

Turnierinformationen & Regeln

GTI-Cup 2006

1 Regeln

- Gespielt wird mit offiziellen Teams mit einem Teamwert von 105, d.h. mit einem Wert von 1.050.000 Goldstücken (eine Kopie des Teambogen ist spätestens bei der Anmeldung abzugeben)
 - Die offiziellen Teams sind nachzulesen im Living Rulebook 4.0: <http://www.specialist-games.com/bloodbowl/rulebook.asp>
- Zauberer, Runenschmiede und sonstige Legionäre dürfen nicht gekauft werden
- Starspieler sind nicht erlaubt (außer Siggis „Der Zug“)
- Es darf ein Sanitärer gekauft werden (nur von den Teams, die sich einen kaufen dürfen, natürlich!)
- Es wird nach den Regeln des *Living Rulebooks 4.0* gespielt... wichtigste Änderungen:
 - Geänderte Kosten für Trainingsmarken der Chaoszwerge
 - Neue Kick-Off-Tabelle
- Wenn der Schiedsrichter zu Rate gezogen wird, so ist seine Entscheidung bindend.

1.1 Siggis „Der Zug“

Als einer der Sponsoren dieses Turniers wird Siggis „Der Zug“ persönlich daran teilnehmen.

In den letzten Jahren duldet die offene Turnierszene keine Starspieler – daher haben viele Stars inzwischen Geldprobleme. Um seine leeren Taschen ein wenig zu füllen, kann Siggis „Der Zug“ daher von **JEDEM Team** in diesem Turnier für 150.000 Gs. angeheuert werden. Er ist sogar so in Geldnot, dass er selbst von Goblin- und Halbling-Teams keine erhöhte Gebühr verlangt!

1.2 Halblinge

Der Halbling Meisterkoch ist in jedem Halblingteam kostenlos enthalten. Jede zusätzliche Zutat kostet 80.000 Gs. für das ganze Turnier.

1.3 Goblins

Goblin-Teams dürfen 2 Starspieler mit versteckten Waffen in ihr Team aufnehmen.

2 Die Spiele

2.1 Fertigkeiten

Die Steigerungen werden nach dem sogenannten „Farina-System“ abgehandelt.

Das heißt: vor dem ersten Spiel verteilt der Trainer auf seine Spieler 4 Fertigkeiten (aus den Kategorien, die ihnen offen stehen) – und zusätzlich eine der folgenden Optionen:

- einmal ST+1
- einmal GE+1 **und** eine weitere Fertigkeit (aus den Kategorien, die dem entspr. Spieler offen stehen)
- einmal BE+1 **und** ein Merkmal (aus den Kategorien, die dem Spieler offen stehen) **oder** eine Fertigkeit, die der Spieler normal nicht wählen dürfte
- zwei Merkmale (aus den Kategorien, die dem Spieler offen stehen) **oder** zwei Fertigkeiten, die der Spieler normal nicht wählen dürfte

Kein Spieler darf dabei mehr als eine Steigerung erhalten. Es werden während des gesamten Turniers keine weiteren Erfahrungspunkte gesammelt oder Steigerungen erzielt.

2.2 Einnahmen und verletzte bzw. getötete Spieler

Es gibt nach den Spielen keine Einnahmen, und alle verletzten bzw. getöteten Spieler werden nach jedem Spiel automatisch geheilt bzw. wiederbelebt.

2.3 Paarungsauswahl

Die Paarungen des ersten „Spieltages“ erfolgen nach dem Zufallsprinzip. Danach erfolgen die Paarungen nach dem Schweizer System.

Folgende Tiebreaker kommen zum Einsatz (der angegebenen Reihenfolge nach):

- Touchdownverhältnis (Erzielte TDs minus abgegebene TDs)
- Verletzungsverhältnis (erzielte VSAs minus erlittene VSAs – hier zählen nur die, die auch SSP bringen – also keine Fouls oder Verluste durch das Publikum)
- Erzielte TDs
- Erzielte VSAs
- Direkter Vergleich
- Münzwurf

2.4 Punkte aus den Spielen

Gewinner: 5 Punkte
Verlierer: 1 Punkt
Unentschieden: beide 3 Punkte

Bonuspunkte:

Wenn der Teambogen bereits am Sonntag vor dem Turnier die Orga erreicht hat, gibt es einen Bonuspunkt.

Des Weiteren vergibt die Orga 0-4 **Bemalpunkte** (nach der Quantität der Bemalung):

- keine bemalte Figur im Team 0 Punkte
- >0% bis einschl. 33,33% bemalt 1 Punkte
- >33,33% bis einschl. 66,67% bemalt 2 Punkte
- >66,67% bis 100% bemalt 3 Punkte
- alle Modelle komplett fertig bemalt* 4 Punkte

* = inkl. Trainer, Sani etc., alle Bases gleichmäßig gestaltet (mit Grasstreu, Sand etc. - nur einfarbig bemalt zählt hier nicht als „gestaltet“)

Daraus ergibt sich eine Maximalpunktzahl von 35 Punkten.

2.5 Der „Völker-Wiederholungswurf“

Eine Sonderregel auf dem GTI Cup ist der sogenannte „Racial Reroll“ – wer seine Spiele in einem Outfit austrägt, das sein Team oder das Volk seines Teams repräsentiert (besondere Kleidung, Bart, spitze Ohren, grün angemalt...), erhält in jedem entsprechenden Spiel einen besonderen Wiederholungswurf. Dieser Wiederholungswurf kann wie eine normale Trainingsmarke verwendet werden, oder aber kann dazu genutzt werden, einen Rüstungswurf nach einem Block zu wiederholen.

Wenn keine eigenen Accessoires mitgebracht werden, aber der Spieler gerne den Wiederholungswurf nutzen will, wird von der Turnierleitung die Möglichkeit angeboten, sich entsprechend durch einen Gimmick auszustaffieren – wichtig ist, dass man dies vor dem Spiel tut, in dem man den Wiederholungswurf nutzen möchte.

Der Trainer, der am meisten nach „Blood Bowl“ aussieht, wird am Ende des Turniers mit dem „Lost in Blood Bowl“-Preis geehrt.

2.6 Der Kerker der Wolfenburg

Die Stadt Wolfenburg wurde auf dem Gipfel eines riesigen, felsigen Berges errichtet. Da der Platz in der Stadt sehr begrenzt ist, können nur die Top-Spiele auf echten Spielfeldern ausgetragen werden.

Für die unterlegenen Teams, wie zum Beispiel den letzten Spieltisch, bleibt nur das Spiel im Kerker der Wolfenburg.

Die Spiele im Kerker werden an die Regeln für den Dungeonbowl angelehnt sein. Im Gegensatz zu den normalen Dungeon Bowl-Regeln haben beide Spieler wie üblich 16 Spielzüge Zeit, allerdings ohne Halbzeit. Wurde in den 2x16 Zügen kein TD erzielt, endet das Spiel unentschieden. Wenn ein TD erzielt wurde, werden die Teams wieder heraufsteleportiert und die Kisten neu gemischt.

Niemand wird mehr als 2 Spiele im Kerker der Wolfenburg bestreiten.

3 Preise

Es gibt Pokale für:

- den ersten, zweiten und dritten Gesamtplatz
- den „Lost in Blood Bowl“-Preis
- das bestbemalte Team (Urkunde)

Sachpreise gibt es für folgendes:

- den ersten, zweiten und dritten Gesamtplatz
- das bestbemalte Team
- das Team mit den meisten erzielten Touchdowns
- das Team mit den meisten verursachten Spielerausfällen
- der Letztplatzierte erhält einen kleinen Trostpreis

Unter den Sachpreisen befindet sich übrigens eine limitierte Blood Bowl-Miniatur!

4 Allgemeine Informationen

4.1 Verpflegung

4.1.1 Essen

In unmittelbarer Nähe zum Freizeitzentrum befindet sich ein **Döner & Pizza-Bringdienst** mit kleinem „Restaurant“, der von 10 bis 22 Uhr geöffnet ist. Am Hansaplatz befinden sich des Weiteren ein **Schlachter**, eine **Bäckerei** und ein **Supermarkt** (Plus).

Wir verkaufen für 50 Cent pro Riegel Snickers, Mars und Twix, mittags wäre eine Sammelbestellung bei einem Bringdienst möglich.

4.1.2 Getränke

Wir werden während des Turniers Cola und Eistee verkaufen.
Ansonsten könnte man sich Getränke bei Plus besorgen.

4.1.3 Geld

Am Hansaplatz befinden sich eine **Sparkasse** und eine **Volksbank**.

4.1.4 Benzin

Ca. einen Kilometer vor dem Freizeitzentrum befindet sich auf der rechten Seite eine Orlen-Tankstelle mit kleinem Shop, an dem man auch Sonntags einkaufen könnte.

4.2 Übernachtung

Falls jemand am Samstagabend nicht nach Hause fahren möchte, sagt uns bitte früh genug Bescheid – wir werden ein günstiges Hotel oder einen anderweitigen Schlafplatz besorgen.

4.3 Bankverbindung

Das Startgeld bitte bis spätestens zum 18. Juni überweisen, später eingehendes Geld buchen wir wieder zurück.

An der „Abendkasse“ vor dem Turnier könnt ihr auch noch bezahlen, aber die Teilnahmegebühr an der Abendkasse beträgt 17,50€ statt 15€ bei Vorabüberweisung.

Hier die Daten:	Inhaber	Manuel Breinfeld
	Kontonr.	591 763 800
	BLZ	271 900 82
	Bank	Volksbank Helmstedt

4.4 Anfahrt

Über die A2 am Kreuz Wolfsburg/Königsutter auf die A39 Richtung Wolfsburg abfahren. Die A39 bis zum bitteren Ende entlangfahren, und auf der letzten Abfahrt (Weyhausen, Abfahrt 1 – siehe Skizze) auf die B188 in Richtung Wolfsburg abfahren.

Der B188 immer geradeaus bis nach Wolfsburg hinein folgen – in Wolfsburg auf der linken Spur bleiben. An der dritten Ampel hinter dem Ortseingang (die erste, an der man links abbiegen kann!) links abbiegen (in Richtung Schloss).

Dann der Straße so lange geradeaus folgen, bis auf der rechten Seite ein großer See liegt. Hinter diesem See folgt eine Fußgängerampel – direkt hinter dieser Ampel liegt rechts der Parkplatz für den Hansaplatz.
Vom Parkplatz aus rechts an der Gebäudezeile vorbei, dann ist das Freizeitheim schon zu sehen (siehe Foto unter Punkt 4.5). Der Eingang befindet sich auf der linken Seite in dem Durchgang zum See.

Für Anfahrtsbeschreibungen aus anderen Richtungen als der A2 bitte eine Mail an gti-cup@wolfsgarde.net.

Falls jemand mit dem Zug anreisen möchte: vom Wolfsburger Hauptbahnhof fahren Busse bis direkt zum Hansaplatz – genauere Informationen lassen wir euch auf Anfrage zukommen.

4.5 Anfahrtskizze

