



# REGIONALPOKAL

## REGELN FÜR DAS ORGANISED PLAY

SAISON III – ZULETZT AKTUALISIERT AM 3. APRIL 2017

### EINFÜHRUNG

In Guild-Ball-Turnieren messen sich Spieler in einer Reihe kompetitiver Partien, in denen sie ihr Können gegeneinander auf die Probe stellen, um herauszufinden, wer mit dem Ansehen und Ruhm des Sieges vom Platz geht und wer auf die Verliererbank geschickt wird.

### PFLICHTEN DES T.O.

#### LOGISTIK

Der T.O. (Turnier-Organisator) ist verantwortlich dafür, dass das Event reibungslos verläuft. Dies erfordert einige Vorarbeit im Vorfeld des Turniers. Der TO hat dafür zu sorgen, dass eine ausreichende Anzahl Spieltische und Gelände (offizielle Guild-Ball-Spielmatten von Steamforged Games sind über Ulisses Spiele erhältlich und werden empfohlen) sowie genügend Platz zum Spielen zur Verfügung stehen. Jedes Spiel findet auf einem 36 Zoll x 36 Zoll großen Feld oder einer offiziellen Guild-Ball-Spielmatte von Steamforged Games in entsprechender Größe statt.

Bei der Vorbereitung des Turniers muss der TO eine Uhrzeit zum Beginn des Events, die Rundenzeiten, Endzeiten und etwaige Preise festlegen. Guild-Ball-Turnierspiele werden mit Hilfe von sowohl Schach- als auch Stoppuhren gespielt. Der TO hat davon eine ausreichende Anzahl zur Verfügung zu stellen. Bedenke, dass Smartphones Zugriff auf Apps haben, die beide dieser Funktionen erfüllen können.

#### GELÄNDE & UNTERGRÜNDE

Vor Beginn des Turniers ist es die Pflicht des TO, das Gelände und die Untergründe auf allen im Turnier verwendeten Feldern aufzubauen. Der TO hat dabei dafür zu sorgen, möglichst ausgewogene Spielbedingungen zu schaffen.

Als generelle Regel sollte ein Guild-Ball-Feld vier bis sechs Gelände- und Untergrundstücke umfassen, die gleichmäßig verteilt werden und von denen sich kein Teil in den Aufstellungszonen der Spieler befindet. Es wird eine Mischung aus unterschiedlichen Gelände- und Untergrundtypen empfohlen.

#### EINSCHRÄNKUNGEN:

- Mindestens 50% oder mehr (aufgerundet) der Gelände- und Untergrundstücke je Feld müssen ‚Hindernisse‘ sein.
- Es darf sich nicht mehr als 1 ‚Wald‘ und 1 ‚Barriere‘ auf jedem Feld befinden.
- ‚Hindernisse‘ dürfen nicht größer sein als 3" auf 3".
- ‚Barrieren‘ dürfen nicht größer sein als 4" auf 4".
- ‚Schwieriger Untergrund‘ und ‚Wälder‘ dürfen nicht länger oder breiter sein als 6".
- ‚Schneller Untergrund‘ darf nicht länger oder breiter sein als 3".
- Darüber hinaus muss ‚schneller Untergrund‘ komplett innerhalb von 6" von einer Kante des Felds platziert werden.
- Kein Gelände oder Untergrund darf innerhalb von 6" um ein anderes Stück Gelände oder Untergrund oder einen Torpfeiler platziert werden.

In kompetitiven Guild-Ball-Turnieren stellen die Gilden sicher, dass sie Felder finden, auf denen ihre Mannschaften ohne unpassende Einschränkung durch schlecht platzierte Bäume spielen können. Immerhin kommen die Zuschauer des Spiels wegen und nicht wegen der Gartenarbeit. Dies ist der Grund für die oben beschriebenen Einschränkungen!

## PAARUNGEN, FREILOSE UND UNGERADE SPIELERANZAHL

Der TO sollte dafür sorgen, dass ein Ersatzspieler zur Verfügung steht, um Freilose zu vermeiden – das Spielerlebnis ist für alle Beteiligten angenehmer, wenn niemand warten muss.

Die Paarungen für Runde 1 müssen vom TO zufällig bestimmt werden. Allerdings kann der TO entscheiden, Paarungen so anzupassen, dass Spieler aus derselben Spielgruppe nicht aufeinandertreffen. Wird diese Entscheidung getroffen, gilt sie nur für die erste Runde.

Ab Runde 2 sollten die Paarungen zufällig erfolgen, und zwar unter Spielern mit derselben Turnierpunktezah. Gibt es eine ungerade Anzahl an Spielern mit derselben Turnierpunktezah, wird ein zufälliger Spieler aus der Gruppe mit den nächstniedrigeren Turnierpunkten ausgewählt, um den freien Platz zu füllen. Ein TO sollte soweit wie möglich verhindern, im Laufe eines Turniers dieselben Spieler mehrmals aufeinandertreffen zu lassen.

Im Falle einer ungeraden Spieleranzahl erhält in jeder Runde je ein Spieler ein Freilos. Dieser Spieler erhält 10 Turnierpunkte (einen Sieg) und [6] SP. In der ersten Runde ermittelt der TO zufällig, welcher Spieler das Freilos erhält. In darauffolgenden Runden wählt der TO einen unter jenen Spielern aus, die die niedrigsten Gesamt-Turnierpunkte besitzen. Der TO hat dafür Sorge zu tragen, dass derselbe Spieler nicht mehr als ein Freilos pro Event erhält.

Dem TO stehen viele Turniersoftware-Pakete zur Verfügung. Wir empfehlen das System Tiebreak. Für die Verwendung von Tiebreak ist eine aktive Internetverbindung erforderlich.

## SCHIEDSRICHTER

Der TO hat dafür zu sorgen, dass eine angemessene Anzahl an Schiedsrichtern anwesend ist, um die Spiele zu beaufsichtigen und beim Eintragen von Daten behilflich zu sein. Bei den meisten Events dient der TO als oberster Schiedsrichter, allerdings kann der TO eine andere Person zum obersten Schiedsrichter ernennen.

Wenn er Entscheidungen trifft, sollten die Schiedsrichter das Guild Ball Saison III Regelbuch, das Guild Ball-Errata-Dokument und das Guild Ball Rules Clarifications Forum berücksichtigen. Können sie auf Grund dieser Informationsquellen keine Entscheidung fällen, sollten sie die Frage an den obersten Schiedsrichter weiterreichen. Sollte ein Spieler mit der Entscheidung eines Schiedsrichters nicht einverstanden sein, kann er darum bitten, dass der oberste Schiedsrichter an den Tisch kommt. Der oberste Schiedsrichter hat allerdings das letzte Wort und Spieler, die dem Entscheid des obersten Schiedsrichters nicht Folge leisten, verlieren das aktuelle Spiel sofort.

## PREISE FÜR BEMALUNG UND MODELLBAU

Bei Turnieren geht es nicht nur ums Gewinnen, sondern sie dienen auch der Zurschaustellung der wunderschön bemalten und umgebauten Mannschaften der Spieler. Entscheidet ein TO, dass auf seinem Event die ‚Beste Bemalung‘ und das ‚Beste Tor‘ ausgezeichnet werden, ist es am einfachsten, wenn sich der TO und die Schiedsrichter die Mannschaften und Tormarker der Teilnehmer ansehen und die Gewinner gemeinsam wählen. Eine alternative Option ist es, alle Spieler des Turniers darüber abstimmen zu lassen, wer die Preise erhalten soll; hierfür gibt es einen Abschnitt auf den Spielberichtsbögen.

Bei einem Turnier auftragsbemalte Miniaturen zu verwenden, ist vollkommen in Ordnung. Allerdings sind die Modelle und der Torpfeiler eines Spielers nur dann für die Preise für Bemalung und Modellbau zugelassen, wenn er alle Miniaturen selbst bemalt hat. In dieser Hinsicht erwarten wir nicht weniger als absolute Ehrlichkeit von den teilnehmenden Spielern.

# PFLICHTEN DER SPIELER

---

Spieler sind dafür verantwortlich, ihre eigenen Modelle, Profilkarten, Würfel, Maßbänder, Marker, Tokens und Schablonen, die zum Spielen erforderlich sind, mitzubringen. Es obliegt dem Spieler, Spieleffekte mit den passenden Tokens oder Schablonen darzustellen; ist ein Token oder eine Schablone nicht vorhanden, ist der Effekt nicht vorhanden.

Bei Guild-Ball-Turnieren müssen alle Tokens, einschließlich Einfluss, auf dem Feld ausgelegt werden, immer neben dem jeweiligen Modell und mit klar ersichtlicher Beschriftung.

Spielern ist es gestattet, Apps auf einem Tablet oder Smartphone zum Nachhalten von Schaden zu verwenden. In jedem Spiel, bei dem ein Spieler eine Smartphone-App zum Nachhalten von Schaden nutzen möchte, muss er seinen Gegner um Erlaubnis fragen. Erhält er die Erlaubnis nicht, müssen normale Profilkarten verwendet werden. Wenn ein Spieler eine Smartphone-App zum Nachhalten von Schaden verwendet und der Akku des Smartphones während des Spiels versagt, woraufhin der aktuell markierte Schaden verloren geht, verliert dieser Spieler sofort das Spiel und sein Gegner erhält die vollen SP.

## MODELLBAU UND BEMALUNG

Die Miniaturen müssen vollständig zusammengebaut sein und auf einer angemessenen Basis stehen, für die das jeweilige Modell ursprünglich entworfen wurde. Alle Modelle müssen vollständig bemalt und die Basen gestaltet sein. Dies bedeutet, dass jedes Modell, einschließlich seiner Basis, mit einer angemessenen Palette an Farben und Schattierungen bemalt sein muss.

Alle Modelle müssen passende Guild-Ball-Miniaturen sein, wobei Umbauten erlaubt sind. Verwendet ein Spieler umgebaute Modelle, muss der Großteil jedes Modells aus Teilen des Guild-Ball-Modells bestehen, das es regeltechnisch darstellt. Das Endergebnis jedes Umbaus muss klar als die beabsichtigte Miniatur erkennbar sein und der Gegner muss vor Beginn eines Spiels auf alle Umbauten hingewiesen werden. Auf Guild-Ball-Turnieren sind keine Proxy- bzw. Ersatzmodelle gestattet.

Ein TO kann nach eigenem Ermessen Ausnahmen von diesen Regeln zulassen. Wir wollen die Kreativität der Spielerschaft nicht einschränken.

Steamforged Games möchte Spieler dazu ermuntern, ihrer Fantasie und ihren Malkünsten freien Lauf zu lassen! Ein Guild-Ball-Tor kann eine Vielzahl an möglichen Formen annehmen: von einer alten Zielscheibe vom Bogenschießstand bis zu einem Kopf auf einem Pfahl ist alles möglich und wir wollen sehen, wie kreativ die Spielerschaft sein kann. Allerdings ist uns bewusst, dass nicht jeder die Zeit oder das Talent hat, sein eigenes Tor zu gestalten, daher dürfen Torpfeiler durch einen 50mm-Token oder eine Basis derselben Größe dargestellt werden.

Modelle, die zum Zeitpunkt des Events noch nicht allgemein veröffentlicht wurden, sind nicht zugelassen, es sei denn, diese Modelle sind am Veranstaltungsort für jeden verkäuflich zu erwerben (wie z.B. Modelle, die auf einer Convention veröffentlicht werden, auf denen auch ein Turnier veranstaltet wird). Alternative Posen von Modellen (wie diejenigen, die im Zuge des Guild-Ball-Kickstarters erhältlich waren) sind auf Turnieren zugelassen.

## SPORTSGEIST

Ein faires und ehrliches Spielumfeld ist erforderlich, damit jeder Spaß haben kann. Spieler müssen sich präzise an die Regeln des Spiels halten und vollkommen mit ihren Gegnern kooperieren, um jegliche Fragen ehrlich zu beantworten, die sich im Verlauf eines Spiels ergeben. Die Spieler sind darüber hinaus auch dafür verantwortlich, ihre Gegner an demselben Standard zu messen.

Manchmal kann es bei einem Turnier dazu kommen, dass wir im Vorwochenendstress die einfachsten Dinge vergessen. Im Falle von Würfeln und Schablonen, Maßbändern und Tokens möchten wir unsere Spielerschaft darum bitten, diesen vergesslichen (oder unorganisierten!) Mitgliedern auszuhelfen und Mittel mit Gegnern zu teilen, die versehentlich ihre Materialien vergessen haben.

Modelle werden manchmal im normalen Verlauf eines Spiels aus Versehen verschoben. Dazu kann es kommen, wenn ein Modell von Würfeln getroffen oder anderweitig angestoßen wird. In solchen Situationen sei ein kleines Maß an Ungenauigkeit beim Zurückstellen von Modellen gestattet, damit der Spielfluss nicht unnötig beeinträchtigt wird. Spieler sollten dieses Mindestmaß jedoch nicht ausnutzen und sie müssen die erforderlichen Hilfsmittel einsetzen, um sicherzustellen, dass das Spiel so präzise wie möglich geführt wird. Übermäßige Kraft beim Platzieren von Materialien, um andere Materialien absichtlich zu bewegen, ist ausdrücklich verboten. Im Falle einer Meinungsverschiedenheit hat der oberste Schiedsrichter das letzte Wort und sollte im Zweifel gegen den fehlbaren Spieler entscheiden.

Spieler haben freundlich und höflich mit ihren Gegnern, dem TO und allen Schiedsrichtern umzugehen. Können Spieler diesen Standards nicht entsprechen, darf der oberste Schiedsrichter entscheiden, dass sie ihr aktuelles Spiel sofort verlieren oder disqualifiziert werden. Der oberste Schiedsrichter kann darüber hinaus jeden Spieler für unangemessenes Benehmen disqualifizieren, etwa für Schikanieren, Beleidigen, ständige Regelstreitigkeiten oder Betrug. Disqualifizierte Spieler sind zu keinerlei Preisen oder Trophäen berechtigt und dürfen nicht weiter am Event teilnehmen.

Auf der anderen Seite, da Spieler im Allgemeinen ziemlich tolle Leute sind, kann einem TO ein außergewöhnlicher Akt der Sportlichkeit unterkommen. Sollte dies vorkommen, steht es TOs jederzeit frei, derartige Leistungen mit einem Preis für Sportsgeist zu würdigen.

# FORMATE

## VORSAISON-FREUNDLICH

Dieses Format ist für kleinere, einsteigerfreundliche Turniere, mit dem Schwerpunkt auf Einfachheit und unkompliziertes Spielen.

### TURNIERLÄNGE:

Vorsaison-freundliche Turniere werden gespielt, bis ein Spieler am Ende einer Turnierrunde mehr Turnierpunkte hat als alle anderen Spieler oder bis die maximale Anzahl an zuvor festgelegten Runden gespielt wurde, je nach dem, was zuerst eintritt. Die folgende Tabelle soll dabei helfen zu bestimmen, wie viele Runden üblicherweise erforderlich sind:

Spieleranzahl	Runden
8 oder weniger	Event mit 3 Runden
9 bis 16	Event mit 4 Runden
17 bis 32	Event mit 5 Runden
33 bis 64	Event mit 6 Runden
65 bis 128	Event mit 7 Runden

### SIEGBEDINGUNG:

Spiele werden bis zu einer Siegbedingung von [12] SP gespielt.

### MANNSCHAFTSLISTENGRÖSSE:

Um eine Mannschaftsliste zusammenzustellen, wählt ein Spieler eine Gilde aus und wählt 6 Modelle, die für die jeweilige Gilde spielen dürfen. Diese Mannschaftsliste muss aus 1 [Kapitän]-Modell, 1 [Maskottchen]-Modell und 4 Mannschaftsmitgliedern bestehen, die alle für die jeweils ausgewählte Gilde spielen.

Spieler, die nicht die Gewerkschaft als ihre Gilde ausgewählt haben, dürfen nur ein einzelnes zulässiges Gewerkschaft-Modell in ihre Mannschaftsliste aufnehmen.

### SPIELLISTENAUSWAHL:

Ein Spieler nutzt seine Mannschaftsliste aus 6 Modellen in jedem Spiel.

### ZEITVORGABE:

Schachuhren sind in diesem Format nicht obligatorisch, aber falls der TO sich für Schachuhren entscheidet, sollten sie auf 50 Minuten pro Spieler eingestellt werden.

Die Admin- bzw. Verzugszeit beläuft sich auf insgesamt 20 Minuten, wobei Spielern, die in Verzug gekommen sind, Aktivierungen von 1 Minute gestattet sind.

Die Rundenlänge beläuft sich auf insgesamt 120 Minuten.

# REGIONAL CUP

Für die meisten Guild-Ball-Events empfehlen wir das Format des Regionalpokals. Der Regionalpokal wird auch für die Turniere der Nationalen Meisterschaften verwendet.

Turnierlänge:

Regionalpokal-Turniere werden gespielt, bis ein Spieler am Ende einer Turnierrunde mehr Turnierpunkte hat als alle anderen Spieler oder bis die maximale Anzahl an zuvor festgelegten Runden gespielt wurde, je nach dem, was zuerst eintritt. Die folgende Tabelle soll dabei helfen zu bestimmen, wie viele Runden üblicherweise erforderlich sind:

<b>Spieleranzahl</b>	<b>Runden</b>
8 oder weniger	Event mit 3 Runden
9 bis 16	Event mit 4 Runden
17 bis 32	Event mit 5 Runden
33 bis 64	Event mit 6 Runden
65 bis 128	Event mit 7 Runden

## SIEGBEDINGUNG:

Spiele werden bis zu einer Siegbedingung von [12] SP gespielt.

## MANNSCHAFTSLISTENGRÖSSE:

Um eine Mannschaftsliste zusammenzustellen, wählt ein Spieler eine Gilde aus und wählt 9 Modelle, die für die jeweilige Gilde spielen dürfen. Diese Mannschaftsliste muss aus 1-2 [Kapitän]-Modellen, 1-2 [Maskottchen]-Modellen und 4-7 Mannschaftsmitgliedern bestehen, die alle für die jeweils ausgewählte Gilde spielen.

Spieler dürfen sowohl eine Original- als auch eine Erfahrene Version eines einzelnen Modells mit demselben Namen für ihre Mannschaftsliste aus 9 Modellen auswählen.

Spieler, die nicht die Gewerkschaft als ihre Gilde ausgewählt haben, dürfen nur ein einzelnes zulässiges Gewerkschaft-Modell in ihre Mannschaftsliste aufnehmen.

## SPIELLISTENAUSWAHL:

In Schritt D der Turnier-Vorbereitungsabfolge werfen beide Spieler einen Würfel, wobei bei Gleichstand nochmals gewürfelt wird. Der Gewinner entscheidet, ob er entweder der ‚Anstoßende Spieler‘ und wer der ‚Empfangende Spieler‘ sein möchte. Sobald der Sieger feststeht, geht es mit den folgenden Schritten weiter:

- Der Empfangende Spieler entscheidet sich für ein Modell aus seiner Mannschaftsliste, das am Spiel teilnimmt und legt die Karte des Modells auf den Tisch.
- Der Anstoßende Spieler entscheidet sich für ein Modell aus seiner Mannschaftsliste, das am Spiel teilnimmt und legt die Karte des Modells auf den Tisch.

Diese Schritte werden so lange fortgesetzt, bis beide Spieler jeweils 6 Modelle auf dem Tisch liegen haben, die am Spiel teilnehmen. Bedenke, dass 1 [Kapitän]-Modell und 1 [Maskottchen]-Modell obligatorische Auswahlen für jede Mannschaft sind. Bedenke darüber hinaus, dass nur eine Version eines Modells mit demselben Namen für jede Mannschaft ausgewählt werden darf.

Danach wird die Turnier-Vorbereitungsabfolge mit Schritt E fortgesetzt.

## ZEITVORGABE:

Schachuhren sollten auf 45 Minuten pro Spieler eingestellt werden.

Die Admin- bzw. Verzugszeit beläuft sich auf insgesamt 20 Minuten, wobei Spielern, die in Verzug gekommen sind, Aktivierungen von 1 Minute gestattet sind.

Die Rundenlänge beläuft sich auf insgesamt 100 Minuten.

## ALTERNATIVE FORMATE:

In Regionalpokal-Turnieren haben TOs die Möglichkeit, anstelle der oben vorgestellten Option zur Mannschaftslistenauswahl die folgende Spiellistenauswahl zu verwenden:

Nachdem sie die Mannschaftslisten ausgetauscht und Gildenkomplotte gemäß der Turnier-Vorbereitungsabfolge ausgewählt haben, schreiben beide Spieler im Geheimen auf, welche sechs Modelle sie im Spiel verwenden wollen, und decken diese Wahl dann gleichzeitig auf. Bedenke, dass 1 [Kapitän]-Modell und 1 [Maskottchen]-Modell obligatorische Auswahlen für jede Mannschaft sind. Bedenke darüber hinaus, dass nur eine Version eines Modells mit demselben Namen für jede Mannschaft ausgewählt werden darf.

Danach werfen beide Spieler einen Würfel, wobei bei Gleichstand nochmals gewürfelt wird. Der Gewinner entscheidet, ob er entweder der ‚Anstoßende Spieler‘ und wer der ‚Empfangende Spieler‘ sein möchte. Sobald der Sieger feststeht, wird die Turnier-Vorbereitungsabfolge mit Schritt E fortgesetzt.

# GUILD-BALL-TEAMTURNIER

---

## TEAM CONSTRUCTION

Ein Team besteht aus 3 Spielern. Jeder Spieler in einem Team bekommt eine der folgenden Rollen zugewiesen: Stürmer, Flügelspieler oder Mittelfeldspieler. Nominiert einen Spieler als Teamkapitän. Der Teamkapitän ist für die Teambögen und andere organisatorische Aufgaben zuständig. Jede Runde stellen sich Stürmer, Flügelspieler und Mittelfeldspieler ihren jeweiligen Gegenstücken derselben Rolle aus den anderen Teams und spielen ein Standardspiel Guild Ball. Das Team, das mindestens 2 der 3 Spiele gewinnt, ist der Sieger. Das Team, das die Runde gewinnt, erzielt 10 TP. Bei diesem Format erzielen Spieler keine individuellen TP.

## MANNSCHAFTSLISTENGRÖSSE:

Spieler sollten eine Mannschaftsliste aus 9 Modellen erstellen, die aus 1-2 [Kapitän]-Modellen, 1-2 [Maskottchen]-Modellen und 4-7 zulässige Mannschaftsmitgliedern besteht, die alle für dieselbe Gilde spielen wie das [Kapitän]-Modell.

Spieler dürfen sowohl eine Original- als auch eine Erfahrene Version eines einzelnen Modells mit demselben Namen für ihre Mannschaftsliste aus 9 Modellen auswählen.

Spieler, die nicht die Gewerkschaft als ihre Gilde ausgewählt haben, dürfen nur ein einzelnes zulässiges Gewerkschaft-Modell in ihre Mannschaftsliste aufnehmen.

## SPIELLISTENAUSWAHL:

In Schritt D der Turnier-Vorbereitungsabfolge werfen beide Spieler einen Würfel, wobei bei Gleichstand nochmals gewürfelt wird. Der Gewinner entscheidet, ob er entweder der ‚Anstoßende Spieler‘ und wer der ‚Empfangende Spieler‘ sein möchte. Sobald der Sieger feststeht, geht es mit den folgenden Schritten weiter:

- Der Empfangende Spieler entscheidet sich für ein Modell aus seiner Mannschaftsliste, das am Spiel teilnimmt und legt die Karte des Modells auf den Tisch.
- Der Anstoßende Spieler entscheidet sich für ein Modell aus seiner Mannschaftsliste, das am Spiel teilnimmt und legt die Karte des Modells auf den Tisch.

Diese Schritte werden so lange fortgesetzt, bis beide Spieler jeweils 6 Modelle auf dem Tisch liegen haben, die am Spiel teilnehmen. Bedenke, dass 1 [Kapitän]-Modell und 1 [Maskottchen]-Modell obligatorische Auswahlen für jede Mannschaft sind. Bedenke darüber hinaus, dass nur eine Version eines Modells mit demselben Namen für jede Mannschaft ausgewählt werden darf.

Danach wird die Turnier-Vorbereitungsabfolge mit Schritt E fortgesetzt.

## ZEITVORGABE:

Schachuhren sollten auf 45 Minuten pro Spieler eingestellt werden.

Die Admin- bzw. Verzugszeit beläuft sich auf insgesamt 20 Minuten, wobei Spielern, die in Verzug gekommen sind, Aktivierungen von 1 Minute gestattet sind.

Die Rundenlänge beläuft sich auf insgesamt 100 Minuten.

# TURNIERREGELN

## VERWENDUNG VON ZEITMESSGERÄTEN

Bei Guild-Ball-Turnieren werden Schachuhren verwendet. Schachuhren werden so eingestellt, dass sie die insgesamt verfügbare Spielzeit jedes Spielers (vor Einrechnung von etwaigen Strafzeiten). Die Summe der Uhren beider Spieler plus die Admin- bzw. Verzugszeit bestimmt die Rundenlänge.

Der kontrollierende Spieler MUSS seine Uhr zu jeder Zeit laufen lassen, mit Ausnahme der unten beschriebenen Situationen. Sobald er die aktuelle Aktivierung abgeschlossen hat, muss er die Uhr auf den Timer seines Gegners wechseln. Die Uhr darf nach Ermessen der Spieler pausiert werden, um Regelfragen zu klären. Übermäßiges Pausieren der Uhr wird von den Schiedsrichtern als Zeitverschwendung angesehen und kann unter Umständen bestraft werden.

Um zu gewährleisten, dass die Zeitnahme bei Turnierspielen fair und vernünftig bleibt, wird eine abgeänderte Versorgungsphase verwendet. Am Ende der Aktivierungsphase wird die Uhr sofort pausiert. Beide Spieler handeln die Endphase, die Initiativephase und die Schritte 1 & 2 ab, danach wird die Uhr wieder gestartet. Spieler handeln den Rest der Versorgungsphase in Spielerreihenfolge ab, wie im Abschnitt ‚Normale Zugabfolge‘ im Saison-3-Regelbuch beschreiben.

### VERZUGSZEIT

Erreicht die Uhr eines Spielers 0, gerät dieser Spieler in Zeitverzug. Dieser Spieler hat dann 1 Minute, um seine momentane Aktivierung oder Versorgungsphase abzuschließen.

Jeder Spieler, der in Zeitverzug gerät, verwendet die Stoppuhr und seine Aktivierungen und die Schritte 3, 4 und 5 der Versorgungsphase sind auf 1 Minute beschränkt. An diesem Punkt ist es akzeptabel, einen Schiedsrichter zu bitten, beim Bedienen der Stoppuhr für einen Spieler in Zeitverzug zu helfen, sofern er zur Verfügung steht.

Wann immer ein Spieler in Zeitverzug eine Aktivierung beendet, erhält sein Gegner [1] SP. Dies gilt nicht für die Versorgungsphase.

Bitte bedenke die korrekte Reihenfolge, in der SP bei einem Guild-Ball-Turnier erzielt werden. Wenn ein Spieler in Zeitverzug ein Tor erzielt, erhält er [4] SP. Wenn dies dafür sorgt, dass er die Siegbedingungen des Spiels erreicht oder überschreitet, endet das Spiel sofort, BEVOR sein Gegner den üblichen [1] SP am Ende der Aktivierung erhält. Wurden die Siegbedingungen noch nicht erreicht, erhält sein Gegner [1] SP und das Spiel wird fortgesetzt (siehe Beispiel 2 gegenüber).

Sollte ein Spieler in Zeitverzug eine Fähigkeit einsetzen müssen, die außerhalb der Aktivierung abgehandelt wird (wie etwa ‚Unberechenbare Bewegung‘ oder ‚Gegenangriff‘), pausiert einfach alle Zeitmessgeräte für die Dauer dieser Fähigkeit. Bitte bedenkt, dass der Rudentimer währenddessen weiterläuft und jegliche Zeitverschwendung beider Spieler hart bestraft werden kann.

### BEISPIEL 1

Jamie liegt mit [10] SP zu [8] SP in Führung. Sein Gegner Dave kommt im Laufe seiner nächsten Aktivierung in Zeitverzug und Jamie erhält sofort [1] SP, wodurch der Punktestand nun [11] SP zu [8] SP beträgt. Jamie erzielt während seiner nächsten Aktivierung keine SP, hat jedoch immer noch Zeit auf seiner Schachuhr übrig. Daves nächste Aktivierung wird mit einer Stoppuhr nachgehalten und am Ende seiner 1-Minute-Aktivierung hat er es nicht geschafft, weitere SP zu erzielen, also erhält Jamie [1] SP. Der Punktestand beträgt nun [12] SP zu [8] SP für Jamie, der damit das Spiel gewinnt.

### BEISPIEL 2

Geoff liegt mit [8] SP zu [11] SP gegen Max zurück und ist während des Spiels bereits in Zeitverzug gekommen. Seine Aktivierung steht an und es gelingt ihm, innerhalb der erlaubten Zeit von 1 Minute für seine Aktivierung, ein Tor zu schießen. Er erhält sofort [4] SP. Geoff erhält dafür sofort die [4] SP, hat nun [12] SP und das Spiel endet BEVOR seine Aktivierung als beendet gilt. Max erhält NICHT den [1] SP dafür, dass Geoff seine Aktivierung beendet hat, da das Spiel vorher endet.

### BEISPIEL 3

Rich liegt mit [10] SP zu [11] SP gegen Mat zurück und ist während des Spiels bereits in Zeitverzug gekommen. Seine Aktivierung steht an und es gelingt ihm, eines von Mats Modellen ‚auszuschalten‘, was nur 45 Sekunden seines Zeitlimits von 1 Minute verbraucht. Sofort erzielt er [2] SP (wodurch er [12] SP besitzt). Die Aktivierung endet nicht, wenn ein Modell ‚ausgeschaltet‘ wird, also erhält Mat nicht [1] SP (Rich hatte noch 15 Sekunden übrig). Das Spiel endet sofort mit einem Sieg für Rich, [12] SP gegen [11] SP.

# TURNIERREGELN

## TURNIER-VORBEREITUNGSABFOLGE

Bitte bedenkt, dass die folgenden Schritte die Standard-Vorbereitungsabfolge aus dem Regelbuch ersetzt und dass sie nur für Turnierspiele gilt.

Der TO muss beachten, dass er zwischen den Runden ausreichend Zeit zur Verfügung stellen muss, um Daten einzutragen, neuen Spielerpaarungen bekannt zu geben und um Spielern zu ermöglichen, an andere Tische zu wechseln.

Jede Runde eines Guild-Ball-Turniers besitzt eine feste Länge, die mit der Anweisung ‚Würfel weg‘ beendet wird, woraufhin die Spiele enden. Die Runde sollte der folgenden Struktur folgen:

- A. Besprecht und einigt euch auf den Typ und die Platzierung der Geländestücke auf dem Feld. Ist irgendeiner der Spieler damit unzufrieden, darf er einen Schiedsrichter hinzuziehen, damit dieser sich das Feld ansieht. Allerdings ist dies keine Garantie dafür, dass der Schiedsrichter etwas ändert.
- B. Tauscht die ausgedruckten/handgeschriebenen Kopien der Mannschaftslisten und stellt die Schachuhren für jeden Spieler auf die festgelegte Zeit ein (wie vom TO vorgegeben).
- C. Zieht und wählt Gildenkomplotte aus einem gemeinsamen Gildenkomplottkartendeck aus, wie im Regelbuch erklärt.
- D. Ermittelt den Empfangenden und den Anstoßenden Spieler und wählt die Modelle aus, die die beiden Spieler im Spiel einsetzen möchten.
- E. Der Anstoßende Spieler wählt eine Aufstellungszone, stellt seine Mannschaft auf und wählt ein Modell als Anstoßenden Feldspieler aus.
- F. Der Empfangende Spieler stellt seine Mannschaft auf der gegenüberliegenden Tischkante auf.
- G. Der Anstoßende Feldspieler führt eine Anstoß-Aktion durch.
- H. Der Empfangende Spieler startet die Schachuhr und teilt seinen Einfluss zu. Ab diesem Zeitpunkt muss stets die Uhr des aktiven Spielers laufen.
- I. Der Anstoßende Spieler teilt seinen Einfluss zu.
- J. Der Empfangende Spieler absolviert seine erste Aktivierung.
- K. Befolge die Normale Zugabfolge, wie sie im Guild-Ball-Regelbuch beschrieben.

## WÜRFEL WEG

Sobald die Gesamtrundenzeit abgelaufen ist, verkündet der TO ‚Würfel weg‘. In diesem Moment, falls der Kontrollierende Spieler bereits damit begonnen hat, ein Modell zu bewegen, bringt er die Bewegung dieses Modells zu Ende, danach endet seine Aktivierung. Ist ein Spieler gerade noch darin begriffen, einen Wurf durchzuführen, bringt er diese Aktion zu Ende, danach endet seine Aktivierung. Alle etwaigen ‚Ende der Aktivierung‘-Effekte werden jetzt ausgelöst (wie etwa, dass dem Gegner eines Spielers in Zeitverzug [1] SP zugeschrieben wird). Danach enden der aktuelle Zug und das Spiel.

Sobald ‚Würfel weg‘ verkündet wird und bei den SP Gleichstand herrscht, gilt das Spiel als Unentschieden. Andernfalls ist der Spieler mit den meisten Gesamt-SP der Sieger.

## TURNIERPUNKTE

Am Ende eines Spiels haben beide Spieler die folgenden Informationen auf ihren Spielberichtsbögen einzutragen. Jeder Spieler vermerkt den Namen seines Gegners, das Ergebnis des Spiels (Sieg/Niederlage/Unentschieden), die ausgewählten Modelle, die in diesem Spiel eingesetzt wurden, die SP, die er erzielt hat, und die SP, die sein Gegner erzielt hat.

Bitte bedenkt, dass die Maximalanzahl an SP, die für einen Sieg im Guild-Ball-Turnierspiel erforderlich sind, von der im Turnier verwendeten Siegbedingung abhängig sind. Spieler können nicht mehr SP erzielen als die Siegbedingung vorgibt.

Spieler erzielen Turnierpunkte (TP) in Abhängigkeit vom Ausgang des Spiels.

- Ein Spieler erhält [10] TP für einen Sieg.
- Ein Spieler erhält [1] TP für ein Unentschieden.
- Ein Spieler erhält [0] TP für eine Niederlage.

Sollten zwei Spieler am Ende eines Events über dieselbe Menge an TP verfügen, sollte der TO den Ersten Tiebreaker anwenden. Herrscht zwischen Spielern danach immer noch Gleichstand, sollte der TO zusätzlich den Zweiten Tiebreaker anwenden.

**Erster Tiebreaker** – Der Spieler mit den höchsten kumulativen SP.

**Zweiter Tiebreaker** – Der Spieler mit der besten SP-Differenz (berechnet die Netto-SP, die ein Spieler erzielt hat, indem ihr die kumulativen gegen ihn erzielten SP von den kumulativen durch ihn erzielten SP abzieht).



# GILDENKOMPLOTTE AUS SAISON III

**HEROISCHE LANDUNG**

**BEDINGUNGEN**

Ein befreundetes Modell gibt [1] MP aus, um einen Heroischen Spielzug durchzuführen.

**BELONNUNGEN**

Die befreundete Mannschaft erhält [1] MP.

Saison III

**SUPERFAN**

**BEDINGUNGEN**

Die befreundete Mannschaft kassiert ein Tor.

**BELONNUNGEN**

Statt einen Torabschlag durchzuführen, darf der Kontrollierende Spieler den **Ballmarker** in Besitz eines befreundeten Modells innerhalb von [6"] um den befreundeten **Torpfiler** platzieren.

Saison III

**BEHANDLUNG AUF DEM FELD**

**BEDINGUNGEN**

Ein befreundetes Modell nutzt „Na Los, Kumpell“, um Zustände zu entfernen.

**BELONNUNGEN**

Das befreundete Modell darf sofort „Durchatmen“ nutzen, um Zustände zu entfernen, ohne MP auszugeben.

Saison III

**FASS!**

**BEDINGUNGEN**

Ein befreundetes [Maskottchen]-Modell beginnt seine Aktivierung innerhalb von [4"] um ein befreundetes [Kapitän]-Modell.

**BELONNUNGEN**

Das befreundete [Maskottchen]-Modell erhält für den Rest der Aktivierung „Wütend“. (**Wütend:** Dieses Modell darf **Sturmangriffe** durchführen, ohne Einfluss auszugeben.)

Saison III

**GUTE DECKUNG**

**BEDINGUNGEN**

Während seiner Aktivierung nutzt ein befreundetes Modell einen Charakterspielzug, bevor es sein Standard-Vorrücken ausführt.

**BELONNUNGEN**

Besitz der Charakterspielzug eine RW mit einem Zahlenwert, erhält der Charakterspielzug [+2"] RW.

Saison III

**GELASSENHEIT**

**BEDINGUNGEN**

Ein befreundetes Modell führt einen **Pass** durch, während es von einem oder mehreren gegnerischen Modellen verwickelt wird.

**BELONNUNGEN**

Das befreundete Modell erhält für die Dauer der Aktion [+2/+0"] SCHF.

Saison III

**SPIEL-MANIPULATION**

**BEDINGUNGEN**

Der gegnerische Spieler handelt eine Schuss-Abweichung ab.

**BELONNUNGEN**

Der Kontrollierende Spieler darf den gegnerischen Spieler dazu zwingen, die Schuss-Abweichung neuzuwürfeln. Das neue Ergebnis darf nicht neugewürfelt werden.

Saison III

**AUSSEN-VERTEIDIGER**

**BEDINGUNGEN**

Ein befreundetes Modell sagt einen **Sturmangriff** an, während es sich innerhalb von [8"] um den Rand des Feldes befindet.

**BELONNUNGEN**

Das befreundete Modell gibt [1] Einfluss weniger aus, um diesen **Sturmangriff** durchzuführen.

Saison III

**AUF AUFPRALL VORBEREITEN**

**BEDINGUNGEN**

Ein gegnerisches Modell visiert ein befreundetes Modell mit einem **Sturmangriff** an.

**BELONNUNGEN**

Das befreundete Modell erhält für die Dauer des **Sturmangriffs** „Stoisch“ und „Dickes Fell“. (**Stoisch:** Einmal pro Zug darf dieses Modell den ersten **Stoß** ignorieren, den es erleidet.) (**Dickes Fell:** Gegnerische Spielzüge, die diesem Modell Schaden zufügen, oder Spielbuch-Schadensergebnisse, die dieses Modell treffen, werden um [-1] SDN reduziert.)

Saison III

**KNIESCHLEIFER**

**BEDINGUNGEN**

Ein befreundetes Modell erzielt ein Tor.

**BELONNUNGEN**

Bevor der folgende Torabschlag abgehandelt wird, darf das Modell, das das Tor erzielt hat, sofort bis zu seiner Maximalbewegung **Ausweichen**, statt „Lauf Weiter?“ zu nutzen.

Saison III

**MANNDECKUNG**

**BEDINGUNGEN**

Ein befreundetes Modell verursacht bei einem gegnerischen [Kapitän]-Modell den Zustand **Ausgeschaltet**.

**BELONNUNGEN**

Füge während der nächsten Versorgungsphase [+2] Einfluss zum Einflussvorrat der befreundeten Mannschaft hinzu.

Saison III

**FÜR WEN HÄLTST DU DICH?**

**BEDINGUNGEN**

Ein gegnerisches Modell erzielt ein Tor.

**BELONNUNGEN**

Das gegnerische Modell bekommt einen **Vergeltung-Token**. Wenn ein befreundetes Modell einen Angriff gegen ein gegnerisches Modell mit **Vergeltung-Token** durchführt, darf das befreundete Modell den **Vergeltung-Token** entfernen, um [+4] Nettotreffer zu erhalten.

Saison III

# GUILD-BALL-SPIELBERICHTSBOGEN

Spielername	Gilde	Stimme für das beste Tor	Stimme für die bestbemalte Mannschaft
-------------	-------	--------------------------	---------------------------------------

Runde	Ergebnis	Deine Punkte		Name des Gegners	Punkte des Gegners		
		Tore	Opferzahl		Gesamt-SP	Tore	Opferzahl
1	S   N   U 10   0   1						
2	S   N   U 10   0   1						
3	S   N   U 10   0   1						
4	S   N   U 10   0   1						
5	S   N   U 10   0   1						
6	S   N   U 10   0   1						
7	S   N   U 10   0   1						

	Mannschaftsliste							
	Runde 1	Runde 2	Runde 3	Runde 4	Runde 5	Runde 6	Runde 7	
Kapitän								
Maskottchen								
Modell 1								
Modell 2								
Modell 3								
Modell 4								
Modell 5								
Modell 6								
Modell 7								
Modell 8								

Inhalt und Spielregeln ©2016 Steamforged Games Ltd. Deutsche Übersetzung ©2017 Ulisses Spiele. Hiermit wird gestattet, diesen Bogen zu fotokopieren und elektronische Kopien davon zu speichern. Derartige Duplikate sind ausschließlich für den persönlichen, nichtkommerziellen Gebrauch vorgesehen und müssen alle Urheberrechtshinweise, eingetragene Warenzeichen und/oder sonstige darin enthaltenen Hinweise sowie alle damit verbundenen Zeichen enthalten. Steamforged Games behält sich das Recht vor, jederzeit und aus jedem Grund diese Erlaubnis zurückzunehmen oder die Inhalte zu überarbeiten.