**KINGDOM BOWL 2024**  
**SABADO 13 de JULIO de 2024.**  
  
  
  
LUGAR DEL TORNEO:  
**KINGDOM WARGAMES**  
Calle Arroyo de la Elipa, 12, Madrid  
  
  
  
15 € Inscritos en la NAF  
18 € NO inscritos en la NAF  
18 € 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 apuntarse en este foro, rellenar de forma correcta el roster en la Aplicación **BBTorunaments** (Enorme nuestro EU4ICO!!!) y realizar el pago en la siguiente cuenta, o BIZUM a BARBANCHO (**656 28 51 35**),  **indicando vuestro NICK.**  
  
Entidad: BBVA  
Titular: Miguel A. Barbancho  
Nº cuenta: **ES73 0182 1642 0202 0851 2746**  
Concepto: OLD WORLD CUP – (vuestro NICK)  
O BIZUM... al **656285135**.  
  
\*IMPORTANTE: Limite de **50 plazas**  
Roster del Equipo en: **BBTOURNAMENTS**  
  
  
:pow: **REGLAMENTO**:pow:  
  
**FORMATO:**  
El campeonato se jugará a lo largo del sábado 13 de Julio de 2024, 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 1º 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 jugadores de clasificación parecidos.  
  
El horario de los partidos será:  
Sábado 13 de Julio  
10:00 Recepción de participantes  
• Primera Ronda. Sábado 10:15h. – 12:15h.  
• Segunda Ronda. Sábado 12:30h. - 14:30h.  
Parada a Comer  
• Tercera Ronda. Sábado 16:15h. - 18:30h.  
• Cuarta Ronda. Sábado 18:45h. – 20:45h.  
• Entrega de Premios y Sorteos. 21:00h  
  
Duración de los partidos: Entre 2 horas y 2 horas-15 minutos.  
  
No obstante la formalización de la inscripción se realizará entre las 10:00h y las 10:15h horas del sábado. Se aconseja que la gente vaya sobre las 10:00h, y no llegue todo el mundo a las 10:15h, para que podamos comenzar el torneo SIN DEMORA a las 10:15h.  
  
  
Todos los jugadores dispondrán tanto de su Hoja de Equipo, como la de todos los adversarios, en la aplicación BBTOURNAMENTS.  
<https://www.bbtournaments.es/>  
  
  
  
• 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 si su rival es 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 (2-0).  
• 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 “vieja” regla de los 4 minutos para cada turno (que podrá ser utilizada si uno de los jugadores lo pide). Se avisará 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.  
Vamos a ser muy estrictos!!!  
  
Que nadie piense que queremos sancionar a nadie por este 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.  
  
**MINIATURAS**  
Todos los equipos deberán llevar miniaturas que representen a la raza con la que juega; por favor, evitar llevar “MOÑECOS” 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 llevéis 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.

Además, los equipos sin pintar perderán automáticamente la tirada de FAMA, de Hinchas y Animadoras en todas las Patada Iniciales. Si los dos equipos están sin pintar ninguno de los dos recibirá RR o Tabla de Nuffle de los resultados de la Patada Inicial.  
  
**DADOS**   
Se regalarán 2 dados de la Kingdom Bowl. Que serán de uso obligatorio para todo el torneo.

Se podrá jugar con dados de otras Kingdom Bowl o dados de Kingdom Wargames.  
  
  
  
**PREMIOS**  
• Campeón del Torneo: Jugador con más puntos al finalizar la 4ª Ronda

• Mejor Equipo Stunty: Jugador con el equipo Stunty mejor clasificado del torneo.  
• Máximo Anotador: Jugador que más TD's anote en el transcurso del torneo.  
• Mas Bajas: Jugador que más bajas cause durante el torneo. A este efecto contarán todas las bajas que reciba el jugador adversario.

• Mejor Defensa: Jugador que menos TD's encaje a lo largo de todo el torneo.  
• Cuchara de Madera: 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 llevó 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.  
  
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.  
  
Además se sortearan múltiples productos entre todos los asistentes.  
  
  
  
**LAS REGLAS DEL TORNEO**  
  
**Equipos:**  
Las reglas del torneo, serán las usadas por la NAF.  
Con las salvedades descritas a continuación:

- Todos los equipos recibirán 1.150.000 mo para crear el equipo y adquirir incentivos.   
- Todos los equipos deberán contar con un mínimo de 11 jugadores y un máximo de 16 jugadores, incluidos Jugadores Estrella  
- Deberá contarse con 11 jugadores en el equipo antes de adquirir un Jugador Estrella  
- Con el dinero recibido se adquieren también los RR, entrenadores asistentes, animadoras, médico, fan factor, etc.  
  
Tiers y opciones de habilidades.  
  
Los equipos participantes en el torneo se estructuran en 5 diferentes tiers. Para cada tier, se ofrecen tres diferentes opciones a la hora de escoger habilidades para tus jugadores:  
  
Tier 1  
Elfos Oscuros, Elfos Silvanos, Enanos, Enanos del Caos, Hombres Lagarto, Humanos, No Muertos, Orcos  
  
A. 6 Habilidades primarias  
B. 4 Habilidades primarias + 1 secundaria  
  
Tier 2  
Amazonas, Inframundo, Nigromantes, Nórdicos, Slann, Skavens, Unión Élfica, Altos elfos  
  
A. 7 Habilidades primarias  
B. 5 Habilidades primarias + 1 secundaria  
  
Tier 3  
Caos, Khorne, Nobles Imperiales, Nurgle, Orcos Negros, Reyes Funerarios  
  
A. 7 Habilidades primarias + 1 secundaria  
B. 5 Habilidades primarias + 2 secundarias  
  
Tier 4  
Alianza del Viejo Mundo, Renegados del Caos, Vampiros  
  
A. 8 Habilidades primarias + 1 secundaria  
B. 6 Habilidades primarias + 2 secundarias  
  
Tier 5  
Goblin, Halfling, Ogros, Snotlings, Gnomos  
  
A. 8 Habilidades primarias + 2 secundarias  
B. 6 Habilidades primarias + 3 secundarias  
C. 6 Habilidades primarias + Acceso a 1 jugador estrella  
  
  
PARA TODOS LOS TIERS: Un único jugador de cada equipo podrá acumular 2 habilidades primarias.  
Si acumulas dos habilidades primarias, cuenta como secundaria (esto significa que los equipos con el set de habilidades A no pueden acumular habilidades).  
  
  
**- Incentivos permitidos.**  
Todos los equipos pueden adquirir, con el dinero inicial, los siguientes incentivos (siempre que estén permitidos para su raza según el manual, no me preguntéis si los humanos pueden meter novatos embravecidos):  
  
• Halfling Master Chef 0-1 (300k, entrenadores halfling a 100k)  
• Ayudantes de entrenador y animadoras (10k)  
• Barriles Bloodweiser 0-2 (50k cada uno)  
• Sobornos 0-3 (100k, equipos con la regla Bribery and Corruption, a 50k)  
• Médico Ambulante 0-2 (100k)  
• Asistente de la Morgue (Igor) 0-1 (100k)  
• Doctor de la Peste 0-1 (100k)  
• Novatos embravecidos 0-1 (100k)  
  
IMPORTANTE:  
Los sobornos NO podrán usarse para protestar la expulsión de un jugador con la habilidad de FURTIVO, y sea visto por el colegiado cometiendo una falta, independientemente si el soborno ha sido comprado o se consiguió mediante evento de patada inicial, pero si podrá usarse para un jugador que sea arma secreta y tenga la habilidad de FURTIVO para evitar la expulsión al finalizar una entrada, tras una falta no.  
Si se podrá usar el Soborno para evitar la expulsión de un jugador sin la habilidad de FURTIVO y vaya a ser expulsado por cometer una falta.  
  
Todos los equipos deberán contar con una contratación mínima de 11 jugadores antes de contratar a un Jugador Estrella.  
  
**Puntuación**  
Aquí se explica cómo funcionará el sistema de puntuación en el evento. Éste será el factor que decidirá quién será el campeón. Los equipos se ordenarán en el ranking usando estos factores: Puntos de torneo, Puntos del Rival, TD a favor, Bajas a favor, TD en contra, Bajas en contra, TD Netos, Bajas Netas, aleatorio.  
  
El sistema de puntos de torneo es el siguiente:  
• Victoria por 2 o más TDs: **10 puntos**  
• Victoria por 1 TD: **9 puntos**  
• Empate: **4 puntos**  
• Derrota por 1 TD: **1 punto**  
• Derrota por 2 o más TDs: **0 puntos**  
• Concedido: **-15 puntos**  
  
**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. Aun así, los médicos son útiles para recuperar heridos durante el partido.  
  
**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 esta 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.