

Hive Team-Bowl 2013



Das Turnier findet im Hiveworld statt.

DIE KONTAKTDATEN

Hiveworld
Mauritiussteinweg 96
50676 Köln
Tel.: 0221-7886033
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 3 Coaches!

DIE KOSTEN

10,- Euro pro Coach (30,- Euro pro Coachteam) für die Teilnahme an den 3 Spielrunden Swiss.

DER ZEITPLAN

Samstag, 27.07.2013

Anmeldung: 11:00 Uhr

Runde 1: ab 11:30 Uhr

Runde 2: ab 14:00 Uhr

Runde 3: ab 16:30 Uhr

Abends: Geselliges Beisammensein in der Brauerei „Päffgen“

TURNIERABLAUF

Dein Team nimmt an einer Serie von 3x3 Einzelspielen teil. Jedes Spiel wird gegen ein anderes Team ausgetragen. In der ersten Runde werden die Paarungen zufällig ausgelost, in den folgenden Runden werden die Paarungen nach dem *Schweizer System* bestimmt. In der 1. Runde spielen die an 1, 2 und 3 gesetzten Coaches jeweils gegeneinander (*Beispiel: Coachteam A spielt gegen Coachteam B, es spielen 1A gegen 1B, 2A gegen 2B, usw.*). Ab Runde 2 spielt immer der Coach mit dem besten Einzelergebnis gegen den Coach mit dem besten Einzelergebnis des gegnerischen Coachteams, der Zweitbeste gegen den gegnerischen Zweitbesten usw..

Jeder Coach bekommt einen Tisch zugewiesen und sollte daher zeitlich erscheinen, damit die Spiele pünktlich starten können. Jemand der keinen Gegner hat, sollte sich beim Referee melden, der dann versucht, den Trainer ausfindig zu machen. Wenn dies innerhalb von 30 Minuten nicht möglich ist, wird das Spiel als aufgegeben gewertet.

Nach jedem Spiel füllt Ihr zusammen die Ergebniskarten aus. Auf ihnen sind folgende Daten zu vermerken: Das Endergebnis der Partie bei offiziellem Ende (Anzahl der Touchdowns) und die Anzahl an Casualties, die Du und Dein Gegner verursacht / erzielt haben.

Nachdem alle Coaches einer Teampaarung ihre Ergebnisse eingetragen haben, wird aus der Summe der Siege ein Gesamtergebnis ermittelt. Unentschieden zählen hierbei nicht! Die erzielten Touchdowns und Casualties der einzelnen Coaches fließen als Tiebreaker in die Wertung mit ein.

Ein Beispiel: Coachteam A spielt gegen Coachteam B. 1A gewinnt 4:0 mit 0:3 Casualties, 2A gewinnt 2:1 mit 3:2 Casualties und 3A spielt 1:1 mit 2:0 Casualties. Daraus ergibt sich ein 2:0 Sieg von Coachteam A gegen Coachteam B (2 Siege gegenüber keinem Sieg von Coachteam B; das Unentschieden zählt keinen „Team-Touchdown“), der dem Coachteam A 3 Punkte einbringt. Die Tiebreaker sind in der Reihenfolge +5 Touchdowns in der Differenz, +/- 0 Casualties in der Differenz, 7:2 Touchdowns und 5:5 Casualties.

DIE TURNIERREGELN

Es gelten die Regeln des Competition Rules Pack (CRP) – WICHTIG!: Zum freien Download auf www.games-workshop.com (UK)!

Ein Sieg bringt 3 Punkte ein.

Ein Unentschieden bringt 1 Punkt ein.

1. Tiebreaker: TD-Differenz
2. Tiebreaker: CAS-Differenz
3. Tiebreaker: Erzielte TDs
4. Tiebreaker: Erzielte CAS

Für die Coachteamplatzierung maßgeblich sind die Team-Punkte! Die Einzelergebnisse dienen nur der coachteaminternen Rangfolge der Coaches. Bei Gleichstand wird der vor Turnierbeginn höher gesetzte Coach an die höhere Position gesetzt.

Sollten 2 Coachteams punkt- und tiebreakergleich sein, ist maßgeblich, welches Team den besten Letztplatzierten Coach hat! Ein Team ist nur so stark, wie sein schwächstes Mitglied. Erst wenn die Teams punkt-, tiebreaker- und coachgleich (und zwar auf allen Positionen) sind, teilen sie sich die Platzierung.

- Jedes Coachteam besteht aus 3 Coaches, die 3 Teams verschiedener Rassen unter sich aufteilen. Jedes Coachteam gibt vor Turnierbeginn eine Rangfolge der Coaches an (1-3).
- Alle Teams müssen Starterteams aus 1.100.000 GS (TR 110) sein. Beachte bitte, dass Dein Team mindestens 11 Spieler umfasst.
- Zusätzlich erhaltene Skills zählen nicht zum Teamwert dazu. Verletzungen werden nicht in die nächste Runde übernommen. Gewählte Skills gehen nicht verloren.
- Es sind alle offiziellen Teams des CRP und die experimentellen Teams *Slann*, *Chaos Pact*, *Underworld* gestattet.
- Als Inducements sind 0-3 Bribes, 0-1 Halfling Master Chef und 0-1 Igor für die entsprechenden Teams erlaubt.
- Vor Turnierbeginn sind Skillkombinationen (SK) je nach Teamwahl zu vergeben:

Gruppe	Team (Rasse)	Anzahl SK	Max. Anzahl Double-Skill
1	Amazon, Chaos Dwarf, Dark Elf, Dwarf, Elf, High Elf, Human, Khemri, Lizardmen, Norse, Orc, Skaven, Undead, Wood Elf	2	1
2	Chaos, Chaos Pact, Necromantic, Nurgle, Ogre, Slann, Underworld, Vampire	3	1
3	Goblin, Halfling, Lizardmen (no Saurus), Underworld (12+ Goblins), Ogre (0-4 Ogres)	4	2

Folgende **Skilkombinationen** (SK) stehen zur Auswahl:

- A.) Je ein erster zusätzlicher *Normal*-Skill auf **3** unterschiedliche Spieler.
- B.) Ein *Double*-Skill auf **1** Spieler (kein Big Guy) und ein *Normal*-Skill auf **1** anderen Spieler.
- C.) Ein zweiter zusätzlicher *Normal*-Skill auf **1** Spieler.
- D.) Ein *Double*-Skill auf 1 Big Guy.

Es 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 Ausnahme der Stunty-Teams, dürfen alle Teams max. nur einen gewählten *Double*-Skill erhalten. Stunty-Teams dürfen max. 2 *Double*-Skills wählen.
- Ein Spieler der einen zusätzlichen *Double*-Skill erhalten hat, darf keine zweite Fertigkeit erhalten.
- Ein Brocken (Spieler mit STÄRKE > 4 und Fertigkeit *Loner*) darf max. nur 1 zusätzliche Fertigkeit bzw. Mutation erhalten.

- 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 nächsten Touchdown oder bis zum Ende der Halbzeit nicht wieder auf das Spielfeld gebracht werden.

- Raise-the-Dead

Trainer von Untoten und Nekromanten Teams können ihre besondere Fähigkeit, verstorbene Spieler wieder aufzuwecken, entsprechend den Regeln im CRP einsetzen. Es wird sofort nach der Casualty für den toten Spieler mit einem W6 gewürfelt. Bei einer „6“ darf der tote Spieler vom Trainer als Rookie-Zombie „wieder belebt“ werden.

- Casualties

Bei den VSA zählen nur die durch Blocks (auch Ball & Chain). Alle übrigen Verletzungen (z.B. Kick Off, Crowd Pushes, Secret Weapons & Fouls) zählen nicht dazu.

- 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! Um es allen Teilnehmern so angenehm wie möglich zu machen, ist es deine Pflicht, besonnen und ohne unnötige Verzögerungen zu spielen.

Die meisten unangenehmen Situationen, die während einer Partie BloodBowl auftreten können, treten aufgrund von Regelfragen auf. Um Streitgesprächen und leidigen Diskussionen aus dem Wege zu gehen, befragt als erstes das CRP-Regelbuch. Sollte die Situation nicht eindeutig zu interpretieren oder im Regelbuch nicht auffindbar sein, würfelt einen W6 um zu entscheiden, wie die Spielsituation ausgelegt wird. Wenn du einen Schiedsrichter befragen möchtest, steht dir die Turnierleitung gerne zur Verfügung. Bitte beachte, dass der Schiri das letzte Wort hat.

WAS DAS TEAM MITBRINGEN SOLLTE!

- Alle Modelle der Teams sollten durch komplett bemalte, passende oder umgebaute Miniaturen dargestellt sein. Ausnahmen sind mit der Turnierleitung vorab abzustimmen. Bei i□o□r□-Auf□fr-An nnbntnies&uBu□e innRABvkmnenFnd erluaBRo-ABxn Spiommen.

PREISE

1. Platz: *Hive Team-Bowl*-Pokal und 1 Dread Ball Grundspiel + Midgard Delves oder Skittersneak Stealers

Wooden Spoon

Most Team-Touchdowns

Most Team-Casualties

Weitere Preise werden anhand der Teilnehmerzahl festgelegt.

NAF-SANKTIONIERUNG

Die Turnierleitung wird das Turnier bei NAF sanktionieren lassen. Eine NAF-Mitgliedschaft der Coaches ist aber nicht zwingend notwendig, um teilnehmen zu können. Eine Mitgliedschaft kann nicht vor Ort vorgenommen werden, sondern sollte vorab per Internet (www.thenaf.net) vorgenommen werden, falls dies nicht schon geschehen ist und man einen NAF-Account erstellen möchte.

VERPFLEGUNG

Vor Ort gibt es Baguettes und Getränke zu kaufen! Selbst mitgebrachte Getränke und Speisen sind außerhalb des Ladens zu verzehren. Der Veranstalter bittet um Verständnis.

Belegtes Baguette: 3,00 Euro

Cola, Fanta, etc. (1Liter): 2,50 Euro

Gerolsteiner Medium (1 Liter): 2,00 Euro

Bionade, Kaffee: 1,50 Euro

Schokoriegel: 1,00 Euro

Allen Teilnehmern viel Spaß und **BLUT! BLUT! BLUT!**

Die Turnierleitung