

РВАНЫЙ МЯЧ 2016

ежегодный турнир по Blood Bowl'у



**с. Марийские ключики
27–28 августа 2016 года**

Общие правила турнира

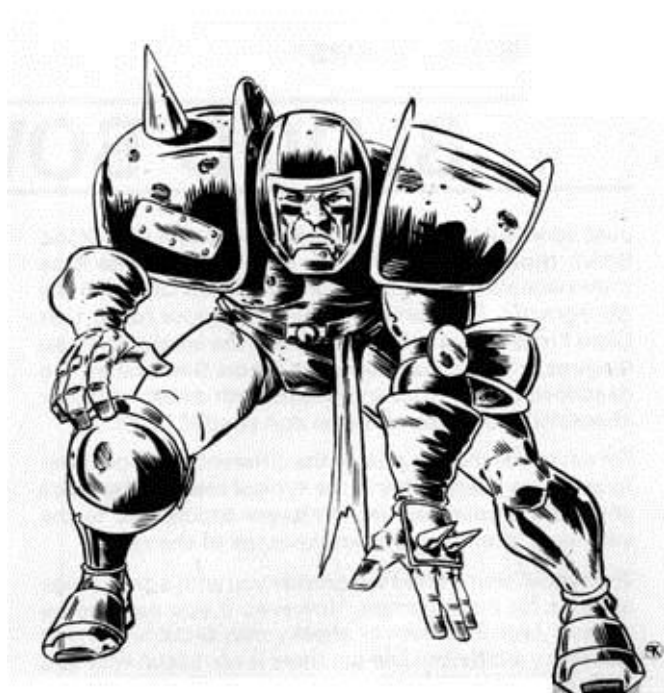
Каждый тренер набирает свою команду в соответствии с Blood Bowl Competition Rules Pack, на 1 100 000 золотых, включая всех игроков (и Звездных тоже), перебросы, дополнительный тренерский состав и поощрения. «Пакеты» не входят в этот лимит, улучшения, полученные из них, не изменяю TV команды.

К участию в турнире помимо официальных команд допущены команды Сланнов, Подземелий, Пакт Хаоса и Демоны Кхорна.

Каждый тренер должен иметь две копии ростера своей команды, один остается в Организационном Комитете Турнира (ОКТ).

Все модели должны быть покрашены (как минимум в базовые цвета) и должны легко идентифицироваться в соответствии с типом отображаемого игрока или занимаемой им игровой позиции.

Рекомендуется использовать цветовую маркировку баз:
Лайнмен – Серый/Черный;
Кетчер, Ранер – Желтый;
Блитцер – Красный;
Тровер – Белый;
Блокер, – Зеленый;
Специалист – Синий.



Каждый тренер должен иметь весь необходимый для игры набор кубиков (2хД6, 1хД8, 3хБлок-дайс). В случае отсутствия Блок-дайсов, допускается использование Д6 по следующей схеме: 1 – атакующий сбит, 2 – оба сбиты, 3,4 – толчок, 5 – защитник споткнулся, 6 – защитник сбит.

Каждый тренер должен иметь любой из доступных «девайсов» для соблюдения 4-х минутного лимита.



Регламент турнира и изменения в правилах.

Турнирная система.

В ходе турнира будет проведено 5 игровых раундов. В 1-ом раунде игровые пары будут определены случайным образом (работает правило «благородного вызова»). В 2-ом – 4-ом раундах игровые пары определяются по Швейцарской системе (в соответствии с полученными Турнирными очками). В Финальном раунде 2 команды, набравшие наибольшее количество Турнирных очков, сойдутся в схватке за Главный Приз Турнира.



Лимит времени отпущенного на игру составляет 2 часа, Овертайм не проводится, за исключением Финального раунда.

Правило «Нарушение» aka Illegal Procedure не используется, просто напомните сопернику, что он забыл передвинуть Маркер Хода.

Бросок по «Таблице Погоды» совершает представитель ОКТ, результат распространяется на все площадки (игровые столы) в рамках одного раунда.

Медик на турнире срабатывает автоматически, просто переместите Тяжело Травмированного игрока в Резерв. Медика можно использовать один раз за игру.

Поощрения. Каждый тренер можете приобрести следующие Поощрения в рамках отведенных ему 1 100 000 золотых. Данные Поощрения могут использоваться командой на протяжении всего турнира.

0-1 Маг – 150 000 золотых

0-1 Шеф-Повар Халфлингов – 300 000 золотых (бесплатно для команд Халфлингов!)

0-1 Игрок – 100 000 золотых

0-2 Девочки Bloodweiser – 50 000 золотых

0-3 Взятки – 100 000 золотых (50 000 золотых для команд Гоблинов)

0-1 Странствующий Медик – 50 000 золотых

0-1 Звездные Игроки* – по цене из книги правил (0-4 для команд Халфлингов, Гоблинов и Огров)

** Если в одной игре встречается два одинаковых Звездных Игрока, то они не принимают участия в игре.*

Стартовые пакеты*.

При наборе команды каждый тренер должен использовать один из трех нижеприведенных пакетов (после использования «пакетов» TV команды не изменяется):

Пакет «Особый»

Вы можете выбрать одного игрока и увеличить значение его ST ИЛИ AG на 1 пункт

И Вы можете выбрать одного игрока и увеличить значение его МА ИЛИ AV на 1 пункт.

(Пример: 1 человеческий Блицера с ST4 и 1 человеческий Кетчер с МА9)

Пакет «Универсальный»

Вы можете выбрать 5 Обычных навыков и дать их 5-ти разным игрокам
И Вы можете дать 6-му игроку навык доступный на Дубль ИЛИ Обычный навык.

(Пример: 2 Блицера с Mighty Blow, 2 Блицера с Guard, 1 Тровер с Accurate и 1 Огр с Block)

Пакет «Профессиональный»

Вы можете выбрать 2-х игроков и дать каждому из них по два Обычных навыка.

(Пример: 1 темноэльфийский Блицера с Sure Feet и Sprint и 1 темноэльфийская Ведьма с Block и Strip Ball)

* Каждый тренер должен заранее, до начала турнира указать все используемые им пакеты и набор навыков внутри них.



Финальные пакеты*.

При наборе команды каждый тренер может использовать один из двух нижеприведенных пакетов. Однако выбранные навыки вступают в силу только в случае выхода команды в финальный раунд (после использования «пакетов» TV команды не изменяется):

Пакет «Стандартный»

Вы можете выбрать 3-х игроков, не получивших навыки при использовании стартовых пакетов, и дать каждому из них по одному Обычному навыку.

(Пример: было 2 Блицера с Mighty Blow, 2 Блицера с Guard, 1 Тровер с Accurate и 1 Огр с Block, после использования пакета стало 2 Блицера с Mighty Blow, 2 Блицера с Guard, 1 Тровер с Accurate, 1 Огр с Block, 2 Лайнмена с Block и 1 Лайнмен с Wrestle)

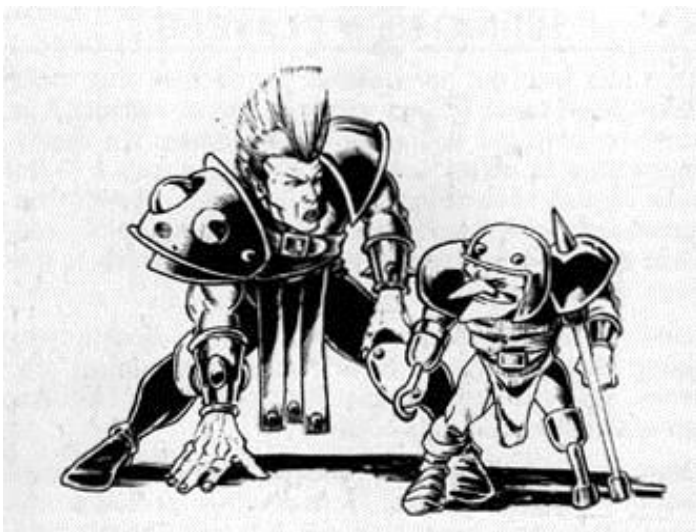
Пакет «Улучшенный»

Вы можете выбрать 2-х игроков, уже получивших навыки при использовании стартовых пакетов, и дать каждому из них еще по одному Обычному навыку.

(Пример: было 2 Блицера с Mighty Blow, 2 Блицера с Guard, 1 Тровер с Accurate и 1 Огр с Block, стало, 2 Блицера с Guard, 1 Тровер с Accurate, 1 Огр с Block, 1 Блицер с Mighty Blow и Tackle и 1 Блицер с Mighty Blow и Frenzy)

** Каждый тренер должен заранее, до начала турнира указать все используемые им пакеты и набор навыков внутри них.*

Туз в рукаве



Каждому тренеру перед турниром бесплатно выдается одна Специальная Игровая Карта за 50 000 золотых (стоимость Карт не включается в стоимость команды). Карта тянется случайным образом, но можно выбрать масть. За игру можно использовать только одну Карту. После использования Карта передается сопернику, и он может использовать ее в

следующей игре. В промежутках между играми Карту можно поменять на случайную из оставшихся в пуле. Если после игры у вас не осталось на руках карт, вы можете вытянуть одну карту из пула.

Турнирные очки

Основные:

60 очков за Победу
30 очков за Ничью
10 очков за Поражение

Дополнительные

+10 очков за Победу с разницей в 3 и более Тачдауна
+5 очков за Победу с разницей в 2 Тачдауна
+10 очков за Поражение с разницей в 1 Тачдаун
+10 очков за нанесение Тяжелых Травм от Блокирования на 2 и более, больше чем противник
+5 очков за нанесение Тяжелых Травм от Блокирования на 1, больше чем противник*



**Важно: Тяжелые Травмы от Секретного Оружия, Фола, Толпы Болельщиков, неудачного Финта или Рывка не идут в зачет Тяжелых Травм от Блокирования*

Награда

Кубок «Рванный Мяч» – присуждается победителю Финала.

II место – присуждается второму участнику Финала.

III место – присуждается тренеру команды не участвовавшей в Финале и набравшей наибольшее количество турнирных очков по результатам 4-х раундов.

Самая результативная команда – присуждается тренеру команды, забившей наибольшее количество Тачдаунов по результатам 4-х раундов.

Самая жестокая команда – присуждается тренеру команды, нанесшей наибольшее количество Тяжелых Травм от Блокирования по результатам 4-х раундов.

Расписание

Суббота

10:00 – 11:00 – Регистрация
11:00 – 13:00 – 1-ый Раунд
13:00 – 14:00 – Обед
14:00 – 17:00 – 2-ой Раунд
17:00 – 17:30 – перерыв
17:30 – 20:00 – 3-ий Раунд

Воскресенье

11:00 – 13:00 – 4-ый Раунд
13:00 – 14:30 – Обед
14:30 – 17:00 – Финал
17:00 – 17:30 – перерыв
17:30 – 18:00 – Награждение



RAGGED BALL 2016

No _____ COACH _____ TEAM NAME _____

CITY _____ RACE _____

=====

GAME 1 OPPONENT _____ No _____

TDs you scored _____ CAS from Blocks you caused _____ WIN TIE LOSS

TDs opp scored _____ CAS from Blocks opp caused _____ 60 30 10

Won by 3+ TDs, add 10pts

Won by 2 TDs, add 5pts

Lost by 1 TD, add 10pts

Caused 2+ Blocking CAS than opp, add 10pts

Caused 1 Blocking CAS more than opp, add 5pts

=====

GAME 2 OPPONENT _____ No _____

TDs you scored _____ CAS from Blocks you caused _____ WIN TIE LOSS

TDs opp scored _____ CAS from Blocks opp caused _____ 60 30 10

Won by 3+ TDs, add 10pts

Won by 2 TDs, add 5pts

Lost by 1 TD, add 10pts

Caused 2+ Blocking CAS than opp, add 10pts

Caused 1 Blocking CAS more than opp, add 5pts

=====

GAME 3 OPPONENT _____ No _____

TDs you scored _____ CAS from Blocks you caused _____ WIN TIE LOSS

TDs opp scored _____ CAS from Blocks opp caused _____ 60 30 10

Won by 3+ TDs, add 10pts

Won by 2 TDs, add 5pts

Lost by 1 TD, add 10pts

Caused 2+ Blocking CAS than opp, add 10pts

Caused 1 Blocking CAS more than opp, add 5pts

=====

GAME 4 OPPONENT _____ No _____

TDs you scored _____ CAS from Blocks you caused _____ WIN TIE LOSS

TDs opp scored _____ CAS from Blocks opp caused _____ 60 30 10

Won by 3+ TDs, add 10pts

Won by 2 TDs, add 5pts

Lost by 1 TD, add 10pts

Caused 2+ Blocking CAS than opp, add 10pts

Caused 1 Blocking CAS more than opp, add 5pts

=====

GAME 5 OPPONENT _____ No _____

TDs you scored _____ CAS from Blocks you caused _____ WIN TIE LOSS

TDs opp scored _____ CAS from Blocks opp caused _____ 60 30 10

Won by 3+ TDs, add 10pts

Won by 2 TDs, add 5pts

Lost by 1 TD, add 10pts

Caused 2+ Blocking CAS than opp, add 10pts

Caused 1 Blocking CAS more than opp, add 5pts

=====