

# **DOCKLAND SEVENS – BB SEVENS TURNIER**

## **★★★ Schon gewusst ...**

Dass das DOCKLAND SEVENS Turnier aus einer Konfrontation zwischen der Hoheitlichen Hafen Liegenschaften Agentur (HHLA) und der Hafendarbeiterschaft entstanden ist? Die HHLA wollte das Blood Bowl Spielen in der Fofftein (der Arbeitspause) der Hafendarbeiter per Dekret verbieten lassen, da ihrer Meinung nach die Spieldauer deutlich über 15 Minuten hinausging und regelmäßig ein Großteil der Belegschaft nach den Spielen verletzungsbedingt nicht weiterarbeiten konnte. Das Verbot konnte durch die Hafengewerkschaften jedoch mittels eher unbedeutenden Brandstiftungen an eher kleineren Handelsschiffen verhindert werden. Gemeinsam einigte man sich auf einen Kompromiss: es sollte wieder mehr gearbeitet werden und dafür würde ein regelmäßiges Amateur-Turnier geschaffen, das DOCKLAND SEVENS.

## **Format**

3 Spiele Blood Bowl Sevens im Swiss-Format

## **Anmeldung und Startgeld**

Anmeldungen bitte per E-Mail an [anni78@passtschon.com](mailto:anni78@passtschon.com).

Bitte nennt euren Namen und – wenn vorhanden – eure NAF-ID.

Es besteht keine Mitgliedschaftspflicht bei der NAF, um mitzuspielen. Eine Mitgliedschaft wird aber empfohlen. Bei Fragen zur NAF und/oder NAF-Mitgliedschaft wird gern weitergeholfen.

Das Startgeld beträgt 5€.

Informationen zur Startgeldbezahlung erhaltet ihr per E-Mail.

Die Teilnehmerzahl ist auf 16 begrenzt. Es zählt der Zeitpunkt des Zahlungseingangs für die Startplatzvergabe. Jugendliche unter 16 Jahren dürfen aufgrund der Örtlichkeit (rechtlich eine Gaststätte) nur in Begleitung eines Erziehungsberechtigten teilnehmen.

## **Wann?**

Freitag, den 14.09.2017

17:30 Uhr – 22:30 Uhr

## **Wo?**

Spielecafé Würfel & Zucker

Eilbeker Weg 39

22089 Hamburg

auf den Kegelbahnen

## **Zeitplan**

17:30 Uhr – Registrierung

18:00 Uhr – Spiel 1

19:30 Uhr – Spiel 2

21:00 Uhr – Spiel 3

22:30 Uhr – Siegerehrung

## **Mitzubringen**

- Eine Blood Bowl Mannschaft
- Eine Kopie deiner Aufstellung für den Gegner
- 3 Blockwürfel, 2 W6 und 1 W8

## **Organisatorisches**

- Es können bei mir Blood Bowl Sevens Spielfelder auf PVC-Plane gedruckt bis 3 Wochen vor dem Turnier bestellt werden. Das Feld kostet 5 €. Das Design findet ihr unten bei der Spielfeldbeschreibung.
- Da wir das Turnier sehr kostengünstig in einem Café stattfinden lassen können, möchte ich euch höflich dazu auffordern, die gut sortierte Getränke- und Speisekarte ausgiebig zu nutzen. Mitgebrachte Getränke und Speisen sind verständlicherweise nicht erlaubt.

## Preise

Es wird wunderschöne Urkunden für die folgenden Platzierungen geben:

- Sieger des DOCKLAND SEVENS Turniers
- 2. Bester des DOCKLAND SEVENS Turniers
- Meisten erzielten TDs
- Meisten verursachten CAS durch Blocks, Fouls, Secret Weapons, Stab, Stakes, Zuschauer
- Siebter bei Sevens
- Stunty Cup
- Wooden Spoon

## Turnierregeln

- Es werden die aktuellen BB2016, die [NAF-Turnierregeln](#), die [NAF-Turnierrassenerweiterung](#) und die [NAF-BB7s Regeln](#) verwendet.
- Es wird mit der Resurrection Regel gespielt, d.h. alle verletzten oder toten Spieler kehren unverletzt für das nächste Spiel wieder.
- Piling On wird gemäß der NAF Empfehlung nach CRP Regeln gespielt.
- **Gemäß den offiziellen Regeln, benötigt man ein geeignetes Trainermodell, um Argue the Call nutzen zu können. Ein übriges Feldspielermodell zum Trainer zu deklarieren, reicht nicht!**
- Illegal Procedure wird **nicht** angewendet.
- Maximale Spielzeit pro Partie beträgt 75 Minuten. Die 4 Minuten-Regel wird **nicht** angewendet. Nach 75 Minuten wird der aktuelle Zug noch beendet und dann das bestehende Ergebnis gewertet. **Achtet bitte selbstständig auf die Einhaltung des Zeitlimits und nutzt z.B. einen Timer oder ähnliches wenn es angebracht scheint.**
- Figuren müssen nicht bemalt sein.
- Unterschiedliche Spielerpositionen MÜSSEN in geeigneter Weise gekennzeichnet sein (durch z.B. unterschiedliche Farben an den Bases oder Gummibänder).

## Punktevergabe

*Sieg:* 3 Punkte

*Unentschieden:* 1 Punkt

*Niederlage:* 0 Punkte

*Spielaufgabe:* -3 Punkte

*Tie-Breaker (in Reihenfolge der Anwendung):* Bonuspunkte aus erfüllten Geheimaufträgen, dann TD-Differenz, dann CAS-Differenz (es zählen: Blocks, Fouls, Secret Weapons, Stab, Stake, Zuschauer).

## Mannschaftszusammenstellung

- Alle 26 NAF zugelassenen Rassen können verwendet werden.
- Mannschaften verfügen über **600.000 GC** für den Spielerkauf.
- Es müssen **mindestens 7 Feldspieler** angeheuert werden. Es dürfen **maximal 11 Feldspieler** angeheuert werden.
- Es dürfen **maximal 4 „Spezialisten“** aus den jeweiligen Mannschaftslisten der Rassen angeheuert werden, deren Verfügbarkeit niedriger als 0 -12 bzw. 0- 16 ist.
- Spieler in Blood Bowl Sevens Mannschaften sind Amateure und meistens nicht besonders zuverlässig. Daher **kosten Rerolls doppelt so viel** wie in den jeweiligen Mannschaftslisten der Rassen angegeben (z.B. kostet ein Reroll für Menschen nun 100.000 GC).
- Ausschließlich folgende Inducements können zu den normalen Kosten erworben werden: Wandering Apothecaries, Babes, Igor, Bribes, Master Chefs
- FF, Assistent Coaches und Cheerleader können zu den normalen Kosten erworben werden.
- Aufgrund des Amateurstatus sämtlicher Feldspieler werden keine zusätzlichen Skills vergeben.



## Geheimaufträge

### ★★★ *Schon gewusst ...*

Dass, anders als im Profi Blood Bowl, sich beim Sevens Amateursport nicht ausschließlich alles ums Gold dreht? Neben dem Gold zählen vor allem auch die Interessen der Fans, Trainer und Vereinsvorstände. Und wehe dem, der ihren Forderungen nicht nachkommen kann. Eins von vielen prominenten Beispielen sind sicherlich die Spieler der Überwald Undertakers, einer Betriebssportmannschaft der lokalen Bestattergilde. Gewohnt, ausschließlich in schwarz zu spielen, lehnten sie es zunächst ab, die bunten Sponsoringtrikots eines Gauklerausstatters anzuziehen. Und das, obwohl ihr Vereinspräsident es seinem Schwager versprochen hatte! 24 Stunden in ihre eigenen Särgen und Gruften gesperrt reichten allerdings aus, um die Spieler der Undertakers geschlossen umzustimmen.

Jeder Spieler erhält einen identischen Satz aus 5 Geheimauftragskarten vor Spiel 1. Jede Karte hat einen anderen Geheimauftrag, der bei Erfüllung einen Bonuspunkt in der finalen Turnierwertung einbringt. Für den Erhalt des Bonuspunkts zählt lediglich die Erfüllung des Geheimauftrags, das Spiel muss NICHT gewonnen werden.

Vor jedem Spiel werden die eigenen Karten mit den (verbliebenen) Geheimaufträgen gemischt und der Gegner zieht dann eine Karte. Ohne sie sich angesehen zu haben, gibt der Gegner sie dem Karteninhaber zurück, der sich nun seinen Geheimauftrag durchliest. Der Geheimauftrag muss vor oder während des Spiels nicht genannt werden (deswegen ja der Name GEHEIMauftrag), er MUSS aber bei Spielende zur Prüfung offengelegt werden.

Jeder Geheimauftrag kann nur einmal im Turnier erteilt werden. Bereits zugeteilte Geheimaufträge werden in den Folgespielen aussortiert. Demnach stehen für das erste Spiel 5 Geheimaufträge, für das zweite Spiel 4 Geheimaufträge und für das dritte Spiel nur noch 3 Geheimaufträge zur Verfügung.

Die durch Erfüllung eines Geheimauftrags erlangten Bonuspunkte werden erst nach Runde 3 zur Gesamtpunktzahl addiert, so dass sie während des Turnierverlaufs keinen Einfluss auf die Swiss-Verteilung nehmen.

Es gibt folgende Geheimaufträge:

1. *Foul ist, wenn der Schiri pfeift* –  
Deine Fans wollen heute Blut sehen und es ist ihnen egal, wie du das schaffst!  
**Verletzte (oder schlimmeres) mindestens 2 Spieler der gegnerischen Mannschaft durch ein Foul.**
2. *Mieser Ruf* –  
Der Vereinsvorstand hat das Gefühl, dass die Mannschaft als zu nett angesehen wird und hat auch schon einen Plan, wie man das ändern kann.  
**Verletze (oder schlimmeres) den wertvollsten Spieler der gegnerischen Mannschaft durch einen Block oder ein Foul. Wenn mehr als ein Spieler den gleichen Wert haben, braucht nur einer dieser Gegenspieler erledigt zu werden. Es muss NICHT vorher bestimmt werden, welcher Spieler verletzt werden soll.**
3. *Sonntagsnachmittagspaziergang* -  
Aufgrund seines hohen Blutdrucks hat der Trainer viel Ruhe vom Mannschaftsapotheker verordnet bekommen.  
**Gewinne das Spiel mit mindestens 2 Touchdowns Vorsprung.**
4. *Motivation ist alles* -  
Der neue Co-Trainer für die Defence leitet im Hauptjob eine McMurty's Filiale und hat der Mannschaft kostenloses All-You-Can-Eat versprochen, wenn sie ihren Job gut machen.  
**Lasse keinen gegnerischen Touchdown zu.**
5. *VERNICHTET SIE!* -  
Du bist dir nicht ganz sicher, aber es könnte vielleicht sein, dass du ganz eventuell einen klitzekleinen Khorne-Schrein unter dem Schreibtisch vom Trainer gesehen hast. Sicher nur verguckt...  
**Verletzte (oder schlimmeres) mindestens 3 Spieler der gegnerischen Mannschaft durch eine der folgenden Arten: Blocks, Fouls, Secret Weapons, Stab, Stake, Zuschauer!**