

Freiburger Blood Bowl Liga



~ Regularien ~

~ Blood Bowl 2nd Edition ~

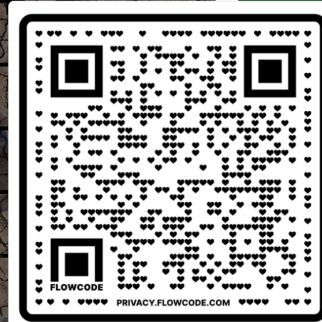
by Kainskind

Princy Pales Version

Dieses Regelwerk entstand mit viel Herzblut, Feedback und Kooperation
für die und mit der Kainskind'schen Trainer Community. :)



Out now!



Scan mich und genieße

Badger & Horny

Out now! Die Debütsingle "From the Pitch". Natürlich mit Lyrics im Booklet und Ohrwurmgarantie. Scanne den QR-Code oder klicke [HIER](#) und genieße vier mitreißende Songs. Gerne kannst du sie für dich herunterladen, um sie überall zu genießen.

Inhalt

- Wichtigste Daten
- Gültige Regularien
- Einschränkungen und Hausregeln
- Schachuhrregeln
- Sonderevents der FBBL
 - Fankurve - Merchandising
 - Personalisierte Dice Trays
 - Division Force Magazine
 - Bounty Bodyshop
 - Preseason League
- Anmeldung
- Organisation der Liga
- Team anheuern
- Gleiches Team und Neue Season
- Trainer:in verlässt die Liga
- Trainer:innen-Tausch
- Ablauf eines Spiels
 - Vor dem Spiel

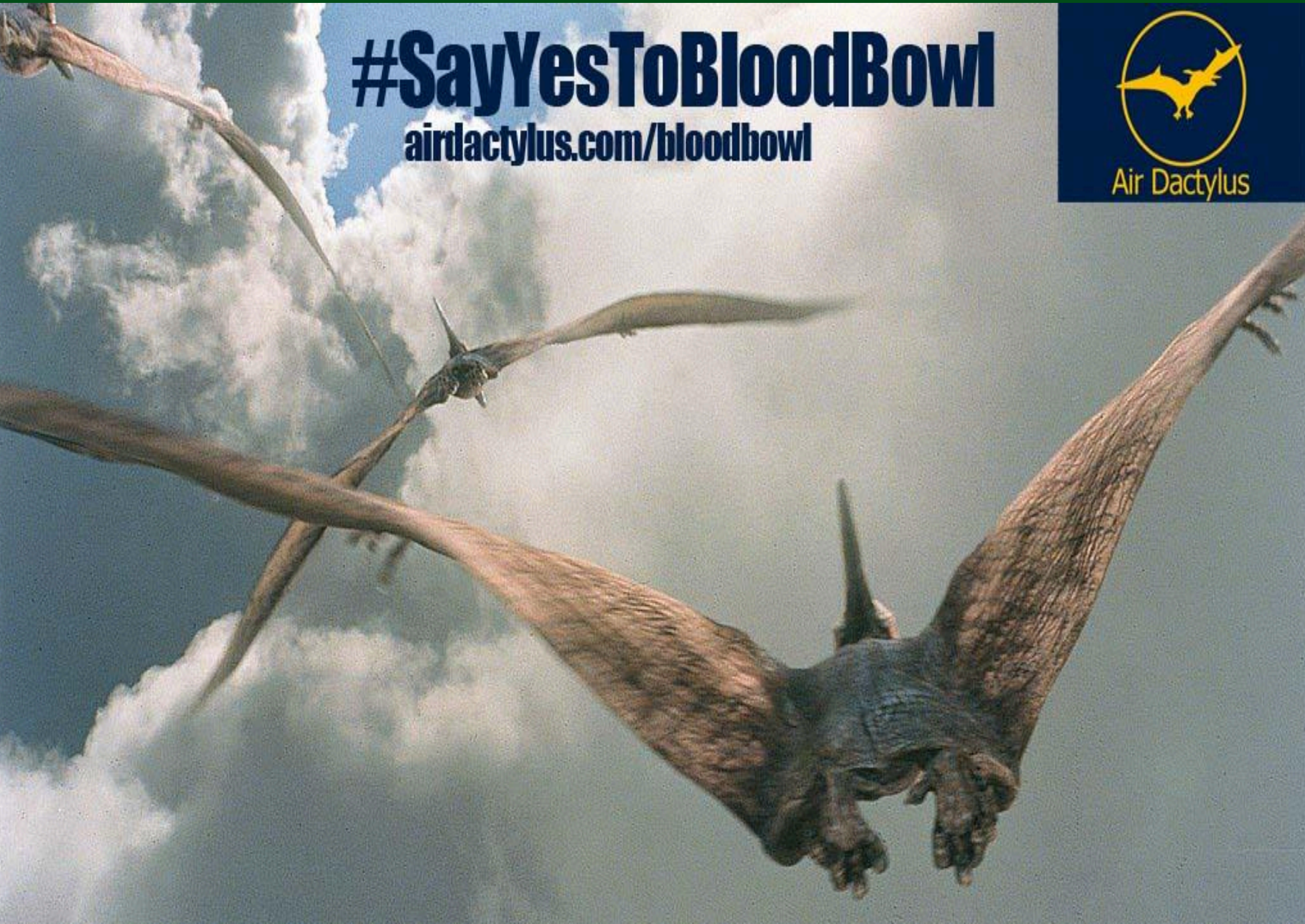
- Gesellen anheuern
 - Anreize
 - nach dem Spiel
- Spickzettel
 - Aktuelle Pass-Schablone & Standard Wetter
- Tourplay
 - Teamerstellung
 - Teamredradft
 - Freundschaftsspiele
 - Erfolgreiche Block eintragen
 - Tourplay Tips

#SayYesToBloodBowl

airdactylus.com/bloodbowl



Air Dactylus



Wichtige Daten

Letzter Anmeldungstag:	14.02.2024
Bekanntgabe der Divisionen:	17.02.2024
Preseason League:	Wird 24.02.2024 gespielt
Ligastart:	04.03.2024
Laufzeit der Liga-Season:	10 Monate (inklusive Finals)
Laufzeit der gesamten Liga:	4 Jahre
Aktuelle Season:	Jahr 2
Zeitrahmen zur Vereinbarung und zum Austragen eines Spieles:	21 Tage
Zeitbegrenzung:	ab Finale und während Preseason League
Zeitbegrenzung pro Trainer:in:	80 Minuten und 105 Minuten
Unkostenbeitrag für Season:	35,-€ pro Team* (also 3,50€ pro Monat)

*Beinhaltet die Jahresmitgliedschaft im Dungeon-Club für kostenfreies Spielen im Kainskind Store, sowie sämtliche anfallenden Kosten durch Tourplay, Anteil am Pokal u.v.m.

Gültige Regularien

- Es gelten alle Regeln und optionalen Regeln des offiziellen Regelwerks aus der Grundbox von Games Workshop.
- Es sind alle Teams aus dem Grundregelwerk, der NAF und Teams of Legends zugelassen, solange deren Regeln nachvollzogen werden können.
- Sollte während der Liga eine Regel-Errata, ein Spike Magazine, Almanach etc. erscheinen, welches die bisherigen Teamregeln überschreibt oder verändert, ist der Rooster nach den neuen Regeln zu überarbeiten und anzupassen. Ebenso gelten die neuen Regeln. Die korrekte Ausführung dieser muss nach 14 Tagen erfolgen.
- Starspieler:innen dürfen nur für ein Spiel aufgenommen werden.
- Optional darf mit einer Zeitbegrenzung gespielt werden. Das Einverständnis von beiden Spieler:innen ist nötig.
- Bemalung: Jedes bemalte Team (3 Farben (Base, Shade, Layer)) erhält einmalig und dauerhaft ein kostenloses Cheerleader. Dieser wird als +1 auf dem Rooster vermerkt und nicht in den Wert des Teams eingerechnet. Der Bonus ist einmalig und dauerhaft und wird ab Zeitpunkt der vollen Bemalung dem:der Trainer:in angerechnet. Das Cheerleader wird nicht in Tourplay eingetragen.
- Laufzeit: Die Blood Bowl Liga Freiburg von Kainskind beträgt 4 Seasons. Danach folgt ein Hard Reset auf 0 für alle.
- Es gelten keine Regeln für Stadien, Sponsorings oder spezielle Schiedsrichter.
- Es gelten nicht die Regeln für Freundschaftsspiele aus dem Blood Bowl Grundregelwerk oder dem Spike Magazine. Stattdessen gelten die gleichnamigen Hausregeln der FBBL für Freundschaftsspiele.

Einschränkungen & Hausregeln

- Freundschaftsspiele sind gestattet und erwünscht unterliegen jedoch Limitierungen.
- Freundschaftsspiel-Limit: Freundschaftsspiele werden auf je eines pro Team und Spieltag limitiert. Bedeutet, jedes Team kann einmal gegen jedes Team in einem Freundschaftsspiel antreten.
- Jedes abgeschlossenen Ligaspiel generiert ein Freundschaftsspiel. Wir nennen dies Freundschaftsspielslot. (Stelle dir einfach vor, dass du nach jedem ordentlichen Ligaspiel ein Ticket für ein Freundschaftsspiel in die Hand gedrückt bekommst.)
- Um ein Freundschaftsspiel absolvieren zu können, müssen beide Trainer:innen einen freien Freundschaftsspielslot haben. Dabei ist es irrelevant, ob eine:r von beiden bereits Freundschaftsspiele absolviert hat und der:die andere nicht. Die gegeneinander antretenden Trainer:innen müssen nicht auf derselben Stufe stehen. (Sie benötigen nicht die identische Anzahl an absolvierten Freundschaftsspielen um gegeneinander antreten zu dürfen)
- Ein Freundschaftsspielslot schließt sich erst, wenn dieser durch ein Freundschaftsspiel ausgelöst wurde oder durch den Beginn der Play-Offs verfällt.
- Freundschaftsspielslots müssen nicht nach einem Ligaspiel wahrgenommen werden. Bedeutet, du musst nicht nach einem Ligaspiel ein Freundschaftsspiel vereinbaren. Es ist möglich, sich diese Slots aufzusparen und zu einem beliebigen Zeitpunkt einzusetzen, solange dies nicht durch die vorherstehende Regel beeinflusst wird. (1 Ligaspiel, 1 Freundschaftsspiel, 1 Ligaspiel, 1 Ligaspiel, 1 Ligaspiel, 1 Freundschaftsspiel, 1 Ligaspiel, 1 Freundschaftsspiel, 1 Freundschaftsspiel etc.)
- Es ist möglich, die Trainer:innen der eigenen Division zusätzlich zu den regulären Spielen zu einem Freundschaftsspiel herauszufordern. Die Orga legt den Spieler:innen jedoch nahe, die Chance zu nutzen und frisches Blut aus anderen Divisionen zu vergießen.

- “Verpasst nächstes Spiel” und alle weiteren Ausfälle, egal wie verursacht, auch Verletzungen, welche sich durch Freundschaftsspiele ereignen, werden nur durch ein ordentliches Ligaspiel ausgeheilt bzw. abgegolten.
- Als ordentliches Ligaspiel gelten nur die von der Orga gepaarten Spiele innerhalb der Division oder der Finalrunden.
- Die Preseason League gilt in Bezug der Ausheilung von Verletzungen als ordentliches Ligaspiel.
- In den Finalrunden wird die Regelung der Freundschaftsspiele ausgesetzt, auch für Trainer:innen, die sich nicht in den Play-Offs befinden. Mit Beginn der Play-Offs dürfen keine Freundschaftsspiele mehr stattfinden.
- Sonderkarten - Es sind keine Sonderkarten zugelassen.
- Unterbesetzte Divisionen: Zählt eine Division als Unterbesetzter in der FBBL so darf jede:r Trainer:in während seines:ihrer ausgefallenen Spiels, 1 Spieler des Tages vergeben und W6*10000 Gold + 10000 Gold als Ausgleich für dieses Spiel aufschreiben. Fanfaktor, Genesungen, Sponsorings oder Stadien finden keine Anwendung und können weder genutzt noch gewonnen werden.
- Es gelten die zusätzlichen Wettertabellen aus dem Death Zone Blood Bowl Kompendium Regelwerk (S.75 ff.) Tourplay zeigt bei dem Auswürfen des Wetters solche allgemeinen Hinweise wie: Frühling, Sommer, Herbst und Winter, mit entsprechendem Symbol an.
- Es gelten alle Sonderevents der FBBL.
- Ab den Finalrunden gilt eine Zeitbegrenzung von 160 Minuten pro Spiel (80 Minuten pro Spieler:in). Hierfür finden die identischen Schachuhrregeln anwendung, die ebenfalls für die Preseason verwendet werden.

- In den Finalrunden dürfen legendäre Söldner:innen und Starplayer:innen verwendet werden
- In den Finalrunden dürfen Starplayer:innen verwendet werden
- Aufkommende FAQ, Errata oder Regeländerungen, so wie Anpassungen, werden nach einem Ablauf von 2 Wochen für die Liga gültig
- Während der Liga und der Preseason ist es nicht möglich das bisheriges Team zu wechseln oder neu zu beginnen
- Neben der Geldtransferierung durch Sonderevents ist es den Spieler:innen gestattet anderen Teams Geld zu transferieren.
- Die Höhe des Betrages muss in der Teamkasse vorhanden sein.
- Die Höhe des Transfers muss der Orga mitgeteilt werden. Für jeden Geldtransfer erhebt Blooder Industries eine 10% Pauschale, mindestens 10k, die bei dem Transfer zur “Kostendeckung” abgezogen wird. Bedeutet, würdest du 10k transferieren, gingen diese direkt an Blooder. Bei 20k gehen 10 davon an Blooder usw.
(Natürlich erhält Holger aus der Orga, dessen Char Blooder darstellt, dieses Transfergeld nicht auf seine Teamkasse.)
- Die Liga erhebt einen Unkostenbeitrag von 35,-€ für die Teilnahme.

Regeln der Finals im Überblick

- Die Finalsspiele finden an festen, durch die Orga gewählten Terminen statt und werden als “Turnierformat” den Fans dargeboten. Dabei werden Viertel- und Halbfinale an einem Tag absolviert. Das Finale erhält ein separates Datum. Sollten die Finals beim Achtelfinale beginnen, werden entsprechend Achtel- und Viertelfinale sowie Halbfinale und Finale an einem Tag absolviert.
- Es gelten keine Boni durch Sponsoren.
- Die Regel der besonderen Stadien findet keine Anwendung.
- Ab den Finalrunden gilt eine Zeitbegrenzung von 160 Minuten. 80 Minuten pro Trainer:in (Preseason ebenso). Es gelten die Schachuhrregeln.
- Das Nutzen von Starspieler:innen ist in den Finalrunden gestattet.
- Söldner sind in den Finalrunden gestattet.
- Journeyman (und Woman) sind in den Finalrunden zugelassen.
- Legendäre Söldner:innen oder Starspieler:innen sind zugelassen.
- Sonderkarten - Es sind keine Sonderkarten zugelassen.
- Die Regel der Freundschaftsspiele wird in den Finals ausgesetzt.

Die Schachuhr

- Jede:r Trainer:in hat eine limitierte Zeit für 16 ihre:seine Züge.
- Mit dem Ende des Zuges beginnt die Zeit des Gegenspielenden.
- Ist die Zeit eines Spielenden abgelaufen und der:die Gegner:in hat sowohl Zeit als auch Züge, darf diese:r so lange seine:ihre Züge fortführen, bis keine mehr übrig sind oder die Zeit abgelaufen ist. Dieser Fall wird als “Zugzeitende” bezeichnet.
- Sollte eine:r der Spielenden aufgrund des Zugzeitendes zum:zur “passiven Spieler:in” werden, darf er oder sie regulär reagieren. Sprich, die Regel des Zugzeitendes tangiert nicht die Tacklezones, Fertigkeiten oder Fähigkeiten einer Miniatur. Ausweichen, Unterstützen etc. werden bei Blocks regulär ausgeführt. Miniaturen verlieren durch Zugzeitende nicht ihre Tacklezones.
- Ist die Zeit beider Spieler:innen abgelaufen und Züge noch übrig, endet das Spiel aufgrund der fehlenden Zeit sofort. Als Endergebnis gilt der aktuelle Stand zum Zeitpunkt des Endes.
- Die Aufstellung und Platzierung des Teams auf dem Spielfeld zählt selbstverständlich ebenfalls zur Spielzeit und wird mit der Schachuhr festgehalten.



Bowling Bahn

**Garantierte Ankunft
bei Abpfiff!**

Sonderevents der FBBL

Die Fankurve - Offizieller Merchandising-Shop von Kainskind

Seit Beginn an ist die FBBL ein bisschen anders. Ein bisschen mehr Drumherum, mehr Charme, mehr Spiel und mehr Liebe fürs Detail. Ein Ausdruck dieser Liebe ist die Fankurve. In diesem Bereich unseres Merchandising-Shops darfst du dein Team feiern und vermarkten bzw. wir tun das für dich.

Jeder Trainer und jede Trainerin sind dazu eingeladen, ihr Logo an unsere Orga (w) zu senden oder sie bitten, eines zu erstellen. (Copyright ;)). Nach der Bearbeitung kannst du dann dein Team als Merchandising bestellen. Ob Jacken, Shirts, Pullover, Aufkleber oder Kochschürzen. Du hast die Wahl, wie du dein Team stolz auftragen möchtest. Und für deine Freunde, Freundinnen und Familienmitglieder kannst du mit den "Fan No. 1"-Artikeln ausstatten, um zu zeigen, zu wem sie denn gehören. Und ehrlich. Es macht einfach Spaß!

Schau gerne einmal unverbindlich rein. [HIER](#)

Designs zum Thema: Fankurve - Blood Bowl Liga Freiburg

Zeige Flagge! Für welches Team schlägt dein Herz? Oder Bist du sogar stolzer Trainer oder stolze Traierin? Lass nicht nur die Minis auf dem Tisch gut aussehen.

Themen

Alle Themen

Kainskind - Pride to be

Is this Magic?

Fankurve - Blood Bowl Liga Freiburg

Blood Bowl Liga Freiburg

Kainskind

Specials

Aktive Filter Thema: Fankurve - Blood Bowl Liga Freiburg X

[Filter zurücksetzen](#)



Fenrirs Fangs

6 Produkte mit diesem Design



Fenrirs Fangs

2 Produkte mit diesem Design



Fenrirs Fangs

2 Produkte mit diesem Design

Personalisierte Dice Trays - Das gewisse Corporate Etwas

Ein kleiner Service. Einmal im Jahr, vor Beginn der neuen Season (im Normfall) bieten wir euch an, für 15,-€ Dice Trays personalisiert auf euer Team drucken zu lassen. Lust drauf? Dann halte Augen und Ohren offen.



Division Force Magazine

Exklusive-Magazin von und für die Trainer der FBBL

Unsere Liga lebt und atmet die wunderbare Atmosphäre, die alle Teilnehmer schaffen. Dazu gehören nicht nur die spielerischen Sonderevents, sondern auch das fruchtbare Gedankengut, welches jeder Trainer um sein Team entspinnt.

Die Division Force ist eine Zeitschrift von und für unsere Freiburger Blood Bowl Liga, die durch Trainer und Trainerinnen. Sie ist eine fluffige Komplettierung zu dem Charme und dem Spiel um unsere Liga herum.

Hier können Geschichten geschrieben werden, Witze erzählt, Intrigen gesponnen und dein Team vorgestellt.

Wer sich und sein Team ein wenig vorstellen möchte, ist herzlich eingeladen, einen Artikel für die DFM zu schreiben, damit alle auch alle Teilnehmer kennenlernen dürfen. Außerdem dürft ihr gerne Fanclub-Ausschreibungen, Freundschaftsspiel-Gesuche, Merchandising-Angebote u.v.m. formulieren, um ordentlich Seele in die Liga zu bringen. Wendet euch einfach an die Orga, um mehr Informationen zu erhalten.

Wer will, kann die Division Force als Printmedium für einen kleinen Obolus bestellen.



Bounty Bodyshop ~ Second Hand Organs

Der Kopfgeld- und Prämienshop von Blodder Industries



*** Bounty Body Shop ***
Second Hand Organs

**Alle 11 Minuten verstirbt
ein Spieler auf dem Pitch.
Ich Bodyshoppe jetzt!**

*Empfohlen von Ärzten ohne Moral.
Setze oder fordere heute noch deine erste Prämie!
Blodder Industries

Jeder Trainer; aber auch der Bounty Bodyshop, kann während der Liga Kopfgelder auf Spieler oder Körperteile aussetzen. Wird während eines Spiels, egal ob reguläres Ligaspiel oder Freundschaftsspiel, solch ein Kopfgeld-Ziel “erarbeitet” kann der Trainer der es erfüllt hat sein Kopfgeld einfordern.

(Der Trainer der den Spieler getötet hat kann das Kopfgeld erhalten. Das bedeutet tötet ein Trainer einen Gegnerischen Spieler darf er ihn als Prämie einlösen. Tötet der Trainer durch Patzen seinen eigenen Spieler, ist es ihm ebenfalls gestattet die Prämie zu erhalten. Das Recht der Einlösung liegt also immer bei dem Trainer der das Ableben des Spielers zu verantworten hat. Ebenfalls können Körperteil-Prämien eingelöst werden, wenn diese auf der Verlusttabelle aufgelistet sind, beispielsweise ein Auge wenn auf der Tabelle die 43 gewürfelt wird.)

Wenn er dies tut, so wird eine Fotografie an den Kopfgeld-Steller gesendet und dieser zahlt ihm seine Prämie. (Fotografiere die Miniatur mit dem Würfelergebnis.)

Die Prämien werden aus der Teamkasse bezahlt und dem anderen Trainer gutgeschrieben.

Ein Kopfgeld oder eine Körperteil-Prämie kann jeder Trainer, jederzeit aussetzen.

[Klicke hier um ein Bestellformular auszufüllen.](#)

Danach wird der Auftrag offiziell vom Bounty Bodyshop bekannt gegeben und zählt als aktiv, bis zum Widerruf oder Erfüllung. Ein Auftrag kann nicht nach Erfüllung widerrufen werden!

[Alle aktiven Kopfgelder oder Körperteil-Prämien findest du hier!](#)

Preseason League

Die Preseason League ist für jeden Trainer, ab Season 2 in der 4-jährigen Laufzeit, der mit einem neuen Team, dessen Goldwert 1000000 beträgt, der Liga beitrifft. [Anmeldung hier](#).

Die Preseason League findet an einem Wochenende. *Datum und Uhrzeit werden hierfür von der Orga bekannt gegeben.* An diesem Tag werden alle “neuen” Trainer eingeladen, in einer Art Turnier mit- und gegeneinander zu spielen.

Jeder Trainer bestreitet hierfür 3 Matches. Um einen flüssigen Ablauf zu gewährleisten, gibt es ein Zeitlimit von 105 Minuten für je 16 Züge. Somit ein maximaler Zeitaufwand von 3 Stunden und 30 Minuten pro Spiel.

Bei jedem Spiel wird es eine Pause für die Trainer in der Halbzeit von 10 Minuten und zwischen den Spielen von 15 Minuten geben.

Die Paarung der Trainer wird per Zufall gewählt. Lediglich eine Vorsortierung der Teams wird durch die Orga vorgenommen so dass Divisionsgleiche Teams möglichst nicht in der Preseason gegeneinander antreten.

Die Teilnahme an der Preseason League ist nicht verpflichtend. Bietet aber die Möglichkeit mit etwas “Taschengeld” und Skills in die Liga einzusteigen.

Folgender Richtlinien unterwerfen sich die Teilnehmer der Preseason League

- Verletzungen und Spielerausfälle, die während der Preseason entstehen, werden in die reguläre Liga mitgenommen.
- “Verpasst nächstes Spiel” und alle weiteren Ausfälle, egal wie verursacht, werden nur durch ein ordentliches Ligaspiel ausgeheilt bzw. abgegolten.
- Die Preseason gilt in Bezug auf Spielerausfälle und Verletzungen als ordentliches Ligaspiel.
- Sponsorings und deren Auswirkungen werden nicht angewandt.
- Vorzüge durch Stadien werden nicht angewandt.

- Es können während der Preseason League keine Freundschaftsspiele verabredet werden.
- Die Anzahl der Preseason League Spiele wirkt sich nicht auf das Freundschaftsspiel-Limit aus. Bedeutet: Die Preseason League zählt nicht als Spieltag!
- Die Sonderevents der FBBL, Bounty Body Shop findet keine Anwendung bei der Preseason.
- Eine Geldtransferierung ist während der Preseason nicht möglich
- Jeder Spielende hat ganze 105 Minuten Zeit für 16 Züge. Mit dem Ende des Zuges beginnt die Zeit des Gegenspielenden.
- Ist die Zeit eines Spielenden abgelaufen und der Gegner hat sowohl Zeit als auch Züge, darf dieser so lange seine Züge fortführen, bis keine mehr übrig sind oder die Zeit abgelaufen ist. Dieser Fall wird als “Zugzeitende” bezeichnet.
- Sollte einer der Spielenden aufgrund des Zugzeitendes zum “passiven Spieler” werden, darf er oder sie regulär reagieren. Sprich, die Regel des Zugzeitendes tangiert nicht die Tacklezones, Fertigkeiten oder Fähigkeiten einer Miniatur. Ausweichen, Unterstützen etc. werden bei Blocks regulär ausgeführt. Miniaturen verlieren durch Zugzeitende nicht ihre Tacklezones.
- Ist die Zeit beider Spielenden abgelaufen und Züge noch übrig, endet das Spiel aufgrund der fehlenden Zeit sofort. Als Endergebnis gilt der aktuelle Stand zum Zeitpunkt des Endes.
- Die Aufstellung und Platzierung des Teams auf dem Spielfeld zählt selbstverständlich ebenfalls zur Spielzeit und wird mit der Schachuhr festgehalten.

Anmeldung

Drei Einfache Schritte zur Liga:

- Hier Anmelden: [Trainer; klick mich!](#)
- Aktuelles Ligatool: Tourplay [Klick mich!](#)
- Bei Fragen einfach eine What'sApp oder ein Telegramm an +4915730927261
- Oder nutze einfach unseren Discord: [Hier, klick mich!](#) Hier findest du gleich alle 3 auf einen Schlag! Holger von Kainskind & Lelith von Kainskind.
- Die Anmeldung zur Preseason League befindet sich hier: [Bitte klick mich!](#)

Organisation der Liga

- Eure Organisatoren der Liga sind Lelith (Bianca) und Holger, im Discord Lelith von Kainskind und Holger von Kainskind. Während der laufenden Liga werden diese aus atmosphärischen Gründen als Princy Pales und Sebb Blodder, die Chefs der OBBLM und der FBBL genannt.
- Die Spieler werden durch Losung in Divisionen eingeteilt. Die Paarung der Divisionen wird per Zufall gewählt, lediglich wird eine Vorsortierung der Teams, durch die Orga vorgenommen um einen fairen Pool zu erhalten. (Nicht 1 Ork-Division, Elfen-Division etc. sondern ein "fairer" Mix)
- Soweit möglich wird der Fairness zugute mit den Tiers gearbeitet. So können nur benachbarte Tiers in eine Division gelost werden. Tier 1 mit Tier 2 oder Tier 2 mit Tier 3 aber nicht Tier 1 mit Tier 3. (Dies können wir nur bei einer gewissen Fülle und Vertretung der Tiers vornehmen.)
- Innerhalb der Divisionen müssen alle Teams binnen eines Zeitraums von maximal 21 Tagen je einen Spieltag absolvieren.
- Die Reihenfolge der Spiele ist dabei einzuhalten.
- Es wird ein Hin- und Rückspiel geben.
- Falls ein Spieler nicht innerhalb der gegebenen Zeit mit seinem Gegner spielt, gilt dies als Aufgabe.*
- Nach Beendigung der regulären Laufzeit beginnen die Finalrunden. Diese Spiele werden mit einer Zeitbegrenzung von 5 Minuten pro Zug gespielt.
- Das Format der Finalrunden ist das so genannte K.O.-System.
- Ligaspiele und deren Nachbereitung können überall stattfinden. Beide Spieler müssen allerdings einem Ligaleiter die Ergebnisse mitteilen und bestätigen. (Ligatool)

- Alle anderen offiziellen Würfelwürfe müssen in Anwesenheit der Orga geschehen.
- Jeder Spieler muss bis zum Anmeldestichtag sein Team der Orga vorlegen (Ligatool).
- Bitte kontaktiert uns frühzeitig (3 Tage) bei Problemen, damit wir darauf reagieren können.
- Falls Spielberichte angefertigt wurden, können diese sehr gerne in Discord geteilt werden.
Wir freuen uns ebenfalls über eine Ausfertigung, welche in die Division Force eingegliedert werden kann.
- Viele Spieler versüßen sich und uns die Liga mit Cater Gates, Verschwörungen, Fake-News und stecken viel Zeit und Arbeit in die Erstellung von Charakteren, Zeitungen und Interviews. Auch hier freuen wir uns über euren Hirnschmalz für die Division Force.
- Die Teilnahme an den Sonderevents ist nicht verpflichtend, aber lustig.

*Dies liegt nur dann vor, wenn kein Kontakt hergestellt werden kann. Krankheitsbedingte Ausfälle können vorkommen. Einen Überzug von mehr als drei Tagen soll der Orga mitgeteilt werden und benötigt gegebenenfalls derer Zustimmung.

**BLOOD
BOWL
SPIELEN
SICHERT
ARBEITS
PLÄTZE**

Danke



Exhumierungen
Necromancer & Deathmage

Team anheuern

Erstelle dein Team und starte in eine großartige Spielzeit!

Startbudget	Kader	Wiederholungswürfe	Seitenlinienpersonal	Fans
1000000 Gold	Linemen Blitzler Thrower Catcher Runner Blocker Brocken Andere	Kosten je nach Team	Trainerassistenten Cheerleader Sanitäter	Dein Team startet mit einem "Treue Fans" Wert von 1.
Dies beschreibt das Geld welches zusammengerafft wurde um das Team auf das Feld zu bringen.	Dein Team muss aus mindestens 11 permanent angeheuerten Spielern bestehen, wenn es zusammengestellt wird. Es darf nicht die Zahl von 16 permanenten Spielern überschreiten.	Jedes Team kann 0-8 Wiederholungswürfe erwerben.	Jedes Team kann 0-6 Trainerassistenten anheuern. je 10000 Gold Für die richtige Stimmung sorgen 0-12 Cheerleader. je 10000 Gold Jedes Team kann 1 Sanitäter anwerben. 50000 Gold	Jedes Team kann 1-6 "Treue Fans" haben. je 10000 Gold pro Erhöhung. (Max. 50000 um auf Stufe 6 zu kommen.)

Gleiches Team neue Season*

Um in eine weitere Saison mit deinem Team zu starten befolge bitte die nachfolgenden Schritte (links nach rechts).

Startbudget	Glitzernde Preise	Vergütung der Teilnahme	Vergütung für Gewinne	Vergütung für Unentschieden	Die Blodder-Steuer
1000000 Gold	1. 100000 Gold 2. 60000 Gold 3. 30000 Gold	20000 Gold je Spiel	20000 Gold je Gewinn	10000 Gold je Unentschieden	x Prozent in Gold
Dies beschreibt das Geld, welches zusammengefasst wurde um das Team wieder auf das Feld zu bringen. Deine bisherige Teamkasse ist futsch.	Die Prämie, welche die Sieger der vorherigen Saison gutgeschrieben bekommen haben. 1., 2. und 3. Platz.	Ein Bonus für jedes gespielte Spiel der vergangenen Season (solange zur Laufzeit gehörig). Es werden alle Freundschaftsspiele und ordentliche Ligaspiele gewertet. Preseason Spiele werden nicht gewertet.	Ein Bonus für jedes gewonnene ordentliche Ligaspiel oder Freundschaftsspiel der vorangegangenen Season (solange sie zur Laufzeit gehört). Preseason Spiele werden nicht gewertet.	Ein Bonus für jedes ordentliche Ligaspiel oder Freundschaftsspiel der vorangegangenen Season (solange sie zur Laufzeit gehört), bei dem ein Unentschieden erkämpft wurden. Preseason Spiele werden nicht gewertet.	Nach dem Kalkulieren des Teambudgets, wird ein fluider Prozentualer Teil deines Goldes von Blodder Industries eingestrichen. (Offiziell zur Erhaltung der Liga und Wartung der Stadien) Das Budget des Teams reduziert sich auf wundersame Weise auf 1300000 Gold.

*Diese Rechnung gilt nur, wenn der Trainer sein Team behält. Startet der Trainer mit einem neuen Team erstellt er seinen Kader wie in Team anheuern beschrieben. Das Geld hängt am Team, nicht am Trainer.

Stelle das Team zusammen mit allem Brimborium! (Schritt für Schritt von Links nach Rechts)

Ruhe und Erholung	Fans zementieren	Gutes behalten	scharfes behalten	kompetentes behalten
Entferne “Verpasst das nächste Spiel” aus allen Profilen der Spieler.	Dein Fanfaktor bleibt bestehen. Er kann 1 zu 1 ohne Kosten übernommen werden.	Trainerassistenten können übernommen werden, müssen aber nicht.	Cheerleader können übernommen werden, müssen aber nicht.	Sanitäter* können übernommen werden, müssen aber nicht.
	je 1 Paar Betonschuhe	je 10000 Gold	je 10000 Gold	je 50000 Gold

Trainingserfolge behalten	Spieler übernehmen	Wunder der Medizin	Patellaspitzensyndrom-Ex
Teamwiederholungswürfe können übernommen werden.	Du kannst Spieler für ihre gegenwärtigen Kosten übernehmen. Diese setzen sich aus dem Grundpreis sowie die Erhöhungen durch ihre Fähigkeiten und Kenntnisse zusammen. Dies gilt auch für Spieler die außer Dienst gestellt wurden und Eigenschaftssenkungen erfahren haben. Es gilt eine Vermittlungsgebühr je Spieler zu entrichten.	Ein Spieler kann eine oder mehrere hartnäckige Verletzungen ausheilen. Wirf einen W6 für jede Verletzung, die kuriert werden soll. Modifikator +1 wenn das Team einen Sanitäter* hat.	Spieler können ebenfalls eine oder mehrere Eigenschaftssenkungen auskurieren. Wirf einen W6 für jede Eigenschaftssenkung die geheilt werden soll. Modifikator +1 wenn das Team einen Sanitäter* hat.
Kosten in der jeweiligen Teamliste	Vermittlungsgebühr je 20000 Gold	4+ = Wunde ausgeheilt, hartnäckige Verletzung wird vom Rooster entfernt. 1-3 = Wunde bleibt bestehen.	4+ = Eigenschaftssenkung wird vom Rooster entfernt. 1-3 = Eigenschaftssenkung bleibt bestehen.

*Sanitäter und natürlich deren Pestilente oder Nekromantische Entsprechungen.

A photograph of an abandoned room, likely an asylum, featuring several metal-framed beds with blue headboards and footboards. The room has peeling yellow walls, a high ceiling, and large windows. A large, leafy vine hangs from the left window. The floor is covered in dry leaves and debris. The text 'Asylum' is written in a large, light blue cursive font in the upper right, with 'Konrad von Kanstein' in a smaller, black cursive font below it.

Asylum

Konrad von Kanstein

Unsere Krankenbetten haben Gartenblick

Trainer muss laufende Liga verlassen

Manchmal ist einfach der Nuffle drin. Oder eine der Chaosgottheiten sorgt dafür, dass Trainer und ihre Teams nicht weiter ein aktiver Teil der FBBL sein können. Wir hoffen, dass niemand diese Entscheidung leichtfertig trifft und sich ausreichend Gedanken hinsichtlich seines Ausscheidens macht. Daher haben wir uns um die Nachfolgeschaft gemacht, denn im besten Fall wird aus dem Verlassen ein Trainertausch.

Parameter zum Verlassen der Liga?

- Der betreffende Trainer schafft es aufgrund von Leben oder Arbeitsalltag (igitt) nicht mehr die Spieltage der FBBL wahrzunehmen und das regelmäßig.

oder
- Der betreffende Trainer kann aufgrund gesundheitlicher Umstände die Liga nicht weiterführen.

oder
- Diverse andere persönliche Gründe.

Es ist essentiell (und höflich), dass der Trainer diesbezüglich die Orga kontaktiert und informiert hat. Sollten sich im “Pool” ausreichend Springer befinden, kann somit aus dem Austritt ein Trainertausch vorgenommen werden, um den Divisionspartnern des betreffenden Trainers die Spieltage zu sichern.

Beachte: Du erhältst deine Startgebühr nicht wieder, auch keinen Anteil davon, denn Tourplay berechnet weiter Kosten für dein Team, selbst wenn es inaktiv ist.

Trainertausch

Hat sich ein:e Trainer:in gefunden, die:der Interims Teil der FBBL werden will und kann, wird diese:r den:die aussteigende:n Trainer:in ersetzen. Der:Die tauschende Trainer:in darf sein:ihr Team selbst wählen und erhält keinerlei Restriktionen bei der Wahl der Rasse oder dessen Tiers. Dadurch kann es zu Doppelungen in der Division kommen oder auch zu Tierbrüchen.

Die:Der tauschende Trainer:in wird keinesfalls nackt auf das Spielfeld gelassen, ihm:ihr werden ein paar Benefits zuteil, um den Einstieg zwischen die Blutschäumenden Veteran:innen etwas angenehmer und fairer zu gestalten.

Startbudget	Differenzzahlung der Pales und Sisters AG	Training	Vitamine	Freundschaftliche Zuwendungen
1000000 Gold	30000 Gold je verstrichenem Spieltag	1 MVP je verstrichenem Spieltag	1 MVP je verstrichenem Spieltag	1 FS je verstrichenem Spieltag
Dies beschreibt das Geld, welches zusammengerafft wurde um dein Team auf das Feld zu bringen.	Du erhält eine Ausgleichszahlung für jeden verstrichenen Spieltag der Season. Bedeutet, befinden wir uns in aktivem Spieltag 3, erhältst du Differenzzahlungen für die vergangenen zwei Spieltage. Preseason Spiele werden nicht gewertet!	Für jeden verstrichenen Spieltag, erhältst du einen MVP, den du per Zufall, also mit einem Würfelwurf, zuteilst. Dieser MVP symbolisiert die Zeit die dein Team im Trainingslager verbracht hat um sich für die nächste Season vorzubereiten.	Du weißt, wie wichtig die richtigen Vitamine sind. Daher hast du dein Team zur stetigen Verbesserung angetrieben. Dies symbolisiert ein weiterer MVP den du für jeden verstrichenen Spieltag, ebenfalls zufällig, zuteilen darfst.	Du erhältst einen freien Freundschaftsspieleslot pro vergangenem Spieltag. Befinden wir uns beispielsweise in Spieltag 6 der Season, kannst du dich über ganze 5 Freundschaftsspieleslots freuen. Diese unterstehen den regulären Regeln für Freundschaftsspiele.

Bitte kontaktiere deine Orga um sichere Informationen über deinen aktiven Einstiegstag zu bekommen. Außerdem sind viele Administrative Handgriffe für den Tausch vorzunehmen. Das Zuteilen der MVPs und der Differenzzahlungen durch die Pales und Sisters AG, der Trainertausch an sich, die Registrationsfreigabe für dein Team und dein erstes Freundschaftsspiel gehören dazu.

Wende dich hierfür gerne an Princy und mache mit ihr einen Administrationstermin aus.

Leider teilt Tourplay unsere Freude nicht über Tauschtrainer:innen, weshalb wir einen geringfügigen Umkostenbeitrag erheben müssen. Die Höhe des Betrages variiert je nach Eintrittsdatum. (Vermutlich wird sich dieser meist auf 15/10 € belaufen.)

Ablauf eines Spieles

Sequenz vor dem Spiel

Fans	Das Wetter	Gesellen anheuern	Anreize	Gebete an Nuffle	Anstoß bestimmen
Wirf einen W3 und addiere deinen “Treue Fans” Wert hinzu. Der errechnete Wert mal 1000 gibt an wie viele Fans diesem Spiel für dein Team beiwohnen.	Beide Trainer:innen werfen einen W6 und addieren das Ergebnis. Siehe das Ergebnis auf der nachfolgenden “<u>Wettertabelle</u>” nach.	Kann ein Team keinen vollen Kader, elf Mann/Frau/Diverses, aufstellen werden vorübergehende Spieler:innen angeheuert: Gesellen	Um den Versuch eines Ausgleichs bei zwei unterschiedlich stark trainierten Teams zu schaffen, erhält der:die Trainer:in mit dem niedrigeren “Momentanen Teamwert” eine Ausgleichszahlung in Gold um “Anreize” zu erwerben.	Der:Die Trainer:in der Außenseiter-Teams, darf pro volle 50000 Gold Differenz im “Momentanen Teamwert” einmal auf der “<u>Gebete an Nuffle</u>”-Tabelle. Es darf mehrfach gewürfelt werden. Doppelte Ergebnisse werden neu ausgewürfelt.	Werft eine Münze oder Würfelt, um per Zufall den:die Startspieler:in zu bestimmen.

Gesellen anheuern

Bezeichnet einen temporären Aushilfsspieler.

- Ein:e Gesell:in ist immer auf der Lineman:Woman-Position
- Er / Sie / Es ist immer ein:e normale:r Spieler:in seines Typs
- Er / Sie / Es besitzt das Merkmal “Einzelgänger” (4+)
- Gesellen können die Anzahl im Teamkader inklusive der Verletzten kurzzeitig über 16 erheben
- Gesellen können die Anzahl der aktiven Spieler:innen im Kader nicht über 11 erhöhen
- Jede:r Gesell:in wird in den Momentanen Teamwert gezählt
(Wert entspricht den Anwerbekosten für einen gewöhnlichen Spieler seines Typs)

Anreize

Anreize im kurzen Überblick. Details ab Seite 90 im Grundregelwerk

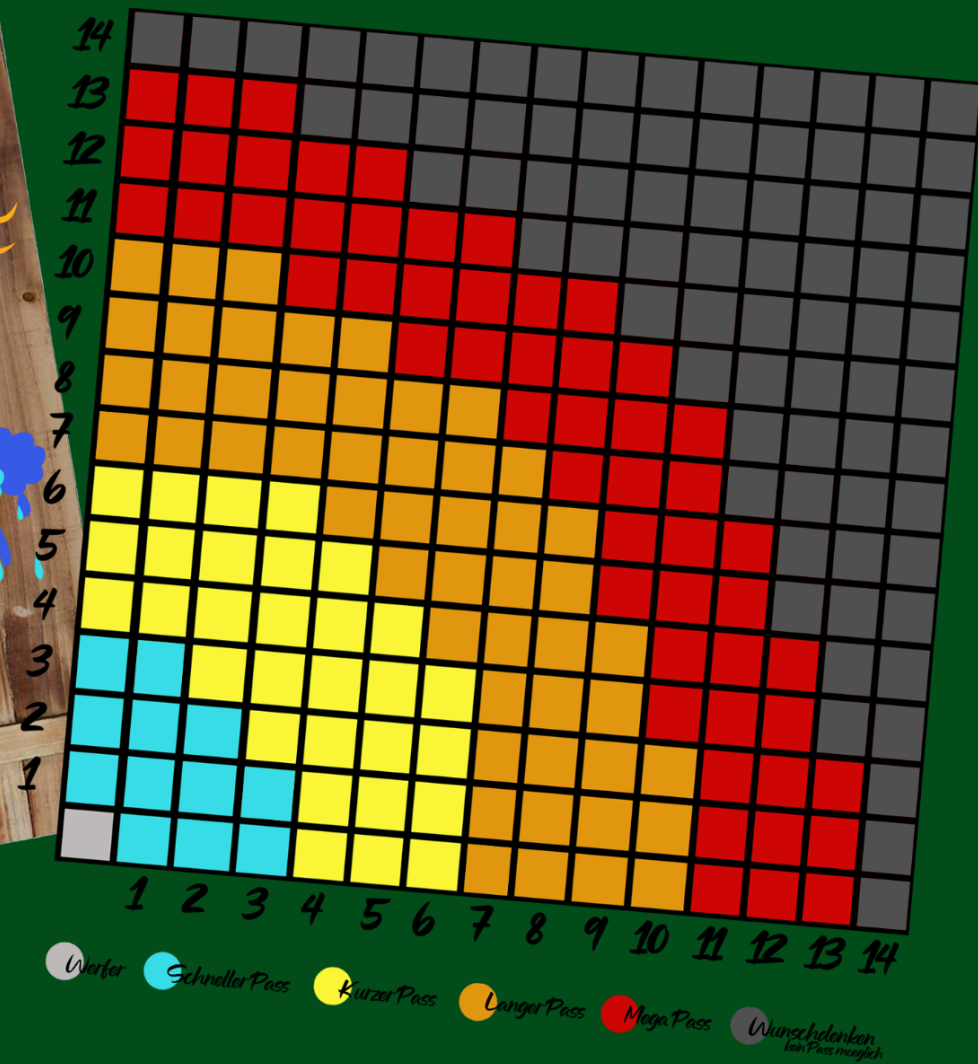
Anzahl	Name	Kosten in Gold	Anzahl	Name	Kosten in Gold
0-4	Zeitarbeits-Cheerleader	20000	0-2	Starspieler	variabel
0-3	Teilzeit-Trainerassistent	20000	0-1	Pestdokter (nur für Auserwählte des Nurgle)	100000
0-1	Wettermagier	30000	0-1	Randalierende Neulinge (nur mit Sonderregel: Billige Linemen)	100000
0-2	Bloodweiser-Fässer	50000	0-1	Halbling-Meisterkoch	300000
0-8	Zusätzliches Training	100000	∞	Söldner-Spieler	variabel
0-3	Bestechungen	100000	0-2	berühmt-berüchtigte Mitglieder des Trainerstabs	variabel
0-2	Wandernder Sanitäter (nicht für Teams, die keinen Sanitäter anheuern können)	100000	0-1	Zauberer	variabel
0-1	Begräbnisassistent	100000	0-1	Parteiischer Schiri	variabel

Nach dem Spiel (Das meiste davon übernimmt Tourplay)

Ergebnis und Einnahmen	Treue Fans	Spieler-Verbesserungen	Anheuern, Feuern und außer Dienst	Kostspielige Fehler	Vorbereitung
Beide Trainer:innen notieren die Ergebnisse ihres Spieles. - Sieg, Niederlage, Unentschieden - Touchdowns - Spielerausfälle - Tote Spieler entfernen - Einnahmen	Wirf einen W6: Hast du gewonnen und das Ergebnis liegt über deinem "Treue-Fans-Wert" erhöhe ihn um 1. Hast du verloren und das Ergebnis liegt unter deinem "Treue-Fans-Wert" reduziere ihn um 1. Endet das Spiel unentschieden gibt es keine Veränderung.	Notiere die SSP welche deine Spieler:innen während des Matches erarbeitet haben. (Starspieler:innen und Söldner:innen können keine SSP erarbeiten) - Vollständiger Pass: 1 SSP - Vollständiger Wurf: 1 SSP - Pass abgefälscht: 1 SSP - Pass abgefangen: 2 SSP - Spielerausfall verursacht: 2SSP - Touchdown erzielt: 3 SSP - Spieler des Tages Um den:die Spieler:in des Tages zu ermitteln, bestimme ihn:sie per Zufall aus deinem gesamten Kader. Ausgenommen sind tote Spieler. <u>Eventuell Starspielerpunkte ausgeben.</u>	Heuern und Feuern: - Neue Spieler:innen oder Seitenlinien-Personal anstellen - Teamwiederholungswürfe erwerben (doppelter Preis) - Gesell:innen in den Kader rekrutieren - Spieler:innen oder Seitenlinien-Personal feuern - Spieler:innen außer Dienst stellen	Es ist Riskant erfolgreich zu sein! Teamkassen bekommen gerne Füße. Würfel auf "<u>Kostspielige Fehler</u>", wenn du in diesen Sequenzschritt noch, mehr als 100000 Gold hast.	Bereite dich, deinen Kader und deine Liste: Seelisch und Moralisch auf die nächste Partie vor. - Teamwert berechnen - Momentaner Teamwert berechnen

$$Einnahmen = ((Zuschauerzahl\ total \div 2) + Anzahl\ der\ Touchdowns) \times 10000$$

Spickzettel



Tourplay

- Registriere dich zuerst bei tourplay.net
 - Wenn du dich mit Google oder einem anderen Konto einloggst, sorgen im Regelfall die Cookies dafür, dass du dich nicht einloggen musst, wenn du die Seite neu betrittst.
- Auf der rechten Seite oben. (Drei Vertikale Punkte) kannst du die Sprache ändern. !Manche Ausdrücke sind verwirrend oder auch falsch übersetzt. Abschalten statt Log Out etc.
- Registriere dich für die Liga. Hierzu wirst du von der Orga einen Link bekommen, der dich direkt zur FBBL führt. Klicke auf den gelben “Register / Registrieren” Button für all die Gruppen zu denen du gehörst.
 - Deine Division
 - Gruppe für Freundschaftsspiele (Wettbewerb)
 - eventuell Preseason
- Du erhältst eine Übersicht mit den Informationen von Tourplay zur Liga. Scrolle bis zu dem Punkt “Team Selection / Teamauswahl” (Alles andere kannst du ignorieren)
 - Bleibe auf “New Team/Neues Team” wenn du ein neues anlegen möchtest und wähle dort
 - Spalte 1, dein Team (Amazonen, Black Orks, Chaos etc.)
 - Trage in die zweite Spalte deinen Teamnamen ein
 - Als letztes kannst du eine Anzeigefarbe für dein Team wählen.
 - klicke auf “Pre-Register”
 - Klicke auf “My Teams / Meine Teams” wenn du “redraftest”, also ein Bestandsteam in das nächste Jahr führst.

- Wähle dort im Dropdown Menü das entsprechende Team und bestätige mit Pre-Register
 - Je nach eingestelltem Betrag kannst du nun dein Team wieder einkaufen und neue Spieler:innen hinzufügen.
- Nach der Registrierung wirst du in eine Übersicht kommen in welcher dein Team meist “ausgegraut” angezeigt wird. Das bedeutet, dass dein Team noch nicht von der Orga freigeschaltet wurde. (Keine Sorge, das bleibt nicht so.)
- Hast du dich fristgerecht Angemeldet und deine Teilnahme bezahlt wirst du freigeschaltet.
- Halte dich, falls andere Informationen für deinen Ligastart gelten, an die schriftlichen Anweisungen deiner Orga!

Tourplay Teamerstellung

- Nachdem du dich erfolgreich registriert hast und freigeschaltet wurdest, kannst du dein Team erstellen.
- Klicke auf deinen Namen (Teamnamen) und du wirst in eine Übersicht geleitet in welcher du dein Team, “Technisches Team /Sideline Staff”, “Anreize/Inducements”, “Spieler/Players” und “Letzte Spiele/ Latest Matches” sehen kannst.
- Im Technischen Team siehst du deinen Namen, deine Teamkasse, Re-Rolls, Fans, Trainerassistenten, Cheerleader, Apotheker und Spielregeln.
- “Anreize” und “Letzte Spiele” sollten ohne Anzeige sein.
- Um dein Team zu erstellen, klicke auf den “+ Players / + Spieler”-Button.
 - Du wirst in eine Übersicht weitergeleitet und siehst dort alle Positionsspieler:innen und Möglichkeiten.
 - Um eine:n Spieler:in zuzufügen klicke einfach auf das +, rechts oben neben dem Betrag den er oder sie kostet.
 - Mit einer kleinen gelben Zahl links am Bild der:s Spieler:in, wird dir angezeigt, wie häufig du diese Position angeworben hast.
 - Nachdem du das erste mal diese Position hinzugefügt hast, wird ein - neben dem + rechts oben zum Betrag erscheinen. Klicke auf dieses, wenn du die Zahl verringern möchtest.
 - Bestätige deine Auswahl mit “Accept / Akzeptieren”

- Du musst nicht das ganze Team auf einmal anwerben. Solange du noch Geld und Platz im Kader hast, kannst du dies auch Schrittweise tun, um sicherzugehen, dass du keinen Fehler bei der Auswahl machst.
 - Achtung: Angeheuert ist angeheuert!
- Hast du deine Spieler:innen beisammen, klicke auf das + Symbol bei “Technisches Team”
 - Hier kannst du über eine ähnlich einfache Auswahlmaske Re-Rolls, Fans, Assistenztrainer, Cheerleader oder Apotheker einkaufen.
 - Die Anreize kannst du ignorieren bzw. musst sie nicht hier einstellen. Tourplay wird dich bei deinen Matches durch diesen Schritt vor jedem Match einzeln leiten.
- Nachdem du so weit glücklich bist mit deinem Kader kannst du deinen Spieler:innen noch Namen geben oder deren Nummern ändern. Hierzu klickst du einfach auf die:den entsprechende:n Spieler:in.
 - In einer sich öffnenden Maske kannst du Nummer und Namen ändern und hast eine Übersicht über deren Erfahrungsstand, Profil, Fähigkeiten und Fertigkeiten.
 - Bist du fertig mit deiner Änderung, klicke auf Akzeptieren und bitte nicht auf Feuern. ;)
 - Bitte achte darauf, dass die Nummern mit den Nummern auf den Modellen übereinstimmen!
 - Solltest du aus Gründen deinen Kader einmal neu sortieren wollen, halte mit Linksklick den Spieler fest und ziehe ihn einfach mit der Maus über die Reihen nach oben oder unten an die gewünschte Position. Dort einfach wieder loslassen.
- Wenn du möchtest und dein Teamlogo vorhanden ist, kannst du dieses ebenfalls einfügen. Klicke hierzu auf den kleinen Stift, links neben dem Kreissymbol, in welchem Tourplay die Initialen deines Teams darstellt.
 - Achtung maximal 2 MB, 320 x 320 Pixel und mit transparentem Hintergrund.
- In dieser Maske kannst du auch deinen Namen ändern oder anpassen, sollten Schreibfehler passiert sein. :)

Tourplay Teamredraft

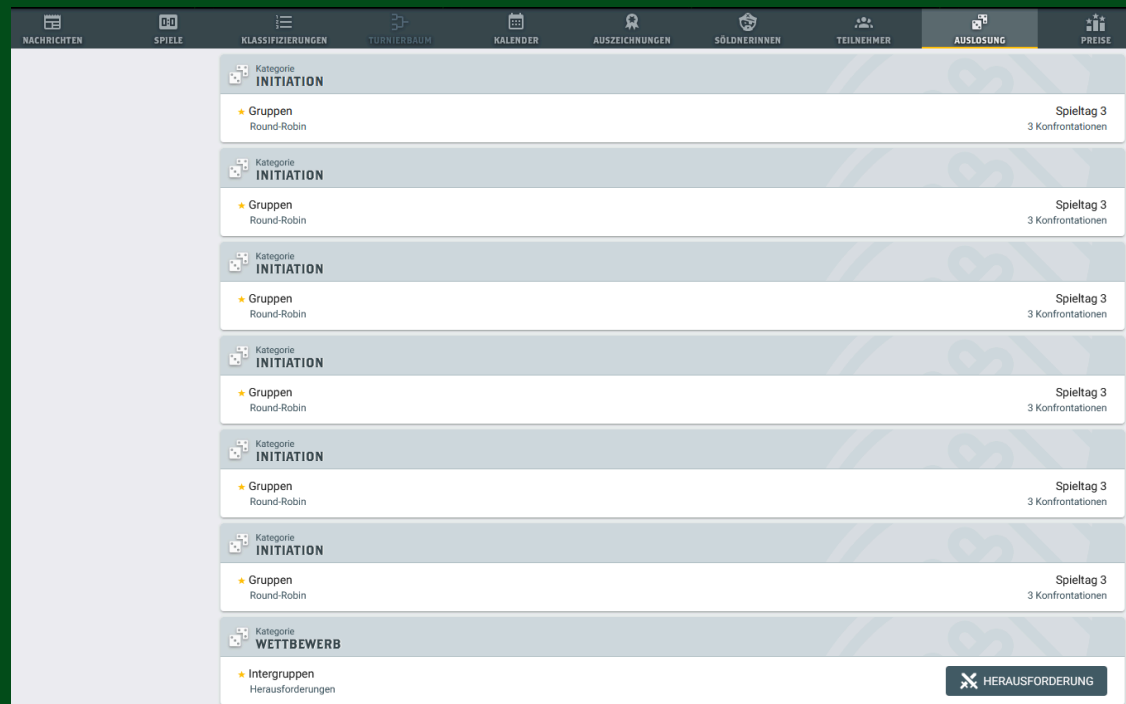
- Nachdem du dich erfolgreich registriert hast und freigeschalten wurdest, kannst du dein Team “Redraften”
- Wähle in der Anmeldungsmaske “My Teams / Meine Teams” und wähle dort im Dropdown Menü das entsprechende Team und bestätige mit “Pre-Register”
- Dein Team wird grau angezeigt, bis ein Teil der Orga (meistens w) dieses Team aktiviert hat.
- Tourplay führt dich durch den Redraft
 - Bitte bearbeite NICHT das Team, bevor du den Redraft machst!
- Danach läuft alles wie gewohnt. ;)

Tourplay Freundschaftsspiele

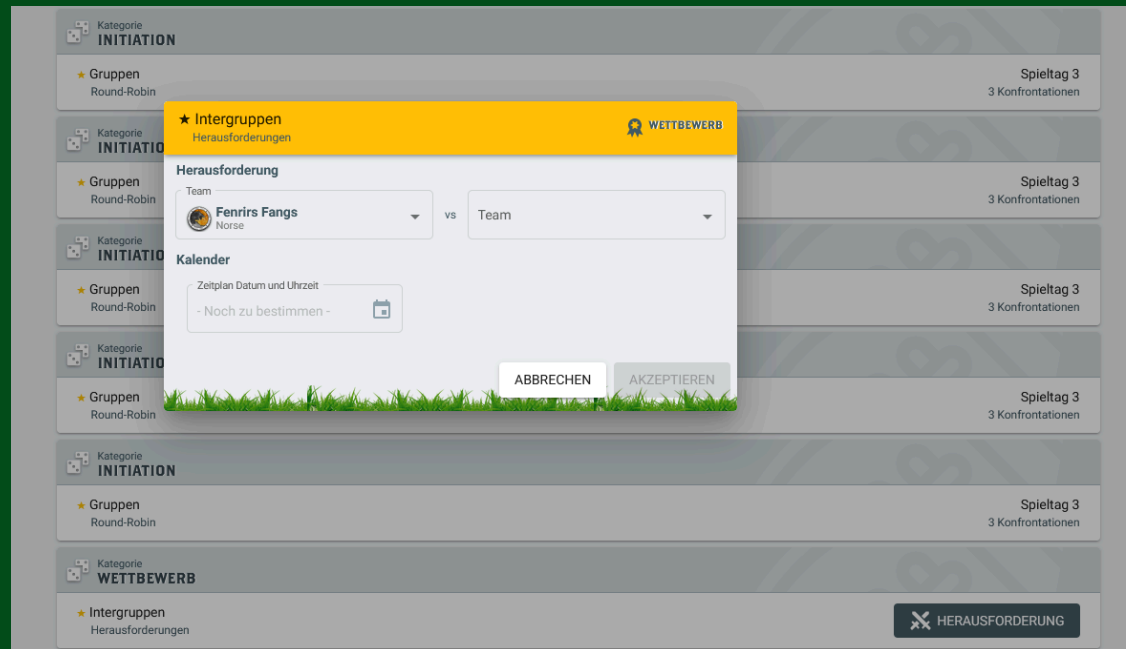
Mit folgenden Schritten kannst du ein Freundschaftsspiel auf Tourplay einstellen.

Besprich vor dem “Log in” der Freundschaftsspieles in Tourplay, Tag und Zeit mit deinem gegen spielenden Trainer.

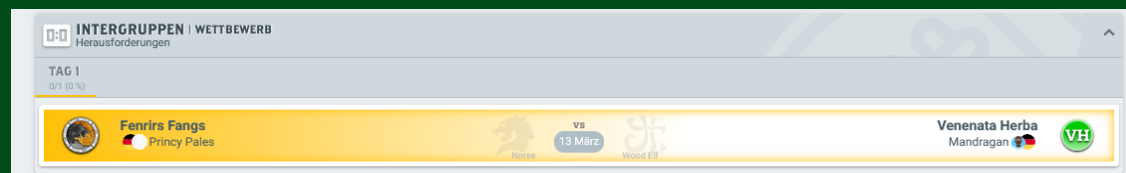
1. Wähle im Reiter der FBBL das Icon Auslosung / Draws und betätige den Button Herausforderung / Challenge



2. Es öffnet sich ein Fenster. Wähle das Team, gegen welches du spielen wirst und Datum und Uhrzeit. !Ohne eine Eingabe von Datum und Uhrzeit kann das Spiel nicht erstellt werden.! Klicke danach auf Akzeptieren.



3. Wurde das Spiel richtig generiert, kannst du es nun in der Spielübersicht finden. Nachträglich können Datum und Zeit angepasst werden, sollte es zu Änderungen kommen.



Tourplay erfolgreiche Blocks eintragen

Hast du deinem Gegner dezent die Visage verrückt, so möhstest du es sicherlich für die nötigen Starspielerpunkte eintragen.

Dazu müssen beide Trainer eine Eintragung im Tourplay vornehmen.

Der Trainer, der die Verletzung verursacht hat, wählt den Button “Verletzung / “ und trägt den Spieler ein, der sie verursacht hat.

Der Trainer, welcher die Verletzung empfangen hat, wählt den Button “Verlust / “. Zu oberst gibt es hier zwei Drop-Down Menüs. In diesen werden die Würfelergebnisse festgehalten. Linkes Dropdown-Menü bildet hierbei den Wurf der 2W6 ab. Das rechte Dropdown-Menü das Ergebnis des W16.

Erst nach Eintrag der beiden Dropdown-Menüs wählt der empfangende Trainer den Spieler aus und bestätigt.

Übrigens: Für das Schieben in die Zuschauer, bekommt ihr leider keine SSP (Starspielerpunkte).

Tourplay-Tipps!

- Wenn du ein Team redraftest kaufe zuerst beim Technischen Team den Apotheker. Dieser beeinflusst nachweislich die Genesungswürfe beim Redraft deines Teams!
- Verletzte Spieler, welche durch ihre Verwundungen Statusminderungen erhalten, wie beispielsweise weniger Bewegung, weniger Geschick usw. solltest du **direkt nach dem Spiel, in welchem** dieses Ereignis geschehen ist, in Auszeit schicken. Der Spieler wird mit ZZZ markiert.
Tourplay lässt nur bei diesen Spielern bei einem Redraft den Wurf auf Heilung dieser Verwundungen zu.
- Du musst dich für jeden Bereich in welchem du teilnimmst “Registrieren” Hast du dich einmal in deiner Division registriert und dein Team erstellt, willst du es sicherlich noch in den Freundschaftsspielen registrieren. Wähle dafür erneut den Button Registrieren und wähle diesmal “Meine Teams” und das erstellte Team aus, um mit diesem Team teilzunehmen. Erstelle kein neues Team!
- Tourplay ist als “App” installierbar. Gehe mit deinem Smartdevice auf die Homepage, dort findest du unter deinen Browsereinstellungsmenü die Möglichkeit Installieren, App installieren oder Zu Hause hinzufügen. Die TBBL empfiehlt es wärmstens.

