

# *I. BBBB – Team Turnier*

Stand: 04.04.2012

---

Willkommen Trainer,

dieses Werk enthält die offiziellen Turnierregeln für das erste BBBB Teamturnier. Die Teilnehmer werden im Folgenden als *Trainer* bezeichnet. Die Regel- und Seitenbezüge zum Competition Rules Set (CRS) sind in [englisch] gehalten.

Wann:

12.05.2012

Wo:

Gaststätte Hehner Hof  
Heiligenpesch 73  
41069 Mönchengladbach  
[www.hehner-hof.de](http://www.hehner-hof.de)

Teilnahmegebühr:

15€ pro Teilnehmer (45€ pro Team)  
inkl. Mittagessen

Teilnehmer:

6 Teams a 3 Spieler

Bei Fragen und Anmeldung wendet euch bitte an:

[Brocki-6@arcor.de](mailto:Brocki-6@arcor.de)

Location:

Das Turnier findet in den Räumlichkeiten des „Hehner Hofes“ statt; einer gutbürgerlichen und dem Fußball nicht abgeneigten Gaststätte in Mönchengladbach. Eine Wegbeschreibung findet Ihr auf der Internetseite. Für weitere Fragen stehen wir euch unter der angegebenen E-Mail Adresse gerne zur Verfügung. Die Getränke müssen von den Teilnehmern selber gezahlt werden. (Es ist nicht erlaubt eigene Getränke mitzubringen)

Nach dem Turnier würden wir uns freuen das ein oder andere Getränk in geselliger Runde zu trinken. Desweiteren ist es möglich sich am Abend das DFB Pokalfinale auf Großleinwand an zuschauen.

## Zeitplan

| Plan                | Zeit von: | Zeit bis: |
|---------------------|-----------|-----------|
| Check in:           | 9:00 Uhr  | 9:15 Uhr  |
| Inforunde           | 9:15 Uhr  | 9:30 Uhr  |
| Runde 1             | 9:30 Uhr  | 12:00 Uhr |
| Pause / Mittagessen |           |           |
| Runde 2             | 12:30 Uhr | 15:00 Uhr |
| Pause               |           |           |
| Runde 3             | 15:15 Uhr | 17:45 Uhr |
| Siegerehrung        |           |           |

## Tunierablauf

Dein Team nimmt an einer Serie von 3 Einzelspielen teil, d. h.: es gibt eine angepasste „Nach-dem-Spiel“ Sequenz (Einkommen und Verletzungen\* z. B. entfallen). Die Trainer eines Teams, treten dabei jedes Spiel gegen ein anderes Team und einen anderen Gegner an. In der ersten Runde werden die Paarungen zufällig ausgelost, in den folgenden Runden werden die Paarungen nach dem "Schweizer System" bestimmt, d. h. die Paarungen werden nach gleicher Spielstärke zugeteilt.

Du bekommst einen Tisch zugewiesen, siehe bitte zu, dass du zeitlich erscheinst, damit die Spiele pünktlich starten können. Jemand der keinen Gegner hat, sollte sich bei den Offiziellen melden, die dann versuchen werden, den Trainer ausfindig zu machen. Wenn dies nicht möglich ist, wird das Spiel, kann ein Spieler gegen unseren Ersatzspieler antreten, ansonsten wird das Spiel als aufgegeben gewertet (2:0 Sieg für den Herausforderer).

Jeder Tisch erhält eine Ergebniskarte, auf der ihr das Ergebnis eurer Partie, die Tischnummer, den FAME Bonus UND die Fertigkeit für diese Runde eintragt. Wenn ihr das Spiel beendet habt, füllt ihr beide diese Karte aus und bringt sie dann zur Registration. Es ist besonders wichtig, dass ihr diese Karte korrekt ausfüllt, da sie über eure Platzierung und den Rang entscheidet!

### Preise:

Erstplatziertes Team  
Zweitplatziertes Team  
Letztplatziertes Team (Wooden Spoon)  
Team mit den meisten Verlusten  
Team mit den meisten Touchdowns

Alle Teilnehmer bekommen ein kleines Präsent (Goodies)

### Das solltest du mitbringen

- Dein bemaltes Team.
- Alle benötigten Würfel und die speziellen Schablonen.
- Zwei Ausgaben deines Teambogens (einen für dich und einen für deinen Gegner)
- Dieses Booklet und das CRS.

## Die Turnierregeln

Es gelten die Regeln des CRS (WICHTIG: nur HIER zu finden und zum freien Download auf [www.games-workshop.com](http://www.games-workshop.com) (UK). Siehe dazu auch den APPENDIX!

- Alle Teams müssen Starterteams aus 1.050.000 GS (TR 105) sein, mind. 11 Spieler, keine Starspieler
- Erworbene Skills zählen nicht zum Teamwert dazu. Verletzungen werden nicht in die nächste Runde übernommen.
- Es sind alle offiziellen Teams des CRS UND die experimentellen Teams [Slann, Chaos Pact, Underworld] gestattet. Du findest sie am Ende dieses Booklets im APPENDIX.
- Alle Modelle in deinem Team müssen durch komplett bemalte, passende oder umgebaute Miniaturen dargestellt sein. Bei Miniaturen, bei denen nicht auf Anhieb klar zu erkennen ist, welche Position sie spielen, bitten wir dich, ihre Baseränder farbig zu markieren (Blitzer = rot; Fänger = gelb; Werfer = weiss; Blocker = grün; Feldspieler = grau; Kicker = blau; alle anderen = lila).
- Ist eine Miniatur nicht bemalt, so erhält sie automatisch den Skill [Loner].

## Turnierhausregeln

[Igor] – [Undead, Vampire, Necromantic & Khemri] und [Nurgle] Teams dürfen einen [Igor] anheuern. Der [Igor] kostet 100.000 GS und muss durch ein passendes bemaltes Modell dargestellt werden – s. CRS Seite 69.

[Halfling Master Chef] – NUR Halblingteams(!) können einen [Halfling Master Chef] - Für 100.000 GS und durch ein passendes bemaltes Modell dargestellt – s. CRS Seite 69.

[Starplayer] – Es sind keine Starspieler erlaubt!

Es sind keine weiteren [Inducements] erlaubt!

12+ Mann auf dem Platz – Im Fall, dass ein Trainer mehr Spieler als eigentlich erlaubt, auf den Platz bringt (im Fall von Platzverweisen, 12 Mann, etc.), verliert er die Differenz an Spielern, die er noch haben dürfte und einen weiteren Zusätzlichen, die zufällig ermittelt werden. Hatte der zu bestrafende Trainer den Spielzug, erleidet er automatisch einen *Zugverlust*. Die Spieler dürfen bis zum Ende dieses [Drives] nicht wieder auf das Spielfeld gebracht werden – s. CRS Seite 6.

In anderen Worten: *Stellst du einen zuviel auf, fliegen zwei raus!*

[Post-Game-Sequence] - Es wird nicht für Einnahmen, Fan Faktor oder [Casualties] am Ende der Partie gewürfelt (ausgenommen, du möchtest den [Apothecary] benutzen, oder für [Raise the Death] würfeln). Dies alles entfällt. Im Anhang findet ihr die bearbeitete Abfolge für die [Post-Match Sequence] aus dem CRS.

[Apothecary] – Der [Apothecary] folgt komplett den Regeln aus dem CRS. Der Trainer muss sofort entscheiden, ob er den [Apothecary] benutzen möchte und kann damit seinen Spieler eventuell weiter an der aktuellen Runde teilhaben lassen – s. CRS Seite 17.

[Raise-the-Death] – Trainer von Untoten und Nekromanten Teams können ihre besondere Fähigkeit verstorbene Spieler wiederzuerwecken den Regeln aus dem CRS entsprechend, einsetzen; es wird daher SOFORT nach der [Casualty] für den Spieler mit einem W6 gewürfelt; bei einer „6“ gilt das Modell für dieses Spiel als verstorben und darf vom Trainer (dem Nekromanten) des Teams als Rookie-Zombie „wieder belebt“ werden – s. CRS Seite 17.

Verlängerung - Es kommt in keinem Fall zur Verlängerung, das Spiel endet entweder nach je 8 (bzw. 16) Spielzügen für beide Seiten, oder bei offiziellem Ende der Runde (Zeitplan)!

## Turnierpunkte

Nach jedem Spiel füllen beide Trainer zusammen die Ergebniskarten aus; auf ihnen werden folgende wichtigen Daten vermerkt: Das Endergebnis der Partie bei offiziellem Ende, die Anzahl an Verletzten [Casualties] die du und dein Gegner, sowie die Anzahl der Touchdowns die du und dein Gegner verursacht/

erzielt haben. Die Teams werden dann nach dem Turnier, nach den folgenden Kriterien in der gegebenen Reihenfolge platziert: Turniergesamtpunkte, DANN die „net Touchdowns“ DANN „net Casualties“, DANN

## Folgende Skillkombinationen (a-d) stehen zur Auswahl

- a) Je 1 Skill auf 3 unterschiedliche Spieler,
- b) 2 Skills auf 1 Spieler,
- c) 1 Skill und 1 Double auf 2 unterschiedliche Spieler (kein Brocken) oder
- d) 1 Double auf 1 Brocken

Kein Spieler darf mehr als 2 Skills / Doubles erhalten. Es werden keine weiteren Skills während des Turniers vergeben

„Brocken“ – Alle Spieler, mit S5+ zählen in diesem Sinne als Brocken.

## Verluste

Alle Verluste die dein Team erleidet, inklusive Tod und Schwere Verletzungen, werden nach dem Spiel für die nächste Runde ignoriert. In anderen Worten: Dein Team setzt sich nach jeder Partie wieder zusammen. Erhaltene [Skills] gehen natürlich auch nicht verloren.

## Regelfragen

Die meisten unangenehmen Situationen die während einer Partie Blood Bowl auftreten können, treten wegen der Regeln auf. Um Streitgesprächen und leidigen Diskussionen aus dem Wege zu gehen, setzen wir voraus, dass ihr als erstes das Regelbuch befragt. Sollte die Situation nicht eindeutig zu interpretieren sein, oder im Regelbuch nicht auffindbar, werft beide einen Würfel und lasst den höheren Wurf entscheiden, wer Recht behält.

Wenn ihr einen Schiedsrichter befragen wollt, stehen sie euch gerne zur Verfügung. Zusätzlich wird ein Schiedsrichter jeglichen Streit zu Vermeiden versuchen, bevor dieser aufkommt.

Am Rande der Bande: „I am the law“ - Alles was der Schiedsrichter sagt ist Gesetz!

## Sportlichkeit/ Fairness

Unsere Turniere sollten nicht als alles vernichtende, Sieg-um-jeden-Preis Wettbewerbe verstanden werden; aus diesem Grund erwarten wir von unseren Teilnehmern, dass sie sich auf einer freundlichen Basis an und neben dem Spielfeld begegnen. Bitte denkt daran, dass der Sinn dieser Veranstaltung ist, dass IHR Spaß an eurem Lieblingsspiel habt und ungebührliches Verhalten nicht geduldet wird. Sollten wir mitbekommen, dass sich jemand nicht dementsprechend verhält, werden wir eine Strafe verhängen; oder sogar den Teilnehmer ausschließen müssen!

Denkt aber auch daran, dass es vollkommen OK ist, einen Gegner nach der entsprechenden Stelle im Regelwerk, oder Ergänzung zu fragen – so das ihr euch beide über die Situation sicher seid. Uns ist es nur wichtig, dass auch DU nett und freundlich fragst und antwortest, denn dies ist der beste Weg jeglichen Problemen die sich ergeben könnten, entgegen zu wirken.

Jeder, der meint das Spiel mit unnötigen Regeldiskussionen, oder -auslegungen zu seinen Gunsten, in Unsportlichkeit, oder gar aggressiven Verhalten zu versauen, werden eine Chance bekommen, ihr Verhalten zu ändern, oder mit den Konsequenzen leben müssen.

## Das brutalste Team

Bei den VSA zählen nur die durch Blocks (also auch: [Ball & Chain]) verursachten [Casualties] (s. CRS). Sämtliche *Zuschauereinwirkungen* [Kick Off, Crowd Pushs, etc], [Secret Weapons], oder gar [Fouls] zählen nicht dazu – s. CRS Seite 26.