



BLOOD BOWL™

VIII Liga DOBLE UNO

Compromiso

Al apuntarte en la liga, asumes **el compromiso** de jugar todos los partidos que componen la competición.

Hay que tener en cuenta que **es un partido cada 14 días** lo cual no debería de ser un inconveniente. No obstante siempre se puede intentar adelantar jornadas, además de que se suele dar margen si se justifique el motivo del retraso.

Los Comisarios implementaran la figura del "**Entrenador Mercenario**" el cual jugaría el partido del Entrenador que tenga causa justificada para no poder jugar su partido.

Comisario de la liga

Los comisarios de la liga serán Cristóbal, Tomas, Miguel, Fran y Jorge. Los comisarios tendrán la última palabra en todas las decisiones. Cualquier duda, sugerencia o incidencia en la liga podéis hacérsela llegar a cualquiera de los Comisarios a través de su whatsapp.

Número de participantes (entrenadores)

Se fija un límite máximo de 24 participantes (entrenadores).

A partir de ahora se llamará **entrenadores** a las personas físicas y **jugadores** a las miniaturas de Blood Bowl.

Inscripción

El precio de la inscripción es de:

-15 €uros para los NO socios (el pago de la inscripción permite jugar las partidas al Club de DobleUno) **se puede pagar fraccionado en 3 pagos 5€uros al mes.**

-5 €uros para los socios de DobleUno.

El plazo de inscripción **se abre el del 15 de Septiembre al 10 de Octubre de 2023.** La inscripción se realizará por riguroso orden de pago. El pago se hará en mano a uno de los 3 comisarios (un whatsapp y quedamos).

Calendario

1ª Jornada del 12 de **Octubre** al 23 de **Octubre**.

2ª Jornada del 24 de **Octubre** al 06 de **Noviembre**.

3ª jornada del 07 de **Noviembre** al 20 de **Noviembre**.

4ª jornada del 21 de **Noviembre** al 04 de **Diciembre**.

5ª jornada del 05 de **Diciembre** al 18 de **Diciembre**.

6ª jornada del 19 de **Diciembre** al 01 de **Enero**.

7ª jornada del 02 de **Enero** al 15 de **Enero**.

Fase Regular

Cuartos de Final del 16 de **Enero** al 29 de **Enero**.

Semi-Final del 30 de **Enero** al 12 de **Febrero**.

Final del 14 de **Febrero** al 27 de **Febrero**.

INCIDENCIAS del 28 de **Febrero** al 13 de **Marzo**.

REGLAS APLICABLES

Las reglas oficiales de la liga serán que se aplicaran son las del nuevo reglamento de Blood Bowl 2020 más las últimas faqs.

Se permitira el uso de **TODOS** los **INCENTIVOS** y reglas nuevas aprobadas se puede consultar el compendio de reglas creadas por la Mezquita Bowl, **EXCEPTO** Cartas de Jugadas Especiales, las Apuestas Autorizadas y Jugadores Mercenarios Especiales **NO están permitidas** en la liga.

Las **miniaturas/jugadores** deberán representar correctamente su posición, deberán estar **numeradas** coincidiendo con la Hoja de Equipo. Las bases de las miniaturas deberán estar pintadas en colores distintos según la posición del jugador. Se recomienda el siguiente código de colores:

- Blitzter, Guerreros de Caos/Nurgle, Bailarín Guerrero, Espectro, Fortachon Halfing = **rojo**.
- Corredor, Receptor = **amarillo**.
- Lanzador, Pateador Ogro = **blanco**.
- Líneas, Defensas Enanos = **gris**.
- Pestigors, Orcos Grandotes, Orcos Negros, Matadores, Eslizon Camaleón, Hombres Lobo, Asesinos, Brujas, Golem de Carne, Guardaespaldas y todo posicional extraño = **verde o morado**.
- Big Guy (Troll, Ogro, Rata Ogro, Minotauro, Momia y demás grandotes) = **Azul** ← Solo si no se

distinguen.

Las **miniaturas/jugadores** deberán tener **3 colores** (además de la peana con el color de su posicional).

AVISO IMPORTANTE Se penalizara a quien no cumpla esta regla **tirando el 1d3 para ganar Fans**

Temporales, pero no aplicando su resultado (ej: **Fulanito no tiene el equipo pintado**, pero **Menganito sí**. Ambos tienen Fans Dedicados 2 y ambos sacan Fans Temporales 3...al final del encuentro **ambos ingresarían 50.000m.o.** más touchdowns, pero **Fulanito** no tiene el equipo pintado y **solo ganara 20.000m.o.** más touchdowns....esta medida no afecta a Menganito que sí que tiene el equipo pintado y por ello es querido por todo el mundo).

Esta medida se va a aplicar sí o sí (estamos hablando de pintar la peana del color indicado y 3 colores para un muñeco, no es ningún currazo)

A los jugadores que vayan ganando habilidades adicionales, se les deberá diferenciar de alguna forma que le permita al rival distinguirlos. **Será obligatorio** poner gomas de colores alrededor de las minis o cualquier otro sistema que sirva para distinguir las habilidades extras, siguiendo el siguiente orden para distinguir más rápidamente la habilidad adicional:

HABILIDADES EXTRA (este código es el usado en el mundial):			
-Placar = AZUL	-Defensa = VERDE	-Esquivar = AMARILLO	-Placaje Defensivo = NARANJA
-Forcejeo = BLANCO	-Golpe Mortifero = ROJO	-Lider = MORADO	-Manos Seguras = GRIS+ AMARILLO
HABILIDADES GENERALES			
-Patada= GRIS+ VERDE	-Robar Balón= GRIS+ MORADO	-Juego Sucio= GRIS+ ROJO	-Profesional= GRIS+AZUL
-Furia= GRIS+ NARANJA	-Resto de habilidades GENERALES= GRIS		+1 Armadura= GRIS+ BLANCO
HABILIDADES AGILIDAD			
-Placaje Heroico=BLANCO+MORADO	-Pies Firmes=BLANCO+AMARILLO		-Carrera=BLANCO+NARANJA
-Recepción Heroica=BLANCO+VERDE	-Saltar=BLANCO+AZUL		-En Pie de un Salto=BLANCO+ROJO
-Resto de habilidades AGILIDAD=BLANCO	+1 Agilidad= BLANCO+HUESO		
HABILIDADES FUERZA			
-Abrirse Paso=AZUL+AMARILLO	-Juggernaut=AZUL+NARANJA	-Apartar=AZUL+ROJO	-Aplastar=AZUL+MORADO
-Brazo Fuerte=AZUL+ VERDE	-Resto de habilidades FUERZA= AZUL CLARO	+1 Fuerza= AZUL+ BLANCO	
HABILIDADES PASE			
-Precisión=VERDE+VERDE OSCURO	-Pase a lo Loco=VERDE+MORADO		-Resto de habilidades PASE= VERDE
HABILIDADES MUTACIONES			
-Garras=ROSA+ROJO	-Dos Cabezas=ROSA+ AMARILLO	-Brazos Extra=ROSA+ AZUL	-Cuernos=ROSA+ VERDE
-Tentaculos=ROSA+MORADO	-Resto de habilidades MUTACIÓN= ROSA	+1 Movimiento= ROSA + BLANCO	

Se impone un **banco de tiempo de 40 minutos por parte** (unos 5 minutos por turno) para los entrenadores de la Liga, pero los **nuevos entrenadores tendrán 48 minutos por parte** (6 minutos por turno).

Una vez que un entrenador **haya agotado su banco de tiempo** solo dispondrá de **1 minuto por turno**, una vez terminado ese minuto **habrá perdido el turno**, pero podrá terminar la acción que estuviera realizando ese jugador=miniatura, pasándole el turno a su rival.

ORGANIZACIÓN DE EQUIPOS y ELECCIÓN DE EQUIPOS

Como en ligas anteriores comenzaran eligiendo 1º los nuevos entrenadores que entren en la Liga y después los Veteranos por orden inverso de clasificación (osea 1º elige el último clasificado y se termina por el Campeón)

Tier 1: 1.050.000 m.o. y un jugador podrá ser "Capitan" el cual tendrá 6px

Amazonas, Elfos Oscuros, Elfos Silvanos, Enanos, Enanos del Caos, Hombres Lagarto, Humanos, **Inframundo**, **Nigromantes**, No-Muertos, Nórdicos, Orcos y Skavens.

Tier 2: 1.050.000 m.o. y un jugador podrá ser "Capitán" el cual tendrá 12px

Alianza del Viejo Mundo, Altos Elfos, Khorne, Nobles Imperiales, Orcos Negros, Renegados del Caos, Reyes Funerarios y Unión Élfica.

Tier 2'5: 1.050.000 m.o. y un jugador podrá ser "Capitán" el cual tendrá 12px

Elegidos del Caos, Nurgle, Slann y Vampiros.

Los **Tier 2'5** tienen una Mascota del Equipo y una Animadora Temporal GRATIS como **incentivos** en cada partido.

(Dichos regalos no cuentan para la Valoración de Equipo)

Tier 3: 1.050.000 m.o. y dos jugadores podrán ser "Capitan" con 12px y "Teniente" con 6px.

Goblins, Halfling, Ogros y Snotlings.

Los **Tier Stunty** tienen regalos adicionales:

-**Goblins** recibirán 2 SOBORNO GRATIS como **incentivo** en cada partido.

-**Halflings** recibirán 1 CHEF HALFLING GRATIS como **incentivo** en cada partido.

-**Ogros** elegirán al inicio de la liga recibir 1 APOTECARIO ERRANTE ó NOVATOS EMBRAVECIDOS GRATIS como **incentivo** en cada partido.

-**Snotlins** recibirán 1 NOVATOS EMBRAVECIDOS ó 2 SOBORNO GRATIS como **incentivo** en cada partido.

(Dichos regalos no cuentan para la Valoración de Equipo)

ADEMÁS, Los Tier Stunty podrán elegir que **el/la "Capitan"** PIERDA una habilidad a elección del Entrenador (por ejemplo un Ogro sin "Cabeza Hueca", al Troll "Realmente Estúpido etc, **las únicas excepciones serían la habilidad "Arma Secreta" y "Sin Manos"**)

FORMATO DE LA LIGA

La Liga se gestionara através de la web/app Tourplay.net

Los emparejamientos en la Liga serán aleatorios (exceptuando los Play-Off) y se podrán ver cuando la liga sea lanzada por la web/app.

1º Antes de comenzar los Entrenadores tienen que tener los Equipos actualizados (en caso de que hayan sobrepasado el plazo de actualizar el Equipo más de las **48 horas desde que se acabo el último Encuentro**, su rival podrá solicitar **decidir el saque**). El partido se iniciara por la web/app de Tourplay.net, la misma dará todas las pautas para el partido y en ella se ira anotando la experiencia ganada, mvp, touchodowns, pases, faltas etc acontecidos durante el partido.

2º **Al final del encuentro**, los Entrenadores deberán dar en la app/web Tourplay.net a la finalización.

Recalcamos la importancia de rellenar correctamente los DATOS, puesto que no se podrá modificar nada una vez cerrada el acta del partido.

3º Seguidamente de cerrar el acta hay **un plazo de 48 horas** para ACTUALIZAR el EQUIPO, realizando las subidas de habilidad, contratar nuevos jugadores y demás actualizaciones de equipo que se quieran hacer.

Secuencia del PARTIDO

ACTAS

El acta se rellena por la app/web Tourplay.net mientras se juega el partido .

SECUENCIA PREVIA AL PARTIDO

SECUENCIA PRE-PARTIDO
1 - Fan Factor: Cada jugador tira 1d3 + Hinchas. La suma de esta tirada es el Fan Factor de cada jugador.
2 - Tiempo: Cada jugador tira 1d6, la suma de los resultados se consulta en la tabla de tiempo. (Calor asfixiante son 1d3 jugadores de cada equipo)
3 - Añadir Solitarios: Si algún equipo no tiene para alinear 11 jugadores en el campo, añade Líneas Solitarios hasta completar 11, estos se suman al TV.
4 - Incentivos: Se calculan los TV de cada equipo, el equipo con TV más bajo gana la diferencia de TV en oro para gastar en incentivos (Petty Cash).
4.1 - Añadir Tesorería: Cada entrenador puede añadir dinero de su tesorería para comprar incentivos.
4.2 - Comprar Incentivos: Cada entrenador gasta el dinero acumulado en Incentivos.
4.3 - Recalcular el TV: Se calcula de nuevo el TV, sumando los Incentivos comprados, el equipo con el TV más bajo (Underdog) gana una tirada en Plegarias de Nuffle por cada 50k de diferencia.
5 - Tirada tabla de Plegarias de Nuffle
6 - Determinar quién empieza

Se usará el orden del nuevo reglamento, es decir, se dan los **INCENTIVOS** iguales a la diferencia entre Valoraciones de Equipo (ej; si el Equipo A vale 1.100k y el Equipo B 1.050k el Equipo B tiene 50k para gastar en Incentivos)

Desde la última actualización del reglamento **NO** se puede añadir **TESORERÍA** a los INCENTIVOS. Con lo cual **ya no hay compensación** en **Bendiciones de Nuffle** por cada 50k de valor de equipo que le saque el rival.

DURANTE EL PARTIDO

Se apuntan los puntos de experiencia ganados

3.- Experiencia de Jugadores
<ul style="list-style-type: none">• Pase Completo +1xp• Lanzamiento Compañero completo y aterrizaje exitoso +1xp• Interferencia pase +1xp• Convertir la Interferencia en Intercepción +2xp• Herida +2xp (Sólo cuentan Heridas hechas por placajes, no por ataques especiales, Faltas o Público)• Touchdown +3xp

AL FINAL DEL PARTIDO

SECUENCIA POST-PARTIDO
1.- Ganancias
<ul style="list-style-type: none">• Suma el Fan Factor de ambos jugadores.• Divide el resultado entre 2 y suma +1 por cada Touchdown anotado.• Multiplica por 10k.

El **Mejor Jugador** del Encuentro "**MVP**" se elegirá de entre 3 jugadores que hayan participado en el encuentro y con 1d3 se determinará que miniatura/jugador obtiene el MVP, seguidamente se apuntará dicha ganancia de experiencia en el ACTA.

Jornadas y Divisiones ←---- (Esta parte variara dependiendo del número de participantes)

La Liga constará de 7 JORNADAS más Play-Off. El primer rival se asignará de manera aleatoria.

Habrà DOS divisiones con todos los entrenadores.

La 6ª y 7ª JORNADA se jugarán por sorteo de entrenadores de la División ORO contra los entrenadores de la División PLATA

Pasando a Play-Off los **4 mejores clasificados** de la fase regular de cada división (ósea 8).



Play-Off

Pasaran a Cuartos de Final los 8 mejores, en este primer partido **se curara las LPPE** a todos los entrenadores que estuvieran lesionados, **pero** en Semifinales y Final los jugadores **arrastraran sus LPPE**.

En caso de empate al término de las dos partes del partido se procederá **a una prórroga de dos tiempos de 6 turnos cada uno con la particularidad** de que **no se reponen las segundas oportunidades**. Volverá a recibir el que empezó recibiendo al comienzo del partido y se jugará este tiempo extra.

Si persiste el empate, se jugara a **touchdown de oro** = se tirará para ver quien inicia el juego como Receptor o como Lanzador. **El que comenzó siendo Receptor del balón tiene 6 turnos para marcar, si no lo consigue en esos 6 turnos o si su rival marca... el Receptor pierde el partido.**

Puntos de la Liga

·Victoria: 3 puntos

·Empate: 1 punto

·Derrota: 0 puntos

·**Conceder el partido:** 0 puntos y ese Entrenador pierde automáticamente por un touchdowns de diferencia además de no ganar ni experiencia, ni MVP, ni ingresos, **además** su jugador con más experiencia perderá 2 puntos de experiencia puediendo perder la última subida que obtuvo (tirar la toalla no le sentó bien a ese jugador). Igualmente también excluye al Entrenador de ir a los sorteos de final de Liga

ENTENDAMOS que cuando un Entrenador **invierte su tiempo "disponible"** en quedar con otro Entrenador, para jugar, es muy molesto gastar tiempo para dejar un partido a medias, por ese motivo se **penaliza tanto** la CONCESIÓN. Ya sabéis que en caso de no poder quedar (por causa justificada) existe la figura del Entrenador Mercenario.

·Si un entrenador no se presentara o llegara más de 30 minutos tarde (sin motivo justificado), su rival ganará 2-0

·En el supuesto de que se pasara el plazo de la jornada sin que ambos Entrenadores hubieran quedado se les dará a ambos por un empate a 0 sin ganar ni experiencia, ni MVP, ni ingresos (**a no ser** que uno de los Entrenadores demostrase que su oponente no hecho nada por quedar, en ese caso se aplica la norma de conceder).

Los criterios para establecer la clasificación, en caso de empate a puntos, serán los siguientes:

El gestor de LIGAS utiliza la siguiente fórmula:

$$2*(TDF-TDC)+HF-HC$$

PREMIOS

Del 100% de lo ingresado en concepto de inscripción se destinará a el **regalo de la liga**, a **sorteos** de cosillas de Blood Bowl y a **los trofeos** del:

- Campeon.
- Subcampeon.
- 3er Clasificado.

Si la Liga llegara a 24 participantes, habrá diplomas conmemorativos para los entrenadores y jugadores más destacados:

- Entrenador mejor clasificado.
- Entrenador stunty mejor clasificado.
- Cuchara de Palo.
- Jugador con más bajas.
- Jugador con más touchdowns.

TODO ENTRENADOR que **CONCEDA** un partido o que **ABANDONE** la LIGA (sin causa de peso) quedara excluido de los **SORTEOS**.
