**1er TORNEO OPEN DE BLOOD BOWL SEMPER LUDENS (Ed. 2024)**

El día 25 de mayo de 2024, se disputará el 1er Torneo Open de Blood Bowl Semper Ludens, organizado en la sede del club Semper Ludens (C\ Reconquista Nº22, Gijón –Asturias).

FORMATO DE LA COMPETICIÓN

El torneo se desarrollará en una única jornada, según el formato resurrección a tres rondas. Una vez quede determinado el número de jugadores, la Organización informará del cuadro inicial de emparejamientos.

El horario aproximado será el siguiente:

* 09:00. Llegada de participantes y distribución de mesas
* 09:30. Inicio de la 1ª Ronda (2 horas y 15 minutos de tiempo máximo)
* 12:00. Inicio de la 2ª Ronda (2 horas y 15 minutos de tiempo máximo)
* 14.30. Descanso (comida, siesta, meditación, etc). En función del número de participantes, la Organización intentará gestionar la comida en algún bar/sidrería cercano, para que se pueda cumplir con el horario previsto.
* 16:00. Inicio de la 3ª Ronda (2 horas y 15 minutos de tiempo máximo)
* 18:30. Entrega de trofeos

El límite de tiempo será estricto. En el momento que se cumpla, sólo se permitirá acabar la acción del último jugador activado.

INSCRIPCIÓN

Inicialmente se dispone de 40 plazas, que se irán rellenando según riguroso orden de inscripción. El coste de la inscripción será de 15 € para entrenadores NAF y de 18 € para entrenadores No-NAF. El abono de la inscripción se realizará mediante transferencia bancaria o pago por Bizum, indicando en ambos casos el Nick del entrenador como concepto:

* Nº de Cuenta: **ES2000491760192190010358**
* Tlfno: **616 517 929**

Cualquier consulta o duda respecto a la inscripción deberá ser remitida al correo electrónico pcortemontes@gmail.com, desde donde será convenientemente resuelta por la Organización.

A todos los participantes se les hará entrega de un set completo de dados y una miniatura conmemorativa pintada al inicio del torneo (ambas incluidas en el precio de la inscripción).

**La fecha límite para el abono de la inscripción es el día 15 de mayo de 2024.**

PREMIOS
Los premios a repartir serán los siguientes según orden de relevancia:

* **Campeón del Torneo:** El entrenador con mayor total de puntos al final de la 3ª Ronda.
* **Segundo Clasificado:** El entrenador con el segundo mayor total de puntos al final de la 3ª Ronda.
* **Tercer Clasificado:** El entrenador con el tercer mayor total de puntos al final de la 3ª Ronda.
* **Equipo Máximo Anotador:** El entrenador con más touchdown anotados.
* **Equipo Más Sangriento:** El entrenador con más bajas a favor (todas, incluidas faltas, heridas del público,...).
* **Mejor Defensa:** El entrenador con menos touchdown recibidos.
* **Equipo Mejor Pintado:**El entrenador con el mejor equipo pintado a juicio de la Organización.
* **Cuchara de Madera:** El entrenador con menor total de puntos al final de la 3ª Ronda.

Ningún jugador podrá optar a más de un premio. En caso de que un entrenador consiga varios galardones, se le otorgará el de mayor relevancia pasando el resto a los siguientes clasificados de cada categoría.

## NORMAS DE PARTICIPACIÓN

Para la fecha límite de inscripción en el torneo (15 de mayo de 2024), cada entrenador deberá haber enviado a la Organización (correo electrónico marcosgv@gmail.com) la composición de su equipo para su comprobación y aprobación (ver más adelante el apartado de Creación de Equipos).

Las hojas de equipo enviadas deberán incluir:

* El nombre del equipo
* El nick de su entrenador ( y su número NAF si procede)
* Todas las compras realizadas, incluyendo los incentivos, las posiciones y los números adjudicados a cada jugador comprado.

Para la generación de las hojas de equipo se recomienda utilizar cualquiera de las siguientes aplicaciones:

* [https://bbroster.com](https://bbroster.com/)
* [https://bbtc.pl](https://bbtc.pl/)

La Organización intentará proporcionar todo lo necesario para jugar cada encuentro. Aun así, se agradecerá cualquier campo que los entrenadores puedan aportar el día del torneo. Las miniaturas del equipo, evidentemente, irán a cargo de su respectivo entrenador y deberán estar perfectamente identificadas según lo referido en su hoja de equipo (no es necesario que estén pintadas, aunque así optarán al Premio de Pintura, pero sí numeradas o marcadas de alguna otra forma). Se aconseja que cada entrenador traiga la hoja de su equipo fotocopiada.

Para acelerar el inicio del torneo, la Organización realizará previamente el sorteo de los enfrentamientos de la 1ª Ronda mientras que el resto de rondas se irán desarrollando según el sistema suizo y los cruces que se vayan generando.

## NORMAS DE CONDUCTA

Para evitar polémicas en las tiradas de dados, al inicio del partido cada jugador acordará con su rival que dados se consideran “montados” y como realizará la repetición de los mismos (uno o todos los dados implicados en la tirada). En ningún caso se aceptará el resultado de un dado que haya caído al suelo o que esté sensiblemente inclinado, siendo, en caso de duda, el criterio de los comisarios el que prevalecerá.

La puntualidad será esencial para poder cumplir con el horario previsto, por lo que no estar presente pasados 5 minutos de la hora de inicio de cualquiera de las rondas, supone la pérdida del sorteo inicial; no estar presente pasados 15 minuto, supondrá la concesión automática del partido correspondiente por 2-0.

Si cualquiera de los dos jugadores lo solicita será obligatorio jugar con tiempo.

En caso de tener que recurrir a una decisión arbitral, esta deberá ser aceptada por ambas partes,y será inapelable.

REGLAS DEL TORNEO

* Se emplearán las reglas recogidas en el manual de BB2020 y las FAQs publicadas hasta el día 15 de mayo de 2024.
* Se utilizará el formato Resurrección; todos los jugadores, muertos incluidos, se recuperan al final de cada partido y ningún jugador recibe puntos de experiencia. La secuencia pre-partido se reduce a determinar el clima, el Factor de Hinchas y sortear para determinar el equipo atacante en el primer “drive” del partido. Se omite completamente la secuencia post-partido. Lo único que deben hacer ambos entrenadores es rellenar el acta al final del partido, comprobando el número de touchdowns anotados y lesionados causados por su equipo.
* La puntuación de cada partido en el torneo será la siguiente:
	+ Ganar por 2 o más TD de diferencia ==> 40 ptos
	+ Ganar por 1 TD de diferencia ==> 39 ptos
	+ Empatar ==> 17 ptos
	+ Perder por 1 TD de diferencia ==> 1 pto
	+ Perder 2 o más TD de diferencia ==> 0 ptos
* En el caso de que se produzca un empate a puntos al final del torneo, el desempate se resolverá, en primer lugar, por diferencia de TD + Bajas (la suma de ambos). Si el empate persiste, se sumarían los puntos de los rivales con los que haya jugado cada jugador, siendo vencedor del desempate el entrenador que se haya enfrentado a rivales con más puntuación acumulada.

## CREACIÓN DE EQUIPOS

Cada entrenador dispondrá de una cantidad de dinero y de habilidades, determinadas según la categoría de la raza con la que desee jugar, para configurar su equipo. Se puede comprar con este dinero jugadores (mínimo 11 jugadores en plantilla), equipo técnico e incentivos, según los costes y limitaciones propias de cada lista de equipo. Los incentivos adquiridos se recuperan al inicio de cada partido. El dinero no gastado durante la creación del equipo se pierde.

Categorías de Equipo:

**- Categoría 1 (Tier 1):** 1.050.000 MO - 6 Habilidades primarias -

Amazonas, Elfos Oscuros, Enanos, Enanos del Caos, Hombres Lagarto, Inframundo, No Muertos, Orcos, Skavens ,Elfos silvanos

**- Categoría 2 (Tier 2):** 1.100.000 MO - 6 Habilidades Primarias -

Altos Elfos, Humanos, Khorne, Nigromantes, Norses, Orcos Negros, Vampiros, Reyes Funerarios

**- Categoría 3 (Tier 3):** 1.150.000 MO - 7 habilidades primarias (se pueden apilar dos habilidad primarias en único jugador) -

Elegidos del Caos, Unión Élfica, Alianza del Viejo Mundo, Nobles Imperiales, Slann, Nurgle, Renegados del Caos

**- Categoría 4 (Tier 4):** 1.200.000 MO - 7 habilidades primarias (se pueden apilar dos habilidad primarias en único jugador) -

Goblin, Halfling, Ogros, Snotlings

INCENTIVOS PERMITIDOS

* 0-1 Halfling Master Chef (300k, entrenadores halfling a 100k)
* 0-2 Barriles Bloodweiser (50k cada uno)
* 0-2 Médico Ambulante (100k)
* 0-1 Asistente de la Morgue (Igor) (100k)
* 0-1 Doctor de la Peste (100k)
* 0-3 Sobornos (100k, equipos con la regla *Bribery and Corruption*, a 50k) Si un equipo incluye un jugador con la habilidad furtivo NO podrá acceder a este incentivo.

JUGADORES ESTRELLA PERMITIDOS

En la descripción de los Tiers de Equipo, no se hace referencia a los jugadores estrellas. Esto es debido a que en este torneo **NO SE PERMITEN JUGADORES ESTRELLAS, EXCEPTO PARA LOS EQUIPOS DEL TIER 4**.

El coste de adquisición de un jugador estrella para estos equipos de Tier 4, además del coste en dinero del propio jugador, es de dos habilidades primarias además de perder la posibilidad de apilar dos habilidades en un único jugador.

En el caso de megaestrellas, su coste, además del coste en dinero del propio jugador sera el siguiente:

Se considera megaestrellas a los siguientes jugadores estrella:

* Bomer Dribblesnot 2 habilidades
* Deeproot Strongbranch 3 habilidades
* Hakflem Skuttlespike 4 habilidades
* Kreek ‘The Verminator’ Rustgouger 3 habilidades
* Morg ‘n’ Thorg 5 habilidades
* Griff Oberwald 5 habilidades