

## BILBALI TEAMS CUP 2024 RULEBOOK

### SPANISH

El corpus básico de las reglas son las reglas del BB2020 publicadas y aprobadas por la NAF hasta 01/02/2024.

Esto es un torneo por equipos o grupos.

Cada grupo consiste en 4 o 5 entrenadores. En el caso de ser 5 entrenadores, 1 de ellos no jugará en cada ronda, a decidir por el capitán. Cada entrenador del grupo debe llevar un roster de una raza diferente, esto es, un grupo no puede incluir más de 1 entrenador con Silvanos o 1 entrenador de Goblins, etc.

Si un equipo cuenta con 5 entrenadores, el entrenador que no juegue en cada ronda dejará su equipo y roster al entrenador número 5 que le sustituye. Es decir, cada grupo presentará únicamente 4 rosters aun siendo 5 entrenadores. La organización se preocupará de pasar por las mesas de los equipos de 5 para tomar nota de quien está jugando de cara a subir correctamente los resultados a la NAF a la conclusión del torneo.

Para la confección de los rosters este año venimos con reglas nuevas que huelen a viejo. Habrá 4 packs de creación de equipos, teniendo que escoger cada entrenador del grupo uno de esos packs diferente al de los demás integrantes de su grupo.

Entonces, tenemos 4 packs de creación de rosters que se repartirán entre los 4 entrenadores del grupo, fácil ¿no?, veamos como son esos packs:

### **PACKS DE CONFECCIÓN DE ROSTERS**

**Pack Pro-Player** (viene a ganar amigos y partidos)

Presupuesto: 1.080.000GC

Subidas: 5 habilidades Simples +1 Habilidad Doble (se puede poner una simple en su lugar), con posibilidad de apilar en un máximo de 1 jugador 2 habilidades cualesquiera

Todos los Inducements permitidos menos Star Players, Hechiceros, Gigante y Mercenarios.

### ENGLISH

The basic corpus of rules are the BB2020 rules published and approved by the NAF until 01/02/2024.

This is a team or group tournament.

Each group consists of 4 or 5 coaches. In the case of 5 coaches, 1 of them will not play in each round, to be decided by the captain. Each coach of the group must have a roster of a different race, i.e. a group cannot include more than 1 Woodies coach or 1 Goblins coach, etc...

If a team has 5 coaches, the coach who does not play in each round will leave his team and roster to the coach number 5 who replaces him. That is to say, each group will present only 4 rosters even if there are 5 coaches. The organization will take care to go through the tables of the teams of 5 to take note of who is playing in order to correctly upload the results to the NAF at the conclusion of the tournament.

For the creation of rosters this year we come with new rules that smell old. There will be 4 packs of team creation, and each coach of the group will have to choose one of those packs different from the other members of his group.

So, we have 4 rosters creation packs that will be distributed among the 4 coaches of the group, easy isn't it, let's see how these packs look like:

### **TEAM ROSTERS PACKS**

**Pro-Player Pack** (comes to the tournament to win friends and games)

Budget: 1,080,000GC

Upgrades: 5 Single +1 Double Skill (a double skill may be changed to a primary one) with the possibility of stacking 2 skills in 1 player

All Inducements allowed except Star Players, Sorcerers, Giants and Mercenaries.

**Pack Vieja Gloria** (¿y el LRB 6 ya no se usa?)

Presupuesto: 1.100.000GC

Subidas:

2 habilidades simples antes de Ronda 1  
1 habilidad doble antes de Ronda 2 (Se puede poner una simple en su lugar)  
1 habilidad simple antes Ronda 3  
1 habilidad simple antes Ronda 4  
1 habilidad doble antes Ronda 5 (Se puede poner una simple en su lugar)  
1 habilidad simple antes Ronda 6  
No se pueden apilar habilidades

Todos los Inducements permitidos menos Star Players, Hechiceros, Gigante y Mercenarios

**Pack BB2020** (Los Star Players son lo mejor)

Presupuesto: 1.200.000 GC

Subidas: 3 habilidades Simples + 3 habilidades dobles (se puede poner una simple en lugar de una doble)

No se pueden apilar habilidades.

Star Player: 1-2. Es decir, obligatorio meter un 1 Star Player en el equipo (mínimo 11 jugadores de roster antes de meter el SP), pero se pueden meter hasta 2.

Griff Oberwald /Morg N`Thorg/ Hakflem Spluttspike: Si metes alguna de estas super estrellas, pierdes las 3 habilidades dobles

Todos los Inducements permitidos salvo Mercenarios y Gigantes

Si te toca jugar contra un equipo que lleva tu mismo Star Player, no hay problema, ambos juegan.

**Vieja Gloria Pack** (*and you say that you guys no longer use LRB6?*)

Budget: 1,100,000GC

Upgrades:

2 simple skills before Round 1  
1 double skill before Round 2 (a double skill may be changed to a primary one)  
1 simple skill before Round 3  
1 simple skill before Round 4  
1 double skill before Round 5 (a double skill may be changed to a primary one)  
1 simple skill before Round 6  
Skills cannot be stacked.

All Inducements allowed except Star Players, Sorcerers, Giants and Mercenaries

**Pack BB2020** (Star Players are the best)

Budget: 1,200,000 GC

Upgrades: 3 single skills + 3 double skills (a double skill may be changed to a primary one)

Skills cannot be stacked

Star Players: 1-2. Mandatory to add a 1 Star Player to the team (minimum 11 roster players before adding the SP), but it could be 2.

Griff Oberwald /Morg N`Thorg/ Hakflem Spluttspike: If you hire any of these superstars, you lose the 3 double skills.

All Inducements allowed except Mercenaries and Giants.

If you play against a team that has the same Star Player as you, no problem, both play

**Pack Protajer** (Si estuviste en la Tabira, esto te suena)

Presupuesto: 1.175.000GC

Mínimo de 1.000.000GC a gastar en todo lo que no sean habilidades o subidas de atributo (Jugadores de roster, RR, Apotecario, Incentivos, etc) o lo que es lo mismo, máximo de 175.000GC para gastar en subidas. Mínimo 11 jugadores de roster antes de fichar Star Players.

Coste de las subidas:

20.000GC Habilidad Simple

30.000GC Habilidad Doble o +1 a MOV o +1 a ARM o +1 a PAS

40.000GC +1 a AGI

50.000GC +1 a FUE

Se puede gastar un máximo de 50.000GC por jugador

Todos los Inducements permitidos salvo Mercenarios y Gigante

Si te toca jugar contra un equipo que lleva tu mismo Star Player, no hay problema, ambos juegan.

### Reroll de Confederación

Los grupos que acudan al torneo con razas que compartan su regla racial (Super Liga del Fin del Mundo, Ligas Elves, etc...) contarán con una Reroll de Confederación. Esta reroll será de uso único por ronda. El capitán del grupo será quien decidirá, a petición de sus colegas entrenadores o no, quién puede usar esa reroll de Confederación ("Capitán, necesito utilizar la reroll de Confederación para repetir este Sprint que si no palmo ronda"). Los equipos del Caos cuentan su regla racial de "Elegidos de..." como la misma regla racial independientemente de a que pérfido Dios se hayan encomendado.

**Protajer Pack** (If you were at the Tabira Bowl, this sounds familiar)

Budget: 1,175,000GC

Minimum of 1.000.000GC to be spent on team creation (Roster players, RR, Apothecary, Inducements, etc.). Remaining money (175.000 maximum) to buy upgrades for roster players before hiring Star Players.

Cost of the upgrades:

20,000GC Simple Skill

30,000GC Double Skill or +1 to MV or +1 to ARM or -1 to PAS

40,000GC -1 to AGI

50,000GC +1 to FUE

A maximum of 50,000GC can be spent in any given player.

All Inducements allowed except Mercenaries and Giant

If you play against a team that has the same Star Player as you, no problem, both play

### Confederation reroll

Groups coming to the tournament with races that share their racial rule (Sylvanian Selective, Leagues of Elven Kingdoms, etc...) will have a Confederation Reroll. This reroll will be of single use per round. The captain of the group will be the one to decide, at the request of his fellow coaches (or not), who can use this Confederation reroll ("Captain, I need to use the Confederation reroll to repeat this Sprint otherwise I'll lose the round"). Chaos teams count their "Chosen of..." racial rule as the same racial rule regardless of which perfidious God they have entrusted themselves to.

¡Atención! La única excepción al reglamento publicado es Khemri, que también contará como Superliga Lustriana.

Badlands Brawl: Black Orcs, Goblins, Ogre, Orc, Chaos Dwarf

League of Elven Kingdom: Dark Elves, Elven Union, Wood Elves, High Elves

Lustrian Superleague: Lizard, Amazon, Slann, Khemri

Old World Classic: Dwarf, Halflings, Human, Imperial Nobility, Ogre, Old World Alliance, Norse

Sylvanian Selective: Necromantic Horror, Shambling Undead, Khemri, Vampire

Underworld Challenge: Goblins, Snotlings, Skaven, Underworld

Elegidos de...: Chaos Chosen, Chaos Renegades, Nurgle, Chaos Dwarf, Khorne

### Emparejamientos

El primer enfrentamiento entre grupos será aleatorio. El resto de las rondas se organizarán según el formato Suizo de torneos (primer grupo contra segundo, tercero contra cuarto, etc...)

Dentro del enfrentamiento de un grupo contra otro, los emparejamientos individuales se harán de acuerdo al pack que haya elegido cada entrenador. De forma que todas las Viejas Glorias jueguen entre si, todos los Pro-Players jueguen entre si, etc... Así que solo tienes que localizar la mesa en la que os toca jugar, buscar al entrenador rival que lleve el mismo pack de confección de equipo que tú y a hala, a daros de leches.

### Cómo ganar el torneo (puntos y desempates)

#### **Grupo**

Se usará el siguiente Sistema de Puntuación para los grupos:

Attention! The only exception to the published rules is Khemri, which will also count as Lustrian Superleague.

Badlands Brawl: Black Orcs, Goblins, Ogre, Orc, Chaos Dwarf

League of Elven Kingdom: Dark Elves, Elven Union, Wood Elves, High Elves

Lustrian Superleague: Lizard, Amazon, Slann, Khemri

Old World Classic: Dwarf, Halflings, Human, Imperial Nobility, Ogre, Old World Alliance, Norse

Sylvanian Selective: Necromantic Horror, Shambling Undead, Khemri, Vampire

Underworld Challenge: Goblins, Snotlings, Skaven, Underworld

Chosen of...: Chaos Chosen, Chaos Renegades, Nurgle, Chaos Dwarf, Khorne.

### Matchings

The first match between groups will be random. The rest of the rounds will be organized according to the Swiss tournament format (first group vs. second, third vs. fourth, etc...).

Within the matchup of one group against another, the individual pairings will be made according to the pack that each coach has chosen. So that all the Old Glories play against each other, all the Pro-Players play against each other, etc... So you just have to locate the table where you have to play, look for the opposing coach who has the same team pack as you, and off you go, let's kick everyone's ass.

### How to win the tournament (points and tiebreakers)

#### **Group**

The following Scoring System will be used for the groups:

Cada Grupo gana puntos al final de cada ronda en función del resultado de la ronda

Victoria: 2 Ptos  
Empate: 1 Ptos  
Derrota: 0 Ptos

Un grupo gana una ronda si acumula más victorias en la misma que el grupo rival.

Para determinar qué grupo se alza con el título de Campeón y es Coronado con la txapela de Txapeldun se seguirá el siguiente criterio de desempate en orden de prioridad:

1. Puntos del Grupo
2. Enfrentamiento directo de haberlo habido
3. Puntos de los Grupos Rivales
4. Puntos individuales de los 4 entrenadores del grupo con más puntos
5. TD a favor
6. Bajas a favor
7. Moneda al Aire

### **Jugadores Individuales**

Para el ranking individual se seguirá el siguiente sistema:

Cada entrenador recibirá puntos de entrenador cada ronda:

Ganar el partido: 7 Puntos  
Empatar el partido: 3 Puntos  
Perder el partido: 0 Puntos  
Concesión: -5 Puntos \*\*

\*\* : Una concesión se contará como una derrota 2-0 tanto en TD como en bajas para el rival, o el puntaje en el momento de la concesión, lo que sea mayor. También se hará escarnio público. LA VIEJA GUARDIA NO CONCEDE

Each Group earns points at the end of each round based on the result of the round.

Victory: 2 Pts  
Tie: 1 Pts  
Defeat: 0 Pts

A group wins a round if it accumulates more wins in the round than the rival group.

To determine which group wins the title of Champion and is crowned with the Txapeldun's txapela, the following tie-breaking criteria will be followed in order of priority:

1. Group points
2. Direct confrontation, if any
3. Points of the Rival Groups
4. Individual points of the 4 coaches in the group with the most points.
5. TD +
6. Casualties +
7. Coin in the Air

### **Individual Players**

The following system will be used for the individual ranking:

Each trainer will receive trainer points each round:

Win the match: 7 Points  
Tie the match: 3 Points  
Losing the match: 0 Points  
Concession: -5 Points \*\*.

\*\* : A concession will be counted as a 2-0 loss on both TDs and casualties for the opponent, or the score at the time of the concession, whichever is greater. Public scorn will also be given. THE OLD GUARD DOES NOT CONCEDE.

Habr  4 Campeones Individuales; uno para cada pack de confecci n de rosters (mejor Vieja Gloria, mejor Pro-Tajer, etc). Para determinar el Campe n Individual de cada categor a se seguir  el siguiente criterio en orden de prioridad:

1. Puntos de Entrenador
2. Enfrentamiento directo de haberlo (se eliminar  este concepto a la hora de publicar las clasificaciones cada ronda, salvo para la  ltima ronda para agilizar los c lculos del gestor)
3. Puntos de los rivales
4. TD a favor
5. Bajas a favor
6. Moneda al aire

#### UNAS ACLARACIONES FINALES SOBRE LAS REGLAS:

+ En el caso de que un entrenador alinee 12+ jugadores en el campo, si todav a no se ha hecho la Patada Inicial el entrenador de ese equipo simplemente retirar  los jugadores necesarios para tener 11. Si el bal n est  en juego, jugadores aleatorios de ese equipo ser n mandados a gorrazos por el  rbitro a la zona de Inconscientes hasta llegar a 11 sobre el campo. Si uno de los jugadores mandado a KOs por el  rbitro es el portador del bal n, simplemente lo dejar  en el suelo mientras huye del  rbitro, por lo que no habr  cambio de turno, aunque s  ir  a Inconscientes.

+ Los dados que se obsequian por parte del torneo son un regalo y su uso no es obligatorio. Lo que s  es obligatorio es compartir dados si uno de los entrenadores as  lo pide.

+ Eh t , Capit n!!  Eres capaz de hacer la inscripci n de tu equipo bien a la primera? Si eres capaz de realizar todos los pasos de inscripci n y env o de rosters bien a la primera tu equipo ser  premiado con una RR de Confederaci n (al margen de la conseguida por la elecci n de razas).  Qu  es bien a la primera? Mandar el formulario bien, no andar cambiando cenas una vez mandado el formulario, mandar los rosters OK a la primera en el formato que pedimos, etc... Esta reroll ser  de uso  nico por ronda. El capit n del grupo ser  quien decidir , a petici n de sus colegas entrenadores o no, qu n puede usar esa reroll de Confederaci n

There will be 4 Individual Champions; one for each roster pack (best Old Glory, best Pro-Tajer, etc). The following criteria will be used to determine the Individual Champion in each category in order of priority:

1. Trainer Points
2. Direct confrontation of having (this concept will be eliminated at the time of publication of the rankings each round, except for the last round to speed up software's calculations)
3. Points of the rivals
4. TD +
5. Casualties +
6. Coin in the air

#### A FEW FINAL CLARIFICATIONS ABOUT THE RULES:

+ In the event that a coach lines up 12+ players on the field, if the Kickoff has not yet been done the coach of that team will simply remove the players necessary to have 11. If the ball is in play, random players from that team will be sent to KOs by the referee until there are 11 on the field. If one of the players sent to KOs by the referee is the ball carrier, he will simply leave the ball on the ground while running away from the referee, so there will be no change of turn, although he will go to KO.

+ The dice given by the tournament are a gift and their use is not mandatory. What is mandatory is to share dice if one of the coaches requests so.

+ Are you able to do the registration of your team right the first time? If you are able to complete all the registration and rosters submission steps right the first time your team will be awarded with a Confederation RR (apart from the one obtained for the choice of races). What is right the first time? Sending the form correctly, not changing dinners once the form is sent, sending the rosters OK at the first time in the format we ask for, etc... This reroll will be of unique use per round. The captain of the group will be the one who will decide, at the request of his fellow coaches or not, who can use this Confederation reroll ("Captain, I need to use the Confederation reroll to repeat this Sprint otherwise I will win the round").

(“Capitán, necesito utilizar la reroll de Confederación para repetir este Sprint que si no palmo ronda”).

+ PINTADO DEL EQUIPO: Aquel equipo que no tenga TODAS sus miniaturas del campo pintadas sufrirá la ira de Nuffle: automáticamente perderá cualquier tirada que se haga en la tabla de patada inicial: Invasión de Campo, Los Hinchas Animan, Entrenador Brillante o Arbitro Buscabroncas. Además se considerará que ha perdido la tirada inicial para ver quien pateo y quien ataca y su rival podrá escoger. ¿Qué es pintado? 3 colores en la mini como mínimo y la peana pintada.

+ DESDE LA ORGANIZACIÓN DE LA BILBALI TEAMS CUP NO VAMOS A TOLERAR NINGUNA ACTITUD QUE DE MANERA CONSCIENTE Y PREMEDITADA VAYA CONTRA LA DEPORTIVIDAD Y EL ESPÍRITU FESTIVO DEL JUEGO Y EL EVENTO. NO VAMOS A ENTRAR A DEFINIR CASUÍSTICAS NI DETALLES, TODOS SOMOS MAYORCITOS Y SABEMOS BIEN QUÉ EMPONZOÑA EL JUEGO Y EL AMBIENTE. SANCIONAREMOS CON MANO DE HIERRO TODAS AQUELLAS ACTITUDES QUE VAYAN CONTRA LA DEPORTIVIDAD QUE SE ESPERA DE JUGADORES DE BLOOD BOWL: CONCESIÓN DEL PARTIDO AL INFRACTOR Y VETO PARA LA SIGUIENTE EDICIÓN DEL TORNEO.

+ TEAM PAINTING: The team that does not have ALL its miniatures on the field painted will suffer the wrath of Nuffle: it will automatically lose any roll made on the Kick Off table: Pitch Invasion, Cheering Fans, Brilliant Coaching or Officius Referee. In addition, it will be considered to have lost the initial dice roll to decide who is kicking and who is attacking. Painted is 3 colors minimum.

+ FROM THE ORGANIZATION OF THE BILBALI TEAMS CUP WE WILL NOT TOLERATE ANY ATTITUDE THAT CONSCIOUSLY AND PREMEDITATEDLY GOES AGAINST THE SPORTSMANSHIP AND THE FESTIVE SPIRIT OF THE GAME AND THE EVENT. WE ARE NOT GOING TO DEFINE CASUISTRY OR DETAILS, WE ARE ALL GROWN-UPS AND WE KNOW WELL WHAT IS POISONING THE GAME AND THE ATMOSPHERE. WE WILL PUNISH WITH AN IRON FIST ALL THOSE ATTITUDES THAT GO AGAINST THE SPORTSMANSHIP EXPECTED FROM BLOOD BOWL PLAYERS: THE OFFENDER WILL BE VETOED FOR THE NEXT EDITION OF THE TOURNAMENT.