

# RAIDER LIGA 2015/2016

La liga de los Skyriders estará fundamentada por los mismos principios que rigen el club. Dicese:

- Compañerismo.
- Competitividad. (de la sana, no de la otra)
- Deportividad.

Esto deja claro el fin de esta liga. Que aunque tenga un premio al final de la misma, se crea como actividad de sana competición entre los socios e invitados.

Cualquier tipo de trasgresión sobre los valores antes citados tendrá que ser estudiado por los comisarios para evaluar su magnitud e imponer posibles sanciones.

## COLABORACION CON DADO DE DRAGON

Debido al éxito de la última temporada se continuara con la inscripción a la liga a integrantes de esta asociación. Debido a esta contingencia, se han modificado ciertas reglas para la buena convivencia de todos los integrantes.

## COLABORACION CON BATALLON WARGAMES

Este año se ha abierto la inscripción a la liga a integrantes de otra asociación. Debido a esta contingencia, se han modificado ciertas reglas para la buena convivencia de todos los integrantes.

## INVITADOS

Toda persona que no sea integrante de uno de los tres clubes y desee participar en la misma será adscrito a la sede de Sky Raiders Club, con las obligaciones que a ello conllevan tanto para el jugador como para el comisario.

## SEDES

Los partidos deberán disputarse en alguna de las sedes de la liga:

SKY RAIDERS CLUB: C/ Blanco Cordero, 14

DADO DE DRAGON: C/ San Joaquín, 3

BATALLON WARGAMES: C/ Pilar Sinues y Navarro, 1

La prioridad de sede corresponderá al equipo que actúe de local. No habiendo ningún tipo de problema si los contendientes deciden disputarlo en algún otro sitio.

## SUBSEDES

Debido a la colaboración con la tienda Magic Hammer, dispondremos de un sitio más para disputar los partidos de la liga. Se anima a todos los participantes a que jueguen partidos en dicho lugar llamando previamente para reservar zona de juego.

MAGIC HAMMER: C/ Pilar Sinues y Navarro, 1 – TELF.: 976/97-85-18

Aun contando con este lugar, la prioridad para disputar encuentros siempre recaerá sobre las tres sedes.

## COMISARIOS

La liga contará con tres comisarios oficiales, uno por cada club integrante. Diego Barrio actuará como comisario de Sky Raiders Club y se encargará del buen fin de la misma y de todos los problemas que se puedan derivar de las actuaciones de los participantes de dicho club en la liga.

Enrique Campos actuará como comisario de Dado de Dragón y tendrá las mismas potestades y atribuciones que su homólogo de Sky Raiders.

Ramón Camón actuará como comisario de Batallón Wargames y tendrá las mismas potestades y atribuciones que sus homólogos de Sky Raiders y Dado de Dragón.

Cada uno de los comisarios podrá nombrar un máximo de dos árbitros, que serán personas con un gran conocimiento de las reglas y una imparcialidad probada. El cometido de los mismos será el siguiente:

- Hacer de juez cuando algún integrante así lo solicite.
- Controlar el gestor.
- Tener derecho a voto sobre las posibles reglas a aplicar.

# NORMATIVA DE LA LIGA

## INSCRIPCION EN LA LIGA

El plazo de inscripción será de 1 semana natural a partir de la fecha que considere el comisario. Dicha fecha será anunciada con anterioridad en los canales habituales.

Se podrá elegir cualquier equipo que este reflejado en la versión 6.0 del manual de BloodBowl (que será el oficial de la liga). Adicionalmente estarán también como seleccionables los siguientes equipos, que aun no estando en la edición 6.0 del reglamento, ya se consideran oficiales: Pacto del Caos, Slann e Inframundo

El límite máximo de equipos repetidos será de 2 por raza y el límite de equipos por entrenador estará en 2.

Los equipos inscritos tendrán una valoración máxima de 100 K. y tendrán un mínimo de 11 jugadores.

## REGLAMENTO

El oficial 6.0 (habrá manuales disponibles en el local) con todas sus reglas adicionales del mismo.

## LIGA

La liga será una competición regular clásica (partido de ida y vuelta) y los 8 primeros clasificados se enfrentaran en unos Play-off por el titulo. En el caso de empate entre equipos al final de la liga, se estudiara el resultado particular entre los contendientes. Si persistiera el empate se clasificaría el que tuviera más victorias, si aun persistiera se seguiría por Dif. Td y después por Dif. Heridas. En el caso improbable de que los implicados empataran en todos estos supuestos, se decidirá lanzando una moneda al aire.

Dependiendo del número de participantes la organización podrá modificar el formato del torneo para hacerlo de la forma más satisfactoria posible.

**Las jornadas** tendrán una duración de 2 semanas naturales; salvo consideraciones especiales que podrán ser alargadas según consideración del comisario.

**Puntuación:** Victoria/2 puntos      Empate/1 punto      Derrota/ 0 puntos

**Jornada de descanso:** (Solo en caso de ser impares) El equipo que descanse, recuperara todos sus jugadores lesionados para el siguiente partido.

**Aplazamientos:** Se podrá aplazar partidos, siempre por fuerza mayor si se comunica con antelación al contrario y al comisario. Debiéndose jugar, como muy tarde la semana siguiente al final del periodo de finalización de esa jornada.

**Fechas y horarios:** Es obligatorio comunicar en la Pág. Web de la liga la fecha y el horario en la que se va a disputar el encuentro como mínimo 24 horas antes del mismo (Por si alguien quiere verlo o pudiese ser necesario un arbitro). En caso de no poder hacerlo se comunicara al comisario para que proceda a hacerlo.

Si se diese el caso que ninguno de los entrenadores pudiese quedar en horario normal para disputar el encuentro durante el transcurso de la jornada. Se comentaran las disponibilidades de los afectados al comisario y este tendrá la potestad de poner una fecha para el mismo. Si aun en este supuesto fuese imposible jugarse el partido se dará por vencedor aquel entrenador que tenga mayor disponibilidad para jugarlo.

Se considera horario normal para jugar todo aquel comprendido entre las 16:00 a 20:00 en días laborables y de 10:00 a 20:00 en festivos.

**Partidos concedidos e incomparecencias:** El entrenador que concede puede elegir permitir que se juegue con su equipo o darle la victoria automática a su adversario. Si eligiese esta segunda opción, se aplicaría las normas de partido concedido (mas abajo). Una vez tomada la elección, el equipo que no concede aun puede elegir no jugar el partido, dándosele por ganado tal cual se describe más abajo con sus correspondientes "beneficios" o la otra opción es jugar ese partido contra un entrenador "suplente", la elección de dicho entrenador "suplente" será consensuada entre el comisario y el entrenador que no concede. Incomparecencia se considera si un jugador tarda más de 30 minutos en personarse, por tanto se aplicará las normas de partido concedido.

**Partido Concedido:** El equipo que no concede se lleva 2MVP, 2TD y 80K (después se descuenta la espiral de gastos). El equipo que concede pierde el MVP, la recaudación, -1 Fan Factor, además 1 jugador se pierde el siguiente partido (a sorteo), todos los jugadores con 51 PE tienen que superar una tirada 4+ para no irse del equipo, si en la clasificación final se ve involucrado en un empate a puntos siempre quedará el último.

Si un entrenador decide conceder durante el partido, perderá el MVP pero no los PE ganados hasta entonces, después se aplicará lo siguiente:

El resultado final del partido se calculará de la siguiente forma:

- Si el equipo que concede va ganando, el resultado superará en uno a sus TD anotados.
- Si el equipo que concede va perdiendo o empatado se sumarán 2 TD más.

Esos PE adicionales concedidos por TD o MVP se asignarán por sorteo.

**Reiteración de concedidos:** Si un entrenador concede 2 partidos (no importa los motivos) perderá la potestad de elegir en caso de que haya futuras concesiones y si concediera 4 o mas partidos podría ser expulsado de la liga y sustituido por otro entrenador. Un comisario de la liga puede prohibir la participación en las próximas ligas a un entrenador que haya dado muestras de falta de compromiso con la misma.

**Equipos abandonados:** En el supuesto de que algún integrante de la liga decidiera abandonarla o desapareciera, el comisario del club correspondiente al equipo involucrado se vería en la obligación de darle una solución a ese equipo para no crear un inconveniente al resto de participantes. Una vez solventado, deberá ponerse en comunicación con los otros comisarios para dar su conformidad a la solución.

## PARTIDO:

Es obligación de los entrenadores tener actualizadas sus plantillas 24 horas antes de un partido, así como presentar su equipo en algún tipo de soporte (papel a mano, hoja impresa, smathphone). La omisión reiterada de alguna de estas reglas puede llegar a suponer la concesión inmediata del partido por parte del infractor.

**Miniaturas:** Se permitirán cualquier tipo de miniatura para representar jugadores. Siempre que estén debidamente numerados y que ambos entrenadores se aclaren fácilmente.

**Dados:** Basándonos en los preceptos de la liga se permitirá cualquier tipo de dado (incluidos los virtuales). Si hubiera o hubiese (Dios no lo quiera) algún tipo de discusión sobre los mismos, se usarían los dados originales de Games WorkShop. Teniendo que utilizar el mismo par los dos entrenadores.

**Incentivos:** Se jugara con todos los incentivos que salen en el reglamento 6.0.

**Ganancias:** El ganador del encuentro se le añadirán 10 k. a la tirada de recaudación. Si el resultado es un empate, serán 10 k. para cada uno de los entrenadores. Recordar que siempre el ganador de la FAMA suma un 10 k. adicionales.

**MVP:** El mejor jugador del partido recaerá a sorteo entre los jugadores alineados para ese partido (los que están lesionados no entran) pudiéndole caer a un mercenario o un jugador estrella, en ese caso se perdería. Igualmente si recayese sobre un jugador muerto.

**Prorrogas:** Solo se darán durante los Play-off y constaran de un tiempo entero de 8 turnos. se sorteará quién comienza recibiendo con 1d6 (igual que al inicio de partido), dicha tirada podrá ser modificada con la FAMA, ósea... el equipo que disponga de más FAMA puede modificar la tirada a su favor si lo desea, para la prórroga se usarán los rerolls sobrantes del 2º tiempo del partido, si después de esta prórroga persiste el empate se hará un cuarto tiempo con TD de oro, recibirá el equipo que pateó en la prórroga anterior, si persistiera el empate se iría alternando el equipo que recibe al balón hasta que alguien gane.

**Alineación indebida:** Si algún entrenador despliega más de 11 jugadores después de la patada inicial, le serán expulsados jugadores al azar hasta llegar al límite permitido. Conllevando un cambio de turno si diese el caso de que el expulsado fuera el portador del balón.

## PLAY OFFS:

Tras la ultima jornada se procederá ha jugar el play off por el campeonato, a el podrán optar los 8 equipos mejor clasificados (Los comisarios tienen la potestad de cambiar el formato dependiendo del numero final de inscritos a la liga). Para evitar la descompensación de partidos, se creara una competición paralela para los equipos no

participantes en el torneo anterior. El formato del mismo se dirimirá una vez finalizada la liga regular.

**Jornada de descanso:** Antes de empezar los Play offs se considerara que todos los equipos tienen una jornada de descanso por lo cual se recuperaran todos su jugadores.

**Emparejamientos:** Se hará de la forma usual 1 Vs 8, 2 Vs 7, 3 Vs 6, 4 Vs 5. Entendiéndose que el primero y segundo de la liga no podrán enfrentarse en los play offs hasta la final.

**Concesiones:** Si alguno de los clasificados para los play offs, no pudiera o no quisiera (por cualquier motivo, que aquí hemos venido a divertirnos) participar. Automáticamente se le sacaría de los emparejamientos, convirtiéndose el equipo 9º clasificado en la liga como participante.

Si se diera el caso de que una persona no pudiera jugar algún partido de los play offs se seguiría el procedimiento habitual para los partidos de liga.

**Prórrogas:** Solo se darán durante los Play-off y constaran de un tiempo entero de 8 turnos. se sorteará quién comienza recibiendo con 1d6 (igual que al inicio de partido), dicha tirada podrá ser modificada con la FAMA, ósea... el equipo que disponga de más FAMA puede modificar la tirada a su favor si lo desea, para la prórroga se usarán los rerolls sobrantes del 2º tiempo del partido, si después de esta prórroga persiste el empate se hará un cuarto tiempo con TD de oro, recibirá el equipo que pateó en la prórroga anterior, si persistiera el empate se iría alternando el equipo que recibe al balón hasta que alguien gane.

Aprobado por el Excmo. Comisario de la liga

Fdo.: Player 1

Fdo.: Raistlin\_M

Fdo.: Kanpasoslargos

# ANEXOS

## ANEXO 1: CALENDARIO

PROXIMAMENTE

## ANEXO 2: ACLARACIONES

Debido a que el bloodbowl es prácticamente un ente vivo y sus reglas son sometidas constante revisión y adaptación, cualquier discrepancia entre la forma de jugar de nuestra liga y la de cualquier otra, será estudiada y si procede sometida a votación, para su inclusión o su omisión. Todas estas modificaciones serán incluidas en este anexo para que todo aquel que se apunte a la liga no se llame a error.

A) Declarar acciones: Tal y como se especifica en el reglamento, para activar una miniatura hay que declarar una acción. Dicha acción tendrá que finalizarse tal y como indica el manual ergo declarar una acción y no llevarla a efecto se considera una utilización torticera de dicha acción y no se considera valida. Ejemplos:

- Cuando se declara una acción de pase siempre hay que realizarlo.
- Cuando se declara una acción de movimiento hay que gastar como mínimo 1 movimiento.
- Cuando se declara una acción de penetración siempre hay que realizar un placaje.

B) Procedimientos Ilegales: Para evitar problemas innecesarios, se obviara esta regla. Se recomienda encarecidamente a los jugadores que estén al tanto de su marcador del turno así como del de su rival.

C) Jugadores Estrella en los Play-Offs: Contradiendo al reglamento, se permitirá el uso de jugadores estrella y mercenarios para los Play-Offs.