

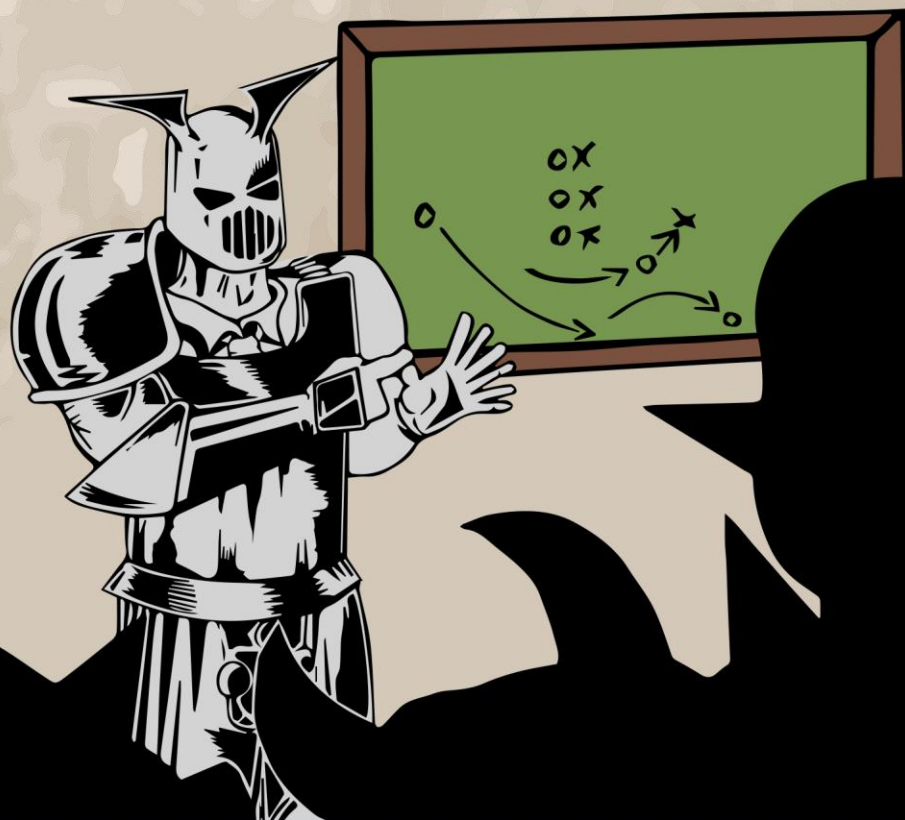


# NAF

## REGULATIONS FOR TOURNAMENTS 2025

Reglas y Directrices para Torneos de  
Blood Bowl Aprobados por la NAF

Efectivas desde el 1 de Enero 2025



VISIT US AT [WWW.THENAF.NET](http://WWW.THENAF.NET)



# Reglamentos de la NAF para Torneos 2025

## 1 CONTENIDO

1	Contenido.....	1
2	Introducción.....	3
2.1	Propósito .....	3
2.2	Alcance .....	3
2.3	Documentos que conforman Blood Bowl .....	3
2.4	Abreviaturas .....	3
2.5	Personal relevante de la NAF .....	3
2.6	El Organizador del Torneo .....	4
3	Actualizaciones y cambios respecto a versiones anteriores .....	4
3.1	Nuevo formato del documento .....	4
3.2	Cambios de 2024 para la aprobación NAF .....	4
4	Aprobación de torneos .....	5
4.1	Antes de enviar una solicitud de torneo .....	5
4.1.1	Listados de torneos NAF .....	5
4.1.2	Fechas en conflicto .....	5
4.1.3	Fecha límite para la presentación .....	5
4.2	Solicitar la sanción de un torneo .....	5
4.2.1	Formulario de envío en línea .....	5
4.2.2	Proceso de aprobación .....	6
4.3	Requisitos de aprobación .....	6
4.3.1	Acceso al torneo .....	6
4.3.2	Torneos por invitación .....	6
4.3.3	Razas disponibles .....	7
4.3.4	Raza adicional: Slann .....	7
4.3.5	Variantes de Blood Bowl .....	8
4.3.6	Reglas personalizadas .....	8
4.3.7	Directrices y restricciones para reglas personalizadas .....	8
4.3.8	Clasificación por niveles de razas .....	9
4.3.9	Inclusión de Jugadores Estrella .....	9
4.3.10	Eventos especializados y clásicos .....	9
4.4	Torneos en línea .....	10
5	Operaciones durante el día del torneo .....	10
5.1	Software de torneos y administración .....	10



5.1.1	Importancia del software para torneos .....	10
5.1.2	Hojas de puntuación y mantenimiento de registros .....	10
5.1.3	Pruebas y estabilidad .....	11
5.2	Sistemas de puntuación .....	11
5.2.1	Elección del sistema de puntuación .....	11
5.2.2	Desempates .....	11
5.3	Emparejamiento de partidos .....	11
5.3.1	Sistema Suizo .....	11
5.3.2	Sistemas alternativos de emparejamiento .....	12
5.3.3	Emparejamientos iniciales .....	12
5.3.4	Incorporaciones tardías .....	12
5.3.5	Partidos no jugados y retiros .....	12
5.3.6	Errores y ajustes .....	12
5.3.7	Participación y clasificaciones .....	12
5.4	Árbitros .....	12
5.5	Sede de juego .....	13
5.6	Equipamiento .....	13
5.6.1	Miniaturas .....	13
5.6.2	Dados .....	13
5.6.3	Campos .....	13
5.6.4	Relojes .....	13
5.6.5	Mesas y sillas .....	14
5.7	Requisitos post-torneo .....	14
5.8	Consideraciones para torneos grandes .....	14
5.8.1	Requisitos de la sede .....	14
5.8.2	Seguridad y obligaciones legales .....	15
5.9	Competiciones por equipos .....	15
6	Normas de conducta y políticas del evento .....	15
6.1	Código de conducta .....	15
6.2	Disputas y apelaciones .....	15
6.3	Medios y privacidad .....	16
7	Regalos de la NAF .....	16
7.1	NAF Gifts .....	16
7.2	Trofeos individuales .....	16
7.3	Trofeos de equipo de la NAF .....	17



## 2 INTRODUCCION

### 2.1 Propósito

La NAF actúa como el organismo internacional de sanción de torneos de Blood Bowl, con el objetivo de ofrecer una experiencia consistente y agradable para jugadores de todo el mundo. Estas regulaciones proporcionan un marco para garantizar un enfoque estandarizado en la organización de torneos, al mismo tiempo que permiten cierta flexibilidad para personalizaciones locales. Al seguir estas directrices, los organizadores de torneos, árbitros y jugadores pueden participar en eventos que mantengan la calidad e integridad que se espera de los torneos sancionados por la NAF.

### 2.2 Alcance

Las Regulaciones Generales de la NAF funcionan en conjunto con las reglas oficiales del juego Blood Bowl de Games Workshop. Se aplican a todos los torneos sancionados por la NAF, incluyendo las variantes aprobadas del juego Blood Bowl, y cualquier desviación de estas regulaciones requiere la aprobación previa de la NAF.

En situaciones que no estén explícitamente cubiertas por las regulaciones específicas del torneo, estas Regulaciones Generales de la NAF servirán como referencia principal. Ciertas regulaciones específicas de competencias pueden ser definidas por otros Comités de la NAF y se mencionan dentro de este documento, con enlaces a recursos externos cuando corresponda.

Las leyes nacionales del país anfitrión tienen prioridad sobre estas regulaciones en todos los casos.

### 2.3 Documentos que conforman Blood Bowl

Los siguientes documentos constituyen el conjunto de reglas oficiales para Blood Bowl 2020 (BB2020) y deben respetarse en todos los torneos sancionados por la NAF:

- Las reglas incluidas en la caja básica de BB2020 o proporcionadas con variantes oficiales como Dungeon Bowl, Sevens o Gutter Bowl.
- Cualquier regla suplementaria publicada por Games Workshop, como las revistas Spike, Almanques y las reglas que acompañan lanzamientos de productos (por ejemplo, paquetes incluidos con Jugadores Estrella).
- El documento "Equipos de Leyenda" (Teams of Legend), publicado y alojado por Games Workshop.
- Las Erratas y los Comentarios de los Diseñadores (comúnmente conocidos como las FAQ) publicados por Games Workshop.

### 2.4 Abreviaturas

- NC Coordinador Nacional
- RC Coordinador Regional
- TD Director de Torneos
- TO Organizador del Torneo



## 2.5 Personal relevante de la NAF

Dependiendo de tu ubicación, varios miembros del personal de la NAF están disponibles para ayudarte con el proceso de sanción de torneos. Encuentra una visión general en el sitio web del personal de la NAF.

Aunque no es un requisito, se recomienda encarecidamente que el Organizador del Torneo (TO) se comuniquen con el Coordinador Regional (RC) o el Coordinador Nacional (NC) responsable de la región al planificar.

Los aprobadores de torneos asisten al Director de Torneos (TD) en la sanción de eventos. Cubren diferentes áreas globales, según lo indicado en el sitio web del personal, y se pueden contactar para resolver preguntas sobre el proceso de aprobación o para consultar el estado de la solicitud del torneo.

Finalmente, el TD coordina el proceso general de aprobación, proporciona directrices generales y asiste en la planificación de eventos más grandes. El Organizador del Torneo (TO) puede contactar libremente al TD con preguntas generales o si surge algún problema.

## 2.6 El Organizador del Torneo

El Organizador del Torneo (TO) es la persona, asociación u organización privada responsable de la organización de un torneo sancionado por la NAF. Los TO pueden solicitar la ayuda de su RC (Coordinador Regional) o NC (Coordinador Nacional), quienes pueden proporcionar asesoramiento sobre cualquier aspecto del torneo. Aunque no es obligatorio que el RC o NC asistan al torneo, se recomienda siempre que sea posible. En casos que requieran orientación adicional, el RC o NC pueden escalar preguntas o procedimientos a funciones superiores de la NAF.

Aunque el RC o NC pueden ofrecer consejos y apoyo, el TO es, en última instancia, responsable de garantizar el buen desarrollo del evento. Esto incluye la planificación, el cumplimiento de normativas y la presentación de informes posteriores al torneo.

Las responsabilidades clave del TO incluyen:

- Preparar y publicar un conjunto claro de reglas para el torneo.
- Asegurar la disponibilidad del personal y equipo necesario para el evento.
- Registrar correctamente el torneo en el sitio web de la NAF para su aprobación.
- Cumplir con el Código de Conducta y las Regulaciones de Privacidad de la NAF.
- Garantizar el cumplimiento de las leyes nacionales en el país anfitrión.
- Supervisar el trabajo de los árbitros durante el torneo.
- Ingresar con precisión los resultados y detalles del torneo en el sitio web de la NAF después del evento.

Guías sobre todos los aspectos para organizar un torneo, incluidas instrucciones paso a paso y materiales complementarios de lectura, están disponibles en el sitio web de la NAF.

# 3 ACTUALIZACIONES Y CAMBIOS DE VERSIONES ANTERIORES



### 3.1 Nuevo Formato de Documento

Este nuevo documento consolida todas las publicaciones anteriores en una única fuente integral de información. Integra contenido del anterior Documento de Aprobación de Torneos, las Reglas Anuales de la NAF para Torneos y varias publicaciones de la NAF y el Comité de Ética. Además, incluye directrices ampliadas para las operaciones durante el día del torneo, abarcando aspectos como emparejamientos de partidos, consideraciones sobre el lugar del evento, organización, conducta y responsabilidades de los árbitros. El nuevo formato tiene como objetivo simplificar el acceso a la información relevante, garantizando claridad y consistencia para todos los TOs y participantes.

### 3.2 Cambios de 2024 para la Aprobación de la NAF

Se han introducido pocos cambios en la edición de este año que afectan al proceso de aprobación de la NAF. Basándose en experiencias y comentarios de los TOs, ahora se permite mayor flexibilidad en cuanto a ajustes en los costos de los Jugadores Estrella y restricciones en su disponibilidad para razas específicas. Por ejemplo, los TOs pueden optar por aplicar un impuesto de TV a Bomber Dribblesnot o prohibir a Skitter Stab-Stab para los Enanos del Caos, siempre y cuando estos ajustes se comuniquen claramente en las reglas del torneo.

También se han realizado actualizaciones adicionales a las directrices para Torneos Invitacionales, con el objetivo de alinearse con los principios generales de equidad y accesibilidad.

## 4 APROBACIÓN DEL TORNEO

### 4.1 Antes de Enviar una Solicitud de Torneo

#### 4.1.1 Listados de Torneos de la NAF

Antes de solicitar la aprobación de un torneo, el TO debe familiarizarse con el proceso de aprobación. Para los organizadores primerizos, se recomienda consultar las guías en el sitio web de la NAF.

Para enviar un torneo, el TO debe tener una cuenta activa de miembro de la NAF y acceso al área de miembros. Esta área proporciona una lista de todos los torneos aprobados a nivel mundial, pasados y futuros. El TO puede usar este recurso para identificar fechas disponibles para su evento, pero debe tener en cuenta que algunos torneos enviados pueden no haber sido aprobados aún y, por lo tanto, no ser visibles.

El TO también puede encontrar inspiración para diseñar conjuntos de reglas o clasificar razas a partir de torneos establecidos. Ejemplos destacados están listados en el sitio web de la NAF.

#### 4.1.2 Fechas en Conflicto

Para evitar la competencia entre entrenadores locales, no se aprobarán torneos programados para el mismo día si están en proximidad cercana entre sí. La definición de "proximidad cercana" varía según la región; el TO debe ponerse en contacto con su Coordinador Regional (RC) o Coordinador Nacional (NC) para aclaraciones sobre las reglas locales.

Si ocurre un choque de este tipo, el aprobador o el Director de Torneo (TD) consultará con los organizadores y/o RC para tomar una decisión final. Algunos torneos con alcance nacional o internacional (por ejemplo, la Copa del Mundo, Eurobowl, Majors o Nacionales) pueden recibir una esfera de conflicto que se extiende por su país o continente. Por ejemplo, durante el Campeonato NAF (NAFC), no deben programarse otros torneos británicos hasta que se agoten las entradas para el NAFC.





### 4.1.3 Plazo de Presentación

Los torneos deben enviarse al menos ocho semanas antes del evento. Esto garantiza tiempo suficiente para la aprobación adecuada, posibles ajustes, y da a los entrenadores un aviso adecuado para planificar su participación. Si el TO no puede cumplir con este plazo debido a circunstancias imprevistas, debe ponerse en contacto inmediatamente con el equipo de aprobación o el TD para informarlos.

## 4.2 Solicitud de Aprobación de un Torneo

### 4.2.1 Formulario de Envío en Línea

Una guía detallada sobre cómo agregar un nuevo torneo al sitio y registrar todos los datos relevantes está disponible en el sitio web de la NAF.

Al agregar un nuevo torneo en el área de miembros, el TO debe incluir todos los detalles relevantes sobre las reglas del torneo, incluidas las reglas locales. También se deben proporcionar enlaces a sitios web externos o foros si están disponibles. Se recomienda encarecidamente que el TO proporcione un resumen de las reglas en el campo "Información".

Una vez enviado, el torneo debería aparecer con la fecha respectiva bajo "Tus Torneos". El estado en la columna derecha mostrará "NUEVO". En esta etapa, el torneo no será visible para el resto de los miembros.

### 4.2.2 Proceso de Aprobación

El equipo de aprobación, dirigido por el Director de Torneo (TD), revisará los detalles del torneo enviado. Si el torneo cumple con todos los requisitos, será aprobado. Si surgen problemas, el TO puede esperar ser contactado con preguntas o comentarios. Una vez aprobado, el estado del torneo cambiará a APROBADO y será visible para todos los miembros.

Se anima al TO a ponerse en contacto con el equipo de aprobación o el TD si no se recibe retroalimentación dentro de las dos semanas posteriores al envío.

Una vez aprobado el torneo, el TO podrá anunciarlo como oficialmente sancionado por la NAF. Además de la diversión habitual de Blood Bowl, los partidos jugados en torneos sancionados por la NAF contarán para el ranking de la NAF de los participantes y se registrarán en la base de datos oficial de juegos.

## 4.3 Requisitos de Aprobación

### 4.3.1 Acceso al Torneo

El requisito más importante es que el torneo debe estar abierto a todos los miembros de la NAF. Esto significa que cualquier persona que se inscriba y pague antes de la fecha límite de registro, siempre que haya plazas disponibles, debe ser aceptada para participar. Los organizadores pueden seleccionar a los participantes según su método preferido, como "primer llegado, primer servido" o un sistema de lotería, pero este proceso debe ser completamente transparente.

Los organizadores de torneos pueden restringir el acceso solo a miembros de la NAF y requerir que los no miembros se inscriban en la membresía de la NAF en el evento.

La única excepción a este requisito se aplica a los lugares que prohíben la entrada de personas menores de la edad adulta, como tabernas o cervecerías. Negar el acceso a miembros menores de edad de la NAF en estos casos se considera fuera del control del organizador.



### 4.3.2 Torneos Invitacionales

Los torneos invitacionales, donde la participación está restringida o los asistentes son seleccionados por el organizador, generalmente no son elegibles para la sanción de la NAF. Sin embargo, pueden otorgarse excepciones a discreción del Director de Torneo (TD) si se cumplen ciertos criterios.

Los torneos en los que los equipos son seleccionados para representar naciones o regiones pueden calificar para la aprobación, siempre que el procedimiento de selección se discuta públicamente y se alcance un amplio consenso dentro de la comunidad, como a través de los foros de la NAF u otros canales. Además, estos eventos deben seguir siendo fundamentalmente abiertos, incluyendo un torneo completamente abierto junto con el evento basado en selección, con una capacidad comparable.

Los torneos de Campeonato Nacional o eventos que representen un fin de semana de finales para la Serie de Torneos de la NAF también son elegibles para la aprobación, incluso cuando la clasificación restrinja la participación.

Cada nación está limitada a un torneo invitacional por año, excepto el EuroBowl/EuroOpen, que no cuenta para esta limitación.

### 4.3.3 Razas Disponibles

Los 29 equipos de la siguiente lista deben estar permitidos para participar en el torneo:

Amazon	Gnome	Lizardman	Shambling Undead
Black Orc	Goblin	Necromantic Horror	Skaven
Chaos Chosen	Halfling	Norse	Snotling
Chaos Dwarf	High Elf	Nurgle	Tomb King
Chaos Renegade	Human	Ogre	Underworld Denizen
Dark Elf	Imperial Nobility	Old World Alliance	Vampire
Dwarf	Khorne	Orc	Wood Elf
Elven Union			

Se pueden hacer excepciones para los torneos en línea organizados en plataformas donde no se implementan todas las razas. Tales excepciones son otorgadas a discreción del TD.

Si se publican cambios en los rosters existentes antes del lanzamiento de la siguiente revisión anual de la NAF, los organizadores pueden optar por incluir ya sea las versiones antiguas o las actualizadas. La versión seleccionada debe ser claramente indicada en el conjunto de reglas del torneo. Generalmente, los nuevos rosters se vuelven obligatorios después de la publicación de la revisión anual de la NAF.

Los TOs pueden optar por incluir razas no aprobadas por la NAF en su evento. Sin embargo, los entrenadores que utilicen estas razas, así como sus oponentes, no ganarán puntos en el ranking de la NAF, ya que los rankings solo incluyen las razas aprobadas mencionadas arriba, y los resultados de los partidos respectivos no serán registrados. Se recomienda a los TOs que consideren cuidadosamente la posible inconveniencia que esto puede suponer para los participantes antes de decidir permitir tales equipos en su torneo.

### 4.3.4 Raza Adicional de Slann

Los Slann son un equipo histórico que no aparece en BB2020. La NAF recomienda que incluyan esta raza en los torneos, pero no es obligatorio.





Los Slann son una antigua raza de viajeros espaciales varados en nuestro planeta hace muchas eras. Después de darse cuenta de que el rescate nunca llegaría, se asentaron en Lustria y esclavizaron a sus vecinos hombre lagarto. Mientras la mayoría de los Slann prefieren volverse gordos y perezosos mientras los siervos reptilianos hacen sus mandados, algunos de la generación más joven todavía disfrutan un poco de Blood Bowl. Los Slann no tienen un juego de pase digno de mención, pero su habilidad para saltar, zambullirse e interceptar no tiene comparación.

QTY	Position	Cost	MA	ST	AG	PA	AV	Skills & Traits	Pri	Sec
0-16	Lineman	60,000	6	3	3+	4+	9+	Pogo Stick, Very Long Legs	G	AS
0-4	Catchers	80,000	7	2	2+	4+	8+	Diving Catch, Pogo Stick, Very Long Legs	GA	SP
0-4	Blitzers	110,000	7	3	3+	4+	9+	Diving Tackle, Jump Up, Pogo Stick, Very Long Legs	GAS	P
0-1	Kroxigor	140,000	6	5	5+	-	10+	Bonehead, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Prehensile Tail, Thick Skull	S	GA
<b>0-8 Team Re-rolls:</b> 50,000 gold pieces each								<b>Tier:</b> 2		
<b>Special Rules:</b> Lustrian Superleague								<b>Apothecary:</b> YES		

#### 4.3.5 Variantes de Blood Bowl

Tres conjuntos de reglas oficialmente lanzados como variantes — Blood Bowl Sevens, Dungeon Bowl y Gutter Bowl — son compatibles para jugar en torneos. Los torneos que utilicen estos conjuntos de reglas deben basar sus reglas en los respectivos libros de reglas oficiales, de manera similar a los torneos estándar de Blood Bowl. Además de estas, varias otras variantes de reglas son reconocidas por la NAF y son elegibles para jugar en torneos.

La lista completa de variantes reconocidas incluye:

Blood Bowl 2020	Sevens	Dungeon Sevens	Specialist
Classic	Gutter Bowl	Deathbowl	Draft
Online	Dungeon Bowl	Deathbowl Sevens	Beach Bowl
			Street Bowl

Más detalles sobre estas variantes se pueden encontrar en el sitio web de la NAF en la sección de variantes.

Es importante destacar que actualmente no hay planes para introducir equipos de Dungeon Bowl multirraciales. En su lugar, los juegos pueden jugarse usando equipos estándar o el tipo de equipo genérico "Dungeon Bowl", que sirve como representación de todos los equipos multirraciales. El uso de equipos estándar se considera una desviación preaprobada de las reglas publicadas de Dungeon Bowl.

#### 4.3.6 Reglas Personalizadas

Las variaciones de reglas personalizadas en torneos están permitidas e incluso se fomentan para dar a cada evento su carácter único. Sin embargo, las modificaciones al conjunto de reglas estándar deben



aplicarse con moderación para asegurar una experiencia equilibrada y agradable para todos los participantes.

Si un TO desea introducir reglas personalizadas, estas deben ser claramente expuestas durante el proceso de presentación. También se recomienda discutir cualquier cambio propuesto con el RC, NC o un miembro del equipo de aprobación antes de la presentación. La aprobación de cualquier variación de reglas depende finalmente de la discreción de los aprobadores y del TD.

#### 4.3.7 Directrices y Restricciones para Reglas Personalizadas

Al diseñar un conjunto de reglas personalizado, deben observarse las siguientes restricciones y directrices. El incumplimiento de estos requisitos puede resultar en la denegación de la sanción del torneo, y cualquier intento de eludirlos podría llevar a la descalificación. Además, si se encuentra que un torneo ha implementado reglas significativamente diferentes a las que fueron presentadas para su aprobación, la NAF se reserva el derecho de invalidar los resultados del torneo.

- a) **Modificaciones de Listas de Jugadores:** No se permiten cambios en las 30 listas de equipos oficiales, incluyendo asignaciones de jugadores, costos, estadísticas iniciales y habilidades iniciales.
- b) **Mecánicas Básicas:** Las mecánicas básicas del juego deben mantenerse intactas. Se prohíben alteraciones como volver a tirar un reroll, pasar automáticamente una tirada o forzar a un oponente a volver a tirar una tirada exitosa.
- c) **Reglas de Habilidades Básicas:** Las reglas que rigen las habilidades no pueden ser alteradas. No se deben prohibir habilidades (por ejemplo, Líder) ni combinaciones de habilidades (por ejemplo, Sneaky Git y Dirty Player).
- d) **Incentivos:** Aunque los incentivos pueden ser incluidos o excluidos selectivamente a discreción del TO, se recomienda que aquellos que ayuden a los equipos "Stunty" (por ejemplo, Sobornos, Chef Maestro) estén disponibles para mantener su competitividad.
- e) **Equilibrio:** Las modificaciones personalizadas no deben afectar drásticamente el equilibrio entre razas. Sin embargo, se permiten incentivos moderados para equipos menos competitivos, siempre que no interrumpan excesivamente el equilibrio.
- f) **Tablas de Kick-Off y Clima:** Se permite la personalización de las tablas de inicio o clima, así como la inclusión de Jugadores Estrella personalizados. Sin embargo, estos cambios deben abordarse con cautela. Si se consideran demasiado transformadores o desequilibrados, el equipo de aprobación o el TD pueden solicitar modificaciones o negar la sanción.
- g) **Estructura del Torneo:** No se permiten eventos que limiten las razas a grupos específicos (por ejemplo, equipos Stunty solo jugando contra otros equipos Stunty). Cualquier raza debe poder jugar contra cualquier otra raza en un torneo NAF.
- h) **Excepciones Temáticas:** El TD puede permitir excepciones a algunas restricciones si se proporciona una justificación temática clara y se preserva el equilibrio del juego. Tales excepciones deben ser discutidas y aprobadas antes de cualquier anuncio público.
- i) **Reglas Inusuales o Severas:** En casos raros en los que se considere que una regla o convención es excesivamente incómoda o severa para el juego de torneo, pueden hacerse excepciones. Ejemplos incluyen el Procedimiento Ilegal de ediciones anteriores y la regla de "Demasiados Jugadores" (p. 40, libro de reglas de Blood Bowl 2020). Estas excepciones son excepcionales y no deben asumirse sin la aprobación previa del TD.

#### 4.3.8 Clasificación de Razas

Muchas reglas de torneos introducen estructuras de clasificación para proporcionar incentivos a razas menos competitivas. Estos incentivos pueden incluir presupuestos más altos, habilidades adicionales, acceso a Jugadores Estrella u otros beneficios. Los TO pueden optar por utilizar la clasificación proporcionada en el libro de reglas oficial y las preguntas frecuentes (FAQs) o implementar una



clasificación personalizada diseñada por ellos. Los TOs a largo plazo o recurrentes deben tener en cuenta que la clasificación personalizada basada en ediciones anteriores puede no ser adecuada y debe reflejar en su lugar los porcentajes de victorias y los datos de rendimiento de la edición actual.

#### 4.3.9 Incentivos de Jugadores Estrella

Los TO tienen plena discreción para decidir qué Jugadores Estrella están disponibles como inducimientos. Pueden optar por prohibir todos los Jugadores Estrella, permitir solo algunos específicos, restringirlos a ciertos niveles (por ejemplo, equipos "Stunty") o razas, reducir el número de habilidades otorgadas cuando se contrata a un Jugador Estrella, o imponer un impuesto al presupuesto para su uso. Sin embargo, las estadísticas básicas de los Jugadores Estrella, incluidas sus habilidades y estadísticas, no pueden ser alteradas. Además, todas las habilidades especiales asociadas con los Jugadores Estrella deben permanecer intactas.

Los TO también pueden crear Jugadores Estrella personalizados, ya sea además de o en lugar de los oficiales. Los Jugadores Estrella personalizados deben diseñarse cuidadosamente para asegurarse de que no rompan el equilibrio del juego ni alteren significativamente el balance de razas. El equipo de aprobación y el TD se reservan el derecho de rechazar Jugadores Estrella personalizados demasiado poderosos. Si un Jugador Estrella personalizado está basado en un Jugador Estrella regular actual o clásico, se recomienda alterar su nombre para evitar confusión.

#### 4.3.10 Eventos Especiales y Clásicos

Si un torneo no cumple con algunos de los requisitos estándar, aún puede ser aprobado a discreción del TD, pero será clasificado como un evento "Especial". Al igual que con otros variantes, los rankings de los eventos Especiales se mantendrán separados de los rankings regulares de Blood Bowl.

Los TO también pueden optar por realizar torneos utilizando conjuntos de reglas desactualizados, como LRB6, CRP o BB2016. Estos torneos serán tratados como una forma adicional de variante y se les asignará una designación "Clásica". Para tales eventos, los organizadores deben utilizar el documento(s) de reglas relevantes correspondientes a la versión del juego elegida como base para el torneo.

### 4.4 Torneos en Línea

Los torneos organizados en plataformas en línea como FUMBBL o Blood Bowl 3 son elegibles para la aprobación de la NAF y pueden ser enviados de la misma manera que los torneos tradicionales de mesa. Todas las reglas generales del torneo, incluidas las restricciones sobre conjuntos de reglas y formatos, se aplican de igual manera a los torneos en línea, garantizando consistencia en todos los eventos sancionados por la NAF.

Para evitar conflictos de programación, es esencial planificar los torneos en línea en coordinación con los eventos oficiales en línea de la NAF. Se recomienda que los TO se pongan en contacto con los administradores de la NAF en la plataforma en la que planean organizar su evento para recibir ayuda con la configuración y programación del torneo. La información de contacto de estos administradores se puede encontrar en la página del personal de la NAF.

Al igual que con otras variantes, los resultados de los torneos en línea se registrarán en un sistema de clasificación distinto, separado de las clasificaciones de mesa. Los ganadores de los torneos en línea no son elegibles para recibir trofeos de la NAF, pero aún serán reconocidos en la página del torneo y de los entrenadores.



## 5 OPERACIONES EN EL DÍA DEL TORNEO

### 5.1 Software de Torneos y Administración

#### 5.1.1 Importancia del Software de Torneos

Un software eficiente y confiable es un componente crucial para organizar un torneo exitoso, especialmente para manejar puntajes, emparejamientos, clasificaciones e informes posteriores al evento. Si bien es técnicamente posible organizar un torneo con papel y lápiz, el uso de software de puntuación para torneos ofrece ventajas significativas en términos de precisión, rapidez y facilidad de uso.

El software de puntuación para torneos simplifica muchos aspectos logísticos de la organización del evento. Estas herramientas pueden generar emparejamientos para cada ronda, aplicar automáticamente los desempates, clasificar a los jugadores según criterios predefinidos y proporcionar estadísticas detalladas para los participantes, organizadores e informes posteriores al evento.

El sitio web de la NAF proporciona una lista de software de puntuación recomendado, diseñado específicamente para torneos de Blood Bowl. Estas herramientas son fáciles de usar y están diseñadas para adaptarse a los requisitos específicos de los eventos de la NAF. Muchos permiten la generación de archivos XML, lo que facilita la carga de los resultados en el sitio web de la NAF, reduciendo significativamente el riesgo de errores en la entrada de datos y agilizando el proceso de presentación de resultados.

#### 5.1.2 Hojas de Puntuación y Registro

Las hojas de puntuación, ya sean digitales o en papel, son una parte esencial de la administración del torneo, proporcionando la base para un registro preciso. Las hojas de puntuación deben indicar claramente los detalles esenciales del juego, como el número de ronda, el número de mesa, los touchdowns y las bajas para ambos jugadores. Si se utilizan hojas de puntuación en papel, ambos jugadores deben confirmarlas antes de la entrega para confirmar los resultados. Siempre que sea posible, las hojas de puntuación digitales deben permitir una verificación equivalente por parte de los participantes para garantizar la precisión.

Los organizadores deben conservar los registros digitales, incluidas las hojas de puntuación y los resultados exportados, durante al menos un año después de que se publiquen las clasificaciones. Este período de conservación permite resolver disputas o correcciones de manera efectiva. Las hojas de puntuación en papel deben conservarse durante un mínimo de un mes después de la finalización del torneo para abordar cualquier posible problema de entrada de datos.

#### 5.1.3 Pruebas y Estabilidad

Los organizadores deben probar exhaustivamente el software y los métodos de puntuación elegidos antes del evento. Las pruebas deben incluir funcionalidades clave, como la generación de emparejamientos, los mecanismos de desempate, la gestión de hojas de puntuación y las exportaciones de archivos, asegurándose de que cumplan con las necesidades del torneo. La estabilidad es crítica, y los organizadores deben prepararse para contingencias como fallos del software o problemas técnicos. Los planes de respaldo, como tener hojas de puntuación en papel o dispositivos alternativos, deben estar siempre disponibles para protegerse contra problemas inesperados.

Para mitigar los riesgos asociados con la tecnología, se recomienda a los organizadores guardar regularmente el progreso después de cada ronda, respaldar los resultados en varios dispositivos o almacenamiento en la nube y mantener materiales impresos, como listas de jugadores y hojas de puntuación, como copias de seguridad manuales.



## 5.2 Sistemas de Puntuación

### 5.2.1 Elección del sistema de puntuación

Se anima a los organizadores de torneos (TOs) a utilizar los resultados del juego (victoria, derrota o empate) como el método principal para determinar al ganador del torneo. El número de puntos otorgados por cada resultado debe ser comunicado claramente a los participantes antes de que comience el torneo. Un sistema predeterminado bien establecido es 2 puntos por una victoria, 1 punto por un empate y 0 puntos por una derrota, pero los TOs pueden elegir sistemas alternativos si se alinean con el formato y la temática del torneo. Cualquier desviación de este sistema predeterminado debe ser explícitamente indicada en las reglas del torneo para garantizar la transparencia.

Las estadísticas secundarias, como los touchdowns o las bajas, deben servir como desempates para mantener la equidad y evitar sesgar los resultados. Si bien los puntos adicionales pueden usarse para incentivar estilos de juego específicos en torneos temáticos, deben aplicarse con moderación, ya que pueden generar insatisfacción entre los participantes. Como alternativa, los TOs pueden otorgar premios secundarios por logros individuales, asegurándose de que los jugadores se sientan reconocidos sin influir en el sistema de puntuación principal.

### 5.2.2 Desempates

Los criterios de desempate deben estar claramente definidos y comunicados antes de que comience el torneo. Las opciones comunes incluyen el puntaje del oponente, las diferencias de touchdowns o bajas, los touchdowns marcados o otros criterios objetivos. Si bien se permiten desempates personalizados, estos deben alinearse estrechamente con la temática del torneo y ser completamente transparentes para los participantes. Los TOs deben considerar cuidadosamente el impacto de los desempates no estándar sobre la equidad y la satisfacción de los jugadores.

## 5.3 Emparejamientos de Partidos

### 5.3.1 Sistema Suizo

El sistema suizo es el sistema de emparejamiento predeterminado para los torneos NAF y está diseñado para emparejar a los jugadores con puntuaciones similares a lo largo de varias rondas, asegurando una experiencia competitiva y equilibrada. Los TOs que utilicen el sistema suizo deben anunciar el número de rondas con anticipación y asegurarse de que ningún jugador se enfrente dos veces al mismo oponente. En caso de que el número de jugadores sea impar y no se pueda asignar un oponente, un jugador puede recibir un descanso, ganando puntos equivalentes a una victoria, salvo que se indique lo contrario en las reglas del torneo. Para mantener la equidad, un jugador no puede recibir más de un descanso durante el torneo.

### 5.3.2 Sistemas de Emparejamiento Alternativos

Los TOs pueden utilizar sistemas de emparejamiento alternativos, siempre que envíen las reglas para su revisión y reciban la aprobación del TD. Dichos sistemas deben emparejar a los jugadores de manera objetiva, justa y reproducible, asegurando resultados consistentes independientemente del software o árbitros involucrados. El sistema elegido debe ser comunicado a los participantes antes de que comience el torneo y debe ser reportado al registrar el torneo con la NAF. Cualquier manipulación de los emparejamientos para favorecer a un jugador está estrictamente prohibida y debe ser reportada al RC o NC y, si es necesario, al Comité de la NAF.



### 5.3.3 Emparejamientos Iniciales

Los emparejamientos de la primera ronda generalmente se asignan al azar. Sin embargo, los TOs pueden permitir que los jugadores se desafíen entre sí para la primera ronda, siempre que esto se comunique claramente y no comprometa la equidad. Se pueden hacer ajustes si uno o más jugadores no se presentan al inicio del torneo, ya sea repitiendo la ronda o emparejando manualmente a los jugadores para minimizar los participantes sin emparejar.

### 5.3.4 Entradas Tardías

Los participantes que lleguen después del inicio de la primera ronda pueden ser excluidos, a menos que hayan proporcionado un aviso por escrito de su tardanza inevitable. Si se les admite, los jugadores tardíos pueden enfrentar sanciones o que sus resultados de la primera ronda se consideren como derrotas, según las reglas del torneo. Los TOs también pueden sustituir a un jugador ausente por otro para mantener el flujo del torneo. Todas las decisiones respecto a las entradas tardías deben ser comunicadas claramente a los jugadores afectados.

### 5.3.5 Partidos No Jugados y Retiradas

Los partidos no jugados sin justificación se consideran como concesiones por ambos jugadores, a menos que se indique lo contrario en las reglas. Los jugadores que se retiren del torneo no serán emparejados para las rondas posteriores. Si un jugador sabe con anticipación que no podrá asistir a una ronda específica, su ausencia debe ser tratada como una pérdida sin penalizaciones adicionales, a menos que se indique lo contrario. Los TOs deben asegurarse de que los resultados y emparejamientos se publiquen a tiempo y que los jugadores verifiquen sus puntuaciones antes de la siguiente ronda.

### 5.3.6 Errores y Ajustes

Si se descubren errores en las puntuaciones o en los emparejamientos, los TOs pueden hacer ajustes siempre que no retrasen excesivamente el calendario del torneo. Los errores fuera del control del TO que requieran cambios significativos en los emparejamientos publicados serán tratados a discreción del TO. Los jugadores son responsables de revisar sus puntuaciones y emparejamientos para asegurar su exactitud.

### 5.3.7 Participación y Clasificación

Los jugadores que completen menos del 50% de las rondas del torneo pueden tener sus resultados excluidos de la clasificación final, aunque seguirán siendo registrados para los rankings de la NAF y con fines históricos. Los jugadores que completen al menos el 50% de sus partidos deben tener sus resultados contados tanto en la clasificación como en los rankings de la NAF.

## 5.4 Árbitros

Los TOs pueden actuar como árbitros, especialmente en torneos más pequeños. Sin embargo, para eventos más grandes, se recomienda añadir árbitros dedicados para mantener unas operaciones eficientes y una resolución oportuna de disputas. La proporción sugerida es un árbitro por cada sesenta jugadores, incluido el TO en el conteo.

Los árbitros son responsables de garantizar que el torneo se desarrolle sin contratiempos, mantener el orden y asistir a los jugadores con consultas sobre las reglas, hojas de puntuación y gestión del tiempo. Deben coordinarse estrechamente con el TO para abordar los problemas a medida que surjan, incluyendo la resolución de disputas y el manejo de desafíos logísticos.





Antes y después del torneo, los árbitros pueden revisar las condiciones del lugar, confirmar la disponibilidad de equipos y asistir en la preparación de reglas adicionales en consulta con el TO. En casos de desacuerdo entre los árbitros y el TO, la decisión del TO prevalecerá. Los árbitros también deben confirmar la correcta finalización de cada ronda.

## 5.5 Lugar de Juego

Un lugar de juego bien organizado es esencial para una experiencia positiva en el torneo. El área de juego debe ser lo suficientemente grande para acomodar cómodamente a todos los participantes, con consideraciones para accesibilidad y movilidad, como acceso sin escaleras o rampas cuando sea necesario. Deben estar disponibles campos y relojes de repuesto en caso de que se necesiten. También se deben proporcionar instalaciones adecuadas de baños, preferentemente restringidas a los jugadores.

Debe haber un espacio organizativo dedicado donde el TO y el personal puedan gestionar la logística sin interferencias de los jugadores. Si el lugar incluye áreas comerciales o de proveedores, estas no deben invadir el espacio de juego ni interrumpir a los participantes. La iluminación, ventilación y comodidad general deben ser adecuadas para el juego prolongado, garantizando una experiencia positiva para todos los asistentes.

## 5.6 Equipos

El equipo adecuado es crucial para el buen funcionamiento de cualquier torneo. Los jugadores deben ser informados de las expectativas sobre el equipo (por ejemplo, campos) con suficiente antelación, y los TOs deben asegurarse de que el lugar esté equipado con los recursos necesarios para abordar cualquier artículo faltante o dañado.

### 5.6.1 Miniaturas

Las miniaturas deben representar claramente la raza de su equipo, con los roles posicionales fácilmente distinguibles. Aunque no es obligatorio, se recomienda que las miniaturas estén pintadas al menos con tres colores para mejorar la estética del torneo. Las miniaturas deben adherirse generalmente a tamaños entre 28mm y 32mm para garantizar la compatibilidad con los campos estándar de Blood Bowl.

### 5.6.2 Dados

Los dados utilizados en los torneos deben ser fácilmente legibles, incluso desde la distancia. Si se imprime un logo en los dados, es costumbre reemplazar el "6". Se desaconseja firmemente usar dados con logos en otros lados para evitar confusiones. Se alienta a los participantes a usar dados oficiales de Games Workshop o NAF, o dados personalizados proporcionados por el TO. Si se desea, el TO puede requerir que los participantes utilicen exclusivamente los dados designados para el torneo.

Se recomienda el uso de torres de dados, copas o tapetes para asegurar lanzamientos consistentes e imparciales. Además, los dados deben ser compartidos si lo solicita uno de los entrenadores durante un partido.

### 5.6.3 Campos

Se recomiendan campos diseñados para miniaturas de 32mm, aunque los campos más antiguos para modelos de 28mm son aceptables. Los dugouts deben tener áreas claramente marcadas para reservas, KOs, lesiones y miniaturas muertas. Incluir espacios para jugadores expulsados es opcional pero recomendable. Los dugouts también deben contar con indicadores para turnos, rerolls y otros estados



del juego. Se aconseja a los TOs proporcionar campos de repuesto para resolver cualquier problema de equipo que los participantes puedan encontrar.

#### **5.6.4 Relojes**

Los relojes de ajedrez, ya sean físicos o basados en aplicaciones, deben estar disponibles a solicitud de cualquiera de los entrenadores y configurados de acuerdo con las reglas del torneo. Estos relojes pueden imponer límites de tiempo por turno o asignar un contador total por jugador. Los TOs deben asegurarse de que los participantes entiendan las reglas del reloj y tengan acceso a relojes de repuesto si es necesario.

En el sitio web de la NAF está disponible una guía sobre la gestión del tiempo tanto para TOs como para entrenadores, con sugerencias sobre cómo implementar los temporizadores.

#### **5.6.5 Mesas y Sillas**

Las mesas deben ser lo suficientemente grandes para acomodar cómodamente los campos, dugouts, dados y otros accesorios. Las sillas deben proporcionar un soporte adecuado y comodidad para los jugadores durante períodos prolongados de juego. Los TOs deben asegurarse de que haya sillas de repuesto disponibles en caso de roturas o para invitados adicionales.

Los TOs deben recordar a los jugadores que traigan el equipo requerido, pero deben estar disponibles artículos de repuesto, como campos, dados y fichas, para abordar cualquier problema imprevisto. Al garantizar un lugar bien equipado, los TOs contribuyen al éxito general y al profesionalismo del torneo.

### **5.7 Requisitos Posteriores al Torneo**

Los TOs son responsables de enviar los resultados del torneo, incluidos los informes de los partidos, las estadísticas del torneo, el ganador general y cualquier otro ganador de premios, dentro de un plazo máximo de un mes después de la conclusión del torneo. La presentación puntual es esencial para mantener actualizadas las clasificaciones de la NAF y las páginas de los entrenadores. El no cumplir con este plazo puede resultar en que el TO sea puesto a prueba, durante la cual no podrá organizar torneos sancionados por la NAF.

En caso de cualquier retraso o problema anticipado, el TO debe contactar con su RC lo antes posible. Si se identifican errores en el informe del torneo después de la presentación, el TO debe igualmente notificar inmediatamente al RC o al TD para abordar y corregir el problema.

Si el torneo forma parte de una serie de torneos más grande, como se establece en las pautas de la Serie de Torneos de la NAF, el TO también debe enviar los resultados al organizador de la serie de acuerdo con las reglas y plazos de la serie.

Aunque no es obligatorio, se recomienda encarecidamente que los TO utilicen el campo "Informe del Torneo" (accesible a través del enlace "Editar" en la lista de torneos) para compartir los momentos destacados y memorables del evento.

### **5.8 Consideraciones para Torneos Grandes**

Los torneos grandes, definidos como eventos con 100 o más participantes, deben adherirse a las regulaciones generales del torneo mientras abordan necesidades logísticas y organizativas adicionales específicas para su escala. Estas consideraciones aseguran la comodidad, seguridad y el buen funcionamiento de los eventos grandes.



### 5.8.1 Requisitos del lugar de juego

El lugar de juego para un torneo grande debe estar idealmente ubicado dentro o cerca de un hotel u otros alojamientos para minimizar el desplazamiento de los participantes. Si no hay suficientes alojamientos cercanos disponibles, los organizadores deben proporcionar información sobre o gestionar el transporte hacia el lugar. El área de juego debe ser lo suficientemente espaciosa para acomodar cómodamente a todos los participantes, con áreas adicionales para jugadores que hayan terminado sus juegos. Debe haber un espacio al aire libre disponible para que los jugadores lo usen como área de descanso o fumadores, si aplica.

El servicio de bar, ya sea gratuito o de pago, debe estar disponible en el lugar o en una ubicación cercana y accesible. Al menos, debe proporcionarse agua a los participantes. Además, si se solicita, debe habilitarse un espacio dedicado para la NAF, ubicado en una parte visible y de fácil acceso del lugar.

### 5.8.2 Seguridad y Obligaciones Legales

Los organizadores de torneos grandes deben garantizar el cumplimiento de todos los requisitos de seguridad y legales del país donde se celebre el evento. Esto puede incluir la provisión de equipos de primeros auxilios, la organización de servicios médicos como ambulancias y la contratación de un seguro de responsabilidad civil. Los TOs deben abordar proactivamente estas consideraciones para salvaguardar a los participantes y garantizar que el evento se desarrolle como se espera.

## 5.9 Competiciones por equipos

Las competiciones por equipos involucran grupos de jugadores, llamados equipos, donde los resultados de los partidos individuales contribuyen por igual al rendimiento general del equipo. Se anima a los TOs a definir claramente la estructura y las reglas de las competiciones por equipos con antelación, incluidas las expectativas para los capitanes y los procedimientos para manejar equipos incompletos o ausencias de jugadores.

El capitán del equipo actúa como el principal enlace entre el equipo y el TO para una comunicación y administración efectiva a lo largo del torneo. Sus responsabilidades incluyen típicamente presentar y confirmar la lista de jugadores del equipo, transmitir la información del torneo a los miembros del equipo, verificar las hojas de puntuación y representar al equipo en cualquier disputa o apelación. Aunque los capitanes pueden asesorar a los jugadores sobre estrategias, como jugar para ganar o empatar, no deben interferir directamente en los partidos ni discutir jugadas específicas a menos que las reglas del torneo lo permitan.

Debido a los desafíos únicos de las competiciones por equipos, los TOs deben dedicar planificación adicional para garantizar que las operaciones no se interrumpan. Esto incluye probar exhaustivamente el software o los sistemas de emparejamiento para adaptarse a los equipos, planificar para números impares de equipos y prepararse para contingencias como entrenadores suplentes o resolver problemas con equipos incompletos.

## 6 CONDUCTA Y POLÍTICAS DEL EVENTO

### 6.1 Código de Conducta

La asistencia a cualquier torneo sancionado por la NAF implica el acuerdo de los TOs, árbitros y jugadores de cumplir con el Código de Conducta de la NAF. El Código establece las expectativas para un comportamiento respetuoso y deportivo, juego limpio y adherencia a las reglas del torneo. Las violaciones del Código pueden resultar en acciones disciplinarias, como se detalla en el Procedimiento de Apelaciones.



Se alienta a los participantes a revisar la Guía de Buenos Hábitos, que cubre las preparaciones previas al partido hasta la etiqueta posterior al juego. Los temas incluyen comunicación clara, manejo de datos, fomento de la inclusión y respeto hacia los oponentes, árbitros y organizadores. Los TOs pueden desear hacer referencia a esta guía o compartirla con los participantes con antelación.

Los TOs deben enfatizar la importancia del Código de Conducta durante la charla previa al torneo, asegurándose de que todos los participantes comprendan su importancia y las posibles consecuencias de no cumplirlo.

## **6.2 Disputas y Apelaciones**

Las disputas durante el torneo deben ser abordadas de inmediato por el TO y los árbitros, haciendo todo lo posible por resolver los problemas de manera justa y amigable. Los TOs tienen autoridad discrecional para tomar decisiones sobre asuntos no cubiertos explícitamente por las reglas del torneo o el Código de Conducta de la NAF. Si un RC o NC está presente, se recomienda su asistencia para mediar en disputas complejas. Todos los incidentes deben ser documentados, y se debe enviar un informe al RC o NC después del evento si el problema no se resuelve.

Si un participante cree que sus derechos bajo el Código de Conducta de la NAF han sido violados, puede apelar la decisión del TO o árbitro ante el RC o NC, proporcionando un relato detallado del incidente junto con cualquier evidencia relevante. El RC o NC mediará cuando sea posible y escalará los asuntos no resueltos al Comité de la NAF para su revisión. Las quejas presentadas al Comité de la NAF deben incluir los datos de contacto del demandante, una breve descripción de la supuesta violación y la documentación de apoyo.

El Comité de la NAF revisará las quejas presentadas, investigará según sea necesario y emitirá una decisión. Cuando se confirme una violación, las sanciones pueden incluir advertencias, descalificación de eventos de la NAF por un período determinado, restricciones al acceso en línea de la NAF o expulsión de la NAF. Las decisiones pueden ser apeladas ante la Junta de Ética de la NAF.

## **6.3 Medios de Comunicación y Privacidad**

Los TOs deben ser conscientes de las consideraciones sobre los medios de comunicación y la privacidad para garantizar que los derechos de los participantes sean respetados mientras se promueve el evento. Se puede utilizar la fotografía y la grabación en video para documentar el torneo, pero los participantes deben ser informados con antelación. Se recomienda incluir una cláusula de consentimiento de medios en el proceso de registro y recordar a los participantes al inicio del evento.

Los participantes que no deseen ser fotografiados o grabados deben notificar al TO, y sus preferencias deben ser respetadas. De manera similar, la información personal recabada durante el registro, como nombres, detalles de contacto o números de la NAF, debe manejarse de manera segura y utilizarse únicamente para fines administrativos. Los TOs deben garantizar que esta información no se comparta con terceros sin el consentimiento explícito y deben conservar solo lo necesario para la resolución de disputas o para la elaboración de informes una vez concluido el torneo.

Se alienta a los TOs a usar las redes sociales para promover el torneo, celebrar logros y compartir actualizaciones. Sin embargo, al publicar fotos o videos en línea, los participantes que hayan optado por no dar su consentimiento para los medios no deben ser identificables, y las etiquetas a personas solo deben hacerse con su permiso. Para los torneos que impliquen transmisión en vivo o emisión de juegos, los participantes deben ser informados con antelación y se debe obtener su consentimiento. Se debe tener cuidado de asegurar que los detalles privados, como la información personal en las hojas de puntuación, no sean visibles durante las transmisiones.



## 7 REGALOS Y TROFEOS DE LA NAF

### 7.1 Regalos de la NAF

La NAF tiene como objetivo proporcionar regalos anuales para las inscripciones y renovaciones de eventos siempre que sea posible. Los TOs y jugadores que necesiten tokens o dados de la NAF deben contactar con su RC de manera oportuna para organizar su disponibilidad. Cualquier dinero recibido o dados distribuidos se consideran propiedad de la NAF. Los destinatarios preestablecidos de los dados y cuotas de membresía son responsables de devolver cualquier dado sobrante y garantizar el pago puntual de los fondos recaudados.

### 7.2 Trofeos Individuales

Los trofeos individuales de la NAF pueden ser otorgados al ganador de cualquier torneo de variantes regulares de Blood Bowl (Classic o BB2020) sancionado, siempre que el evento cumpla con los requisitos mínimos de asistencia. Para torneos con cuatro o más rondas, se requiere un mínimo de 12 entrenadores registrados en la NAF. Para torneos con tres rondas, el mínimo aumenta a 24 entrenadores registrados en la NAF. El trofeo es un pequeño escudo, fabricado en resina o aleación metálica (dependiendo de la región), con el logotipo de la NAF. Los RC distribuirán estos trofeos a los TOs bajo solicitud.

### 7.3 Trofeos de Escuadra de la NAF

Los trofeos de escuadra de la NAF pueden ser otorgados al equipo ganador de cualquier torneo de variantes regulares de Blood Bowl (Classic o BB2020) sancionado que utilice un formato basado en equipos, siempre que el evento cumpla con los requisitos mínimos de asistencia. El trofeo de escuadra consiste en tres pequeños escudos, fabricados en resina y con el logotipo de la NAF. Estos trofeos son distribuidos por el RC a los TOs bajo solicitud.

El número requerido de participantes depende del número de jugadores por escuadra y el número de rondas jugadas, como se detalla en la siguiente tabla. Se alienta a los TOs a revisar cuidadosamente estos requisitos de asistencia al planificar torneos basados en escuadras para asegurar la elegibilidad para los trofeos de escuadra de la NAF. Para ayudar a cubrir los gastos adicionales asociados con los trofeos de escuadra, la NAF solicita una tarifa de 5 USD, EUR o GBP por trofeo.

Squad size	Required number of NAF members	
	3 rounds	4 or more rounds
2	48	24
3	72	36
4	96	48
5	120	60
6	144	72
7	168	84
8	192	96