

Warhammer 40K Turnier Vol. XVI

Ausrichter ist der Förderkreis innovatives Spiel e.V. (<http://www.fis-ev.de>) aus Coburg.

Turnierleiter: Holger Wurst (Fis e.V.)

Erster Schiedsrichter: Martin Grabsch (Fis e.V.)

Organisator: Holger Wurst & Christian Röblitz (Fis e.V.),

Orga-Crew: Unsere Schmiergrotze

Termin ist Samstag, der 24.03.12 Die Teilnehmer treffen sich bis 9:30 Uhr, Turnier-Beginn ist 10:00 Uhr.

Ort der Austragung ist die Coburger Jugendeinrichtung (CoJe). Sie liegt direkt gegenüber dem Schwimmbad Aquaria, ist nicht schwer zu finden und mit zahlreichen Parkplätzen versehen. Die Adresse ist Rosenauerstraße 45, 96450 Coburg.

Anmeldung incl. Abgabe der Armeeliste kann bis zum 17.03.12 um 17.00 Uhr erfolgen – Anmeldungen nach diesem Termin können leider nicht mehr berücksichtigt werden. Am besten Ihr meldet Euch über unser Anmeldeformular auf www.fis-ev.de an, das macht uns die Organisation einfacher. Alternativ könnt Ihr auch eine E-mail an tabletopteiler@fis-ev.de schicken oder tragt euch im Drachenhort in der aushängenden Liste ein.

Die Startgebühr beträgt 5,00 € pro Teilnehmer!

Verpflegung: Belegte Brötchen, Getränke wie Cola oder Spezi werden wie immer zu günstigen Preisen angeboten, Kaffee ist kostenlos!

Teilnahmebedingungen:

Als angemeldet zählt nur, wer bis spätestens **17.03.12** um 17.00 Uhr seine vollständige Armeeliste entweder persönlich an Holger Wurst oder per e-Mail an tabletopteiler@fis-ev.de abgegeben hat (Details bezüglich der Armeeliste siehe unter SPIELABLAUF weiter unten). Diese wird dann geprüft und **darf bis zu Turnierbeginn nicht mehr verändert werden**. Sollte ein Fehler gefunden werden wird dies dem Spieler, wenn möglich, sofort mitgeteilt und er muss diesen beheben. Die Liste muss noch vor Beginn des Turniers (Samstag 24.03.12, 10.00 Uhr) ausgebessert werden wobei **nur** der Fehler behoben werden darf. **Eine nicht korrigierte oder deutlich veränderte Armeeliste führt zur sofortigen Disqualifikation**. Am Turniertag wird jedem Teilnehmer noch einmal eine Ausgabe seiner Armeeliste - abgezeichnet vom Turnierleiter - ausgehändigt, sie dient als Vergleich und im Streitfall als einzig zählende Liste!

ES KÖNNEN NUR LESERLICHE ARMEELISTEN BERÜCKSICHTIGT WERDEN!

Turnierregeln:

Armeegröße: 1750 Punkte

Folgende Armeen sind zugelassen:

- Codex Space Marines
- Codex Black Templars
- Codex Dark Angels
- Codex Blood Angels
- Codex Space Wolves
- Codex Chaos Space Marines
- Codex Eldar
- Codex Dark Eldar
- Codex Orks
- Codex Imperiale Armee
- Codex Necrons
- Codex Tyraniden
- Codex Sternenreich der Tau
- Codex Sororitas (White Dwarf/PDF!!!)
- Codex Grey Knights
- Codex Chaos Dämonen

Einschränkungen bzgl. Namhafter Charaktermodelle o.Ä. bestehen NICHT!

Keine IA, WD oder FW Armeelisten/Einheiten (Mit Ausnahme der Sororitas, deren Hexenjäger-Codex durch die WD-Veröffentlichung ersetzt wird)

Die Armeen sollten bemalt sein, die Turnierleitung behält sich vor, bei Platzierungsgleichständen eine vollständig bemalte Armee auch besser zu platzieren!

Es gelten die jeweils aktuellsten Versionen, inklusive Errata und FAQ von Games Workshop Deutschland!

Das gilt natürlich auch für das aktuelle Grundregelwerk.

Folgende Hausinterpretationen nicht unumstrittener oder ungenauer Regeln gelten für dieses Turnier:

- Infanterie hat einen Sichtkreis von 360 Grad, d.h. z.B. Einheiten mit der Sonderregel Blutrünstig müssen sich immer zur nächsten innerhalb der Regeln sichtbaren Einheit bewegen.
- Die Psikraft "Schlund des Weltenwolves" ist eine Schusspsikraft und daher muss nach erfolgreichem Psitest ein regulärer Schuss über die BF des Runenpriesters auf das erste Modell erfolgen, das getroffen werden soll (siehe GW FAQs). Danach werden alle weiteren Modelle auf der Linie automatisch getroffen.

Generell gilt WYSIWYG. Konversionen dürfen nicht versuchen, offensichtlich Sichtregeln etc. auszunutzen. Solange Modelle den Regeln oder äquivalenten GW-Figuren entsprechen (z.B. Eigenbau-Droppods, Forgeworld-Modelle, etc.), maßstabsgetreu sind und die entsprechende Ausrüstung eindeutig erkennbar ist dürfen sie eingesetzt werden. Im Zweifelsfall bitte einfach kurz Rücksprache mit dem Turnierleiter halten.

Was ihr mitbringen müsst: Ihr braucht Eure Figuren, Eure Armeeaufstellung in ZWEIFACHER AUSFÜHRUNG, Euer Regelwerk und Codex, Würfel und Zollmaßband.

Missionen: Es gibt die drei verschiedene Aufstellungsvariationen aus dem Regelbuch. Die Reihenfolge wird vom TO ausgelost. Für die Finalrunde wird eine selbst entwickelte Aufstellung verwendet, die noch gesondert bekannt gegeben wird.

Die Missionen selbst werden immer im Schema "5x5" ablaufen.

Genau heißt das:

Es gibt immer 5 Missionsziele, die mehr als 12 Zoll von einander und den Spielfeldkanten entfernt jeweils in den Spielfeldvierteln und im Zentrum platziert werden. Abwechselnd nach den üblichen Regeln. Das erste Missionsziel wird exakt in der Mitte platziert

Vor der Aufstellung der Armeen benennen die Spieler jeweils 5 Einheiten des Gegners, die als Killpoint zählen - und das sind dann auch die einzigen Killpoints in der jeweiligen Mission. Dann wird wie üblich für den ersten Spielzug gewürfelt.

Zu den Missionszielen: Nur Standard-Einheiten können weiterhin Missionsziele einnehmen, aber andere Einheiten können das unterstützen. Standard-Auswahlen zählen hierfür als 2 Punkte wert, alles andere 1 Punkt. Gleichzeitig kann ein Missionsziel nur bei Gleichstand umstritten und bei Mehrheit MIT Standardeinheit eingenommen werden.

Ein Beispiel: Ein Trupp Marines in Rhino zählt also 3 Punkte, und ein Trupp Termies alleine 1, im Landraider 2. Dieser Termietrupp könnte also den Marines im Rhino das Missionsziel ohne oder auch mit LR nicht streitig machen. Erst wenn ein gegnerischer Marinetrupp die Termies im LR unterstützt, wird ein 3 zu 4 MIT punktender Einheit daraus. Alle anderen, Nicht-Standard Einheiten können nur helfen, das Ziel umstritten zu halten.

Siegabstufungen:

Massaker: Ein Spieler hält alle Missionsziele und der Gegner hat keinerlei als Killpoints zählenden

Einheiten mehr auf dem Tisch. **Kampfpunkte: 20 zu 0**

Entscheidender Sieg: Entweder alle Missionsziele oder KP bei gleichzeitiger Mehrheit im jeweils anderen Bereich. **Kampfpunkte: 17 zu 3**

Deutlicher Sieg: Mehr Missionsziele und mehr KP als der Gegner. **Kampfpunkte: 15 zu 5**

Knapper Sieg: Mehr Missionsziele oder KP bei gleichzeitigem Gleichstand im jeweils anderen Bereich. **Kampfpunkte: 13 zu 7**

Unentschieden: Alle anderen Szenarien. **Kampfpunkte: 10 zu 10**

Die Kampfpunkte werden als Tiebreaker verwendet, zunächst gelten Siege, Niederlagen und Unentschieden als primäre Wertung.

Sollte es nach Ablauf der Partien auch in der Tiebreakerwertung ein Unentschieden geben, so liegt die Armee vorne, die folgende Bemerkriterien erfüllt (in der Reihenfolge):

- Armee ist in einer einheitlichen Farbgebung gehalten.
- Die Modelle sind mit mehr als zwei Farben sauber bemalt.
- Die Modelle sind einheitlich gebased.
- Details wurden hervorgehoben.
- Aufwändige Akzentuierung und Highlights/Shadows
- Aufwändige Basegestaltung
- Modelle wurden aufwändig umgestaltet

Die Tische werden vom TO mit Gelände bestückt und danach nicht mehr verändert.

Jede Partie geht über 6 Züge, mit einer Option von 4+ auf den siebten Zug.

Die Spieldauer jeder Partie beträgt 2,5 Stunden, es gibt 4 Partien, danach wird abgerechnet.

BITTE KEINE ZÜGE MEHR ANFANGEN, BEI DENEN ABSEHBAR IST, DASS SIE NICHT INNERHALB DER SPIELDAUER BEENDET WERDEN KÖNNEN! DIE SPIELLEITUNG BEHÄLT SICH VOR, PARTIEN AUCH MITTEN IM AKTUELLEN ZUG ZU BEENDEN!!!!

Spielpaarungen: Wir werden **nach Schweizer-System** spielen mit freier Auslosung der ersten Spielpaarungen (Teamschutz wird gewährt). Wir sorgen natürlich dafür, dass niemand zweimal gegen denselben Gegner spielt und auch möglichst nicht zweimal am gleichen Tisch (wobei letzteres nicht garantiert werden kann).

Jeder Teilnehmer erhält eine Urkunde.

Die Teilnehmer auf den ersten drei Plätzen gewinnen zusätzlich einen Pokal.