

# 6<sup>a</sup> LIGA BORDE

REGLAS DE LIGA



# 6ª LIGA BORDE BOWL



*“Bueno Jim, creo que ya ha llegado el momento de presentar la nueva edición de la LIGA BORDE”.*

*“Así es, Bob. ¡Bienvenidos todos a la Liga Borde, un torneo organizado para todos los jugadores del club EBE con en una versión de juego organizado única y particular que hará las delicias tanto de novatos como de avezados jugadores profesionales!”*

*“Cierto, Jim. No estaba tan emocionado desde el día en que declararon legales las invasiones al campo durante un partido”*

*“Fue un gran día para el Blood Bowl, sin duda. Ahora hablemos un poco de esta nueva competición:”*

## BASES DE LA LIGA

### 1. LUGAR Y HORA DE LOS PARTIDOS.

Los partidos serán jugados preferentemente en nuestro local (Avenida de los Estados, 16 - Fuenlabrada 28945 Madrid). Sin embargo, se podrá jugar en otro sitio siempre y cuando ambos entrenadores estén de acuerdo.

Se establece un plazo de 15 días para disputar cada jornada. Se admitirán retrasos más allá del límite establecido cuando las circunstancias lo exijan (p.ej. Fiestas, vacaciones, invasiones extraterrestres etc.) previa comunicación y ok del comisario/s.

El equipo deberá estar con las subidas preparadas y con todo comprado, vamos, con el Roster Grabado, 24 horas antes de la disputa del encuentro.

Como para todas las actividades en el club, es necesario reservar mesa a través de la web del club.

Y si el gestor de liga lo permite es muy recomendable reflejarlo también.

### 2. ACTAS

La gestión de la liga se realizará mediante el uso de la plataforma [tourplay.net](http://tourplay.net) donde todos los jugadores deberán inscribirse (nombre de la liga: El Borde Exterior: 5ª Edición).

Si por alguna incidencia debiera cambiarse se informará con toda la antelación posible.

### 3. REGLAMENTO

#### A) GENERAL

Habr  divisiones de diez entrenadores cada una, y tantas divisiones como hagan falta para la cantidad de equipos inscritos habiendo una divisi n por cada diez equipos o fracci n.

En esta liga la inscripci n en las diferentes divisiones ser  la que cada uno considere. Para cada divisi n que supere los 10 inscritos se realizar  sorteo entre quienes est n inscritos en la misma, los no afortunados pasar n a la otra si hay dos. Proporcionalmente a esto se aplicar  si hubiese m s de dos hasta lograr un reparto equitativo de las mismas, priorizando que los componentes sean pares.

Las reglas oficiales de la liga ser n (con car cter general) las  ltimas publicadas por GW (2020), as  como el zona mortal y las FAQs (incluidas la que vayan saliendo en el futuro)

Con las siguientes excepciones:

1. Se puede jugar con Slann y los equipos de leyenda. ~~Quedan totalmente prohibidos los equipos de Elfos. Los jugadores de equipos de Elfos ser n sacrificados a Nuffle. El comisariado podr  hacer mofa de los equipos de elfos a discreci n. El Comisario est  harto de que censuren sus opiniones~~
2. La lista de jugadores estrella incluye a todos los del reglamento y el death zone, adem s se ir n actualizando si van saliendo nuevos en las Spike. Los comisarios anunciaran cualquier actualizaci n de este modo. Hasta que un cambio sea aceptado, todo el reglamento y star players/equipos disponibles se quedar n exactamente como estaban en el d a 12 de septiembre de 2023.
3. No se permitir  el uso de cartas.
4. No est n admitidos mercenarios de Death Zone, estadios, ni balones del DZ. Las tablas de clima alternativas previo pacto entre jugadores.
5. Se usan/aplican reglamento, equipos y FAQ. Las reglas/FAQ se utilizar n como estaban a fecha del 22 de septiembre.
6. Las reglas y actualizaciones vigentes a partir del 12 de septiembre 2023 ser n las vigentes. Cualquier actualizaci n posterior a esa fecha no ser  aceptada (incluidas las FAQ) a menos que sea anunciada por los comisarios.
7. Se crear n equipos de 1,000,000 de monedas. No habr  ventajas para equipos de los 'tiers' m s bajos, salvo la admiraci n eterna de su rival.
8. Las concesiones y reinicios de equipo est n permitidos, seg n lo que lo motive y siempre a criterio inapelable del comisario, pueden ser objeto de penalizaci n entre 0 y 3 puntos en la clasificaci n. \*\*

\*\* En el caso de los reinicios siempre previa autorizaci n del comisariado.

Los equipos deben representar la raza que son. Es decir, un equipo de orcos no puede hacerse pasar por un equipo de elfos. Para ayudar a tu rival, recomendamos que los jugadores posicionales estén identificados para no inducir a errores, por ejemplo, con colores en las peanas:

- Blitzzer, Berserkers = rojo.
- Corredor, Receptor = amarillo.
- Lanzador = blanco.
- Líneas, Defensas = gris.
- Orcos Negros, Matadores, Hombres Lobo, Asesinos y todo posicional extraño = verde o morado.
- Big Guy (Troll, Ogro y demás grandotes) = Azul.

Mientras que lo anterior no es obligatorio, sí será obligatorio señalar los avances de cada jugador (es decir, habilidades o/e incrementos que no son de serie) en cada miniatura mediante el uso de bandas de goma, peanas pintadas, anillos o cualquier otro método eficaz. Unas bandas coloreadas de goma estarán dispuestas en el club para ellos que las necesiten.

# CONCEDER UN PARTIDO

## Conceder el partido (una vez comenzado el mismo):

Si un jugador simplemente pasa de jugar y deja al otro con las ganas de seguir jugando, se aplican las reglas normales de la página 67 del reglamento. Que a grandes rasgos son:

El equipo que concede:

- Otorga un Touchdown y pierde todos los Touchdowns que haya anotado en el partido y se otorgan también al rival.
- No puede declarar ningún MJP (MVP)
- No genera ganancias
- Su atributo de hinchas se ve reducido en 1D3.
- Por último tira un D6 por cada uno de sus jugadores que tengan 3 o mas mejoras (en caso de no existir será por cada uno que tenga 2 mejoras o más) con un resultado de 1-3 el jugador abandona el equipo y será sustituido por un posicional sin mejoras con un 4+ el jugador se queda en el equipo. Esta tirada a de realizarse ante un comisario de la liga o frente al rival del partido.

El equipo que NO concede:

- Recibe todos los Touchdowns del partido +1
- Por lo demás el resto para él es como un partido normal y corriente.

Si por el contrario simplemente es que se acaba el tiempo (y se ha jugado más de medio partido), el jugador que concede da el partido por perdido, o se tiene que ir por un imprevisto, Y EL JUGADOR AL QUE CONCEDEN, ACEPTA DE BUENAS, que se acabe el partido. Se mete el resultado tal cual.

**ANTE TODO, SE TRATA DE JUGAR PARA DIVERTIRSE, ASÍ QUE DEBERÍA PRIMAR LA OPCIÓN MENOS SEVERA**, Aunque queda a decisión del jugador al que le han concedido. Los comisarios aquí tienen la última palabra, es deseable un comportamiento deportivo y educado. Cualquier incidencia que genere una concesión o que se derive de ésta será valorada por el Comisario, y podrá aplicar lo que estime necesario acorde a lo sucedido según su criterio inapelable.

Conceder el partido (por que no se puede quedar):

Si 2 jugadores no consiguen quedar por motivos “aceptables” (incluido que no se pongan de acuerdo), el partido se dará por empate (0-0) y no habrá ni ganancias ni MVP para ninguno de los dos equipos.

Por otro lado, si claramente no se puede quedar debido a un jugador, ese jugador DEBERIA conceder y el jugador concedido recibe 2 MVP, 1 TD, 1 herida, 1 pase y la correspondiente recaudación; y el otro nada y pierde 1D3 de FanFactor. El Comisario tiene la última palabra.

Otra opción, siempre y cuando ambos jugadores estén de acuerdo, el jugador que no puede quedar puede pedir que otro jugador de la liga le sustituya. En este caso, la regla siguiente estará en vigor.

### **“¡Tú no eres mi entrenador!”**

A veces, los equipos se ven obligados a salir al campo bajo la dirección de un entrenador suplente. Esto nunca es ideal y a menudo surgen problemas. Las fallas en la comunicación, los malentendidos culturales o las enemistades históricas a menudo pueden convertir una victoria asegurada en una derrota humillante.

Cuando juegas como entrenador suplente, cada jugador no “solitario” en tu equipo recibe el rasgo “solitario (3+)”

## **DEATH ZONE**

Siempre que **ambos jugadores** quieran se permiten utilizar los incentivos y el gigante del death zone, y puede jugar con estadios, balones y/o las nuevas tablas de clima. No se permite del death zone utilizar los mercenarios ni patrocinadores.

## **REGLAS ADICIONALES**

- Se cuentan **ABSOLUTAMENTE** todas las bajas que se produzcan, sea cual sea su procedencia, placajes, pisotones, armas secretas, público, bolazos de fuego, esquivas, etc. pero solo dan spp lesiones causadas por un placaje ofensivo.

– El uso de las cartas es opcional, solo si ambos jugadores así lo quieren, siempre y cuando alguno de las dos lleve el mazo.

- Regla de los 4 minutos: la regla de 4 minutos es opcional. Los partidos suelen durar máximo 2,5 horas (150 minutos). Si bien si ha pasado una hora y 15 minutos y no ha terminado la primera parte, si un jugador lo solicita se aplica la regla. (recordar son 4 minutos para mover si pasa este tiempo, termina la acción del jugador activo y acaba su turno). Si uno de los dos jugadores lo solicita se puede jugar con tiempo siendo éste de 5 minutos por turno, poniendo un crono con la totalidad del tiempo. Es aceptable un breve receso entre la primera y la segunda parte, o una pausa sobrevenida en caso de necesidad personal.

# ORGANIZACION

## FASE REGULAR

Se usará el sistema suizo (ida y vuelta): cada equipo se enfrentará dos veces a cada uno de su división. La mitad superior de cada división (de 8 serán 4, de 16 serán 8, etc) pasarán a participar en los play-offs para decidir el primer, segundo y tercer lugar.

## PLAYOFFS

Los clasificados (La mitad superior de cada división) serán elegidos para disputar los playoffs, estos se disputarán a un único partido que constará de octavos, cuarto de final, semifinales y la gran final. Al entrar a octavos y en la final, se recuperan jugadores heridos. Los emparejamientos de los octavos seguirán orden de puntos obtenidos: el equipo más con más puntos de la división de oro contra el equipo con menos puntos de la división de plata, el segundo contra el penúltimo etc. Los emparejamientos para los cuartos de final se elegirán según el orden de clasificación, En semifinales se cruzan de forma que el primer clasificado de una división solo puede cruzarse con el segundo en la final. – En caso de empate al finalizar los partidos de playoffs se jugarán 2 partes adicionales de 5 turnos cada uno, en estas partes extra no se añaden nuevas Segundas oportunidades (SI SE RECUPERAN LAS DE LÍDER). – Si el empate persiste se decidirá mediante penaltis (1d6+SO no gastadas).

Todas las lesiones se recuperan antes de los playoffs pero a partir del primer fase, todas las lesiones recibidas estarán en efecto en las próximas partidas como siempre. Los jugadores ganan xp y avances en los playoffs de la misma forma como en LA fase regular.

El sistema de puntuación será:

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

El desempate se hará del siguiente modo:

- Primer desempate: enfrentamiento particular
- Segundo desempate: Diferencia de TD
- Tercer desempate: Diferencia de bajas
- Patadas en los huevos

## **APLAZAMIENTOS Y AUSENCIAS**

No se determina una fecha oficial para cada jornada, pero se establece un plazo de 15 días determinado en el calendario oficial para disputar cada jornada. No se admitirán retrasos más allá del límite establecido. Este plazo de 15 días se prorrogará durante el periodo de Navidad y, si se lo pide y una mayoría de los participantes están de acuerdo, en otras fechas por la comodidad de todos.

Para quedar se recomienda “pactarlo” vía whatsapp/Discord (de forma que los comisarios puedan tener constancia si hay algún problema). Si alguno de los dos jugadores ve que puede haber problemas que avise lo antes posible a un comisario.

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 caso de que no se dispute el partido – y una sustitución no ha sido ofrecida/aceptada - existen 4 distintos resultados, siendo, como hemos indicado antes, los comisarios quienes decidan qué resultado se aplicará en cada caso:

1. Entrenador A quiere quedar y entrenador B NO PUEDE quedar: 2 MVP, 1 td, 1 herida, 1 pase y la recaudación pertinente (mitad FF más 10k cada TD) para el entrenador A; nada para el entrenador B.
2. Los dos entrenadores no consiguen quedar: 0-0 (0 recaudación/SPP)
3. Entrenador A quiere quedar y entrenador B no hace ningún intento por quedar: 2 MVP, 1 td, 1 he, 1 pase y 40k para el entrenador A; 0 para el entrenador B

# **PREMIOS**

En esta quinta edición de la liga “El Borde Exterior”, habrá trofeos en juego.

En principio, las categorías son las siguientes:

“**Más Borde**”: Campeón absoluto

“**Más Mortífero**”: Mayor número de lesiones infligidas (Absolutamente todas salvo bajas infligidas/recibidas en los play offs)

“**Más Anotador**”: Mayor número de touchdowns marcados (en el fase regular)

“**Más Maldo**”: Cuchara de Palo

Se espera una conducta deportiva por parte de todos los participantes, quedando a criterio del comisario cualquier penalización que estime al respecto.

La participación en la liga supondrá la aceptación de las bases y reglas adicionales de la misma.

El/los comisario/s se reservan el derecho de modificar las bases en cualquier momento durante la liga sin necesidad de someterlo a consenso alguno.

El comisario Simon puede nombrar/eliminar otros comisarios de ser necesarios, con funciones completas o limitadas. Y en caso de discrepancia entre Comisarios su voto siempre será de calidad, contando doble.

Esto es una Simoncracia.

### Nota aclaratoria:

*El Borde Exterior, la NAF, la Asociación de Equipos de Bloodbowl y cualquier otro organismo oficial no se hacen responsables de cualquier comentario despectivo hacia los equipos de elfos y/o sus entrenadores. Respetamos, apoyamos y celebramos la diversidad de equipos que hacen tan grande este deporte. Aunque despreciemos su forma de juego. Y a sus jugadores. Y sus equipos. Y los pases.*



# SORPRESAS ADICIONALES

"Emocionante, ¿no es así, Jim?"

"Por supuesto, Bob. Y aquí no acaban las sorpresas"

"¿A qué te refieres? ¿Van a permitir el uso libre de armas secretas?"

"Nada tan bueno, Bob, pero casi. E.B.E. y el Alto Comisariado han hablado con el departamento de Loterías y Apuestas del Imperio y han conseguido implementar un sistema de apuestas exclusivo para esta competición. Lo han llamado Quiniela."

"Que nombre más raro. Podrían haberle puesto EBELA o Bloodbowllea"

"Er... ciertamente, Bob. Ciertamente."



Como emoción adicional, antes de cada jornada todos los participantes de la liga podrán hacer sus apuestas en la Quiniela Borde que podrá ser validada por vía electrónica. Dicha quiniela constará en un boleto que incluirá un partido al azar de cada una de los posibles divisiones de la liga. Un acertante de 8 resultados deberá notificarlo al comisariado y se llevará toda la recaudación actual como premio en vales de tienda. Se podrán hacer varias apuestas pero no apuestas múltiples. Cada apuesta vale 1€ y se realizarán a través de PAYPAL.

Si una jornada no hay ningún acertante de 8 resultados, se pasará toda la recaudación como bote para la siguiente jornada y así sucesivamente. En caso de empate en un pleno de aciertos, la recaudación se repartirá a partes iguales entre los ganadores. Si al final de la temporada de ligas no hay un ganador, todos los participantes que lo deseen podrán apostar UNA ÚNICA VEZ en los resultados de ambas eliminatorias hasta llegar al campeón final de la LIGA. El jugador que más puntos obtenga recibirá el total de la recaudación en vales de tienda. Esta eliminatoria, sus apuestas, puntuación y resultados se seguirán en [www.challenge.com](http://www.challenge.com)

Loterías y Apuestas del Imperio		Sencillo					
Liga DeathMatch 2010		Jornada: 3 Fecha: Septiembre 2010					
PRONOSTICO							
Mus güalkers-Ogros BC	1	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
Crujidores -Encharcados	2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
Guepardos-Apuñalaojz	3	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
Naggarond As -Azote del Pantano	4	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
Tapones As -Ratitas Pres umidas	5	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
Pleno al	6	1 X 2	Costra's Team -Pisuerga's Penguins				

Ejemplo del boleto de quiniela que se usará, seguimos trabajando en ello.