



WICKEDDICE

TOURNAMENT

Regelwerk

2026

wickeddice.de

Version 2026.03.1



Inhalt

Inhalt.....	2
Change Log.....	3
Einleitung.....	4
Allgemeine Regeln.....	4
Players Code.....	5
Turnierablauf & Zeiten.....	5
Best Coast Pairings (BCP).....	6
Scoring.....	6
Primärwertung (SUN).....	6
Sekundärwertung (Victory Point Differential).....	6
Beispiel.....	7
Tiebreaker (tertiäre Wertung).....	7
Scoring Sheet & Ergebnisse übermitteln.....	7
Pairing.....	7
Regel Freeze & erlaubte Regeln.....	8
Schiedsrichter (Judge).....	8
Spielablauf & Fair Play.....	8
Rundentiming.....	8
Aufgabe (Quit/Concede).....	9
Verspätete Ankunft.....	9
Spieler getabled.....	9
Einsatz von Schachuhren.....	9
Spielmaterialien.....	10
Armeelisten.....	10
Format.....	10
Abgabe.....	10
Kontrolle.....	11
Modelle & Bemalung.....	11
Alternative Modelle (Proxy).....	11
Bemalung.....	11
Basegrößen.....	11



Waffenoptionen.....	11
Gespielte Battleplans.....	12
Tische & Gelände.....	12
Aufbau Spielfeld.....	12
Geländetypen & Empfehlungen.....	13
Obstacle Terrain.....	13
Obscuring Terrain.....	13
Area Terrain.....	13
Place of Power.....	13
Objective Marker.....	13
Zuschauer und Öffentlichkeit.....	14
FAQ.....	14
Hausregeln.....	14

Change Log

Version	Änderung
2025.04.1	Initial
2026.03.1	Update 2026, Links, Scoring für GHB 25/26 angepasst, bisschen Streamlining

Hinweis: Gültigkeit hat die jeweils letzte veröffentlichte Version, einsehbar über unsere Website unter <https://wickeddice.de/regeln/>.



Einleitung

Dieses Dokument soll euch als umfassender Leitfaden dienen, um einen reibungslosen Ablauf und ein faires Spielerlebnis für alle Beteiligten zu gewährleisten. Im Folgenden findet ihr alle notwendigen Regeln, Hinweise und Vorgaben, die auf diesem Turnier Anwendung finden. Das Regelwerk dient dazu, klare Strukturen zu schaffen und ein gemeinsames Verständnis der Turnierabläufe zu fördern. Wir bitten euch, das Regelwerk sorgfältig zu lesen und euch daran zu halten, damit wir zusammen ein großartiges Event erleben können!

Dieses Turnier orientiert sich am *Turnierleitfaden* der [AoS League](#). Ein herzlicher Dank gilt dem Team hinter diesem Projekt für das Bereitstellen des Leitfadens! Dieser ist unter dem folgenden Link einsehbar: [AoS League](#)

Allgemeine Regeln

- Gespielt wird nach der aktuellen **AoS-Edition [4.0], GHB 25/26**.
- Für einen schnellen Überblick stellen wir auf unserer Website eine **Zusammenfassung** wichtiger Infos, wie z.B. Deadlines, bereit: <https://wickeddice.de/ablauf-und-deadlines/>
- Armeen dürfen bis zu **2000 Punkte** umfassen und müssen nach den neuesten Regeln zusammengestellt werden, einschließlich Battlescroll-Updates und FAQs.
- Bei Regelfragen hat das englische Regelwerk Vorrang vor der deutschen Übersetzung.
- Neue Battletomes sind ab Veröffentlichung zugelassen und müssen verwendet werden, sofern die Veröffentlichung nicht nach dem [Regel Freeze](#) ist. Die Turnierorganisation behält sich jedoch das Recht vor, Ausnahmen zu machen, falls Unklarheiten bestehen.
- Regeln und Quellen, die nach dem [Regel Freeze](#) veröffentlicht werden, gelten nicht für das Turnier.



- Fähigkeiten (Waffenauswahl, Heroic Traits, Artefakte), die vor dem Spiel ausgewählt werden müssen, sind verbindlich festzulegen und müssen klar in der Armeeliste vermerkt sein.
- Das Turnier wird über die [Best Coast Pairings App](#) (BCP) organisiert (siehe [Kapitel BCP](#)).
- Jeder Teilnehmer verpflichtet sich zur Einhaltung des [Players Code](#)!
- Die Armeelisten müssen **7 Kalendertage vor dem ersten Turniertag** (siehe <https://wickeddice.de/ablauf-und-deadlines/> für das exakte Datum) in **BCP** eingetragen sein. Der genaue Ablauf ist im Kapitel [Armeelisten](#) beschrieben.
- Alle Würfel müssen gut lesbar und eindeutig erkennbar sein.

Players Code

- Sei stets höflich und respektvoll!
- Spiele fair: Täuschung und Betrug haben auf einem Turnier keinen Platz und führen zur Disqualifikation und Ausschluss vom Turnier.
- Stelle deinem Gegenüber deine Armeeliste vor Spielbeginn zur Einsicht bereit, falls gewünscht.
- Beantworte alle regelbezogenen Fragen deines Gegners ehrlich und nach bestem Wissen, bei Unklarheit oder Unsicherheit ruft den Wicked-Judge.
- Würfel müssen offen und sichtbar geworfen werden. Dein Gegner soll die Möglichkeit haben, das Ergebnis zu überprüfen, bevor du die Würfel entfernst. Klärt am besten auch vor dem Spiel ab, wann ihr einen Würfel neu werft (z.B. wenn auf Kante, außerhalb eines Würfeltrays etc.).
- Falls dein Gegner eine Regel falsch anwendet, weise ihn freundlich darauf hin.
- Verzögere das Spiel nicht absichtlich und halte den Ablauf fair und zügig.
- Absprachen zur Manipulation des Spielergebnisses sind untersagt.

Turnierablauf & Zeiten

Einschbar über unsere Website: <https://wickeddice.de/ablauf-und-deadlines/>



Best Coast Pairings (BCP)

Alle Teilnehmer benötigen die [Best Coast Pairings App](#) (BCP) und einen dazugehörigen Account. Wichtige Schritte:

- Melde dich über BCP für das Turnier an (den aktuellen Link hierfür findet ihr unter <https://wickeddice.de/ablauf-und-deadlines/>)
- Klicke am Turniertag nach deiner Anmeldung bei der Turnierleitung auf **"Check-In"**, um auf der aktuellen Spielerliste zu erscheinen und somit das Pairing zu ermöglichen.
- Push-Nachrichten informieren dich über deine Paarungen und Tischnummern.
- Alle Paarungen findest du unter **"Pairings"**.
- Die Rankings werden nach jeder Spielrunde unter **"Placings"** aktualisiert.

Scoring

TLDR: SUN > VP-Diff-Matrix > Strength of Schedule

Primärwertung (SUN)

Zur Wertung der Spiele wird die **SUN-Matrix** (Sieg/Unentschieden/Niederlage) als Primärwertung verwendet.

Sekundärwertung (Victory Point Differential)

Als Sekundärwertung wird die Siegpunktedifferenz (VP Differential, 50 Point Cap Diff) herangezogen. Diese ist ein entscheidender Faktor für die Endwertung eines Spiels und berechnet sich aus dem Vorsprung des Siegers gegenüber dem Verlierer. Dieses System sorgt dafür, dass auch die Höhe des Sieges zählt. Das System funktioniert wie folgt:

1. Jeder startet mit 50 Punkten.
2. Am Ende der Partie werden die **Siegpunkte** (VP) jedes Spielers entsprechend der jeweiligen Battleplan-Wertung summiert.
3. Aus beiden Summen wird nun die **Differenz (VP Differential)** gebildet.



4. Beim Gewinner: **Differenz** auf die 50 Startpunkte **addieren**.
5. Beim Verlierer: **Differenz** von den 50 Startpunkten **subtrahieren**.

Beispiel

1. Ergebnis nach Siegpunkten: **66 : 49**
2. VP Differential: $66 - 49 = 17$
3. Finales Ergebnis:
 - a. Gewinner: $50 + 17 = 67$
 - b. Verlierer: $50 - 17 = 33$

Tiebreaker (tertiäre Wertung)

Bei Gleichstand wird die **Strength of Schedule** herangezogen. Dieser Wert misst die Schwierigkeit der Spiele anhand der prozentualen Siegquote aller Gegner eines Spielers.

Scoring Sheet & Ergebnisse übermitteln

Alle Spieler tragen ihr Ergebnis selbständig und innerhalb der vorgegebenen Spielzeit in **BCP** ein. Die Ergebnisse können zusätzlich handschriftlich auf einem von der Turnierorga zur Verfügung gestellten **Scoring Sheet** festgehalten werden. Bei Unklarheiten kann dies als Referenz dienen.

Pairing

Die Paarungen für das erste Spiel werden zufällig ermittelt. Ab dem zweiten Spiel erfolgt die Zuteilung nach dem Schweizer System mit folgenden Kriterien:

- Primär: SUN (Sieg: 1 Punkt / Unentschieden: 0,5 Punkte / Niederlage: 0 Punkte).
- Sekundär: Victory Point Differential
- Tertiär: Strength of Schedule



Regel Freeze & erlaubte Regeln

Der Regel Freeze / Cutoff liegt **7 Kalendertage vor dem ersten Turniertag** (siehe <https://wickeddice.de/ablauf-und-deadlines/> für das exakte Datum). Alle danach veröffentlichten Regeln kommen auf dem Turnier nicht zur Anwendung.

Es gelten die aktuellen offiziellen Regeln, FAQs und Veröffentlichungen von Games Workshop (GW). Eine Woche vor dem Turnier veröffentlicht die Orga Klarstellungen zu offenen Regelthemen, sofern notwendig. Diese gelten bis zur offiziellen Klärung durch GW.

Schiedsrichter (Judge)

Entscheidungen der Turnierorganisation (TO) und Schiedsrichter (Wicked-Judge) sind verbindlich.

Spielablauf & Fair Play

Rudentiming

- Jede Runde dauert **3 Stunden**.
- Extra Zeit für den Spieltischumbau und Aufstellung deiner Armee, zwischen den Spielen, ist eingeplant.
- Zeitansagen erfolgen 60 und 30 Minuten vor Ablauf der Runde.
- 15 Minuten vor Spielende darf keine neue Spielrunde begonnen werden.
- Falls das Spiel innerhalb der 3 Stunden nicht beendet wurde, müssen sich die Spieler darauf einigen, wie das Spiel zu Ende gespielt würde, falls es 5 vollständige Runden hätte. Wenn keine Einigung erzielt wird, entscheidet die Turnierorganisation/Schiedsrichter über die Simulation.



Aufgabe (Quit/Concede)

Wenn ein Spieler aufgibt, wird dies als Niederlage gewertet, und alle folgenden Battlerounds werden mit 0 Punkten gewertet. Der andere Spieler erhält maximal mögliche Punkte aus Battle Tactics und Objectives ab dem Zeitpunkt der Aufgabe.

Verspätete Ankunft

Sollte mehr als ein Spieler zu spät zur ersten Runde des Turniers erscheinen (gerade Anzahl), werden diese gegeneinander gepaart. Wenn ein Spieler zu spät kommt und das zuvor beschriebene Pairing nicht möglich ist, gilt dies als nicht angetreten und wird für dieses Spiel mit 0 Punkten gewertet.

Kommt ein Spieler zu spät zu einem anderen Spiel im Turnierverlauf, erhält er 0 Punkte für diese Runde und verliert diese.

Spieler getabled

Ein "getabled"-Spieler (Alle Modelle des Spielers entfernt) hat das Spiel nicht automatisch verloren. Der Rest des Spiels wird entweder weitergespielt oder simuliert, als ob es 5 vollständige Runden gedauert hätte. Dabei müssen alle Punkte für Objectives und Battle Tactics tatsächlich erzielt werden.

Einsatz von Schachuhren

- Falls ein Spieler eine Schachuhr verwenden möchte, wird diese genutzt. Die Zeit ist entsprechend der Spieldauer einzustellen. Jedem Spieler stehen somit 90 Minuten für seine Spielzüge zur Verfügung.
- Sobald eine Partei die Zeit aufgebraucht hat, darf sie nur noch reaktiv am Spiel teilhaben.
- Bei Einsatz einer Schachuhr ist der fordernde Spieler für das Einstellen verantwortlich.



Spielmaterialien

Alle Teilnehmer müssen folgende Materialien mitbringen:

- Alle für die eigene Armee relevanten Regelquellen in aktueller Fassung (physisch oder digital)
- Würfel, Maßband, Stift
- Token/Karten oder ähnliches zur Anzeige von Verwundungen und andauernden Effekten
- Optional: Schachuhr (physisch oder digital)

Armeelisten

Format

Armeelisten müssen über die Warhammer Age of Sigmar App oder alternativ über [Listbot](#) oder [Warnexus](#) erstellt und im Standardformat exportiert werden.

Abgabe

Die Armeeliste muss **spätestens 7 Kalendertage vor dem ersten Turniertag** (siehe <https://wickeddice.de/ablauf-und-deadlines/> für das exakte Datum) digital über Best Coast Pairings (BCP) hochgeladen werden.

Denk Link zum BCP Event findet ihr unter folgendem Link:

<https://wickeddice.de/ablauf-und-deadlines/>

Bei verspäteter Listenabgabe behält sich die Orga Sanktionen vor. Alle Armeelisten sind ab Freigabe durch die TO in BCP einsehbar. Die Freigabe erfolgt in der Regel 2-3 Tage nach erfolgter Kontrolle dieser.



Kontrolle

Die Orga überprüft die Armeelisten und Armeen stichpunktartig vor dem Turnierbeginn. Jeder ist für die Richtigkeit seiner Liste selbst verantwortlich. Fehler in der Armeeliste oder nicht erfüllte Bemalvorgaben (Battle-Ready, siehe [Bemalung](#)) können Sanktionen nach sich ziehen (z.B. Punktabzug). Die TO wird versuchen, Abweichungen/Fehler vor Freigabe mit den entsprechenden Personen zu klären.

Modelle & Bemalung

Alternative Modelle (Proxy)

Falls Abweichungen von GW-Modellen vorliegen, müssen die Modelle deutlich erkennbar sein. Im Zweifel wird für den Gegner entschieden. Sollte eine Unsicherheit bestehen, kann vorab die Orga kontaktiert werden, um eine Bewertung durchzuführen.

Bemalung

Alle Modelle müssen den "Battle-Ready"-Standard erfüllen (bemalt und gebased).

Basegrößen

Alle Modelle müssen auf den aktuell gültigen Bases stehen (laut den Warhammer Community-Updates). Sollten hier aufgrund von allgemein bekannten Fehlern im Regelwerk Änderungen entstehen, wird dies durch die Orga zeitnah kommuniziert.

Waffenoptionen

Sollten für eine Unit mehrere Waffenoptionen verfügbar sein, muss dies durch die Modelle nur dann widergespiegelt werden, wenn mehrere der gleichen Units aufgestellt werden, welche sich in der Waffenoption unterscheiden.

Identische Units, die laut der Armeeliste alle dieselbe Ausrüstung verwenden, sind also nicht gezwungen, die genaue Option als Modell darzustellen.



Gespielte Battleplans

Die Gespielten Battleplans werden einige Zeit vor dem Turnierstart auf unserer Website unter <https://wickeddice.de/regeln/> veröffentlicht.

Tische & Gelände

Für jeden Tisch stehen insgesamt 8 Geländestücke zur Verfügung. Das Gelände der meisten Tische sieht dabei wie folgt aus:

- 2x Medium Terrain mit abnehmbaren Objekten
- 4x Medium/Small Terrain
- 2x Small Terrain

Dabei ist jeder Tisch so ausgelegt, dass immer je 2 Geländestücke derselben Basegröße und des gleichen Typs vorhanden sind. So lässt sich die Spielfläche bei Bedarf "gespiegelt" gestalten.

Aufbau Spielfeld

Beim Aufbau des Spielfeldes müssen sich beide Spieler darauf einigen, welche Geländestücke für welchen Geländetyp eingesetzt werden. Der Typ ergibt sich aus den offiziellen Grundregeln von GW und ist nachfolgend aufgeführt. Grundsätzlich kann hier frei gewählt werden, wobei Empfehlungen der Orga im nächsten Abschnitt herangezogen werden können.

Dies ist die Grundlage für den Aufbau, welcher anhand der offiziellen Aufstellungs-Vorgaben von GW durchzuführen ist.



Geländetypen & Empfehlungen

Obstacle Terrain

Eigenschaften: **Cover**, **Unstable**

Die meisten bereitgestellten Geländestücke eignen sich hierfür (z.B. Ruinen, Felsen, Statuen).

Obscuring Terrain

Eigenschaften: **Cover**, **Unstable**, **Obscuring**

Wenn Terrain mit abnehmbaren Objekten (z.B. Bäumen, Obelisken oder Steinen) vorhanden ist, empfehlen wir dieses hierfür zu verwenden.

Unstable kann hierbei so gehandhabt werden, dass die abnehmbaren Objekte nur optischer Natur sind und das gesamte Terrain somit niedriger 1" gewertet wird.

Area Terrain

Eigenschaften: **Cover**

Wir empfehlen stattdessen [Obstacle Terrain](#) zu spielen.

Place of Power

Eigenschaften: **Cover**, **Unstable**, **Place of Power**

Die meisten bereitgestellten Geländestücke eignen sich hierfür (z.B. Ruinen, Felsen, Statuen). Ihr könnt frei entscheiden, welche Geländestücke ihr hierfür verwendet.

Objective Marker

Es werden einige Objective Marker von uns bereitgestellt, jedoch nicht genug für jeden Tisch. Deshalb und für die farbliche Markierung, entsprechend der Battleplans, empfehlen wir demnach eigene Objective Marker mitzubringen!



Zuschauer und Öffentlichkeit

Grundsätzlich möglich, siehe FAQ unter: <https://wickeddice.de/faq/>

FAQ

Das FAQ findet ihr auf unserer Website: <https://wickeddice.de/faq/>

Hausregeln

Sollte sich im Laufe der Turniervorbereitung noch die Notwendigkeit ergeben, Regeln klarzustellen und sogenannte Hausregeln festzulegen, werden diese hier aufgelistet.