



# KlingenCon XLIX



Willkommen!

Dieses Werk enthält die offiziellen Turnierregeln für BloodBowl-Turnier. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer 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 31.10.2018. 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 des korrekten Teambogens.** ALLE Skills sind bei Abgabe des Teambogens einzutragen und entsprechend zu kennzeichnen. Es bietet sich an, den Teambogen mit den Little Army Designer zu erstellen: <http://www.littlearmydesigner.com/bb/en#1>

## ADRESSE

Jugendzentrum „Die Welle“  
Wallstraße 54  
42897 Remscheid

## ZEITPLAN

<b>Samstag, 02.11.2019</b>		
Aktivität	Uhrzeit [von]	Uhrzeit [bis]
Einlass	09:30	10:00
1. Spiel	10:00	12:30
Pause	12:30	12:45
2. Spiel	12:45	15:15
Pause	15:15	15:30
3. Spiel	15:30	18:00
Gemeinsames Abendessen (nicht im Startgeld enthalten)		

<b>Sonntag, 03.11.2019</b>		
Aktivität	Uhrzeit [von]	Uhrzeit [bis]
4. Spiel	09:00	11:30
Pause	11:30	11:45
5. Spiel	11:45	14:15
Pause	14:15	14:30
6. Spiel	14:30	17:00
Auswertung / Siegerehrung	17:00	17:30

Die Turnierleitung hat das Recht, die Startzeiten der jeweiligen Runde individuell anzupassen.

## HINWEIS

Aufgrund von Brandschutzbestimmungen ist es nicht mehr möglich, auf dem KlingenCon zu übernachten!



# KlingenCon XLIX



## ABENDESSEN

Wer Lust an einem gemeinsamen Abendessen hat, möge dies bitte bei der Anmeldung mit angeben. In der näheren Umgebung des KlingenCons befinden sich zahlreiche Restaurants.

Aktuell wird der **Wuppertaler Hof** favorisiert: <http://www.hotel-wuppertaler-hof.de>

## TURNIERABLAUF

Du nimmst an einer Serie von 6 Spielen teil. 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.

Du bekommst einen Tisch zugewiesen und solltest daher pünktlich erscheinen, damit die Spiele starten können. Jemand der keinen Gegner hat, hat sich beim Referee zu 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 Ergebniskarte aus; auf Ihr 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.

Sieg	5 Punkte
Unentschieden	3 Punkte
Niederlage (TD-Differenz 1)	2 Punkte
Niederlage (TD-Differenz 2+)	1 Punkt
Aufgabe	0 Punkte

Eine aufgegebene Partie zählt als 2:0 Sieg mit 2:0 Casualties für deinen Gegner!

Die Teams werden dann nach den folgenden Kriterien in der gegebenen Reihenfolge platziert: Turnierpunkte, dann Runde 1-3 „Random“, Runde 4-6 „Opponent Score“.

Es werden folgende Preise vergeben:

- 1. Platz + bemalter NAF-Pokal**
- 2. Platz**
- 3. Platz**
- Most Touchdowns**
- Most Casualties**
- Best Stunty**
- Best Rookie (unter 18 Jahren)**
- Wooden Spoon**

Ferner erhält jeder Trainer **2 KlingenCon-Würfel!**

Ab 20+ Teilnehmer wird es **spezielle Preise** während des Turnierverlaufs geben!

Wenn sich 2+ Trainer unter 18 Jahre angemeldet sind, spielen diese den **Best Rookie** unter sich aus!



# KlingenCon XLIX



Ab 2+ Stunty-Teams wird um den **Best Stunty-Preis** gespielt. Folgende Teams haben hierzu die Möglichkeit, um diesen Preis zu spielen:

- Halblinge
- Goblins
- Oger (0-4 Oger zzgl. Starspieler)

## SPIELZEIT

Beide Trainer haben für ihre Partie 2 Stunden und 15 Minuten zur Verfügung. Nach einer Stunde erfolgt seitens der Turnierleitung der Hinweis, dass beide Seiten nun kurz vor Start der 2. Halbzeit sein sollten.

Sollte innerhalb der nächsten 15 Minuten die 2. Halbzeit nicht gestartet sein, erhalten beide Trainer eine Schachuhr mit je 30 Minuten für alle verbleibenden Turns.

Sobald ein Trainer seine 30 Minuten aufgebraucht hat, darf er in den verbleibenden Turns seine Spieler nur noch umdrehen bzw. aufstehen lassen. Andere Aktionen sind nicht erlaubt!

## DAS SOLLTEST DU MITBRINGEN

- Alle Modelle in deinem Team sollten durch komplett bemalte, passende oder umgebaute Miniaturen dargestellt sein. 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.
- Teambogen in 2facher Ausfertigung, notwendige Würfel, Schablonen.

Spielbrett, Reservebank und Abweischablone werden vom KlingenCon gestellt.

## 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.



# KlingenCon XLIX



## DIE 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. Ferner gilt die **NAF – Tournament Team List Version 1.5**.

- Der Skill Stakes findet wie gewohnt Anwendung (nicht im BB2016 erklärt).
- Der Skill Pilling On findet wie bisher aus dem CRP bekannt Anwendung. Er benötigt keinen Team-Reroll.
- **Alle Teams und Starspieler der Spike! Magazinen Nr. 1-6 können genutzt werden.**

Es gelten folgende allgemeine Regeln:

- 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.
- Casualties: Bei den CAS 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 Abbruch durch den Referee!
- Resurrection-Mode: Es werden keine Verletzungen in die nächste Runde mitgenommen. Gewählte Skills gehen nicht verloren.



# KlingenCon XLIX



## DIE TEAMENTWICKLUNG

Alle 26 Rassen sind in verschiedene Tiers eingeteilt. Jedes Team erhält ein **Startkapital** von 1.100.000 GS für die Teamerstellung ausgeben, d.h. für Spieler, Rerolls, Fanfaktor, Personal, erlaubte Anreize usw.

Jedes Tier erhält **zusätzliche Barmittel** zum Kauf von zusätzlichen Fertigkeiten (normaler Skill 20k, Double Skill 30k). Maximal 1 Fertigkeit pro Spieler, 1 Double pro Team, kein Skill-Stacking. Keine zusätzlichen Skills auf Starplayer. AUSNAHME: Tier 7 darf unbegrenzt Doubles nehmen.

Alle nicht verbrauchten Barmittel für zusätzliche Fertigkeiten können dem Cash-Pool des Roster Buildings hinzugefügt werden, um sie über 1.100.000.000 zu erhöhen.

Zulässige Inducements sind: 0-2 Star-Spieler, 0-2 Bloodweiser-Fässer, 0-3 Bestechungsgelder, 0-1 Meisterkoch

TIER	Rassen	Startkapital	Zusätzliche Barmittel
Eins	Undead, Wood Elves	1.100.000	100.000
Zwei	Dark Elf, Lizardman	1.100.000	110.000
Drei	Amazons, Chaos Dwarf, Dwarf, Norse, Skaven	1.100.000	130.000
Vier	Bretonnian, Human, Necromantic, Orc	1.100.000	150.000
Fünf	Chaos Pact, Elven Union, High Elf, Khemri	1.100.000	160.000
Sechs	Chaos, Khorne, Nurgle, Slann, Underworld, Vampire	1.100.000	170.000
Sieben	Goblin, Halfling, Ogre	1.100.000	200.000

Bitte beachte:

- Zauberer, (un)berühmte Trainer, Söldner und spezielle Spielkarten sind nicht erlaubt.
- Du musst 11 reguläre Spieler haben, bevor du Star Player(s) einbeziehen kannst.
- Jedes Gold, das nicht für das Aufbauen deines Teams oder zusätzliche Fertigkeiten ausgegeben wurde, geht verloren. Alle Einkäufe werden vor dem Turnier getätigt und bleiben während aller sechs Spiele gleich.
- Wenn zwei Teams mit den gleichen Starspielern im Turnier gegeneinander antreten, können beide Teams die Star(s) verwenden.