Directives d'approbation des tournois NAF 2024

1 À propos de ce document

En tant qu'organisme d'approbation des tournois internationaux de Blood Bowl, la NAF cherche à offrir à ses membres une expérience cohérente, quel que soit l'endroit où un événement peut avoir lieu. En tant que telles, les directives et réglementations suivantes sont conçues pour garantir qu'il existe un certain niveau de normalisation mondiale entre les tournois, tout en permettant aux organisateurs la possibilité de personnalisation.
Les changements majeurs par rapport à la version précédente de ce document sont surlignés en jaune.

2 Contenu

1 À propos de ce document 1
2 Contenu 1
3 Abréviations....2
4 Personnel NAF concerné 2
5 Avant de soumettre une demande de tournoi 2
5.1 Liste des tournois NAF 2
5.2 Dates conflictuelles 2
5.3 Date limite de soumission 3
6 Approbation d'un tournoi 3
6.1 Formulaire de soumission en ligne....3
6.2 Processus d'approbation 3
7 Exigences du tournoi 3
7.1 Accès au tournoi....3
7.2 Tournois restreints 4
7.3 Équipes disponibles 4
7.4 Variantes de Blood Bowl 5
8 Règlements individuels....5
8.1 À propos des modifications de règles 5
8.2 Restrictions générales 5
8.3 Système de tiers 6
8.4 Champions....6
8.5 Tournois "Specialist" et tournois "Classic" 7
8.6 Classement et appariement 7
9 Code de conduite en tournoi....7
9.1 Exigences obligatoires 7
9.2 Lignes directrices recommandées 7
10 Goodies et trophées NAF 8
11 Tournois en ligne 8
12 Exigences post-tournoi 8

3 Abréviations

TD Directeur de tournoi NAF
NC Coordinateur National NAF
RC Coordinateur Régional NAF

4 Personnel NAF concerné

Selon votre emplacement, divers membres du personnel de la NAF sont disponibles pour vous aider dans le processus d'approbation d'un tournoi.
Retrouvez un aperçu sur https://www.thenaf.net/about-the-naf/staff/.

Bien que ce ne soit pas une exigence, il est fortement recommandé de contacter le coordinateur régional (RC) ou le coordinateur national (NC) responsable de votre région lors de la planification d'un tournoi. Cela peut être une étape importante, car votre RC/NC connaîtra le calendrier des tournois locaux et les attentes des entraîneurs de votre région.

Les approbateurs du tournoi aident le directeur du tournoi (TD) à approuvé les événements. Ils couvrent différentes zones du monde, comme indiqué sur le site Web du personnel. Vous pouvez les contacter si vous avez des questions concernant le processus d'approbation ou pour vous renseigner sur l'état de votre soumission.

Enfin, le TD coordonne l'ensemble du processus d'approbation, fournit des lignes directrices générales et aide à la planification d'événements plus importants. N'hésitez pas à contacter le TD pour des questions générales ou si vous rencontrez des problèmes.

5 Avant de soumettre une demande de tournoi

5.1 Liste des tournois NAF

Avant de demander l'approbation d'un tournoi, familiarisez-vous avec le processus d'approbation. Si c'est la première fois que vous organisez un tournoi, consultez les guides sur le site web de la NAF à l'adresse https://www.thenaf.net/tournaments/running-a-tournament/.

Pour pouvoir soumettre un tournoi, vous devez avoir un compte de membre NAF actif et accéder à la partie tournoi de l'espace membre :
https://member.thenaf.net/index.php?module=NAF&type=tournaments.
Ici vous pouvez voir tous les tournois mondiaux approuvés passés et futurs. Vous pouvez l'utiliser pour identifier les dates disponibles pour votre tournoi, mais gardez à l'esprit qu'il peut y avoir plus de tournois soumis qui ne sont pas approuvés et donc pas encore visibles.

Vous pouvez également vous inspirer des tournois établis pour concevoir des règlements ou évaluer votre système de tiers. Des exemples marquants sont également répertoriés sur le site de la NAF.

5.2 Dates conflictuelles

Pour éviter un conflit sur les choix de participation pour les entraîneurs locaux, les tournois le même jour ne seront pas approuvés s'ils se déroulent à proximité les uns des autres. La définition de la proximité immédiate varie selon la région ; contactez votre RC/NC si vous n'êtes pas sûr de vos règles locales. Si un tel conflit se produit, le TD consultera les organisateurs et/ou le RC et prendra la décision finale. Certains tournois à portée nationale ou internationale (par exemple Coupe du Monde,

Eurobowl, Majors ou Nationaux) peuvent se voir accorder une sphère de conflit qui s'étend à l'ensemble de leur nation ou continent. Par exemple, pendant le championnat NAF (NAFC), aucun autre tournoi britannique ne doit être programmé tant que les billets ne sont pas épuisés.

5.3 Date limite de soumission

Les tournois doivent être soumis au moins 8 semaines avant l'événement non seulement pour laisser suffisamment de temps pour une approbation appropriée et les changements potentiels, mais aussi pour donner aux entraîneurs un préavis suffisant pour planifier leur participation. Si vous ne pouvez pas respecter ce délai en raison de changements imprévus ou pour d'autres raisons, contactez immédiatement l'équipe d'approbation ou le TD pour les en informer.

6 Approbation d'un tournoi

6.1 Formulaire de soumission en ligne

Un guide détaillé sur la façon d'ajouter un nouveau tournoi au site et de saisir toutes les données pertinentes est disponible sur https://www.thenaf.net/tournaments/nafdocs/.

Lors de l'ajout d'un nouveau tournoi dans la zone membre, assurez-vous d'inclure tous les détails pertinents sur les règles du tournoi, y compris les règles internes que vous avez éventuellement ajoutées. Le cas échéant, publiez des liens vers des sites Web ou des forums externes. Il est fortement recommandé de fournir un résumé des règles dans la zone *Information*.

Une fois votre tournoi soumis, il devrait être répertorié avec la date respective sous "Your Tournaments" (Vos tournois). Le statut dans la colonne de droite indique que votre tournoi sera "NEW" (NOUVEAU). Notez qu'à ce stade, votre tournoi n'est pas visible pour l'ensemble des membres.

6.2 Processus d'approbation

L'équipe d'approbation dirigée par le TD examinera les détails de votre tournoi. Si les exigences du tournoi sont remplies, ils approuveront le tournoi. Sinon, attendez-vous à être contacté avec des questions et des commentaires. Une fois approuvé, le statut de votre tournoi passera à "APPROVED" (APPROUVÉ) et il deviendra visible pour l'ensemble des membres.

N'hésitez pas à contacter l'équipe d'approbation ou le TD si vous n'avez pas reçu de commentaires dans les deux semaines suivant la soumission.

Dès que votre tournoi est approuvé, vous pouvez annoncer qu'il est officiellement approuvé par la NAF. En plus d'être très amusants comme Blood Bowl l'est toujours, les jeux compteront également dans le classement NAF des participants et seront enregistrés dans la base de données des jeux.

7 Exigences du tournoi

7.1 Accès au tournoi

Un des points les plus importants est que le tournoi doit être ouvert à tous les membres de la NAF. Cela signifie que toute personne postulant/payant avant la date limite d'inscription et jusqu'à ce que toutes les places soient occupées doit pouvoir participer. Les organisateurs peuvent choisir comment sélectionner les participants, par exemple par ordre d'inscription ou via un système de loterie. Ce processus doit être totalement transparent.

Les tournois sur invitation (dans lesquels les entraîneurs présents sont choisis par l'organisateur du tournoi) ne sont pas éligibles à l'approbation à moins qu'ils ne répondent aux critères ci-dessous et qu'une exemption soit accordée à la discrétion du directeur du tournoi. La seule autre exception à cette exigence concerne les lieux qui n'autorisent pas les clients en dessous de l'âge de la majorité (tavernes et brasseries, en d'autres termes); refuser aux membres mineurs de la NAF l'accès à ces sites est considéré comme indépendant de la volonté de l'organisateur.

7.2 Tournois restreints

Les tournois dans lesquels des équipes sont sélectionnées pour représenter des nations sont éligibles à l'approbation, même lorsque l'aspect sélection du tournoi limite la participation. Cela uniquement si deux conditions sont remplies. Tout d'abord, la procédure de sélection nationale doit être discutée et un large consensus doit être atteint au sein de la communauté de chaque nation (via, par exemple, la NAF ou d'autres forums). Deuxièmement, le tournoi doit fondamentalement être ouvert à tous, par exemple via l'inclusion d'un tournoi individuel entièrement ouvert parallèlement à l'événement basé sur la sélection. Les tournois par équipe dans lesquels les États ou les provinces sont sélectionnés de manière représentative sont également autorisés, à condition que les mêmes conditions soient remplies.

Les tournois de championnat national ou les tournois qui représentent un « week-end de finale » pour une série de tournois NAF sont également éligibles pour approbation, même lorsque l'aspect de qualification du tournoi limite la participation.

L'admission des tournois restreints est entièrement à la discrétion du directeur du tournoi.

7.3 Équipes disponibles

Les 28 équipes de la liste suivante doivent être autorisées à jouer dans le tournoi :

Amazon	Elven Union	Lizardman	Shambling Undead
Black Orc	Goblin	Necromantic Horror	Skaven
Chaos Chosen	Halfling	Norse	Snotling
Chaos Dwarf	High Elf	Nurgle	Tomb King
Chaos Renegade	Human	Ogre	Underworld Denizen
Dark Elf	Imperial Nobility	Old World Alliance	Vampire
Dwarf	Khorne	Orc	Wood Elf

Il est recommandé d'autoriser également l'équipe Slann. Consultez le document "NAF Rules for Tournaments" sur le site https://www.thenaf.net/tournaments/nafdocs/ pour plus de détails sur cette équipe.

Des exceptions peuvent être faites pour les tournois en ligne sur des plateformes où toutes les équipes ne sont pas encore intégrées, à la discrétion du directeur du tournoi.

Si des modifications apportées aux équipes existantes sont publiées avant la publication de la prochaine revue annuelle de la NAF, les organisateurs peuvent choisir d'inclure l'ancienne ou la nouvelle version. La version disponible doit être clairement indiquée dans le règlement. Les nouvelles versions d'équipes deviennent généralement obligatoires après la publication de l'examen annuel de la NAF.

Les organisateurs peuvent souhaiter inclure des équipes non approuvées par la NAF dans leur tournoi. Cependant, les entraîneurs qui choisissent l'une de ces équipes , ainsi que les entraîneurs jouant contre l'une de ces équipes , ne gagneront aucun point NAF car le classement NAF n'inclut que les équipes approuvées énumérées ci-dessus. Il est recommandé aux organisateurs d'examiner attentivement cet inconvénient potentiel pour les participants avant de décider d'autoriser de telles équipes dans leur tournoi.

7.4 Variantes de Blood Bowl

Trois variantes de règles, “Blood Bowl Sevens”, “Dungeon Bowl” et “Gutter Bowl”, ont été officiellement publiées. Les tournois organisés selon ces règles utiliseront les livres de règles respectifs comme point de départ de la même manière que les tournois “Classic” de Blood Bowl. Un certain nombre d'autres variantes (actuellement : “Beach Bowl”, “Deathbowl”, “Draft”, “Dungeon Sevens” et “Street Bowl”) sont reconnus par la NAF, mais n'ont pas encore vu leurs documents mis à jour pour BB2020. En attendant, faites simplement de votre mieux pour respecter l'esprit des règles les plus récentes pour ces variantes, qui peuvent être trouvées sur https://www.thenaf.net/tournaments/variants/. Il convient de noter qu'il n'y a pas de plans immédiats pour ajouter une équipe multiple-race à “Dungeon Bowl”. Ces jeux peuvent être joués avec des équipes standard, ou le type d'équipe générique "Dungeon Bowl" peut être sélectionné pour représenter toutes les races multiples. L'utilisation d'équipes standard peut être considérée comme une dérogation pré-approuvée aux règles publiées.

8 Règlements individuels

8.1 À propos des modifications de règles

Les spécificités de règles dans les tournois sont autorisées, voire encouragées. Ceci afin de donner à chaque tournoi son caractère unique. Cependant, les modifications des règles doivent être utilisées avec modération.

Si vous souhaitez introduire des spécificités lors de votre tournoi, veuillez l'inclure dans les informations supplémentaires au moment de la soumission. Il peut également être utile d'en discuter avec votre RC avant soumission. L'approbation est toujours à la discrétion du TD.

8.2 Restrictions générales

Les restrictions suivantes sont mises en place lors de la conception d'un règlement personnalisé. Les tentatives de contourner l'une de ces exigences par quelque moyen que ce soit peuvent entraîner le refus de l’approbation NAF. De même, s'il s'avère qu'un tournoi a utilisé des règles sensiblement différentes de celles qui ont été soumises pour approbation, la NAF se réserve le droit de supprimer les résultats de ce tournoi.

a) Les modifications aux 29 équipes, ce qui inclut le coût des joueurs, les caractéristiques et les compétences de base ne sont pas autorisées.

b) Les mécanismes de base du jeu ne doivent pas être modifiés. Cela inclut, mais sans s'y limiter, l'ajout de mécanismes permettant de relancer une relance, de passer automatiquement un jet de dés ou qu’un entraîneur peut forcer la relance d’un jet réussi de son adversaire.

c) Les règles des compétences de base ne doivent pas être modifiées et ni les compétences (par exemple “Chef“) ni les combinaisons de compétences (par exemple “Sournois“ et “Joueur Vicieux“) ne peuvent être bannies.

d) et des compétences ne peuvent pas être interdites.

e) Les primes de matchs peuvent être sélectivement autorisées à la discrétion de chaque organisateur, mais il est recommandé que celles qui permettent aux équipes "Minus" de rester compétitives (Pots de vin et Cuistot Halfling) soient mises à la disposition de ces équipes.

f) Les modifications ne doivent pas affecter radicalement l'équilibre existant entre les équipes, mais des primes de matchs peuvent être accordées aux équipes traditionnellement moins compétitives, à condition que ce soit avec modération.

g) La modification du tableau de coup d'envoi ou de météo est autorisée, tout comme l'ajout de champions personnalisés, mais les organisateurs ne doivent pas prendre ces changements à la légère. Si l'un d'eux est jugé trop transformateur ou déséquilibré, le TD peut refuser l'approbation ou vous demander de changer ces modifications.

h) Les structures de tournoi où les races ne jouent qu'au sein d'un groupe restreint (par exemple, les minus ne jouent que d'autres minus, les Elfes ne jouent que d'autres Elfes) ne seront pas autorisées. Il doit être possible pour n'importe quelle équipe d'affronter n'importe quelle autre équipe lors d'un tournoi NAF.

i) Le TD peut laisser une marge de manœuvre sur certains de ces éléments s'il y a une raison thématique claire à cela et que l'équilibre du jeu est préservé. De telles exceptions seront à la discrétion du TD et doivent être discutées et approuvées avant toute annonce.

j) Dans les rares cas où une règle ou une convention de jeu est jugée trop gênante ou dure pour le jeu en tournoi, les organisateurs seront autorisés à l'ignorer ou à la contourner. Les meilleurs exemples en sont la procédure illégale dans les éditions précédentes du jeu et la règle "Trop de joueurs" à la page 40 du livre de règles de Blood Bowl 2020. Encore une fois, il s'agit d'une situation rare et les exemples ci-dessus sont les seuls actuellement reconnus.

8.3 Système de tiers

De nombreux règlements introduisent des structures de niveaux pour stimuler les équipes moins compétitives. Ceux-ci peuvent inclure des budgets plus élevés, plus de compétences supplémentaires, l'accès à des champions ou d'autres primes de matchs. Les organisateurs peuvent choisir d'utiliser la hiérarchisation fournie dans les règles de bases, ou une hiérarchisation personnalisée de leur propre conception. Les organisateurs doivent noter que la hiérarchisation personnalisée basée sur les éditions précédentes du jeu ne sera pas nécessairement appropriée et devrait refléter les pourcentages de victoires de l'édition 2020 des règles.

8.4 Champions

Les organisateurs ont la liberté de décider quels champions sont disponibles comme primes de matchs. Ils peuvent interdire tous les champions ou n'en autoriser que certains. Une autre option consiste à rendre les champions uniquement disponibles pour des tiers spécifiques (par exemple, les équipes "Minus") ou à réduire le nombre de compétences accordées lorsqu'un champion est embauché. Il est important de noter que les statistiques des champions ne peuvent pas être modifiées (par exemple, les compétences, la force, le coût ou la disponibilité pour une race spécifique) et les capacités spéciales doivent être autorisées.

En plus ou à la place des champions officiels, les organisateurs peuvent également créer des champions personnalisés. Les champions personnalisés doivent être conçus avec soin pour ne pas perturber le jeu ou créer des changements drastiques dans les équilibres d'équipes. Il est à la discrétion du TD de rejeter les champions personnalisés trop puissants. Si un champion personnalisé est conçu pour imiter un champion standard actuel ou de l'édition précédente du jeu, il est recommandé de modifier leurs noms pour éviter toute confusion.

8.5 Tournois “Specialist” et tournois “Classic”

Si un tournoi ne répond pas à certaines de ces exigences, il peut toujours être approuvé à la discrétion du TD, mais sera classé comme un tournoi “Specialist”. Comme pour les autres variantes reconnues par la NAF, les classements des jeux “Specialist” seront séparés du classement standard “Blood Bowl”.

Les organisateurs peuvent choisir d'organiser des tournois en utilisant les règles obsolètes LRB6, CRP ou BB2016. Ceux-ci seront traités comme un autre type de variante et recevront la désignation “Classic”. Veuillez utiliser les documents de règles existants pour chaque version de jeu respective comme base pour ces tournois.

8.6 Classement et appariement

Il est fortement suggéré aux organisateurs d'utiliser les résultats du match (victoire/défaite/nul) pour déterminer le vainqueur du tournoi et de réserver d'autres statistiques (Touchdown, CAS, pas de TD encaissés) pour les bris d'égalité. Bien que vous soyez autorisé à utiliser des points bonus pour inciter certains types de performances dans des tournois thématiques, les commentaires suggèrent que cela peut entraîner un certain mécontentement parmi les participants. Un organisateur peut, bien sûr, décerner des récompenses secondaires pour tout ce qu'il veut.

Le système d’appariement en ronde suisse est considéré comme l'approche la plus équilibrée pour associer des entraîneurs à chaque tour. Après le score individuel, le premier bris d'égalité le plus largement utilisé est le score de l'adversaire, suivi par exemple du nombre de touchdown marqué, des dégâts causés.

9 Code de conduite en tournoi

9.1 Exigences obligatoires

a) Avant le match, les entraîneurs doivent convenir de ce qui constitue un dé « cassé » et discuter de tout autre problème lié aux mécanismes de lancement des dés, par exemple des tours à dés.

b) Si un entraîneur le demande, les dés doivent être partagés entre les entraîneurs.

c) Les aides au jeu, telles que les applications de probabilité, les calculatrices et autres, ne doivent pas être utilisées pendant le jeu.

d) Le coaching externe des joueurs dans le jeu n'est pas autorisé. Les discussions stratégiques lors des événements d'équipe sont autorisées, mais pas les instructions en jeu. Par exemple, "nous avons besoin d'un match nul" est acceptable, "ne bloque pas ce joueur" ne l'est pas.

9.2 Lignes directrices recommandées

a) Des pendules d'échecs (qu'elles soient physiques ou via une application pour smartphone) doivent être disponibles à la demande de l'un ou l'autre des entraîneurs. Ceci est particulièrement recommandé lorsque les rondes de jeu doivent se terminer à l'heure et que l'un ou l'autre des entraîneurs craint que la partie ne soit pas terminée.

b) Les entraîneurs doivent être encouragés à marquer ou à mettre en évidence leurs joueurs avec des cercles de compétences ou similaires de manière à ce que les compétences supplémentaires soient clairement identifiables.

c) Les graphiques et les applications qui aident à mesurer les distances de passes ou si une interception est possible sont des outils utiles. Notez que les règles de passe peuvent ne pas être utilisables sur les terrains personnalisés.

10 Goodies et trophées NAF

La NAF vise à rendre les goodies annuels disponibles dans la mesure du possible pour les inscriptions et les renouvellements lors d'événements. Contactez le RC dès que possible si vous avez besoin de dés. Notez que toutes les sommes prises ou les dés détenus restent la propriété de la NAF et tout destinataire (suite à un arrangement préalable) des dés et des frais d'adhésion doit être tenu responsable du retour des dés excédentaires et du paiement en temps opportun des sommes prises.

Les trophées NAF peuvent être décernés au vainqueur individuel de tous les tournois approuvés des variantes règulieres de “Blood Bowl” (c'est-à-dire pas pour les variantes “Sevens“, “Deathbowl“, etc.), à condition qu'il réponde aux exigences minimales de participation. Si un tournoi compte 4 rondes de jeu ou plus, 12 entraîneurs sont requis; s'il comporte 3 rondes ou moins, 24 entraîneurs sont requis. Le trophée convoité est un petit bouclier en résine ou en alliage métallique (le matériau varie selon les régions) portant le logo NAF. Le RC distribuera les trophées de la NAF aux organisateurs de tournois sur demande.

11 Tournois en ligne

Les tournois organisés sur des plateformes en ligne telles que Fumbbl ou BB3 sont également éligibles à l'approbation de la NAF et peuvent être soumis comme des tournois en vis à vis. Cela inclut le respect de toutes les règles générales du tournoi et des restrictions liées, qui sont également applicables aux formats en ligne.

Pour éviter les conflits d'agenda, il est crucial que les tournois en ligne soient planifiés en coordination avec les événements en ligne officiels de la NAF. Il est conseillé aux organisateurs de contacter les administrateurs de la NAF sur la plateforme où ils envisagent d'héberger leur événement. Une assistance à la configuration et à la coordination du tournoi peut être fournie par ces administrateurs, dont les coordonnées sont accessibles sur https://www.thenaf.net/about-the-naf/staff/.

Conformément à d'autres variantes, les résultats des tournois en ligne seront enregistrés dans un système de classement distinct et les gagnants des tournois en ligne ne recevront pas de trophées NAF.

12 Exigences post-tournoi

Les organisateurs sont censés saisir les résultats du tournoi, le rapport de tournoi, le vainqueur général et les récipiendaires d’autres récompenses, en temps utile afin de maintenir à jour les classements et les pages des entraîneurs. Cela signifie un délai maximum d'un mois à compter de la clôture du tournoi. Le non-respect de cette consigne peut entraîner une période de probation pour l'organisateur du tournoi fautif, au cours de laquelle il ne sera pas autorisé à organiser des tournois approuvés NAF. S'il y a un problème avec cela, contactez votre RC dès que possible.

Si des erreurs ont été commises dans les résultats du tournoi, informez-en immédiatement votre RC ou le TD.

Bien que cela ne soit pas obligatoire, il est fortement recommandé d'utiliser le champ “Tournament Report” (Rapport de tournoi) (celui-ci peut être trouvé en sélectionnant le lien « Modifier » à côté de la liste de votre tournoi) pour transmettre les faits marquants de l'événement.