

BASES

I Torneo Blood Bowl de Huelva. Asociación Mentas Hexagonadas

Sábado 7 de abril de 2018

Aforo máximo 20 Personas.

Dirección: S/N (CSM La Morana), Calle Salamanca, 21004 Huelva

PLAZO DE INSCRIPCIÓN HASTA EL 23 DE MARZO 2018

SE HARÁN PÚBLICO TODOS LOS ROSTERS EL 30 de MARZO

CONTACTO

CORREO ELECTRÓNICO: is_surfe@hotmail.com

TELÉFONO: 658257234

INSCRIPCIONES

La inscripción será gratuita.

Deberá escribirse un mail a la dirección indicada arriba indicando nombre, Nick, NAF y Nº NAF (Si no tuvieras NAF, solo nombre y Nick)

Los roster deberán mandarse adjuntos en un documento oficial o donde quede claro, en el mismo correo antes de las 00.00 del día 20/03/2018.

HORARIO APROXIMADO

9:30: Entrada al torneo

10:00-11:45: Primera ronda

12:00-13:45: Segunda ronda

14:00-15:00: Comida

15:30-17:15: Tercera ronda

17:30-19:15: Cuarta ronda

20:00: Entrega de premios

FORMATO DEL TORNEO

El formato del torneo será Suizo a 4 rondas y en modo Resurrección.

En la primera ronda los jugadores se repartirán de forma aleatoria pero respetando que sean en la medida de lo posible de clubs o zonas de juego distintas. Nunca podrás jugar contra el mismo jugador por segunda vez.

Los partidos serán de 2 horas de duración como máximo, pudiéndose aplicar la regla de los 4 minutos (si al menos uno de los jugadores lo solicita en cualquier momento del partido). Si ha transcurrido la primera hora y aun no se ha llegado al segundo tiempo, entonces será obligatoria la aplicación de la regla de los 4 minutos. Una vez concluido el tiempo, los comisarios podrán parar el partido con el resultado que se tenga en ese momento para poder realizar la siguiente ronda.

Desde la segunda ronda hasta el final del torneo, será OBLIGATORIO la aplicación de los 4 minutos por turno en las 4 PRIMERAS MESAS.

NOTA IMPORTANTE: A la hora de conclusión de ronda la organización empezará a cortar partidas desde última mesa hasta llegar a primera mesa para cumplir horas establecidas.

Cada mesa dispondrá de su acta correspondiente para anotar los resultados del encuentro que acabe de disputar. Deberá ser entregado a uno de los organizadores tras cada ronda una vez rellenado. Es importante que esta acta este bien cumplimentada. La organización no se hará responsable de las irregularidades en las actas.

Si un entrenador no se presenta a tiempo para jugar el partido la organización puede decidir que pierda la patada inicial. Pasados 15 minutos, podrá perder la patada inicial y empezar el partido perdiendo 1-0. Pasados 30 minutos se le podría dar el partido por perdido con el resultado correspondiente a incomparecencia (Pierde 2-0 repartiéndose los puntos de la manera habitual según la tabla de puntos).

NORMAS DE CONDUCTA

Todos estamos aquí para pasar un buen día; eso es lo más importante y lo que queremos que prime en nuestro torneo. Ser educados y respetuosos es obligatorio, con todo lo que ello conlleva.

En caso de que esto no se cumpla, cualquier jugador que se sienta agraviado por esta circunstancia; PUEDE Y DEBE, comunicárselo a los jueces, estos se acercarán a la mesa e intentarán mediar o poner fin a esta situación. Los jueces harán entonces un seguimiento más cercano, y de persistir esta actitud; podrán poner fin al partido con un resultado de derrota por 2-0 a la persona que ha cometido la infracción.

Esto es aplicable también a cualquier otro tipo de conducta o artimaña de algún jugador que pretenda sacar ventaja de situaciones que son externas al juego en sí; como pérdida de tiempo deliberada; quitar los dados rápidamente antes de que el adversario pueda ver el resultado; discutir sobre los dados a usar en la partida, etc...

Recuerda, respeta a tu oponente, es un bien para todos.

Muchas gracias de antemano en nombre de todos los jugadores.

SORTEO PRIMERA RONDA

El sorteo de la primera ronda tendrá lugar un par de días antes del comienzo del torneo. Se intentará por todos los medios no agrupar en primera ronda a gente de la misma zona de juego y se colgara en las redes sociales y la web y foro de la organización.

LAS REGLAS

Las reglas usadas serán las de la última edición del Living Rulebook 6.0, con los siguientes añadidos tomados del nuevo reglamento:

- El precio del Receptor Humano baja a 60.000 mo.
- Timmber!! Los Halflings pueden ayudar a levantarse a sus Hombres Árbol. (Cualquier Halfling que se encuentre de pie, adyacente al Hombre Árbol y sin zonas de defensa podrá sumar +1 a la tirada del Hombre Árbol para levantarse).
- Se pueden protestar las expulsiones.
- Se incluyen los equipos de Khorne y Bretonia.

Reglamento: <https://www.thenaf.net/wp-content/uploads/2017/05/NAF-Rules-Update-v1-3.pdf>

Además:

- Los hechiceros están permitidos en el torneo sólo para los tier 3.
- Las cartas especiales no están permitidas.
- Los Jugadores Estrellas de siempre están permitidos, y además los nuevos aprobados por la NAF.
- El nuevo hechicero no estará permitido

*Nota** Aclarar que para confeccionar el equipo, debes tener al menos 11 jugadores de campo sin contar posibles estrellas.

El torneo será tipo Resurrección y, por lo tanto, no habrá evolución de los jugadores durante el torneo ni se tendrán en cuenta las heridas recibidas, es decir, jugarás los 4 partidos con el mismo roster inicial.

La configuración de los equipos dependerá de la raza elegida de acuerdo a la siguiente clasificación:

EQUIPOS

TIERS 1

Dinero: 1.100.000

Subidas: 4 subidas simples

Starplayer: No permitido

Incentivos: No tienen acceso

Razas: Enanos, Enanos del Caos, Orcos, Elfos Silvanos, Elfos Oscuros, Norses, Amazonas, No Muertos, Skavens y Nigromantes

TIERS 2

Dinero: 1.150.000

Subidas: 3 subidas simples y 1 doble o atributo.

Starplayers: Permitido 1

Incentivos: No tienen acceso

Razas: Elfos Pro, Altos Elfos, Bretonia, Humanos, Hombres Lagarto y Caos

TIERS 3

Dinero: 1.200.000

Subidas: 2 subidas simples y 2 dobles o atributos.

Starplayer: Permitidos 2

Incentivos: Pueden comprar cualquier incentivo que les permita el reglamento con dinero del roster.

Vampiros disponen de 1 Chica Bloodweisser gratis como obsequio.

Razas: Pacto del Caos, Inframundo, Slann, Nurgle, Vampiros, Khemry, Khrone, Halfings, Goblins y Ogros

Todas las miniaturas del equipo deben ser las apropiadas o conversiones de otras. No llevéis orcos haciendo de elfos y cosas así, si son minis de guerreros quitarles por lo menos las armas para evitar errores y malos entendidos.

Se admiten todas las clases de marcas relativas al juego.

Sólo los equipos oficiales de la última revisión de reglas podrán usarse.

Para clarificar este punto, son los siguientes:

Humanos, Orcos, Enanos, Altos Elfos, Skaven, Elfos oscuros, Caos, Enanos de Caos, No muertos, Amazonas, Goblins, Halfings, Elfos Silvanos, Nigrománticos, Elfos Profesionales, Nurgle, Khemri, Nórdicos, Ogros, Vampiros, Hombres Lagarto, Slann, Underworld, Khorne, Bretonia y Pacto de caos.

No se permitirá ningún otro equipo.

Los equipos deberán estar escritos en una hoja oficial de Blood Bowl u otro formato claro para ver los jugadores y sus características y habilidades. Se debe traer una copia de la hoja de equipo para referencia propia durante el torneo, además de enviarla a la organización por correo electrónico a is_surfe@hotmail.com . Todo jugador debería revisar su hoja de equipo de forma que ésta sea correcta puesto que si hay alguna irregularidad en la misma (intencionada o no) y se descubre durante el torneo conllevará una sanción de 5 puntos en la puntuación final obtenida.

NOTA: La organización se reserva el derecho de poder modificar alguna de estas reglas siempre en busca de conseguir una mayor diversión y jugabilidad. Si durante el torneo se da alguna circunstancia ANÓMALA O FUERA DE LO NORMAL, la organización decidirá cómo proceder.

PUNTUACIÓN DEL TORNEO

Los equipos se ordenarán en el ranking usando los siguientes conceptos.

El sistema de puntos de torneo es el siguiente:

13 puntos por Victoria de 2 Td o más

11 puntos por Victoria de 1 Td

8 puntos por Empate

5 puntos por Derrota de 1 Td
3 punto por Derrota de 2 Td o más

DESEMPATE

Los equipos se ordenarán en el ranking usando los siguiente criterios y en el orden indicado:

- 1º Puntos obtenidos en torneo
- 2º Puntos obtenidos por los rivales contra los que te has enfrentado en el torneo
- 3º Coeficiente de (2 x Diferencia de Touchdowns + Diferencia de Bajas)
- 4º Diferencia de TD anotados
- 5º Diferencia de Heridas causadas
- 6º Numero de TD anotados
- 7º Numero de Heridas causadas
- 8º Si después de todo esto continuáis empatados, la organización os dará una chocolatina!!

CONCESIONES

En una situación de concesión/abandono de un partido ya empezado; los jugadores afectados DEBEN AVISAR DE INMEDIATO a los árbitros. El ganador obtendrá el resultado que esté vigente en el momento del abandono (a no ser que los jueces estimen lo contrario, como podría ser una concesión/abandono con un resultado de empate).

MUY IMPORTANTE: El jugador que conceda un partido queda automáticamente EXCLUIDO de cualquier tipo de premio, ya sea por categorías o sorteo. Consideramos que esto es un juego de caballeros y quedan absolutamente penalizadas este tipo de conductas.

Durante el torneo, los jueces tendrán autoridad para poder tomar decisiones sobre cualquier situación imprevista que no aparezcan contempladas en estas bases.

LOS PREMIOS

Tras finalizar el torneo, se otorgarán diferentes premios y sorteos.

NOTA: Los participantes no podrán acumular premios, excepto la cuchara de palo.
El ganador deberá estar presente en la recogida de premios, en caso contrario, pasará el premio al siguiente en el ránking.

¿QUÉ DEBO TRAER AL TORNEO?

- Equipo de Blood Bowl - no necesariamente pintado.
- Regla de pase y plantillas de rebote y devolución de balón.
- Reglamento Blood Bowl 6.0 y cualquier tabla que creas que puedas necesitar.
- Papel y bolígrafo.
- Campo propio, (si tuviese), para evitar posibles problemas.
- Dados para jugar.