

Turnierregeln:

For an English summary of the rules or registration, please inquire: randalebb@gmail.com

Der RandALe Cup ist ein Eintagesturnier für maximal 24 Teams. Es werden drei Matches im Resurrection-Stil gespielt. Das bedeutet, Verletzungen und Todesfälle werden nicht von einem Match ins nächste übernommen und es werden auch keine Starspielerpunkte erspielt. Die erste Runde des Turniers wird zufällig ausgelost, die anderen beiden Runden werden nach dem Schweizer System bestimmt, d.h. nach Möglichkeit spielen Gewinner gegen Gewinner und Verlierer gegen Verlierer.

Organisatorisches:

Spielort: „Jugendzentrum Nord“, Beethovenstraße 1, 45699 Herten

Spieltermin: 25.05.2024, ab 10:00 Uhr Einlass, Spielbeginn 10:30 Uhr.

Bitte seid bereits mindestens 15 Minuten vor Spielbeginn anwesend.

Zur Anmeldung einfach eine E-Mail an: randalebb@gmail.com.

Die Teilnahmegebühren betragen 15 € (20 € für nicht NAF-Mitglieder, ihr werdet dann von uns bei der NAF registriert) + 5 €, falls Mittagessen gewünscht ist. Getränke können mitgebracht oder vor Ort von uns erworben werden. Zur Planungssicherheit kann diese Teilnahmegebühr bei Abmeldungen nach dem 30.04.2024 nicht mehr zurückerstattet werden.

Es wird nach den zum Turnier-Zeitpunkt aktuellen Regeln, inklusive Errata, gespielt.

Zeitplan:

Einlass 10:00 Uhr – 10:30 Uhr

Spiel 1 10:30 Uhr – 13:00 Uhr

Mittagspause 13:00 Uhr – 13:45 Uhr

Spiel 2 13:45 Uhr – 16:15 Uhr

Pause 16:15 Uhr – 16:30 Uhr

Spiel 3 16:30 Uhr – 19:00 Uhr

Siegerehrung ca. 19:10 Uhr

Der Zeitplan ist eher eine grobe Richtlinie, es kann zu Abweichungen kommen.

Teamerstellung:

Jeder Coach hat 1.150.000 Goldstücke zur Verfügung, um sich ein Team (Spieler, Re-Rolls, Coaching Staff, Inducements) zusammenzustellen. Dieses Geld kann nicht aufgespart und für Skills oder Stat-Ups ausgegeben werden.

Zulässige Inducements:

- Bloodweiser Kegs 0-2
- Bribes 0-3
- Wandering Apothecaries 0-2

- Mortuary Assistant 0-1
- Plague Doctor 0-1
- Riotous Rookies 0-1
- Biassed Referee 0-1
- Halfling Master Chef 0-1
- Starplayer (Einschränkungen siehe unten)

Die folgenden Starspieler stehen auf der roten Liste. Um sie anzuheuern, muss die Turnier-Orga bestochen werden, in dem JEWEELS 50.000 zusätzliche Goldstücke bei der Teamerstellung und aus dem Upgrade-Budget (s.u.) bezahlt werden:

Bomber Dribblesnot, Cindy Piewhistle, Deeproot Strongbranch, Dribl & Drull, Estelle la Veneaux, Griff Oberwald, Hakflem Skuttlespike, Kreek Rustgouger, Morg 'n' Thorg, Varag Ghoul-Chewer und Skitter Stab-Stab.

Anschließend erhält jeder Coach einen weiteren Goldbetrag, dessen Höhe von der "Tier"-Einstufung des von ihm erstellten Teams abhängt. Dieses Geld kann für Upgrades, d.h. Skills und Stat-Ups, ausgegeben werden. Dabei gelten folgende Einschränkungen und Kosten:

Tier 1-3: Maximal 1 Secondary Skill, maximal 1 Stat-Up, kein Skill-Stacking

Tier 4&5: Maximal 1 Secondary Skill, maximal 1 Stat-Up, Skill-Stacking auf maximal einem Spieler

Tier 6: Maximal 2 Secondary Skills, maximal 2 Stat-Ups, Skill-Stacking auf maximal einem Spieler

Starspieler können keine Upgrades erhalten.

Skill Stacking:

Erhält ein Spieler mehr als ein Upgrade, so wird dies als Skill Stacking bezeichnet, dies ist nur den Teams aus Tier 4, 5 und 6 und diesen auch nur auf einem Spieler gestattet. Skill Stacking geht mit zusätzlichen Kosten einher (s.u.) und mindestens ein Upgrade muss ein primärer Skill sein.

Kosten:

Primärer Skill: 20.000 Goldstücke

Sekundärer Skill: 30.000 Goldstücke

+AV: 10.000 Goldstücke

+PA: 20.000 Goldstücke

+ST: 80.000 Goldstücke

+AG: 40.000 Goldstücke, bei einer Steigerung von 3+ auf 2+ oder schlechter.

60.000 Goldstücke, bei einer Steigerung von 2+ auf 1+.

+MV: 20.000 Goldstücke, bei einer Steigerung von 6 auf 7 oder geringer.

40.000 Goldstücke, bei einer Steigerung von 7 auf 8.

60.000 Goldstücke, bei einer Steigerung von 8 auf 9.

Skill Stacking:

+10.000 Goldstücke, für zwei primäre Skills.

+20.000 Goldstücke, für einen primären und einen sekundären Skill.

+40.000 Goldstücke, für einen primären Skill und ein Stat-Up.

Starspieler von der roten Liste: 50.000 Goldstücke

Tiers:

Tier 1, 120.000 Goldstücke:

Amazons, Dark Elves, Dwarfs, Lizardmen, Orc, Shambling Undead, Skaven

Tier 2, 130.000 Goldstücke:

Chaos Dwarfs, Underworld, Vampire, Wood Elves

Tier 3, 150.000 Goldstücke:

Humans, Necromantic Horror, Norse, Slann

Tier 4, 170.000 Goldstücke:

Black Orcs, Chaos Chosen, Elven Union, High Elves, Imperial Nobility, Khorne, Tomb Kings

Tier 5, 190.000 Goldstücke:

Chaos Renegades, Nurgle, Old World Alliance

Tier 6, 210.000 Goldstücke:

Goblins, Halflings, Ogre, Snotlings

Punkte und Tie-Breaker:

Ein Sieg bringt 2 Punkte, ein Unentschieden einen Punkt.

Tie-Breaker bei Punktgleichheit sind wie folgt:

1. Rechtzeitig abgegebener Teambogen.
2. Netto-Touchdowns + Netto-Casualties + Gegnerwertung.
3. Erzielte Touchdowns.
4. Erzielte Verletzungen.

Gegnerwertung sind die Punkte, die alle bisherigen Gegner in ihren Spielen gegen andere Teams in diesem Turnier gemacht haben.

Zeit:

Jede Runde dauert 2h30min. Ist ein Match nach dieser Zeit nicht zu Ende gespielt worden, so wird es vorzeitig abgebrochen. Das Mitbringen und der Einsatz von Schachuhren ist gestattet, auf ihren Einsatz darf bestanden werden. Wird eine Schachuhr benutzt, so wird die verbleibende Zeit gleichmäßig auf beide Coaches aufgeteilt. Sollte einem Coach die Zeit auf der Schachuhr ausgehen, so darf dieser in seinem Zug nur noch drei Dinge tun: 1.) Seinen Rundenmarker weiter bewegen, 2.) Am Boden liegende Spieler aufstehen lassen, 3.) gestunte Spieler vom Bauch auf den Rücken drehen.

Casualties:

Sobald sich ein Gegner verletzt, darf man sich eine Casualty aufschreiben, ob durch Block, Surf, Foul, Kettensägen-Kickback, Vampirbiss, etc., egal ob regeneriert oder apothekert, alles zählt.