

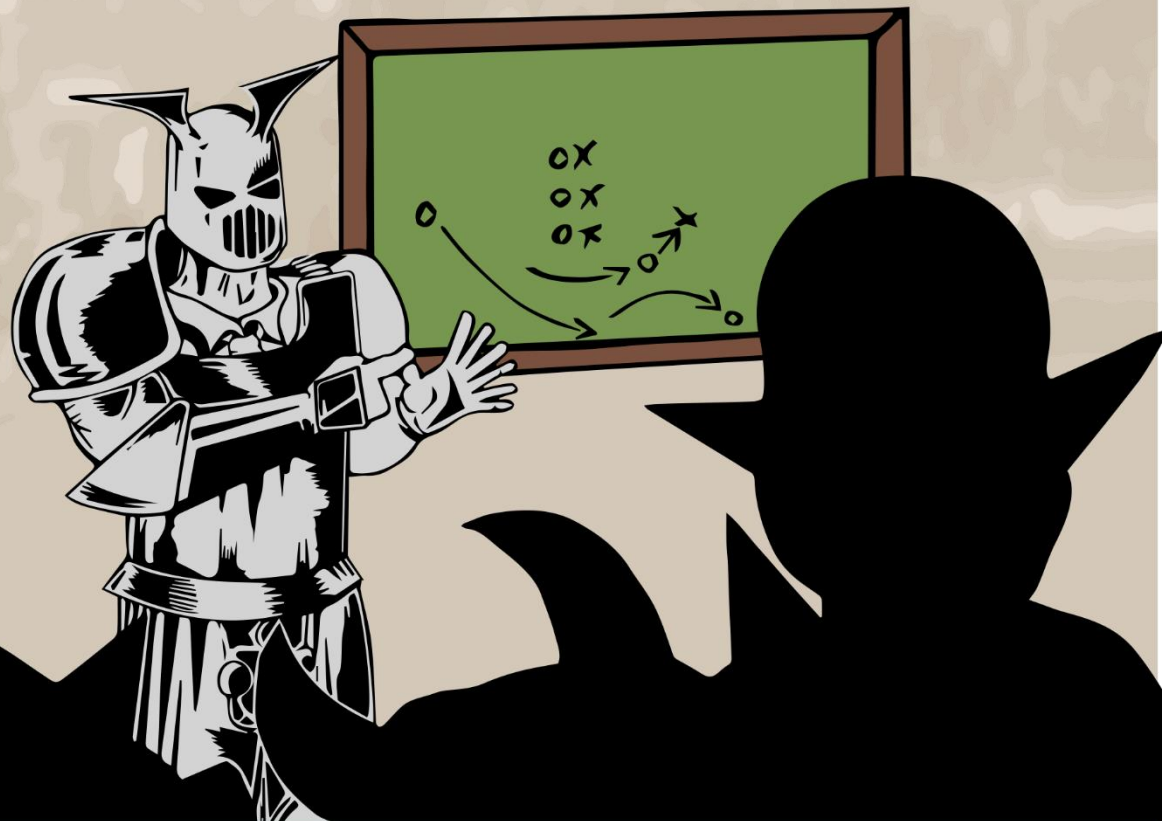


NAF

REGULATIONS FOR TOURNAMENTS 2025

Regeln und Richtlinien für von der
NAF genehmigte Blood Bowl-Turniere

Gültig ab dem 1. Januar 2025



VISIT US AT WWW.THENAF.NET



NAF-Turnierregeln 2025

1 INHALT

1	Inhalt	4
2	Einführung	4
2.1	Ziel	4
2.2	Umfang	4
2.3	Dokumente, die Blood Bowl ausmachen	4
2.4	Abkürzungen	4
2.5	Relevantes NAF-Personal	4
2.6	Der Turnierorganisator	5
3	Aktualisierungen und Änderungen gegenüber früheren Versionen	5
3.1	Neues Dokumentenformat	5
3.2	Änderungen 2024 für die NAF-Zulassung	6
4	Turnierzulassung	6
4.1	Vor der Einreichung eines Turnierantrags	6
4.1.1	Liste der NAF-Turniere	6
4.1.2	Terminkonflikte	6
4.1.3	Einreichungsfrist	6
4.2	Beantragung der Turnierzulassung	7
4.2.1	Online-Einreichungsformular	7
4.2.2	Genehmigungsprozess	7
4.3	Zulassungsvoraussetzungen	7
4.3.1	Zugang zum Turnier	7
4.3.2	Einladungsturniere	7
4.3.3	Verfügbare Teams	8
4.3.4	Zusätzliche Rasse: Slann	8
4.3.5	Blood Bowl-Varianten	9
4.3.6	Hausregeln	9
4.3.7	Richtlinien und Einschränkungen für Hausregeln	10
4.3.8	Rassen-Tierlisten	10
4.3.9	Einbindung von Starspielern	11
4.3.10	Spezialisierte und klassische Events	11
4.4	Online-Turniere	11
5	Turnierablauf am Veranstaltungstag	12
5.1	Software und Turnierverwaltung	12



5.1.1	Bedeutung von Software für Turniere	12
5.1.2	Ergebnisbögen und Ergebnisverfolgung	12
5.1.3	Tests und Stabilität	12
5.2	Wertungssysteme	13
5.2.1	Wahl des Wertungssystems	13
5.2.2	Tie-Breaker	13
5.3	Paarungen.....	13
5.3.1	Schweizer System	13
5.3.2	Alternative Paarungssysteme	13
5.3.3	Anfangspaarungen	14
5.3.4	Nachmeldungen	14
5.3.5	Nicht gespielte Spiele und Aufgaben	14
5.3.6	Fehler und Anpassungen	14
5.3.7	Teilnahme und Ranglisten	14
5.4	Schiedsrichter	14
5.5	Veranstaltungsort	15
5.6	Ausstattung	15
5.6.1	Miniaturen.....	15
5.6.2	Würfel.....	15
5.6.3	Spielfelder.....	15
5.6.4	Schachuhren.....	16
5.6.5	Tische und Stühle	16
5.7	Anforderungen nach dem Turnier	16
5.8	Überlegungen für große Turniere	16
5.8.1	Anforderungen an den Veranstaltungsort	16
5.8.2	Sicherheit und gesetzliche Verpflichtungen	17
5.9	Teamwettbewerbe.....	17
6	Verhaltensregeln und Event-Richtlinien.....	17
6.1	Verhaltenskodex	17
6.2	Streitfälle und Einsprüche	18
6.3	Medien und Datenschutz	18
7	NAF-Geschenke.....	18
7.1	NAF-Geschenke	18
7.2	Einzelpreise	19
7.3	NAF-Teampokale	19



2 INHALT

2.1 Ziel

Die NAF fungiert als internationale Organisation zur Sanktionierung von Blood-Bowl-Turnieren mit dem Ziel, Spielern weltweit eine konsistente und angenehme Erfahrung zu bieten. Diese Regelungen stellen einen Rahmen bereit, der eine standardisierte Herangehensweise an die Turnierorganisation gewährleistet, während gleichzeitig eine gewisse Flexibilität für lokale Anpassungen erlaubt bleibt. Durch die Einhaltung dieser Richtlinien können Turnierorganisatoren, Schiedsrichter und Spieler an Veranstaltungen teilnehmen, die die von der NAF sanktionierten Turniere erwartete Qualität und Integrität bewahren.

2.2 Umfang

Die allgemeinen NAF-Regelungen ergänzen die offiziellen Blood-Bowl-Regeln, die von Games Workshop veröffentlicht wurden. Sie gelten für alle von der NAF sanktionierten Turniere, einschließlich genehmigter Blood-Bowl-Varianten. Jede Abweichung von diesen Regelungen erfordert eine vorherige Genehmigung der NAF.

In Situationen, die nicht ausdrücklich durch die spezifischen Regeln eines Turniers abgedeckt sind, dienen diese allgemeinen NAF-Regelungen als Hauptreferenz. Bestimmte wettbewerbsspezifische Regelungen können von anderen NAF-Gremien festgelegt werden und werden in diesem Dokument erwähnt, einschließlich Verweise auf externe Ressourcen, sofern relevant.

Die nationalen Gesetze des Gastgeberlandes haben stets Vorrang vor diesen Regelungen.

2.3 Dokumente, die Blood Bowl bilden

Die folgenden Dokumente bilden das offizielle Regelwerk von Blood Bowl 2020 (BB2020) und müssen bei allen von der NAF sanktionierten Turnieren eingehalten werden:

- Die Regeln, die in der BB2020-Grundbox enthalten sind oder mit offiziellen Varianten wie Dungeon Bowl, Sevens oder Gutter Bowl bereitgestellt werden.
- Alle zusätzlichen Regeln, die von Games Workshop veröffentlicht wurden, z. B. in den Spike!-Magazinen, den Almanachen oder den Regeln, die Produktveröffentlichungen begleiten (z. B. Regelpakete für Starspieler).
- Das Dokument „Teams of Legend“, das von Games Workshop veröffentlicht und gehostet wird.
- Die Errata und Designer-Kommentare (allgemein als FAQ bekannt), die von Games Workshop herausgegeben werden.

2.4 Abkürzungen

- NC – Nationaler Koordinator
- RC – Regionaler Koordinator
- TD – Turnierdirektor
- TO – Turnierorganisator

2.5 Relevantes NAF-Personal

Je nach Standort stehen mehrere NAF-Mitarbeiter zur Verfügung, um beim Turnierzulassungsprozess zu helfen. Eine allgemeine Übersicht ist auf der NAF-Website für das Personal zu finden.

Obwohl es keine Pflicht ist, wird dringend empfohlen, dass der Turnierorganisator (TO) bei der Planung mit dem zuständigen Regionalen Koordinator (RC) oder Nationalen Koordinator (NC) in Kontakt tritt.



Die Turniergenehmiger unterstützen den Turnierdirektor (TD) bei der Sanktionierung von Veranstaltungen. Sie decken verschiedene Regionen weltweit ab, wie auf der Personal-Webseite der NAF angegeben, und können für Fragen zum Genehmigungsprozess oder zum Status einer Turnieranfrage kontaktiert werden.

Schließlich koordiniert der TD den gesamten Genehmigungsprozess, stellt allgemeine Richtlinien bereit und unterstützt bei der Planung der wichtigsten Veranstaltungen. Der Turnierorganisator (TO) kann den TD jederzeit für allgemeine Fragen oder bei Problemen kontaktieren.

2.6 Der Turnierorganisator

Der Turnierorganisator (TO) ist die Person, der Verein oder die private Organisation, die für die Durchführung eines von der NAF sanktionierten Turniers verantwortlich ist. TOs können die Unterstützung ihres RC (Regionalen Koordinators) oder NC (Nationalen Koordinators) in Anspruch nehmen, die in allen Aspekten des Turniers beratend zur Seite stehen können. Obwohl die Anwesenheit des RC oder NC beim Turnier nicht verpflichtend ist, wird sie nach Möglichkeit empfohlen. In Fällen, die zusätzliche Klärung erfordern, können RC oder NC-Fragen oder Verfahren an höhere NAF-Funktionen weiterleiten.

Obwohl der RC oder NC-Unterstützung und Beratung anbieten können, trägt letztendlich der TO die Verantwortung für den reibungslosen Ablauf der Veranstaltung. Dies umfasst die Planung, die Einhaltung der Vorschriften und die Übermittlung der Turnierberichte nach dem Event.

Die Hauptverantwortlichkeiten des TO beinhalten:

- Erstellung und Veröffentlichung eines klaren Regelwerks für das Turnier.
- Sicherstellung, dass ausreichend Personal und Ausrüstung für das Event vorhanden sind.
- Korrekte Registrierung des Turniers auf der NAF-Website zur Genehmigung.
- Einhaltung des NAF-Verhaltenskodexes und der Datenschutzrichtlinien.
- Gewährleistung der Einhaltung der nationalen Gesetze des Gastgeberlandes.
- Überwachung der Schiedsrichter während des Turniers.
- Präzise Erfassung der Turnierergebnisse und -details auf der NAF-Website nach dem Event.

Leitfäden, die alle Aspekte der Turnierorganisation abdecken, einschließlich detaillierter Anweisungen und zusätzlicher Materialien, sind auf der NAF-Website verfügbar.

3 AKTUALISIERUNGEN UND ÄNDERUNGEN GEGENÜBER FRÜHEREN VERSIONEN

3.1 Neues Dokumentenformat

Dieses neue Dokument fasst alle bisherigen Veröffentlichungen in einer einzigen, umfassenden Informationsquelle zusammen. Es integriert den Inhalt des früheren Turniergeheimigungsdokuments, der jährlichen NAF-Turnierregeln sowie verschiedener Publikationen der NAF und des Ethikausschusses.

Darüber hinaus enthält es erweiterte Richtlinien für den Ablauf während des Turniertages, einschließlich Aspekten wie der Paarung der Spiele, Überlegungen zum Veranstaltungsort, Organisation, Verhaltensregeln und den Verantwortlichkeiten der Schiedsrichter.

Das neue Format soll den Zugang zu relevanten Informationen erleichtern und Klarheit sowie Konsistenz für alle TOs und Teilnehmer gewährleisten.



3.2 Änderungen 2024 für die NAF-Genehmigung

Dieses Jahr wurden nur wenige Änderungen am NAF-Genehmigungsprozess vorgenommen. Basierend auf dem Feedback und der Erfahrung der TOs wurde eine größere Flexibilität in Bezug auf Anpassungen der Kosten für Starspieler sowie Einschränkungen ihrer Verfügbarkeit für bestimmte Teams eingeführt. Beispielsweise können TOs nun wählen, eine zusätzliche TV-Gebühr für Bomber Dribblesnot zu erheben oder Skitter Stab-Stab für Chaoszwerge zu verbieten, sofern diese Anpassungen klar in den Turnierregeln kommuniziert werden.

Zusätzlich wurden die Richtlinien für Einladungsturniere überarbeitet, um sie besser an die allgemeinen Prinzipien von Fairness und Zugänglichkeit anzupassen.

4 TURNIERGENEHMIGUNG

4.1 Vor dem Einreichen eines Turnierantrags

4.1.1 NAF-Turnierlisten

Bevor ein Turnier zur Genehmigung eingereicht wird, sollte sich der TO mit dem Genehmigungsprozess vertraut machen. Für neue Organisatoren wird empfohlen, die auf der NAF-Website verfügbaren Leitfäden zu konsultieren.

Um ein Turnier einzureichen, muss der TO über ein aktives NAF-Mitgliedskonto verfügen und Zugang zum Mitgliederbereich haben. In diesem Bereich findet sich eine Liste aller weltweit genehmigten Turniere, sowohl vergangene als auch zukünftige. Der TO kann diese Ressource nutzen, um verfügbare Termine für sein Event zu identifizieren. Es ist jedoch zu beachten, dass einige eingereichte Turniere möglicherweise noch nicht genehmigt wurden und daher nicht sichtbar sind.

Der TO kann sich auch von den Formaten und Rassenklassifikationen etablierter Turniere inspirieren lassen. Bedeutende Beispiele sind auf der NAF-Website aufgeführt.

4.1.2 Terminkonflikte

Um Konkurrenz zwischen lokalen Trainern zu vermeiden, werden Turniere, die am selben Tag in geografischer Nähe zueinander stattfinden, nicht genehmigt. Die Definition von "Nähe" variiert je nach Region. Der TO sollte sich an seinen Regionalen Koordinator (RC) oder Nationalen Koordinator (NC) wenden, um die lokalen Regelungen zu klären.

Im Falle eines Terminkonflikts wird der Genehmiger oder der Turnierdirektor (TD) die Organisatoren und/oder den RC konsultieren, um eine endgültige Entscheidung zu treffen. Einige nationale oder internationale Turniere (z. B. die Weltmeisterschaft, Eurobowl, Majors oder nationale Meisterschaften) können eine Sperrzone erhalten, die sich auf ein ganzes Land oder einen Kontinent erstreckt. Beispielsweise sollte in Großbritannien kein anderes Turnier angesetzt werden, solange die Tickets für die NAF Championship (NAFC) noch verfügbar sind.

4.1.3 Einreichungsfrist

Turniere müssen mindestens acht Wochen vor dem geplanten Event eingereicht werden. Dies stellt sicher, dass genügend Zeit für eine ordnungsgemäße Genehmigung, mögliche Anpassungen und eine rechtzeitige Information der Coaches bleibt, damit diese ihre Teilnahme planen können. Sollte der TO diese Frist aufgrund unvorhergesehener Umstände nicht einhalten können, muss er sich umgehend mit dem Genehmigungsteam oder dem TD in Verbindung setzen.



4.2 Antrag auf Turniergehenmigung

4.2.1 Online-Einreichungsformular

Ein detaillierter Leitfaden, der erklart, wie ein neues Turnier auf der Website hinzugefugt und alle relevanten Informationen erfasst werden, ist auf der NAF-Website verfugbar.

Beim Hinzufugen eines Turniers im Mitgliederbereich muss der TO alle relevanten Details zu den Turnierregeln angeben, einschlielich lokaler Regeln. Wenn verfugbar, sollten auch Links zu externen Websites oder Foren bereitgestellt werden. Es wird dringend empfohlen, dass der TO eine Zusammenfassung der Regeln im Feld "Informationen" angibt.

Nach der Einreichung sollte das Turnier mit dem entsprechenden Datum unter "Ihre Turniere" erscheinen. Der Status in der rechten Spalte wird als "NEU" angezeigt. Zu diesem Zeitpunkt wird das Turnier fur andere Mitglieder nicht sichtbar sein.

4.2.2 Genehmigungsprozess

Das Genehmigungsteam, das vom Turnierdirektor (TD) geleitet wird, pruft die Details des eingereichten Turniers. Wenn das Turnier alle Anforderungen erfullt, wird es genehmigt. Bei Problemen kann der TO zur Klarung oder fur Anpassungen kontaktiert werden. Nach der Genehmigung wird der Status des Turniers auf "GENEHMIGT" geandert, und es wird fur alle Mitglieder sichtbar.

Es wird dem TO geraten, das Genehmigungsteam oder den TD zu kontaktieren, falls er innerhalb von zwei Wochen nach der Einreichung keine Ruckmeldung erhalt.

Nach der Genehmigung des Turniers kann der TO es als offiziell von der NAF genehmigt ankundigen. Zusatzlich zum gewohnten Spa an Blood Bowl werden die bei von der NAF genehmigten Turnieren gespielten Partien in die NAF-Rangliste der Teilnehmer aufgenommen und in der offiziellen Datenbank fur Spiele gespeichert.

4.3 Genehmigungsanforderungen

4.3.1 Zugang zum Turnier

Die wichtigste Anforderung ist, dass das Turnier allen NAF-Mitgliedern offen sein muss. Das bedeutet, dass jeder, der sich anmeldet und vor der Anmeldeschlussfrist bezahlt, solange noch Platze verfugbar sind, akzeptiert werden muss. Die Organisatoren konnen die Teilnehmer nach ihrer bevorzugten Methode auswahlen, z. B. "Wer zuerst kommt, mahlt zuerst" oder ein Lotteriesystem, aber dieser Prozess muss vollstandig transparent sein.

Turnierorganisatoren konnen den Zugang auf NAF-Mitglieder beschranken und verlangen, dass Nicht-Mitglieder wahrend des Events der NAF beitreten.

Die einzige Ausnahme von dieser Regel betrifft Orte, die den Zugang fur Minderjahrigere verbieten, wie z. B. Tavernen oder Brauereien. Die Verweigerung des Zugangs fur minderjahrigere NAF-Mitglieder in solchen Fallen wird als unabhangig vom Willen des Organisators betrachtet.

4.3.2 Einladungsturniere

Die Einladungsturniere, bei denen die Teilnahme eingeschrankt ist oder die Teilnehmer vom Organisator ausgewahlt werden, sind in der Regel nicht fur die Genehmigung durch die NAF geeignet. Es konnen jedoch Ausnahmen nach Ermessen des Turnierdirektors (TD) gewahrt werden, wenn bestimmte Kriterien erfullt sind.

Turniere, bei denen Teams ausgewahlt werden, um Nationen oder Regionen zu vertreten, konnen genehmigt werden, vorausgesetzt, der Auswahlprozess wird offentlich diskutiert und ein breiter Konsens innerhalb der Community wird erreicht, zum Beispiel uber die Foren der NAF oder andere Kanale. Daruber hinaus mussen diese



Veranstaltungen grundsätzlich offen bleiben, einschließlich eines vollständig zugänglichen Parallelturniers zur ausgewählten Veranstaltung, mit vergleichbarer Kapazität.

Nationale Meisterschafts-Turniere oder Veranstaltungen, die als Endrunde für eine Reihe von NAF-Turnieren dienen, sind ebenfalls für die Genehmigung berechtigt, auch wenn ein Qualifikationssystem die Teilnahme einschränkt.

Jedes Land ist auf ein Einladungsturnier pro Jahr begrenzt, mit Ausnahme des EuroBowl/EuroOpen, das nicht unter diese Einschränkung fällt.

4.3.3 Verfügbare Rassen

Die 29 Teams aus der folgenden Liste müssen für die Teilnahme am Turnier zugelassen werden:

Amazon	Gnome	Lizardman	Shambling Undead
Black Orc	Goblin	Necromantic Horror	Skaven
Chaos Chosen	Halfling	Norse	Snotling
Chaos Dwarf	High Elf	Nurgle	Tomb King
Chaos Renegade	Human	Ogre	Underworld Denizen
Dark Elf	Imperial Nobility	Old World Alliance	Vampire
Dwarf	Khorne	Orc	Wood Elf
Elven Union			

Es können Ausnahmen für Online-Turniere gemacht werden, die auf Plattformen organisiert werden, auf denen nicht alle Rassen implementiert sind. Solche Ausnahmen werden nach Ermessen des TDs gewährt.

Wenn Änderungen an bestehenden Rostern vor der Veröffentlichung der nächsten jährlichen NAF-Überarbeitung vorgenommen werden, können die Organisatoren entscheiden, entweder die alten Versionen oder die aktualisierten Versionen einzuschließen. Die ausgewählte Version muss klar in den Turnierregeln angegeben werden. In der Regel werden neue Rosterversionen nach der Veröffentlichung der jährlichen NAF-Überarbeitung obligatorisch.

Die TOs können entscheiden, nicht von der NAF genehmigte Rassen in ihr Turnier einzubeziehen. Trainer, die diese Rassen verwenden, sowie deren Gegner, erhalten jedoch keine Punkte im NAF-Ranking, da dieses nur die oben genannten genehmigten Rassen umfasst, und die Ergebnisse der betroffenen Spiele werden nicht aufgezeichnet. Es wird empfohlen, dass TOs sorgfältig darüber nachdenken, welche möglichen Nachteile dies für die Teilnehmer haben könnte, bevor sie entscheiden, solche Teams in ihrem Turnier zuzulassen.

4.3.4 Zusätzliche Rasse der Slann

Die Slann sind ein historisches Team, das in BB2020 nicht auftaucht. Die NAF empfiehlt, sie in Turnieren einzubeziehen, aber dies ist nicht obligatorisch.

Die Slann sind eine alte Rasse von Weltraumreisenden, die vor vielen Epochen auf unserem Planeten gestrandet sind. Nachdem sie erkannt hatten, dass Rettung niemals kommen würde, ließen sie sich in Lustria nieder und versklavten ihre Nachbarn, die Echsenmenschen. Während die meisten Slann es bevorzugen, dick und faul zu werden, während ihre reptilischen Diener sich um ihre Angelegenheiten kümmern, haben einige aus der jüngeren Generation immer noch eine Vorliebe für Blood Bowl. Die Slann haben kein bemerkenswertes Passspiel, aber ihre Fähigkeit zu springen, zu tauchen und abzufangen ist unvergleichlich.



QTY	Position	Cost	MA	ST	AG	PA	AV	Skills & Traits	Pri	Sec
0-16	Lineman	60,000	6	3	3+	4+	9+	Pogo Stick, Very Long Legs	G	AS
0-4	Catchers	80,000	7	2	2+	4+	8+	Diving Catch, Pogo Stick, Very Long Legs	GA	SP
0-4	Blitzers	110,000	7	3	3+	4+	9+	Diving Tackle, Jump Up, Pogo Stick, Very Long Legs	GAS	P
0-1	Kroxigor	140,000	6	5	5+	-	10+	Bonehead, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Thick Skull	S	GA
0-8 Team Re-rolls: 50,000 gold pieces each								Tier: 2		
Special Rules: Lustrian Superleague								Apothecary: YES		

4.3.5 Blood Bowl-Varianten

Drei Regelsets, die offiziell als Varianten veröffentlicht wurden – Blood Bowl Sevens, Dungeon Bowl und Gutter Bowl – sind für Turniere kompatibel. Turniere, die diese Regelsets verwenden, müssen ihre Regeln auf den jeweiligen offiziellen Regelbüchern basieren, ähnlich wie bei den Standard-Blood-Bowl-Turnieren. Zusätzlich zu diesen Varianten werden mehrere andere Regelvarianten von der NAF anerkannt und sind für Turniere zugelassen.

Die vollständige Liste der anerkannten Varianten umfasst:

Blood Bowl 2020	Sevens	Dungeon Sevens	Specialist
Classic	Gutter Bowl	Deathbowl	Draft
Online	Dungeon Bowl	Deathbowl Sevens	Beach Bowl
			Street Bowl

Weitere Details zu diesen Varianten können auf der Website der NAF im Abschnitt der Varianten gefunden werden.

Es ist wichtig zu beachten, dass es derzeit keinen Plan gibt, multirassische Dungeon Bowl-Teams einzuführen. Stattdessen können die Spiele mit Standard-Teams oder dem generischen Teamtyp „Dungeon Bowl“ gespielt werden, der alle multirassischen Teams repräsentiert. Die Verwendung von Standard-Teams wird als vorab genehmigte Abweichung von den veröffentlichten Dungeon Bowl-Regeln betrachtet.

4.3.6 Angepasste Regeln

Variationen von angepassten Regeln in Turnieren sind erlaubt und sogar erwünscht, um jedem Event seinen einzigartigen Charakter zu verleihen. Änderungen am Standard-Regelwerk sollten jedoch in Maßen angewendet werden, um eine ausgewogene und angenehme Erfahrung für alle Teilnehmer zu gewährleisten.

Wenn ein TO angepasste Regeln einführen möchte, müssen diese während des Einreichungsprozesses klar dargelegt werden. Es wird auch empfohlen, alle vorgeschlagenen Änderungen vor der Einreichung mit dem RC, dem NC oder einem Mitglied des Genehmigungsteams zu besprechen. Die Genehmigung von Regelvariationen liegt letztendlich im Ermessen der Genehmiger und des TD.



4.3.7 Richtlinien und Einschränkungen für benutzerdefinierte Regeln

Bei der Gestaltung eines benutzerdefinierten Regelwerks müssen die folgenden Einschränkungen und Richtlinien beachtet werden. Die Nichteinhaltung dieser Anforderungen kann dazu führen, dass das Turnier nicht genehmigt wird, und jeder Versuch, diese zu umgehen, könnte zu einer Disqualifikation führen. Darüber hinaus behält sich die NAF das Recht vor, die Ergebnisse eines Turniers zu annullieren, wenn festgestellt wird, dass es Regeln enthält, die erheblich von denen abweichen, die zur Genehmigung eingereicht wurden.

- a) **Änderungen an Spielerlisten:** Es sind keine Änderungen an den 30 offiziellen Teamlisten zulässig, einschließlich der Zuteilung von Spielern, Kosten, Anfangsstatistiken und Startfähigkeiten.
- b) **Grundmechaniken:** Die Grundmechaniken des Spiels müssen unverändert bleiben. Änderungen wie das Erneuern eines Rerolls, das automatische Bestehen eines Wurfes oder das Erzwingen eines Rerolls eines erfolgreichen Wurfes sind verboten.
- c) **Grundregeln für Fähigkeiten:** Die Regeln, die Fähigkeiten betreffen, dürfen nicht geändert werden. Fähigkeiten (z. B. Anführer) und Kombinationen von Fähigkeiten (z. B. Sneaky Git und Dirty Player) dürfen nicht verboten werden.
- d) **Anreize:** Während Anreize nach Ermessen des TOs ein- oder ausgeschlossen werden können, wird empfohlen, dass solche, die den "Stunty"-Teams helfen (z. B. Bestechung, Chef), verfügbar sind, um deren Wettbewerbsfähigkeit zu erhalten.
- e) **Balance:** Benutzerdefinierte Änderungen dürfen die Balance zwischen den Rassen nicht drastisch beeinträchtigen. Mäßige Anreize für weniger wettbewerbsfähige Teams sind jedoch zulässig, solange sie das Gleichgewicht nicht übermäßig stören.
- f) **Kick-Off- und Wettetabellen:** Die Personalisierung der Kick-Off- oder Wettetabellen ist erlaubt, ebenso wie die Aufnahme von benutzerdefinierten Starspielern. Diese Änderungen sollten jedoch mit Vorsicht angegangen werden. Wenn sie als zu transformierend oder unausgewogen angesehen werden, kann das Genehmigungsteam oder der TD Änderungen verlangen oder die Genehmigung verweigern.
- g) **Turnierstruktur:** Veranstaltungen, die Rassen auf bestimmte Gruppen beschränken (z. B. Stunty-Teams, die nur gegen andere Stunty-Teams spielen), sind nicht erlaubt. Jede Rasse muss in der Lage sein, gegen jede andere Rasse in einem NAF-Turnier zu spielen.
- h) **Themenspezifische Ausnahmen:** Der TD kann Ausnahmen von bestimmten Einschränkungen erlauben, wenn eine klare thematische Begründung vorgelegt wird und das Gleichgewicht des Spiels gewahrt bleibt. Diese Ausnahmen müssen besprochen und vor einer öffentlichen Ankündigung genehmigt werden.
- i) **Ungewöhnliche oder strenge Regeln:** In seltenen Fällen, in denen eine Regel oder Konvention als übermäßig unangenehm oder streng für das Turnierspiel angesehen wird, können Ausnahmen gemacht werden. Beispiele beinhalten die illegalen Verfahren früherer Ausgaben und die "Zu viele Spieler"-Regel (S. 40, Regelbuch von Blood Bowl 2020). Diese Ausnahmen sind außergewöhnlich und dürfen nur mit vorheriger Genehmigung des TD getroffen werden.

4.3.8 Einstufung der Rassen

Viele Turnierregeln führen Einstufungsstrukturen ein, um weniger wettbewerbsfähige Rassen zu unterstützen. Diese Anreize können höhere Budgets, zusätzliche Fähigkeiten, Zugang zu Starspielern oder andere Vorteile umfassen. TOs können wählen, ob sie die Einstufung aus dem offiziellen Regelbuch und den häufig gestellten Fragen (FAQ) verwenden oder eine eigene, maßgeschneiderte Einstufung festlegen.

Langfristige oder wiederkehrende TOs sollten berücksichtigen, dass eine auf früheren Editionen basierende individuelle Einstufung möglicherweise nicht mehr angemessen ist. Stattdessen sollte sie die aktuellen Siegquoten und Leistungsdaten der aktuellen Edition widerspiegeln.



4.3.9 Starspieler-Anreize

TOs haben volle Entscheidungsfreiheit darüber, welche Starspieler als Anreize verfügbar sind. Sie können wählen, alle Starspieler zu verbieten, nur bestimmte zuzulassen, ihre Nutzung auf bestimmte Stufen (z. B. „Stunty“-Teams) oder Rassen zu beschränken, die Anzahl der gewährten Fähigkeiten bei der Verpflichtung eines Starspielers zu reduzieren oder eine Budgetstrafe für deren Nutzung zu verhängen. Allerdings dürfen die Basiswerte der Starspieler, einschließlich ihrer Fähigkeiten und Statistiken, nicht verändert werden. Zudem müssen alle speziellen Fähigkeiten, die mit den Starspielern verbunden sind, unverändert bleiben.

TOs können auch eigene Starspieler erstellen, entweder zusätzlich zu den offiziellen oder als Ersatz für diese. Individuelle Starspieler müssen mit Bedacht entworfen werden, um sicherzustellen, dass sie das Spielgleichgewicht nicht zerstören oder die Balance zwischen den Rassen erheblich verändern. Das Genehmigungsteam und der TD behalten sich das Recht vor, übermäßig starke individuelle Starspieler abzulehnen. Falls ein individueller Starspieler auf einem aktuellen oder klassischen regulären Starspieler basiert, wird empfohlen, seinen Namen zu ändern, um Verwechslungen zu vermeiden.

4.3.10 Besondere und klassische Veranstaltungen

Wenn ein Turnier einige der Standardkriterien nicht erfüllt, kann es nach Ermessen des TD dennoch genehmigt werden, wird dann aber als „Besondere Veranstaltung“ eingestuft. Wie bei anderen Varianten werden die Ranglisten für besondere Veranstaltungen separat von den regulären Blood Bowl-Ranglisten geführt.

TOs können sich auch dafür entscheiden, Turniere mit veralteten Regelwerken wie LRB6, CRP oder BB2016 durchzuführen. Diese Turniere werden als zusätzliche Variante betrachtet und erhalten die Bezeichnung „Klassisch“. Für solche Veranstaltungen müssen die Organisatoren die entsprechenden Regelwerksdokumente der gewählten Spielfassung als Grundlage für das Turnier verwenden.

4.4 Online-Turniere

Turniere, die auf Online-Plattformen wie FUMBBL oder Blood Bowl 3 organisiert werden, sind für die Genehmigung durch die NAF berechtigt und können auf die gleiche Weise eingereicht werden wie traditionelle Tabletop-Turniere. Alle allgemeinen Turnierregeln, einschließlich der Einschränkungen zu Regelwerken und Formaten, gelten gleichermaßen für Online-Turniere, um die Konsistenz aller von der NAF sanktionierten Veranstaltungen zu gewährleisten.

Um Terminüberschneidungen zu vermeiden, ist es wichtig, Online-Turniere in Abstimmung mit den offiziellen Online-Veranstaltungen der NAF zu planen. Es wird empfohlen, dass TOs die NAF-Administratoren auf der Plattform kontaktieren, auf der sie ihr Event veranstalten möchten, um Unterstützung bei der Einrichtung und Zeitplanung des Turniers zu erhalten. Die Kontaktinformationen dieser Administratoren sind auf der NAF-Personal-Seite zu finden.

Wie bei anderen Varianten werden die Ergebnisse von Online-Turnieren in einem separaten Ranglistensystem erfasst, das von den Tabletop-Ranglisten getrennt ist. Gewinner von Online-Turnieren sind nicht berechtigt, NAF-Trophäen zu erhalten, werden jedoch dennoch auf der Turnier- und Trainerseite anerkannt.



5 TURNIEROPERATIONEN AM TURNIERTAG

5.1 Turniersoftware und Verwaltung

5.1.1 Bedeutung der Turniersoftware

Eine effiziente und zuverlässige Software ist ein entscheidender Bestandteil für die erfolgreiche Organisation eines Turniers, insbesondere zur Verwaltung von Punkteständen, Paarungen, Ranglisten und Berichten nach dem Event. Obwohl es technisch möglich ist, ein Turnier mit Papier und Stift zu organisieren, bietet die Nutzung einer Turnierverwaltungssoftware erhebliche Vorteile hinsichtlich Genauigkeit, Geschwindigkeit und Benutzerfreundlichkeit.

Eine solche Software vereinfacht viele logistische Aspekte der Turnierorganisation. Diese Tools können Paarungen für jede Runde generieren, Feinwertungen automatisch anwenden, Spieler nach vordefinierten Kriterien einstufen und detaillierte Statistiken für Teilnehmer, Organisatoren und Berichte nach dem Event bereitstellen.

Die Website der NAF bietet eine Liste empfohlener Turnierverwaltungssoftwares, die speziell für Blood Bowl-Turniere entwickelt wurden. Diese Tools sind einfach zu bedienen und erfüllen die spezifischen Anforderungen von NAF-Events. Viele ermöglichen die Generierung von XML-Dateien, was das Hochladen der Ergebnisse auf die NAF-Website erleichtert, das Risiko von Eingabefehlern erheblich reduziert und den Übermittlungsprozess beschleunigt.

5.1.2 Spielberichtsbögen und Ergebniserfassung

Spielberichtsbögen, ob digital oder auf Papier, sind ein wesentlicher Bestandteil der Turnierverwaltung, da sie die Grundlage für eine präzise Ergebniserfassung bilden. Die Spielberichtsbögen müssen klar die wichtigsten Spieldetails enthalten, wie die Rundenummer, die Tischnummer, Touchdowns und verursachte Ausfälle für beide Spieler. Falls Papierbögen verwendet werden, müssen beide Spieler diese vor der Abgabe bestätigen, um die Ergebnisse zu validieren. Digitale Spielberichtsbögen sollten nach Möglichkeit eine gleichwertige Überprüfung durch die Teilnehmer ermöglichen, um ihre Genauigkeit zu gewährleisten.

Die Organisatoren müssen digitale Aufzeichnungen, einschließlich Spielberichtsbögen und exportierter Ergebnisse, mindestens ein Jahr nach Veröffentlichung der Ranglisten aufbewahren. Diese Aufbewahrungsfrist ermöglicht eine effektive Klärung von Streitfällen oder Korrekturen. Papierbasierte Spielberichtsbögen sollten mindestens einen Monat nach Turnierende aufbewahrt werden, um eventuelle Probleme bei der Dateneingabe zu lösen.

5.1.3 Tests und Stabilität

Die Organisatoren müssen die gewählte Software und die Methoden zur Verwaltung der Punktestände vor dem Event gründlich testen. Die Tests sollten zentrale Funktionen wie die Generierung von Paarungen, Feinwertungsmechanismen, die Verwaltung von Spielberichtsbögen und den Export von Dateien umfassen, um sicherzustellen, dass sie den Anforderungen des Turniers gerecht werden. Stabilität ist entscheidend, und Organisatoren müssen auf unvorhergesehene Probleme vorbereitet sein, wie Softwareausfälle oder technische Schwierigkeiten. Notfallpläne, wie Papier-Spielberichtsbögen oder alternative Geräte, sollten stets verfügbar sein, um sich gegen unerwartete Probleme abzusichern.

Um technologische Risiken zu minimieren, wird empfohlen, dass die Organisatoren nach jeder Runde regelmäßig Fortschritte speichern, Ergebnisse auf mehreren Geräten oder in der Cloud sichern und gedruckte Materialien wie Spielerlisten und Spielberichtsbögen als manuelle Sicherheitskopien bereithalten.



5.2 Wertungssysteme

5.2.1 Auswahl des Wertungssystems

Es wird empfohlen, dass Turnierorganisatoren (TOs) die Spielergebnisse (Sieg, Niederlage oder Unentschieden) als primäre Methode zur Bestimmung des Turniersiegers verwenden. Die Anzahl der Punkte, die für jedes Ergebnis vergeben werden, muss den Teilnehmern vor Beginn des Turniers klar mitgeteilt werden. Ein bewährtes Standardpunktesystem ist 2 Punkte für einen Sieg, 1 Punkt für ein Unentschieden und 0 Punkte für eine Niederlage, aber TOs können alternative Systeme wählen, wenn sie besser zum Format und Thema des Turniers passen. Jede Abweichung von diesem Standardpunktesystem muss ausdrücklich in den Turnierregeln angegeben werden, um Transparenz zu gewährleisten.

Sekundäre Statistiken, wie erzielte Touchdowns oder verursachte Ausfälle, sollten als Tie-Breaker-Kriterien dienen, um Fairness zu gewährleisten und Verzerrungen in den Ergebnissen zu vermeiden. Zusätzliche Punkte können genutzt werden, um bestimmte Spielstile in thematischen Turnieren zu fördern, sollten aber mit Bedacht eingesetzt werden, da sie bei den Teilnehmern Unzufriedenheit hervorrufen können. Alternativ können TOs Sekundärpreise für individuelle Leistungen vergeben, um Spieler anzuerkennen, ohne das Hauptwertungs-system zu beeinflussen.

5.2.2 Tie-Breaker

Tie-Breaker-Kriterien müssen klar definiert und vor Beginn des Turniers kommuniziert werden. Gängige Optionen sind die Gesamtpunktzahl der Gegner (Strength of Schedule), die Differenz der erzielten Touchdowns oder verursachten Ausfälle sowie die Gesamtzahl der erzielten Touchdowns. Während individuelle Tie-Breaker erlaubt sind, sollten sie zum Turnierthema passen und für die Teilnehmer völlig transparent sein. TOs sollten die Auswirkungen nicht standardisierter Tie-Breaker auf Fairness und Spielerzufriedenheit sorgfältig abwägen.

5.3 Paarungen der Spiele

5.3.1 Schweizer System

Das Schweizer System ist das Standard-Paarungssystem für NAF-Turniere und sorgt dafür, dass Spieler mit ähnlichen Punkteständen in aufeinanderfolgenden Runden gegeneinander antreten, um eine ausgeglichene und faire Wettbewerbsstruktur zu gewährleisten. TOs, die das Schweizer System verwenden, müssen die Anzahl der Runden im Voraus ankündigen und sicherstellen, dass kein Spieler zweimal gegen denselben Gegner antritt. Falls die Spieleranzahl ungerade ist und kein passender Gegner zugewiesen werden kann, kann einem Spieler ein „Freilos“ gewährt werden. Dieser erhält dann Punkte, die einem Sieg entsprechen, es sei denn, die Turnierregeln legen etwas anderes fest. Zur Wahrung der Fairness kann ein Spieler während eines Turniers jedoch höchstens ein Freilos erhalten.

5.3.2 Alternative Paarungssysteme

TOs können alternative Paarungssysteme verwenden, sofern sie die Regeln zur Überprüfung einreichen und die Genehmigung des TD erhalten. Diese Systeme müssen die Spieler objektiv, fair und reproduzierbar paaren, um konsistente Ergebnisse unabhängig von der verwendeten Software oder den Schiedsrichtern sicherzustellen. Das gewählte System muss den Teilnehmern vor Turnierbeginn mitgeteilt und bei der NAF-Registrierung des Turniers angegeben werden. Jegliche Manipulation der Paarungen zugunsten eines Spielers ist streng verboten und muss dem RC oder NC und gegebenenfalls dem NAF-Komitee gemeldet werden.



5.3.3 Anfangspaarungen

Die Paarungen der ersten Runde werden in der Regel zufällig zugewiesen. Allerdings können TOs den Spielern erlauben, sich für die erste Runde gegenseitig herauszufordern, sofern dies klar kommuniziert wird und die Fairness des Turniers nicht beeinträchtigt. Falls ein oder mehrere Spieler zu Turnierbeginn nicht erscheinen, können Anpassungen vorgenommen werden, indem die Runde wiederholt oder die Paarungen manuell angepasst werden, um die Anzahl der Spieler ohne Gegner zu minimieren.

5.3.4 Späte Anmeldungen

Teilnehmer, die nach Beginn der ersten Runde eintreffen, können vom Turnier ausgeschlossen werden, es sei denn, sie haben eine schriftliche Mitteilung über ihre unvermeidliche Verspätung eingereicht. Falls sie zugelassen werden, können verspätete Spieler mit Sanktionen belegt werden oder ihre Ergebnisse der ersten Runde als Niederlage gewertet werden, je nach den Turnierregeln. TOs können auch einen abwesenden Spieler durch einen anderen ersetzen, um den Turnierablauf aufrechtzuerhalten. Alle Entscheidungen zu späten Anmeldungen müssen den betroffenen Spielern klar mitgeteilt werden.

5.3.5 Nicht gespielte Spiele und Rücktritte

Nicht gespielte Spiele ohne triftige Begründung werden als Niederlage für beide Spieler gewertet, es sei denn, die Turnierregeln geben etwas anderes vor. Spieler, die sich vom Turnier zurückziehen, werden für die folgenden Runden nicht mehr gepaart. Falls ein Spieler im Voraus weiß, dass er an einer bestimmten Runde nicht teilnehmen kann, wird seine Abwesenheit als Niederlage ohne zusätzliche Strafen gewertet, sofern nicht anders angegeben. TOs müssen sicherstellen, dass Ergebnisse und Paarungen rechtzeitig veröffentlicht werden und dass die Spieler ihre Punkte vor der nächsten Runde überprüfen.

5.3.6 Fehler und Anpassungen

Falls Fehler in den Ergebnissen oder Paarungen entdeckt werden, können TOs Anpassungen vornehmen, solange dies den Turnierablauf nicht übermäßig verzögert. Fehler, die außerhalb der Kontrolle des TO liegen und erhebliche Änderungen der veröffentlichten Paarungen erfordern, werden nach Ermessen des TO behandelt. Die Spieler sind dafür verantwortlich, ihre Ergebnisse und Paarungen zu überprüfen, um deren Richtigkeit zu gewährleisten.

5.3.7 Teilnahme und Platzierung

Spieler, die weniger als 50 % der Turnirrunden absolvieren, können aus der endgültigen Wertung ausgeschlossen werden, obwohl ihre Ergebnisse weiterhin für die NAF-Rangliste und zu historischen Zwecken erfasst werden. Spieler, die mindestens 50 % ihrer Spiele bestreiten, müssen mit ihren Ergebnissen sowohl in der Turnierwertung als auch in der NAF-Rangliste berücksichtigt werden.

5.4 Schiedsrichter

TOs können als Schiedsrichter fungieren, insbesondere bei kleinen Turnieren. Für größere Events wird jedoch empfohlen, zusätzliche Schiedsrichter einzusetzen, um eine effiziente Verwaltung und eine schnelle Lösung von Streitfällen zu gewährleisten. Das empfohlene Verhältnis beträgt ein Schiedsrichter pro sechzig Spieler, einschließlich des TO in dieser Berechnung.

Schiedsrichter sind dafür verantwortlich, den reibungslosen Ablauf des Turniers sicherzustellen, Ordnung zu bewahren und den Spielern bei Fragen zu den Regeln, Wertungsbögen und der Zeitverwaltung zu helfen. Sie müssen eng mit dem TO zusammenarbeiten, um Probleme in Echtzeit zu lösen, einschließlich der Schlichtung von Streitigkeiten und der Bewältigung logistischer Herausforderungen.

Vor und nach dem Turnier können Schiedsrichter die Bedingungen des Veranstaltungsortes überprüfen, die Verfügbarkeit der Ausrüstung bestätigen und in Absprache mit dem TO bei der Ausarbeitung zusätzlicher Regeln helfen. Im Falle von Meinungsverschiedenheiten zwischen den Schiedsrichtern und dem TO hat die Entscheidung des TO-Vorrangs. Zudem müssen Schiedsrichter das ordnungsgemäße Ende jeder Runde bestätigen.



5.5 Spielort

Ein gut organisierter Spielort ist entscheidend für ein positives Turnierlebnis. Der Spielbereich muss groß genug sein, um alle Teilnehmer bequem unterzubringen, und sollte Barrierefreiheit sowie Mobilitätsaspekte berücksichtigen, wie z. B. stufenlosen Zugang oder Rampen, falls erforderlich. Ersatz-Spielfelder und Uhren sollten für den Notfall bereitgestellt werden. Zudem müssen angemessene sanitäre Einrichtungen vorhanden sein, idealerweise ausschließlich für die Spieler reserviert.

Es sollte einen dedizierten Organisationsbereich geben, in dem der TO und das Personal die Logistik verwalten können, ohne von Spielern gestört zu werden. Falls der Veranstaltungsort kommerzielle Bereiche oder Händlerstände umfasst, dürfen diese nicht in den Spielbereich eindringen oder die Teilnehmer stören. Beleuchtung, Belüftung und allgemeiner Komfort müssen für längere Spielzeiten geeignet sein, um allen Teilnehmern ein positives Erlebnis zu ermöglichen.

5.6 Ausrüstung

Eine angemessene Ausstattung ist für den reibungslosen Ablauf eines Turniers unerlässlich. Die Spieler müssen frühzeitig über die Erwartungen an ihre Ausrüstung (z. B. Spielfelder) informiert werden, und die TOs müssen sicherstellen, dass der Veranstaltungsort mit den erforderlichen Ressourcen ausgestattet ist, um Mängel oder Schäden an Gegenständen zu beheben.

5.6.1 Miniaturen

Die Miniaturen müssen die Rasse ihres Teams eindeutig repräsentieren, wobei die Positionsrollen leicht zu identifizieren sein sollten. Obwohl es nicht verpflichtend ist, wird empfohlen, dass die Miniaturen mit mindestens drei Farben bemalt sind, um die Ästhetik des Turniers zu verbessern. Die Miniaturen sollten in der Regel eine Größe zwischen 28 mm und 32 mm haben, um die Kompatibilität mit den standardmäßigen Blood-Bowl-Spielfeldern zu gewährleisten.

5.6.2 Würfel

Die im Turnier verwendeten Würfel müssen auch aus der Entfernung leicht lesbar sein. Falls ein Logo auf den Würfeln gedruckt ist, sollte es üblicherweise die „6“ ersetzen. Würfel mit Logos auf anderen Seiten sind nicht empfohlen, um Verwirrung zu vermeiden. Teilnehmer werden ermutigt, offizielle Würfel von Games Workshop oder der NAF zu verwenden oder speziell für das Turnier bereitgestellte Würfel zu nutzen. Falls gewünscht, kann der TO festlegen, dass nur die für das Turnier bestimmten Würfel verwendet werden dürfen.

Die Verwendung von Würfeltürmen, Bechern oder Würfelmatten wird empfohlen, um gleichmäßige und faire Würfe zu gewährleisten. Zudem sollten die Würfel geteilt werden, falls einer der Trainer dies während eines Spiels verlangt.

5.6.3 Spielfelder

Es wird empfohlen, Spielfelder zu verwenden, die für 32-mm-Miniaturen ausgelegt sind, auch wenn ältere Spielfelder für 28-mm-Modelle zulässig sind. Die Reservebänke sollten deutlich markierte Bereiche für Reservespieler, KOs, Verletzte und tote Miniaturen aufweisen. Die Einbeziehung von Bereichen für hinausgestellte Spieler ist optional, aber empfehlenswert. Die Reservebänke sollten außerdem Indikatoren für Runden, Wiederholungswürfe und andere Spielzustände enthalten. Es wird TOs geraten, Ersatz-Spielfelder bereitzuhalten, um eventuelle Ausrüstungsprobleme der Teilnehmer zu lösen.



5.6.4 Uhren

Schachuhr, ob physisch oder als App, müssen auf Wunsch eines der Trainer verfügbar sein und gemäß den Turnierregeln konfiguriert werden. Diese Uhren können Zeitlimits pro Zug setzen oder eine Gesamtzeit pro Spieler zuweisen. Die TOs müssen sicherstellen, dass die Teilnehmer die Uhrenregeln verstehen und dass Ersatzuhren bei Bedarf verfügbar sind.

Auf der NAF-Website ist ein Leitfaden zur Zeitverwaltung für TOs und Trainer verfügbar, der Vorschläge zur Implementierung von Timern enthält.

5.6.5 Tische und Stühle

Die Tische müssen groß genug sein, um Spielfelder, Reservebänke, Würfel und anderes Zubehör bequem unterzubringen. Die Stühle sollten ausreichenden Halt und Komfort für längere Spielzeiten bieten. Die TOs müssen sicherstellen, dass Ersatzstühle vorhanden sind, falls sie beschädigt werden oder zusätzliche Gäste Platz benötigen.

Die TOs sollten die Spieler daran erinnern, ihre benötigten Materialien mitzubringen. Dennoch sollten Ersatzartikel wie Spielfelder, Würfel und Marker bereitstehen, um unerwartete Probleme zu lösen. Durch die Bereitstellung eines gut ausgestatteten Veranstaltungsortes tragen die TOs zum Gesamterfolg und zur Professionalität des Turniers bei.

5.7 Anforderungen nach dem Turnier

Die TOs sind dafür verantwortlich, die Turnierergebnisse, einschließlich Spielberichte, Turnierstatistiken, Gesamtsieger und andere Preisträger, spätestens einen Monat nach Turnierende einzureichen. Eine fristgerechte Einreichung ist entscheidend, um die NAF-Ranglisten und Trainerseiten aktuell zu halten. Die Nichteinhaltung dieser Frist kann dazu führen, dass der TO überprüft wird und währenddessen keine von der NAF sanktionierten Turniere organisieren darf.

Bei erwarteten Verzögerungen oder Problemen sollte der TO so früh wie möglich seinen RC kontaktieren. Falls nach der Einreichung Fehler im Turnierbericht entdeckt werden, muss der TO auch umgehend den RC oder TD informieren, um das Problem zu lösen und zu korrigieren.

Wenn das Turnier Teil einer größeren Turnierserie ist, wie in den NAF-Turnierserienrichtlinien festgelegt, muss der TO die Ergebnisse ebenfalls an den Serienorganisator gemäß den Regeln und Fristen der Serie übermitteln.

Obwohl es nicht verpflichtend ist, wird dringend empfohlen, dass die TOs das Feld „Turnierbericht“ (über den „Bearbeiten“-Link in der Turnierliste zugänglich) nutzen, um besondere und denkwürdige Momente des Events zu teilen.

5.8 Besondere Überlegungen für große Turniere

Große Turniere, definiert als Veranstaltungen mit 100 oder mehr Teilnehmern, müssen die allgemeinen Turniervorschriften einhalten und gleichzeitig zusätzliche logistische und organisatorische Anforderungen berücksichtigen, die sich aus ihrer Größe ergeben. Diese Maßnahmen gewährleisten den Komfort, die Sicherheit und den reibungslosen Ablauf solcher Großveranstaltungen.

5.8.1 Anforderungen an den Spielort

Der Spielort eines großen Turniers sollte idealerweise in oder in der Nähe eines Hotels oder anderer Unterkünfte liegen, um die Anreise der Teilnehmer zu minimieren. Falls keine ausreichenden Unterkünfte in der Nähe verfügbar sind, sollten die Organisatoren Informationen bereitstellen oder einen Transport zum Veranstaltungsort organisieren. Der Spielbereich muss geräumig genug sein, um alle Teilnehmer bequem unterzubringen, mit zusätzlichen Bereichen für Spieler, die ihre Spiele bereits beendet haben. Zudem sollte eine Außenfläche vorhanden sein, die als Erholungs- oder Raucherbereich genutzt werden kann.



Der Barservice, ob kostenlos oder kostenpflichtig, sollte entweder direkt vor Ort oder in einer nahegelegenen, leicht zugänglichen Einrichtung verfügbar sein. Mindestens Trinkwasser muss den Teilnehmern zur Verfügung gestellt werden. Falls erforderlich, sollte zudem ein spezieller Bereich für die NAF eingerichtet werden, der sich an einem gut sichtbaren und leicht zugänglichen Ort befindet.

5.8.2 Sicherheit und gesetzliche Verpflichtungen

Die Organisatoren großer Turniere müssen sicherstellen, dass alle Sicherheits- und gesetzlichen Anforderungen des Landes, in dem die Veranstaltung stattfindet, eingehalten werden. Dies kann die Bereitstellung von Erste-Hilfe-Ausrüstung, die Organisation medizinischer Dienste wie Krankenwagen sowie den Abschluss einer Haftpflichtversicherung umfassen. TOs sollten diese Aspekte proaktiv berücksichtigen, um die Sicherheit der Teilnehmer zu gewährleisten und einen reibungslosen Ablauf der Veranstaltung sicherzustellen.

5.9 Teamwettbewerbe

Teamwettbewerbe bestehen aus Gruppen von Spielern, sogenannten Teams, wobei die Ergebnisse der einzelnen Matches zur Gesamtleistung des Teams beitragen. TOs werden ermutigt, die Struktur und Regeln für Teamwettbewerbe im Voraus klar festzulegen, einschließlich der Erwartungen an die Kapitäne und der Verfahren zur Handhabung unvollständiger Teams oder fehlender Spieler.

Der Teamkapitän fungiert als Hauptverbindung zwischen dem Team und dem TO, um eine effiziente Kommunikation und Verwaltung während des Turniers zu gewährleisten. Zu seinen Aufgaben gehören in der Regel die Einreichung und Bestätigung der Teamaufstellung, die Weitergabe von Turnierinformationen an die Teammitglieder, die Überprüfung der Spielbögen sowie die Vertretung des Teams bei Streitfällen oder Einsprüchen. Während Kapitäne ihre Spieler strategisch beraten können – etwa indem sie empfehlen, auf Sieg oder Unentschieden zu spielen –, dürfen sie nicht direkt in Matches eingreifen oder spezifische Aktionen besprechen, es sei denn, die Turnierregeln erlauben dies.

Aufgrund der besonderen Herausforderungen von Teamwettbewerben sollten TOs zusätzliche Planungsschritte einbeziehen, um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten. Dazu gehören gründliche Tests von Software oder Systemen zur Team-Paarung, die Berücksichtigung ungerader Teamzahlen sowie Maßnahmen zur Bewältigung unvorhergesehener Situationen, beispielsweise durch Ersatztrainer oder Lösungen für unvollständige Teams.

6 VERHALTEN UND RICHTLINIEN DER VERANSTALTUNG

6.1 Verhaltenskodex

Die Teilnahme an einem von der NAF sanktionierten Turnier setzt voraus, dass TOs, Schiedsrichter und Spieler den Verhaltenskodex der NAF anerkennen und einhalten. Dieser Kodex legt die Erwartungen an respektvolles und sportliches Verhalten, Fairplay sowie die Einhaltung der Turnierregeln fest. Verstöße gegen den Kodex können disziplinarische Maßnahmen nach sich ziehen, wie in der Berufungsverfahrensregelung beschrieben.

Den Teilnehmern wird empfohlen, den Leitfaden für bewährte Praktiken zu konsultieren, der Themen von der Spielvorbereitung bis zur Etikette nach dem Spiel abdeckt. Dazu gehören unter anderem klare Kommunikation, der Umgang mit Würfeln, die Förderung von Inklusion sowie der respektvolle Umgang mit Gegnern, Schiedsrichtern und Organisatoren. TOs können auf diesen Leitfaden verweisen oder ihn den Teilnehmern im Vorfeld zur Verfügung stellen.

Die TOs sollten die Bedeutung des Verhaltenskodex während der Eröffnungsbesprechung des Turniers hervorheben, um sicherzustellen, dass alle Teilnehmer seine Relevanz sowie die möglichen Konsequenzen bei Nichteinhaltung verstehen.



6.2 Streitfälle und Einsprüche

Streitfälle, die während des Turniers auftreten, müssen umgehend vom TO und den Schiedsrichtern behandelt werden, wobei sie ihr Bestes tun sollten, um Probleme fair und freundschaftlich zu lösen. TOs haben das Ermessen, Entscheidungen zu treffen, wenn Fragen nicht ausdrücklich durch die Turnierregeln oder den NAF-Verhaltenskodex abgedeckt sind. Falls ein RC oder NC anwesend ist, wird empfohlen, dass er bei der Mediation komplexer Streitfälle unterstützt. Alle Vorfälle sollten dokumentiert und ein Bericht an den RC oder NC nach der Veranstaltung gesendet werden, falls das Problem nicht vor Ort gelöst werden konnte.

Wenn ein Teilnehmer glaubt, dass seine Rechte gemäß dem NAF-Verhaltenskodex verletzt wurden, kann er die Entscheidung des TO oder Schiedsrichters beim RC oder NC anfechten. Dazu muss er eine detaillierte Schilderung des Vorfalls sowie relevante Beweise vorlegen. Der RC oder NC wird nach Möglichkeit eingreifen und ungelöste Probleme an das NAF-Komitee zur Prüfung weiterleiten. Beschwerden an das NAF-Komitee müssen die Kontaktdaten des Beschwerdeführers, eine kurze Beschreibung des mutmaßlichen Verstoßes und unterstützende Dokumente enthalten.

Das NAF-Komitee wird eingereichte Beschwerden prüfen, bei Bedarf eine Untersuchung durchführen und eine Entscheidung treffen. Falls ein Verstoß bestätigt wird, können Sanktionen von Verwarnungen über die Disqualifikation von NAF-Events für einen bestimmten Zeitraum bis hin zu Online-Beschränkungen oder dem Ausschluss aus der NAF reichen. Entscheidungen können beim NAF-Ethikkomitee angefochten werden.

6.3 Medien und Datenschutz

TOs müssen sich der medienbezogenen und datenschutzrechtlichen Aspekte bewusst sein, um sicherzustellen, dass die Rechte der Teilnehmer respektiert werden, während gleichzeitig die Veranstaltung gefördert wird. Fotografien und Videoaufnahmen können zur Dokumentation des Turniers verwendet werden, jedoch müssen die Teilnehmer im Voraus darüber informiert werden. Es wird empfohlen, eine Medien-Einverständniserklärung in den Anmeldeprozess aufzunehmen und die Teilnehmer zu Beginn der Veranstaltung daran zu erinnern.

Teilnehmer, die nicht fotografiert oder gefilmt werden möchten, müssen den TO darüber informieren, und ihre Wünsche müssen respektiert werden. Ebenso müssen persönliche Daten, die während der Anmeldung erhoben werden, wie Namen, Kontaktdaten oder NAF-Nummern, sicher behandelt und ausschließlich zu administrativen Zwecken genutzt werden. TOs müssen sicherstellen, dass diese Informationen nicht ohne ausdrückliche Zustimmung an Dritte weitergegeben werden und nur so lange gespeichert bleiben, wie sie für die Streitfalllösung oder Turnierberichte erforderlich sind.

TOs werden ermutigt, soziale Medien zu nutzen, um das Turnier zu bewerben, Erfolge zu feiern und Updates zu teilen. Bei der Veröffentlichung von Fotos oder Videos online dürfen jedoch Teilnehmer, die keine Zustimmung zur Mediennutzung gegeben haben, nicht identifizierbar sein. Personen dürfen nur mit ihrer Erlaubnis markiert werden. Falls ein Turnier Livestreams oder Spielübertragungen beinhaltet, müssen die Teilnehmer im Voraus informiert und ihr Einverständnis eingeholt werden. Es ist sicherzustellen, dass private Informationen, wie persönliche Daten auf Spielberichten, in den Übertragungen nicht sichtbar sind.

7 NAF-GESCHENKE UND TROPHÄEN

7.1 NAF-Geschenke

Die NAF ist bestrebt, jährlich Geschenke für die Anmeldung und Verlängerung von Mitgliedschaften bereitzustellen, sofern dies möglich ist. TOs und Spieler, die NAF-Würfel oder Marker benötigen, sollten sich rechtzeitig mit ihrem RC in Verbindung setzen, um die Verfügbarkeit zu klären. Jegliche erhaltenen Geldbeträge oder verteilten Würfel gelten als Eigentum der NAF. Die festgelegten Empfänger der Würfel und Mitgliedsbeiträge sind dafür verantwortlich, überschüssige Würfel zurückzugeben und sicherzustellen, dass gesammelte Gelder fristgerecht eingezahlt werden.



7.2 Einzelne Trophäen

Die NAF-Einzeltrophäen können dem Gewinner jedes regulären Blood Bowl-Turniers (Classic oder BB2020) verliehen werden, sofern die Veranstaltung die Mindestteilnahmeanforderungen erfüllt. Für Turniere mit vier oder mehr Runden ist eine Mindestanzahl von 12 bei der NAF registrierten Trainern erforderlich. Für Turniere mit drei Runden beträgt das Minimum 24 registrierte Trainer. Die Trophäe ist ein kleiner Schild, der aus Harz oder Metalllegierung (je nach Region) gefertigt ist, mit dem NAF-Logo. Die RCs verteilen diese Trophäen auf Anfrage an die TOs.

7.3 NAF-Teamtrophäen

Die NAF-Teamtrophäen können dem Gewinnerteam jedes regulären Blood Bowl-Turniers (Classic oder BB2020) verliehen werden, das ein Team-basiertes Format verwendet, vorausgesetzt, die Veranstaltung erfüllt die Mindestteilnahmeanforderungen. Die Teamtrophäe besteht aus drei kleinen Schilden, die aus Harz gefertigt sind und das NAF-Logo tragen. Diese Trophäen werden vom RC auf Anfrage an die TOs verteilt.

Die erforderliche Teilnehmerzahl hängt von der Anzahl der Spieler pro Team und der Anzahl der gespielten Runden ab, wie in der folgenden Tabelle dargestellt. Es wird empfohlen, dass TOs diese Teilnahmeanforderungen sorgfältig prüfen, wenn sie Turniere im Teamformat planen, um die Berechtigung für die NAF-Teamtrophäen sicherzustellen. Um die zusätzlichen Kosten für die Teamtrophäen zu decken, erhebt die NAF eine Gebühr von 5 USD, EUR oder GBP pro Trophäe.

Squad size	Required number of NAF members	
	3 rounds	4 or more rounds
2	48	24
3	72	36
4	96	48
5	120	60
6	144	72
7	168	84
8	192	96