

Txipiroi Bowl

X ANIVERSARIO

PRESENTACION

Bienvenidos a una nueva edición de la **Txipiroi Bowl X ANIVERSARIO** que se disputará el día **19 de noviembre de 2017, 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.

Otro año más emerge de las profundidades de la costa cantábrica el txipirón con más carisma de todo Europa, el verdadero "golfo" de Bizkaia. Si señores, este año también, la **Txipiroi Bowl**. Toda la chusma bloodbowlera se excita solamente con el chasquido de los **dados txipirones**, que se escuchan allende los mares, a muchas leguas de nuestra villa marinera. Este año, junto con la inscripción se entregarán a los 50 primeros jugadores en apuntarse 2 dados **Txipiroi Rojos** exclusivos del torneo. Su uso no es obligatorio en el torneo, pero si recomendable. Si alguien estas interesado en dados de años pasados tenemos stock.

INSCRIPCION

La inscripción al torneo **cuesta 15€ con un descuento de 3€ para los jugadores NAF**. Si se paga el **mismo día del torneo serán 15€** y **la web se cerrará el 17 de noviembre**. Para efectuar el pago ponemos a vuestra disposición una cuenta bancaria:

Nombre: Igor Cuadrado Bilbao

Número de cuenta: **ES25**-2095-0062-12-9025007602

Banco: Kutxabank - BBK

IMPORTANTE: Indicad en la transferencia el nombre o nick con el que os habeis 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

REGLAMENTO TXIPIROI BOWL X Aniversario 2017

I.Formato

El torneo se jugará durante el domingo 19 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?

Sólo debeis 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 jugará con las reglas del Living Rule Book 6.0.

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

- Dispondrás de 1.000.000 monedas para hacer tu equipo (Rating 100).
- No se permiten cartas, magos ni jugadores estrella, **salvo equipos stunty, Goblins, Halflings, Hombres lagarto (sin saurios), No Muertos (Zombies y Esqueletos), Inframundo (sin skavens) y Ogros que si pueden fichar jugadores estrella (véase equipos stunty).**
- La entrada, los cambios de Fan Factor y los Puntos Estrellas no se tendrán en cuenta.
- Después de cada partido, cualquier herida es curada, incluso la muerte.
- Aquellos entrenadores que jueguen con equipos no muertos o nigrománticos **SI** podrán utilizar el conjuro de Levantar a los muertos.
- Los entrenadores podrán protestar las expulsiones. Al ser expulsado tras realizar una falta, si se quiere protestar, se tira un dado con 6 el jugador no será expulsado, con uno el entrenador es expulsado a la vez que el jugador y no podrá volver a protestar faltas.

Solo se podrán utilizarse los siguientes equipos:

- a) 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, Hombres Lagarto, Ogros, Vampiros.
- b) También se podrán usar las razas Inframundo, Khorne, Slann, Pacto del Caos y **Bretonianos**. Aplicándoseles a Inframundo y Pacto del Caos la regla de Animosidad (véase al final del reglamento).
- c) Incluso equipos considerados stunty como Goblins, Halflings, Ogros, Inframundo sólo con goblins y big guy, No Muertos solo con Zombies y Esqueletos, Saurios sólo con eslizones y kroxigor.

Equipos Stunty: Los equipos de **stunty** podrán adquirir los sobornos a 50K y los halflings el Chef por 50K, no hay límite de 16 jugadores para los ogros. 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.

***(los que quieran jugar con Khorne y Bretonia deben apuntarse con Caos y Humanos respectivamente y enviarnos el roster a txipiroibowl@gmail.com.)

- **Grupo 4 (4 habilidades simples + 2 dobles + jugadores estrella):** Goblins, Halflings, Hombres lagarto (sin saurios), No Muertos (Zombies y Esqueletos***), Inframundo (sin skavens) y Ogros.

*****(Como esta edición es especial y estamos que lo tiramos, hemos decidido que los equipos de zombies y/o esqueletos no tengan que elegir entre Papa y Mama y puedan 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.

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.

Animosidad (Extraordinaria)

Al jugador con esta habilidad no le gustan los jugadores de su equipo que son de distinta raza a la suya y a menudo rehusará jugar con ellos a pesar de las órdenes del entrenador. Si el jugador al final de una Acción de Pase o Entregar el Balón intenta entregar o pasar el balón a un compañero de equipo de una raza distinta a la suya, tira un D6. Con un 2+, la Acción se realiza con normalidad. Con un 1, el jugador se niega a dar el balón a cualquier compañero que no sea de su propia raza. Su entrenador puede cambiar el objetivo del pase o entrega a otro compañero de equipo de la misma raza que el jugador, sin embargo no se permite mover más al jugador con Animosidad, por lo que la Acción puede perderse ese turno.

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