

Hive Team-Bowl 2013



Das Turnier findet im Hiveworld statt.

DIE KONTAKTDATEN

Hiveworld
Mauritiussteinweg 96
50676 Köln
Tel.: 022 17 160##
Mail: info@hiveworld.de

ANMELDUNG & DEADLINE

Anmeldeschluss ist der **26.07.2013**. Bis zu diesem Datum muss die **Zusendung der korrekten Teambögen** an info@hiveworld.de erfolgen.

Es zählt die Reihenfolge der vollständigen Anmeldungen!

Die maximale Teilnehmerzahl beträgt 8 Coachteams á 4 Coaches!

DIE KOSTEN

0! ' uro (ro) oa*% +, 0! ' uro (ro) oa*%team- f. r die Teilna%me an den # / (ielrunden / wiss.

DER ZEITPLAN

/amstag& 27.07.20 #

0nmeldung: :00 1%r

2unde : a3 :#0 1%r

2unde 2: a3 ,:00 1%r

2unde #: a3 6:#0 1%r

03ends: 4eselliges 5eisammensein in der 5rauerei 678ffgen9

TURNIERABLAUF

Dein Team nimmt an einer Serie von #: , ' in;els(ielen teil. Jedes / (iel wird gegen ein anderes Team ausgetragen. In der ersten Runde werden die 7aarungen ;uf8llig ausgelost& in den folgenden 2unden werden die 7aarungen na*% dem 3estimmt.

In der . 2unde s(ielen die an & 2& # und , geset;ten) oa*%es >eweils gegeneinander +

- . 03 2unde 2 s(ielt immer der) oa*% mit dem 3esten ' in;elerge3nis gegen den) oa*% mit dem 3esten ' in;elerge3nis des gegneris*%en) oa*%teams& der ?weit3este gegen den gegneris*%en ?weit3esten usw..

Jeder) oa*% 3e@ommt einen Tis*% ;ugewiesen und sollte da%er ;eitli*% ers*%einen& damit die / (iele (.n@tli*% starten @önnen. Jemand der @einen 4egner %at& sollte si*% 3eim 2eferee melden& der dann versu*%t& den Trainer ausfindig ;u ma*%en. Wenn dies innerhalb von #0 Minuten ni*%t mögli*% ist& wird das / (iel als aufgege3en gewertet.

Ba*% >edem / (iel f. llt =%r ;usammen die ' rge3nis@arten aus. Auf i%nen sind folgende Daten ;u vermer@en: Das ' nderge3nis der 7artie 3ei offi;iellem ' nde +0n;a%l der Tou*%downs- und die 0n;a%l an) asualties& die Du und Dein 4egner verursa*%t & er;ielt %a3en.

Ba*%dem alle) oa*%es einer Team(aarung i%re ' rge3nisse eingetragen %a3en& wird aus der /umme der /iege ein 4esamterge3nis ermittelt. 1nents*%ieden ;8%len %ier3ei ni*%t Die er;ielten Tou*%downs und) asualties der ein;elnen) oa*%es flieEen als Tie3rea@er in die Aertung mit ein.

DIE TURNIERREGELN

's gelten die 2egeln des)om(etition 2ules 7a* @ +) 27- F A=) HT=4D: ?um freien Download auf [www.games!wor@s%o\(. *om +1 K-D](http://www.games!wor@s%o(. *om +1 K-D)

' in / ieg 3ringt # 7un@te ein.

' in 1 nents*%ieden 3ringt 7un@t ein.

1. Tie3rea@er: TD!Differen;
2. Tie3rea@er:) 0 / !Differen;
- #. Tie3rea@er: ' r;ielte TDs
- ., Tie3rea@er: ' r;ielte) 0 /

G.r die) oa*%team(lat;ierung maEge3li*% sind die Team!7un@teD Die ' in; elerge3nisse dienen nur der *oa*%teaminternen 2angfolge der) oa*%es. 5ei 4lei*%stand wird der vor Turnier3beginn %ö%er geset;te) oa*% an die %ö%ere 7osition geset;t.

H <edes) oa*%team 3este%t aus ,) oa*%es& die , Teams vers*%iedener 2assen unter si*% aufteilen. <edes) oa*%team gi3t vor Turnier3beginn eine 2angfolge der) oa*%es an + !, -.

H Olle Teams m.ssen /arterteams aus . 00.000 4 / +T2 0- sein. 5ea*%te 3itte& dass Dein Team mindestens / (ieler umfasst.

H ?us8t;li*% er%altene / @ills ;8%len ni*%t ;um Teamwert da;u. Ierlet;ungen werden ni*%t in die n8*%ste 2unde .3ernommen. 4ew8%lte / @ills ge%en ni*%t verloren.

H 's sind alle offi;iiellen Teams des) 27 und die e: (erimentellen Teams gestattet.

H Ol's =ndu*ements sind 0!# 5ri3es& 0! Halfling Master)%ef und 0! =gor f.r die ents(re*%enden Teams erlau3t.

H Ior Turnier3beginn sind / @ill@om3inationen + / K- >e na*% Teamwa%l ;u verge3en:

Gruppe	Team (Rasse)	Anzahl SK	Max. Anzahl Double-Skill
1	0ma;on&) %aos Dwarf& Dar@ ' If& Dwarf& ' If& Hig% ' If& Human& K%emri& Ji;ardmen& Borse& Kr*& / @aven& 1 ndead& Aood ' If	2	1
2) %aos&) %aos 7a*t& Be*romanti*& Burgle& Kgre& / lann& 1 nderworld& Iam(ire	3	1
3	4o3lin& Halfling& Ji;ardmen +no / aurus-& 1 nderworld + 2L 4o3lins-& Kgre +0!, Kgres-	4	2

Golgende **Skillkombinationen** + / K- ste%en ;ur Ouswa%l:

0.- <e ein erster ;us8t;li*%er ! / @ill auf 3 unters*%iedli*%e / (ieler.

5.- ' in ! / @ill auf 1 / (ieler +@ein 5ig 4uM- und ein ! / @ill auf 1 anderen / (ieler.

) .- ' in ;weiter ;us8t;li*%er ! / @ill auf 1 / (ieler.

D.- ' in ! / @ill auf 5ig 4uM.

' s gelten folgende **Einschränkungen**:

! Attributsteigerungen (ST, AG, MA und AV) sind nicht erlaubt.

! Es können nicht mehr als 2 zusätzliche Fertigkeiten bzw. Mutationen für einen Spieler vergeben werden.

! Mit 0usna%me der /tuntM!Teams& d .rfen alle Teams ma: . nur einen gew8%lten ! / @ill er%alten. /tuntM!Teams d .rfen ma: . 2 ! / @ills w8%len.

! ' in / (ieler der einen ;us8t;li*%en ! / @ill er%alten %at& darf @eine ;weite Gertig@eit er%alten.

! ' in 5ro*@en + / (ieler mit /TN2K ' O 4 und Gertig@eit - darf ma: . nur zusätzliche Fertigkeit bzw. Mutation erhalten.

H 2L Mann auf dem 7lat:

=m Gall& dass ein Trainer me%r / (ieler als eigentli*% erlau3t auf den 7lat; 3ringt& verliert er die Differen; an / (ielern& die er no*% %a3en d.rfte sowie einen weiteren ;us8t;li*%en / (ieler. Diese / (ieler werden ;uf8llig ermittelt. Hatte der ;u 3estrafende Trainer den / (iel;ug& erleidet er automatis*% einen ?ugverlust. Die / (ieler d.rfen 3is ;um n8*%sten Tou*%down oder 3is ;um 'nde der Hal3;eit ni*%t wieder auf das / (ielfeld ge3ra*%t werden.

H 2aise!t!e!Dead

Trainer von 1ntoten und Be@romanten Teams @önnen i%re 3esondere G8%ig@eit& verstor3ene / (ieler wieder auf;uwe*@en& ents(re*%end den 2egeln im) 27 einset;en. 's wird sofort na*% der)asualtM f.r den toten / (ieler mit einem A6 gew.rfelt. 5ei einer 669 darf der tote / (ieler vom Trainer als 2oo@ie!?om3ie 6wieder 3ele3t9 werden.

H)asualties

5ei den I / 0 ;8%len nur die dur*% 5lo*%s +au*% 5all P)%ain-. 0lle .3rigen Ierlet;ungen +; .5. Ki*% Kff&) rowd 7us%es& / e*ret Aea(ons P Gouls- ;8%len ni*%t da;u.

H Ierl8ngerung

's @ommt in @einem Gall ;ur Ierl8ngerung. Das / (iel endet entweder na*%>e " +3;w. 6- / (iel;.gen f.r 3eide /eiten oder 3ei offi;iellem 'nde der 2unde 1m es allen Teilne%mern so angene%m wie mögli*% ;u ma*%en& ist es deine 7fli*%t& 3esonnen und o%ne unnötige Ier;ögerungen ;u s(ielen.

Die meisten unangene%men /ituationen& die w8%rend einer 7artie 5lood5owl auftreten @önnen& treten aufgrund von 2egelfragen auf. 1m /treitges(r8*%en und leidigen Dis@ussionen aus dem Aege ;u ge%en& 3efragt als erstes das) 27!2egel3u*%. /ollte die /ituation ni*%t eindeutig ;u inter(retieren oder im 2egel3u*% ni*%t auffind3ar sein& w.rfelt einen A6 um ;u ents*%eiden& wie die / (ielsituation ausgelegt wird. Aenn du einen / *%iedsri*%ter 3efragen mö*%test& ste%t dir die Turnierleitung gerne ;ur Ierf.gung. 5itte 3ea*%te& dass der / *%iri das let;te Aort %at.

WAS DAS TEAM MITBRINGEN SOLLTE!

H 0lle Modelle der Teams sollten dur*% @om(lett 3emalte& (assende oder umge3aute Miniaturen dargestellt sein. 0usna%men sind mit der Turnierleitung vora3 a3;ustimmen. 5ei Miniaturen& 3ei denen ni*%t auf 0n%ie3 er@enn3ar ist& wel*%e 7osition sie s(ielen& sind die 5ase!28nder far3ig ;u mar@ieren.

H 0lle 3enötigten A.rfel und / *%a3lonen +min. 2 / 8t;e / *%a3lonen (ro Team-

H Die Team3ögen

H >e 2: dieses 5oo@let und das) 27

H 2 / (ielfelder und , 2eserve38n@e

