

РВАНЫЙ МЯЧ 2018

ежегодный турнир по Blood Bowl'у



25–26 августа 2018 года

ПРАВИЛА ТУРНИРА

Основными правилами турнира «Рванный Мяч 2018» является BLOOD BOWL Competition Rules Pack версии 6.0 с учетом следующих дополнений:

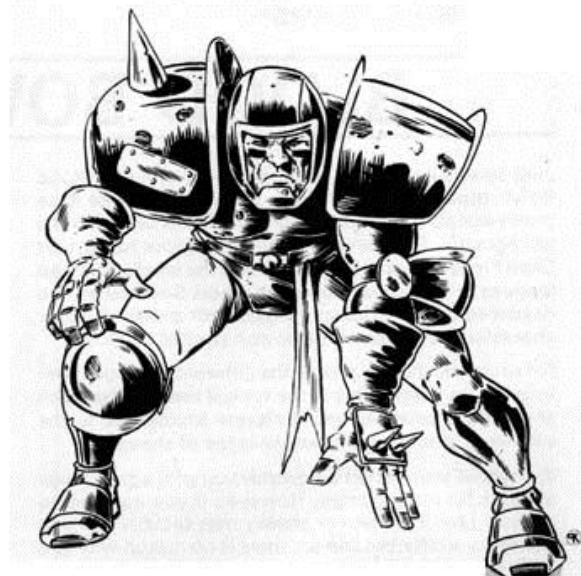
- к участию допущены команды Сланнов/Кислевитов, Бретонии, Демонов Кхорна, Пакт Хаоса aka Chaos Renegade Teams и команда Подземелий
- стоимость Catcher'а из команды Людей составляет 60 000 золотых.
- Treemen из команды Халфлингов получает навык Timmm-ber. в соответствии с правилами из Death Zone Season 2
- команда Пакт Хаоса может иметь в своем составе Orc Lineman (в соответствии с правилами из Death Zone Season 2.
- команда Гоблинов может иметь в своем составе Doom diver и 'Ooligan в соответствии с правилами из Death Zone Season 2
- разрешено использовать всех звездных игроков из Competition Rules Pack, Death Zone Season 1 и Death Zone Season 2 (только при наличии аутентичных миниатюр)
- при наличии миниатюры Главного Тренера разрешено использовать правило 'Argue the Call' в соответствии с правилами из Death Zone Season 2

Каждый Тренер должен иметь две копии ростера своей команды, один которых передается 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, Раннер – 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 (по возможности ОКТ предоставит Блок-дайсы).

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

ПРАВИЛА СОЗДАНИЯ КОМАНДЫ



Каждый тренер набирает свою команду на 1 100 000 золотых, включая всех игроков* (и Звездных тоже), перебросы, дополнительный тренерский состав (включая Медика) и доступные Поощрения. Сверх этого каждая команда получает навыки для игроков и дополнительное золото в соответствии со своей группой.

** в команде должно быть не менее 11 игроков, без учета Звездных Игроков.*

Все команды делятся на 3 группы:

Группа 1

В данную группу входят команды Амазонок, Бретонии, Гномов, Гномов Хаоса, Лесных Эльфов, Нежити, Норсов, Орков, Скавенов, Темных Эльфов, и Ящеролюдей.

Для распределения командам в данной группе доступно **5 Обычных** навыков и **1** навык, доступный на **Дубле**, или **Обычный** навык.

Так же команде доступны следующие Поощрения: 0–2 Девочки «Bloodweise», 0–1 Игор, 0–1 Звездный Игрок.

Группа 2

В данную группу входят команды Высших Эльфов. Демонов Кхорна Демонов Нургла, Хаоса, Кхемри, Людей, Некромантов, Пакт Хаоса, Сланнов/Кислевитов и Эльфов.

Для распределения командам в данной группе доступно **5 Обычных** навыков и **2** навыка, доступных на **Дубле**, или **Обычных** навыка и **20 000** дополнительного **золота**.

Командам доступны те же Поощрения, что и командам из Группы 1.

Группа 3

В данную группу входят команды Вампиров, Гоблинов, Огров, Подземелий и Халфлингов.

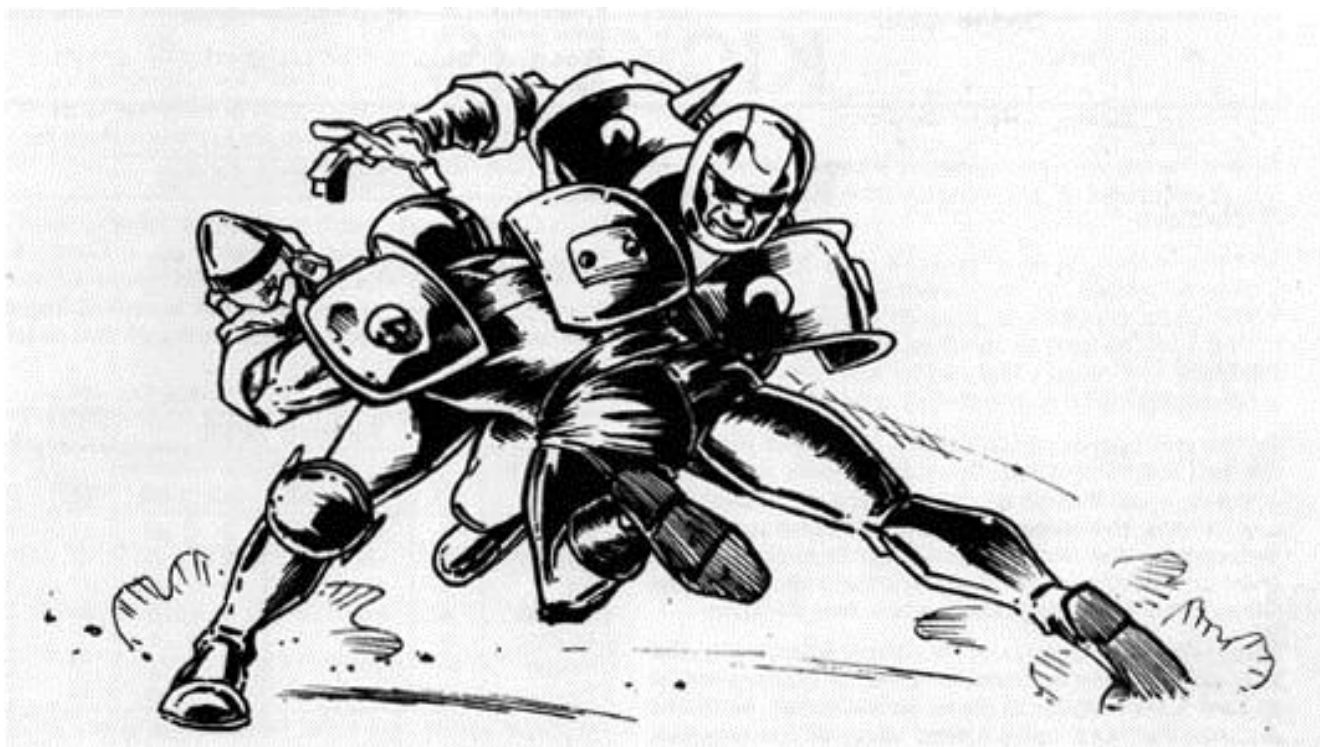
Для распределения командам в данной группе доступно **5 Обычных** навыков, **2** навыка, доступных на **Дубле**, или **Обычных** навыка и **50 000** дополнительного **золота**.

Так же команде доступны следующие Поощрения: 0–1 Шеф–Повар для команда Халфлингов, 0–2 Девочки «Bloodweiser», 0–3 Взятки для команд Гоблинов, 0–2 Звездных Игрока

Важно! Все навыки должны быть распределены между игроками до начала турнира и отражены в ростере команды, изменение ростера в ходе турнира не допускается. Каждый игрок может получить не более 2 навыков, при этом ни один из них не может быть навыком, доступном на Дубле.

Тренер может использовать дополнительное золото либо для увеличения казны команды, либо для покупки дополнительных навыков. Обычный навык стоит 20 000 золотых, навык, доступный на Дубле – 30 000 золотых.

Очень важно !!! Изменение базовых характеристик игроков не допускается.



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.

Тренер, использовавший правило (бросивший или принявший) «Благородного Вызова», не может претендовать на кубок «Рванный Мяч»



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

Не допускается приобретение Поощрений перед игрой, все Поощрения должны быть отражены в стартовом ростере команды и остаются неизменными на протяжении всего турнира.

В ходе турнира ростер команды остается неизменным и возвращается в первоначальное состояние после каждой игры*

** опыт игроки не получают, травмы не сохраняются, золото не начисляется, фан-фактор не изменяется.*

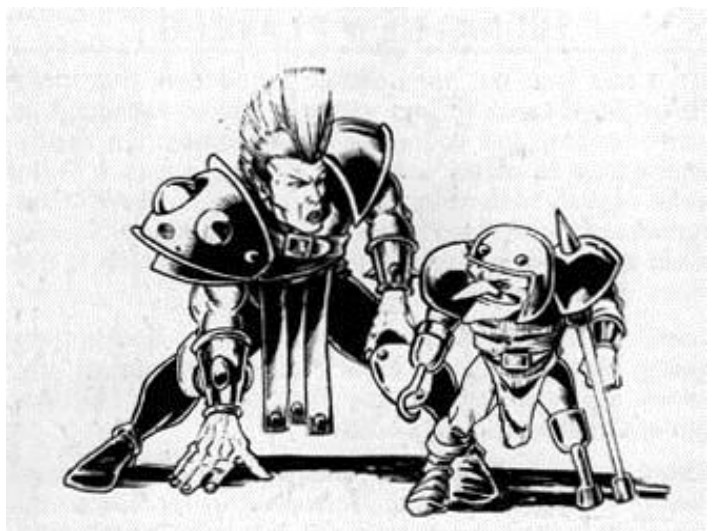
Правило «Нарушение» aka Illegal Procedure не используется, просто напомните сопернику, что он забыл передвинуть Маркер Хода.

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.

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 Тацдауна
+5 очков за Победу с разницей в 2 Тацдауна
+10 очков за Поражение с разницей в 1 Тацдаун
+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 Тацдаунов 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 2018

No _____ COACH _____ TEAM NAME _____

=====

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

=====