

Txipiroi Bowl XI

Green Edition

PRESENTACIÓN

Bienvenidos a una nueva edición de la ***Txipiroi Bowl XII Green Edition*** que se disputará el día **24 de noviembre de 2019, Domingo**, en el municipio costero de Plentzia (Bizkaia) en el aula de cultura Goñi Portal. Gracias al Ayuntamiento de Plentzia, dispondremos de éste espléndido local donde poder disputar los cuatro partidos.

Y tras mucho años, el Rubio lo ha conseguido, este año los dados son verdes y blancos.

Otro año más emerge de las profundidades de la costa cantábrica el txipirón con más carisma de todo Europa, el verdadero "golfo" de Bizkaia. **Y no, no hablamos de el "Rubio"(Racinguista), que como no venga, nos vamos a enfadar con él. ;)**. Toda la chusma bloodbowlera se excita solamente con el chasquido de los **txipidados**, que se escuchan allende los mares, a muchas leguas de nuestra villa marinera.

Junto con la inscripción se entregarán 2 dados ***Txipiroi verdes***, exclusivos del torneo. Su uso no es obligatorio en el torneo, pero si recomendable.



Hemos sido buenos y aunque el rubio no vino el año pasado le hemos hecho los dados verdes. Eso si, como no venga este año...

INSCRIPCIÓN

Maximo 70 plazas

La inscripción al torneo **cuesta 12€ con un descuento de 3€ para los jugadores NAF**. Si se paga el **mismo día del torneo serán 12€** y **la web se cerrará el 23 de noviembre**. Para efectuar el pago ponemos a vuestra disposición una cuenta bancaria:

Nombre: Igor Cuadrado Bilbao

Número de cuenta: ES47 30350427124271004132

Banco: Laboral Kutxa

IMPORTANTE: Indicad en la transferencia el nombre o nick con el que os habéis inscrito en la web, para que podamos identificaros. Si pagáis de una vez la inscripción de un grupo, enviad un mail a txipiroibowl@gmail.com, icuatrado135@hotmail.com diciéndonos la cuenta desde la que hicisteis la transferencia, la fecha y a qué equipos corresponde el pago.

REGLAMENTO

Txipiroi Bowl XII

Green Edition

Como este año esta dedicado al Rubio y se perdió lo del año pasado, pues no vamos a cambiar mucho de las reglas salvo algunos cambios de la NAF y un par de cosillas.. El I+d+i para la gente joven.

I. Formato

El torneo se jugará durante el domingo 24 de noviembre, 2 por la mañana y 2 después de comer, para que la gente pueda volver a sus casas a la noche. Cada entrenador jugará, por tanto, 4 partidos.

Se jugará en formato suizo SIN final. Los tres primeros en la clasificación serán los premiados, junto con los premios secundarios.

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

II. Que necesito?

Solo debéis traer vuestro material, campo, reglas,y por supuesto el equipo que esperamos cuyas figuras estén espléndidamente pintadas y que den una imagen magnífica sobre el campo.

No será obligatorio usar los dados proporcionados por la organización, siempre que estén de acuerdo los dos entrenadores. Aunque se aconseja su uso.

III. Reglas

Se utilizarán las últimas reglas de torneo publicadas por la NAF (Enero de 2019) y disponibles en el siguiente enlace:
<https://www.thenaf.net/wp-content/uploads/2018/12/Rules-for-NAF-Tournaments-2019.pdf>

A modo de resumen se utilizará el LRB 6.0 (también conocido como CRP) con algunas de las novedades extraídas de las nuevas reglas. Los incentivos será los del CRP salvo la lista de Jugadores estrella que se podrán usar cualquiera de ese documento:

- Los receptores del equipo Humano cuestan 60k.
- Se puede protestar al árbitro las expulsiones por faltas y uso de armas secretas.
- Los hombres árbol de los equipos Halfling ganan la habilidad "Timmber".
- El equipo Goblin cuenta con dos nuevos posicionales: Doom Diver y 'Ooligan.
- El equipo Pacto del Caos cuenta con un nuevo posicional: Línea orco.
- La habilidad "aplstar" funciona tal y como se describe en el LRB6 (por lo que no hay que gastar una 2ª oportunidad para poder usarla).
- Los equipos Nigromantes y No Muertos **pueden** levantar un zombi si matan a un jugador contrario, pero solo durante ese partido.

CONFIGURACIÓN DE EQUIPO

-Solo se pueden usar los equipos descritos más abajo (información disponible en :

<https://www.thenaf.net/wp-content/uploads/2018/11/NAF-Recommended-Teams.pdf>

y

https://www.thenaf.net/wp-content/uploads/2019/04/NAF-Team-Lists-v1.5_NO_BG.pdf

-Cada equipo cuenta con una valoración y una cantidad y tipo de habilidades a repartir entre sus jugadores en función de los tiers que se explican abajo.

-Se asignará una habilidad adicional por jugador en función del tier del equipo, **no se pueden acumular**. Esto reemplaza al sistema de puntos de estrellato que aparece en el reglamento.

-Los rosters se deberán completar a través de la web del torne antes del sábado 23 de noviembre de 2019.:

<http://www.tbbl.org/bbgestor/esp/index.php?t=TxipiXII>

-No se permite el uso de cartas especiales ni incentivos a excepción de los que se especifican más abajo.

Al ser un torneo de tipo Resurrection se jugará con estos cambios:

Dispondrás de 1.000.000 monedas para hacer tu equipo (Rating 100).

Se puede utilizar al hechicero con un coste de 150K

Jugadores estrella solo para equipos de Tier4/stunty y tendrán 50k adicionales que solo podrán usar para comprar un jugador estrella.

- 1. Se podrán usar todos los estrellas autorizados por la NAF. Tanto los antiguos como los nuevos.**
- 2. No hay limite al numero de estrellas en estos equipos.**

Equipos Stunty: Los equipos de stunty podrán adquirir los sobornos a 50K y los halflings el **Chef por 80K**. Los equipos stunty son los únicos con posibilidad de contratar jugadores estrella.

HABILIDADES: Hemos dividido los equipos por grupos (Solamente será permitida una habilidad por cada jugador):

Grupo 1 (4 habilidades simples): Amazonas, Elfos Silvanos, Enanos y No muertos.

Grupo 2 (5 habilidades simples): Altos Elfos, Elfos Oscuros, Elfos Profesionales, Orcos, Enanos de Caos, Hombres Lagarto, Humanos, Nórdicos, Nigromantes, Pacto del caos y Skaven.

Grupo 3 (3 habilidades simples + 2 dobles): Caos, Inframundo, Khorne, Bretonianos, Khemri, Nurgle, Slann y Vampiros.

Grupo 4 /Stunty (4 habilidades simples + 2 dobles + 50k solo para jugadores estrella(sin limite)): Goblins, Halflings, Hombres lagarto (sin saurios), No Muertos (Zombies y Esqueletos***), Inframundo (sin skavens) y Ogros.

*****(los que quieran jugar Hombres lagarto (sin saurios), No Muertos (Zombis y Esqueletos***), Inframundo (sin skavens), si hay alguno... tenéis que rellenar el roster y enviarlo a txipiroibowl@gmail.com.)**

*****Seguimos manteniendo la regla especial del año pasado**

(Los equipos de zombis y/o esqueletos pueden fichar jugadores estrella tanto del equipo No muerto como del Nigromante o ambos a la vez).

MINIATURAS: Todas las miniaturas del equipo deben representar su posición en el campo y pueden de ser de cualquier o conversión personal de cada entrenador, siempre que queden claras las posiciones de cada jugador. Se agradece que estén pintadas.

IV. Tiempo para jugar la partida

Desde la organización se hará todo lo posible para que los entrenadores dispongan de dos horas para la disputa de cada ronda.

Se anunciará la hora exacta de comienzo y fin de cada ronda, cinco minutos antes del comienzo de esta. Tomando un único reloj como referencia para todas las partidas. Será la hora "grengwich".

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

Gana automáticamente la tirada de patada inicial

Fama: lanzará contra un representante de la organización que tendrá fama 0, si el entrenador saca el doble que la organización su fama será +2, cualquier otro resultado su fama será +1

Se hará la tirada de tiempo en presencia de uno de los organizadores estas medidas se tomarán para retrasar lo mínimo el comienzo del partido.

Al de 15 minutos se considerará como concesión al entrenador que no se haya presentado.

V. Puntuación

Pts	Resultado
13	Ganar de 2 o más TD
11	Ganar de 1 TD
8	Empatar
5	Perder por 1 solo TD de diferencia
3	Perder por más de 1 TD
0	Conceder el partido
-1000	(Sí, menos mil puntos): por no presentarse sin excusa válida (la organización decidirá cual es una excusa válida)

VII. Premios

Txapeldun Ganador del torneo.

Subcampeón Segundo clasificado.

Tercero Tercer clasificado.

Trofeo TELMO ZARRA máximo anotador, el equipo que haya marcado más TD.

Premio AIZKOLARI al jugador con más bajas causadas, aquel equipo que haya causado más bajas. (Se cuentan como baja todos aquellos jugadores del equipo contrario que sufran una herida grave, muy grave o muerto, sea por la razón que sea).

Premio BARRIKADA para el equipo con menos TD en contra

Olentzero al último clasificado en el ranking (que haya jugado todos sus partidos y no haya concedido ninguno).

Para poder optar a cualquiera de los premios hay que disputar la totalidad de los partidos.

HORARIO Y COMO LLEGAR

El evento se celebrará en el aula de cultura Goñi Portal en Plentzia, situado detrás de la iglesia en el barrio de Gaminiz. La dirección exacta es Kale Barria nº 2 (Plentzia 48620). Para llegar a Plentzia os dejo este enlace:

<http://www.plentzia.org/es-ES/Turismo/comollegar/Paginas/default.aspx>

09:15 a 09:40	Inscripción
09:45 a 11:45	Primera ronda
12:00 a 14:00	Segunda ronda:RONDA TXIPIROI
14:00 a 15:30	Comida
15:45 a 17:45	Tercera ronda
18:00 a 20:00	Cuarta ronda