



NORMATIYA

XVI LBBAY

BLOOD BOWL

01/09/2017

¡Bienvenidos a la XVI Liga de Blood Bowl Atalaya Vigía (LBBAV)!

Lo primero un poco de historia... Como todas las cosas bien hechas en España, todo comenzó en un bar en el ya lejano 2002. Aunque anteriormente cada uno jugaba a Blood Bowl por su cuenta, no fue hasta entonces cuando un grupo de gente nos reunimos para sentar las bases de una liga y desde entonces cada año se ha ido celebrando de manera ininterrumpida la competición.

La liga ha ido variando el número de participantes, siempre entre 12 y 24 integrantes. La duración de la liga también ha variado variable, normalmente suele ser una liga corta de 5-6 partidos seguidos de play-off, aunque a veces hacemos alguna liga larga.

Antiguamente la liga se organizaba desde la extinta Asociación Juvenil NBBA, a partir del año 2006 la liga se organiza desde el Club Atalaya Vigía de Zaragoza (<http://atalaya-vigia.es/foro>), en cuyo foro se pueden encontrar la normativa más actualizada de la liga. Este documento se renueva cada año mientras que en el foro puede aparecer alguna actualización durante el transcurso de la liga.

La gestión de la liga se realiza mediante el sistema LABB alojado en el servidor atalaya (<http://labb.atalaya-vigia.es/>).

A los nuevos jugadores de Blood Bowl les suelo decir que únicamente traten de entender la mecánica del juego. Blood Bowl es un juego donde se paga muy cara la inexperiencia, así que el primer año aconsejo que solamente intenten aprender, a jugar, a hacer el equipo, a escoger quien hace los puntos... seleccionad un equipo sencillo de llevar y el siguiente año ya con mayor conocimiento del juego podréis elegir algo que se adapte a vuestras preferencias.

Para realizar este reglamento de uso interno para la liga de Blood Bowl han sido tomadas ideas de ligas y foros de todas partes, en particular ha servido de inspiración el espíritu y la energía con la que se hace la liga LBN (<http://www.lbnweb.com>).

De año en año los cambios se indican en color rojo para que jugadores del año anterior identifiquen rápidamente qué ha variado.

Desde el año 2012 dado que solo quedaba yo de la extinta asociación, la liga dejó de llevar las siglas NBBA en el título llamándose solo Atalaya y desde la decimotercera edición se denomina **LBBAV**.

Games Workshop y Blood Bowl son marcas registradas de Games Workshop Limited 2016. Este es un documento no oficial.

DarthBLU - Comisario



CONTENIDO

Reglamento usado	3
Razas Permitidas	3
Inscripciones.....	3
Hosting de la liga	5
Jornadas.....	5
Duración de la jornada.....	5
¿Dónde jugar?	5
¿Cómo quedar?	5
Modificaciones al reglamento	5
Creación del equipo	5
Duración del partido	5
Incentivos	5
Actualización del equipo	7
Draft.....	7
Abandonos	7
Incidencias con los partidos	8
Si no se juega el partido.....	8
Si se abandona el partido.....	8
Exceso/defecto de Miniaturas sobre el campo	8
Tras el partido	8
Abandonos de liga	9
Miniaturas.....	10
Clasificación	11
Play-off.....	11
Salón de la Fama	11
Elo LBBAV	12
Regla final	13
Anexo de Razas	14

REGLAMENTO USADO

Se usa el reglamento básico de 2016, más el suplemento Death Zone Season 1, Death Zone Season 2 y los equipos disponibles en el pdf descargable desde la web de Games Workshop "Teams of Legend". Así como todas las FAQ y aclaraciones publicadas hasta la fecha.

En caso de discrepancia el reglamento que prevalece es el inglés.

RAZAS PERMITIDAS

Los equipos permitidos para jugar la liga son Altos Elfos, Amazonas, Bretonianos, Demonios de Khorne, Elegidos del Caos,

Elfos Oscuros, Elfos Silvanos, Enanos, Enanos del Caos, Goblin, Habitantes del Inframundo, Halfling, Hombres Lagarto, Horrores Nigrománticos, Humanos, No Muertos Tambaleantes, Nórdicos, Nurgle, Ogros, Orcos, Renegados Del Caos, Reyes Funerarios de Khemri, Skaven, Slann, Unión Élfica, y Vampiros.

La mayoría de equipos aparecen en el reglamento básico, el resto se han incluido en el documento como un anexo, en concreto, Bretonianos, Demonios de Khorne y Slann.

INSCRIPCIONES

Cada nueva liga será anunciada en el foro, en el twitter @LBB_AV y en el Facebook "Liga Blood Bowl Atalaya Vigía".

La LBBAV es invitacional.

En cada nuevo anuncio de convocatoria de liga en el foro habrá una fecha límite para apuntarse, llegada esa fecha se podrá alargar algún día más las inscripciones para poder llegar a ser un número par de entrenadores. Alcanzado ese número solo se admitirán inscripciones de dos en dos entrenadores para no ser impares.

Junto con la convocatoria de la liga aparecerá un listado de jugadores según el orden de elección de raza tal y como se describe en la sección Draft para que os podáis orientar en qué orden elegiréis raza.

Cuando un entrenador decida apuntarse deberá decir si está dispuesta a ceder raza a otro compañero tal y como se describe en

la sección de Draft, hasta que un entrenador no haya dicho si cede raza o no, no se considerará apuntado.

Cuando un entrenador que no haya jugado ninguna liga anterior desee apuntarse deberá contar con un "padrino", esto es, un entrenador que anteriormente haya jugado ya la liga indica que un conocido suyo quiere jugarla. Normalmente un entrenador "apadrinado" suele aceptarse e incluso ha habido excepciones en las que no ha existido apadrinamiento jugando algunas partidas antes de empezar la liga con algún miembro del club o por ser conocido de otros wargames.

Es potestad del comisario el tomar cualquier acción penalizadora sobre el padrino si un entrenador "apadrinado" resulta muy conflictivo.

HOSTING DE LA LIGA

La gestión de la liga se realiza desde la web LABB alojada en el servidor Atalaya Vigía (<http://labb.atalaya-vigia.es/>).

En esta web debéis introducir os como invitado para desde dentro crearos un nuevo usuario para poder introducir el

equipo, avisadme cuando os hayáis creado el usuario para que lo valide.

La web cuenta con un tutorial para su manejo ya que no es del todo intuitiva. Si tenéis alguna duda poneros en contacto conmigo por privado.

JORNADAS

DURACIÓN DE LA JORNADA

El plazo oficial de una jornada son dos semanas. El comisario anunciará en el foro cuando acaba una jornada y comienza otra publicando los resultados.

La duración de una jornada puede verse alterada a discreción del comisario.

Si algún partido no se juega se resolverá según descrito en el capítulo "Incidencias con los partidos, apartado "Si no se juega un partido".

¿DÓNDE JUGAR?

Cuando uno de los entrenadores sea del club Atalaya Vigía, el sitio de preferencia para jugar es la sede del club, esto quiere decir que si uno de los entrenadores es del club y quiere jugar allí, el oponente está obligado a ello.

Un entrenador invitado a jugar (por un miembro del club Atalaya Vigía) en la sede del club deberá pagar 2€ por partida (al

participar en la liga automáticamente se aceptará realizar este pago por partido).

Caso que ninguno de los entrenadores sea del club Atalaya Vigía deberán buscar un sitio alternativo donde jugar.

¿CÓMO QUEDAR?

Se pueden usar varios métodos.

- Sección de mensajes en la LABB.
- Por correo electrónico.
- Por Whatsapp. Existe un grupo de Whatsapp de la liga al que todos los participantes de la misma están invitados, poneros en contacto conmigo por Whatsapp para incorporaros.
- Por mensaje privado en el foro.

Para determinar si un entrenador ha intentado quedar lo hará el comisario en base a preguntar a los entrenadores, en cualquier caso, si alguien no ha podido/querido jugar es deseable que avise al comisario y conceda para no retrasar la liga.

MODIFICACIONES AL REGLAMENTO

Estos cambios prevalecen sobre el reglamento.

CREACIÓN DEL EQUIPO

Los equipos tendrán 1.000.000 de monedas para crear el equipo con las siguientes excepciones:

Los equipos de Halfling, Goblin, Ogros y Vampiros tendrán para la creación del equipo: 1.100.000 monedas de oro. Además podrán cambiar durante la liga dos habilidades que les suban como "simples" como si les hubieran subido "dobles" (tendrán que hablar conmigo para que les ponga la subida doble elegida, evidentemente esto se decide después de que la web haga las tiradas y puede usarse cuando se quiera o no usarse).

Los equipos de **Elegidos del Caos**, **Habitantes del Inframundo**, **Nurgle**, **Reyes Funerarios de Khemri**, y **Slann** tendrán para la creación del equipo 1.050.000 monedas de oro. Además podrán cambiar durante el torneo una habilidad que les suba como "simple" como si les hubiera subido "doble" (ídem que antes).

DURACIÓN DEL PARTIDO

Cada entrenador es responsable de controlar el tiempo que dispone para jugar el partido, para ello se puede usar un cronómetro o smartphone.

Cada entrenador dispone de una hora para jugar los 16 turnos y es libre de usar el tiempo como quiera. Al acabarse este tiempo cuando le toque jugar solo podrá levantar los jugadores, si quiere.

El tiempo se empieza a contar una vez se han realizado las tiradas de patada inicial, hechicero, etc. y acaba cuando el

entrenador ha completado el turno o se ha producido un cambio de turno.

Con este tiempo la duración del partido sumándole las tiradas comunes será superior a dos horas, tiempo más que suficiente.

Queda en la mano de los jugadores tomar cualquier tiempo de descanso que no computa al tiempo de ninguno.

No se aplican las reglas de procedimiento ilegal del reglamento. No obstante si tu rival no mueve la ficha de turno debes recordárselo para evitar problemas.

INCENTIVOS

Se pueden usar todos los incentivos que aparecen en el reglamento. Adicionalmente, sí que se podrán contratar incentivos con dinero de desventaja o traspasando de la tesorería en las semifinales y finales a diferencia de lo que indica el reglamento dónde especifica que en las semifinales y finales de los campeonatos no se podrá usar ni incentivos ni traspasar dinero.

ACTUALIZACIÓN DEL EQUIPO

Se deberá actualizar el equipo antes de jugar el siguiente partido, si un equipo se encuentra sin actualizar antes de comenzar el partido se jugará el partido sin el equipo actualizado.

En la página web no se pueden introducir algunos cambios al equipo como por ejemplo la contratación de independientes, mercenarios o jugadores estrella, en este caso, es suficiente con avisar al entrenador contrario antes de comenzar el partido y luego indicar en el acta la cantidad gastada (si es que se ha usado dinero de tesorería).

DRAFT

El draft consiste en acotar las razas de los equipos que forman parte de la liga para favorecer la variedad que siempre lo hace más divertido. Para ello, no podrá haber más de un número determinado de equipos por raza, 1 cada 10 entrenadores. De esta manera, por ejemplo en una liga de ocho entrenadores, cuando se haya escogido un equipo de orcos ningún otro entrenador podrá inscribirse con otro equipo de orcos, teniendo que buscar otra raza que no esté ya elegida.

Para determinar el orden de elección de razas se sumarán los puntos de las últimas tres ligas que se hayan jugado (sin contar los play-off) y se ordenarán de menos a más puntos, los entrenadores que menos puntos tengan elegirán primero, de esta manera los entrenadores que sepan jugar menos al juego tendrán prioridad de elección. Los entrenadores que cojan un equipo a mitad de liga **se calculará su porcentaje en base a los partidos jugados realmente**. Los nuevos entrenadores se considerarán como si tuvieran el mayor número de puntos posibles, es decir, elegirían últimos. Si hay varios nuevos entrenadores elegirán conforme se

inscriban. En la LBBAV se premia el ser fiel a la competición.

Si algún entrenador que elige posteriormente quisiera jugar con alguna raza en particular puede solicitar a algún entrenador que elija antes que él que le cambie la elección, para ello deberá donar 50.000 coronas de oro de la valoración inicial de su equipo al entrenador que le cambia el orden de elección y él comenzará su equipo con 50.000 coronas menos.

El proceso será el siguiente:

- Publicación del orden de elección de raza.
- Inscripción de entrenadores, cada entrenador dice el orden de prioridad de raza que quiere jugar.
- Cada entrenador al inscribirse dirá si cede posición de draft o no.
- Cada entrenador que decida ceder irá escuchando ofertas para cambiar su raza. Una vez hecha una pareja de intercambio ya no se puede decidir no intercambiar.

Ejemplo: Peroco elige en primer lugar, pero K.P. le ha solicitado que elija orcos por él ya que K.P. elige penúltimo. Peroco elegiría orcos y le daría la raza a K.P. quien cuando le tocara su turno elegiría la raza para Peroco, pudiera darse el caso, claro está, que al llegarle el turno de K.P. la raza que quedara no le gustara a Peroco pero entonces no se podría hacer nada ya.

En el anterior ejemplo, K.P. empezaría con un equipo de 950.000 coronas y Peroco lo haría con uno de 1.050.000 coronas. ¡Jugar con el equipo que más gusta a uno no siempre será posible!

ABANDONOS

Si un entrenador tiene más de 3 jugadores para desplegar no puede abandonar el partido.

INCIDENCIAS CON LOS PARTIDOS

SI NO SE JUEGA EL PARTIDO

En primer lugar el comisario dictaminará cual de los dos entrenadores no ha querido jugar el partido, basándose para ello en lo descrito en el capítulo “Jornadas”, apartado “¿Cómo quedar?”.

Si un entrenador por la razón que sea (sin tener en cuenta razones de peso) no juega el partido perderá automáticamente por 1-0 sin recibir ningún punto de estrellato.

Se procederá a efectos de acta según indica el reglamento, ambos equipos se considerarán con Fama 0.

Si un entrenador no juega dos partidos en una misma temporada es potestad del comisario expulsarlo de la presenta liga y de las futuras.

Si un partido no se juega en el plazo de la jornada es potestad del comisario darlo por finalizado sin haberlo jugado concediendo victorias o empates según aprecie el comisario el interés por haberse jugado el partido, o ampliar el plazo de la jornada.

Cuando dos contrincantes queden para jugar un partido y uno no se presente o se retrase en exceso el jugador “plantado” puede solicitar la concesión del partido.

SI SE ABANDONA EL PARTIDO

Como se ha dicho en la sección de reglas si un entrenador tiene más de tres jugadores no puede abandonar el partido, si pese a ello lo hace, perderá automáticamente el partido por un touchdown si lo iba ganando o empatando (nadie recibirá puntos de estrellato por esos

touchdown extra) y si iba perdiendo el resultado se procederá según indica el reglamento.

EXCESO/DEFECTO DE MINIATURAS SOBRE EL CAMPO

Si durante el transcurso de un partido se descubre que un entrenador está jugando con más de once jugadores se deberá retirar del terreno aleatoriamente el número de jugadores necesarios hasta que haya solo once en el terreno de juego. Si esto ocurre a mitad de turno del equipo que tiene exceso y por esta razón un jugador que llevaba el balón ha de ser retirado, se producirá un cambio de turno inmediatamente, rebotando el balón desde casilla vacía.

Si durante el transcurso de un partido se descubre que un entrenador está jugando con menos de once jugadores teniendo jugadores de sobra en el banquillo, seguirá jugando con diez jugadores hasta que ocurra una nueva patada inicial. Si se descubre que esto está siendo usado para evitar que algunos jugadores del equipo no jueguen es potestad del comisario sancionar al entrenador.

TRAS EL PARTIDO

Si tras haber jugado un partido, se descubre que un entrenador ha falseado su equipo (esto es, lo ha copiado mal de la web intencionadamente o no), perderá el partido por 1-0 si había ganado el partido y se mantendrá el resultado si ha perdido. Si había ganado el partido, en el resultado de partido perdido por 1-0 se asignarán los puntos de estrellato como incomparecencia. Si había perdido el

resultado se dejará tal cual está borrando los puntos de estrellato del jugador o jugadores que no deberían haber jugado. Las heridas graves sufridas por los jugadores del equipo falseado se mantendrán, las del otro equipo no.

ABANDONOS DE LIGA

Durante el transcurso de la liga regular no se puede abandonar la competición sin una razón de peso (a juzgar por el comisario). Si pese a esto un entrenador decide abandonar la liga, quedará

automáticamente vetado para próximas ligas.

Si concluida la fase regular, y antes de comenzar play-off, un entrenador decide abandonar no será penalizado y su puesto en play-off lo ocupará el siguiente en la clasificación.

Hasta que se busque sustituto para el equipo abandonado, los partidos jugados por ese equipo serán derrota por 1-0 sin obtener estrellato, el equipo contrario obtendrá un herido, un touchdown, dos MVP y un pase.

MINIATURAS

Todas las miniaturas deberán estar correctamente numeradas. Por correctamente numeradas se entiende que el número del jugador corresponde al de la hoja de equipo en la web y se ve de forma clara y limpia. Este punto pretende evitar principalmente a los entrenadores que traen sus miniaturas imprimadas de negro o del color original del metal y tienen apuntado los números en lápiz o bolígrafo sobre las peanas negras y en varios sitios con diferentes números... Aquellos entrenadores que escriban los números de sus jugadores sobre fondo negro deberán roturarlos en blanco y nunca en lápiz o bolígrafo, para los más negados con el pincel siempre pueden adquirir un tipp-ex en las papelerías. Además ninguna miniatura podrá tener dos o más números ni siquiera aunque alguno de ellos esté tachado.

Se recomienda que los posicionales tengan pintado el borde de la peana de otro color para distinguirlos. Los blitzers con reborde rojo, los corredores/receptores con reborde amarillo, los lanzadores con reborde blanco y los líneas con reborde gris/negro. Otros posicionales no contemplados aquí (momias, orcos negros, etc) pueden ser

pintados con otros colores siempre que se distingan del resto o usar alguno de los anteriormente descritos.

Para impulsar el pintado de miniaturas, se aplica la regla **Rojo Corre Maz**, lo pintado luce más. Tenéis de tiempo hasta después de la última jornada regular para tener el equipo pintado (cuando la última acta sea aceptada en la web). Todo aquel que tenga el equipo pintado (mínimo 11 miniaturas) tras terminar la última jornada **recibirá un punto extra que contará para la clasificación y un MVP aleatorio** (lo tiraré yo). Adicionalmente, aquel jugador que antes de comenzar la liga tenga el equipo sin pintar y tras acabar la jornada regular lo tenga pintado, recibirá un punto adicional más. El que no lo tenga pintado no sumará nada de esto. Para demostrar que lo tiene pintado deberá publicar una foto en el foro, para obtener el segundo punto adicional deberá aportar una foto del antes y el después. Si no se aclaran con el foro pueden enviarme la foto a mi y yo la publicaré.

CLASIFICACIÓN

La clasificación se establece con arreglo a los puntos totales obtenidos por cada equipo al finalizar la liga regular. Los equipos obtienen tres puntos por cada partido ganado, un punto por cada empate y ningún punto por los partidos perdidos.

Se usará el siguiente sistema de desempate: irá en primer lugar el que tenga

mayor diferencia contando todos sus partidos de liga según: (touchdowns a favor - touchdowns en contra)*2 + (bajas a favor - bajas en contra), seguido de diferencia de touchdowns, diferencia de bajas, touchdowns a favor, bajas a favor, menor número de touchdowns en contra y menor número de bajas en contra.

PLAY-OFF

Cuando termina la liga regular comienzan los play-off.

Se clasificarán para play-off una suma de equipos par que coincidan con 2-4-6-8- etc.

Muchas veces las ligas, pese a ser cortas en duración, se hacen largas para entrenadores ávidos de probar otros juegos o que ya se han cansado de su equipo, por eso, es preferible que un entrenador con más ganas ocupe el puesto que uno que tiene menos. Si un equipo que se haya clasificado para play-off decide no jugarlo pasará a ocupar su puesto el equipo situado inmediatamente después en la clasificación.

Si se diera el caso que todos renunciaran y existiera un número impar de equipos clasificados, se escogería al azar un equipo que no tendría cruce inicial, es decir, que clasificaría automáticamente para segunda ronda contándosele como si hubiera jugado un partido con incomparecencia del contrario.

Para realizar el sorteo de cruces se realizará bien en el club o sino se realizará un sorteo por parte del comisario. En dicho sorteo se evitarán cruces en primera ronda entre equipos del mismo grupo, además un equipo que haya acabado primero de su grupo se cruzará con el último que haya clasificado para play-off de otro grupo, y el resto de manera idéntica.

Si tras jugar un partido de play-off el entrenador, por la razón que sea, decide no seguir jugando pese a haber ganado el partido pasará la ronda el equipo que haya perdido contra él.

Los partidos no pueden acabar empate, si existe empate al finalizar el tiempo reglamentario se procederá como indica el reglamento.

SALÓN DE LA FAMA

Cuando un entrenador se inscribe en la LBBAV automáticamente da su autorización para que todos los resultados que sus equipos tengan en las distintas ligas jugadas sean asignados al Nick con el que participa y formen parte de una base de datos con todos los resultados con la que se realizan estadísticas con los mejores equipos, jugadores y entrenadores de todas las ligas jugadas (o de todas las que hay datos).

Las distintas clasificaciones se realizan de la siguiente manera:

- En las estadísticas solo se incluyen las ligas NBBA / NBBA-LBBAV / LBBAV, los restantes ligas/torneos aunque tienen un apartado, no se incluyen en las estadísticas.
- En todos los apartados, el primer jugador/equipo/entrenador que haya conseguido un logro digno de entrar en el "Salón de la Fama" aparecerá antes que otro que lo haya igualado después.
- A efectos de clasificación de un jugador/equipo/entrenador, el haber conseguido un logro en una liga anterior en el tiempo prevalece frente a haberlo conseguido en una liga posterior en el tiempo. A efectos de clasificación de un jugador/equipo/entrenador, el haber conseguido un logro en una liga anterior en el tiempo prevalece frente a haberlo conseguido en una liga posterior en el tiempo.
- Todas las estadísticas serán actualizadas cuando acabe una liga o cuando se rescate algún dato de internet que no se hubiera contemplado hasta entonces.
- No se prorratean los datos al número de partidos, cuantos más partidos se jueguen, más posibilidades de aparecer en el "Salón de la Fama".
- En el caso de los jugadores, a igualdad de puntos en alguna categoría se cuenta el mayor número de puntos de estrellato del jugador para desempatar.
- Los datos que se han perdido en el ciberespacio son los siguientes: play-off 1ª Liga NBBA, liga y play-off 3ª Liga NBBA, liga y play-off 4ª Liga NBBA, heridos y algún partido de la 9ª Liga NBBA-LBBAV.

Las distintas categorías que permiten entrar en el "Salón de la Fama" son:

- Jugadores:
 - Más puntos de estrellato.
 - Más violento.
 - Más anotador.
 - Mejor pasador.
 - Más interceptador.
 - Mejor jugador de cada raza.
- Equipos:
 - Campeón y subcampeón de liga.
 - Partido con más heridos por equipo.
 - Partido con más heridos entre los dos equipos.
 - Partido con más touchdowns por equipo.
 - Partido con más touchdowns entre los dos equipos.
 - Mejor equipo de cada raza (con datos del número de equipos jugados por raza).

- Entrenadores:
 - Campeón y subcampeón de liga.
 - Campeón y subcampeón de otras ligas/torneos.
 - Mayor número de campeonatos por entrenador.
- Razas:
 - Mayor número de campeonatos por raza.
- Ranking de entrenadores, para calcular el ranking se usan las siguientes normas:
 - Se contabilizan todos los entrenadores que hayan jugado alguna vez, aunque solo hayan disputado unos pocos partidos.
 - Se contabilizaran todos los resultados de todos los partidos que haya disputado dicho entrenador.
 - Los equipos sumarán tres puntos por partido ganado, un punto por partido empatado y cero puntos por partido perdido, sin importar si ese partido ha sido de liga o play-off. No se tienen en cuenta los puntos extras obtenidos por la regla Rojo Corre Maz.
 - La clasificación se ordena por los puntos conseguidos en el total de partidos jugados, en caso de desempate se regirá por el porcentaje de puntos conseguidos sobre el total de partidos jugados.
 - Existen casillas en verde y rojo que marcan el entrenador que, habiendo jugado más de diez partidos en liga, ha obtenido mayor y menor porcentaje de puntos conseguidos sobre el total de partidos jugados, media de touchdowns a favor, media de touchdowns en contra, media de heridos a favor y media de heridos en contra.
 - Se calcula también la repetición de raza, una vez se han jugado tres razas distintas a menor repetición de raza mayor valor hay que dar a los resultados.
- Ranking de razas, para calcular el ranking se usan las siguientes normas:
 - Se contabilizaran todos los resultados de todos los partidos que haya disputado dicha raza.
 - La clasificación se ordena por los partidos ganados en el total de partidos jugados, en caso de desempate se regirá por el porcentaje de partidos ganados sobre el total de partidos jugados.

ELO LBBAV

El sistema de puntuación ELO LBBV es un método matemático, basado en cálculo estadístico, para calcular la habilidad relativa de los entrenadores de Blood Bowl de la liga LBBAV.

Se ha utilizado el sistema usado por la NAF para calcular los valores. Cada entrenador entra al sistema con una puntuación inicial de 150 puntos. Se acumulan todos los partidos jugados por un entrenador sin distinción de raza (en la NAF hay una puntuación por raza). Después de cada partido se recalcula la puntuación del entrenador.

La puntuación se calcula de la siguiente manera:

$$\text{Nueva puntuación} = \text{Vieja puntuación} + (K * (\text{Puntos}_{\text{partido}} - \text{Probabilidad}_{\text{victoria}}))$$

Los Puntos_{partido} se definen como 1 si se gana, 0 si se pierde y 0,5 si se empata.

El valor K se calcula de la siguiente manera:

$$2 * \sqrt{N^{\circ} \text{ de entrenadores en la liga}}$$

La Probabilidad_{victoria} se calcula:

$$10^{\frac{1}{(Puntuación_{oponente} - Puntuación_{propia}) + 150}}$$

El valor de 150 en la Probabilidad_{victoria} se definió de manera arbitraria. En ajedrez es 400 para un valor inicial de 1500. La explicación es que en Blood Bowl la suerte influye muchísimo más que en ajedrez y un jugador novato con suerte puede ganar a un jugador muy experimentado. Durante el transcurso de la liga regular no se puede abandonar la competición sin una

REGLA FINAL

Aunque el comisario siempre está abierto al diálogo y es entusiasta de comentar todas las normativas con el resto de participantes, es en última instancia la máxima autoridad y puede tomar cualquier decisión aunque esta contradiga al reglamento, a las normas de la liga o incluso al sentido común. Como dice el reglamento básico si el comisario dice que los enanos pueden volar, la respuesta debe ser: “¡Sí, Señor! ¿Cómo de alto?”. Si no te gusta la forma en la que el comisario dirige la liga, tienes dos opciones: aguantarte o abandonar la liga. Discutir con el comisario NO es una opción.



ANEXO DE RAZAS

EQUIPOS DE BRETONIANOS

Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Líneas	40.000	6	3	2	7	Zafarse	G	AFP
0-4	Defensas	70.000	6	3	3	8	Forcejeo	GF	AP
0-4	Blitzers	110.000	7	3	3	8	Placar, atrapar, agallas	GP	AF

0-8 fichas de segunda oportunidad: 70.000 monedas cada una.

Jugadores estrella disponibles: Dolfar Zancadalarga (150k), Willow Pielderosa (150k), Zug el poderoso (260k), Zara la cazadora (270k), Griff Oberwald (320k), Morg 'n' Thorg (430k)

EQUIPOS DE DEMONIOS DE KHORNE

Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Luchadores del pozo	60.000	6	3	3	8	Furia	GP	AF
0-4	Desangrador	80.000	6	3	3	7	Cuernos, juggernaut, regeneración	GAF	P
0-2	Heraldos de Khorne	90.000	6	3	3	8	Furia, cuernos, juggernaut	GF	AP
0-1	Devorador de almas	180.000	6	5	1	9	Solitario, furia, animal salvaje, garras, cuernos, juggernaut, regeneración	F	GAP

0-8 fichas de segunda oportunidad: 70.000 monedas cada una.

Jugadores estrella disponibles: Grashnak Pezuñanegra (310k), Morg 'n' Thorg (430k)

EQUIPOS DE SLANN

Cnt	Denominación	Coste	MO	FU	AG	AR	Habilidades	Normal	Doble
0-16	Líneas	60.000	6	3	3	8	Saltar, piernas muy largas	G	AFP
0-4	Receptores	80.000	7	2	4	7	Recepción heroica, saltar, piernas muy largas	GA	FP
0-4	Blitzers	110.000	7	3	3	8	Placaje heroico, en pie de un salto, piernas muy largas	GAF	P
0-1	Kroxigor	140.000	6	5	1	9	Solitario, cabeza hueca, golpe mortífero, cabeza dura, cola prensil	F	GAP

0-8 fichas de segunda oportunidad: 50.000 monedas cada una.

Jugadores estrella disponibles: Helmut Wulf (110k), Hemlock (170k), Quetzal Brinco (250k), Sibili (250k), Morg 'n' Thorg (430k)

