

Warhammer 40K Team Tournament

10-11 Januar 2026

Sted:

Gigantium
Willy Brandts Vej 31
9220, Aalborg

Tidsplan:

Lørdag

Check-in: 08:00-08:30

Kaptajns møde 8:30

Runde 1 : 8:45-12:00

Pause(frokost):12:00-13:00

Runde 2: 13:00-16:15

Pause(Aftensmad): 16:15-17:30

Runde 3: 17:30-20:45

Søndag

Runde 4: 8:45-12:00

Pause(frokost) : 12:00-13:00

Runde 5:13:00-16:15

Præmier og afrunding: 16:15-16:45

Regler:

Turneringsregler:

-10 edition chapter approved 2025-26

-WTC FAQ

https://worldteamchampionship.com/wp-content/uploads/2024/07/WTC2024-10th-FAQ-Core-Rules_v2.5-JUL.pdf

-WTC Charging guide

https://worldteamchampionship.com/wp-content/uploads/2024/03/WTC2024-10th-FAQ-Charging_v1-3.pdf

-Straf for sen indlevering af liste

-Yellow card/Red card systemet

-swiss-draw med random pairings i runde 1

-cut off dag for FAQ/rules updates 27.12.2025

-Hard dice down ved tid og i tilfælde af at spillet ikke er færdigt slutter point scoring på sidste hele battle round.

Hære:

-2000 point

-Legends er ikke tilladt.

-Lister uploades i BCP I format som GW app/New recruit

-lister skal være indleveret senest 02.01.2026 kl 23.59

Modeller:

- Fuldt malet (GWs "Battle ready" er en god standard for hvad vi tænker på som fuldt malet.)
- WYSIWYG (Loadout skal være korrekt på figuren)
- Ingen dubletter af codex'er indenfor et hold.
- 3d print og Conversions er tilladt, men skal godkendes af TO.(skal være samme dimensioner/base størrelse og være lette at identificere).

-Ved spørgsmål kontakt Martin Bandholm eller Henrik Damgaard Nielsen på messenger eller via email.

Martin Bandholm: bandholm.martin@gmail.com

Henrik Damgaard Nielsen: henrikdnielsen@gmail.com

English:

Place:

Time schedule:

Saturday

Check-in: 08:00-08:30

Captain's meeting 8:30

Round 1 : 8:45-12:00

Break(lunch): 12:00-13:00

Round 2: 13:00-16:15

Break(dinner): 16:15-17:30

Round 3: 17:30-21.30

Sunday

Round 4: 8:45-12:00

Break(lunch): 12:00-13:00

Round 5:13:00-16:15

Prizes and goodbyes: 16:15-16:45

Rules:

Tournament rules:

-10 edition chapter approved 2025-26

-WTC FAQ

https://worldteamchampionship.com/wp-content/uploads/2024/07/WTC2024-10th-FAQ-Core-Rules_v2.5-JUL.pdf

-WTC Charging guide

https://worldteamchampionship.com/wp-content/uploads/2024/03/WTC2024-10th-FAQ-Charging_v1-3.pdf

- Penalties for late list submission
- Yellow card/Red card system
- swiss-draw med random pairings in round 1
- cut off dag FAQ/rules updates 27.12.2025
- Hard dice down at end of round timer in cases were the game did not finish use score at last complete battle round.

Armies:

- 2000 points
- Legends are not allowed.
- Upload lists to BCP in a format like GW app/New recruit(no rules and stats)
- Deadline for list submission 02.01.2026

Models:

- Fully paintet (GWs "Battle ready" is a good standard for what we mean with fully painter)
- WYSIWYG (Loadout should be as correct as possible)
- No dublets of codices within a team.
- 3d print og Conversions are allowed, but needs TO approval (must be same dimentions/base size and be easily recognizable).

-any questions should be forwarded to Martin Bandholm or Henrik Damgaard Nielsen by email or messenger

Martin Bandholm: bandholm.martin@gmail.com

Henrik Damgaard Nielsen: henrikdnielsen@gmail.com

Missioner

Vi spiller følgende missioner fra Games Workshops Chapter Approved 2025-26: Mission Deck. Husk at Challenger Cards er blevet fjernet i en FAQ.

Hvis en ny, officiel GW mission pack når at udkomme inden DM, vil vi lade kaptajnerne stemme om hvorvidt vi skifter missioner.

Lørdag

Runde 1

- Mission P: Scorched Earth / Crucible of Battle

Runde 2

- Mission O: Terraform / Crucible of Battle

Runde 3

- Mission F: Hidden supplies / Hammer and Anvil

Søndag

Runde 4

- Mission J: Linchpin / Search and Destroy

Runde 5

- Mission L: Take and Hold / Search and Destroy

Terræn

Hver runde vil to hold mødes på en række af 5 borde. Alle borde vil være lavet ud fra WTCs officielle Terrain Maps. Til turneringen vil der være QR koder med missionen samt et detaljeret terrain map. Nedenfor kan man se hvilke maps der skal spilles på i hvilke runder. Se slutningen af dette dokument for billeder af de forskellige borde.

Lørdag

Runde 1 og 2

- Crucible of Battle 2
- Crucible of Battle 3
- Crucible of Battle 4
- Crucible of Battle 6
- Crucible of Battle 8

Runde 3

- Hammer and Anvil 2
- Hammer and Anvil 3
- Hammer and Anvil 4
- Hammer and Anvil 6
- Hammer and Anvil 7

Søndag

Runde 4 og 5

- Search and Destroy 1
- Search and Destroy 3
- Search and Destroy 4
- Search and Destroy 6
- Search and Destroy 8

14

Spiller-opsætning af terræn

Når man ankommer til DM, vil bordene ikke være klargjort. Der vil ved alle borde være en guide til hvordan bordet skal stilles op. Denne guide findes ved at følge en QR kode der er sat på bordet. Vi har i første runde afsat 15 min til at spillerne får sat bordet op.

Før runde 3 skal terrænet ændres igen. Der vil igen være guides til dette og vi har afsat 15 minutter i programmet.

Søndag morgen skal bordene ændres for sidste gang. Der vil arrangørerne igen have lagt en QR guide ved bordet og vi har afsat endnu et kvarter til dette. Vi anbefaler, at man før runde 5 tjekker, at bordene står korrekt.

15

Detaljer om terræn

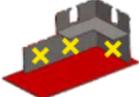
Alle WTC borde består af 10 ruin baser der er 12"x6". På dem står hhv store og små ruiner, som beskrevet i WTC terrain pack'en.

Da noget af det WTC terræn vi ejer er lavet til tidligere WTC opsæt vil der være små æstetiske

ændringer i forhold til terrain pakken. Vi indfører derfor følgende regel for ruinerne til WTC kvallen:

- Små ruiner:
 - Vinduer i nederste etage (stueetagen) er lukkede og der kan ikke trækkes line of sight igennem dem.
 - Halvdelen af den lange væg på de små ruiner er under 4" høje, i forhold til movement, for de relevante enheder.

Udover ovenstående så bruger vi målene fra WTC terræn til alle vores terrænstykker. Et hurtigt overblik kan ses her og detaljerne kan læses på WTC's hjemmeside:

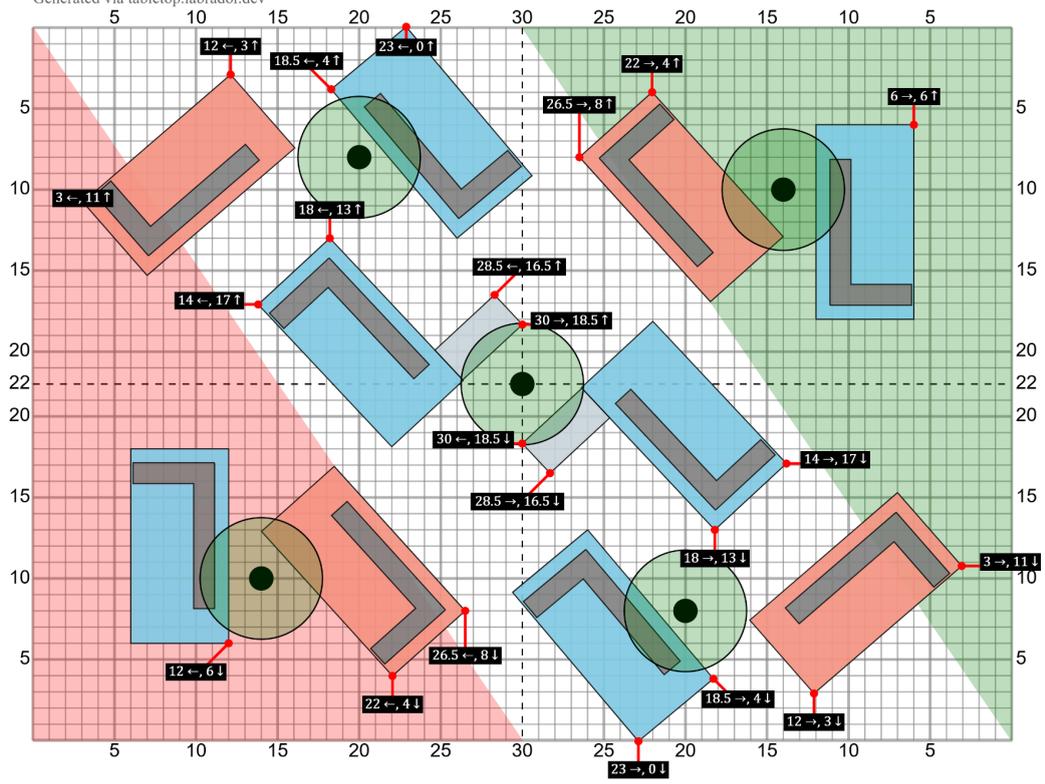
<p>THREE STOREY RUIN 3D View</p> 	<p>THREE STOREY RUIN Map View</p> 	<p>Dimensions</p> <p>Length: 9" Width: 5" Height: 9,5"</p> <p>Footprint Size: 12"x6" (Accessible Area 10.5x5")</p>	<p>Rules</p> <p>Terrain Category: Ruins</p> <p>All floor widths are 33mm.</p>
<p>TWO STOREY RUIN 3D View</p> 	<p>TWO STOREY RUIN Map View</p> 	<p>Dimensions</p> <p>Length: 9" Width: 5" Height: 5.01"</p> <p>Footprint Size: 12"x6" (Accessible Area 10.5x5")</p>	<p>Rules</p> <p>Terrain Category: Ruins</p> <p>Clarification: Treat all ground floor windows as closed</p> <p>Top floor width is 51mm.</p>
<p>CONTAINERS 3D View</p> 	<p>CONTAINERS Map View</p> 	<p>Dimensions</p> <p>Length: 5" Width: 2,5" Height: 5"</p> <p>Footprint Size: NO additional footprint</p>	<p>Rules</p> <p>Terrain Category: Armoured Containers</p> <p>Clarification: You can NOT draw line of sight between the gaps between a container and another container or the table floor.</p>

Terrain Maps

Crucible of Battle

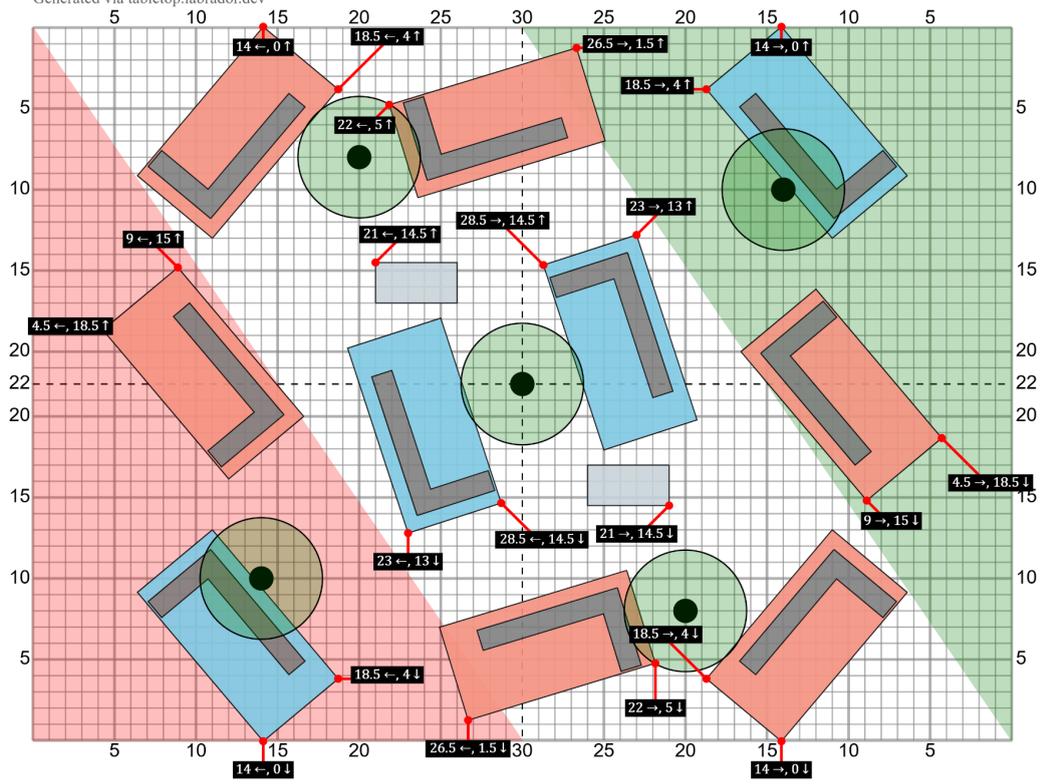
WTC 2025 v2.3 - 2 - Crucible of Battle

Generated via tabletop.laborator.dev



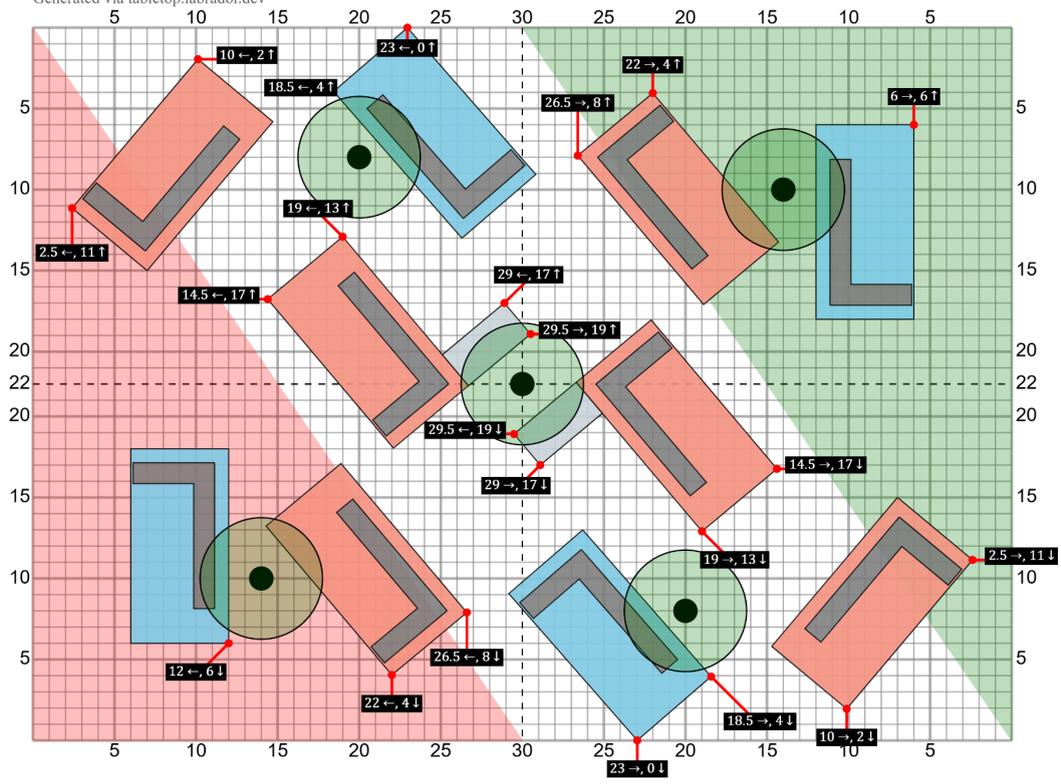
WTC 2025 v2.3 - 3 - Crucible of Battle

Generated via tabletop.laborator.dev



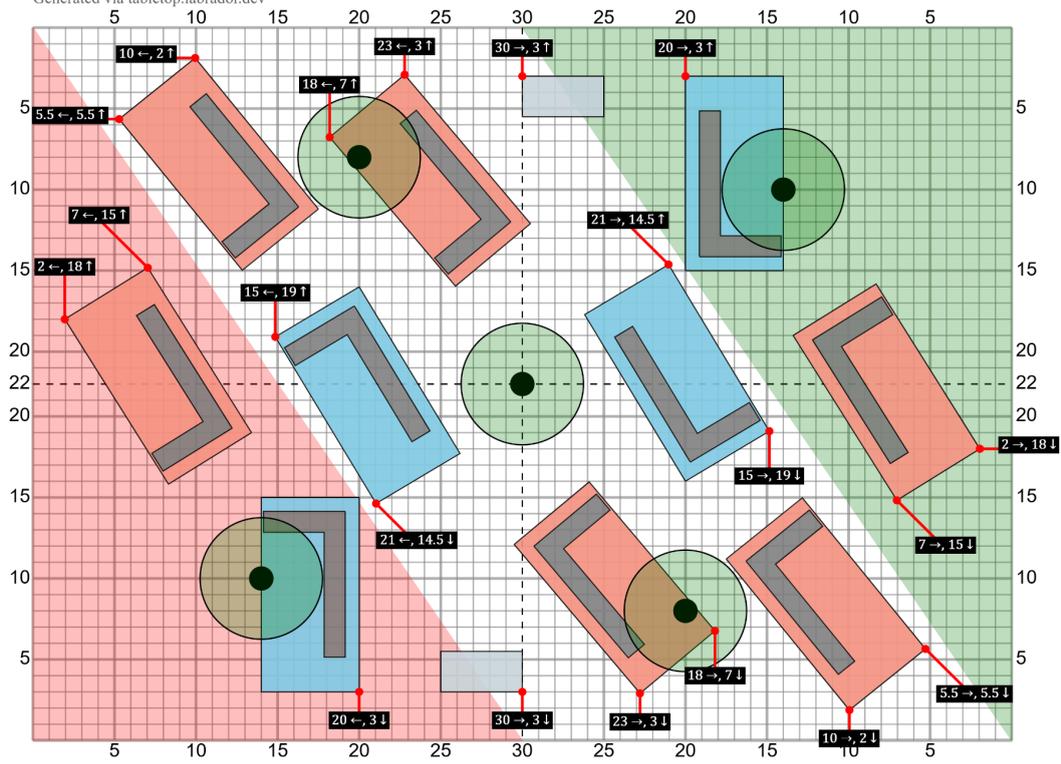
WTC 2025 v2.3 - 4 - 5 - Crucible of Battle

Generated via tabletop.laborator.dev



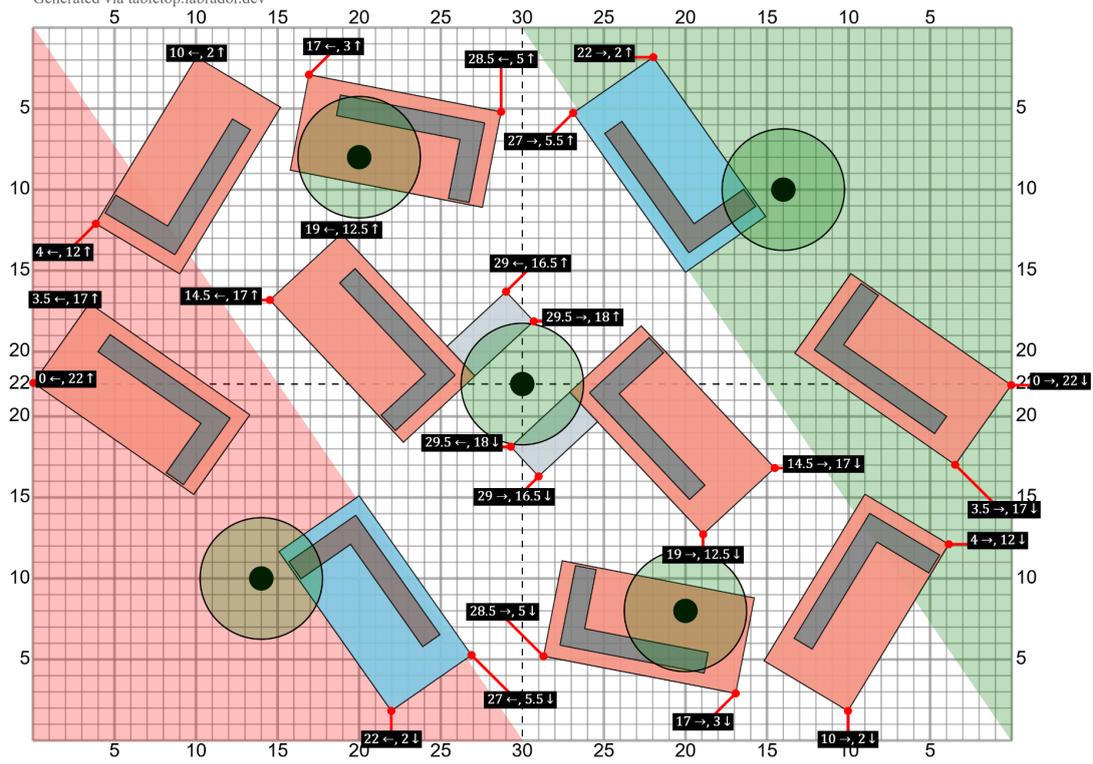
WTC 2025 v2.3 - 6 - Crucible of Battle

Generated via tabletop.laborator.dev



WTC 2025 v2.3 - 8 - Crucible of Battle

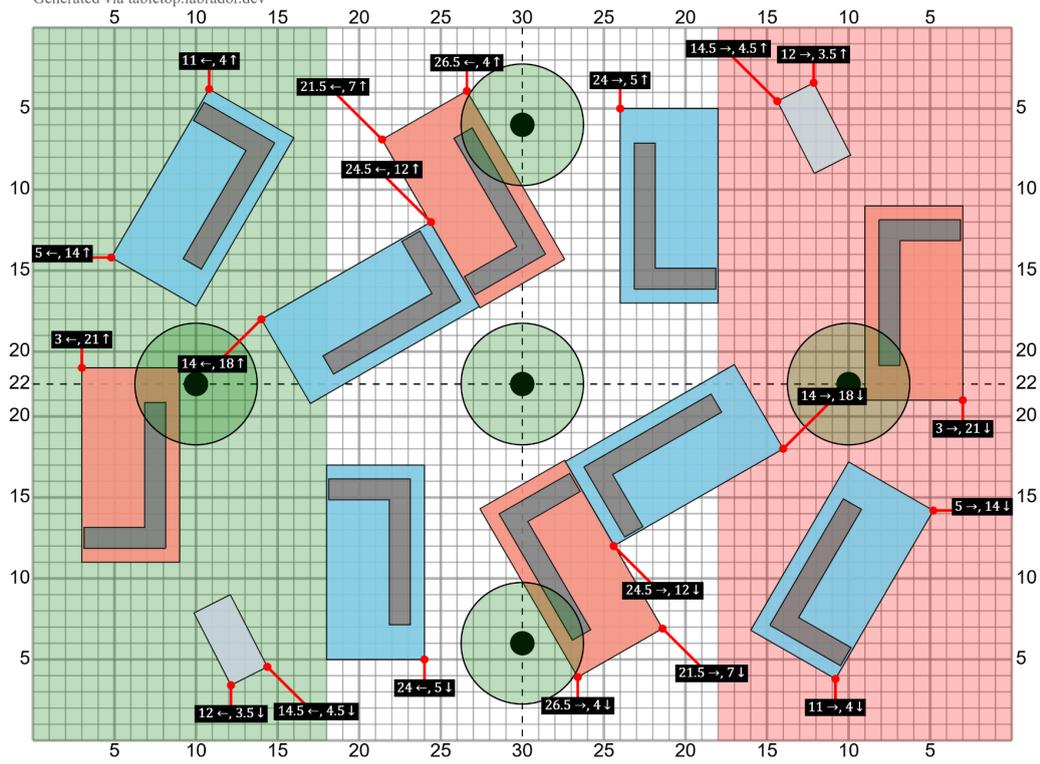
Generated via tabletop.laborator.dev



Hammer and Anvil

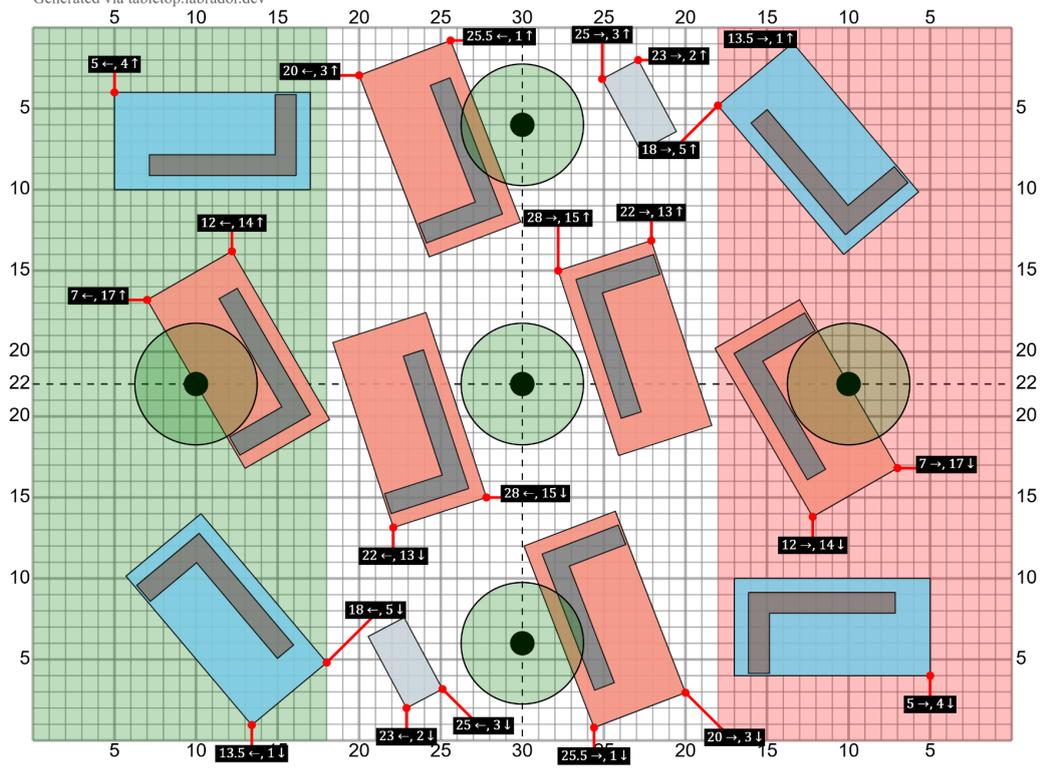
WTC 2025 v2.3 - 2 - Hammer and Anvil

Generated via tabletop.laborator.dev



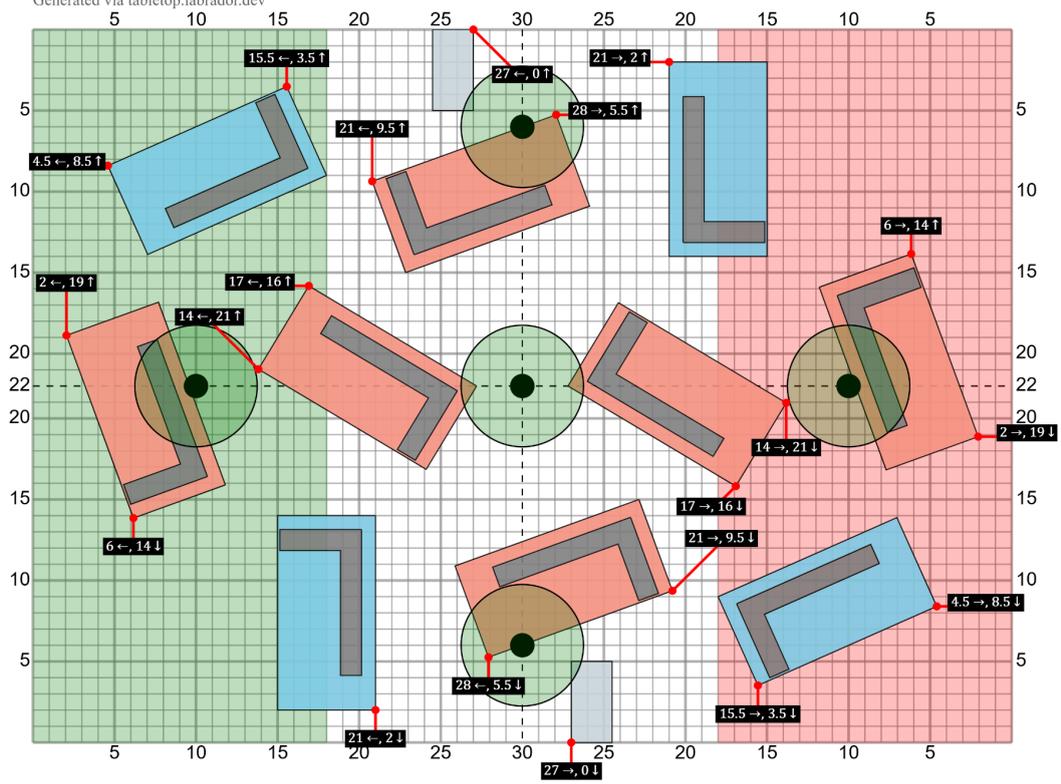
WTC 2025 v2.3 - 3 - Hammer and Anvil

Generated via tabletop.laborator.dev



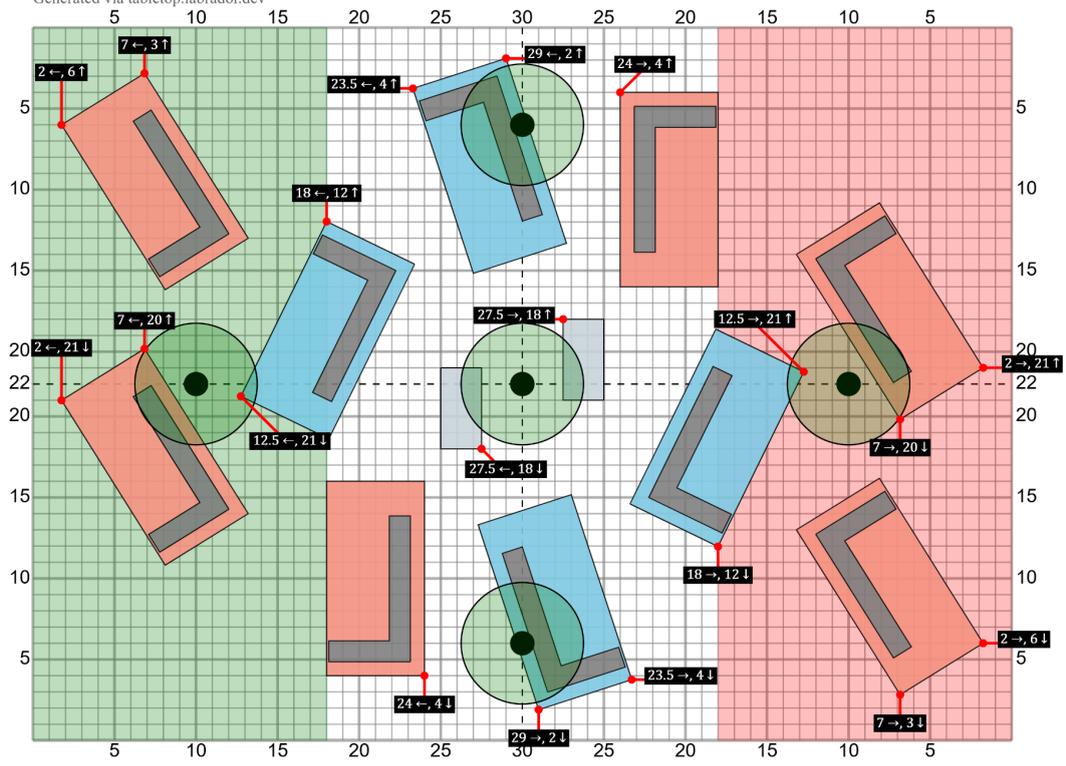
WTC 2025 v2.3 - 4 - 5 - Hammer and Anvil

Generated via tabletop.laborator.dev



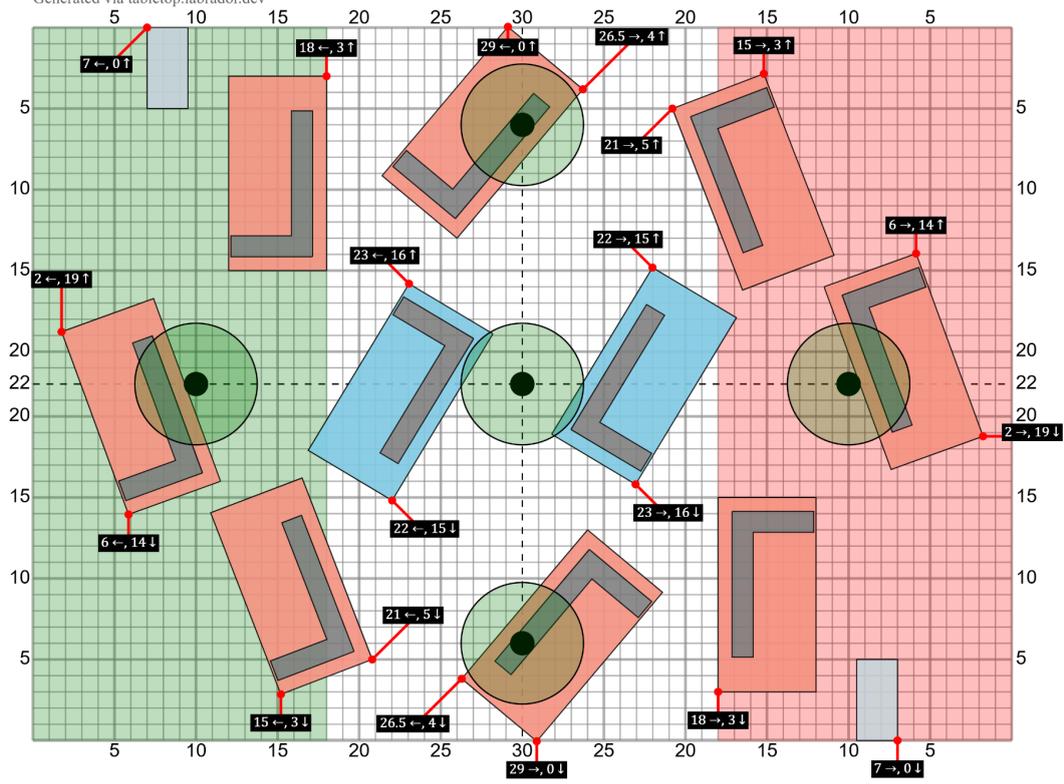
WTC 2025 v2.3 - 6 - Hammer and Anvil

Generated via tabletop.labrador.dev



WTC 2025 v2.3 - 7 - Hammer and Anvil

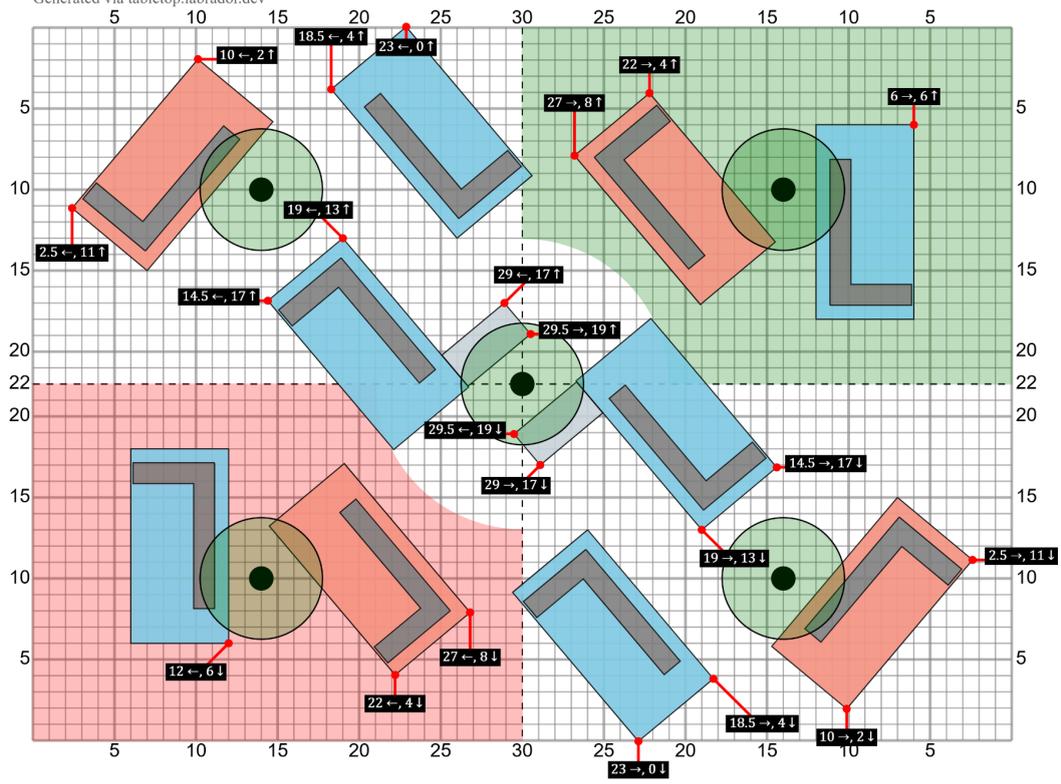
Generated via tabletop.laborator.dev



Search and Destroy

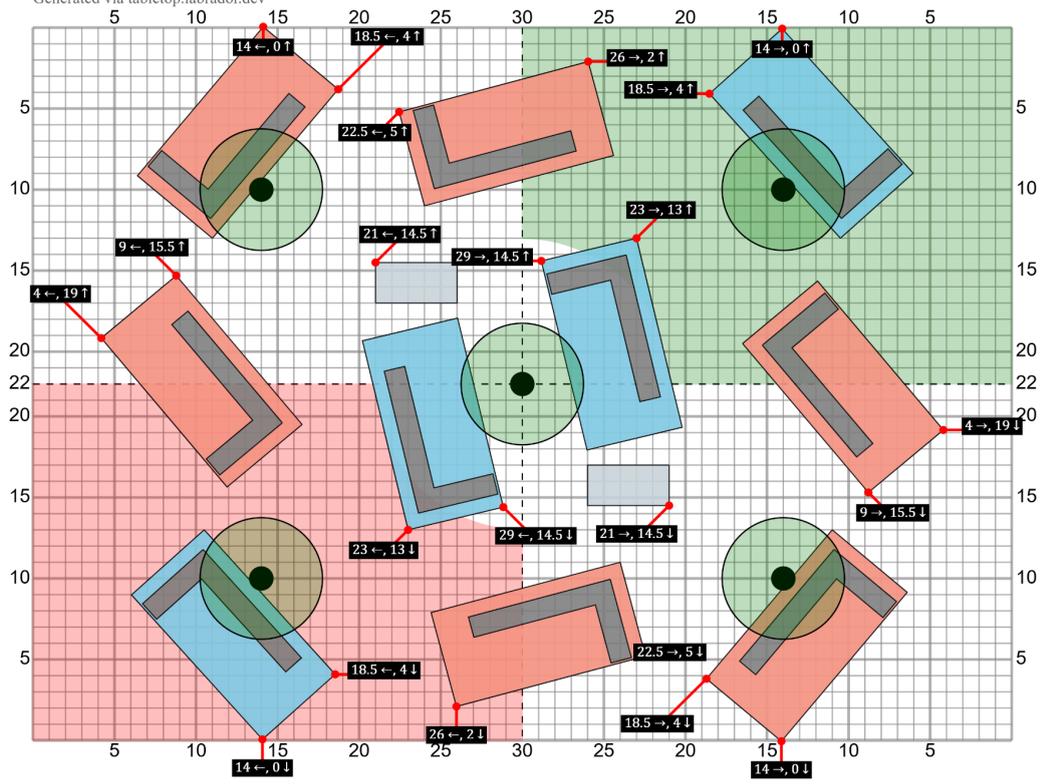
WTC 2025 v2.3 - 1 - Search and Destroy

Generated via tabletop.laborator.dev



WTC 2025 v2.3 - 4 - 5 - Search and Destroy

Generated via tabletop.laborator.dev



WTC 2025 v2.3 - 8 - Search and Destroy

Generated via tabletop.laborator.dev

