

MAD '15

B O W L

19 Diciembre
GTS Madrid Norte
<http://madbowl.ddns.net>
torneomadbowl@gmail.com

DATOS DE INTERES

FECHA: 19 de Diciembre 2015

WEB: <http://madbowl.ddns.net>

MAIL: torneomadbowl@gmail.com

LUGAR DEL TORNEO: GOBLINTRADER (GTS NORTE) c/ Marques de Lema, 7 28003-Madrid
<http://www.goblintrader.es/>



INSCRIPCION

- ❖ 15 € Inscritos en la NAF
- ❖ 18 € NO inscritos en la NAF
- ❖ 20 € Participantes que paguen en mano el día del torneo (independientemente de si están inscritos en la NAF o no)

Para confirmar la plaza será necesario realizar el pago en la siguiente cuenta antes del 15 de diciembre

Entidad: ING Direct

Titular: Luis Andres Lozano Garcia

Nº cuenta: 1465 0100 95 2039399955

Código IBAN: ES08

Concepto: Madbowl 2015 - Vuestro Nick

REGLAMENTO MADBOWL 2015

FORMATO:

El campeonato se jugará a lo largo del sábado, cada jugador participará en cuatro partidos, después de cada partido jugarás con un oponente diferente. En la primera ronda los jugadores se repartirán de forma aleatoria. Después de esto, en cada ronda los jugadores en 1er y 2º lugar (basados en los puntos) jugaran uno contra otro, el 3º contra el 4º y así de forma sucesiva. La única excepción es que nunca podrás jugar contra el mismo jugador por segunda vez, en caso de que ello ocurra un comisario deberá ser avisado para arreglar las cosas de modo que estos jugadores puedan enfrentarse a otros de calibre parecido.

No habrá final, por lo que el que más puntos tenga al final de la cuarta ronda será el campeón del torneo.

El horario de los partidos será:

- ❖ Primera Ronda. Sábado 10:30h. – 12:30h.
- ❖ Segunda Ronda. Sábado 12:45h. - 14:45h.
- ❖ Tercera Ronda. Sábado 16:15h. - 18:15h.
- ❖ Cuarta Ronda. Sábado 18:30h. - 20:30h.
- ❖ Entrega de Premios. 20:45

No obstante la formalización de la inscripción se realizará entre las 10:00 y las 10:25 horas del sábado. Se aconseja que la gente vaya sobre las 10:00, y no llegue todo el mundo a las 10:25, para que podamos comenzar el torneo a las 10:30.

Para agilizar el comienzo del torneo la primera ronda será sorteada el jueves 17 de diciembre, de tal forma que el sábado solo habrá que confirmar la asistencia e ir a la mesa asignada para jugar el partido. Todos los que se inscriban después del jueves 17, (incluido el mismo sábado antes de las 10:25) jugaran entre ellos por orden de inscripción, siempre que no se haya superado el límite de plazas.

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 una tarjeta esta rellena de forma incorrecta.

IMPORTANTE: Debido a los problemas de horario que hemos tenido otros años por el horario establecido por el centro (y que no está en nuestra mano modificarlo), seremos estrictos con los inicios y finalización de los partidos, para evitar tener que reducir la duración de las rondas. Por este motivo vamos a tomar estas dos medidas durante todo el torneo.

- ❖ Toda aquella persona que llegue a su mesa 5 minutos después de que se marque el inicio de la ronda, automáticamente perderá el sorteo de balón y elegirá su rival quien comienza recibiendo la patada inicial. 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 pasado más de 15 minutos desde el inicio de la ronda se considerará que ha concedido el partido.
- ❖ Todos los partidos deberán finalizarse en cuanto los comisarios anuncien que la ronda ha terminado. Los que tengan una jugada que pueda **CLARA** y **RÁPIDAMENTE** convertirse en TD (esto es, en ese turno o el siguiente, no más) deberán darse toda la prisa posible en realizarla, haciendo los movimientos y tiradas estrictamente imprescindibles para conseguirlo. Para evitar tener que cerrar un partido se recomienda a los jugadores que sean rápidos en sus turnos o que utilicen la regla de los 4 minutos para cada turno. Se avisara del tiempo que queda por ronda con avisos de 1 hora, 30 minutos, 10 minutos, 5 minutos y cierre de ronda.

En este momento los comisarios comenzaran a cerrar partidos desde la mesa final hacia las primeras mesas; en el momento que un comisario cierre un partido esta decisión es irrevocable y se apuntara en el acta el resultado en el momento del cierre de ese partido. En caso de que a una misma persona se le tenga que cortar más de un partido de esta forma, los comisarios podrán decidir la pérdida de 5 puntos por infringir esta norma.

Que nadie piense que queremos sancionar a nadie por éste concepto, pero si la gente termina tarde sus partidos estará perjudicando el tiempo que tienen todos los demás participantes para jugar, y no queremos que eso ocurra.

La Final:

Tras la quinta ronda, los dos mejores equipos en función de los puntos acumulados hasta el momento se enfrentarán por el trofeo de Campeón del Torneo. Los jugadores restantes seguirán jugando la ronda final. Después de la sexta ronda, el entrenador con más puntos de torneo (sin contar a los dos finalistas) será galardonado con el trofeo de Campeón de Liga.

MINIATURAS

Todos los equipos deberán llevar miniaturas que representen a la raza con la que juega; por favor, evitar llevar muñecajos o cualquier otra cosa que lleve a confusión en el partido. Sobre todo y más importante que estén claramente diferenciados los posicionales entre las miniaturas del equipo. No lleváis enanos haciendo de hombres lagarto por ejemplo o si vais a llevar las minis solo pegadas a la peana, por lo menos molestaros en distinguir los posicionales (como las amazonas de GW, por ejemplo). Todas las miniaturas del equipo deben ser las apropiadas o conversiones de otras pero siempre representativas de su posición.

PREMIOS

- ❖ **Primer clasificado:** Jugador que tras jugar la cuarta ronda tenga el máximo número de puntos.
- ❖ **Segundo clasificado:** Jugador que tras jugar la cuarta ronda este segundo en la clasificación.
- ❖ **Tercer clasificado:** Jugador que tras jugar la cuarta ronda este tercero en la clasificación.
- ❖ **Máximo Anotador:** Jugador que más TD's anote en el transcurso del torneo.
- ❖ **Más Letal:** Jugador que más bajas cause durante el torneo. A este efecto sólo se contabilizarán las resultantes de placajes, no las realizadas por el público, pateos, salidas de zona, sprints... etc.
- ❖ **Mejor Defensa:** Jugador que menos TD's encaje a lo largo de todo el torneo.
- ❖ **Medalla de Lata:** El equipo ganador del partido entre los dos peores clasificados en la última ronda.
- ❖ **Equipo mejor pintado:** todo aquel que haya pintado su equipo (o lo llevo otro jugador del torneo) y lo considere valido para este premio puede ponerlo en la mesa asignada. **El ganador de este premio lo decidirá la organización pero tendrá en cuenta los votos de los participantes.**

A favor de que haya un mejor reparto de premios en caso de que un jugador ganase más de un premio, este debería elegir el que más le agradase pasando el otro a manos del segundo clasificado en esa área.

LAS REGLAS DEL TORNEO

Las reglas usadas serán las de la última edición del **Living Rule Book 6.0**, con las salvedades descritas a continuación.

Todos los equipos deben ser de creación reciente con un valor inicial de **1.000.000** monedas de oro.

Podrán usarse los equipos oficiales de la última revisión de reglas:

Para clarificar este punto, son los siguientes:

Humanos, Orcos, Enanos, Altos Elfos, Skaven, Elfos oscuros, Caos, Enanos de Caos, No muertos, Amazonas, Goblins, Halflings, Elfos Silvanos, Necrománticos, Elfos Profesionales, Nurgle, Khemri, Nórdicos, Ogros, Vampiros, Hombres Lagarto, Pacto del Caos, Underworld y Slann. No se permitirá ningún otro equipo.

Se deben traer 2 copias de la hoja de equipo, se entregará una a la organización en el momento de la inscripción y la otra servirá para propia referencia. Todo jugador debería revisar su hoja de equipo de forma que ésta sea correcta puesto que si hay alguna irregularidad en la misma (intencionada o no) y se descubre durante el torneo conllevará una sanción de 5 puntos en la puntuación final obtenida.

Puntuación

Aquí se explica cómo funcionará el sistema de puntuación en el evento. Éste será el factor que decidirá quien será el campeón. Los equipos se ordenarán en el ranking usando estos factores: Puntos de torneo, clasificación final de sus rivales, diferencia de Touchdowns (anotados - recibidos) + diferencia de bajas (causadas - recibidas), Touchdowns anotados, bajas causadas.

El sistema de puntos de torneo es el siguiente:

- ❖ Victoria por 2 o más TDs: **13 puntos**
- ❖ Victoria por 1 TD: **11 puntos**
- ❖ Empate: **8 puntos**
- ❖ Derrota por 1 TD: **5 puntos**
- ❖ Derrota por 2 o más TDs: **3 puntos**
- ❖ Concedido: **0 puntos**

Evolución del equipo

Cada entrenador pondrá **6 habilidades** simples antes del torneo a 6 jugadores cualesquiera, **no pudiendo poner más de una habilidad a cada jugador**, de tal forma que jugará todo el torneo con esas 6 habilidades iniciales.

Los equipos de la **siguiente lista** podrán poner **una habilidad de las consideradas dobles y 5 normales**, si quieren:

Altos elfos, caos, condes vampiro, goblins, halflings, humanos, khemri, nurgle, ogros, pacto del caos, slann y underworld.

Estas habilidades deben estar escritas en la hoja del roster de cada jugador.

Adicionalmente los equipos de:

- ❖ **Halfling** podrán fichar al cocinero por 50k.
- ❖ Los **goblins**, los **ogros** y los **underworld** podrán adquirir 1 soborno por 50k.

Heridas

Todas las heridas que hayan sufrido durante los partidos los jugadores de nuestro equipo, incluso la muerte, desaparecerán al final de cada encuentro. En otras palabras, se reconstruye el equipo, con la excepción de que las

habilidades asignadas entre partidos no se pierden, ni siquiera en el caso de que el jugador muera. Aún así los médicos son útiles para recuperar heridos durante el partido.

Jugadores estrella y hechiceros

No se permitirá el uso de jugadores estrella y hechiceros en el torneo.

Los equipos no muertos NO pueden utilizar la habilidad de "levantar zombies" de los jugadores muertos del rival.

Puntos por pintura

Durante el torneo la organización verá cada uno de los equipos que se presenten y valorará el nivel de pintura de los mismos. Hasta tres puntos positivos podrán recibirse por tener el equipo bien pintado, se obtienen puntos por cada uno de los criterios establecidos a continuación. Como se podrá observar, no se valora la estética sino lo que se ajuste cada equipo a las líneas establecidas, que sin duda podrán ser alcanzadas por cualquier aficionado de nivel medio.

- ❖ **-5 puntos:** *(En caso de empate en puntos de torneo, este negativo servirá para decidir el tercer clasificado)*
 - Si las miniaturas no están pintadas
 - Si las miniaturas están simplemente imprimadas
 - Si los posicionales del equipo no están claramente diferenciados
 - Si el equipo está constituido por juguetes del "kínder" o similares que no faciliten la identificación de los posicionales en los partidos

- ❖ **0 puntos:** Si alguna de las miniaturas que constituyen el equipo cumple alguno de los requisitos de la anterior lista.
- ❖ **+1 Peana:** Todas las peanas del equipo están pintadas y texturadas de algún modo. Ya sea con arena césped artificial u otro sistema, el pintar de verde no es suficiente.
- ❖ **+1 Pintado:** El equipo está pintado y las miniaturas tienen un mínimo de 3 colores. Se deben usar colores diferentes para las diferentes zonas de la miniatura. Las imprimaciones no deben ser visibles.
- ❖ **+1 Detallado:** todas las miniaturas están pintadas en variedad de colores y usando técnicas varias (sombreados, iluminación, etc.). Este punto discrimina entre los equipos simplemente pintados y aquellos en los que se ha prestado atención.

Importante: para tener estos puntos **TODO** el equipo debe cumplir los criterios, en caso de que no sea así los puntos no se recibirán.

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, y los mismos árbitros no pudiesen dar respuesta, se decidirá la situación tirando un dado cada uno de los jugadores, el que saque más alto tiene razón.

La duración de los partidos será máximo de dos horas, pudiendo la organización dar algún tiempo extra según la situación, las circunstancias y si lo cree oportuno, pero no siendo la norma general.

Se espera puntualidad de los jugadores a la hora de asistir a las rondas fijadas por la organización, con la posibilidad de dar como retirados a jugadores que no acudan a su ronda o que con su retraso perjudique la buena marcha del torneo para el resto de los participantes.

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

- ❖ Tiradas de Cabeza Hueca y Realmente Estúpido, Enraizarse.....
- ❖ Tiradas de 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.

Sustituciones

Si un jugador es sustituido en 1 o 2 partidos en los 2 primeros partidos y gana algún premio, recibirá su trofeo y premio correspondiente siempre y cuando ese sustituto no tenga nada que ver con la organización.

Si ese sustituto tiene que ser un miembro de la organización, los posibles premios que pudiese ganar ese jugador pasarán al siguiente clasificado.

