



11. Narrenball



Liebe Närrinnen und Narrhalesen!

Unter dem Motto „**Wat et nit all jöwt**“ findet der nächste Narrenball am Samstag, den **03.02.2024**, in der Karnevalshochburg Remscheid statt. Wieder einmal werden 40 Närrinnen und Narrhalesen die Möglichkeit geboten, sich dem sportlichen Bloodbowl-Wettkampf zu stellen. Dieses Werk enthält die offiziellen Turnierregeln für das BloodBowl-Turnier. Für die bessere Lesbarkeit werde ich die männliche Form *Trainer* verwenden, spreche damit jedoch alle Geschlechter an.

Bei Anmeldung und Fragen wendet Euch bitte an:

Michael Twyllenimor Heising
twyllenimor@web.de

ANMELDUNG & DEADLINE

Deadline ist der **21.01.2024**. Bis zu diesem Datum sind zu erledigen:

1. **Überweisung des Startgeldes von 15 Euro** per Paypal an obige Email-Adresse oder per Banküberweisung.
2. **Zusendung der korrekten Teamaufstellung.** ALLE Skills sind bei Abgabe des Teambogens einzutragen und entsprechend zu kennzeichnen.

WICHTIG: Es gilt die Reihenfolge der eingegangenen Überweisungen!

Anmeldungen und / oder Teambögen, die nach der Deadline eingehen, bezahlen einen Aufschlag von 5 €. Dieser wird an das Bergische Kinder- und Jugendhospiz Burgholz gespendet.

ABENDESSEN

Sofern der Wunsch zu einem gemeinsamen abendlichen Essen besteht, bitte ich um entsprechende Info, damit ich derartiges organisieren kann. Aufgrund eines 1-Tages-Event ist aktuell kein gemeinsames Abendessen geplant.

TURNIERABLAUF UNTER CORONA-BEDINGUNGEN

Aktuell gibt es keine expliziten Corona-Beschränkungen in NRW. Jedem Trainer bleibt es daher selbst überlassen, ob er einen Mundschutz tragen möchte oder nicht. Sollte sich dahingehend noch etwas ändern, werde ich die Trainer rechtzeitig vor Turnierbeginn informieren.



11. Narrenball



SPIELORT & ZEITPLAN

An dieser Stelle weise ich **ausdrücklich** darauf hin, dass der Verzehr von eigenen Getränken und Speisen untersagt ist! Getränke & Speisen können vor Ort erworben werden.

**LÖF – Das Eventlokal
Theodor-Körner-Straße 6
42853 Remscheid**

Samstag, 03.02.2024		
Aktivität	Uhrzeit [von]	Uhrzeit [bis]
Einlass	09:00	09:30
1.Partie	09:30	11:45
Pause	11:45	12:00
2.Partie	12:00	14:15
Pause	14:15	14:30
3.Partie	14:30	16:45
Pause	16:45	17:00
4.Partie	17:00	19:15
Siegehrung	19:30	

Es gibt ein striktes Zeitlimit von 2:15 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!

Es findet mittags eine Essenbestellung statt. Sobald die Lieferung vor Ort erfolgt, kann das Spiel für eine Essenspause unterbrochen werden.

Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, die Startzeiten der jeweiligen Runde individuell anzupassen.

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.

Jeder Trainer bekommt einen entsprechenden Tisch zugewiesen. Bitte erscheint pünktlich, damit die Spiele starten können. Jemand der keinen Gegner hat, hat sich bei der Turnierleitung zu melden, die dann versucht, den entsprechenden Gegner schnellstmöglich ausfindig zu machen. Wenn dies innerhalb von 30 Minuten nicht möglich ist, wird das Spiel als aufgegeben gewertet.

Nach jedem Spiel ist das Ergebnis via der WhatsApp-Gruppe „Narrenball“ zu posten. Auf die Ausgabe von Spielberichtsbögen wird in Hinblick auf mögliche Hygienebestimmungen sowie auf Nachhaltigkeit verzichtet. Notfalls liegt ein Block zur Notierung des Spielergebnisses neben dem PC zur Verfügung.

Folgende Daten sind zu übermitteln:

- Spielpaarung (Nickname vs Nickname),
- Anzahl der Touchdowns,
- Anzahl Casualties (Block) und
- Casualties (Fouls)



11. Narrenball



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 entscheidet der Opponent-Score. Folgende Auszeichnungen werden vergeben (die Nummerierung bezieht sich auf den Zugriff am Preistisch):

Reihenfolge am Preistisch	Titel	Besonderheiten
1.	Narrenball-König	Wanderpokal, NAF-Pokal
2.	Best Stunty	2+ Stunty-Teams (Halfling, Goblin, Oger, Snotling)
3.	Runner Up	
4.	Best Newcomer	Teilnahme an max. 3 Turnieren (2+ Spieler)
5.	Most Touchdowns	Die meisten erzielten Touchdowns
6.	Most Casualties	Die meisten erzielten Casualties
7.	Best Fouler	Anzahl der verursachten Foul-CAS
8.	Wooden Spoon	Kein Startgeld beim 11. Narrenball in 2024

Für alle Teilnehmer gibt es ein Set Narrenball-Würfeln.

MITZUBRINGEN SIND ...

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

Spielbrett, Reservebank und Abweischablonen werden gestellt.



11. Narrenball



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.

TWYLLENIMOR 'THE JESTER'

MA 4

ST 2

AG 3+

PA 5+

AV 8+

GP 125,000

SKILLS & TRAITS
Disturbing Presence, Dodge, Hypnotic Gaze, Loner (3+), Pro, Stunty

PLAYS FOR
Any team.

SPECIAL RULES
Wiggling Jester: Once per game, when The Jester attempts to use the Hypnotic Gaze trait it is automatically successful. You must declare this special rule is being used before the roll for Hypnotic Gaze is rolled.



11. Narrenball



TURNIERREGELN

Es gelten die Regeln des **BB2020** bestehend aus den Offiziellen Regeln, den Teams of Legends, den NAF Rules for Tournament 2024 (Veröffentlichung in Kürze) sowie den BB Designer's Commentary inkl. Errata aus 11/2023.

TEAMBUILDING

1. Teambudget (Gold Coins)

Rasse	Gold Coins
Orc	905
Skaven, Snotling	940
Human	945
Black Orc	950
Amazon, High Elf, Old World Alliance, Shambling Undead	955
Halfling, Underworld Denizens	960
Chaos Dwarf, Dark Elf, Dwarf	965
Goblin, Lizardmen, Wood Elf	970
Chaos Renegade, Khorne, Necromantic Horror, Norse, Tomb King	975
Elven Union, Imperial Nobility	980
Chaos Chosen, Nurgle, Ogre	985
Vampire	990
Slann	995

2. Skillbudget (Skill Coins)

Rasse	Skill Coins
Dwarf, Shambling Undead	110
Lizardmen	115
Chaos Dwarf, Orc	120
Dark Elf, Wood Elf	125
Amazon, Norse	130
Human, Underworld Denizens	140
Necromantic Horror	145
Elven Union, Skaven	150
Chaos Chosen, Snotling, Tomb King	165
Imperial Nobility, Khorne, Slann	170
Black Orc, Halfling, Nurgle	175
Ogre	180
High Elf	185
Old World Alliance	190
Chaos Renegade, Vampire	195
Goblin	210



11. Narrenball



- Jeder Trainer erhält eine individuelle, von der gewählten Teamrasse abhängige Menge ein Teambudget (Gold Coins) und ein Skillbudget (Skill Coins). Übrig gebliebene Gold Coins verfallen!
- Gold Coins dürfen ausschließlich für die Teamerstellung ausgegeben werden. Diese umfasst das Anheuern von Spielern, Sideline Staff, Reroll, Dedicated Fans und erlaubten Inducements. Jedes Team muss mindestens 11 Spieler und darf maximal 16 Spieler auf dem Roster umfassen. Um Starspieler anheuern zu können, müssen zuvor mindestens 11 reguläre Spieler erworben werden. Starspieler können das Teamroster nicht über 16 Spieler anheben; Starspieler, die nur als Paar angeheuert werden können (bspw. The Swift Twins), zählen als 2 Starspieler und nehmen 2 Slots in Anspruch.
- Das Team darf maximal einen generischen Reroll besitzen, entweder einen regulären Reroll oder durch den Skill Leader.
- Folgende Inducements sind erlaubt:
 - 0-2 Bloodweiser Kegs für je 50k
 - 0-3 Bribes für je 100k, 50k für Teams mit Bribery & Corruption
 - 0-2 Wandering Apothecaries für je 100k
 - 0-1 Mortuary Assistant für 100k
 - 0-1 Plague Doctor für 100k
 - 0-1 Riotious Rookies für 100k
 - 0-1 Master Chef für 300k, 100k für Teams mit Halfling Thimble Cup
 - 0-1 Weather Mage
 - 0-2 Star Players (Twyllenimor „the Jester“ ist als Starspieler erlaubt)
- Teamdifferenzen werden nicht durch Inducements ausgeglichen.
- Jedes Team hat ein Skillbudget (Skill Coins) entsprechend seiner gewählten Teamrasse zum Ankauf von zusätzlichen Skills zur Verfügung. Übrige Skill Coins, die nicht für Skills oder als Zusatzkosten für Starspieler verwandt wurden, verfallen.
- Primary Skills kosten 20k, Secondary Skills 30k. Die Anzahl der Primary Skills muss größer als die Anzahl an Secondary Skills sein. Alle ausgewählten Skills sind Chosen Skills.
- Für einige Starspieler können zusätzliche Kosten anfallen. Diese sind aus dem Skillbudget mittels Skill Coins zu bezahlen und reduzieren dadurch das zur Verfügung stehende Budget für zusätzliche Skills (s.u.).
- Es darf lediglich ein Sparspieler mit zusätzlichen Starspielekosten angeworben werden.

Zusätzliche Starspielerkosten	Skill Coins
Griff Oberwald, Morg'n'Thorg	-60
Hakflem Skuttlespike	-45
Bomber Dribblesnoot, Cindy Piewhistle, Deeproot Strongbranch, Estelle La Veneaux, Kreek Rustgouger	-35
Dribl & Drull, Thorsson Stoutmed, Wilhelm Chaney	-15
Varag Ghou-Chewer	-5
Alle übrigen Starspieler	0

- Skill-Stacking ist nicht erlaubt!



11. Narrenball



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 erhält 4 zufällige Special Play Cards für das Spiel. Die gezogenen Special Play Cards sind nach jeder Partie der Turnierleitung zurückzugeben.
- Special Balls: Jeder Partie erhält eine spezielle Ballkarte. Die entsprechenden Ballregeln sind der Karte zu entnehmen und zwingend anzuwenden.

SONSTIGE REGELN

- 12+ Mann auf dem Platz: In dem Fall, dass 12+ Spieler auf dem Spielfeld stehen und das Kick-Off Event stattgefunden hat, passiert folgendes: Bei dem Team, bei dem zu viele Spieler auf dem Spielfeld stehen, werden zufällig die zu vielen Spieler auf dem Spielfeld ermittelt, die in die Reservebox gestellt werden. Sollte dies im Zug des betroffenen Spielers bemerkt werden, erleidet dieser zum Zeitpunkt der Feststellung einen Turnover. Diese Regel gilt nicht für Spieler, die durch den Skill Swarming auf das Feld gekommen sind.
- Masters of Undeath & Plague Ridden: Trainer von Shambling Undead, Necromantic Horror bzw. Nurgle können ihre besondere Fähigkeit, weitere Spieler zu gewinnen, entsprechend den Regeln einsetzen. Der zusätzlich gewonnenen Spieler verschwindet jedoch nach Ende der Partie.
- 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.
- Skillstacking ist beim Teambuilding grundsätzlich nicht erlaubt. Jedoch kann ein Spieler einen weiteren Skill durch Prayers to Nuffle während einer Partie erhalten. Jedoch ist es nicht möglich, einen vorhandenen Skill (bspw. Mighty Blow +1) ein weiteres Mal zu erhalten. In diesem Fall ist ein anderer Spieler zufällig zu ermitteln.
- 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.



11. 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
2019	Docmaxx	Die rote Gefahr ist über all	Lizardman	1740
2020	Mützchen	Da Rot'n Moscha'z	Orc	1941
2022	Storr	Stars sind toll	Snotling	1733
2023	Peterd	The last frenzy Unikhorne	Khorne	1713

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
2019	RoterSternHochdahl	Duppy know who fi frighten	Khemri	1652
2020	Ashira	Cobblestone Sweathearts	Orc	1780
2022	Spielmacher	Doomsday Defence	Shambling Undead	1622
2023	Trondur	Stardust	High Elf	1680

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
2019	Twyllenimor	Blood Brothers	Ogre	1301
2020	Neuendorf	Cologne Cretins	Goblin	1705
2022	Motzer	New Sneaky Patriots	Goblin	1181
2023	Marvelhoeller	Energie Wallrode	Snotling	1244



11. Narrenball



Best Newcomer				
Jahr	Nickname	Teamname	Rasse	Punkte
2013	----	----	----	----
2014	----	----	----	----
2015	----	----	----	----
2016	----	----	----	----
2017	Laborkatze	The Unholy Urgent Undertakers	Undead	740
2018	Armored	Moschpit Moschaz	Orc	1200
2019	Yaghul	Nothing but the Rain	Skaven	1360
2020	Tobbez	Da Quätschaboyz	Orc	1580
2022	----	----	----	----
2023				

Best Fouler				
Jahr	Nickname	Teamname	Rasse	CAS
2013	----	----	----	----
2014	----	----	----	----
2015	----	----	----	----
2016	----	----	----	----
2017	----	----	----	----
2018	----	----	----	----
2019	Laborkatze	The Unholy Urgent Undertakers	Undead	3
2020	Laborkatze	The Unholy Urgent Undertakers	Undead	7
	Eldryr	Sahne-Rowdys & Konditor-Rüpel	Halflings	7
2022	Storr	Stars sind toll	Snotling	3
	Viking87	Foul? There was no Foul!	Snotling	3
2023	Marvelhoeller	Energie Wollrode	Snotling	4

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
2019	Wardancer74	Pirates of the Narribbean	Goblin	591
2020	Laborkatze	The Unholy Urgent Undertakers	Undead	507
2022	Grave	Graves Digger	Human	520
2023	Gunman	Gatorland Greennecks	Lizardmen	694



11. 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
2019	Docmaxx	Die rote Gefahr ist über all	Lizardman	11
2020	DaAlder	Whacky Weestars	Skaven	11
2022	DaAlder	Old Orkbait	Elf Union	9
2023	Peterd	The last frenzy Unikhorne	Khorne	8

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
2019	Flytime	Cobblestone Sweethearts	Ogre	16
2020	Docmaxx	Ja steh ich im Wald hier	Halfling	13
2022	Pit_FH	Chaos Khorne Flakes	Khorne	22
2023	Flytime	Flysquad	Orc	17