modells gezogen werden kann, sehen sich die beiden Modelle gegenseitig. Diese Linie kann z.B. auch zwischen den Beinen von Monstern oder zwischen den Aufbauten von Fahrzeugen gezogen werden. Auch dann wird das Modell gesehen!

Steht ein Zielmodell aber so hinter einem anderen, mit dem Zielmodell befreundeten Modell, dass keine Sichtlinie gezogen werden kann, dann wird das Modell vom Angreifer nicht gesehen. Es ist also möglich Modelle z.B. hinter einem Panzer zu verstecken.

Selbst wenn Modelle durch Fahrzeuge oder andere befreundete Modelle teilweise verdeckt werden, erhalten sie dadurch keine Deckung, es sei denn, das befreundete Modell hat eine entsprechende Sonderregel (z.B: der Astra Militarum Baneblade).

## Nahkämpfe in Base-to-Base Kontakt

Die Regelung nach der Modelle kämpfen können wenn sie in Base-to-Base-Kontakt mit einem Modell in Base-to-Base-Kontakt zum Gegner sind, gilt nur für wenn beide Modelle aus der gleichen Einheit angehören.

Modell aus einer Einheit B kann also nicht über ein Modell aus Einheit B kämpfen, selbst wenn die Base-to-Base anforderung erfüllt wäre.

## Proxies / WYSIWYG

Proxies und Modelle anderer Hersteller sind überhaupt gar kein Problem, solange die Basegröße und die ungefähre Größe des Modells stimmt.

Bei gemischten Einheiten (Einheiten mit unterschiedlichen Waffentypen) sollte es aber klar erkennbar sein, welches Modell welche Waffe hat. Es macht spielerisch einfach einen Unterschied, z.B. beim Wegnehmen ausgeschalteter Modelle, oder auch z.B. bei Nahkämpfen wenn nicht alle Modelle in Nahkampfreichweite kommen.

Hier oder in anderen Beispielen ist es relevant zu wissen, welche Modelle welche Waffen haben. Ob diese jeweilige Waffe dann tatsächlich auch an dem Modell vorhanden ist, ist für unser Anfängerturnier nicht relevant. Beide Spieler müssen aber jederzeit nachvollziehen können, welches Modell welche Waffe hat bzw. haben sollte. Das kann zum Beispiel dadurch erreicht werden, dass einige Modelle andere Bases haben, die einen knien, die anderen stehen oder die Modelle mit Waffe X einen roten Hut aufhaben. Da es sich um ein Anfängerturnier handelt und es für uns



wichtiger ist, dass viele Spieler Spaß haben, werden wir mit dem Thema WYSIWYG relativ lax umgehen.

Um keine unnötigen Diskussionen und Unzufriedenheit aufkommen zu lassen, bitten wir aber darum, eindeutig klar zu machen, welche Modelle welche Waffentypen haben.

Sprecht auch mit eurem Gegner vor dem Spiel und bei Diskussionsbedarf holt euch einen der Schiedsrichter mit an Bord.

### **Bemalpunkte**

Die Armeen müssen grundsätzlich nicht vollständig bemalt sein, um zugelassen zu werden, jedoch gibt es die obligatorischen 10 Siegpunkte nur für vollständig bemalte Armeen. Alle Modelle müssen zusammengebaut sein und auf einem zugehörigen Base in der richtigen Größe stehen (außer Modelle ohne Base natürlich). Nicht vollständig gebaute Modelle werden von der Orga vom Spielfeld entfernt.

### **Schiedsrichter**

Bei Fragen oder Unstimmigkeiten holt euch einen Schiedsrichter an den Tisch. Auch das gerne schon bevor es "zu spät ist". Wir werden versuchen, unser Bestes zu geben, alle Fragen fair und den Regeln entsprechend auszulegen und zu beantworten. Bitte habt Verständnis, dass wir Diskussionen nur bis zu einem gewissen Maß zulassen werden. Was dann entschieden wird, gilt. Da keiner alle Regeln immer 100% im Kopf haben wird, kann es auch vorkommen, dass die Schiedsrichter mal etwas falsch machen. In dem Fall gilt der Schiedsspruch trotzdem.

Wer Schiedsrichter, Mitspieler oder Unbeteiligte beleidigt wird des Turniers verwiesen. Aber davon gehen wir jetzt mal nicht aus!

# Scoring Sheet

Spiel: _____		Attacker: _____	Defender: _____
Erster Zug:		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Primär-Punkte	Runde 1		
	Runde 2		
	Runde 3		
	Runde 4		
	Runde 5		
Primär gesamt (max. 50):			
Sekundär-Punkte	Runde 1		
	Runde 2		
	Runde 3		
	Runde 4		
	Runde 5		
Sekundär gesamt (max. 40):			
Bemalpunkte:			
Gesamtpunkte:			
WTC-Scoring-Punkte:			

## WTC-Scoring Matrix

VP-Differenz	Spieler A	Spieler B			
0-5	10	10	26-30	15	5
6-10	11	9	31-35	16	4
11-15	12	8	36-40	17	3
16-20	13	7	41-45	18	2
21-25	14	6	46-50	19	1
			50+	20	0