

OgrCubb Rule Set v3.03

Third Season Edition

Contents / Obsah / Inhalt / Tartalom / Spis treści

Select a language / Vyberte jazyk / Sprache wählen / Válasszon nyelvet / Wybierz język

Language / Jazyk	Page
English	1
Čeština	6
Deutsch	11
Magyar	16
Polski	21

Tournament Format

This is a NAF-sanctioned tournament and will be played under the current NAF tournament rules for Blood Bowl Third Season Edition, together with the additional rules listed below. Slann teams are not permitted at this tournament.

This is a resurrection tournament. Injuries, casualties, deaths and other changes do not carry over between matches.

The final number of matches depends on attendance: 17 or fewer participants = 3 matches; 18-32 participants = 5 matches; 33 or more participants = 6 matches. The final number of matches will be confirmed 7 days before the event.

For 5 matches, the tournament is played as 3 matches on Saturday and 2 on Sunday. For 6 matches, it is played as 4 matches on Saturday and 2 on Sunday. A 3-match event is played on Saturday only.

All rosters, all prepared Skills and all Star Players must be submitted before the first round.

Team Creation

All teams receive 1,050,000 gold pieces for team creation.

This treasury may be spent on Players, Team Re-rolls, permitted Sideline Staff, Dedicated Fans and permitted Inducements.

Tier 4 teams receive an additional 50,000 gold pieces and Tier 5 teams receive an additional 100,000 gold pieces as Inducement Allowance.

Inducement Allowance may only be spent on permitted Inducements, including Star Players. It may be combined with unspent team treasury. It may not be spent on regular rostered players, Team Re-rolls, Dedicated Fans, Apothecaries or ordinary Sideline Staff. Any unused Inducement Allowance is lost.

Allowed Inducements

- 0-2 Bloodweiser Kegs
- 0-5 Temp Agency Cheerleader
- 0-5 Part-time Assistant Coach
- 0-1 Team Mascot
- 0-1 Weather Mage
- 0-8 Extra Team Training
- 0-3 Bribes
- 0-2 Wandering Apothecaries
- 0-1 Mortuary Assistant
- 0-1 Plague Doctor
- 0-1 Biased Referee
- 0-1 Halfling Master Chef
- 0-1 Riotous Rookies
- Star Players, subject to the Tier and Star Player rules below.

Team Tiers

Tier	Teams
Tier 1	Amazon, Dark Elf, High Elf, Human, Necromantic Horror, Old World Alliance, Orc, Shambling Undead, Skaven, Wood Elf
Tier 2	Dwarf, Elven Union, Lizardmen, Tomb Kings, Underworld Denizens
Tier 3	Bretonnian, Chaos Renegade, Imperial Nobility, Norse, Nurgle, Vampire
Tier 4	Black Orc, Gnome, Chaos Dwarf, Chaos Chosen, Khorne, Snotling
Tier 5	Goblin, Halfling, Ogre

Skill System

Each team prepares a Skill Pool before the tournament. The prepared Skill Pool is larger than the number of Skill Points (SPP) that may be active in any single match. Before each round, both coaches secretly choose which prepared Skills and Star Players will be active for that match, then reveal their choices simultaneously.

Random Skills and characteristic improvements are not allowed.

Block, Dodge, Guard and Mighty Blow are Elite Skills.

Upgrade	Cost
Primary Skill	1 SPP
Primary Elite Skill	2 SPP
Secondary Skill	3 SPP
Secondary Elite Skill	4 SPP
Stack: two Primary Skills	3 SPP
Stack: one Primary Skill + one Primary Elite Skill	4 SPP

A player may receive no more than two additional Skills. Stacks containing a Secondary Skill are not allowed. A stack of two Elite Skills is not allowed.

If a player has a Skill stack, the coach may activate only one Skill from that stack for its individual cost, or activate the full stack for the listed stack cost.

A coach may activate Skills up to the current phase limit and is not required to use the full allowance.

Skill Pool and Active Limits

Tier	Prepared Skill Pool	Phase 1 (R1-2)	Phase 2 (R3-4)	Phase 3 (R5-6)
Tier 1	9	3	5	7
Tier 2	10	4	6	8
Tier 3	11	5	7	9
Tier 4	13	6	9	11
Tier 5	14	7	10	12

The difference between the Prepared Skill Pool and the active limit is a skill sideboard. Prepared Skills that are not activated for a match have no effect in that match.

Star Players

A team must have at least 11 regular rostered players before hiring any Star Player.

Tier 4 teams may include up to 1 Star Player. Tier 5 teams may include up to 2 Star Players. Teams in Tiers 1-3 may not hire Star Players.

Star Player pairs count as two Star Players for the roster limit.

Hiring a Star Player reduces the team's Prepared Skill Pool by the SPP penalty shown below. This reduction is applied when the roster is submitted and remains in effect for the entire tournament. If a Tier 5 team hires two Star Players, both penalties are cumulative.

Star Player cost	SPP penalty / active cost
0-99k	3 SPP
100-199k	4 SPP
200-299k	5 SPP
300-399k	6 SPP

Before each round, the coach chooses which hired Star Players, if any, will take part in that match. An active Star Player counts against the current phase limit by the same SPP value shown in the table. An inactive Star Player does not count against the phase limit and does not take part in the match.

The remaining phase allowance may be spent on prepared Skills. If two Star Players are active, their SPP values are cumulative. A coach may therefore activate no Star Players, one Star Player, or - for a Tier 5 team - both Star Players, provided the total cost of active Star Players and active Skills does not exceed the current phase limit.

Example: a Tier 5 team normally has a Prepared Skill Pool of 14 SPP. Hiring a 300-399k Star Player reduces that pool by 6 SPP, leaving 8 SPP of prepared Skills. In Phase 1 the active limit is 7 SPP. If the Star Player is active, 6 SPP of that limit are used by the Star Player and only 1 SPP remains for an active Skill. If the Star Player is inactive, the coach may use up to 7 SPP of the 8 SPP prepared Skill Pool.

If both coaches choose the same Star Player for the same match, neither team may use that Star Player in that match. Both coaches may then use the freed phase allowance on prepared Skills, up to the current phase limit.

Scoring

Flawless Victory (win by two or more touchdowns): 5 points

Victory (win by one touchdown): 4 points

Draw: 2 points

Small Loss (loss by one touchdown): 1 point

Flawless Loss (loss by two or more touchdowns): 0 points

Tie-breakers

Win/Draw ratio

Buchholz

TD difference

Cas difference

Tier (if all previous tie-breakers are equal, the team with the lower Tier is ranked higher)

Awards

Best Stunt is awarded to the highest-ranked coach using Gnome, Goblin, Halfling, Ogre or Snotling, regardless of the team's tournament tier.

Most Touchdowns. The Most Touchdowns award is given to the coach whose team scored the highest total number of touchdowns during the tournament. In case of a tie, the award goes to the coach who is ranked higher in the final tournament standings.

Most Casualties. The Most Casualties award is given to the coach whose team caused the highest total number of casualties that would normally award Star Player Points (SPP). Only casualties caused as a result of a Block action count for this award. Casualties caused by fouls, crowd pushes or any other source do not count. In case of a tie, the award goes to the coach who is ranked higher in the final tournament standings.

Best Painted. Teams wishing to enter the Best Painted competition must be registered for the award before the lunch break on Day 1. At the start of the lunch break, all entered teams must be placed in the designated display area announced by the Tournament Organiser at the beginning of the event. The winner will be selected by the Tournament Organiser. The

Tournament Organiser may invite additional judges, provided that none of them has a team entered in the Best Painted competition.

Tournament awards may be cumulative. A coach who qualifies for more than one award receives each title and award.

Entry Fee and Registration

Event date: 7-8 November 2026.

Venue: Tělocvičná jednotka SOKOL Praha - Strašnice z.s., Saratovská 400/4, Prague 10, 100 00, Czech Republic.

Entry fee: 600 CZK / EUR 25 for payments made by 7 October 2026; 700 CZK / EUR 30 after 7 October 2026.

Registration: praguebowl@gmail.com

- NAF nickname
- NAF number (if applicable)
- Team name
- Team race

NAF tournament page: [NAF World Headquarters :: Blood Bowl](#)

TourPlay event page: [Blood Bowl Tournament - News PB: OgrCubb IV](#)

Schedule

The timetable below covers the maximum 6-match format (4+2). If 5 matches are played, Match 4 on Saturday is omitted and Sunday is played as Matches 4-5. If 3 matches are played, only Saturday Matches 1-3 are played and the closing ceremony follows Match 3.

DAY 1	Time
Registration	09:00-09:30
Match 1	09:30-11:45
Short break	11:45-11:50
Match 2	11:50-14:05
Lunch break	14:05-15:05
Match 3	15:05-17:20
Short break	17:20-17:25
Match 4 (6-match format only)	17:25-19:40

DAY 2	Time
Match 5 (or Match 4 in 5-match format)	09:30-11:45
Short break	11:45-11:50
Match 6 (or Match 5 in 5-match format)	11:50-14:05
Closing ceremony	14:05-14:35

FAQ

1. Do I create the whole roster and all Skills in advance?

Yes. The complete roster, reduced Prepared Skill Pool after any Star Player penalties, prepared Skills and all Star Players are submitted before the tournament. Before each round, you only choose which prepared Skills and hired Star Players are active for that match.

2. How will the choices work before every round?

Each coach receives or prepares a selection sheet showing the team tier, Prepared Skill Pool after Star Player penalties and phase limits. Both coaches secretly mark the Skills and Star Players they wish to activate, then reveal their choices simultaneously.

3. How exactly do Star Players interact with SPP?

Hiring a Star Player permanently reduces the Prepared Skill Pool by the penalty for that Star Player. In each match, an active Star Player also occupies the same amount of the current phase limit. An inactive Star Player occupies none of the phase limit, allowing more prepared Skills to be activated.

4. What happens if both teams choose the same Star Player?

Neither team may use that Star Player in the match. Both coaches may then use the freed phase allowance on prepared Skills, up to the current phase limit.

5. Why this unusual rule set?

Because we believe that building a skill sidebar and adapting the active roster to each opponent creates new and enjoyable tactical decisions.

OgrCubb Pravidla v3.03

Third Season Edition - česká verze

Česká verze obsahově odpovídá anglické verzi výše. V případě nejasnosti při turnaji je rozhodující anglické znění.

Formát turnaje

Jedná se o NAF sanctioned turnaj hraný podle aktuálních NAF turnajových pravidel pro Blood Bowl Third Season Edition s doplňujícími pravidly uvedenými níže. Týmy Slann nejsou na tomto turnaji povoleny.

Turnaj se hraje v resurrection formátu. Zranění, casualty, úmrtí ani jiné změny se mezi zápasy nepřenášejí.

Konečný počet zápasů závisí na počtu účastníků: 17 a méně = 3 zápasy; 18-32 = 5 zápasů; 33 a více = 6 zápasů. Konečný počet zápasů bude potvrzen 7 dní před akcí.

Při 5 zápasech se hrají 3 zápasy v sobotu a 2 v neděli. Při 6 zápasech se hrají 4 zápasy v sobotu a 2 v neděli. Varianta se 3 zápasy se odehraje pouze v sobotu.

Kompletní soupiska, všechny připravené skilly a všichni Star Players musí být odevzdáni před prvním kolem.

Tvorba týmu

Všechny týmy mají na tvorbu týmu 1 050 000 zlatých.

Tento rozpočet lze utratit za hráče, Team Re-rolly, povolený Sideline Staff, Dedicated Fans a povolené Inducementy.

Týmy Tier 4 dostávají navíc 50 000 zlatých a týmy Tier 5 navíc 100 000 zlatých jako Inducement Allowance.

Inducement Allowance lze utratit pouze za povolené Inducementy, včetně Star Playerů. Lze jej kombinovat s neutracenou částí základního rozpočtu. Nelze jej použít na běžné hráče soupisky, Team Re-rolly, Dedicated Fans, Apothecary ani běžný Sideline Staff. Nevyužitá část Inducement Allowance propadá.

Povolené Inducementy

- 0-2 Bloodweiser Kegs
- 0-5 Temp Agency Cheerleader
- 0-5 Part-time Assistant Coach
- 0-1 Team Mascot
- 0-1 Weather Mage
- 0-8 Extra Team Training
- 0-3 Bribes
- 0-2 Wandering Apothecaries
- 0-1 Mortuary Assistant
- 0-1 Plague Doctor
- 0-1 Biased Referee
- 0-1 Halfling Master Chef
- 0-1 Riotous Rookies
- Star Players podle omezení tieru a pravidel pro Star Playery níže.

Tiery týmů

Tier	Týmy
Tier 1	Amazon, Dark Elf, High Elf, Human, Necromantic Horror, Old World Alliance, Orc, Shambling Undead, Skaven, Wood Elf
Tier 2	Dwarf, Elven Union, Lizardmen, Tomb Kings, Underworld Denizens
Tier 3	Bretonnian, Chaos Renegade, Imperial Nobility, Norse, Nurgle, Vampire
Tier 4	Black Orc, Gnome, Chaos Dwarf, Chaos Chosen, Khorne, Snotling

Tier	Týmy
Tier 5	Goblin, Halfling, Ogre

System skillů

Každý tým si před turnajem připraví Skill Pool. Prepared Skill Pool je větší než počet Skill Pointů (SPP), které mohou být aktivní v jednom konkrétním zápase. Před každým kolem oba trenéři tajně zvolí, které připravené skillly a Star Playery pro daný zápas aktivují, a poté své volby současně odhalí.

Random Skills a zlepšení charakteristik nejsou povoleny.

Block, Dodge, Guard a Mighty Blow jsou Elite Skills.

Upgrade	Cena
Primary Skill	1 SPP
Primary Elite Skill	2 SPP
Secondary Skill	3 SPP
Secondary Elite Skill	4 SPP
Stack: dva Primary Skills	3 SPP
Stack: jeden Primary Skill + jeden Primary Elite Skill	4 SPP

Jeden hráč může dostat nejvýše dva dodatečné skillly. Stack obsahující Secondary Skill není povolen. Stack dvou Elite Skills není povolen.

Pokud má hráč Skill stack, trenér může aktivovat pouze jeden skill ze stacku za jeho samostatnou cenu, nebo celý stack za cenu uvedenou pro stack.

Trenér může aktivovat skillly až do aktuálního limitu fáze a nemusí využít celý dostupný limit.

Skill Pool a aktivní limity

Tier	Prepared Skill Pool	Fáze 1 (R1-2)	Fáze 2 (R3-4)	Fáze 3 (R5-6)
Tier 1	9	3	5	7
Tier 2	10	4	6	8
Tier 3	11	5	7	9
Tier 4	13	6	9	11
Tier 5	14	7	10	12

Rozdíl mezi Prepared Skill Poolem a aktivním limitem funguje jako skill sidebar. Připravené skillly, které nejsou pro daný zápas aktivovány, nemají v tomto zápase žádný efekt.

Star Players

Tým musí mít alespoň 11 běžných hráčů na soupisce před tím, než najme Star Playera.

Týmy Tier 4 mohou mít nejvýše 1 Star Playera. Týmy Tier 5 mohou mít nejvýše 2 Star Playery. Týmy Tier 1-3 Star Playery najmout nemohou.

Dvojice Star Playerů se pro limit soupisky počítají jako dva Star Players.

Najmutí Star Playera sníží Prepared Skill Pool týmu o SPP penalizaci uvedenou níže. Toto snížení se provede při odevzdání soupisky a platí po celý turnaj. Pokud tým Tier 5 najme dva Star Playery, jejich penalizace se sčítají.

Cena Star Playera	SPP penalizace / aktivní cena
0-99k	3 SPP
100-199k	4 SPP
200-299k	5 SPP
300-399k	6 SPP

Před každým kolem trenér zvolí, kteří najatí Star Players, pokud nějací, nastoupí v daném zápase. Aktivní Star Player zabírá z aktuálního limitu fáze stejný počet SPP, jaký je uveden v tabulce. Neaktivní Star Player se do limitu fáze nezapočítává a do zápasu nijak nezasáhne.

Zbývající část limitu fáze lze použít na připravené skilly. Pokud jsou aktivní dva Star Players, jejich SPP hodnoty se sčítají. Trenér tedy může aktivovat žádného Star Playera, jednoho, nebo - u Tier 5 - oba, pokud součet aktivních Star Playerů a aktivních skillů nepřekročí aktuální limit fáze.

Příklad: tým Tier 5 má standardně Prepared Skill Pool 14 SPP. Najmutí Star Playera v ceně 300-399k sníží pool o 6 SPP, takže pro připravené skilly zbývá 8 SPP. Ve Fázi 1 je aktivní limit 7 SPP. Pokud Star Player nastoupí, zabere 6 SPP z tohoto limitu a na aktivní skill zbývá 1 SPP. Pokud Star Player nenastoupí, trenér může použít až 7 SPP z osmi připravených SPP skillů.

Pokud oba trenéři zvolí pro stejný zápas stejného Star Playera, tento Star Player nesmí nastoupit ani za jeden tým. Oba trenéři mohou následně uvolněnou část limitu fáze využít na připravené skilly až do aktuálního limitu fáze.

Bodování

Flawless Victory (výhra o dva a více touchdownů): 5 bodů

Victory (výhra o jeden touchdown): 4 body

Draw (remíza): 2 body

Small Loss (prohra o jeden touchdown): 1 bod

Flawless Loss (prohra o dva a více touchdownů): 0 bodů

Tie-breakery

Win/Draw ratio

Buchholz

TD difference

Cas difference

Tier (při rovnosti předchozích tie-breakerů je výše postaveným týmem tým s nižším Tierem)

Ceny

Best Stunty získá nejlépe umístěný trenér hrající Gnome, Goblin, Halfling, Ogre nebo Snotling bez ohledu na tournament tier daného týmu.

Nejvíce touchdownů / Most Touchdowns. Cenu Most Touchdowns získává trenér, jehož tým během turnaje zaznamenal nejvyšší celkový počet touchdownů. V případě shody získává cenu trenér, který se umístil výše v konečném pořadí turnaje.

Nejvíce zranění / Most Casualties. Cenu Most Casualties získává trenér, jehož tým během turnaje způsobil nejvyšší celkový počet zranění, za která by za běžných okolností získal Star Player Points (SPP). Pro tuto cenu se započítávají pouze zranění způsobená v důsledku Block akce. Zranění způsobená faulem, vytlačení do publika nebo jakýmkoliv jiným způsobem se nezapočítávají. V případě shody získává cenu trenér, který se umístil výše v konečném pořadí turnaje.

Nejlépe namalovaný tým / Best Painted. Týmy, které se chtějí zúčastnit soutěže Best Painted, musí být do této kategorie přihlášeny před obědovou pauzou prvního dne. Na začátku obědové pauzy musí být všechny přihlášené týmy připraveny a vystaveny na místě, které určí Tournament Organiser na začátku turnaje. O vítězi rozhoduje Tournament Organiser. Ten může přizvat další porotce, pokud žádný z nich nemá vlastní tým přihlášený do soutěže Best Painted.

Turnajové ceny se mohou kumulovat. Trenér, který splní podmínky pro více cen, získává všechny příslušné tituly a ceny.

Startovné a registrace

Termín: 7.-8. listopadu 2026.

Místo: Tělocvičná jednotka SOKOL Praha - Strašnice z.s., Saratovská 400/4, Praha 10, 100 00, Česká republika.

Startovné: 600 Kč / 25 EUR při platbě do 7. října 2026; 700 Kč / 30 EUR po 7. říjnu 2026.

Registrace: praguebowl@gmail.com

- NAF nick
- NAF číslo (pokud jej hráč má)
- Název týmu

- Rasa týmu

NAF stránka turnaje: [NAF World Headquarters :: Blood Bowl](#)

TourPlay stránka turnaje: [Blood Bowl Tournament - News PB: OgrCubb IV](#)

Harmonogram

Níže uvedený harmonogram pokrývá maximální variantu 6 zápasů (4+2). Při 5 zápasech se sobotní Match 4 nehraje a v neděli se odehrají Match 4-5. Při 3 zápasech se odehrají pouze sobotní Match 1-3 a vyhlášení následuje po Match 3.

DEN 1	Čas
Registrace	09:00-09:30
Match 1	09:30-11:45
Krátká pauza	11:45-11:50
Match 2	11:50-14:05
Pauza na oběd	14:05-15:05
Match 3	15:05-17:20
Krátká pauza	17:20-17:25
Match 4 (pouze varianta se 6 zápasy)	17:25-19:40

DEN 2	Čas
Match 5 (nebo Match 4 při 5 zápasech)	09:30-11:45
Krátká pauza	11:45-11:50
Match 6 (nebo Match 5 při 5 zápasech)	11:50-14:05
Vyhlášení	14:05-14:35

FAQ

1. Připravuji celou soupisku a všechny skilly předem?

Ano. Před turnajem se odevzdává kompletní soupiska, Prepared Skill Pool snížený o případné penalizace Star Playerů, všechny připravené skilly a všichni Star Players. Před každým kolem už pouze volíš, které připravené skilly a najatí Star Players budou v daném zápase aktivní.

2. Jak bude probíhat volba před každým kolem?

Každý trenér má výběrový list s tierem týmu, Prepared Skill Poolem po penalizaci za Star Playery a limity jednotlivých fází. Oba trenéři tajně označí skilly a Star Playery, které chtějí aktivovat, a následně své volby současně odhalí.

3. Jak přesně fungují Star Players a SPP?

Najmutí Star Playera trvale sníží Prepared Skill Pool o jeho penalizaci. V konkrétním zápase aktivní Star Player zároveň zabírá stejný počet SPP z aktuálního limitu fáze. Neaktivní Star Player z limitu fáze nezabírá nic, takže lze aktivovat více připravených skillů.

4. Co se stane, pokud oba týmy zvolí stejného Star Playera?

Star Player nesmí v daném zápase nastoupit ani za jeden tým. Oba trenéři mohou uvolněnou část limitu fáze využít na připravené skilly až do aktuálního limitu.

5. Proč tento neobvyklý ruleset?

Protože věříme, že tvorba skill sideboardu a přizpůsobování aktivní sestavy konkrétnímu soupeři přináší nové a zábavné taktické rozhodování.

OgrCubb Regelwerk v3.03

Third Season Edition - Deutsche Version

Diese Übersetzung entspricht inhaltlich der englischen Fassung. Bei Unklarheiten während des Turniers ist die englische Fassung maßgeblich.

Turnierformat

Dies ist ein NAF-sanktioniertes Turnier und wird nach den aktuellen NAF-Turnierregeln für Blood Bowl Third Season Edition sowie den unten aufgeführten zusätzlichen Regeln gespielt. Slann-Teams sind bei diesem Turnier nicht zugelassen.

Dies ist ein Resurrection-Turnier. Verletzungen, Casualties, Todesfälle und andere Änderungen werden nicht von einem Spiel in das nächste übernommen.

Die endgültige Anzahl der Spiele hängt von der Teilnehmerzahl ab: 17 oder weniger Teilnehmer = 3 Spiele; 18-32 Teilnehmer = 5 Spiele; 33 oder mehr Teilnehmer = 6 Spiele. Die endgültige Anzahl der Spiele wird 7 Tage vor der Veranstaltung bestätigt.

Bei 5 Spielen werden 3 Spiele am Samstag und 2 am Sonntag ausgetragen. Bei 6 Spielen werden 4 Spiele am Samstag und 2 am Sonntag ausgetragen. Eine Variante mit 3 Spielen findet ausschließlich am Samstag statt.

Alle Teamlisten, alle vorbereiteten Skills und alle Star Players müssen vor der ersten Runde eingereicht werden.

Teamerstellung

Alle Teams erhalten 1.050.000 Goldstücke zur Teamerstellung.

Dieses Budget darf für Spieler, Team Re-rolls, erlaubtes Sideline Staff, Dedicated Fans und erlaubte Inducements ausgegeben werden.

Tier-4-Teams erhalten zusätzlich 50.000 Goldstücke und Tier-5-Teams zusätzlich 100.000 Goldstücke als Inducement Allowance.

Die Inducement Allowance darf ausschließlich für erlaubte Inducements einschließlich Star Players ausgegeben werden. Sie darf mit nicht ausgegebenem Teambudget kombiniert werden. Sie darf nicht für reguläre Spieler der Teamliste, Team Re-rolls, Dedicated Fans, Apothecaries oder gewöhnliches Sideline Staff verwendet werden. Nicht genutzte Inducement Allowance verfällt.

Erlaubte Inducements

- 0-2 Bloodweiser Kegs
- 0-5 Temp Agency Cheerleader
- 0-5 Part-time Assistant Coach
- 0-1 Team Mascot
- 0-1 Weather Mage
- 0-8 Extra Team Training
- 0-3 Bribes
- 0-2 Wandering Apothecaries
- 0-1 Mortuary Assistant
- 0-1 Plague Doctor
- 0-1 Biased Referee
- 0-1 Halfling Master Chef
- 0-1 Riotous Rookies
- Star Players gemäß den unten stehenden Tier- und Star-Player-Regeln.

Team-Tiers

Tier	Teams
Tier 1	Amazon, Dark Elf, High Elf, Human, Necromantic Horror, Old World Alliance, Orc, Shambling Undead, Skaven, Wood Elf

Tier	Teams
Tier 2	Dwarf, Elven Union, Lizardmen, Tomb Kings, Underworld Denizens
Tier 3	Brettonian, Chaos Renegade, Imperial Nobility, Norse, Nurgle, Vampire
Tier 4	Black Orc, Gnome, Chaos Dwarf, Chaos Chosen, Khorne, Snotling
Tier 5	Goblin, Halfling, Ogre

Skill-System

Jedes Team stellt vor dem Turnier einen Skill Pool zusammen. Der vorbereitete Skill Pool ist größer als die Anzahl an Skill Points (SPP), die in einem einzelnen Spiel aktiv sein dürfen. Vor jeder Runde wählen beide Coaches geheim aus, welche vorbereiteten Skills und Star Players in diesem Spiel aktiv sind, und decken ihre Auswahl anschließend gleichzeitig auf.

Random Skills und Attributsverbesserungen sind nicht erlaubt.

Block, Dodge, Guard und Mighty Blow sind Elite Skills.

Upgrade	Kosten
Primary Skill	1 SPP
Primary Elite Skill	2 SPP
Secondary Skill	3 SPP
Secondary Elite Skill	4 SPP
Stack: zwei Primary Skills	3 SPP
Stack: ein Primary Skill + ein Primary Elite Skill	4 SPP

Ein Spieler darf höchstens zwei zusätzliche Skills erhalten. Stacks mit einem Secondary Skill sind nicht erlaubt. Ein Stack aus zwei Elite Skills ist nicht erlaubt.

Hat ein Spieler einen Skill-Stack, kann der Coach entweder nur einen Skill daraus zu dessen Einzelkosten aktivieren oder den gesamten Stack zu den angegebenen Stack-Kosten aktivieren.

Ein Coach darf Skills bis zum aktuellen Phasenlimit aktivieren und muss das gesamte Limit nicht ausschöpfen.

Skill Pool und aktive Limits

Tier	Prepared Skill Pool	Phase 1 (R1-2)	Phase 2 (R3-4)	Phase 3 (R5-6)
Tier 1	9	3	5	7
Tier 2	10	4	6	8
Tier 3	11	5	7	9
Tier 4	13	6	9	11
Tier 5	14	7	10	12

Die Differenz zwischen dem Prepared Skill Pool und dem aktiven Limit bildet ein Skill-Sideboard. Vorbereitete Skills, die für ein Spiel nicht aktiviert werden, haben in diesem Spiel keine Wirkung.

Star Players

Ein Team muss mindestens 11 reguläre Spieler auf der Teamliste haben, bevor ein Star Player angeheuert werden darf.

Tier-4-Teams dürfen höchstens 1 Star Player enthalten. Tier-5-Teams dürfen höchstens 2 Star Players enthalten. Teams der Tiers 1-3 dürfen keine Star Players anheuern.

Star-Player-Paare zählen für das Teamlistenlimit als zwei Star Players.

Das Anheuern eines Star Players reduziert den Prepared Skill Pool des Teams um die unten angegebene SPP-Strafe. Diese Reduzierung wird bei der Abgabe der Teamliste angewendet und gilt für das gesamte Turnier. Heuert ein Tier-5-Team zwei Star Players an, werden beide Strafen addiert.

Star-Player-Kosten	SPP-Strafe / aktive Kosten
0-99k	3 SPP
100-199k	4 SPP

Star-Player-Kosten	SPP-Strafe / aktive Kosten
200-299k	5 SPP
300-399k	6 SPP

Vor jeder Runde entscheidet der Coach, welche angeheuerten Star Players, falls vorhanden, an diesem Spiel teilnehmen. Ein aktiver Star Player belastet das aktuelle Phasenlimit mit demselben SPP-Wert wie in der Tabelle angegeben. Ein inaktiver Star Player belastet das Phasenlimit nicht und nimmt nicht am Spiel teil.

Das verbleibende Phasenlimit kann für vorbereitete Skills verwendet werden. Sind zwei Star Players aktiv, werden ihre SPP-Werte addiert. Ein Coach kann daher keinen, einen oder - bei einem Tier-5-Team - beide Star Players aktivieren, sofern die Gesamtkosten der aktiven Star Players und aktiven Skills das aktuelle Phasenlimit nicht überschreiten.

Beispiel: Ein Tier-5-Team hat normalerweise einen Prepared Skill Pool von 14 SPP. Das Anheuern eines Star Players im Wert von 300-399k reduziert diesen Pool um 6 SPP, sodass 8 SPP für vorbereitete Skills verbleiben. In Phase 1 beträgt das aktive Limit 7 SPP. Ist der Star Player aktiv, belegt er 6 SPP dieses Limits und es bleibt nur 1 SPP für einen aktiven Skill. Ist der Star Player inaktiv, darf der Coach bis zu 7 SPP aus dem vorbereiteten Skill Pool von 8 SPP verwenden.

Wählen beide Coaches für dasselbe Spiel denselben Star Player, darf keines der Teams diesen Star Player in diesem Spiel einsetzen. Beide Coaches dürfen das dadurch frei gewordene Phasenlimit anschließend für vorbereitete Skills bis zum aktuellen Phasenlimit nutzen.

Wertung

Flawless Victory (Sieg mit zwei oder mehr Touchdowns Vorsprung): 5 Punkte

Victory (Sieg mit einem Touchdown Vorsprung): 4 Punkte

Unentschieden: 2 Punkte

Small Loss (Niederlage mit einem Touchdown Rückstand): 1 Punkt

Flawless Loss (Niederlage mit zwei oder mehr Touchdowns Rückstand): 0 Punkte

Tie-breaker

Win/Draw ratio

Buchholz

TD difference

Cas difference

Tier (bei Gleichstand aller vorherigen Tie-breaker wird das Team mit dem niedrigeren Tier höher platziert)

Auszeichnungen

Best Stunty erhält der bestplatzierte Coach mit Gnome, Goblin, Halfling, Ogre oder Snotling, unabhängig vom Turnier-Tier des Teams.

Most Touchdowns. Die Auszeichnung Most Touchdowns erhält der Coach, dessen Team während des Turniers insgesamt die meisten Touchdowns erzielt hat. Bei Gleichstand geht die Auszeichnung an den Coach, der in der Endtabelle höher platziert ist.

Most Casualties. Die Auszeichnung Most Casualties erhält der Coach, dessen Team während des Turniers insgesamt die meisten Casualties verursacht hat, für die normalerweise Star Player Points (SPP) vergeben würden. Für diese Auszeichnung zählen ausschließlich Casualties infolge einer Block-Aktion. Casualties durch Fouls, Crowd Pushes oder andere Ursachen zählen nicht. Bei Gleichstand geht die Auszeichnung an den Coach, der in der Endtabelle höher platziert ist.

Best Painted. Teams, die am Best-Painted-Wettbewerb teilnehmen möchten, müssen vor der Mittagspause an Tag 1 für diese Auszeichnung angemeldet werden. Zu Beginn der Mittagspause müssen alle angemeldeten Teams im dafür vorgesehenen Ausstellungsbereich aufgestellt werden, den der Tournament Organisier zu Beginn der Veranstaltung bekannt gibt. Der Sieger wird vom Tournament Organisier bestimmt. Der Tournament Organisier kann weitere Juroren hinzuziehen, sofern keiner von ihnen ein eigenes Team im Best-Painted-Wettbewerb angemeldet hat.

Turnierauszeichnungen können kumuliert werden. Ein Coach, der sich für mehrere Auszeichnungen qualifiziert, erhält jeden entsprechenden Titel und jede entsprechende Auszeichnung.

Startgeld und Anmeldung

Termin: 7.-8. November 2026.

Veranstaltungsort: Tělocvičná jednotka SOKOL Praha - Strašnice z.s., Saratovská 400/4, Prag 10, 100 00, Tschechische Republik.

Startgeld: 600 CZK / 25 EUR bei Zahlung bis 7. Oktober 2026; 700 CZK / 30 EUR nach dem 7. Oktober 2026.

Anmeldung: praguebowl@gmail.com

- NAF-Nickname
- NAF-Nummer (falls vorhanden)
- Teamname
- Team-Rasse

NAF-Turnierseite: [NAF World Headquarters :: Blood Bowl](#)

TourPlay-Veranstaltungsseite: [Blood Bowl Tournament - News PB: OgrCubb IV](#)

Zeitplan

Der folgende Zeitplan deckt das maximale Format mit 6 Spielen (4+2) ab. Bei 5 Spielen entfällt Spiel 4 am Samstag und am Sonntag werden die Spiele 4-5 ausgetragen. Bei 3 Spielen werden nur die Samstagsspiele 1-3 gespielt; die Siegerehrung folgt nach Spiel 3.

TAG 1	Zeit
Anmeldung	09:00-09:30
Spiel 1	09:30-11:45
Kurze Pause	11:45-11:50
Spiel 2	11:50-14:05
Mittagspause	14:05-15:05
Spiel 3	15:05-17:20
Kurze Pause	17:20-17:25
Spiel 4 (nur bei 6 Spielen)	17:25-19:40

TAG 2	Zeit
Spiel 5 (oder Spiel 4 bei 5 Spielen)	09:30-11:45
Kurze Pause	11:45-11:50
Spiel 6 (oder Spiel 5 bei 5 Spielen)	11:50-14:05
Siegerehrung	14:05-14:35

FAQ

1. Erstelle ich die gesamte Teamliste und alle Skills im Voraus?

Ja. Die vollständige Teamliste, der nach eventuellen Star-Player-Strafen reduzierte Prepared Skill Pool, die vorbereiteten Skills und alle Star Players werden vor dem Turnier eingereicht. Vor jeder Runde wählst du nur aus, welche vorbereiteten Skills und angeheuerten Star Players in diesem Spiel aktiv sind.

2. Wie funktioniert die Auswahl vor jeder Runde?

Jeder Coach erhält oder erstellt ein Auswahlblatt mit Team-Tier, Prepared Skill Pool nach Star-Player-Strafen und den Phasenlimits. Beide Coaches markieren geheim die Skills und Star Players, die sie aktivieren möchten, und decken ihre Auswahl anschließend gleichzeitig auf.

3. Wie genau interagieren Star Players mit SPP?

Das Anheuern eines Star Players reduziert den Prepared Skill Pool dauerhaft um die Strafe für diesen Star Player. In jedem Spiel belegt ein aktiver Star Player zusätzlich denselben Anteil des aktuellen Phasenlimits. Ein inaktiver Star Player belegt keinen Teil des Phasenlimits, sodass mehr vorbereitete Skills aktiviert werden können.

4. Was passiert, wenn beide Teams denselben Star Player wählen?

Keines der Teams darf diesen Star Player im Spiel einsetzen. Beide Coaches dürfen das frei gewordene Phasenlimit anschließend für vorbereitete Skills bis zum aktuellen Phasenlimit nutzen.

5. Warum dieses ungewöhnliche Regelset?

Weil wir glauben, dass der Aufbau eines Skill-Sideboards und die Anpassung der aktiven Teamliste an den jeweiligen Gegner neue und unterhaltsame taktische Entscheidungen schafft.

OgrCubb Szabályzat v3.03

Third Season Edition - Magyar változat

Ez a fordítás tartalmilag az angol változatot követi. A verseny során felmerülő bizonytalanság esetén az angol szöveg az irányadó.

A verseny formátuma

Ez egy NAF által szankcionált verseny, amelyet a Blood Bowl Third Season Edition aktuális NAF versenyszabályai, valamint az alább felsorolt kiegészítő szabályok szerint rendezünk. Slann csapatok ezen a versenyen nem engedélyezettek.

Ez egy resurrection verseny. A sérülések, casualty-k, halálesetek és egyéb változások nem maradnak meg a mérkőzések között.

A mérkőzések végleges száma a résztvevők számától függ: 17 vagy kevesebb résztvevő = 3 mérkőzés; 18-32 résztvevő = 5 mérkőzés; 33 vagy több résztvevő = 6 mérkőzés. A végleges mérkőzésszámot az esemény előtt 7 nappal erősítjük meg.

5 mérkőzés esetén szombaton 3, vasárnap 2 mérkőzés lesz. 6 mérkőzés esetén szombaton 4, vasárnap 2 mérkőzés lesz. A 3 mérkőzéses változat kizárólag szombaton kerül megrendezésre.

Minden csapatlistát, minden előkészített Skillt és minden Star Playert az első forduló előtt le kell adni.

Csapatépítés

Minden csapat 1 050 000 aranyat kap a csapatépítéshez.

Ez a keret játékosokra, Team Re-rollokra, engedélyezett Sideline Staffra, Dedicated Fansre és engedélyezett Inducementekre költhető.

A Tier 4 csapatok további 50 000, a Tier 5 csapatok további 100 000 arany Inducement Allowance-t kapnak.

Az Inducement Allowance kizárólag engedélyezett Inducementekre, beleértve a Star Playereket is, költhető. Összevonható a fel nem használt csapatkerettel. Nem költhető normál csapatlistás játékosokra, Team Re-rollokra, Dedicated Fansre, Apothecaryra vagy szokásos Sideline Staffra. A fel nem használt Inducement Allowance elvész.

Engedélyezett Inducementek

- 0-2 Bloodweiser Kegs
- 0-5 Temp Agency Cheerleader
- 0-5 Part-time Assistant Coach
- 0-1 Team Mascot
- 0-1 Weather Mage
- 0-8 Extra Team Training
- 0-3 Bribes
- 0-2 Wandering Apothecaries
- 0-1 Mortuary Assistant
- 0-1 Plague Doctor
- 0-1 Biased Referee
- 0-1 Halfling Master Chef
- 0-1 Riotous Rookies
- Star Players az alábbi Tier- és Star Player-szabályok szerint.

Csapat Tier-ek

Tier	Csapatok
Tier 1	Amazon, Dark Elf, High Elf, Human, Necromantic Horror, Old World Alliance, Orc, Shambling Undead, Skaven, Wood Elf
Tier 2	Dwarf, Elven Union, Lizardmen, Tomb Kings, Underworld Denizens

Tier	Csapatok
Tier 3	Brettonian, Chaos Renegade, Imperial Nobility, Norse, Nurgle, Vampire
Tier 4	Black Orc, Gnome, Chaos Dwarf, Chaos Chosen, Khorne, Snotling
Tier 5	Goblin, Halfling, Ogre

Skill-rendszer

Minden csapat a verseny előtt összeállít egy Skill Poolt. Az előkészített Skill Pool nagyobb, mint az egy mérkőzésen egyszerre aktív Skill Pointok (SPP) száma. Minden forduló előtt mindkét edző titokban kiválasztja, mely előkészített Skillek és Star Playerek lesznek aktívak az adott mérkőzésen, majd egyszerre felfedik a választásukat.

Random Skillek és tulajdonságnövelések nem engedélyezettek.

A Block, Dodge, Guard és Mighty Blow Elite Skillek.

Fejlesztés	Költség
Primary Skill	1 SPP
Primary Elite Skill	2 SPP
Secondary Skill	3 SPP
Secondary Elite Skill	4 SPP
Stack: két Primary Skill	3 SPP
Stack: egy Primary Skill + egy Primary Elite Skill	4 SPP

Egy játékos legfeljebb két további Skillt kaphat. Secondary Skillt tartalmazó stack nem engedélyezett. Két Elite Skillből álló stack nem engedélyezett.

Ha egy játékosnak Skill stackje van, az edző aktiválhat csak egy Skillt a stackből annak egyedi költségéért, vagy aktiválhatja a teljes stacket a megadott stack-költségért.

Az edző az aktuális fázislimitig aktiválhat Skilleket, és nem köteles a teljes keretet felhasználni.

Skill Pool és aktív limitek

Tier	Prepared Skill Pool	1. fázis (R1-2)	2. fázis (R3-4)	3. fázis (R5-6)
Tier 1	9	3	5	7
Tier 2	10	4	6	8
Tier 3	11	5	7	9
Tier 4	13	6	9	11
Tier 5	14	7	10	12

A Prepared Skill Pool és az aktív limit közötti különbség skill sideboardként működik. Az adott mérkőzésre nem aktivált előkészített Skillek azon a mérkőzésen nem fejtenek ki hatást.

Star Players

A csapatnak legalább 11 normál, csapatlistán szereplő játékoskal kell rendelkeznie, mielőtt Star Playert igazolhat.

A Tier 4 csapatok legfeljebb 1 Star Playert, a Tier 5 csapatok legfeljebb 2 Star Playert tartalmazhatnak. A Tier 1-3 csapatok nem igazolhatnak Star Playert.

A Star Player párok a csapatlista-limit szempontjából két Star Playernek számítanak.

Egy Star Player leigazolása az alább megadott SPP-büntetéssel csökkenti a csapat Prepared Skill Poolját. A csökkentés a csapatlista leadásakor történik, és a teljes verseny alatt érvényben marad. Ha egy Tier 5 csapat két Star Playert igazol, a két büntetés összeadódik.

Star Player ára	SPP-büntetés / aktív költség
0-99k	3 SPP
100-199k	4 SPP
200-299k	5 SPP
300-399k	6 SPP

Minden forduló előtt az edző kiválasztja, hogy a leigazolt Star Playerek közül melyek vesznek részt az adott mérkőzésen. Egy aktív Star Player a táblázatban szereplő SPP-értékkel terheli az aktuális fázislimitet. Egy inaktív Star Player nem számít bele a fázislimitbe, és nem vesz részt a mérkőzésen.

A fennmaradó fáziskeret előkészített Skillekre használható. Ha két Star Player aktív, az SPP-értékük összeadódik. Az edző így aktiválhat nulla, egy, illetve Tier 5 csapat esetén mindkét Star Playert, feltéve hogy az aktív Star Playerek és aktív Skillek összköltsége nem haladja meg az aktuális fázislimitet.

Példa: egy Tier 5 csapat Prepared Skill Poolja alapból 14 SPP. Egy 300-399k értékű Star Player leigazolása 6 SPP-vel csökkenti ezt, így 8 SPP marad előkészített Skillekre. Az 1. fázis aktív limitje 7 SPP. Ha a Star Player aktív, 6 SPP-t elfoglal a limitből, így csak 1 SPP marad aktív Skillre. Ha a Star Player inaktív, az edző a 8 SPP-s Prepared Skill Poolból legfeljebb 7 SPP-t használhat.

Ha mindkét edző ugyanazt a Star Playert választja ugyanarra a mérkőzésre, egyik csapat sem használhatja azt a Star Playert. Ezután mindkét edző a felszabadult fáziskeretet előkészített Skillekre használhatja az aktuális fázislimitig.

Pontozás

Flawless Victory (győzelem legalább két touchdown különbséggel): 5 pont

Victory (győzelem egy touchdown különbséggel): 4 pont

Döntetlen: 2 pont

Small Loss (vereség egy touchdown különbséggel): 1 pont

Flawless Loss (vereség legalább két touchdown különbséggel): 0 pont

Tie-breakerek

Win/Draw ratio

Buchholz

TD difference

Cas difference

Tier (ha az összes korábbi tie-breaker egyenlő, az alacsonyabb Tierrel rendelkező csapat kerül előrébb)

Díjak

A Best Stunty díjat a legjobb helyezést elérő Gnome, Goblin, Halfling, Ogre vagy Snotling csapattal játszó edző kapja, a csapat verseny-Tierjétől függetlenül.

Most Touchdowns. A Most Touchdowns díjat az az edző kapja, akinek csapata a verseny során összesen a legtöbb touchdownt szerezte. Holtverseny esetén a végső tabellán előrébb végző edző kapja a díjat.

Most Casualties. A Most Casualties díjat az az edző kapja, akinek csapata a verseny során összesen a legtöbb olyan casualty-t okozta, amely normál esetben Star Player Pointot (SPP) adna. A díj szempontjából kizárólag Block akció eredményeként okozott casualty-k számítanak. Foulból, crowd pushból vagy bármely más forrásból származó casualty nem számít. Holtverseny esetén a végső tabellán előrébb végző edző kapja a díjat.

Best Painted. A Best Painted versenyben indulni kívánó csapatokat az 1. nap ebédszünete előtt nevezni kell a díjra. Az ebédszünet kezdetén minden nevezett csapatot ki kell állítani a Tournament Organiser által a verseny elején kijelölt bemutatóhelyen. A győztest a Tournament Organiser választja ki. A Tournament Organiser további zsűritagokat is felkérhet, feltéve hogy egyiküknek sincs saját csapata nevezve a Best Painted versenybe.

A versenydíjak halmazhatók. Az az edző, aki több díj feltételeinek is megfelel, minden érintett címet és díjat megkap.

Nevezési díj és regisztráció

Időpont: 2026. november 7-8.

Helyszín: Tělocvičná jednotka SOKOL Praha - Strašnice z.s., Saratovská 400/4, Prága 10, 100 00, Csehország.

Nevezési díj: 600 CZK / 25 EUR 2026. október 7-ig történő fizetés esetén; 700 CZK / 30 EUR 2026. október 7. után.

Regisztráció: praguebowl@gmail.com

- NAF becenév
- NAF-szám (ha van)
- Csapat neve
- Csapat faja

NAF versenyzoldal: [NAF World Headquarters :: Blood Bowl](#)

TourPlay eseményoldal: [Blood Bowl Tournament - News PB: OgrCubb IV](#)

Menetrend

Az alábbi menetrend a maximális, 6 mérkőzéses (4+2) formátumot mutatja. 5 mérkőzés esetén a szombati 4. mérkőzés kimarad, vasárnap pedig a 4-5. mérkőzést játsszuk. 3 mérkőzés esetén csak a szombati 1-3. mérkőzésre kerül sor, az eredményhirdetés pedig a 3. mérkőzést követi.

1. NAP	Idő
Regisztráció	09:00-09:30
1. mérkőzés	09:30-11:45
Rövid szünet	11:45-11:50
2. mérkőzés	11:50-14:05
Ebédszünet	14:05-15:05
3. mérkőzés	15:05-17:20
Rövid szünet	17:20-17:25
4. mérkőzés (csak 6 meccses formátumban)	17:25-19:40

2. NAP	Idő
5. mérkőzés (vagy 4. mérkőzés 5 meccses formátumban)	09:30-11:45
Rövid szünet	11:45-11:50
6. mérkőzés (vagy 5. mérkőzés 5 meccses formátumban)	11:50-14:05
Eredményhirdetés	14:05-14:35

GYIK

1. A teljes csapatlistát és minden Skillt előre kell összeállítanom?

Igen. A teljes csapatlistát, az esetleges Star Player-büntetések után csökkentett Prepared Skill Poolt, az előkészített Skilleket és minden Star Playert a verseny előtt kell leadni. Minden forduló előtt már csak azt választod ki, mely előkészített Skillek és leigazolt Star Playerek aktívak az adott mérkőzésen.

2. Hogyan történik a választás minden forduló előtt?

Minden edző kap vagy készít egy választólapot, amelyen szerepel a csapat Tierje, a Star Player-büntetések utáni Prepared Skill Pool és a fázislimitek. Mindkét edző titokban megjelöli az aktiválni kívánt Skilleket és Star Playereket, majd egyszerre felfedik a választásukat.

3. Pontosan hogyan működnek együtt a Star Playerek és az SPP?

Egy Star Player leigazolása véglegesen csökkenti a Prepared Skill Poolt az adott Star Player büntetésével. Minden mérkőzésen egy aktív Star Player ugyanekkora részt foglal el az aktuális fázislimitből. Egy inaktív Star Player nem foglal helyet a fázislimitből, így több előkészített Skill aktiválható.

4. Mi történik, ha mindkét csapat ugyanazt a Star Playert választja?

Egyik csapat sem használhatja azt a Star Playert a mérkőzésen. Mindkét edző a felszabadult fáziskeretet előkészített Skillekre használhatja az aktuális fázislimitig.

5. Miért ilyen szokatlan ez a szabályrendszer?

Mert úgy gondoljuk, hogy a skill sidebar felépítése és az aktív csapatlista ellenfélhez igazítása új és élvezetes taktikai döntéseket teremt.

OgrCubb Zasady v3.03

Third Season Edition - Wersja polska

To tłumaczenie odpowiada treścią wersji angielskiej. W przypadku wątpliwości podczas turnieju rozstrzygająca jest wersja angielska.

Format turnieju

Jest to turniej sankcjonowany przez NAF, rozgrywany zgodnie z aktualnymi zasadami turniejowymi NAF dla Blood Bowl Third Season Edition oraz dodatkowymi zasadami opisanymi poniżej. Drużyny Slann nie są dopuszczone do tego turnieju.

Turniej jest rozgrywany w formule resurrection. Kontuzje, casualties, śmierci i inne zmiany nie przechodzą pomiędzy meczami.

Ostateczna liczba meczów zależy od frekwencji: 17 lub mniej uczestników = 3 mecze; 18-32 uczestników = 5 meczów; 33 lub więcej uczestników = 6 meczów. Ostateczna liczba meczów zostanie potwierdzona 7 dni przed wydarzeniem.

Przy 5 meczach rozgrywane są 3 mecze w sobotę i 2 w niedzielę. Przy 6 meczach rozgrywane są 4 mecze w sobotę i 2 w niedzielę. Wariant 3-meczowy odbywa się wyłącznie w sobotę.

Wszystkie składy, wszystkie przygotowane Skille i wszyscy Star Players muszą zostać zgłoszeni przed pierwszą rundą.

Tworzenie drużyny

Wszystkie drużyny otrzymują 1 050 000 sztuk złota na stworzenie drużyny.

Budżet można wydać na zawodników, Team Re-rolle, dozwolony Sideline Staff, Dedicated Fans oraz dozwolone Inducements.

Drużyny Tier 4 otrzymują dodatkowe 50 000 sztuk złota, a drużyny Tier 5 dodatkowe 100 000 sztuk złota jako Inducement Allowance.

Inducement Allowance można wydać wyłącznie na dozwolone Inducements, w tym Star Players. Można ją łączyć z niewykorzystaną częścią podstawowego budżetu drużyny. Nie można jej wydać na zwykłych zawodników ze składu, Team Re-rolle, Dedicated Fans, Apothecaries ani zwykły Sideline Staff. Niewykorzystana część Inducement Allowance przepada.

Dozwolone Inducements

- 0-2 Bloodweiser Kegs
- 0-5 Temp Agency Cheerleader
- 0-5 Part-time Assistant Coach
- 0-1 Team Mascot
- 0-1 Weather Mage
- 0-8 Extra Team Training
- 0-3 Bribes
- 0-2 Wandering Apothecaries
- 0-1 Mortuary Assistant
- 0-1 Plague Doctor
- 0-1 Biased Referee
- 0-1 Halfling Master Chef
- 0-1 Riotous Rookies
- Star Players zgodnie z poniższymi ograniczeniami Tierów i zasadami Star Playerów.

Tiery drużyn

Tier	Drużyny
Tier 1	Amazon, Dark Elf, High Elf, Human, Necromantic Horror, Old World Alliance, Orc, Shambling Undead, Skaven, Wood Elf
Tier 2	Dwarf, Elven Union, Lizardmen, Tomb Kings, Underworld Denizens

Tier	Drużyny
Tier 3	Brettonian, Chaos Renegade, Imperial Nobility, Norse, Nurgle, Vampire
Tier 4	Black Orc, Gnome, Chaos Dwarf, Chaos Chosen, Khorne, Snotling
Tier 5	Goblin, Halfling, Ogre

System Skilli

Każda drużyna przygotowuje przed turniejem Skill Pool. Prepared Skill Pool jest większy niż liczba Skill Points (SPP), które mogą być aktywne w jednym konkretnym meczu. Przed każdą rundą obaj trenerzy potajemnie wybierają, które przygotowane Skille i Star Players będą aktywne w tym meczu, a następnie jednocześnie ujawniają wybór.

Random Skills i podwyższenia charakterystyk nie są dozwolone.

Block, Dodge, Guard i Mighty Blow są Elite Skills.

Ulepszenie	Koszt
Primary Skill	1 SPP
Primary Elite Skill	2 SPP
Secondary Skill	3 SPP
Secondary Elite Skill	4 SPP
Stack: dwa Primary Skills	3 SPP
Stack: jeden Primary Skill + jeden Primary Elite Skill	4 SPP

Zawodnik może otrzymać maksymalnie dwa dodatkowe Skille. Stack zawierający Secondary Skill nie jest dozwolony. Stack dwóch Elite Skills nie jest dozwolony.

Jeśli zawodnik ma Skill stack, trener może aktywować tylko jeden Skill z tego stacku za jego indywidualny koszt albo cały stack za wskazany koszt stacku.

Trener może aktywować Skille do aktualnego limitu fazy i nie ma obowiązku wykorzystywać całego limitu.

Skill Pool i limity aktywne

Tier	Prepared Skill Pool	Faza 1 (R1-2)	Faza 2 (R3-4)	Faza 3 (R5-6)
Tier 1	9	3	5	7
Tier 2	10	4	6	8
Tier 3	11	5	7	9
Tier 4	13	6	9	11
Tier 5	14	7	10	12

Różnica pomiędzy Prepared Skill Pool a limitem aktywnym działa jako skill sideboard. Przygotowane Skille, które nie zostaną aktywowane na dany mecz, nie mają w tym meczu żadnego efektu.

Star Players

Drużyna musi mieć co najmniej 11 zwykłych zawodników w składzie, zanim zatrudni Star Playera.

Drużyny Tier 4 mogą mieć maksymalnie 1 Star Playera. Drużyny Tier 5 mogą mieć maksymalnie 2 Star Playerów. Drużyny Tier 1-3 nie mogą zatrudniać Star Playerów.

Pary Star Playerów liczą się jako dwóch Star Playerów na potrzeby limitu składu.

Zatrudnienie Star Playera zmniejsza Prepared Skill Pool drużyny o karę SPP wskazaną poniżej. Zmniejszenie jest stosowane przy zgłoszeniu składu i obowiązuje przez cały turniej. Jeżeli drużyna Tier 5 zatrudni dwóch Star Playerów, obie kary sumują się.

Cena Star Playera	Kara SPP / koszt aktywny
0-99k	3 SPP
100-199k	4 SPP
200-299k	5 SPP
300-399k	6 SPP

Przed każdą rundą trener wybiera, którzy zatrudnieni Star Players, jeśli w ogóle, wezmą udział w danym meczu. Aktywny Star Player zajmuje w aktualnym limicie fazy tyle SPP, ile wskazano w tabeli. Nieaktywny Star Player nie zajmuje limitu fazy i nie bierze udziału w meczu.

Pozostały limit fazy można wykorzystać na przygotowane Skille. Jeśli aktywnych jest dwóch Star Playerów, ich wartości SPP sumują się. Trener może więc aktywować żadnego Star Playera, jednego Star Playera albo - w przypadku drużyny Tier 5 - obu, pod warunkiem że łączny koszt aktywnych Star Playerów i aktywnych Skilli nie przekracza aktualnego limitu fazy.

Przykład: drużyna Tier 5 ma standardowo Prepared Skill Pool 14 SPP. Zatrudnienie Star Playera w cenie 300-399k zmniejsza ten pool o 6 SPP, pozostawiając 8 SPP na przygotowane Skille. W Fazie 1 limit aktywny wynosi 7 SPP. Jeśli Star Player jest aktywny, zajmuje 6 SPP z tego limitu i pozostaje tylko 1 SPP na aktywny Skill. Jeśli Star Player jest nieaktywny, trener może wykorzystać do 7 SPP z 8 SPP Prepared Skill Pool.

Jeśli obaj trenerzy wybiorą tego samego Star Playera na ten sam mecz, żadna drużyna nie może użyć go w tym meczu. Obaj trenerzy mogą następnie wykorzystać zwolnioną część limitu fazy na przygotowane Skille, do aktualnego limitu fazy.

Punktacja

Flawless Victory (wygrana różnicą dwóch lub więcej touchdownów): 5 punktów

Victory (wygrana różnicą jednego touchdownu): 4 punkty

Remis: 2 punkty

Small Loss (przegrana różnicą jednego touchdownu): 1 punkt

Flawless Loss (przegrana różnicą dwóch lub więcej touchdownów): 0 punktów

Tie-breakery

Win/Draw ratio

Buchholz

TD difference

Cas difference

Tier (przy równości wszystkich poprzednich tie-breakerów wyżej sklasyfikowana jest drużyna z niższym Tierem)

Nagrody

Best Stunty otrzymuje najwyżej sklasyfikowany trener grający drużyną Gnome, Goblin, Halfling, Ogre lub Snotling, niezależnie od turniejowego Tieru tej drużyny.

Most Touchdowns. Nagrodę Most Touchdowns otrzymuje trener, którego drużyna zdobyła podczas turnieju największą łączną liczbę touchdownów. W przypadku remisu nagrodę otrzymuje trener wyżej sklasyfikowany w końcowej tabeli turnieju.

Most Casualties. Nagrodę Most Casualties otrzymuje trener, którego drużyna spowodowała podczas turnieju największą łączną liczbę casualties, za które normalnie przyznawane byłyby Star Player Points (SPP). Do tej nagrody liczą się wyłącznie casualties spowodowane w wyniku akcji Block. Casualties spowodowane foulami, wypchnięciem w tłum lub w jakikolwiek inny sposób nie są liczone. W przypadku remisu nagrodę otrzymuje trener wyżej sklasyfikowany w końcowej tabeli turnieju.

Best Painted. Drużyny, które chcą wziąć udział w konkursie Best Painted, muszą zostać zgłoszone do tej kategorii przed przerwą obiadową pierwszego dnia. Na początku przerwy obiadowej wszystkie zgłoszone drużyny muszą zostać ustawione w wyznaczonym miejscu ekspozycyjnym, wskazanym przez Tournament Organiser na początku turnieju. Zwycięzcę wybiera Tournament Organiser. Tournament Organiser może zaprosić dodatkowych jurorów, pod warunkiem że żaden z nich nie ma własnej drużyny zgłoszonej do konkursu Best Painted.

Nagrody turniejowe mogą się kumulować. Trener, który spełnia warunki więcej niż jednej nagrody, otrzymuje każdy należny tytuł i nagrodę.

Wpisowe i rejestracja

Termin: 7-8 listopada 2026.

Miejsce: Tělocvičná jednotka SOKOL Praha - Strašnice z.s., Saratovská 400/4, Praga 10, 100 00, Czechy.

Wpisowe: 600 CZK / 25 EUR przy płatności do 7 października 2026; 700 CZK / 30 EUR po 7 października 2026.

Rejestracja: praguebowl@gmail.com

- Nick NAF
- Numer NAF (jeśli dotyczy)
- Nazwa drużyny
- Rasa drużyny

Strona turnieju NAF: [NAF World Headquarters :: Blood Bowl](#)

Strona turnieju w TourPlay: [Blood Bowl Tournament - News PB: OgrCubb IV](#)

Harmonogram

Poniższy harmonogram obejmuje maksymalny format 6 meczów (4+2). Przy 5 meczach sobotni Mecz 4 jest pomijany, a w niedzielę rozgrywane są Mecze 4-5. Przy 3 meczach rozgrywane są wyłącznie sobotnie Mecze 1-3, a zakończenie turnieju następuje po Meczu 3.

DZIEŃ 1	Czas
Rejestracja	09:00-09:30
Mecz 1	09:30-11:45
Krótką przerwa	11:45-11:50
Mecz 2	11:50-14:05
Przerwa obiadowa	14:05-15:05
Mecz 3	15:05-17:20
Krótką przerwa	17:20-17:25
Mecz 4 (tylko format 6-meczowy)	17:25-19:40

DZIEŃ 2	Czas
Mecz 5 (lub Mecz 4 przy 5 meczach)	09:30-11:45
Krótką przerwa	11:45-11:50
Mecz 6 (lub Mecz 5 przy 5 meczach)	11:50-14:05
Zakończenie	14:05-14:35

FAQ

1. Czy przygotowuję cały skład i wszystkie Skille z góry?

Tak. Kompletny skład, Prepared Skill Pool pomniejszony o ewentualne kary za Star Playerów, przygotowane Skille oraz wszyscy Star Players są zgłaszani przed turniejem. Przed każdą rundą wybierasz jedynie, które przygotowane Skille i zatrudnieni Star Players są aktywni w danym meczu.

2. Jak będzie wyglądał wybór przed każdą rundą?

Każdy trener otrzymuje lub przygotowuje kartę wyboru zawierającą Tier drużyny, Prepared Skill Pool po karach za Star Playerów oraz limity faz. Obaj trenerzy potajemnie zaznaczają Skille i Star Playerów, których chcą aktywować, a następnie jednocześnie ujawniają wybór.

3. Jak dokładnie Star Players współdziałają z SPP?

Zatrudnienie Star Playera trwale zmniejsza Prepared Skill Pool o karę przypisaną temu Star Playerowi. W każdym meczu aktywny Star Player zajmuje również taką samą część aktualnego limitu fazy. Nieaktywny Star Player nie zajmuje żadnej części limitu fazy, dzięki czemu można aktywować więcej przygotowanych Skilli.

4. Co się stanie, jeśli obie drużyny wybiorą tego samego Star Playera?

Żadna drużyna nie może użyć tego Star Playera w meczu. Obaj trenerzy mogą następnie wykorzystać zwolnioną część limitu fazy na przygotowane Skille, do aktualnego limitu fazy.

5. Dlaczego ten nietypowy zestaw zasad?

Ponieważ uważamy, że budowanie skill sideboardu i dostosowywanie aktywnego składu do konkretnego przeciwnika tworzy nowe i ciekawe decyzje taktyczne.