

Hive Bowl 2012



ANMELDUNG & DEADLINE

Anmeldeschluss ist der **30.11.2012**. Bis zu diesem Datum muss die **Zusendung des korrekten Teambogens** an info@hiveworld.de erfolgen.

Es zählt die Reihenfolge der vollständigen Anmeldungen!

Die maximale Teilnehmerzahl beträgt 16 Teams!

DIE KOSTEN

10,- Euro für die Teilnahme an den 5 Spielrunden.

DER ZEITPLAN

Samstag, 01.12.2012

Anmeldung: 11:00 Uhr

unde 1: a! 11:"0 Uhr

unde 2: a! 1#:00 Uhr

unde ": a! 1\$: "0 Uhr

A!ends: %eselliges &eisammensein in der &rauerei ' () ffggen*

Sonntag, 02.12.2012

unde #: a! 1":00 Uhr

+inalrunde: a! 15:"0 Uhr

TURNIERABLAUF

, u nimmst an einer Serie von 5 Einzelspielen teil. Jedes Spiel wird gegen einen anderen Gegner ausgetragen. In der ersten Runde werden die (Anordnungen zufällig ausgelost, in den folgenden Runden werden die (Anordnungen nach dem *Schweizer System* bestimmt. In der Finalrunde werden die Endplatzierungen bestimmt. Dabei spielt der Erstplatzierte nach Runde 4 gegen den Zweitplatzierten nach Runde 4, der Drittplatzierte gegen den Viertplatzierten, usw., um die Endplatzierungen zu bestimmen.

, u kommst einen Tisch zu besetzen und solltest daher rechtzeitig erscheinen, damit die Spiele pünktlich starten können. Jemand der seinen Gegner hat, sollte sich beim Referee melden, der dann ersucht, den Trainer ausfindig zu machen. Wenn dies innerhalb von 6 Minuten nicht möglich ist, wird das Spiel als aufgegeben geortet.

Nach jedem Spiel füllt ihr zusammen die Ergebnistypen aus. Auf ihnen sind folgende Daten zu vermerken: das Endergebnis der Partie (bei offiziellem Ende), Anzahl der Touchdowns und die Anzahl an Passversuchen, die du und dein Gegner versucht hat zu erzielen.

DIE TURNIERREGELN

Es gelten die Regeln des Competition Rules (2019) (siehe 5.1; > Teil 1: zum freien Download auf 000.games-0or3shop.2om).

Ein Sieg bringt 3 Punkte ein.

Ein Unentschieden bringt 1 Punkt ein.

1. Tieferer: T, -, Differenz.
2. Tieferer: AS-, Differenz.
3. Tieferer: Erzielte T, s
4. Tieferer: Erzielte AS

Alle Teams müssen Startteams aus 1.100.000 \$ sein. Bitte, dass dein Team mindestens 11 Spieler umfasst.

Das Team erhältende Skills erhalten nicht das Teamort da u. Cerletungen werden nicht in die nächste Runde übernommen. Die Skills gehen nicht verloren.

Es sind alle offiziellen Teams des (und die experimentellen Teams *Slann*, *Chaos Pact*, *Underworld* gestattet.

Auf die Spezialkarten sind alle Inducements, auch Starspieler, erlaubt.

Vor Turnierbeginn sind Skillkombinationen (SA: die nach Teamzahl zu vergeben:

| Gruppe | Team (Rasse) | Anzahl SK | Max. Anzahl Double-Skill |
|--------|---|-----------|--------------------------|
| 1 | Ama.on, ; haos , Oarf, , ar3 Elf, , Oarf, Elf, Ei.ardman, 7orse, Fr2, S3a-en, Undead, 5ood Elf | 3 | 1 |
| 2 | ; haos, ; haos (a2t, >igh Elf, >uman, Ahemri, 7e2romanti2, 7urgle, Fgre, Slann, Under0orld, Campire | 4 | 1 |
| 3 | %o!lin, >alfling, Ei.ardman 9no Saurus:, Under0orld 912G %o!lins:, Fgre 90-# Fgres: | 6 | 2 |

+olgende **Skillkombinationen** 9SA: stehen .ur Aus0ahl:

A.: /e ein erster .us)t.li2her *Normal*-S3ill auf **2** unters2hiedli2he Spieler.

&.: Ein .us)t.li2her *Double*-S3ill auf **1** Spieler.

; .: Ein .0eiter .us)t.li2her *Normal*-S3ill auf **1** Spieler

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.
- 6it Ausnahme der Stunth-Teams, dürfen alle Teams maD. nur einen ge0)hlten *Double*-S3ill erhalten. Stunth-Teams dürfen maD. 2 *Double*-S3ills 0)hlen.
- Ein Spieler der einen .us)t.li2hen *Double*-S3ill erhalten hat, darf 3eine .0eite +ertig3eit erhalten.
- Ein &ro23en 9Spieler mit ST I AE J 4 und +ertig3eit *Loner*: darf maD. nur 1 zusätzliche Fertigkeiten bzw. Mutationen erhalten.

B 12G 6 ann auf dem (lat.

Im Fall, dass ein Trainer mehr Spieler als eigentlich erlaubt auf den (lat. Ringt, -erliert er die Differenz an Spielern, die er noch haben dürfte sollte einen weiteren (us)stellen Spieler. Diese Spieler werden (uf)llig ermittelt. Hatte der (u)lstrafende Trainer den Spielzug, erleidet er automatisch einen (ug)-erlust. Die Spieler dürfen (is (um n)2hsten Touchoon oder (is (um Ende der (al)leit nicht wieder auf das Spielfeld gebracht werden.

B aise-the- , eath

Trainer (on Untoten und (e3romanten Teams (3nnen ihre (esondere (h)ig3eit, -erstorbene Spieler wieder auf(u)23en, entsprechend den Regeln im ; (einsetzen. Es wird sofort nach der ;asualth für den toten Spieler mit einem 5\$ geüfält. Bei einer '\$* darf der tote Spieler (om Trainer als (o3ie-(om!ie 'Wieder (ele!t* werden.

B ;asualties

Bei den CSA (h)len nur die dur2h (lo23s (au2h (all K ;hain:. Alle (ü!rigen Cerlet(ungen 9. & . Ai23 Fff, ;rood (ushes, Se2ret 5 eapons K +ouls: (h)len nicht da(u.

B Cerl)ngerung

Es kommt in (einem Fall (ur Cerl)ngerung. , as Spiel endet entweder nach (e L 9! . O. 1\$: Spiel(ügen für (eide Seiten oder (ei offi.iellem Ende der (unde? Um es allen Teilnehmern so angenehm wie möglich (u machen, ist es deine (fli2ht, (lesonnen und ohne unnötige Cer.4gerungen (u spielen.

Die meisten unangenehmen Situationen, die (h)rend einer (artie (lood&oO! auftreten (3nnen, treten aufgrund (on (egelfragen auf. Um Streitgespr(2hen und leidigen (is3ussionen aus dem (ege (u gehen, (efragt als erstes das ; (-egel!u2h. Sollte die Situation nicht eindeutig (u interpretieren oder im (egel!u2h nicht auffind!ar sein, (üfält einen 5\$ um (u ents2heiden, wie die Spielsituation ausgelegt wird. Wenn du einen S2hiedsri2hter (efragen m42htest, steht dir die Turnierleitung gerne (ur Cerfüngung. Bitte (ea2hte, dass der S2hiri das let.te 5 ort hat.

WAS DU MITBRINGEN SOLLTEST!

B Alle Modelle in deinem Team sollten dur2h (omplett (emalte, passende oder umge!aute 6iniaturen dargestellt sein. Ausnahmen sind mit der Turnierleitung (ora! a! (ustimmen. Bei 6iniaturen, (ei denen nicht auf Anhie! er3enn!ar ist, (el2he (osition sie spielen, sind die (ase- (nder far!ig (u mar3ieren.

B Alle (en4tigten 5 ürfel und S2ha!lonen

B (einen Team!ogen

B (ieses (oo3let und das ; (

B Spielfeld und (eser-e!an3

PREISE

1. (lat.: *Hive Bowl*- (o3al

5 eitere (reise 0erden anhand der Teilnehmer .ahl festgelegt.

VERPFLEGUNG

Cor Frt gi!t es &aguettes und %etr)n3e .u 3aufen? Sel!st mitge!ra2hte %etr)n3e und Speisen sind auMerhal! des Eadens .u -er.ehren. ,er Ceranstalter !ittet um Cerst)ndnis.

&elegtes &aguettes: ",00 Euro

; ola, +anta, et2. 91Eiter:: 2,50 Euro

%erolsteiner 6 edium 91 Eiter:: 2,00 Euro

&ionade, Aaffee: 1,50 Euro

S2ho3oriegel: 1,00 Euro

Allen Teilnehmern -iel SpAM und **BLUT! BLUT! BLUT!**

, ie Turnierleitung