



# DAUBOWL'17

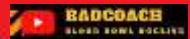
TORNEO DE BLOOD BOWL

SABADO 18

DE NOVIEMBRE

TORNEO DE BLOOD BOWL POR PAREJAS  
CON EL SISTEMA SUIZO PARA LOS  
EMPAJEJAMIENTOS A 4 RONDAS

**DAUBOWL'17**



**BARCELONA**



Ajuntament de  
**Barcelona**



FORNIA CENTRE  
FC

# DAUBOWL'17

## REGLAMENTO

**LAS REGLAS EMPLEADAS EN ESTE CAMPEONATO SERÁN LAS DE BB2016, AÑADIENDO LOS DEAD ZONE 1 Y 2, ADEMÁS HABRÁ QUE AÑADIR LOS EQUIPOS Y MODIFICACIONES ACEPTADAS YA POR LA NAF COMO OFICIALES. SOLO LAS PAREJAS STUNTYS PODRÁ ESCOGER EQUIPO DEL MISMO TIER.**



**TODOS LOS EQUIPOS DEBEN SER DE CREACIÓN RECIENTE, CON UN VALOR INICIAL DE 1.050.000 M.O. (TR105), O 1.100.000 M.O. (TR110) (SEGÚN LA RAZA ESCOGIDA). SE OTORGAN TAMBIÉN UN NÚMERO DE SUBIDAS DE INICIO A VARIOS JUGADORES (LEER APARTADO DE EVOLUCIÓN DEL EQUIPO).**

**TODAS LAS MINIATURAS DEL EQUIPO DEBEN SER LAS APROPIADAS O CONVERSIONES (Y A SER POSIBLE, Y CON EL FIN DE EVITAR CONFUSIONES, REPRESENTATIVAS DE SU POSICIÓN).**

**PARA PODER PARTICIPAR DEBEREIS REALIZAR LA INSCRIPCIÓN ANTES DEL 15 DE NOVIEMBRE**

**HACIENDO EL INGRESO DE LA PAREJA (15€) A LA CUENTA:**

**C.C.:2100 0923 74 0100 448257**

**TITULAR: PERE ARESTE**

**OBSERV: DAWBOWL17 /NICKS**

**MANDAR UN CORREO CON EL RESGUARDO Y LOS DOS EQUIPOS EN EXCEL A**

**[DAUBOWL2017@GMAIL.COM](mailto:DAUBOWL2017@GMAIL.COM)**

## **DEBERÉIS TRAER:**

EQUIPO (QUE DEBEN REPRESENTAR LA RAZA Y POSICIÓN ADECUADAMENTE)  
DADOS DE PLACAGE  
DADOS DE DESVIO (D8) Y DE EQUIPO (D16)  
CAMPO Y BANQUILLOS  
REGLA DE PASE O CUALQUIER TABLA DE CONSULTA NECESARIA

**LOS DADOS DE SEIS SERÁN ENTREGADOS EL MISMO DIA Y DE USO OBLIGATORIO DURANTE EL TORNEO GRACIAS A AKARO DICE**



## **ELAVORACION DE LOS EQUIPOS**

**TIER 0: EQUIPOS CON 6 SUBIDAS Y TR105: UNDEAD Y ENANOS**

**TIER 1: EQUIPOS CON 6 SUBIDAS Y TR105 (UNA DE ELLAS PUEDE SER UN DOBLE): ELFOS OSCUROS, NECROMÁNTICOS, SILVANOS, ENANOS DEL CAOS, NORDICOS, ORCOS Y SKAVENS**

**TIER 2: EQUIPOS CON 7 SUBIDAS Y TR105 (UNA DE ELLAS PUEDE SER UN DOBLE): AMAZONAS, , HUMANOS, ELFOS PRO Y HOMBRES LAGARTO.**

**TIER 3: EQUIPOS CON 7 SUBIDAS Y TR110 (UNA DE ELLAS PUEDE SER UN DOBLE): CAOS, NURGLE, ALTOS ELFOS, KHEMRI, CHAOS PACT, UNDERWORLD, VAMPIROS, SLANN.**

**TIER 4(STUNTYS): EQUIPOS CON 8 SUBIDAS Y TR110 (DOS DE ELLAS PUEDEN SER UN DOBLE): GOBLINS, HALFLINGS, OGROS, UNDERWORLD (STUNTY) Y HOMBRES LAGARTO (STUNTY).**

**LOS TIER3 Y TIER4 PODRÁN PONER 2 HABILIDADES SIMPLES EN UNO DE SUS JUGADORES (NO ES POSIBLE PONER UNA HABILIDAD DOBLE Y UNA SIMPLE AL MISMO JUGADOR)**

**SÓLO PUEDEN SER ALINEADAS LAS RAZAS OFICIALES, QUE SON LAS SIGUIENTES:**

**AMAZON, CHAOS, CHAOS DWARF, DARK ELF, DWARF, ELF, GOBLIN, HALFLING, HIGH ELF, HUMAN, KHEMRI, LIZARDMAN, NECROMANTIC, NORSE, NURGLE, OGRE, ORC, SKAVEN, UNDEAD, VAMPIRE, WOOD ELF, CHAOS PACT, UNDERWORLD, Y SLANN.**

**LOS EQUIPOS DE UNDERWORLD (STUNTY) TENDRÁN 0-16 GOBLINS.**

**EL TORNEO SE JUEGA EN PAREJAS Y CADA EQUIPO DEBERÁ LLEVAR EL EQUIPO DE TIERS DISTINTOS, A EXCEPCIÓN DE LAS PAREJAS STUNTY QUE PODRÁN LLEVAR LOS DOS EQUIPOS DEL MISMO TIER 4, SI FUERA EL CASO, POR SER PAREJA STUNTY RECIBIRÁN UN MÉDICO CADA UNO GRATIS, PUDIENDO ASÍ PARTICIPAR HASTA CON 2 MÉDICOS EN EL MISMO EQUIPO.**

**EN EL TORNEO NO SE PODRAN UTILIZAR INDUCEMENTS A EXCEPTION DE LAS SIGUIENTES RAZAS: VAMPIROS, GOBLINS, OGROS, HALFLINGS, UNDERWORLD (STUNTY) Y HOMBRES LAGARTO (STUNTY). LOS SOBORNOS PARA ESTAS RAZAS CUESTAN 50.000K. HAY QUE TENER EN CUENTA QUE EL EQUIPO DE GOBLINS Y PACTO DEL CAOS DISPONEN DE NUEVOS JUGADORES QUE APARECEN EN DEAD ZONE 2 (HOLLYGAN, PLANEADOR Y ORCO RENEGADO POR PARTE DE LA ALIANZA DEL CAOS), ADEMAS HAY CAMBIOS DE VALORACION DENTRO DEL EQUIPO DE HUMANOS (60.000 EL RECEPTOR), QUE EL HOMBRE ARBOL DE LOS HALFLINGS GANA LA HABILIDAD TIMMBER, LA HABILIDAD DE APLASTAR SE PUEDE USAR SIN GASTAR RR PARA SU USO Y SE PODRAN PROTESTAR LOS PROCEDIMIENTOS ILEGALES( CON UN 6 CAUSA EFECTO EVITANDO EL EFCTO DEL ARBITRO Y CON UN UNO EL ETRENADOR REPRESENTA QUE ES EXPULSADO Y NO PODRÁ EFECTUAR NINGUNA PROTESTA MÁS).**

## **HORARIOS**

**A las 9:30 apertura y  
presentación del torneo**

**1ª Ronda**

**10:00 a 12:00h.**

**2ª Ronda**

**12:15 a 14:15h.**

**COMIDA**

**14:30 A 15:30h.**

**3ª Ronda**

**15:45 a 17:45h.**

**4ª Ronda**

**18:00 a 20:00h.**

**ENTREGA DE TROFEOS A LAS 20:15h.**

**(Vamos a agilizar el tema y para no estar mucho rato con la entrega de premios ya que sabemos que la gente tiene ganas de irse, haremos sorteo de obsequios entre las rondas 2, 3 y 4)**

**LA PUNTUACIÓN SERÁ POR PAREJAS**

**Estamos estudiando el cómo gestionarlo en el Score.**



# **ANTES DE EMPEZAR EL PARTIDO**

**1. Decidir entre los jugadores si se usarán procedimientos ilegales o no durante el partido. En caso de NO ponerse de acuerdo SE PITARÁN (TENIENDO EN CUENTA QUE VENIMOS A PASARLO BIEN, NO SE DEBERÍA SER TAN Estricto).**

**2. Decidir entre los jugadores lo que entienden por un "dado borracho", se aconseja el uso de cubilete para evitar estas situaciones.**

**La organización si tiene que valorarlo dará por tirada nula toda aquella que haya una mínima inclinación del dado (el dado tiene que estar completamente plano, incluso encima de una peana).**

**3. Se aconseja a los jugadores que para distinguir a los jugadores con habilidades se utilice algún sistema (peanas de plástico de colores, gomas pequeñas de colores para marcar las habilidades...)**

**4. Cualquier entrenador puede decidir jugar con los mismos dados de placaje que el oponente si así lo desea, PERO DEBERÁN JUGAR CON ELLOS TODO EL ENCUENTRO Y SIN CHUPARLOS.**

**5. Cualquier entrenador puede decidir aplicar la regla de los 4 minutos por turno y el oponente tendrá que aceptarla, PARA ESO VALDRÁ CUALQUIER CONOMETRO INCORPORADO EN CUALQUIER CELULAR ACTUAL.**

**6. Como se puntúa en pareja y el score solo reflejará la puntuación de la pareja, se anunciará al final de cada ronda el emparejamiento de las parejas según sea el último resultado. El que mejor resultado saque del último emparejamiento, encabezara como líder y se enfrentara al líder de la pareja rival y siempre será del último resultado.**

**7. Habrá que rellenar el acta conjuntamente por las dos parejas enfrentadas, poniendo como primer equipo a los capitanes de esa ronda por encima de los dos segundones, la entrega de un resultado fuera de tiempo podría perjudicar en el buen curso del torneo, e incluso algún tipo de penalización.**

**8. COMPROBAR QUE EL EQUIPO DEL RIVAL ESTÉ CORRECTO. Todos los entrenadores deben revisar LA hoja de equipo y asegurarse de que ésta sea correcta, puesto que si se descubre durante el torneo alguna irregularidad en la misma (intencionada o no) podría suponer una sanción y la pérdida del partido que se esté jugando en el momento (según la gravedad del fallo).**

**9. EN EL CASO DE RETRASO POR PARTE DE UNO DE LOS RIVALES, SE PROCEDERÁ DE LA SIGUIENTE MANERA; SIEMPRE QUE NO SEAN CAUSAS MAYORES...**

**CASO 0 (5 A 10 MIN) TARDE= PRIMER AVISO, SI HAY MAS DE UNO, SE ACTUARÁ COMO CASO 1.**

**CASO 1(- A 15MIN) TARDE = PATADA A FAVOR DEL AFECTADO.**

**CASO 2 (-A 20MIN) TARDE= EFECTO CASO 1 Y ADEMÁS DE 0,5 PUNTOS MENOS.**

**CASO 3 (-A 30 MIN) TARDE= CASO 2 Y EMPIEZA GANANDO EL AFECTADO POR 1 TOUCHDOWN.**

**PEOR CASO (+DE 30 MIN) = EL AFECTADO PUEDE OPTAR DIRECTAMENTE POR LA VICTORIA A CRITERIO CON EL ARBITRO.**

**Cualquier duda que surja durante el encuentro, será consultada a los árbitros de la organización, en el caso de no llegar a un acuerdo mutuo o no quedar aclarado el problema, se decidirá echando la moneda al aire, haciendo que el juego siga lo antes posible para el funcionamiento eficaz del torneo. Al fin y al cabo es un juego al cual venimos a pasarlo bien y evitaremos entrar en malos dinamismos de competición.**

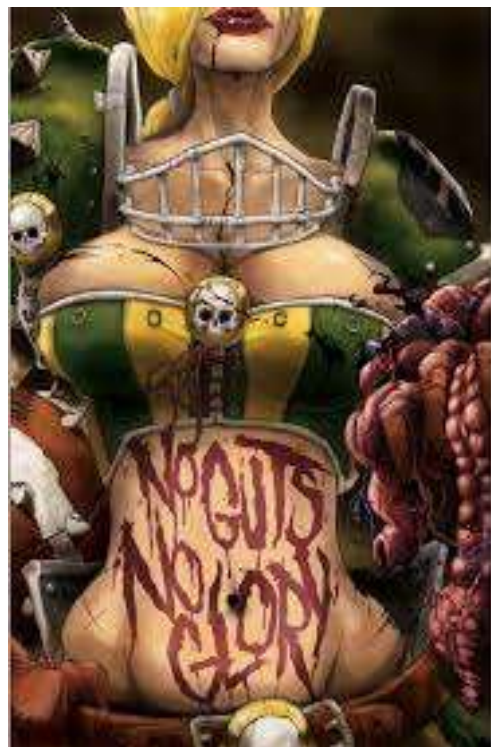
**Si hay algún descuido de tirada, como cabeza hueca, apariencia asquerosa o por el estilo se mirará de retroceder en la medida de lo posible si es en la jugada de un mismo turno del ejecutor, en el caso de que fuese en turnos anteriores, lo sentimos, pero no se podrá hacer nada. Hay que recordar que las tiradas de armadura serán obligatorias y que mientras no haya pasado el turno de uno mismo podrá efectuar esa tirada, ya que las bajas cuentan.**

**Contabilizarán todas las bajas causadas por, placajes, público, esquivas, armas secretas y pisotones, contabilizando incluso los que regeneran, pero no contabilizarán los heridos por APE o por la hinchada del público con pedradas. Ya que se consideran heridas graciosas, pero no son provocadas por el equipo que se beneficiaría de ellas.**

## **PREMIOS**

**HABRÁ SORTEO DE PREMIOS PARA LOS ASISTENTES, ADEMÁS DE LOS TROFEOS PARA LAS SIGUIENTES CATEGORÍAS:**

- GANADORES DEL TORNEO (con obsequio Akaro dice de una pareja de dados dorados para los campeones)
- SUBCAMPEONES DEL TORNEO (con obsequio de Akaro dice de una pareja de dados plateados para los subcampeones)
- LOS MÁXIMOS ANOTADORES
- LA MEJOR DEFENSA
- LOS MÁS TRILLADORES
- THE BEST STUNTYS (LA MEJOR PAREJA STUNTY)
- LOS INVATIBLES (LA PAREJA QUE CONSIGA NO PERDER NINGÚN PARTIDO)
- LOS MALUZOS (LOS GANADORES EN LA ÚLTIMA MESA DE LA ÚLTIMA RONDA)
- CAMPEÓN NAF (EL MEJOR JUGADOR INDIVIDUAL) *ESTE PREMIO DEPENDERÁ DE LA CANTIDAD DE PARTICIPANTES QUE SEAN NAF, YA QUE SE REQUIERE UN MÍNIMO PARA DICHO TROFEO.*



de

## MARQUETING

El torneo será grabado para poder publicitar posteriores ediciones del torneo, todo el que se inscriba da por entendido que acepta que pueda ser grabado y de que su imagen sea usada como efecto reclamo para beneficio del mega evento de las Dau, dando todo el derecho de imagen al canal **BADCOACH DOGLIVETV** para su posterior edición y montaje, sin reclamo de ningún beneficio ni perjuicio alguno por prestar vuestra imagen.



---

## PATROCINADORES

