

Bull-Olympics Disziplin: Blood Bowl 2

Turnierregeln

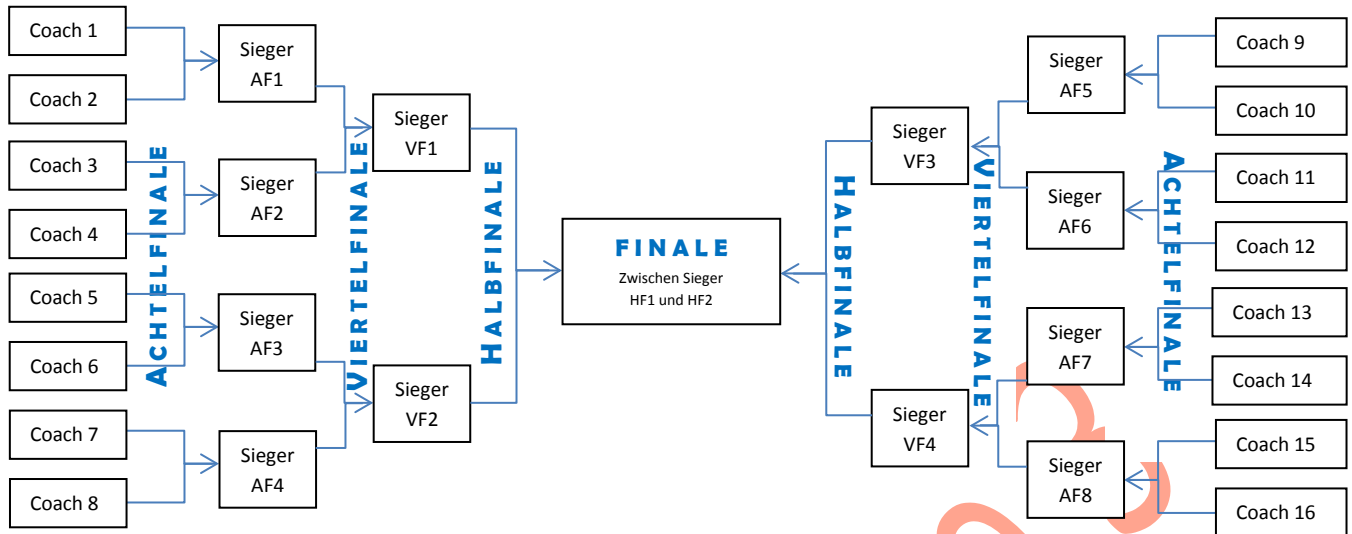
Anmeldung

1. Die Teilnahme an der Disziplin Blood Bowl steht jedem Besitzer des Spiels Blood Bowl 2 frei.
2. Besitz der DLC ist nicht zwingend erforderlich.
3. Spieler jeden Erfahrungsstands sind herzlich eingeladen an **der Disziplin Blood Bowl** während der Bullympischen Spielen teilzunehmen.
4. Die Anmeldung erfolgt im Writing Bull Community Forum [\[LINK ANMELDETHREAD\]](#). Anmeldeschluss ist der **tt.mm.yyyy**.
5. Die Anmeldung der Teilnehmer (im Folgenden: Coaches) muss den Steamnamen, den Coachnamen (ingame), sowie drei Rassen beinhalten, die der Coach während des Turniers spielen möchte, beinhalten.

Ablauf des Turniers

6. Das Bullympische Blood Bowl Turnier wird über zwei Phasen an mehreren Spieltagen ausgetragen.
7. Die zwei Phasen sind:
 - a. Gruppenphase [Dänisches System]
 - b. Finalphase [Einzelspiel-Single Knockout]
8. In der Gruppenphase werden die Coaches einzelnen Gruppen zugelost. Die Gruppen bestehen jeweils aus maximal 7 Coaches. Es werden maximal 8 Gruppen aufgestellt. Die Coaches spielen jeweils 6 Spiele innerhalb der Gruppe im Dänischen System [\[KLICK\]](#)
9. Für einen Sieg erhält ein Coach drei (3) Punkte, ein Unentschieden einen (1) Punkt, für eine Niederlage keine (0) Punkte.
10. Endet ein Spiel in der Finalrunde unentschieden, wird ein Wiederholungsspiel mit denselben Teams gespielt.
11. Die Gruppentabellen werden wie absteigend nach folgenden Kriterien sortiert:
 - a. Punkte
 - b. Netto Touchdowns + Netto Casualties
 - c. Anzahl **eigener** Touchdowns
 - d. Anzahl **verursachter** Casualties
 - e. Direkter Vergleich (falls gespielt)
12. Die Finalphase besteht aus Achtelfinale, Viertelfinale, Halbfinale und Finale.
13. Für die Achtelfinale qualifizieren sich die Gruppensieger und die Gruppenzweiten. Sind weniger als 8 Gruppen gefüllt, qualifizieren sich die besten Gruppendritten (Vergleich **gem. 11.**), falls nötig die besten Gruppenvierten. Die Plätze im Turnierbaum der Finalphase werden den qualifizierten Coaches zugelost.
14. Der Sieger eines Spiels der Finalphase zieht in das seinem Startplatz zugeordnete Spiel der nächsten Runde ein.
15. Der Sieger des Finales ist der Sieger der Bullympischen Spiele in Blood Bowl 2. Er erhält den Goldenen Bullus, gewinnt einen Eintrag ins Goldene Buch der WB-Community, **zieht in die WB-Ruhmeshalle ein und erhält die Erlaubnis zur Besteigung des Bullus-Olymps.** Der verlierende Coach des Finales erhält den Silbernen Bullus. Die verlierenden Coaches der Halbfinale erhalten den Bronzenen Bullus.
16. Die Tabellen **der Gruppenphase** und die Finalrunde können aufgrund der Turniergestaltung nicht innerhalb des Spiels geführt werden. Die Tabellen und aktuellen Paarungen werden im Writing Bull Community Forum [\[LINK zu Bekanntgabe-Thread zu erstellen\]](#) zur Einsicht durch die Coaches eingestellt.

17. Turnierbaum der Finalphase:



Ablauf eines Spiels

18. Die Bekanntgabe der jeweiligen Paarungen erfolgt über das Writing Bull Community Forum [LINK zu Bekanntgabe-Tread zu erstellen](#)
19. Die Spiele werden innerhalb eines vorgegeben Zeitraums von xy Tagen gespielt. Die Absprache eines genauen Spieltermins erfolgt per PN zwischen den Coaches. Der Zeitpunkt des Spiels ist im Forum [LINK Spieltagethread](#) anzugeben.
20. Die Zugzeit beträgt zwei (2) Minuten.
21. Jeder Coach wählt bei Anmeldung zu den Bullympischen Spiele drei (3) Rassen aus (s. 5.), mit denen er das Turnier bestreiten möchte. Ausgetragen werden die Spiele mit den vorgefertigten Teams dieser Rassen mit Teamvalue 1600, die bei Freundschaftsspielen auswählbar sind.
22. Vor jedem Spiel kann der gegnerische Coach eine (1) der ausgewählten Rassen bannen. Danach sucht jeder Coach aus den beiden verbleibenden Rassen eine aus, mit der er das Spiel bestreiten will.
In der Gruppenphase bannt dabei der Spieler, der in der Tabelle höher steht zuerst. In der ersten Runde bannt der Coach mit zugelostem Heimrecht zuerst.
In der Finalphase bannt im Achtelfinale und Halbfinale der Coach mit Heimrecht zuerst, im Viertelfinale und Finale der Coach, der zugelost Auswärts spielt, zuerst.

Beispiel: Peter (Tabellenzweiter) soll gegen Anne (Tabellenerster) spielen. Peter hat zu Turnierbeginn Chaos, Zwerge und Nekromanten als spielbare Rassen angegeben. Anne hat Waldelfen, Dunklelfen, Echsenmenschen angegeben. Anne bannt während der Terminabsprache bei Peter die Nekromanten. Peter bannt bei Anne die Waldelfen. Peter wählt nun aus den beiden verbleibenden Rassen Chaos und Zwerge die Zwerge aus. Anne entscheidet sich bei ihren verbleibenden Rassen Dunklelfen und Echsenmenschen für die Dunklelfen. Es spielen also Zwerge gegen Dunklelfen.

23. Nach dem Spiel meldet der Sieger folgenden Daten per PN an die Turnierleitung:
Coach A (gespieltes Team A) – Coach B (gespieltes Team B)
Touchdowns Team A – Touchdowns Team B
Verursachte Casualties Team A – Verursachte Casualties Team B
24. Bei Nichtantritt in der Finalphase kommt der Sieger automatisch eine Runde weiter. Vertretungen sind nicht zugelassen. Nichtantritt in der Gruppenphase führt zu einer Niederlage mit 0-3 Touchdowns und 0-3 Casualties.
 Sollte ein Spiel in Halbzeit 1 durch einen Verbindungsabbruch vorzeitig beendet werden, wird das Spiel zurückgesetzt unabhängig vom Spielstand.
 Sollte ein Spiel in Halbzeit 2 durch einen Verbindungsabbruch vorzeitig beendet werden, wird das Spiel nach Zustimmung beider Spieler neu ausgetragen oder wie von Blood Bowl 2 vorgeschlagen, gewertet. Bei Nicht-Einigung entscheidet die Turnierleitung.