

Taller Juvenil

Autor Administrador
Tuesday, 08 de April de 2008
Modificado el Thursday, 04 de March de 2010

Jueves a partir de las 18'00 horas

Sábados a partir de las 10'00 horas

Domingos a partir de las 10'00 horas
II TORNEO FEDERACIÓN

“X Semana Cultural Cruz Del Humilladero”

17 de Mayo de 2008 Málaga

Índice

1. Introducción

2. Categorías por las que se compite

3. Formato

4. Inscripciones

5. Fecha, lugar y horario

6. Premios

7. Información adicional

8. Recomendaciones

9. Organización

10.“Sección Cultural"

1. Introducción

Compañeros del Blood Bowl, llega el II Torneo Federación. Surgió en Octubre del 2007 como excusa para reunirnos los miembros de las distintas asociaciones, ligas y clubes de Andalucía y, este año, en su segunda celebración, nos servimos del mismo pretexto para vernos, echar unas risas y competir sanamente en nuestro "deporte estrella";.

Además, esta vez el evento se celebra paralelamente a la "X Semana Cultural del distrito Cruz Del Humilladero", lo que significa que se nos brinda la oportunidad de hacer un campeonato en un marco plenamente "artístico";.

Organiza:

Asociación De Vecinos La Cooperación (Málaga)

Federación Malagueña de Blood Bowl (Málaga)

Colabora:

Junta Municipal De Distrito nº 6 Cruz Del Humilladero (Málaga)

Asociación Juevenil Freak Factory (Fuengirola)

Asociación Sociocultural Guardados (Benalmádena)

Asociación Juvenil Los Primeros De San Fernando (San Fernando-(Cadiz))

Asociación Juvenil El Exilio (Málaga)

Liga Melon Bowl (Málaga)

Asociación Juvenil La Mazmorra (Málaga)

A continuación se especifican en los siguientes apartados las bases por las que los asistentes deben regirse para su participación e integración en el II Torneo Federación "X Semana Cultural Cruz Del Humilladero";.

2. Categorías por las que se compite

Categorías Culturales

1. Equipo Mejor Personalizado: aquel equipo que consiga más puntos en las siguientes subcategorías conseguirá este trofeo. Básicamente, si participáis en todas las subcategorías, la idea es que podáis hacer un "codex" de un equipo. De esta manera se puede presentar como tal, participando en las distintas subcategorías de equipo mejor personalizado.

Pintura del Equipo: las sombras, la gama de colores, las técnicas utilizadas, el número de miniaturas pintadas, etc. Compite aquí con los demás entrenadores.

Transformaciones: aquí competirán los entrenadores que hayan convertido a algún jugador. Se valorará la calidad y la cantidad de las transformaciones.

Escudo: entre los escudos adjuntos en las hojas de control, los más votados por los demás entrenadores puntuarán.

Accesorios del campo: todo aquello ajeno al equipo pertenece a esta categoría (campos, gradas, entrenadores, magos, dados etc.).

Trasfondo histórico del equipo: narrar la historia del equipo, en formato periodístico así como cualquier otro que se te ocurra. Sus logros, sus decepciones, su directiva, sus marcas promocionales, etc.

Estrella del equipo: entre las cartas de estrellas recogidas, aquella con el mejor dibujo, aquella que tenga las habilidades y atributos más "lógicos", y con el coste más ajustado a lo que realmente representa. Debemos anunciar que en la tercera edición de este torneo esta estrella se hará un hueco...

Esta categoría también se puede concursar como asociación, es decir, una estrella que surge de entre los equipos de los jugadores de la asociación, club o liga.

Dibujo temático: aquel que realice un dibujo relacionado con el blood bowl. En folio, en lienzo, en cartulina, cómo deseéis. El dibujo ganador de esta categoría se utilizará en la siguiente edición como fondo en los trofeos. Esta edición es el dibujo de Christian el que aparecerá en los trofeos, un dibujo "cómico" donde los jugadores de este deporte se las traen para hacerse con la pelota. Christian fue el ganador en la primera edición de esta categoría. Hay que decir que esta categoría también se puede competir como asociación.

Himno (letra y música): de entre los que se atrean a hacer un himno para su equipo saldrá el campeón de esta categoría. Hablad en orco, hablad en élfico o en el reservado lenguaje enano. Unas cervezas al aire, mientras entonáis la canción del equipo. En esta categoría también podéis competir como asociación.

2. Mejor Equipo de Creación Propia: de entre los entrenadores que se la ingenien para crear un nuevo equipo, con su trasfondo histórico, con su escudo de raza (como el que identifica a las distintas razas, como el de los nórdicos, el de las amazonas, el cuchillo y tenedor halfling), con sus habilidades y atributos, hasta con la ficha de jugador estrella, etc.

Nota: en las categorías culturales los entrenadores participantes podrán votar sus preferencias.

Nota: las subcategorías que es preferible se entreguen con antelación por correo son: escudo, trasfondo histórico, estrella, dibujo, himno. También es preferible que se entregue por anticipado lo que fuese posible de "Mejor Equipo de

Creación Propia" y "Escudo para Federación". No aseguramos que puedan competir las "obras" que no se envíen por anticipado. Por tanto, por favor, de ser posible, envíadla con tiempo y llevad los originales al evento.

3. Entrenador Más Friki: mención al entrenador que más respuestas acierte en el Frikitest que realizará Dan Titán.

4. Campeón: el entrenador que más puntos consiga en las 4 partidas que se harán. Delos tubo ese honor en la primera edición.

5. Mejor Sub-21: de entre los entrenadores de 21 años o inferior, aquel mejor clasificado tras disputar las 4 rondas. Kike, la joven promesa de la primera edición, no se lo dejará fácil a nadie, y esta edición empuja fuerte para arrevararle el liderato a Delos.

Deportividad: aquel que consiga más puntos.

6. Máximo Anotador: el equipo que más touchdown meta.

7. Más Bajas: el equipo que más baja consiga. Se contabilizan todas las bajas, tanto las que haga el equipo directamente como indirectamente. De tal manera si el público mata a un jugador rival o al esquivar el adversario cae y muere, se contabilizarán también.

8. Mejor Defensa: el equipo con menos touchdown en contra. No importa aquí los touchdown que metas, ni las bajas que hagas o recibas.

9. Más Intercepciones: el equipo que más intercepciones realice.

10. Esquiva: aquel entrenador que consiga hacer más esquivas seguidas sin repetir la tirada con habilidad o una segunda oportunidad. Se valorarán más las esquivas más difíciles.

11. Mejor Asociación

La mención "Mejor Asociación" está considerada en este evento como la de mayor importancia, por estar destinado este torneo al encuentro de los entrenadores de las distintas ligas, asociaciones y clubes. Así pues, la clasificación de asociaciones resultará de la suma de los puntos conseguidos por los 3 mejores partidos de los entrenadores de cada asociación en cada ronda. Por tanto, contra más jugadores representen una asociación, mayor posibilidad de conseguir esta mención.

Ejemplo: Santi, Curro, Carlos y Alberto, miembros de la Liga MelonBowl, ganan en la primera ronda 2 partidos, empatan 1, y pierden uno. Se eligen los mejores 3 resultados, por lo que se quedarían con las dos victorias y el empate. Una asociación de 2 miembros, se contabilizarían los puntos conseguidos por ambos entrenadores, ya que no podrán elegir. Debemos decir, que no importa que jueguen entrenadores de la misma asociación, se contabilizarán los puntos que consiga cada uno.

12. Escudo para la Federación: los entrenadores que realicen un escudo para que represente a la Federación (actualmente con un escudo provisional) competirán en esta mención. Se deberá adjuntar el significado que explica el escudo, y que por tanto establece la idoneidad del mismo. Por ejemplo, un escudo donde aparezcan cinco balones de rugby puede venir acompañado de una explicación que diga que cada balón representa cada una de las asociaciones juveniles que forman la federación. También puede venir explicando que los colores blanco y verdes señala el ámbito andaluz de la Federación.

Debemos señalar que el ganador recibirá una inscripción gratuita a la NAF o la renovación de la misma. También lo puede presentar una asociación, y beneficiarse uno de los entrenadores de la misma.

13. Cuchara de Palo: normalmente en el Torneo "6 Naciones" los equipos que no ganan ningún partido se le hace entrega de un "regalo". Aquí no sabemos cuántas personas empatarán o perderán sus partidos en el torneo, con lo que es difícil preveer el número de regalos. Por tanto seguiremos siendo fieles a la entrega de la cuchara de palo al último clasificado tras las 4 jornadas. Javi, esperamos que le des tu gran discurso, con megáfono incorporado.

14. Otras (proporcionadas por las asociaciones o clubes interesadas)

3. Formato

"Normativa para elegir y confeccionar tu equipo, entrenador"

-4 rondas por entrenador.

-Sistema Suizo, con primer emparejamiento al azar. Se emparejaran a los jugadores NAF entre ellos en la primera ronda.

-Reglas: Living Rule Book 5.0, disponible en castellano a través de www.bloodbowlforo.org. Solo se permiten los equipos que aparecen en el.

-1.000.000 M.O. de las que hasta 100.000 las puedes invertir entre las siguientes opciones especiales:

-Incentivos: excepto cartas, jugadores estrella y mercenarios. Su compra permite usarlos en todas las rondas. Chicas Bloodweiser(0-2), pero el coste de la primera costará 25.000 M.O. en vez de los 50.000 normales, debido a la fiesta que han organizado los clanes enanos conmemorando su reciente victoria en el I Torneo Federación.

-Subida de jugadores: puedes elegir un máximo de una habilidad que normalmente pudieran elegir (es decir, no habilidades con doble, ni subidas de atributos) los jugadores del tipo 0-16, invirtiendo su coste en 20.000 M.O.

-No pueden repetirse las habilidades compradas de esta forma en distintos jugadores.

-Los hinchas de los equipos que no estén repetidos, no tendrán que repartirse entre ellos, con lo que una multitud

mayor los animará. Para representar esto, aquellos equipos que no se repitan recibirán un bonificador de +5 al factor de hinchas permanente a lo largo de las 4 rondas, sin ningún coste adicional.

-Modo Resurrección

- Considerado torneo N.A.F.

-Puntuable para la Corona Andaluza (si asisten al menos 12 entrenadores).

- Los equipos no tienen por qué estar pintados, sin embargo tenemos que resaltar que debido al marco “cultural” en el que se celebra esta edición, hay premios específicos para la pintura, las transformaciones, los trasfondos, etc. Se explican más detalladamente en otros puntos de esta edición informativa.

4.Inscripciones

-El número de plazas queda limitada a 64.

- Hay dos modalidades de inscripción: preinscripción e inscripción.

1. Preinscripción: para completar la preinscripción el entrenador debe hacer 2 cosas.

1.1. Los interesados deben mandar un email a la dirección: asociacion_juvenil_cooperacion@hotmail.com enunciando su interés por recibir la hoja de inscripción. Dicha hoja la deberán mandar a la misma dirección rellenando sus campos, INCLUYENDO LA HOJA DE CONTROL DEL EQUIPO CON EL QUE JUGARÁ (salvo alguna excepción justificada, no habrá modificaciones una vez enviada). Un mensaje de respuesta confirmará esta parte de la preinscripción en el Torneo, incorporándolo a su vez a la lista de inscritos provisionales (aún no pagados).

1.2. Las preinscripciones deben pagarse por anticipado, antes del 12 de Mayo (inclusive), en:

Nº cuenta:xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Titular:yyyyyyyyyyyyyyyyyy

Concepto: Preinscripción II Torneo Federación

Ingreso en Caja Rural de Granada: gratuito

Otras cajas: 2,5 euros de comisión

Vía Internet: 1 euro de comisión

Para conocer dónde están ubicadas oficinas de esta caja,

http://www.ruralvia.com/isum/Main?ISUM_ID=content&ISUM_SCR=linkServiceScr&ISUM_CIPH=%2BclY5luDbXSaaZwZlg0Q3ykxi81Je%2B0JTyTqkXo7hYaLYFuGwduMU5AD3QAOA6N0XS16Qwn%2BcyK%0Ayv6SKGbnQ17XYQJe5EUhi0MiLY4%2FP5Cw8vWt2MVWgkC5lvXhdK3F

Es necesario que indiquéis en el ingreso vuestro nombre, nick y asociación o club al que pertenezcáis de ser así. En caso de ingresos múltiples entrenadores indicad también a quién corresponden o enviad un e-mail a asociacion_juvenil_cooperacion@hotmail.com para informar de sus nombres y nick.

El precio de la preinscripción es de 5 euros, 3 euros para jugadores NAF.

Nota: podéis aprovechar el Abierto de Couronne que se realiza el 27 de Abril en Málaga para inscribiros como “preinscritos”.

2. Inscripción: en el mismo día del torneo. El precio es de 10 euros, 8 para jugadores NAF. La opción INSCRIPCIÓN no gozará de las siguientes ventajas, que serán sólo para aquellos entrenadores que se acogen a la modalidad de PREINSCRIPCIÓN.

-Ventajas de Preinscripción.

-Los jugadores que participaron en el I Torneo Federación (Octubre 2007) o en el Torneo Semana Cultural del 5 de Mayo del 2007, tendrán inscripción gratuita. Sin embargo, deberán hacer su preinscripción al menos una semana antes de la fecha del evento para gozar de ésta ventaja (rogamos que la hagan cuando sepan con certeza que jugarán el Torneo). Por tanto no deberán ingresar el dinero, aunque sí mandar la hoja de control con la que jugarán, adjunta a la preinscripción.

- A los entrenadores que participen en la sección cultural del evento se les devolverá el importe de la inscripción el mismo día del Torneo, tras la última ronda. En el apartado 10.”Sección Cultural” aparece explicado cómo se puede participar.

-Toda la recaudación estará destinada a premios, y si por cualquier fuerza mayor, se recaudara el mismo día una cuantía superior de la esperada, dicha tesorería se destinará a nuevos premios que se repartirán al azar entre los participantes, aunque la entrega se hará en un plazo máximo de un mes, por ello recomendamos que se rellene en la preinscripción y en la inscripción un domicilio.

-Los participantes de la Corona Andaluza darán el mismo día del torneo 0,50 céntimos al encargado que tenga ese cometido.

- Aquellas asociaciones o clubes que quieran patrocinar una mención con su correspondiente “trofeo”, podrán inscribir a un miembro de su grupo gratuitamente, tomando la consideración de pagado. Más información en el apartado premios y en el de categorías. De esta forma, una asociación puede desarrollar más de una mención. Sin embargo, deberá pagarse por anticipado el importe de la preinscripción, con el nombre del jugador que se beneficiará de tal actuación. Dicho importe se devolverá en la última jornada del evento.

5. Fecha, lugar y horario.

- Sábado 17 de Mayo, a las 09:00 en el Centro de Servicios Sociales del Distrito nº6, en la calle Fernández Fermina, 7 (Málaga).

- <http://maps.google.es/maps?f=q&hl=es&geocode=&q=calle+fernandez+fermina+7&sll=36.71405,-4.440279&sspn=0.006674,0.014591&ie=UTF8&ll=36.714772,-4.442382&spn=0.013348,0.029182&z=15&iwloc=addr>

Horario:

Sábado 17 de Mayo

- 09:00 Inscripciones, emparejamientos nuevos y aportaciones a stand

- 09:15-11:15: primera ronda
- 11:15-13:15: segunda ronda
- 13:15-14:30: almuerzo
- 14:30-15:00: frikitest
- 15:00-17:00: tercera jornada
- 17:00-19:00: cuarta jornada
- 19:00-19:30: sorteo de premios y de alguna mención

Domingo 18 de Mayo, al mediodía, se hará la entrega de los restantes trofeos, justo detrás de donde se desarrolla el evento, en un escenario.

6. Premios.

- Sorteo de Equipo de Ogros o de humanos (de metal blanco, no de plástico), que se realizará tras la última jornada.
- Copa, para la Asociación Campeona.
- Trofeos para las menciones, dados por la administración en acto oficial el 18 de Mayo, al mediodía. Otras menciones especiales se darán tras la cuarta jornada del torneo.
- Por Participación, camisetas.
- Posibilidad de:

Chapas para los equipos que entreguen los escudos de sus equipos, adjunto a la hoja de inscripción, si lo hacen con bastante antelación.

Cajas transportadoras de equipos, bajo sorteo, para los que participen en las categorías culturales.

-Otros. Incluye este apartado aquellas menciones creadas por las asociaciones que quieran hacer una mención especial, en cuyo caso viene ligado acompañar a esta mención de un trofeo que la misma asociación deberá hacer o comprar. También puede hacer suya una de las menciones ya existentes, acompañando a la misma con un premio. En ese caso deberá contactar con la organización del evento para aprobarlo. Para colaborar en este apartado hay un plazo, que coincide en el momento que se manden a hacer los trofeos por la administración competente.

Nota: los premios se darán a toda aquella categoría que tenga al menos 3 participantes, salvo en la categoría Sub-21. A favor de que haya un mejor reparto de premios en caso de que un jugador ganase más de un premio, este elegirá el que más le guste pasando el otro a manos del siguiente clasificado en esa categoría. Todos aquellos premios que no sean trofeos, serán sorteados entre todos los participantes tras la última jornada.

7. Información adicional

- Se prevee la organización de partidos de aprendizaje para las personas que visiten el evento, sobre todo destinado a los más pequeños.
- Este evento se encuentra recogido en una serie de actividades que se desarrollarán en la semana cultural. Habrá el domingo 10 de Mayo un torneo de Warhammer Fantasy. Más información en el foro <http://clublamelonbowl.mundoforo.com>, sección de Warhammer Fantasy.
- El domingo 18 de Mayo se hará una carrera urbana cuyos participantes saldrán a las 10:00 de la Cruz Del Humilladero, junto al centro donde se desarrollará el evento.
- Se facilitará la inscripción NAF a los interesados, tramitando la Federación Malagueña de Blood Bowl el importe y la inscripción. Para ello deberán rellenar un formulario en el mismo torneo para aportar la información necesaria.

8. Recomendaciones

-Deberíais llevar al torneo:

Equipo de blood bowl

Lista de equipo

Dados de placaje, 2 dados de seis caras y uno de ocho

Regla de pase y plantilla de rebote y de devolución de balón

Reglamento y tabla de consulta rápida

Lapiz, bolígrafo y goma

Campo propio

- Si las miniaturas no corresponden a las posiciones respectivas, se deberán diferenciar al menos mediante las peanas a través de distintos colores.

9. Organización

- El Miércoles 14 de Mayo, de haber 12 ó mas preinscritos, se hará el sorteo de emparejamientos. De esta manera, los jugadores podrán empezar a jugar tal cual vayan llegando al torneo en la mesa asignada. Se publicarán el jueves dichos emparejamientos. Además, la organización emparejará a los jugadores NAF entre ellos en la primera jornada. Después, seguirá con el emparejamiento que origina el sistema suizo, sin tener en cuenta si los jugadores son NAF o no.

- Arbitraje: entre los propios jugadores. En última instancia, si hay desacuerdo, la decisión recaerá en el coordinador.

- Siempre que sea posible se volverá a la situación inicial dentro de un mismo turno de observarse alguna irregularidad pero hay que señalar que si alguna irregularidad se detecta después de anotar un touchdown y de recoger los jugadores, se valida el TD a todos los efectos.

- Los jugadores inscritos el mismo día del evento se emparejarán entre ellos mismos, y entre el jugador impar de los preinscritos, de existir.

- Las hojas de control entregadas el mismo día del torneo no se revisarán, pero si en el transcurso del torneo se observa alguna irregularidad en la misma, se aplicará una sanción de cinco puntos una vez se establezca la clasificación final.

- No hay evolución de los equipos.
- El sistema de puntuación en el torneo será:
Victoria(5 puntos), empate(3 puntos), derrota por un touchdown (2 puntos), derrota por más de un touchdown (un punto), concedido 0 puntos (0-3 para el adversario) y sin posibilidad de conseguir trofeo o premio alguno. En caso de empate de dos personas queda en mejor lugar el ganador en enfrentamiento directo de existir, y para los demás casos de empate el desempate se obtiene según la relación $[\text{tdf}-\text{tdc}+(\text{bf}-\text{bc})/2]$.
- Las partidas se realizarán en un tiempo máximo de 2 horas. A la hora y media de dará un aviso. A la hora y 45 minutos, se dará un segundo aviso. A partir de aquí sólo podrá jugar un turno el entrenador que no lleve los mismos turnos que el rival. Si llevan el mismo número de turnos, se parará el partido.
- Existe la posibilidad de que se juegue con relojes oficiales de Ajedrez. De no haber suficientes para todos los entrenadores lo usarán desde los primeros puestos en la clasificación preferentemente hasta los últimos. No tendrá cada entrenador 4 minutos para cada turno, sino que tendrán 50 minutos cada uno para todo el partido, desde que se haga la patada inicial. Si a algún entrenador se le cumple el tiempo se le considerará como perdido el encuentro por 3-0 en touchdown y 3-0 em bajas. Sin embargo, si el rival le ganaba por algún resultado en touchdown o en bajas distinto que preferiese, se elegirá el otro resultado. Se puede elegir un resultado de una opción y otro de la otra, por lo que si ganabas 2-0 y tenias 4 bajas, puedes elegir el 3-0 por acabarse el tiempo pero quedarte con tus 4 bajas.
- Se ruega puntualidad por el buen devenir del torneo.
- Si un entrenador llega 10 minutos tarde, pierde la patada.
- Si llega 15 minutos tarde, empieza perdiendo 0-1
- Si llega 25 minutos tarde se le da el partido como concedido (0-3 para el rival).
- El fallo del jurado es inapelable e irrevocable.

- El jurado estará compuesto para las distintas categorías por personas de reputada valía. De no poder ser así, el jurado lo formarán los propios participantes, quienes calificarán según el sistema que acuerde el coordinador.
- Ningún miembro del jurado ni el coordinador podrá participar en el concurso, a menos que el jurado recaiga en los propios participantes.
- Cada entrenador sólo podrá aportar una obra para competir en las distintas categorías culturales.
- Sólo puntuarán las 6 mejores calificaciones de cada subcategoría para competir por el Trofeo "Equipo Mejor Personalizado"
- 10. "X Semana Cultural"

- Año tras año, en el mes de Mayo, se organiza en el distrito nº6 de Cruz Del Humilladero la Semana Cultural. Es una fecha donde se dan cita multitud de asociaciones para exponer el bien cultural que día tras día fomentan en sus actividades.
- Por ello expondremos un stand donde mostraremos aquello que relaciona los juegos que realizamos con la cultura. Este stand tiene un objetivo claro, dar a conocer el lado artístico que tienen estos juegos, donde pintar miniaturas, conversionarlas, así como hacer sus historias guardan un papel fundamental en el trasfondo de cada partida.
- Sin embargo, un stand de estas características requiere de la colaboración de todos los entrenadores. Por ello, para incentivar la colaboración, por cada equipo pintado que una persona entregue el coste de una preinscripción será devuelta (esto importe no hace referencia a los posibles gastos de comisión que el entrenador haya podido tener). La/s personas que se vean beneficiadas de esta acción serán elegidas por el que hace entrega de/los equipo/os pintados. El nivel de pintura debe ser un mínimo que no dañe a la vista, y también se permiten otras opciones en el stand como dibujos, gradas, escrituras de trasfondos en papel (presentables), etc.
- Sin embargo, para valerse de esta ventaja, deben señalar en la hoja de preinscripción lo que se va a entregar en el stand. Ninguna ventaja económica habrá para los que elijan la opción de inscripción, sólo se permite para la preinscripción. Los elementos entregados en el stand pueden presentarse también para competir en las categorías culturales, aunque los equipos no se podrán utilizar para jugar las partidas.
- El stand se expondrá en la misma sala que se desarrolla el Torneo.
- Los elementos se darán al stand tras la primera jornada, justo después de introducir los datos en el ordenador. Si un entrenador llega con antes de las 09:00 puede dar los elementos con anticipación.
- Sólo podrán retirar los elementos que forman el stand los dueños de los mismos, y no segundas personas.
- La Organización no se hace responsable de las roturas o desperfectos de las obras, a pesar de que tomará el máximo cuidado y las máximas precauciones en su uso, apostando por medidas de seguridad pasivas (que impidan el contacto directo con la exposición).
- La Organización podrá utilizar las imágenes (fotografías, vídeos,etc.) de las obras y sus autores, tanto a concurso como en exposición, para su página web, revista y todas aquellas utilidades que vayan en beneficio del lado cultural del evento. Estas bases son provisionales. La organización del evento se reserva el derecho a modificarlas, publicando los cambios con la mayor antelación posible.
- Para más información enviar un correo a asociacion_juvenil_cooperacion@hotmail.com
- Con vuestras dudas o sugerencias, intentaremos responder con la mayor brevedad posible.