



# 7. Narrenball



Liebe Närrinnen und Narrhalesen!

Unter dem Motto „**Mer kann och alles öwerdriewe**“ findet der nächste Narrenball am Sonntag, den **03.02.2019**, in der Karnevalshochburg Remscheid statt. Dieses Werk enthält die offiziellen Turnierregeln für das BloodBowl-Turnier. Die Närrinnen und Narrhalesen (40 Trainer) werden im Folgenden als *Trainer* bezeichnet.

Bei Anmeldung und Fragen wendet Euch bitte an:

Michael Twyllenimor Heising  
[twyllenimor@web.de](mailto:twyllenimor@web.de)

## ANMELDUNG & DEADLINE

Anmeldeschluss ist der 27.01.2019. Bis zu diesem Datum sind zu erledigen:

1. **Überweisung des Startgeldes von 15 Euro.** Die Kontoverbindung wird mit der Eingangsbestätigung Deiner Anmeldung mitgeteilt.
2. **Zusendung der korrekten Teamaufstellung.**

WICHTIG: Es gilt die Reihenfolge der eingegangenen Überweisungen!

**Alle Anmeldungen, die bis zur Deadline Ihre Anmeldung nicht korrekt abgeschlossen haben, erhalten einen FanFaktor abgezogen** (Ein Minus-FanFaktor ist hierbei möglich)!

## SPIELORT & ZEITPLAN

**Löf – Das Eventlokal**

**Theodor-Körner-Straße 6  
42853 Remscheid**

<b>Sonntag, 03.02.2019</b>		
Aktivität	Uhrzeit [von]	Uhrzeit [bis]
Einlass	10:00	10:30
1.Partie	10:30	12:30
Pause	12:30	12:45
2.Partie	12:45	14:45
Pause	14:45	15:15
3.Partie	15:15	17:15
Pause	17:15	17:30
4.Partie	17:30	19:30
Siegehrung	19:30	

Es gibt ein striktes Zeitlimit von 2 Stunden pro Partie! Zur Einhaltung des Zeitplans wird jeweils nach einer bzw. zwei Stunden ein Zeitlimit von 90 Sekunden pro Turn bis zum Ende der jeweiligen Halbzeit verhängt. Entsprechende Sanduhren werden von der Turnierleitung ausgegeben und sind ab dem Augenblick der Aktivierung anzuwenden!



# 7. Narrenball



## TURNIERVERLAUF

Es werden 4 Spiele im Resurrection-Modus gespielt. Jedes Spiel wird gegen einen anderen Gegner ausgetragen. In der ersten Runde werden die Paarungen zufällig ausgelost, in den folgenden Runden werden die Paarungen nach dem Schweizer System bestimmt. Nach jedem Spiel ist die Ergebniskarte auszufüllen; auf Ihnen sind folgende Daten zu vermerken: das Endergebnis der Partie (Anzahl der Touchdowns, Casualties (Block) und Casualties (Fouls).

Es gilt folgende Punkteverteilung:

Hoher Sieg (TD-Differenz 2+)	500 Punkte
Knapper Sieg (TD-Differenz 1)	400 Punkte
Unentschieden	300 Punkte
Knappe Niederlage (TD-Differenz 1)	200 Punkte
Hohe Niederlage (TD-Differenz 2+)	100 Punkte
Concede	0 Punkte
Eine aufgegebene Partie zählt als 2:0 Sieg mit 2:0 Casualties für deinen Gegner!	
Positive CAS-Differenz (CAS for > CAS against)	10 Punkte pro CAS-Differenz (max. +50 Punkte)
Negative CAS-Differenz (CAS for < CAS against)	-10 Punkte pro CAS-Differenz (max. -50 Punkte)
CAS (Fouls)	1 Punkt pro Foul-CAS

Die Reihenfolge wird anhand der erzielten Turnierpunkte ermittelt. Bei Gleichstand entscheiden folgende Kriterien in der angegebenen Reihenfolge: TD-Differenz, TD for, CAS-Differenz, CAS for, Anzahl der CAS (Fouls). Nach der 4. Partie wird der Trainer mit den meisten Turnierpunkten gekürt:

Es werden folgende weitere Preise vergeben (die Nummerierung bezieht sich auf den Zugriff am Preistisch):

Reihenfolge am Preistisch	Titel	Besonderheiten
1.	<b>Narrenball-König</b>	Wanderpokal, NAF-Pokal
2.	<b>Best Stunty</b>	2+ Stunty-Teams
3.	<b>Runner Up</b>	
4.	<b>Best Newcomer</b>	Neue NAF-Mitglieder (2+ Spieler)
5.	<b>Best Rookie</b>	Bester Spieler unter 18 Jahren (2+ Spieler)
6.	<b>Most Touchdowns</b>	Die meisten erzielten Touchdowns
7.	<b>Most Casualties</b>	Die meisten erzielten Casualties
8.	<b>Best Defence</b>	Die wenigsten erhaltenen Touchdowns
9.	<b>Least Casualties</b>	Die wenigsten erhaltenen Casualties
10.	<b>Best Foul</b>	Anzahl der verursachten Foul-CAS
11.	<b>Most Fans</b>	Das Team mit den meisten Fans nach 4 Partien. Es gelten nur die erwürfelten Fans; der FanFactor wird nicht berücksichtigt. Der erzielte FAME wird gleichfalls berücksichtigt.
12.	<b>Wooden Spoon</b>	Kein Startgeld beim 7. Narrenball in 2019



# 7. Narrenball



Folgende Teams haben die Möglichkeit, um den *Best Stunty-Preis* zu spielen:

- Halblinge
- Goblins
- Oger (0-4 Oger)

Darüber hinaus erhält jeder Trainer 2 Narrenball-Würfel!



Unter allen teilnehmenden und anwesenden Trainern wird im Rahmen der abschließenden Siegerehrung ein vollständiges BB-Team verlost!

**Tengu Goblin Team  
inkl. 4 Secret Weapons  
von Rolljordan**

## MITZUBRINGEN SIND ...

- Dein Team (Nach Möglichkeit komplett bemalt. Ausnahmen sind mit der Turnierleitung vorab abzustimmen. Bei Miniaturen, bei denen nicht auf Anhieb erkennbar ist, welche Position sie spielen, sind die Baseränder farbig zu markieren)
- Alle benötigten Würfel und Schablonen
- Dein Teambogen

Spielbrett, Reservebank und Abweischablonen werden gestellt.

## TURNIERREGELN

Es gelten die Regeln des BB2016 bestehend aus der Grundbox (Box), Deathzone Season One! (DZ1), Deathzone Season Two! (DZ2), Teams of Legends, Bloodbowl ERRATA, Bloodbowl FAQ sowie die NAF Team Lists – v1.5.

- Der Skill *Stakes* findet wie gewohnt Anwendung (nicht im BB2016 erklärt).



# 7. Narrenball



- Es gilt die CRP-Variante des Skills *Pilling On*.
- Die Teams beginnen je nach Rasse mit folgenden Team Values. Teamdifferenzen werden nicht durch Inducements ausgeglichen!

Rasse	Team Value
Norse	99
Dwarf	101
Halfling	102
Amazon, Bretonnian, Undead	103
Chaos Dwarf	104
Chaos Pact, Wood Elf	106
Human	107
Dark Elf, Necromantic, Khorne	108
Elven Union, High Elf	109
Chaos, Lizards, Orc	110
Underworld	111
Khemri, Skaven, Slann	112
Nurgle	113
Goblin, Ogre	115
Vampire	117
Ogre (Stunty)	118

- Alle Teams müssen mindestens 11 Spieler umfassen. Starspieler kommen extra.
- Normale Skills kosten 20k, Doubles 30k. Die Anzahl der normalen Skills muss gleich oder größer der Anzahl an Doubles sein. Skill-Stacking ist nicht erlaubt!
- Folgende Inducements sind erlaubt: Bloodweiser Kegs, Bribes, Wandering Apothecaries und der Halfling Masterchef. Alle übrigen Inducements finden keine Anwendung!
- Es darf kein Geld in der Teamkasse zum späteren Einsatz aufbewahrt werden.
- Es darf maximal 1 Assistent Coach (AC) und / oder 1 Cheerleader (CL) gekauft werden.
- Das Team darf maximal einen generischen Reroll besitzen, entweder einen regulären Reroll oder durch den Skill Leader.
- Pre-Match-Sequence: Vor Beginn der Partie ist von beiden Trainern darauf zu achten, dass folgende Karten verteilt worden sind. Bitte die Turnierleitung ggf. darauf hinweisen!
  - Special Play Card: Jeder Trainer eine zufällige Special Play Card für dieses Spiel. Die gezogenen Special Play Cards sind nach jeder Partie der Turnierleitung zurückzugeben; diese stehen im weiteren Verlauf des Turniers am betreffenden Spielbrett nicht mehr zur Verfügung.
  - Special Balls: Jeder Partie erhält eine spezielle Ballkarte. Die entsprechenden Ballregeln sind der Karte zu entnehmen und zwingend anzuwenden.



# 7. Narrenball



- Match Event: Jede Partie erhält ein spezielles Match Event. Der Zeitpunkt, wann dieses Match Event eintritt, wird individuell pro Partie festgelegt. Beide Spieler wissen, zu welchem Zeitpunkt das Match Event eintreten wird. Das Match Event selbst darf erst zu Beginn des entsprechenden Turns aufgedeckt und abgehandelt werden.
- 12+ Mann auf dem Platz: Im Fall, dass ein Trainer mehr Spieler als eigentlich erlaubt auf den Platz bringt, verliert er die Differenz an Spielern, die er noch haben dürfte sowie einen weiteren zusätzlichen Spieler. Diese Spieler werden zufällig ermittelt. 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.
- Raise-the-Death: Trainer von Untoten und Nekromanten Teams können ihre besondere Fähigkeit, verstorbene Spieler wiederaufzuwecken, entsprechend den Regeln im CRP einsetzen. Auferweckte Zombies können jedoch nur in der aktuellen Partie genutzt werden.
- Casualties: Es zählen nur die durch Blocks (auch Ball & Chain) verursachte Verletzungen. Alle übrigen Verletzungen (z.B. Kick Off, Crowd Pushs, Secret Weapons & Fouls) zählen nicht dazu. Casualties durch Fouls werden gesondert gezählt und gehen in die Turnierwertung mit ein.

## GOLDENE REGEL

Die Turnierleitung behält sich vor, bei unsportlichem Verhalten von Trainern (z.B. anhaltende Regeldiskussionen, Beleidigungen anderer Spieler, absichtliche Spielverzögerungen, etc.) verschiedene Strafen vom Punktabzug über Spielabbruch bis hin zum Ausschluss vom weiteren Turnier zu verhängen!

## KONTAKTDATEN

Für Fragen stehe ich vorrangig unter der o.g. Emailadresse zur Verfügung. Notfalls bin ich auch auf dem Handy erreichbar unter +49 (151) 50860257.



# 7. Narrenball



## HISTORY

### Narrenball-König

Jahr	Nickname	Teamname	Rasse	Punkte
2013	Neilpferd	Better Dead	Undead	1942
2014	Supergrass	Smashing Pumpkins	Chaos Dwarf	1620
2015	Mützchen	Da Rot'n Moscha'z	Orc	1560
2016	RoterSternHochdahl	Six Million Ways To Die	Elf	1780
2017	Arioso	Nuffleheim Nerdbreakers	Norse	1770
2018	Spielmacher	Töchter aus gutem Hause	Amazon	1821

### Runner Up

Jahr	Nickname	Teamname	Rasse	Punkte
2013	Narok	Frenzy Fools	Dwarf	1661
2014	JJ	Stinkende Humans	Human	1570
2015	JenMoe	Sodom Sodingen	Chaos	1550
2016	Neuendorf	Närrische Nasen	Wood Elf	1660
2017	Tookarti	Dodgington Deadskins	Undead	1570
2018	Rafter2k	Dawn of Dead	Undead	1693

### Best-Stunty

Jahr	Nickname	Teamname	Rasse	Punkte
2013	Twyllenimor	Jeckass	Halfling	1152
2014	Underworld	Rocking Little Dinosaurs	Lizard	1180
2015	-----	-----	-----	-----
2016	Arioso	Kamellekrieger	Halfling	1190
2017	DonJoker	Worcestershire Flyn Saucers	Halfling	1100
2018	Twyllenimor	Big Show	Ogre	1173

### Best Newcomer

Jahr	Nickname	Teamname	Rasse	Punkte
2013	-----	-----	-----	-----
2014	-----	-----	-----	-----
2015	-----	-----	-----	-----
2016	-----	-----	-----	-----
2017	-----	-----	-----	-----
2018	Armored	Moschpit Moschaz	Orc	1200

### Wooden Spoon

Jahr	Nickname	Teamname	Rasse	Punkte
2013	Basilikum	Evil Gits	Goblin	670
2014	Flytime	Reik Fire	Human	680
2015	Killertomate	Totengräber	Undead	850
2016	Mützchen	Da rot'n Moschaz	Orc	510
2017	Taibak	Wrecking Ball	Orc	631
2018	Laborkatze	The Unholy Urgent Undertakers	Undead	522



# 7. Narrenball



## Most Touchdowns

Jahr	Nickname	Teamname	Rasse	TD
2013	Neilpferd	Better Dead	Undead	8
2014	XoD	Ribbit Incorporated	Slann	9
2015	Arioso	Tripple Head	Underworld	7
2016	RoterSternHochdahl	Six Million Ways To Die	Elf	11
2017	Mindless	Rat-Tan-Plan	Skaven	11
2018	Rafter2k	Dawn of Dead	Undead	9

## Most Casualties

Jahr	Nickname	Teamname	Rasse	CAS
2013	Narok	Frenzy Fools	Dwarf	10
2014	Flytime	Reik Fire	Human	16
2015	Flytime	Überreik Lloewen	Human	11
2016	Darlondo	Stumpi's Revenge	Dwarf	11
2017	Thoringar	Green Bay Basilisks	Lizard	10
2018	Schreckofant	Mighty Molder Munchers	Necromantic	12