



Turnier-Regeln

Maximale Teilnehmer Anzahl: 22, es wird teils im Haus, teils im Garten gespielt....Sonnencreme, Sonnenbrille und Kopfbedeckung sind zu empfehlen.

Zeitplan

- ab 9:00 Registrierung & Briefing
- 9:30 Spiel 1
- 12:00 Spiel 2
- 15:00 Spiel 3
- 17:30 Spiel 4
- 20:30 Preise & Verabschiedung

Achtung: Falls ein Coach Random Skills vergibt, muss er sich vor 9:15 Uhr registrieren. Danach verfallen die Random Skills.

Turnier-Regeln

Jeder Coach hat ein Team-Budget von 1.195.000-1.200.000 Goldstücken, welches vollständig ausgeschöpft werden muss. Jedes Team besteht aus mindestens 11 Spielern, 0-8 Re-Rolls, 0-1 Apothekern, 0-12 Cheerleader, 0-6 Assistant Coaches und 0-6 Dedicated Fan dürfen ebenfalls aus diesem Budget gekauft werden.

Es wird nach den aktuellen Regeln der Blood Bowl Second Season 2020 und allen Teams bis Spike! Journal 16 (Vampire) gespielt, außerdem sind [Chaos Zwerge](#), [Hochelfen](#), [Tomb Kings](#) und [Slann Teams](#) zugelassen. Die Designer-Notes (FAQ & Errata) vom November 2023 sind zu berücksichtigen.

Aus der Inducement-Liste dürfen als permanenter Zukauf folgende Sachen zu den regulären Preisen gekauft werden unter der Berücksichtigung der Team Special Rules:

- 0-1 Weather Mage
- 0-2 Bloodwiser Kegs
- 0-3 Bribes
- 0-1 Mortuary Assistant
- 0-1 Plague Doctor
- 0-1 Riotous Rookies
- 0-2 Wandernde Apotheker
- 0-1 Halfling Master-Chef
- 0-1 Josef Bugman oder Vick Tojurub (alle Teams) für je 100,000gp
- 0-1 Standard Biased Referee

- 0-1 Starplayer (nur für Tier 3 Teams, Starplayer-Paare zählen wie 1 Starplayer, nehmen aber zwei Plätze ein)

Vick Tojurub is a famous Halfling Assistant Coach, who serves delicious Burger to his players during the game to strengthen their spirits. Since he can easily be persuaded to enter the pitch for one half (against the advice of his medical advisor), a head coach can get more out of him during a game. The Head coach may decide during which half he wants Vick to play. At the beginning of the half in which he does not play he prepares Burgers for his teammates and the smell of the special sauce irritates the opposing team and similar to a Master Chef the Head coach of his team may roll to steal up to 2 Re-Rolls of the opposing team on a 5+ prior to the kick-off of the half. If Vick is on the pitch he has the following profile.

Vick Tojurub MA5 ST2 AG4+ PA2+ AV8+ Loner(5+), Block, Dauntless, Disturbing Presence, Nerves of Steel, Stand Firm

Zauberer, Playing Cards und Freebooter sind ausdrücklich nicht erlaubt.

Maximal 1 Starspieler, bzw. 1 Starspielerpaar (= 2 Starspieler) ist für Tier 3 Teams erlaubt, es müssen aber mindestens 11 reguläre Spieler bereits im Roster sein. Falls beide Teams in einer Begegnung den gleichen Starspieler haben, spielt dieser bei keiner Mannschaft mit (Highlander-Rule!). Es sind nur die offiziellen Starspieler, die in den GW BB2020 Regeln, den Almanachen 2020-2022 und den Spike! Journals bis Nr.16) aufgelistet sind (Golden Era Stars und NAF Legacy Starplayer nicht zugelassen). **Für jeden Starspieler erhält der Gegner 2 zusätzliche kostenlose Re-Rolls pro Halbzeit, die nicht durch einen Master Chef gestohlen werden können, sowie einen zusätzlichen kostenlosen Apotheker/Plague Doctor/Mortuary Assistant.**

Vor Beginn des Turniers wird in jedem Team ein Kapitän festgelegt, der aus den Spielern ausgewählt wird, deren Spieleranzahl bei 0-12, bzw. 0-16 liegt (Lineman). Dieser Spieler erhält einen Skill aus der Kategorie „General“, sowie den „Adaptiven Skill“. Dieser „Adaptive Skill“ kann vor jedem Spiel aus den Primary Kategorien des Spielers neu ausgesucht werden, nachdem der Gegner bekannt ist. Der Kapitän erhält sonst keine weiteren Skills.

Zusätzlich zu den beiden Skills des Kapitäns können weitere Skills vergeben werden. Hierzu steht ein zusätzliches Trainings-SPP-Budget je Rassen-Kategorie zur Verfügung. Aus diesem Budget dürfen Skills vergeben werden, wobei Skills aus Primären und Sekundären Kategorien ausgewählt werden dürfen. Es dürfen auch mehrere Skills auf einen Spieler unter der Berücksichtigung der steigenden Kosten vergeben werden. Auch sind Random Skills erlaubt, diese müssen aber während der Vor-Ort-Registrierung mit den Würfeln des Turnier-Organisators unter Aufsicht des Turnier-Organisators und mindestens eines weiteren anderen Trainers ausgewürfelt werden. Als Referenz gilt das englischsprachige Regelbuch. Die zufällig ermittelten Skills MÜSSEN für das gesamte Turnier beibehalten werden. Starplayer dürfen keinen zusätzlichen Skill erhalten.

Trainings-Budget:

- Tier 1: 30 SPP
- Tier 2: 36 SPP
- Tier 3: 45 SPP

In der Pre-Match Sequence entfallen die Schritte 3-5.

Es gibt keine Post Game Sequence. Tote und Verletzte werden nach dem Spiel automatisch geheilt.

Sollte ein Team die Möglichkeit haben, im Verlauf eines Spieles einen zusätzlichen Zombie oder Rotter Lineman zu bekommen, dürfen diese nur während des laufenden Spiels eingesetzt werden, stehen aber für alle weiteren Spiele nicht zur Verfügung.

Es gibt nach 1½ Stunden Spielzeit einen Hinweis, dass rigoros nach 2½ h Spielzeit abgebrochen wird (auch mitten im Turn). Es wird empfohlen eine Schachuhr per Handy-App mitzubringen und seine eigene Spielzeit zu kontrollieren

Es muss eine zusätzliche Oger-Figur mitgebracht werden, um das Rundenevent "Übermotivierte Fans" durchführen zu können.



Punkteverteilung

Basispunkte:

- **Win: 45**
- **Tie: 20**
- **Loss: 5**
- **Concede: 0 (keine Boni)**

Bonuspunkte:

- **Per TD: +3 (max. 3 pro Spiel)**
- **Per CAS: +2 (max. 3 pro Spiel)**
- **"Show-off" Bonus: Bei 3 oder mehr Completions während des Spiels +3**
- **"Not in my house" Bonus": Mindestens 2 Deflections oder mindestens 1 Interception +2**
- **"There was a Ball?" Bonus: Verloren, aber mehr CAS als der Gegner: +3**
- **"It was close" Bonus: Niederlage nur mit einem TD: +5**
- **"Miss Universe" Bonus: Vollständig bemaltes Team: +3, +1 für den bemalten (Zuschauer-)Oger**

Tiebreaker Regeln:

Rangliste:

1. Direkter Vergleich
2. Abschneiden gegen gleiche Gegner
3. erzielte TD
4. TD-Differenz
5. erzeugte CAS
6. CAS-Differenz
7. bemaltes Team ja schlägt nein
8. Most Double Skull Punkte
9. Best Player
10. Triple Skull Wettbewerb mit 9 Würfeln

Best Player:

1. Anzahl aller SPP des Teams
2. Anzahl der Completions des Spielers
3. Anzahl der TD des Spieler
4. Anzahl der CAS des Spielers
5. Anzahl der Deflections des Spielers
6. niedrigster Kaufpreis des Spielers
7. Münzwurf

Most Double Skulls:

1. Triple Skull Wettbewerb mit 9 Würfeln
2. solange mit weiteren 3 Würfeln wiederholen bis der Gewinner feststeht

Rundenevents

1. Runde: See-Beben

Sobald bei einem Wetterwurf ein Ergebnis etwas anderes ist als "Nice", dann ist das Wetter automatisch "Nice" (denn am Vatertag gibt's kein anders Wetter) und es wird für jeden Spieler ein D8 gewürfelt. Der Spieler verrutscht aufgrund eines See-Bebens um ein Feld in dieser Richtung. Falls das Feld von einem anderen Spieler besetzt ist, passiert nichts und der Spieler bleibt stehen. Falls ein Spieler dadurch vom Spielfeld rutscht, kommt er in die Reserve Box. Es wird abwechselnd gewürfelt, anfangend mit einem Spieler des kickenden Coaches.

2. Runde: Übermotivierte Oger-Fans

Die Oger auf den Zuschauer-Rängen sind ein wenig frustriert von der Performance einiger Teams und wollen den Spielern mal zeigen wie's besser geht. Zwei Oger rennen aufs Spielfeld wenn eines der Kick-Off Ergebnisse „6-Cheering Fans“ oder „7-Brillant Coaching“ kommt (das Kick-Off Ergebnis wird ganz normal ausgeführt). Die Oger werden jeweils in einem beliebigen Feld der eigenen Endzonen der beiden Teams aufgestellt und zählen als eigene Spieler bis zum nächsten Kick-Off. Dann verlassen sie zufrieden das Spielfeld und lassen sich von den anderen Fans auf der Tribüne feiern.

3. Runde: Kartentricks

Am Beginn des Spiels zieht jeder Coach (A) aus dem Team Kartendeck seines Teams (vom TO gestellt) 2 Karten. Falls es für das Team kein eigenes Kartendeck gibt, wird aus dem allgemeinen Kartendeck gezogen. Der gegnerische Coach (B) sucht dann aus den beiden Karten eine aus, welche dann im Spiel von Coach A benutzt werden darf. Die nicht gezogene Karte wird zurück in das Kartendeck gelegt. Falls beide Coaches das gleiche Team spielen wird ausgelost wer zuerst ziehen darf. Bevor der zweite Coach seine Karten zieht wird der Kartenstapel zusammen mit der zurückgelegten Karte neu gemischt.

4. Runde: I just wanna go home

Manche Spieler sind inzwischen ein wenig ausgepowert, teilweise frustriert oder wollen endlich den Siegerpokal hochhalten. Die letzten Energien werden aus den Körpern geholt, obwohl das manchmal recht risikoreich sein kann. Alle Spieler dürfen ein weiteres Feld rushen als normalerweise erlaubt, aber sie benötigen einen 3+ Wurf, um diesen zu schaffen. Falls sie diesen Test nicht schaffen, darf der gegnerische Coach +1 auf den Rüstungswurf anwenden.

Preise

Bester Trainer

Der beste Trainer erhält einen Preis

Best Player
























Es werden alle **reguläre SPP (außer MVP) mitgeschrieben (COMP, TD, CAS, DEFL, INT)**. Der Trainer des besten Spielers bekommt einen Preis.

Schönestes Team

Der Trainer mit dem schönsten bemalten Team (Teilnehmer Wahl) erhält einen Preis. Hinweis: Nur Teams die vom Coach selbst bemalt und gespielt wurden sind teilnahmeberechtigt.

Most Double Skulls

Der Spieler mit den **meisten Skulls im Laufe des Turniers würfelt** erhält einen Preis. Gewertet werden folgende Ergebnisse:

Double-Skull Punkte System	
1-Würfel Block	
 + Turnover	1 point
 RR 	3 point
2-Würfel Block	
 	2 points
  + Turnover	4 points
  RR  	6 points
3-Würfel Block	
  	3 points
   + Turnover	5 points
   RR   	10 points



Supra-alpine Blood Bowl Meisterschaft

Das Big Boys Battle ist Teil der [Supra-alpinen Blood Bowl Meisterschaft-Turnierserie](#). Bei dieser Serie nehmen Turniere im süddeutschen, österreichischen und Schweizer Raum teil. Bei jedem Turnier können Punkte gesammelt werden. Wer am Ende der Saison bei die meisten Punkte seiner besten drei Turniere gesammelt hat, wird zum "SBBM Meister" gekürt.



Tournament Rules

Maximum number of coaches: 18, we play partially inside the house, partially outside in the back yard....sun screen, sun glasses and a hat are highly recommended.

Schedule

- o ab 9:00 Registration & Briefing
- o 9:30 Game 1
- o 12:00 Game 2
- o 15:00 Game 3
- o 17:30 Game 4
- o 20:30 Award Ceremony

Attention: If a coach uses Random Skills, he/she must be register before 9:15 a.m., afterwards the random skills will be lost.

Tournament Rules

Every coach has a budget of 1,195,000-1,200,000 gold pieces, which needs to be spend entirely. Every team consists of at least regular 11 players, 0-8 Re-Rolls and 0-1 Apothecary. 0-12 Cheerleader, 0-6 Assistant Coaches and 0-6 Dedicated Fan may also be bought from this budget.

The tournament will be based on Blood Bowl Second Season 2020 and all additional Teams published in Spike! Journals (latest No. 16 - Vampires) and the current NAF rules set from the last Rules Review (Nov. 2023). In addition [Chaos Darves](#), [High Elves](#), [Tomb Kings](#) und [Slann Teams](#) are allowed to be played. Please note that the Designers Notes of November 2023 have to be obeyed during the tourney.

From the inducement list the following items can be bought as a permanent additon to the roster. The cost will be according to the rulebook:

- o 0-1 Weather Mage
- o 0-2 Bloodwiser Kegs
- o 0-3 Bribes
- o 0-1 Mortuary Assistant
- o 0-1 Plague Doctor
- o 0-1 Riotous Rookies
- o 0-2 Wandering Apothecaries
- o 0-1 Halfling Master-Chef
- o 0-1 Josef Bugman or Vick Tojurub (all Teams) for 100,000gp
- o 0-1 Standard Biased Referee
- o 0-1 Starplayer (only for Tier 3 Teams, Starplayer-Duos are count as 1 Starplayer, but still take up two roster slots)

Wizards, Playing Cards and Mercanaries as explicitly not allowed.

Vick Tojurub is a famous Halfling Assistant Coach, who serves delicious Burger to his players during the game to strengthen their spirits. Since he can easily persuaded to enter the pitch for one half (against the advice of his medical advisor), a head coach can get more out of him durign a game. The Head coach may decide during which half he wants Vick to play. At the beginning of the half in which he does not play he prepares Burgers for his teammates and the smell of the special sauce irritates the opposing team and similar to a Master Chef the Head coach of his team may roll to steal up to 2 Re-Rolls of the opposing team on a 5+ prior to the kick-off of the half. If Vick is on the pitch he has the following profile.

Vick Tojurub MA5 ST2 AG4+ PA2+ AV8+ Loner(5+), Block, Dauntless, Disturbing Presence, Nerves of Steel, Stand Firm

0-1 Star player (or 1 Star player pair = 2 Star players) are only allowed for Tier 3 teams and if at least 11 regular players are already on the roster. If two teams face each other who have hired the same star player, he will not play for either team, but hangs out at the bar to dicuss split personality with his alter ego (highlander rule!). Only starplayers from the GW BB2020 rules and published Starplayers up to Spike! journals 16 are allowed (Golden Era stars and NAF Legacy star players are not permitted). **For each star player the opponent coach receives 2 additional cost-free re-rolls, which can't be taken**

away by a Master Chef, and one additional cost-free apothecary/plague doctor/mortuary assistant.

At the beginning of the tournament, each team must declare its captain from the players, which are listed with 0-12 or 0-16 in the team list (linemen). This player will receive one skill of the category "General" as well as the "Adaptive Skill". This "Adaptive Skill" can be chosen before each game from the Normal skill list for this player, after the opponent is known. **Once** during the tournament, this skill can be picked from the Double list. The captain does not receive any further skills.

In addition to the two skills of the captain, skills can be given to other players. There is a practise budget in form of SPP available depending on each tier. From this budget the head coach can choose from the primary and secondary categories. Stacking of skills on a player is allowed under the increasing cost restrictions stated in the rulebook. Random skills are also allowed, but these have to be rolled during local registration under supervision of the tournament organizer and a second coach. The English rulebook will be the reference for the random skill rolls. The random skill **MUST** be kept throughout the entire tournament. Starplayers are not allowed to gain any additional skill.

Practise-Budget:

- Tier 1: 30 SPP
- Tier 2: 36 SPP
- Tier 3: 45 SPP

During the Pre-Match Sequence steps 3-5 are ignored.

There is no Post Game Sequence. Dead and injured players will be healed automatically after each game.

If a team receives an additional Zombie or Rotter during the game, the player may only play for his new team during the current game. After the game he returns to his original team.

After 1½ hours of game play, there will be an announcement that the games will be called after 2½ hours (even in the middle of a turn). It is recommended to use a chess clock app on the cell phone to check their own time.

one additional Ogre miniature must be brought along to participate in the round event "Over-motivated Fans".

Point System

Base points:

- **Win: 45**
- **Tie: 20**
- **Loss: 5**
- **Concede: 0 (no Bonuses)**

Bonus points:

- **Per TD: +3 (max. 3 pro Spiel)**
- **Per CAS: +2 (max. 3 pro Spiel)**
- **"Show-off" Bonus: 3 or more Completions during the game +3**
- **"Not in my house" Bonus: At least 2 Deflections or at least 1 Interception +2**
- **"There was a Ball?" Bonus: Lost the game, but more CAS than the opponent: +3**
- **"It was close" Bonus: Loss with 1 TD difference: +5**

- “Miss Universe“ **Bonus: Fully painted team: +3, +1 for a painted Ogre (fan) miniature**

Tiebreaking Procedure:

Ranking:

1. Direct Match-Up
2. Points against common opponents
3. scored TD
4. net TD
5. caused CAS
6. net CAS
7. painted teams yes over no
8. Double Skull Points
9. Best Player
10. Triple Skull Contest with 9 dice

Best Player:

1. total SPP of the Team
2. number of Completions of the player
3. number of TD of the player
4. number of CAS of the player
5. number of Deflections of the player
6. least cost of player
7. coin toss

Most Double Skulls:

1. Triple Skull Contest with 9 dice
2. repeat with 3 dice if still tied until winner is found

Round Events

1st round: Sea quake

If any weather roll is anything but "Nice", the weather will automatically be "Nice" (because on Father's Day there is no other weather) and a D8 dice roll has to be made for every player on the pitch. Due to a sea quake the player will be shifted by one square into this direction. If the target square is already occupied by another player nothing will happen and both player will stay where they are. If a player is moved off the pitch he will be placed in the Reserve box in the dugout. The dice rolls will be alternating between both coaches, starting with the coach of the kicking team.

2nd round: Over-motivated Ogre-Fans

The ogres in the audience are somewhat frustrated with the performance of some teams and want to show the players how it's done right. Two ogres run onto the pitch when the rolled kick-off result is either “6-Cheering Fans“ or “7-Brilliant Coaching“ (the kick-off event will be handled as usual). Each ogre will be placed in any square of the own endzone and each will be part of each team until the next kick-off. Afterwards the ogres will leave the pitch satisfied and will be celebrated by the other fans..

3rd round: Card tricks

At the beginning of the game each coach draws 2 cards from the Special Play Card set of their team (cards are provided by the TO). If there is no card deck available for the team, the cards will be drawn from the standard Special Play Cards (cards are provided by the TO). The opposing coach (B) selects

one of the cards and hands it back to coach (A) to be uses during the game. The other card will be returned to the card deck. If both coaches play the same team it will be randomly determined who draws first. Before the second coach draws the cars, the card deck will be shuffled, including the returned card.

4th round: I just wanna go home

Some of the players are just worn out, frustrated or just want to get their 1st Prize Award. The last energy bits are drawn from their bodies, even though it might be a bit risky and dangerous. All players may rush an additional square, but they need a 3+ dice roll in order to succeed. If they fail this roll, the opposing coach may add +1 to the Armour roll

Awards

Best Coach

The best coach of the tournament will receive an award.

Best Player















All **regular SPP (except MVP)** will be tracked (**COMP, TD, CAS, DEFL, INT**). The coach of the best player will receive an award.

Best Painted Team

The coach with the best painted team (coaches vote) will receive an award. Note: The team must be painted by the coach who played the team during the event.

Most [Double] Skulls

The coach who rolled the **most skulls during the tournament** will receive an award. The following results will gain you Skull-points:

Double-Skull Point System	
One die block	
 + Turnover	1 point
 RR 	3 point
Two dice block	
 	2 points
  + Turnover	4 points
  RR  	6 points
Three dice block	
  	3 points

   + Turnover	5 points
   RR   	10 points

