

BBL-NORDHESSEN

DIVISION

SPIELTAG

1 - HEIMMANNSCHAFT FESTLEGEN (Wurf mit W6 --> Wer höher würfelt gewinnt)

HOME

MTW

VS

GUEST

MTW

2 - SPIELFLÄCHE (Sepzielles Pitch des Heimteams)

- Wird ausgesetzt -

3 - STADION (2W6: 2-3 ungew. Spielfläche, 4-5 heruntergekommen, 6-8 nichts, 9-10 Luxus Stadion, 11-12 ansässige Zuschauer)

4 - ZUSCHAUER (1w3 Schönwetterfans + Treue Fans * 10.000)

FANS

+

FANS

=

ZUSCHAUER

5 - WETTER (Wurf auf der speziellen Wettetabelle des Heimteams, bzw. auf der Jahreszeitlichen Wettetabelle --> 2w6)

6 - GESELLEN ANHEUERN (Teams auf mind. 11 Spieler mit Lineman auffüllen)

SPIELERNUMMERN

SUMME GS

SPIELERNUMMERN

SUMME GS

7 - ANREIZE (Handkasse = Verleich MTW, Teamkasse = Geld aus Vereinskasse), ggf. Kleine Wette vermerken (Max. 30K)

HANDKASSE GC

HANDKASSE GC

TEAMKASSE GC

TEAMKASSE GC

GC f. ANZEIZE

GC f. ANZEIZE

1)	GC
2)	GC
3)	GC
4)	GC

1)	GC
2)	GC
3)	GC
4)	GC

8 - AUSSENSEITER BESTIMMEN (Neuer MTW nach Einkauf Gesellen und Anreizen)

NEUER MTW

NEUER MTW

9 - DAS ANSTOSSENDE TEAM BESTIMMEN (Münzwurf, 1W6 --> Gerade/Ungerade, ...)

BBL-NORDHESSEN

SEQUENZ ZU BEGINN EINES DRIVES

10 - AUFSTELLUNG (Anstoßend zuerst, KO-Würfe durchführen, 11 Spieler (ausn. "Wuseln"), max. 2 pro Seitenzone, min. 3 an LOS)

11 - ANSTOSS (anstoßenden Spieler festlegen, Anstoß platzieren, Anstoß driftet ab (1W6 Felder in 1W8 Richtuing))

TEAM SPIELZÜGE

- Vor jedem Zug für Match-Ereignisse würfeln - (1W16, bei 1 --> 1W8 (aktiver Sp.) + 1W6 (passiver Sp.))

12 - SPP

Vollständiger Pass (1 SSP)

SPIELERNUMMERN

SPIELERNUMMERN

Vollständiger Wurf (1 SSP)

SPIELERNUMMERN

SPIELERNUMMERN

Pass stören - Abgefälscht (1 SSP)

SPIELERNUMMERN

SPIELERNUMMERN

Pass stören - Abgefangen (2 SSP)

SPIELERNUMMERN

SPIELERNUMMERN

Verursachter Spielerausfall (2 SSP, 3 SSP wenn brachiale Grobiane)

SPIELERNUMMERN

SPIELERNUMMERN

Touchdown (3 SSP, 2 SSP wenn brachiale Grobiane)

SPIELERNUMMERN

SPIELERNUMMERN

Spieler des Tages (4 SSP)

SPIELERNUMMERN

SPIELERNUMMERN

SEQUENZ ZUM ENDE EINES DRIVES

13 - VERSTECKTE WAFFEN (Platzverweis, Gegen d. Entscheidung aussprechen, Bestechung)

14 - ERHOLUNG K.O. GEGANGENER SPIELER (Erholung bei 1W6 --> 4+)

15 - ENDE DES DRIVES (Sonderregeln Enden, Neuaufstellung)

BBL-NORDHESSEN

SPIELEND

Aufgaben

Der Gegner bekommt alle eigenen erzielten TDs +1, Keine SDT Auszeichnung, Keine Einnahmen, Treue-Fans -1W3, jeder Spieler mit 3+ Verbesserungen verlässt bei 1W6 --> 4+ das Team

Verlängerung - Sudden Death

Es werden 2*4 Turns gespielt, Es werden keine Wiederholungswürfe regeneriert, unverbrauchte aus der 2. Halbzeit werden übernommen, Teamkapitän darf nur eingesetzt werden wenn er nicht schon verbraucht wurde. Hiernach "Sudden Death" (5 * 1W6 Würfe gegeneinander, bei Gleichstand neu würfeln. Wer mehr Siege hat gewinnt)

NACH DEM SPIEL

16 - ERGEBNIS

TD

TD

17 - EINNAHMEN (Für jedes Team: (Zuschauer / 2) + (TD * 10.000) + ggf. Stadion u. Sponsor --> Anlage)

EINNAHMEN	+ STADION	+ SPONSOR
-----------	-----------	-----------

EINNAHMEN	+/- STADION	+ SPONSOR
-----------	-------------	-----------

18 - TREUE FANS (Sieg: 1W6 bei => +1, Niederlage: 1W6 bei < -1, Unentschieden: Keine Veränderung)

TREUE FANS

TREUE FANS

19 - SPIELERVERBESSERUNG

NR	SSP	NEUE STUFE	TALENT
NR	SSP	NEUE STUFE	TALENT
NR	SSP	NEUE STUFE	TALENT

NR	SSP	NEUE STUFE	TALENT
NR	SSP	NEUE STUFE	TALENT
NR	SSP	NEUE STUFE	TALENT

20 - AUSFÄLLE

NR	INJ-WURF	VERLETZUNG
NR	INJ-WURF	VERLETZUNG
NR	INJ-WURF	VERLETZUNG

NR	INJ-WURF	VERLETZUNG
NR	INJ-WURF	VERLETZUNG
NR	INJ-WURF	VERLETZUNG

21 - ANHEUERN, FEUERN, AUSSER DIENST STELLEN

A,F,AD	NR	POSITION	GC
A,F,AD	NR	POSITION	GC
A,F,AD	NR	POSITION	GC

A,F,AD	NR	POSITION	GC
A,F,AD	NR	POSITION	GC
A,F,AD	NR	POSITION	GC

22 - KOSTSPIELIGE FEHLER (Kleiner Vorfall - 1W3 * 1000, Bed. Vorfall - 1/2 Vereinskasse, Katastr. 2W6*10.00 verbleiben)

- GC

- GC

23 - VORBEREITUNG AUF DAS NÄCHSTE SPIEL

KASSE

TW / MTW

KASSE

TW / MTW
