

I TORNEO FERROLTERRABOWL

TORNEO

El torneo se celebrará en el Pabellón Campo da Serra, Narón el día 29 de junio. Se utilizará el LRB 6 + los equipos de Pacto del Caos, Slann, Inframundo, Khorne y Bretonia sin aplicar los cambios de la nueva edición.

LRB 6: <https://drive.google.com/file/d/1VrN1DxqFnFVeDFCSj7xqr2AuLDKipnyd/view>

Khorne y Bretonia: <https://drive.google.com/file/d/1iFLO4yNIOICcQiWLrW-uu79xU3CCZ4oR/view>

INSCRIPCIÓN y PLAZAS

Inscripción abierta hasta el 26 de junio. Pasado ese plazo la organización se reserva el derecho a no aceptar más participantes.

Inscripción con comida: 20€ (socios MesaCuadrada 18€). Menú con 2 platos postre....

Inscripción sin comida: 12€ (socios MesaCuadrada 10€).

El pago deberá realizarse como muy tarde el día 26 de junio junto con la inscripción y el roster. El plazo para poder incluir la comida es el 18 de junio.

Plazas Limitadas a 20 personas, Ampliable siempre que se completen parejas

Información e Inscripción: enviar correo a bloodbowlmesacuadrada@gmail.com

PAGO

El pago deberá realizarse de manera anticipada mediante transferencia bancaria al siguiente número de cuenta:

IBAN: ES76 0081 0499 6500 0189 9094

Indicad claramente en el concepto de la transferencia el mismo nombre o Nick con el que hayáis realizado la inscripción y con la entrada Bloodbowl (por ejemplo: Bloodbowl Cojos del norte)

Tenéis tiempo hasta el 26 de junio (18 de junio si se incluye comida). Pasado ese plazo la organización se reserva el derecho a no aceptar más participantes.

HORARIOS

29 de junio

10:30 a 10:50 – Recepción de participantes

11:00 a 13:00 - Primera ronda

14:00 a 16:00 - Comida

16:00 a 18:00 - Segunda ronda

18:15 a 20:15 - Tercera ronda

20:30 – Entrega de Premios.

COMIDA

Para los que tengan inscripción con menú. Esté será elegir un primero, un segundo y postre (bebida aparte):

1- Paella, Pasta boloñesa, Ensalada de pasta.

2- lomo en salsa, Carne asada y pollo al horno.

Postre: Yogur o fruta variada.

LOCALIZACIÓN

Pabellón Campo da Serra, Narón (A Coruña)

<https://goo.gl/maps/k2VjsTM6URbs6qow5>

FORMATO

El formato será “Resurrección” a 3 partidos, de estilo suizo.

En la primera ronda, los participantes se emparejarán aleatoriamente. Tras cada ronda, los participantes se volverán a emparejar según los puntos totales obtenidos en ese encuentro y los anteriores. La única excepción a esta regla es que nunca se podrá jugar contra el mismo equipo dos veces. Si esto llegara a suceder, por favor, informa a los organizadores para que te asignen otro oponente.

La organización hará el primer emparejamiento, dentro de lo posible, de tal manera que no se enfrenten entrenadores del mismo grupo o asociación. Pero a partir de la 2da ronda en adelante no podremos garantizar que coincidáis.

Al ser un Torneo Tipo Resurrección. Todas las heridas que se hayan sufrido durante los partidos (incluso la muerte) desaparecerán al final de cada encuentro. Aun así los médicos son útiles para recuperar heridos durante el partido.

Los equipos No-Muertos y Nigrománticos NO podrán utilizar la regla “Reanimar a los Muertos”.

No habrá evolución de los jugadores.

MATERIAL NECESARIO

Tenéis que traer los equipos, balón y dados.

ROSTERS Y CREACIÓN DE EQUIPO

Se aceptan los 24 equipos del LRB6 (incluidos Pacto del Caos, Slann e Inframundo) así como Khorne y Bretonia.

Tiers:

Tier 1: Enanos, Enanos del Caos, Elfos Silvanos, Skaven, Nórdicos, Hombres Lagarto, Orcos, No Muertos, Amazonas, Elfos Oscuros, Bretonia

Tier 2: Caos, Humanos, Khemri, Pacto del Caos, Slann, Altos Elfos, Nurgle, Nigromantes, Elfos, Inframundo, Khorne

Tier 3: Vampiros, Goblins, Ogros, Halflings

Dinero para las listas 1.100.000 monedas

Tier 1:- 3 Habilidades normales

Tier 2:- 4 Habilidades normales y 1 habilidad obtenida por dobles

Tier 3:- 3 Habilidades normales y 2 habilidades obtenidas por dobles

Jugadores estrella prohibidos

EL ACTA

Durante el transcurso del encuentro, los épicos eventos que vayan sucediendo deberán apuntarse en el acta del partido. Una vez terminado el encuentro, el acta debe ser repasada por ambos jugadores y entregada a la organización.

1. El resultado de cada partido. En touchdowns.
2. Las bajas de cada partido.

REGLAS ADICIONALES

TIEMPO POR PARTIDO

Se jugará con un límite de tiempo de 4 minutos por turno.

Todos los partidos dispondrán de 2 horas para disputarse, pudiendo la organización variar ese tiempo si lo considerase apropiado.

Se anunciará la hora exacta de comienzo y fin de cada ronda. En el momento en que se finalice el tiempo el partido se acabará tal y como esté.

LLEGAR TARDE

Si un entrenador tarda cinco minutos en presentarse en su mesa, desde el comienzo de la ronda, el entrenador rival:

- a. Gana automáticamente el derecho a decidir quién empieza.
- b. Contará con un +2 en FAMA.
- c. Realizará la tirada de tiempo en presencia de uno de los organizadores.

Estas medidas se tomarán para retrasar lo mínimo el comienzo del partido y tienen como fin agilizar la competición.

Si la persona llega pasados 10 minutos desde el inicio de ronda, comenzará el partido con 1 TD en su contra. Si la persona llegara pasados más de 15 minutos desde el inicio de la ronda se considerará que ha concedido el partido.

PUNTUACIÓN

Los resultados de los partidos se puntuarán de la siguiente forma:

Ganar de 2 o más	20 ptos
Ganar de 1	19 ptos
Empatar	8 ptos
Perder de 1	1 pto
Perder de 2 o más	0 ptos

En caso de empate a puntos de torneo el criterio de desempate será:

- 1º. Diferencia de TD + Bajas/2
- 2º. Más TD a favor.
- 3º. Más Bajas a favor.
- 4º. La suma de Puntos de Torneo de sus rivales.

LOS PREMIOS

Aún no están decididos todos los premios ya que estos pueden variar en función de los participantes.

Lo que sí es seguro es que habrá trofeo al ganador y algún premio para cada uno de los participantes

LA PARTICIPACIÓN EN EL TORNEO SUPONE LA ACEPTACIÓN DE TODAS LAS BASES.
LA ORGANIZACIÓN SE RESERVA EL DERECHO A MODIFICAR LAS BASES SI LO ESTIMA OPORTUNO, AVISANDO DE ELLO A LOS PARTICIPANTES CON LA MAYOR BREVEDAD POSIBLE.

REPRESENTACIÓN Y PINTADO DEL EQUIPO

Se podrá utilizar cualquier equipo aunque no esté pintado, pero se deben de poder diferenciar bien los distintos posicionales.