

ESTALIA BOWL

1. COMPROMISO

Al apuntarte en la liga, asumes el compromiso de jugar todos los partidos que componen la competición. Si no puedes garantizar la disputa de todos los encuentros, por favor, es mejor que no te apuntes a que dejes al resto colgados por tu culpa. Si lo único que quieres es jugar partidos de vez en cuando, seguro que podremos quedar cualquier día sin provocar ningún perjuicio al resto de los participantes.

2. LUGAR Y HORA DE LOS PARTIDOS. QUEDANDO.

El lugar oficial para la celebración de los encuentros será Estalia.

El gestor que se usará para la liga será: <http://www.bbleagues.com> donde se imprimirán las actas, introducirán los resultados, consultas, etc...

Cada jornada durará 15 días, siendo el día oficial para jugar el *domingo*, para dar tiempo suficiente para jugar todos los partidos, en caso de imposibilidad de quedar dentro de esos 15 días (exámenes, viajes, enfermedad...) como excepción se podrá contactar con cualquier Comisario y éste resolverá al efecto.

En algunas jornadas, dependiendo de festividades locales y nacionales, se podrá acordar con antelación alargar alguna jornada para facilitar los partidos, Navidad o Semana Santa son claros ejemplos. Si en alguna jornada se juegan todos los partidos previstos, se comenzará la siguiente jornada, añadiendo esos días restantes a la siguiente jornada.

Las subidas pertinentes de los jugadores y las modificaciones en el equipo deberán realizarse como máximo en las 48 horas anteriores a cada partido. El acta se debe cerrar un día antes de cada partido y comunicado al equipo contrario. Cualquier cambio en el equipo después de ese tiempo tiene que estar consensuado con el rival.

3. ACTAS

Al final del encuentro, uno de los jugadores introducirá el acta en la web disponible a tal efecto. El entrenador rival deberá validar el mismo. Recalcamos la importancia de rellenar correctamente las actas, puesto que no se podrá modificar nada una vez introducidas en la web. Se establece un plazo de lo que se tarde en meter el acta tras terminar el partido y validarla en el acto. Caso de ausencia de batería lo que se tarde en llegar a casa y poner el móvil a cargar. Si algún comisario tiene que validar un acta ajena pasado ese tiempo procederá a descontar un punto de alguna de las siguientes características del roster en este orden: animadoras, ayudantes del entrenador, factor hinchas, 10.000 de la tesorería.

4. REGLAMENTO

A) GENERAL

Las reglas oficiales de la liga serán las recogidas en el Reglamento de la caja Básica 2016 de GW, así como Faqs, y Zona Mortal season 1 y 2, así como los publicados en la revista Spike!.

Resumen de los cambios respecto al CRAP, autorizadas por el documento de la NAF:

- Cartas NO PERMITIDAS.
- Mago SI PERMITIDO.
- Habilidad Aplastar, no precisa de gasto de Re-roll.
- Se puede protestar las expulsiones, con una tirada:
 - 1.-Entrenador expulsado, -1 en táctica brillante y ya no puede protestar más.
 - 2-5.- No tiene efecto, expulsado normalmente.
 - 6.- Protesta surte efecto, el jugador se pasa al banquillo, pero se pierde turno.

Aunque en este documento figuran las reglas particulares, los comisarios se reservan el derecho a cambiar cualquier regla por el bien del desarrollo de la liga. También se ruega que se recuerde lo comentado en las reuniones, pues prevalece sobre lo aquí escrito. Más que nada porque este documento se viene actualizando cada liga y como la gente solo lo lee cuando está en la mierda y busca ganar en los despachos lo que no tiene huevos de ganar en el campo. Se agradece, eso sí, avisar de los errores detectados para que se corrijan.

Los equipos deben representar la raza que son. Es decir, un equipo de orcos no puede hacerse pasar por un equipo de elfos. No se tendrá en cuenta que las miniaturas estén o no pintadas, aunque os animamos a que todos pintéis vuestros equipos.

En caso de equipos con conversiones, los jugadores posicionales deben estar debidamente identificados para no inducir a errores a los entrenadores rivales.

Se asumirá la regla de los cuatro minutos por turno, para agilizar los partidos, siempre que alguno de los entrenadores así lo solicite. Los procedimientos ilegales por no mover la ficha de turno quedarán total y completamente suprimidos; que no cuesta nada recordarle al rival que no ha movido su ficha de turno.

B) REGLAS PARTICULARES

- Esta era una liga de machotes y ahora es una liga de gente sedienta de sangre, por lo que se cuentan ABSOLUTAMENTE todas las bajas que se produzcan, sea cuál sea su procedencia, placajes, pisotones, armas secretas, público, bolazos de fuego, esquivas fallidas, casillas adicionales, etc.
- MVP.- Para determinar el MVP se elegirán 3 jugadores que hayan participado en el encuentro y con 1d3 se determinará que miniatura obtiene el MVP.
- Se confeccionarán los equipos según las siguientes reglas:

1. Todos los equipos tendrán 1.050.000 mo para hacerse la lista de equipo (salvo Ogros que dispondrán de 1.100.000 mo).
2. Una miniatura del equipo será escogida como capitán y ganará automáticamente 6 PE, por lo que empezaría con una subida simple, además de un aumento de su valor en 20.000 mo.
3. Durante la liga, cualquier mini que mate a un capitán (incluido pisando o echando por la banda) ganará automáticamente 2PE extra.

- Asimismo, se considerarán los tier como hasta ahora:

---TIER 1.-

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

---TIER 2.-

Altos Elfos, Elfos Pro, Bretonia, Caos, Humanos y Slann.

---TIER 3.-

Nurgle, Khemri, Pacto del Caos, Khorne y Underworld

--- TIER 4.-

Goblins, Halflings, Ogros, y Vampiros.

BENEFICIOS DE CADA TIER

Tier 1.- Sin beneficio

Tier 2.- Sin beneficio.

Tier 3.- Un beneficios:

Se puede escoger como doble la subida del capitán (por lo tanto, su valoración aumentaría en 30.000 mo).

Tier 4.- Tres beneficios:

Se puede escoger como doble la subida del capitán (por lo tanto, su valoración aumentaría en 30.000 mo).

Cualquier cantidad superior a 200.000 mo no cuenta para tesorería.

Halflings. Chef gratis. Capitán Puggy, se contrata por su valor, pierde *Solitario* (puede usar médico)

Goblins. Un soborno gratis. Un capitán con subida doble que además pierde *Solitario*.

Ogros. 1.100.000 para confección del equipo. Un médico gratis (pueden contratar un segundo médico), un capitán con una subida doble que pierde *Cabeza Hueca*.

Vampiros. Un médico gratis (pueden comprar un segundo médico), un capitán con una subida doble que pierde *Sed de Sangre*.

Hombres lagarto sin saurios. Un médico gratis (pueden comprar un segundo médico), 1 capitán con una subida doble que pierde *Solitario* y otra mini con una subida doble.

Underworld sin skaven. Un soborno gratis. Un capitán con una subida doble que pierde *Solitario* y otra mini con una subida doble.

Además, los equipos que NO estén totalmente pintados recibirán automáticamente un -1 al Fan Factor, en caso de ir fichando nuevos jugadores para el equipo TODOS deben ir pintados o se perderá el Fan Factor.

Asimismo, un jugador que sea vea penalizado por el pintado de las miniaturas podrá exigir a su rival que cualquier jugador estrella o adicional que incluya sea exactamente la miniatura correspondiente a dicho jugador o recibir esa misma penalización.

- Incentivos y secuencia previa al partido:

Se aplica la regla tal cual viene en el reglamento y como puede dar lugar a confusión pasamos a explicarlo:

- El jugador con mayor valoración decide cuanto dinero quiere meter de su tesorería en el partido. Automáticamente su valoración cambia pasando a sumar el dinero gastado.
- El jugador con menor valoración hace lo mismo y calcula su nueva valoración.
- En este momento y no antes, se resta la diferencia de valoraciones para calcular quien tiene incentivos y cuanto dinero exactamente. En este momento ya no se puede meter dinero de tesorería. Es decir, si la diferencia es 90.000 el jugador de menor valor NO PUEDE meter 10.000 para pillarse un bonito soborno y dedicarse a pisar con alegría y desenfreno hasta gastarlo.
- El jugador que tenga mayor valoración decide en qué gastar el dinero que tenga en caso de tenerlo.
- El jugador con menor valor decide en qué gastar su dinero.

C) FASE REGULAR

Se establecen tres divisiones. Al final de la liga los tres peores clasificados de primera y segunda división descenderán a la división inmediatamente anterior, ascendiendo los tres mejores clasificados de segunda y tercera división para ocupar los huecos generados en primera y segunda respectivamente.

Si se produce un abandono en alguna de las dos primeras divisiones el orden de repescar a gente es: antepenúltimo, penúltimo, cuarto de la división anterior y último de esa división.

El sistema de puntuación será:

- 3 Puntos por victoria
- 1 Punto por empate
- 0 Puntos por derrota

El sistema de desempate será:

2x (Touchdown a favor – Touchdown en contra) + Heridas a favor – Heridas en contra

D) PLAY OFFS

Los emparejamientos para los Play Offs serán de la siguiente forma:

4 primeros de cada

El enfrentamiento entre ellos se hará por sorteo. Se introducirán en un bombo los equipos clasificados y se extraerán los emparejamientos.

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

Si persiste el empate, ganará aquel que conserve más segundas oportunidades. Si aún así hay empate ganará el que saque un resultado mayor en una tirada de 1d6.

E) CONCESIONES

Conceder el partido (una vez comenzado el mismo) supone la pérdida automática por 1-0 (o por el resultado del encuentro en ese momento, caso de ser mayor). Además, se perderán los puntos de estrella obtenidos en el encuentro así como la recaudación mientras que el Factor de Hinchas se reducirá en dos puntos, se mantendrán las heridas recibidas hasta ese momento y el jugador o jugadores en caso de empate con mayor valoración del equipo que sigan vivos abandonarán abochornados la escuadra **y el derecho a premios o sorteos.**

El equipo oponente al que concede, obtendrá automáticamente una victoria por 1-0 o por el resultado que hubiera en ese momento, obtendrá un mvp adicional para un jugador aleatorio, 1 touchdown para un jugador aleatorio y un 6 automático como resultado de su recaudación.

F) EL GRAN PREMIO

Una vez más, queremos que la gente disfrute jugando la liga. Como en todo evento competitivo habrá una serie de personas que busquen la gloria y otras el mero divertimento. Aquellos cegados por la victoria solo recibirán una copita y no tendrán derecho a premio alguno; siendo sorteados equipos entre todos los demás.

El total de lo ingresado en concepto de inscripción se destinará a premios, así como al pago del Gestor del foro (15 Euros).

- Campeón: Dados de oro.
- Subcampeón: Dados de plata.
- 3er clasificado: Dados de bronce.

Resto de la recaudación irá destinado a:

15€ para el gestor

El resto: para sorteos varios entre todos.

Criterios del sorteo:

Cada persona solo tendrá derecho a un premio por lo que si su nombre sale dos veces, se ignorará la segunda vez y se extraerá un nuevo nombre.

Todo aquel o aquella que haya concedido en algún partido o se haya retirado de la liga pierde el derecho a formar parte del sorteo.

5. APLAZAMIENTOS Y AUSENCIAS

En caso de que los entrenadores no consigan jugar el partido dentro de las fechas disponibles los comisarios decidirán el resultado del partido. Para esta decisión los comisarios tendrán en cuenta la disponibilidad mostrada por cada uno de los jugadores verificando dichos datos solamente en lo reflejado en el post de quedada para dicho partido.

Es obligatorio hablar con el rival y fijar una fecha para el partido en los dos o tres primeros días de la jornada. Muchos retrasos en los encuentros vienen motivados por la falta de comunicación, es por eso que consideremos importante que se produzca lo más pronto posible para que ambos entrenadores puedan conocer la disponibilidad del rival.

Si no estuviera en la web, los comisarios mirarán quién ha podido quedar y quién no en los grupos de WhatsApp creados para este motivo, y para no retrasar la liga, los comisarios decidirán el resultado del encuentro.

Se disponen 3 resultados distintos para cada partido, siendo, como hemos indicado antes, los comisarios quienes decidan qué resultado se aplicará en cada caso:

- **Partido Ganado para uno** (Equipo A) y Perdido para el otro (Equipo B): cuenta como una Concesión. Ambos equipos recuperan los heridos.
- **Partido Empatado:** ambos equipos empatan 1-1 recibiendo 1 MVP aleatorio. Y nada de recaudación. Ambos equipos recuperan los heridos.
- **Partido Perdido para los dos:** ambos equipos pierden el partido 1-0 y no reciben ningún Punto de Estrellato ni ingresarán dinero alguno. Ambos equipos recuperan los heridos.

6. TESORERÍA

Para la tesorería aplicaremos la regla de que toda cantidad por encima de 200.000 no contará para la valoración del equipo, salvo los tier 4.

7. INFRACCIONES

En líneas generales no se podrá reclamar cualquier infracción ocurrida durante el encuentro una vez disputado este. Cualquier duda que surja deberá quedar resuelta durante el partido, consultando a los comisarios de liga si fuera menester, que tendrán siempre la última palabra. Se recomienda MUY encarecidamente una lectura del reglamento.

Cualquier jugador que esté viendo un partido puede recordar a cualquiera de los dos jugadores que se está saltando el reglamento en despliegues ilegales, cabras que esquivan y se matan cuando sale penetración y no se podrían haber movido porque estaban en zona de defensa rival, 12 jugadores en el campo,... Pero **no puede recordar a nadie que puede protestar una falta, usar una habilidad en concreto o cualquier otra circunstancia que deba ser recordada por el jugador.**

Una vez concluido un partido y descubierto algún error se recomienda meditar sobre qué habría pasado en caso de consultar en ese momento el reglamento o a un comisario.

Sin embargo, entendemos que la adecuada aplicación del roster corresponde a cada entrenador y todos nos fiamos de la buena voluntad de los entrenadores. Por ello, la alineación indebida de jugadores (es decir, alinear a los que se perderían un encuentro por estar lesionados) se penalizará con la derrota del equipo infractor por 2-0 o por un resultado igual al obtenido por el equipo infractor en caso de que fuera mayor y conllevará la pérdida de la recaudación de ese encuentro y la reducción del FF en dos puntos. Además, los jugadores alineados indebidamente, aquellos que se perdían el encuentro por herida grave, ganarán automáticamente una Lesión Permanente.

Todos los rosters estarán disponibles para cualquier consulta en la web de la liga. A efectos prácticos, éstos rosters serán los oficiales, ya que estarán elaborados con las actas de cada partido.

Cualquier otro aspecto no cubierto en este reglamento será potestad de los Comisarios de la Liga para ser evaluado y resuelto.

8. ESPÍRITU DE LA ESTALIA BOWL

La Estalia Bowl pretende servir para que juguemos regularmente a un juego que nos gusta a todos. Nunca debe ser fuente de discusiones entre nosotros. Las bases han ido cambiando desde la primera edición y lo seguirán haciendo para recoger todas las incidencias que se puedan detectar.

La participación en la liga implica que te has leído estas bases y las aceptas estás de acuerdo con todas ellas o no; hayas asistido a la reunión inicial o no. Es importante resaltar que formamos parte de una comunidad y no todas las reglas son del gusto de todo el mundo; sin ir más lejos el redactor de las bases está en contra de algunas de ellas.

Sed bienvenidos los jugadores noveles y los que se encuentran de vuelta entre nosotros.

I. APÉNDICE

USO DEL MAGO

Como novedad en esta edición de liga se podrá utilizar el mago como incentivos en un partido. Para que no haya ninguna duda sobre su uso dejamos a continuación su funcionamiento, sacado del reglamento:

Una vez por encuentro, el Hechicero puede usar el hechizo Bola de fuego o bien un hechizo Relámpago. Los hechiceros sólo pueden lanzar hechizos al inicio de su turno antes de que ningún jugador realice alguna Acción o inmediatamente después de que su turno haya terminado, incluso si ha sido a causa de un cambio de turno.

***Bola de fuego:** Elige una casilla objetivo en cualquier punto del campo. Tira un dado para impactar a cada uno de los jugadores en pie (de ambos equipos) que estén en la casilla objetivo o bien en una casilla adyacente a ella. Si la tirada para impactar es 4 o más, el objetivo es Derribado. Si es 3 o menos, el jugador es capaz de esquivar la Bola de fuego. Realiza una tirada contra Armadura (y la posible tirada de Herida) por cualquier jugador que haya sido Derribado como si el que lo hubiera derribado fuera un jugador con la habilidad Golpe Mortífero. Si un jugador del equipo activo es Derribado por la Bola de fuego el equipo no sufre una pérdida de turno a menos que el jugador derribado llevase la pelota en ese momento.*

***Relámpago:** Elige un jugador de pie en cualquier parte del campo y tira un dado. Si el resultado es 2 o más, el jugador es impactado por el Relámpago. Si el resultado es un 1, el jugador consigue esquivarlo. Un jugador impactado por un rayo es Derribado. Realiza una tirada contra Armadura (y la posible tirada de Herida) como si el que lo hubiera derribado fuera un jugador con la habilidad Golpe Mortífero.*