

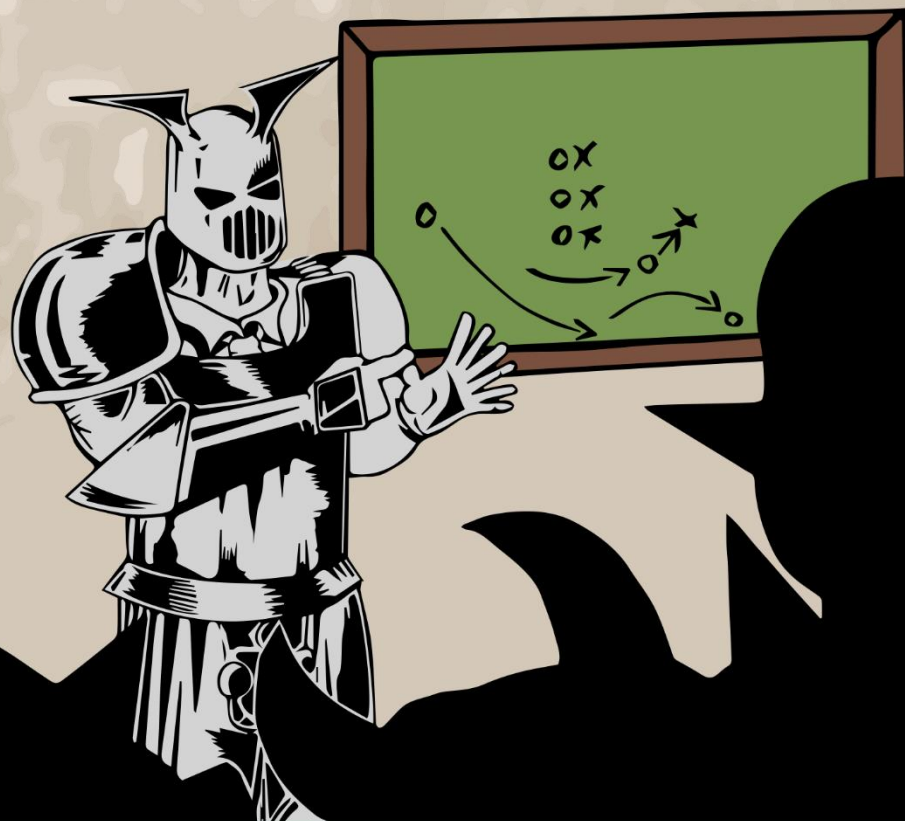


NAF

REGULATIONS FOR TOURNAMENTS 2025

Règles et directives pour les tournois
de Blood Bowl approuvés par la NAF

Effectives à partir du 1er janvier 2025



VISIT US AT WWW.THENAF.NET



Règlement de la NAF pour les tournois 2025

1 CONTENU

1	Contenu	4
2	Introduction	4
2.1	Objectif	4
2.2	Portée	4
2.3	Documents constituant Blood Bowl	4
2.4	Abréviations	4
2.5	Personnel pertinent de la NAF	4
2.6	L'organisateur du tournoi	5
3	Mises à jour et changements par rapport aux versions précédentes	5
3.1	Nouveau format du document	5
3.2	Changements 2024 pour l'approbation NAF	6
4	Approbation des tournois	6
4.1	Avant de soumettre une demande de tournoi	6
4.1.1	Listes des tournois NAF	6
4.1.2	Conflits de dates	6
4.1.3	Date limite de soumission	6
4.2	Demander l'homologation d'un tournoi	6
4.2.1	Formulaire de soumission en ligne	6
4.2.2	Processus d'approbation	7
4.3	Exigences d'approbation	7
4.3.1	Accès au tournoi	7
4.3.2	Tournois sur invitation	7
4.3.3	Races disponibles	8
4.3.4	Race additionnelle : Slann	8
4.3.5	Variantes de Blood Bowl	9
4.3.6	Règles personnalisées	9
4.3.7	Directives et restrictions pour les règles personnalisées	10
4.3.8	Classement par niveaux de races	10
4.3.9	Inclusion de Joueurs Stars	11
4.3.10	Événements spécialisés et classiques	11
4.4	Tournois en ligne	11
5	Opérations le jour du tournoi	12
5.1	Logiciels et gestion des tournois	12



5.1.1	Importance des logiciels pour les tournois	12
5.1.2	Feuilles de score et suivi des résultats	12
5.1.3	Tests et stabilité	12
5.2	Systèmes de score	13
5.2.1	Choix du système de score	13
5.2.2	Départage	13
5.3	Appariement des matchs	13
5.3.1	Système suisse	13
5.3.2	Systèmes d'appariement alternatifs	13
5.3.3	Appariements initiaux	14
5.3.4	Inscriptions tardives	14
5.3.5	Matchs non joués et abandons	14
5.3.6	Erreurs et ajustements	14
5.3.7	Participation et classements	14
5.4	Arbitres	14
5.5	Lieu du tournoi	15
5.6	Équipement	15
5.6.1	Figurines	15
5.6.2	Dés	15
5.6.3	Terrains	15
5.6.4	Chronomètres	15
5.6.5	Tables et chaises	16
5.7	Exigences post-tournoi	16
5.8	Considérations pour les grands tournois	16
5.8.1	Exigences du lieu	16
5.8.2	Sécurité et obligations légales	16
5.9	Compétitions par équipes	17
6	Règles de conduite et politiques de l'événement	17
6.1	Code de conduite	17
6.2	Litiges et appels	17
6.3	Médias et confidentialité	18
7	Cadeaux de la NAF	18
7.1	Cadeaux NAF	18
7.2	Trophées individuels	18
7.3	Trophées d'équipe de la NAF	19



2 CONTENU

2.1 Objectif

La NAF agit en tant qu'organisme international de sanction des tournois de Blood Bowl, dans le but d'offrir une expérience cohérente et agréable aux joueurs du monde entier. Ces règlements fournissent un cadre garantissant une approche standardisée de l'organisation des tournois, tout en permettant une certaine flexibilité pour les personnalisations locales. En suivant ces directives, les organisateurs de tournois, les arbitres et les joueurs peuvent participer à des événements qui maintiennent la qualité et l'intégrité attendues des tournois sanctionnés par la NAF.

2.2 Portée

Les Règlements Généraux de la NAF fonctionnent en complément des règles officielles du jeu Blood Bowl publiées par Games Workshop. Ils s'appliquent à tous les tournois sanctionnés par la NAF, y compris les variantes approuvées de Blood Bowl. Toute déviation de ces règlements nécessite une approbation préalable de la NAF.

Dans les situations non explicitement couvertes par les règlements spécifiques d'un tournoi, ces Règlements Généraux de la NAF serviront de référence principale. Certains règlements spécifiques aux compétitions peuvent être définis par d'autres comités de la NAF et sont mentionnés dans ce document, avec des liens vers des ressources externes lorsque cela est pertinent.

Les lois nationales du pays hôte ont toujours priorité sur ces règlements.

2.3 Documents constituant Blood Bowl

Les documents suivants constituent l'ensemble des règles officielles de Blood Bowl 2020 (BB2020) et doivent être respectés dans tous les tournois sanctionnés par la NAF:

- Les règles incluses dans la boîte de base de BB2020 ou fournies avec des variantes officielles telles que Dungeon Bowl, Sevens ou Gutter Bowl.
- Toute règle supplémentaire publiée par Games Workshop, comme les magazines Spike, les Almanachs et les règles accompagnant les sorties de produits (par exemple, les packs inclus avec les Joueurs Stars).
- Le document "Teams of Legend" (Équipes de Légende), publié et hébergé par Games Workshop.
- Les Errata et les Commentaires des Concepteurs (communément appelés FAQ) publiés par Games Workshop.

2.4 Abréviations

- NC Coordinateur National
- RC Coordinateur Régional
- TD Directeur des Tournois
- TO Organisateur du Tournoi

2.5 Personnel pertinent de la NAF

Selon votre localisation, plusieurs membres du personnel de la NAF sont disponibles pour vous aider dans le processus de sanction des tournois. Vous pouvez retrouver un aperçu général sur le site web du personnel de la NAF.

Bien que ce ne soit pas une exigence, il est fortement recommandé que l'Organisateur du Tournoi (TO) communique avec le Coordinateur Régional (RC) ou le Coordinateur National (NC) responsable de la région lors de la planification.



Les approbateurs de tournois assistent le Directeur de Tournois (TD) dans la sanction des événements. Ils couvrent différentes zones à l'échelle mondiale, comme indiqué sur le site web du personnel, et peuvent être contactés pour toute question concernant le processus d'approbation ou pour consulter l'état de la demande de tournoi.

Enfin, le TD coordonne le processus global d'approbation, fournit des directives générales et assiste dans la planification des événements les plus importants. L'Organisateur du Tournoi (TO) peut librement contacter le TD pour toute question générale ou en cas de problème.

2.6 L'Organisateur du Tournoi

L'Organisateur du Tournoi (TO) est la personne, l'association ou l'organisation privée responsable de l'organisation d'un tournoi sanctionné par la NAF. Les TO peuvent solliciter l'aide de leur RC (Coordinateur Régional) ou NC (Coordinateur National), qui peuvent fournir des conseils sur tout aspect du tournoi. Bien que la présence du RC ou du NC au tournoi ne soit pas obligatoire, elle est recommandée autant que possible. Dans les cas nécessitant une orientation supplémentaire, le RC ou le NC peuvent transmettre des questions ou des procédures aux fonctions supérieures de la NAF.

Bien que le RC ou le NC puissent offrir des conseils et un soutien, le TO est, en dernier ressort, responsable du bon déroulement de l'événement. Cela inclut la planification, le respect des réglementations et la soumission des rapports après le tournoi.

Les principales responsabilités du TO incluent :

- Préparer et publier un ensemble clair de règles pour le tournoi.
- S'assurer de la disponibilité du personnel et de l'équipement nécessaire pour l'événement.
- Enregistrer correctement le tournoi sur le site web de la NAF pour son approbation.
- Respecter le Code de Conduite et les Règlements de Confidentialité de la NAF.
- Garantir le respect des lois nationales du pays hôte.
- Superviser le travail des arbitres pendant le tournoi.
- Saisir avec précision les résultats et les détails du tournoi sur le site web de la NAF après l'événement.

Des guides couvrant tous les aspects de l'organisation d'un tournoi, y compris des instructions détaillées et du matériel complémentaire, sont disponibles sur le site web de la NAF.

3 MISES À JOUR ET CHANGEMENTS PAR RAPPORT AUX VERSIONS PRÉCÉDENTES

3.1 Nouveau Format du Document

Ce nouveau document regroupe toutes les publications précédentes en une source d'information unique et complète. Il intègre le contenu de l'ancien Document d'Approbation des Tournois, des Règles Annuelles des Tournois de la NAF ainsi que diverses publications de la NAF et du Comité d'Éthique.

De plus, il inclut des directives élargies sur le déroulement des opérations pendant la journée du tournoi, couvrant des aspects tels que l'appariement des matchs, les considérations liées au lieu de l'événement, l'organisation, la conduite et les responsabilités des arbitres.

Le nouveau format vise à simplifier l'accès aux informations pertinentes, garantissant clarté et cohérence pour tous les TO et participants.



3.2 Changements de 2024 pour l'Approbation de la NAF

Peu de modifications ont été apportées cette année concernant le processus d'approbation de la NAF. Sur la base des retours et de l'expérience des TO, une plus grande flexibilité est désormais autorisée en ce qui concerne les ajustements des coûts des Joueurs Stars et les restrictions sur leur disponibilité pour certaines races. Par exemple, les TO peuvent choisir d'appliquer une taxe de TV à Bomber Dribblesnot ou d'interdire Skitter Stab-Stab aux Nains du Chaos, à condition que ces ajustements soient clairement communiqués dans les règles du tournoi.

Des mises à jour supplémentaires ont également été apportées aux directives concernant les Tournois Invitation els, afin de mieux s'aligner sur les principes généraux d'équité et d'accessibilité.

4 APPROBATION DU TOURNOI

4.1 Avant de Soumettre une Demande de Tournoi

4.1.1 Listes des Tournois de la NAF

Avant de demander l'approbation d'un tournoi, le TO doit se familiariser avec le processus d'approbation. Pour les organisateurs débutants, il est recommandé de consulter les guides disponibles sur le site web de la NAF.

Pour soumettre un tournoi, le TO doit posséder un compte membre actif de la NAF et avoir accès à l'espace membre. Cet espace fournit une liste de tous les tournois approuvés à l'échelle mondiale, passés et à venir. Le TO peut utiliser cette ressource pour identifier des dates disponibles pour son événement, tout en gardant à l'esprit que certains tournois soumis peuvent ne pas encore avoir été approuvés et, par conséquent, ne pas être visibles.

Le TO peut également s'inspirer des formats et classifications de races utilisés dans des tournois établis. Des exemples notables sont répertoriés sur le site web de la NAF.

4.1.2 Conflits de Dates

Afin d'éviter la concurrence entre entraîneurs locaux, les tournois programmés le même jour à proximité l'un de l'autre ne seront pas approuvés. La définition de "proximité" varie selon la région ; le TO doit contacter son Coordinateur Régional (RC) ou son Coordinateur National (NC) pour clarifier les règles locales.

En cas de conflit de dates, l'approbateur ou le Directeur de Tournoi (TD) consultera les organisateurs et/ou le RC afin de prendre une décision finale. Certains tournois de portée nationale ou internationale (par exemple, la Coupe du Monde, l'Eurobowl, les Majors ou les Championnats Nationaux) peuvent bénéficier d'une zone de restriction s'étendant à l'échelle d'un pays ou d'un continent. Par exemple, lors du Championnat NAF (NAFC), aucun autre tournoi britannique ne doit être programmé tant que les billets pour le NAFC ne sont pas épuisés.

4.1.3 Délai de Soumission

Les tournois doivent être soumis au moins huit semaines avant l'événement. Cela garantit un temps suffisant pour une approbation adéquate, d'éventuels ajustements et permet aux coaches d'être informés à temps pour planifier leur participation. Si le TO ne peut pas respecter ce délai en raison de circonstances imprévues, il doit immédiatement contacter l'équipe d'approbation ou le TD pour les en informer.

4.2 Demande d'Approbation d'un Tournoi

4.2.1 Formulaire de Soumission en Ligne

Un guide détaillé expliquant comment ajouter un nouveau tournoi sur le site et enregistrer toutes les informations pertinentes est disponible sur le site web de la NAF.



Lors de l'ajout d'un tournoi dans l'espace membre, le TO doit inclure tous les détails pertinents concernant les règles du tournoi, y compris les règles locales. Des liens vers des sites web externes ou des forums doivent également être fournis si disponibles. Il est fortement recommandé que le TO fournisse un résumé des règles dans le champ "Informations".

Une fois soumis, le tournoi devrait apparaître avec la date correspondante sous "Vos Tournois". L'état dans la colonne de droite indiquera "NOUVEAU". À ce stade, le tournoi ne sera pas visible pour les autres membres.

4.2.2 Processus d'Approbation

L'équipe d'approbation, dirigée par le Directeur de Tournoi (TD), examinera les détails du tournoi soumis. Si le tournoi respecte toutes les exigences, il sera approuvé. En cas de problème, le TO pourra être contacté pour des clarifications ou des ajustements. Une fois approuvé, le statut du tournoi passera à "APPROUVÉ" et il deviendra visible pour tous les membres.

Il est conseillé au TO de contacter l'équipe d'approbation ou le TD s'il ne reçoit pas de retour dans les deux semaines suivant la soumission.

Une fois le tournoi approuvé, le TO pourra l'annoncer comme étant officiellement sanctionné par la NAF. En plus du plaisir habituel de Blood Bowl, les matchs joués lors de tournois sanctionnés par la NAF seront pris en compte dans le classement de la NAF des participants et enregistrés dans la base de données officielle des parties.

4.3 Exigences d'Approbation

4.3.1 Accès au Tournoi

L'exigence la plus importante est que le tournoi doit être ouvert à tous les membres de la NAF. Cela signifie que toute personne qui s'inscrit et paie avant la date limite d'enregistrement, tant qu'il reste des places disponibles, doit être acceptée pour participer. Les organisateurs peuvent sélectionner les participants selon leur méthode préférée, comme "premier arrivé, premier servi" ou un système de loterie, mais ce processus doit être entièrement transparent.

Les organisateurs de tournois peuvent limiter l'accès aux seuls membres de la NAF et exiger que les non-membres adhèrent à la NAF lors de l'événement.

La seule exception à cette règle concerne les lieux interdisant l'entrée aux personnes mineures, comme les tavernes ou les brasseries. Refuser l'accès aux membres mineurs de la NAF dans ces cas-là est considéré comme indépendant de la volonté de l'organisateur.

La seule exception à cette exigence concerne les lieux interdisant l'entrée aux personnes mineures, comme les tavernes ou les brasseries. Refuser l'accès aux membres mineurs de la NAF dans ces cas-là est considéré comme indépendant de la volonté de l'organisateur.

4.3.2 Tournois Invitation els

Les tournois invitation els, où la participation est restreinte ou où les participants sont sélectionnés par l'organisateur, ne sont généralement pas éligibles à la sanction de la NAF. Cependant, des exceptions peuvent être accordées à la discrétion du Directeur de Tournoi (TD) si certains critères sont remplis.

Les tournois où les équipes sont sélectionnées pour représenter des nations ou des régions peuvent être approuvés, à condition que la procédure de sélection soit discutée publiquement et qu'un large consensus soit atteint au sein de la communauté, par exemple via les forums de la NAF ou d'autres canaux. De plus, ces événements doivent rester fondamentalement ouverts, incluant un tournoi entièrement accessible en parallèle de l'événement basé sur la sélection, avec une capacité comparable.



Les tournois de Championnat National ou les événements servant de phase finale pour une série de tournois NAF sont également éligibles à l'approbation, même si un système de qualification limite la participation.

Chaque pays est limité à un tournoi invitationnel par an, à l'exception de l'EuroBowl/EuroOpen, qui ne compte pas dans cette restriction.

4.3.3 Races Disponibles

Les 29 équipes de la liste suivante doivent être autorisées à participer au tournoi :

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			

Des exceptions peuvent être faites pour les tournois en ligne organisés sur des plateformes où toutes les races ne sont pas implémentées. De telles exceptions sont accordées à la discrétion du TD.

Si des modifications sont apportées aux rosters existants avant la publication de la prochaine révision annuelle de la NAF, les organisateurs peuvent choisir d'inclure soit les anciennes versions, soit les versions mises à jour. La version sélectionnée doit être clairement indiquée dans le règlement du tournoi. En règle générale, les nouveaux rosters deviennent obligatoires après la publication de la révision annuelle de la NAF.

Les TOs peuvent choisir d'inclure des races non approuvées par la NAF dans leur événement. Cependant, les entraîneurs utilisant ces races, ainsi que leurs adversaires, ne gagneront pas de points dans le classement de la NAF, car celui-ci n'inclut que les races approuvées mentionnées ci-dessus, et les résultats des matchs concernés ne seront pas enregistrés. Il est recommandé aux TOs de réfléchir attentivement aux éventuels inconvénients que cela pourrait représenter pour les participants avant de décider d'autoriser de telles équipes dans leur tournoi.

4.3.4 Race supplémentaire des Slann

Les Slann sont une équipe historique qui n'apparaît pas dans BB2020. La NAF recommande de les inclure dans les tournois, mais ce n'est pas obligatoire.

Les Slann sont une ancienne race de voyageurs spatiaux échoués sur notre planète il y a de nombreuses époques. Après avoir réalisé que le sauvetage n'arriverait jamais, ils se sont installés à Lustria et ont réduit leurs voisins hommes-lézards en esclavage. Tandis que la plupart des Slann préfèrent devenir obèses et paresseux pendant que leurs serviteurs reptiliens s'occupent de leurs affaires, certains de la jeune génération aiment encore un peu le Blood Bowl. Les Slann n'ont pas un jeu de passes digne de mention, mais leur capacité à sauter, plonger et intercepter est incomparable.



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
0-8 Team Re-rolls: 50,000 gold pieces each								Tier: 2		
Special Rules: Lustrian Superleague								Apothecary: YES		

4.3.5 Variantes de Blood Bowl

Trois ensembles de règles officiellement publiés en tant que variantes — Blood Bowl Sevens, Dungeon Bowl et Gutter Bowl — sont compatibles pour les tournois. Les tournois utilisant ces ensembles de règles doivent baser leurs règles sur les livres de règles officiels respectifs, de manière similaire aux tournois standards de Blood Bowl. En plus de celles-ci, plusieurs autres variantes de règles sont reconnues par la NAF et sont éligibles pour les tournois.

La liste complète des variantes reconnues comprend :

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

Plus de détails sur ces variantes peuvent être trouvés sur le site web de la NAF dans la section des variantes.

Il est important de noter qu'il n'y a actuellement aucun plan pour introduire des équipes multiraciales de Dungeon Bowl. À la place, les jeux peuvent être joués en utilisant des équipes standard ou le type d'équipe générique "Dungeon Bowl", qui sert à représenter toutes les équipes multiraciales. L'utilisation d'équipes standard est considérée comme une déviation préapprouvée des règles publiées de Dungeon Bowl.

4.3.6 Règles personnalisées

Les variations de règles personnalisées dans les tournois sont autorisées et même encouragées pour donner à chaque événement son caractère unique. Cependant, les modifications du jeu de règles standard doivent être appliquées avec modération pour garantir une expérience équilibrée et agréable pour tous les participants.

Si un TO souhaite introduire des règles personnalisées, celles-ci doivent être clairement exposées lors du processus de soumission. Il est également recommandé de discuter de tout changement proposé avec le RC, le NC ou un membre de l'équipe d'approbation avant la soumission. L'approbation de toute variation de règles dépend finalement de la discrétion des approuvateurs et du TD.



4.3.7 Directives et Restrictions pour les Règles Personnalisées

Lors de la conception d'un ensemble de règles personnalisé, les restrictions et directives suivantes doivent être respectées. Le non-respect de ces exigences peut entraîner le refus de la sanction du tournoi, et toute tentative de les contourner pourrait conduire à une disqualification. De plus, si un tournoi est jugé avoir mis en œuvre des règles sensiblement différentes de celles qui ont été soumises pour approbation, la NAF se réserve le droit d'annuler les résultats du tournoi.

- a) **Modifications des Listes de Joueurs** : Aucune modification n'est autorisée dans les 30 listes d'équipes officielles, y compris les attributions de joueurs, les coûts, les statistiques de départ et les compétences de départ.
- b) **Mécaniques de Base** : Les mécaniques de base du jeu doivent rester intactes. Les altérations telles que relancer un reroll, passer automatiquement un jet ou forcer un adversaire à relancer un jet réussi sont interdites.
- c) **Règles des Compétences de Base** : Les règles régissant les compétences ne peuvent être modifiées. Les compétences (par exemple, Leader) et les combinaisons de compétences (par exemple, Sneaky Git et Dirty Player) ne doivent pas être interdites.
- d) **Incitations** : Bien que les incitations puissent être incluses ou exclues à la discrétion du TO, il est recommandé que celles qui aident les équipes "Stunty" (par exemple, les pots-de-vin, le Chef) soient disponibles pour maintenir leur compétitivité.
- e) **Équilibre** : Les modifications personnalisées ne doivent pas affecter de manière drastique l'équilibre entre les races. Cependant, des incitations modérées pour les équipes moins compétitives sont permises, tant qu'elles n'interrompent pas excessivement l'équilibre.
- f) **Tables de Kick-Off et de Météo** : La personnalisation des tables de début ou de météo est autorisée, tout comme l'inclusion de Joueurs Stars personnalisés. Cependant, ces changements doivent être abordés avec prudence. Si elles sont jugées trop transformatrices ou déséquilibrées, l'équipe d'approbation ou le TD peut demander des modifications ou refuser la sanction.
- g) **Structure du Tournoi** : Les événements limitant les races à des groupes spécifiques (par exemple, des équipes Stunty jouant uniquement contre d'autres équipes Stunty) ne sont pas autorisés. Toute race doit pouvoir jouer contre n'importe quelle autre race dans un tournoi NAF.
- h) **Exceptions Thématiques** : Le TD peut autoriser des exceptions à certaines restrictions si une justification thématique claire est fournie et que l'équilibre du jeu est préservé. Ces exceptions doivent être discutées et approuvées avant toute annonce publique.
- i) **Règles Inhabituelles ou Strictes** : Dans des cas rares où une règle ou une convention est jugée excessivement inconfortable ou sévère pour le jeu en tournoi, des exceptions peuvent être faites. Des exemples incluent la procédure illégale des éditions précédentes et la règle des "Trop de Joueurs" (p. 40, livre des règles de Blood Bowl 2020). Ces exceptions sont exceptionnelles et ne doivent pas être prises sans l'approbation préalable du TD.

4.3.8 Classement des Races

De nombreuses règles de tournois introduisent des structures de classement pour offrir des incitations aux races moins compétitives. Ces incitations peuvent inclure des budgets plus élevés, des compétences supplémentaires, l'accès à des Joueurs Stars ou d'autres avantages. Les TO peuvent choisir d'utiliser le classement fourni dans le livre des règles officiel et les questions fréquentes (FAQ) ou de mettre en place un classement personnalisé conçu par leurs soins. Les TO à long terme ou récurrents doivent prendre en compte que le classement personnalisé basé sur les éditions précédentes peut ne pas être adapté et doit, à la place, refléter les pourcentages de victoires et les données de performance de l'édition actuelle.



4.3.9 Incitations des Joueurs Stars

Les TO ont une entière discrétion pour décider quels Joueurs Stars sont disponibles en tant qu'incitations. Ils peuvent choisir d'interdire tous les Joueurs Stars, d'en permettre seulement certains spécifiques, de les restreindre à certains niveaux (par exemple, les équipes "Stunty") ou races, de réduire le nombre de compétences accordées lors de l'embauche d'un Joueur Star, ou d'imposer une taxe sur le budget pour leur utilisation. Cependant, les statistiques de base des Joueurs Stars, y compris leurs compétences et statistiques, ne peuvent pas être modifiées. De plus, toutes les compétences spéciales associées aux Joueurs Stars doivent rester intactes.

Les TO peuvent également créer des Joueurs Stars personnalisés, soit en plus des officiels, soit à la place de ceux-ci. Les Joueurs Stars personnalisés doivent être conçus avec soin pour s'assurer qu'ils ne brisent pas l'équilibre du jeu ni n'altèrent de manière significative l'équilibre des races. L'équipe d'approbation et le TD se réservent le droit de rejeter des Joueurs Stars personnalisés trop puissants. Si un Joueur Star personnalisé est basé sur un Joueur Star régulier actuel ou classique, il est recommandé de modifier son nom pour éviter toute confusion.

4.3.10 Événements Spéciaux et Classiques

Si un tournoi ne respecte pas certains des critères standards, il peut néanmoins être approuvé à la discrétion du TD, mais il sera classé comme un événement "Spécial". Comme pour d'autres variantes, les classements des événements Spéciaux seront maintenus séparés des classements réguliers de Blood Bowl.

Les TO peuvent également choisir de réaliser des tournois en utilisant des ensembles de règles obsolètes, comme LRB6, CRP ou BB2016. Ces tournois seront traités comme une forme supplémentaire de variante et se verront attribuer une désignation "Classique". Pour de tels événements, les organisateurs doivent utiliser le(s) document(s) de règles pertinentes correspondant à la version du jeu choisie comme base pour le tournoi.

4.4 Tournois en Ligne

Les tournois organisés sur des plateformes en ligne telles que FUMBBL ou Blood Bowl 3 sont éligibles à l'approbation de la NAF et peuvent être soumis de la même manière que les tournois traditionnels sur table. Toutes les règles générales des tournois, y compris les restrictions sur les ensembles de règles et les formats, s'appliquent de la même manière aux tournois en ligne, garantissant ainsi la cohérence de tous les événements sanctionnés par la NAF.

Pour éviter les conflits de programmation, il est essentiel de planifier les tournois en ligne en coordination avec les événements officiels en ligne de la NAF. Il est recommandé que les TO contactent les administrateurs de la NAF sur la plateforme sur laquelle ils prévoient d'organiser leur événement afin de recevoir de l'aide pour la configuration et la programmation du tournoi. Les informations de contact de ces administrateurs peuvent être trouvées sur la page du personnel de la NAF.

Comme pour d'autres variantes, les résultats des tournois en ligne seront enregistrés dans un système de classement distinct, séparé des classements sur table. Les gagnants des tournois en ligne ne sont pas éligibles pour recevoir des trophées de la NAF, mais seront tout de même reconnus sur la page du tournoi et des entraîneurs.



5 OPÉRATIONS LE JOUR DU TOURNOI

5.1 Logiciel de Tournoi et Gestion

5.1.1 Importance du Logiciel de Tournoi

Un logiciel efficace et fiable est un composant crucial pour organiser un tournoi réussi, notamment pour gérer les scores, les appariements, les classements et les rapports post-événement. Bien qu'il soit techniquement possible d'organiser un tournoi avec du papier et un crayon, l'utilisation d'un logiciel de gestion des scores pour les tournois présente des avantages significatifs en termes de précision, de rapidité et de facilité d'utilisation.

Le logiciel de gestion des scores simplifie de nombreux aspects logistiques de l'organisation de l'événement. Ces outils peuvent générer des appariements pour chaque ronde, appliquer automatiquement les départages, classer les joueurs selon des critères prédéfinis et fournir des statistiques détaillées pour les participants, les organisateurs et les rapports post-événement.

Le site Web de la NAF propose une liste de logiciels de gestion des scores recommandés, spécialement conçus pour les tournois de Blood Bowl. Ces outils sont faciles à utiliser et sont conçus pour répondre aux exigences spécifiques des événements de la NAF. Beaucoup permettent la génération de fichiers XML, ce qui facilite le téléchargement des résultats sur le site Web de la NAF, réduisant ainsi considérablement le risque d'erreurs dans la saisie des données et accélérant le processus de soumission des résultats.

5.1.2 Feuilles de Scores et Enregistrement

Les feuilles de scores, qu'elles soient numériques ou papier, sont une partie essentielle de la gestion du tournoi, fournissant la base pour un enregistrement précis. Les feuilles de scores doivent indiquer clairement les détails essentiels du jeu, tels que le numéro de la ronde, le numéro de la table, les touchdowns et les sorties pour les deux joueurs. Si des feuilles de scores en papier sont utilisées, les deux joueurs doivent les confirmer avant la soumission pour valider les résultats. Autant que possible, les feuilles de scores numériques doivent permettre une vérification équivalente par les participants afin de garantir leur précision.

Les organisateurs doivent conserver les enregistrements numériques, y compris les feuilles de scores et les résultats exportés, pendant au moins un an après la publication des classements. Cette période de conservation permet de résoudre efficacement les litiges ou corrections. Les feuilles de scores papier doivent être conservées pendant un minimum d'un mois après la fin du tournoi pour traiter tout problème éventuel lié à l'entrée des données.

5.1.3 Tests et Stabilité

Les organisateurs doivent tester en profondeur le logiciel et les méthodes de gestion des scores choisies avant l'événement. Les tests doivent inclure des fonctionnalités clés, telles que la génération des appariements, les mécanismes de départage, la gestion des feuilles de scores et les exportations de fichiers, en veillant à ce qu'elles répondent aux besoins du tournoi. La stabilité est cruciale, et les organisateurs doivent se préparer à des imprévus, tels que des défaillances logicielles ou des problèmes techniques. Des plans de secours, comme des feuilles de scores papier ou des dispositifs alternatifs, doivent toujours être disponibles pour se protéger contre des problèmes imprévus.

Pour réduire les risques liés à la technologie, il est recommandé aux organisateurs de sauvegarder régulièrement les progrès après chaque ronde, de sauvegarder les résultats sur plusieurs dispositifs ou dans le cloud, et de maintenir des matériaux imprimés, tels que des listes de joueurs et des feuilles de scores, comme copies de sécurité manuelles.



5.2 Systèmes de Scores

5.2.1 Choix du système de scores

Il est encouragé que les organisateurs de tournois (TOs) utilisent les résultats des matchs (victoire, défaite ou égalité) comme méthode principale pour déterminer le gagnant du tournoi. Le nombre de points attribués pour chaque résultat doit être clairement communiqué aux participants avant le début du tournoi. Un système prédéfini bien établi est de 2 points pour une victoire, 1 point pour un match nul et 0 point pour une défaite, mais les TOs peuvent choisir des systèmes alternatifs s'ils correspondent au format et à la thématique du tournoi. Toute déviation par rapport à ce système prédéfini doit être explicitement indiquée dans les règles du tournoi pour garantir la transparence.

Les statistiques secondaires, telles que les touchdowns ou les sorties, doivent servir de critères de départage pour maintenir l'équité et éviter de biaiser les résultats. Bien que des points supplémentaires puissent être utilisés pour encourager des styles de jeu spécifiques dans des tournois à thème, ils doivent être appliqués avec modération, car ils peuvent générer de l'insatisfaction parmi les participants. Comme alternative, les TOs peuvent attribuer des prix secondaires pour des réalisations individuelles, en s'assurant que les joueurs se sentent reconnus sans influencer le système de score principal.

5.2.2 Départages

Les critères de départage doivent être clairement définis et communiqués avant le début du tournoi. Les options courantes incluent le score de l'adversaire, les différences de touchdowns ou de sorties, les touchdowns marqués ou d'autres critères objectifs. Bien que des départages personnalisés soient autorisés, ceux-ci doivent être en adéquation avec la thématique du tournoi et être complètement transparents pour les participants. Les TOs doivent examiner attentivement l'impact des départages non standard sur l'équité et la satisfaction des joueurs.

5.3 Appariements des Matches

5.3.1 Système Suisse

Le système suisse est le système d'appariement par défaut pour les tournois NAF et est conçu pour appairer les joueurs ayant des scores similaires au fil des différentes rondes, garantissant une expérience compétitive et équilibrée. Les TOs utilisant le système suisse doivent annoncer le nombre de rondes à l'avance et s'assurer qu'aucun joueur ne fasse face deux fois au même adversaire. Si le nombre de joueurs est impair et qu'un adversaire ne peut être attribué, un joueur peut bénéficier d'un "repos", obtenant des points équivalents à une victoire, sauf indication contraire dans les règles du tournoi. Afin de maintenir l'équité, un joueur ne peut recevoir plus d'un repos durant le tournoi.

5.3.2 Systèmes d'Appariement Alternatifs

Les TOs peuvent utiliser des systèmes d'appariement alternatifs, à condition de soumettre les règles pour révision et d'obtenir l'approbation du TD. Ces systèmes doivent appairer les joueurs de manière objective, juste et reproductible, garantissant des résultats cohérents indépendamment du logiciel ou des arbitres impliqués. Le système choisi doit être communiqué aux participants avant le début du tournoi et doit être rapporté lors de l'enregistrement du tournoi avec la NAF. Toute manipulation des appariements pour favoriser un joueur est strictement interdite et doit être signalée au RC ou au NC et, si nécessaire, au Comité de la NAF.



5.3.3 Appariements Initiaux

Les appariements de la première ronde sont généralement attribués au hasard. Cependant, les TOs peuvent permettre aux joueurs de se défier entre eux pour la première ronde, à condition que cela soit clairement communiqué et ne compromette pas l'équité. Des ajustements peuvent être effectués si un ou plusieurs joueurs ne se présentent pas au début du tournoi, soit en répétant la ronde, soit en appariant manuellement les joueurs pour minimiser les participants sans appariement.

5.3.4 Entrées Tardives

Les participants arrivant après le début de la première ronde peuvent être exclus, sauf s'ils ont fourni un avis écrit de leur retard inévitable. S'ils sont admis, les joueurs arrivant en retard peuvent faire face à des sanctions ou voir leurs résultats de la première ronde considérés comme des défaites, selon les règles du tournoi. Les TOs peuvent également remplacer un joueur absent par un autre pour maintenir le déroulement du tournoi. Toutes les décisions concernant les entrées tardives doivent être clairement communiquées aux joueurs concernés.

5.3.5 Matches Non Joués et Retraits

Les matchs non joués sans justification sont considérés comme des concessions pour les deux joueurs, sauf indication contraire dans les règles. Les joueurs qui se retirent du tournoi ne seront pas appariés pour les rondes suivantes. Si un joueur sait à l'avance qu'il ne pourra pas assister à une ronde spécifique, son absence sera traitée comme une défaite sans pénalités supplémentaires, sauf indication contraire. Les TOs doivent s'assurer que les résultats et appariements soient publiés à temps et que les joueurs vérifient leurs scores avant la ronde suivante.

5.3.6 Erreurs et Ajustements

Si des erreurs sont découvertes dans les scores ou les appariements, les organisateurs de tournois (TOs) peuvent effectuer des ajustements tant que cela ne retarde pas excessivement le calendrier du tournoi. Les erreurs hors du contrôle du TO nécessitant des changements importants dans les appariements publiés seront traitées à la discrétion du TO. Les joueurs sont responsables de vérifier leurs scores et appariements pour en assurer l'exactitude.

5.3.7 Participation et Classement

Les joueurs qui complètent moins de 50 % des rondes du tournoi peuvent voir leurs résultats exclus du classement final, bien qu'ils soient toujours enregistrés pour les classements de la NAF et à des fins historiques. Les joueurs qui complètent au moins 50 % de leurs matchs doivent voir leurs résultats comptabilisés dans le classement ainsi que dans les classements de la NAF.

5.4 Arbitres

Les TOs peuvent agir en tant qu'arbitres, en particulier dans les petits tournois. Cependant, pour les événements plus grands, il est recommandé d'ajouter des arbitres dédiés pour assurer une gestion efficace et une résolution rapide des litiges. La proportion suggérée est un arbitre pour chaque soixante joueurs, TO inclus dans le calcul.

Les arbitres sont responsables de veiller à ce que le tournoi se déroule sans accroc, de maintenir l'ordre et d'aider les joueurs avec des questions sur les règles, les feuilles de score et la gestion du temps. Ils doivent travailler en étroite collaboration avec le TO pour résoudre les problèmes au fur et à mesure qu'ils se présentent, y compris la résolution des litiges et la gestion des défis logistiques.

Avant et après le tournoi, les arbitres peuvent examiner les conditions du lieu, confirmer la disponibilité du matériel et aider à la préparation des règles supplémentaires en consultation avec le TO. En cas de désaccord entre les arbitres et le TO, la décision du TO prévaut. Les arbitres doivent également confirmer la bonne fin de chaque ronde.



5.5 Lieu de Jeu

Un lieu de jeu bien organisé est essentiel pour une expérience positive lors du tournoi. L'aire de jeu doit être suffisamment grande pour accueillir confortablement tous les participants, avec des considérations d'accessibilité et de mobilité, comme l'accès sans marches ou des rampes lorsque nécessaire. Des terrains et des horloges de rechange doivent être disponibles en cas de besoin. Des installations sanitaires adéquates doivent également être fournies, de préférence réservées aux joueurs.

Il doit y avoir un espace organisationnel dédié où le TO et le personnel peuvent gérer la logistique sans interférence des joueurs. Si le lieu comprend des zones commerciales ou de fournisseurs, celles-ci ne doivent pas envahir l'espace de jeu ni perturber les participants. L'éclairage, la ventilation et le confort général doivent être adaptés au jeu prolongé, garantissant une expérience positive pour tous les participants.

5.6 Équipements

Un équipement approprié est crucial pour le bon déroulement de tout tournoi. Les joueurs doivent être informés des attentes concernant l'équipement (par exemple, les terrains) suffisamment à l'avance, et les TOs doivent s'assurer que le lieu est équipé des ressources nécessaires pour résoudre tout manque ou dommage d'articles.

5.6.1 Miniatures

Les miniatures doivent clairement représenter la race de leur équipe, avec des rôles de position facilement identifiables. Bien que ce ne soit pas obligatoire, il est recommandé que les miniatures soient peintes avec au moins trois couleurs pour améliorer l'esthétique du tournoi. Les miniatures doivent généralement respecter des tailles comprises entre 28 mm et 32 mm pour garantir la compatibilité avec les terrains standards de Blood Bowl.

5.6.2 Dés

Les dés utilisés dans les tournois doivent être facilement lisibles, même à distance. Si un logo est imprimé sur les dés, il est d'usage de remplacer le "6". Il est fortement déconseillé d'utiliser des dés avec des logos sur d'autres faces pour éviter toute confusion. Les participants sont encouragés à utiliser des dés officiels de Games Workshop ou de la NAF, ou des dés personnalisés fournis par le TO. Si désiré, le TO peut exiger que les participants n'utilisent que les dés désignés pour le tournoi.

L'utilisation de tours de dés, de gobelets ou de tapis est recommandée pour assurer des lancers constants et impartiaux. De plus, les dés doivent être partagés si l'un des entraîneurs le demande pendant un match.

5.6.3 Terrains

Il est recommandé d'utiliser des terrains conçus pour des miniatures de 32 mm, bien que les anciens terrains pour modèles de 28 mm soient acceptables. Les bancs doivent avoir des zones clairement marquées pour les réserves, les KOs, les blessures et les miniatures mortes. Inclure des espaces pour les joueurs expulsés est facultatif mais recommandé. Les bancs doivent également comporter des indicateurs pour les tours, les rerolls et d'autres états du jeu. Il est conseillé aux TOs de fournir des terrains de rechange pour résoudre tout problème d'équipement que les participants pourraient rencontrer.

5.6.4 Horloges

Les horloges d'échecs, qu'elles soient physiques ou basées sur des applications, doivent être disponibles sur demande de l'un des entraîneurs et configurées selon les règles du tournoi. Ces horloges peuvent imposer des limites de temps par tour ou attribuer un compteur total par joueur. Les TOs doivent s'assurer que les participants comprennent les règles de l'horloge et ont accès à des horloges de rechange si nécessaire.

Sur le site web de la NAF, un guide sur la gestion du temps est disponible pour les TOs et les entraîneurs, avec des suggestions sur la façon de mettre en œuvre les chronomètres.



5.6.5 Tables et Chaises

Les tables doivent être suffisamment grandes pour accueillir confortablement les terrains, les bancs, les dés et autres accessoires. Les chaises doivent offrir un soutien adéquat et du confort pour les joueurs pendant des périodes prolongées de jeu. Les TOs doivent s'assurer qu'il y a des chaises de rechange disponibles en cas de bris ou pour des invités supplémentaires.

Les TOs doivent rappeler aux joueurs de porter le matériel requis, mais des articles de rechange, comme des terrains, des dés et des jetons, doivent être disponibles pour résoudre tout problème imprévu. En garantissant un lieu bien équipé, les TOs contribuent au succès global et au professionnalisme du tournoi.

5.7 exigences Après le Tournoi

Les TOs sont responsables de soumettre les résultats du tournoi, y compris les rapports de match, les statistiques du tournoi, le gagnant général et tout autre gagnant de prix, dans un délai maximum d'un mois après la conclusion du tournoi. La soumission en temps utile est essentielle pour maintenir à jour les classements de la NAF et les pages des entraîneurs. Le non-respect de ce délai peut entraîner la mise en examen du TO, période pendant laquelle il ne pourra organiser de tournois sanctionnés par la NAF.

En cas de tout retard ou problème anticipé, le TO doit contacter son RC dès que possible. Si des erreurs sont identifiées dans le rapport du tournoi après la soumission, le TO doit également en informer immédiatement le RC ou le TD pour résoudre et corriger le problème.

Si le tournoi fait partie d'une série de tournois plus grande, comme établi dans les directives de la Série de Tournois de la NAF, le TO doit également envoyer les résultats à l'organisateur de la série conformément aux règles et délais de la série.

Bien que ce ne soit pas obligatoire, il est fortement recommandé que les TO utilisent le champ "Rapport du Tournoi" (accessible via le lien "Modifier" dans la liste des tournois) pour partager les moments forts et mémorables de l'événement.

5.8 Considérations pour les Grands Tournois

Les grands tournois, définis comme des événements comptant 100 participants ou plus, doivent respecter les règlements généraux des tournois tout en abordant des besoins logistiques et organisationnels supplémentaires spécifiques à leur échelle. Ces considérations assurent le confort, la sécurité et le bon déroulement des événements de grande envergure.

5.8.1 Exigences du lieu de jeu

Le lieu de jeu pour un grand tournoi doit idéalement être situé dans ou à proximité d'un hôtel ou d'autres logements pour minimiser les déplacements des participants. Si suffisamment de logements proches ne sont pas disponibles, les organisateurs doivent fournir des informations ou organiser des transports vers le lieu. L'espace de jeu doit être suffisamment spacieux pour accueillir confortablement tous les participants, avec des zones supplémentaires pour les joueurs ayant terminé leurs matchs. Il doit y avoir un espace extérieur disponible pour que les joueurs puissent l'utiliser comme zone de détente ou pour fumer, le cas échéant.

Le service de bar, qu'il soit gratuit ou payant, doit être disponible sur place ou dans un lieu proche et accessible. Au minimum, de l'eau doit être fournie aux participants. De plus, si nécessaire, un espace dédié pour la NAF doit être aménagé, situé dans une zone visible et facilement accessible du lieu.

5.8.2 Sécurité et Obligations Légales

Les organisateurs de grands tournois doivent garantir le respect de toutes les exigences de sécurité et légales du pays où se déroule l'événement. Cela peut inclure la fourniture d'équipements de premiers secours, l'organisation de services médicaux tels que des ambulances et la souscription d'une assurance responsabilité civile. Les TO



doivent aborder proactivement ces considérations pour protéger les participants et garantir que l'événement se déroule comme prévu.

5.9 Compétitions par équipes

Les compétitions par équipes impliquent des groupes de joueurs, appelés équipes, où les résultats des matchs individuels contribuent également à la performance globale de l'équipe. Les TO sont encouragés à définir clairement la structure et les règles des compétitions par équipes à l'avance, y compris les attentes pour les capitaines et les procédures pour gérer les équipes incomplètes ou les absences de joueurs.

Le capitaine de l'équipe agit comme le principal lien entre l'équipe et le TO pour une communication et une gestion efficace tout au long du tournoi. Ses responsabilités incluent généralement la présentation et la confirmation de la liste des joueurs de l'équipe, la transmission des informations du tournoi aux membres de l'équipe, la vérification des feuilles de scores et la représentation de l'équipe en cas de dispute ou d'appel. Bien que les capitaines puissent conseiller les joueurs sur des stratégies, telles que jouer pour gagner ou égaliser, ils ne doivent pas interférer directement dans les matchs ni discuter des actions spécifiques, sauf si les règles du tournoi le permettent.

En raison des défis uniques des compétitions par équipes, les TO doivent prévoir une planification supplémentaire pour garantir que les opérations ne soient pas interrompues. Cela inclut des tests approfondis du logiciel ou des systèmes de mise en relation adaptés aux équipes, la planification pour des nombres impairs d'équipes et la préparation aux imprévus tels que des entraîneurs suppléants ou la gestion des problèmes liés aux équipes incomplètes.

6 CONDUITE ET POLITIQUES DE L'ÉVÉNEMENT

6.1 Code de Conduite

La participation à tout tournoi sanctionné par la NAF implique l'accord des TOs, arbitres et joueurs de respecter le Code de Conduite de la NAF. Ce Code établit les attentes en matière de comportement respectueux et sportif, de fair-play et de respect des règles du tournoi. Les violations du Code peuvent entraîner des mesures disciplinaires, comme détaillé dans la procédure d'appel.

Il est conseillé aux participants de consulter le Guide des Bonnes Pratiques, qui couvre les préparations avant le match jusqu'à l'étiquette post-jeu. Les sujets abordés incluent la communication claire, la gestion des dés, la promotion de l'inclusion et le respect des adversaires, arbitres et organisateurs. Les TOs peuvent vouloir faire référence à ce guide ou le partager avec les participants à l'avance.

Les TOs doivent souligner l'importance du Code de Conduite lors de la réunion d'ouverture du tournoi, en s'assurant que tous les participants comprennent son importance et les conséquences potentielles en cas de non-respect.

6.2 Litiges et Appels

Les litiges survenant pendant le tournoi doivent être immédiatement traités par le TO et les arbitres, en faisant tout leur possible pour résoudre les problèmes de manière juste et amicale. Les TOs ont une autorité discrétionnaire pour prendre des décisions sur des questions non couvertes explicitement par les règles du tournoi ou le Code de Conduite de la NAF. Si un RC ou NC est présent, il est recommandé qu'il intervienne pour aider à la médiation en cas de litiges complexes. Tous les incidents doivent être documentés et un rapport doit être envoyé au RC ou NC après l'événement si le problème n'est pas résolu.

Si un participant estime que ses droits en vertu du Code de Conduite de la NAF ont été violés, il peut faire appel de la décision du TO ou de l'arbitre auprès du RC ou du NC, en fournissant un récit détaillé de l'incident accompagné de toute preuve pertinente. Le RC ou le NC interviendra dans la mesure du possible et escaladera



les problèmes non résolus au Comité de la NAF pour examen. Les plaintes adressées au Comité de la NAF doivent inclure les coordonnées du plaignant, une brève description de la violation alléguée et la documentation de soutien.

Le Comité de la NAF examinera les plaintes reçues, mènera une enquête si nécessaire et rendra une décision. Lorsqu'une violation est confirmée, les sanctions peuvent inclure des avertissements, une disqualification des événements NAF pendant une période déterminée, des restrictions d'accès en ligne à la NAF ou une expulsion de la NAF. Les décisions peuvent être appelées auprès du Comité d'Éthique de la NAF.

6.3 Médias et Vie Privée

Les TOs doivent être conscients des considérations médiatiques et de confidentialité pour garantir que les droits des participants soient respectés tout en promouvant l'événement. La photographie et l'enregistrement vidéo peuvent être utilisés pour documenter le tournoi, mais les participants doivent être informés à l'avance. Il est recommandé d'inclure une clause de consentement des médias dans le processus d'inscription et de rappeler aux participants au début de l'événement.

Les participants qui ne souhaitent pas être photographiés ou enregistrés doivent en informer le TO, et leurs préférences doivent être respectées. De même, les informations personnelles collectées lors de l'inscription, telles que les noms, les coordonnées ou les numéros NAF, doivent être traitées de manière sécurisée et utilisées uniquement à des fins administratives. Les TOs doivent veiller à ce que ces informations ne soient pas partagées avec des tiers sans consentement explicite et ne conserver que celles nécessaires pour la résolution des litiges ou pour la rédaction de rapports après le tournoi.

Les TOs sont encouragés à utiliser les réseaux sociaux pour promouvoir le tournoi, célébrer les réalisations et partager des mises à jour. Toutefois, lors de la publication de photos ou de vidéos en ligne, les participants qui ont choisi de ne pas donner leur consentement pour les médias ne doivent pas être identifiables, et les tags de personnes ne doivent être effectués qu'avec leur permission. Pour les tournois impliquant une diffusion en direct ou une diffusion de matchs, les participants doivent être informés à l'avance et leur consentement doit être obtenu. Il convient de s'assurer que les informations privées, telles que les informations personnelles sur les feuilles de score, ne soient pas visibles lors des diffusions.

7 CADEAUX ET TROPHÉES DE LA NAF

7.1 Cadeaux de la NAF

La NAF vise à fournir des cadeaux annuels pour les inscriptions et renouvellements des événements dans la mesure du possible. Les TOs et les joueurs qui ont besoin de jetons ou de dés NAF doivent contacter leur RC en temps utile pour organiser leur disponibilité. Toute somme d'argent reçue ou tout dé distribué est considéré comme la propriété de la NAF. Les destinataires préétablis des dés et des cotisations d'adhésion sont responsables de retourner tout dé excédentaire et de garantir le paiement ponctuel des fonds collectés.

7.2 Trophées Individuels

Les trophées individuels NAF peuvent être attribués au gagnant de tout tournoi de variantes régulières de Blood Bowl (Classic ou BB2020) sanctionné, à condition que l'événement respecte les exigences minimales de participation. Pour les tournois de quatre ou plus de rondes, un minimum de 12 entraîneurs inscrits à la NAF est requis. Pour les tournois de trois rondes, le minimum passe à 24 entraîneurs inscrits à la NAF. Le trophée est un petit bouclier, fabriqué en résine ou en alliage métallique (selon la région), avec le logo de la NAF. Les RC distribueront ces trophées aux TOs sur demande.



7.3 Trophées d'Équipe NAF

Les trophées d'équipe NAF peuvent être attribués à l'équipe gagnante de tout tournoi de variantes régulières de Blood Bowl (Classic ou BB2020) sanctionné utilisant un format basé sur des équipes, à condition que l'événement respecte les exigences minimales de participation. Le trophée d'équipe consiste en trois petits boucliers, fabriqués en résine et avec le logo de la NAF. Ces trophées sont distribués par le RC aux TOs sur demande.

Le nombre requis de participants dépend du nombre de joueurs par équipe et du nombre de rondes jouées, comme détaillé dans le tableau suivant. Il est conseillé aux TOs de revoir attentivement ces exigences de participation lors de la planification des tournois par équipes afin d'assurer l'éligibilité pour les trophées d'équipe NAF. Pour aider à couvrir les frais supplémentaires associés aux trophées d'équipe, la NAF demande une redevance de 5 USD, EUR ou GBP par trophée.

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