

FECHA: 21/04/2024

UBICACIÓN: Lugar Piqueros de Abajo, 27, 33403 Avilés, Asturias

<https://maps.app.goo.gl/oq9hdvVJggDQad8b7>

INSCRIPCION

Coste y Plazo máximo de pago y envío de inscripciones:

PRECIO: 15€ (12€ para socios de Taranu)

PAGO DE INSCRIPCIONES:

Indicando "Nombre+TARANU BB" en el concepto.

- Por Paypal: taranulacorredoria@gmail.com
- Por transferencia : IBAN ES34 3059 0081 8135 4268 8126.

ENVÍO DE ROSTERS:

Por email a taranulacorredoria@gmail.com (Poner en asunto "Nombre + TARANU BB")

SOLO se admitirán rosters en los formato PDF obtenido en los siguientes enlaces.:

- Link al excel de Dreams: <https://www.bloodbowlforo.org/phpBB3/viewtopic.php?t=18221>
- <https://bbroster.com> (recordar elegir exhibición antes de crear la lista)

No utilizar ninguno de estos formatos será penalizado con la exclusión de cualquier premio.

Se deberá indicar claramente el nombre y, de tenerlo, nick y número NAF.

Para evitar problemas a la hora de subir el archivo a la NAF, evitar caracteres especiales y Ñs.

Por favor, hacer un pequeño esfuerzo y rellenar correctamente el roster.

No se va a imprimir ningún roster. Cada jugador deberá traer dos copias del mismo de casa. Si un rival te solicitara comprobar el roster y no lo tuvieras, la organización lo comprobará cuando pueda. Ese tiempo se descontará de vuestro partido y el rival podrá decidir el resultado del encuentro, o su continuidad.

Agradeceríamos tener vuestros rosters lo antes posible.

Por favor, recuerda, las habilidades extra, en el nombre del jugador...

PLAZOS:

- Envío de rosters y pagos: Último día 31/03/2024 a las 23:59
- Envío de rosters corregidos: Último día 12/03/2024 a las 23:59

HORARIO

(Previsión aproximada, los horarios pueden verse ligeramente modificados ya que dependemos de los horarios que no cede el Salón del manga.)

- Bienvenida y presentación de 10:00
- Ronda 1 de 10:15 a 12:15
- Ronda 2 de 12:30 a 14:30
- Parada para comer de 14:30 a 17:00
- Ronda 3 de 17:00 a 19:00
- Entrega de premios de 19:30

Para evitar problemas de puntualidad se aplicará la siguiente norma:

- Si un jugador llega 10 min tarde, pierde la patada inicial.
- Si llega 15 min tarde, pierde la patada inicial y empieza perdiendo 0-1.
- Si llega 25 min tarde, pierde el partido 0-2.

Tiempo para las rondas:

El tiempo de cada partida será de 2 horas pudiéndose aplicar la regla de los 4 minutos por turno. La organización avisará cuando quede una hora para el final de la ronda y también cuando queden 15 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.

¿Qué debo llevar al torneo?

- Equipo de Blood Bowl. **Pese a no ser obligatorio tener el equipo pintado, todo jugador que se enfrente con un equipo pintado a uno sin pintar perderá automáticamente todas las tiradas de la Tabla de patada inicial. (Se considera pintado a tener 3 colores mínimo sin contar el color de la peana)**
- Regla de pase, plantillas y dados (de placaje, d6, etc.)
- 2 hojas con el roster corregido por la organización. Una para entregar a la organización y otra para enseñar a vuestro oponente. En caso de utilizarse una lista ilegal (y haber

sido avisado previamente por la organización) el jugador será descalificado considerando todos sus partidos como concedidos y siendo excluido de los premios.

FORMATO

Modalidad:

- Torneo individual.
- Sin final.
- **NAF (PENDIENTE DE APROBAR)**
- Torneo suizo de 3 rondas tipo Resurrección (los jugadores ni se lesionan, ni ganan experiencia de cara a la siguiente ronda).
- Se utilizará el programa Score tanto para los cruces como para la clasificación.
- Cada mesa dispondrá de su acta correspondiente para anotar los resultados del encuentro que acabe de disputar, una vez rellenado tras cada ronda, deberá ser entregado a uno de los organizadores. Es importante que este papel este bien rellenado pues será lo que decida la posición en el ranking e incluso el ganador del torneo. La organización no se hará responsable si un acta esta rellena de forma irregular.
- Reglamento Blood Bowl 2020 junto con las Spikes publicadas.
 - Sólo los equipos oficiales reconocidos por la NAF podrán usarse. Para clarificar este punto, son los siguientes: Humanos, Alianza del Viejo Mundo, Nobles Imperiales, Orcos Negros, Snotlings, Orcos, Enanos, Altos Elfos, Skaven, Elfos oscuros, Caos, Enanos de Caos, No muertos, Amazonas, Goblins, Halflings, Elfos Silvanos, Nigrománticos, Elfos Profesionales, Nurgle, Khorne, Khemri, Nórdicos, Ogros, Vampiros, Hombres Lagarto, Slann, Inframundo y Pacto de caos.

Creación del equipo:

- Todos los equipos recibirán 1.100.000 mo para crear el equipo y adquirir incentivos. El dinero que sobre al finalizar la creación del equipo no se tendrá en cuenta a la hora de incentivos o plegarias de Nuffle, considerándose todos los equipos de la misma valoración.
- Todos los equipos deberán contar con un mínimo de 11 jugadores y un máximo de 16 jugadores, incluidos Jugadores Estrella
- Deberá contarse con 11 jugadores en el equipo antes de adquirir un Jugador Estrella
- En el caso de que ambos equipos alineen al mismo jugador estrella, ninguno podrá utilizarlo.

- Con el dinero recibido se adquieren también los RR, entrenadores asistentes, animadoras, médico, fan factor, etc.
- Los equipos de nigromantes, no muertos y nurgle podrán aplicar las reglas especiales de *Señores de los No muertos* e *Infectado*. Los jugadores añadidos mediante estas reglas se pierden y se retiran al finalizar el partido.

Habilidades:

Todos los equipos se crearán siguiendo las mismas reglas en cuanto a habilidades e incentivos siempre que estén permitidos para su raza en la versión más reciente del reglamento y sus FAQs:

- Cada equipo puede contar con hasta 6 habilidades primarias.
- Solo se permite una única habilidad secundaria por jugador.
- Cada habilidad secundaria contará como dos primarias.
- Un único jugador por equipo puede acumular hasta 2 habilidades primarias.

Incentivos:

Con el dinero otorgado para la creación de los equipos se puede adquirir cualquier incentivo (siempre que estén permitidos para ese equipo según la versión más reciente del reglamento) a excepción de:

- Cartas especiales.
- Mercenarios.
- Magos

Jugadores estrella:

Si te estás planteando incluir estrellas en tu equipo, y con el fin de limitar un poco su uso, debes seguir las siguientes reglas:

- Los jugadores estrellas no pueden recibir habilidades adicionales durante la creación del equipo.
- **Grandes leyendas:** Pese a que les encanta exhibirse y nunca se pierden ni un torneo, algunos torneos no cuentan con tanta categoría y fondos como para permitirse pagar los lujos de determinados jugadores estrellas. Esto es lo que ocurre con los siguientes jugadores, los cuales **NO ESTÁN DISPONIBLES** para el torneo:
 - Griff Oberwald.
 - Morg’N’Thorg.
 - Deeprout Strongbranch.
- **Coste extra de los jugadores estrella:**

Para ajustar y limitar un poco más su uso, cada Jugador Estrella restará tantas habilidades simples como el número que contenga las centenas de su valoración más 1, se pueden usar habilidades primarias pero pagando 2.

Resumiendo:

Si tu estrella vale menos de 100k, pierdes 1 habilidad primaria.

Si la valoración de tu estrella está entre 100k y 199k, pierdes 2 habilidades primarias.

Si la valoración de tu estrella está entre 200k y 299k, pierdes 3 primarias.

Si tu estrella vale más de 300k, pierdes 4 primarias.

Naturalmente, si te quedas con 0 habilidades tras pillar un primer estrella, no vas a poder coger otro..

Sistema de puntuación:

- Victoria de 2 Td o más: 40 puntos.
- Victoria de 1 Td: 39 puntos.
- Empate: 17 puntos.
- Derrota de 1 Td: 1 punto.
- Derrota de 2 Td: 0 puntos.
- Concesión: -14 puntos y contará como una victoria para el rival con 3-0 en TD y 3-0 en bajas. Además, todo aquel jugador que realice una concesión será AUTOMÁTICAMENTE EXCLUIDO de cualquier tipo de premio, sea por categoría o por sorteo.

Ranking:

1º Puntuación del entrenador.

2º Puntos obtenidos por los rivales contra los que se ha enfrentado en el torneo el entrenador.

3º Resultado neto de TD.

4º Resultado neto de Bajas causadas (cuentan TODAS).

5º TD a favor.

6º Bajas a favor (cuentan TODAS).

7º Aleatorio (según la aplicación Score!).

ARBITRAJE

Todos los jugadores deben tener en mente que este tipo de eventos sirven para jugar a nuestro juego favorito y encontrarse con gente diferente a la que jugamos durante un fin de semana. El buscar "campeones" es un subproducto de ésta situación y lo que realmente se busca es disfrutar del juego. El mayor punto de fricción suelen ser las reglas, así que en caso de duda se consultarán las mismas y si por lo que fuese el libro no cubriese determinado aspecto, los árbitros del torneo tendrán siempre la última palabra y los jugadores deberán aceptar sus decisiones.

Es responsabilidad de los jugadores recordar y controlar las siguientes situaciones:

- Tiradas de Cabeza Hueca, Realmente Estúpido, Enraizarse, Animal Salvaje...
- Controlar colocaciones o despliegues ilegales y mayor número de jugadores en el campo.

Siempre que sea posible se volverá a la situación o punto donde se olvidó la tirada dentro de un mismo turno, sin embargo si la situación se detecta tras anotar un TD y recoger los jugadores el tanto será válido a todos los efectos.