

PEDRIZA III

Tiers:

- Tier 1: Enanos del Caos, Elfos Oscuros, Enanos, Hombres lagarto, Orcos, No Muertos, Elfos Silvanos, Humanos, Necrománticos, Skaven, Underworld.
- Tier 2: Amazonas, Norse, Orcos Negros, Elegidos del Caos, Unión Élfica, Nobles Imperiales, Khorne, Nurgle, Slann, Altos Elfos, Reyes Funerarios y Renegados del Caos.
- Tier 3: Alianza del Viejo Mundo y Vampiros.
- Tier 4: Goblin, Ogro, Halflings, Snotlings, y además Inframundo sin Skavens, Hombres Lagarto sin Saurios y Orcos Negros sin Orcos.

Creación de equipo:

Dinero para hacer el equipo para un mínimo de 11 jugadores e incentivos. **NO** se pueden contratar Star Players.

- Tier 1, Tier 2: 1.150.000
- Tier 3: 1.175.000
- Tier 4: 1.200.000

Incentivos permitidos:

- Maestro chef mediano 0-1
- Barriles Bloodweiser 0-2
- Sobornos 0-3
- Boticarios errantes 0-2
- Asistente de depósito de cadáveres 0-1
- Médico de la peste 0-1
- Cualquiera de los incentivos de los árbitros: arbitro poco imparcial y los árbitros del Death Zone (**sólo para los equipos de Goblins, Snotlings y Ogros**).
- Olla Caliente Halfling, Maestro de Balística y el árbitro Triple Pies Rodantes (**solo para los equipos Halflings**)

Importante: los sobornos no se podrán usar para protestar una expulsión de un jugador que lleve la habilidad **furtivo** que haya sido cazado haciendo una falta, independientemente si el soborno ha sido comprado o salió como evento de la patada inicial, pero si es arma secreta y lleva furtivo, si se podrá usar para evitar la expulsión al terminar una entrada.

Habilidades:

Todos los equipos podrán poner las siguientes habilidades en el roster inicial:

- Tier 1: 4 Primarias + 1 Secundaria + 1 Paquete de atributos
- Tier 2: 5 Primarias + 2 Secundaria + 1 Paquete de atributos
- Tier 3: 7 Primarias + 2 Secundarias + 1 Paquete de atributos
- Tier 4: 8 Primarias + 2 Secundarias + 1 Paquete de atributos

Máximo **una subida** por jugador en el roster inicial para los equipos de Tier 1 y Tier 2

Los equipos de Tier 3 y Tier 4 podrán **poner hasta dos subidas a dos jugadores** en el roster inicial.

*Las habilidades secundarias se podrán cambiar por una habilidad primaria si se desea.

Paquete de atributos: se puede elegir uno de estos paquetes de atributos:

- 1) Subida de un punto de fuerza
- 2) Subida de un punto de agilidad
- 3) Subida de movimiento, pase y armadura. (pueden ponerse en varios jugadores, siempre que se respete el número máximo de subidas por jugador).

Las subidas de atributo deberán respetar lo que dice el reglamento en la página 28 sobre el valor máximo y mínimo de cada atributo.

Habilidades adicionales:

En cada ronda a partir de la primera, se añadirán las siguientes subidas:

- Ronda 2: 1 Primaria
- Ronda 3: 1 Secundaria (se puede cambiar por una primaria si se desea)
- Ronda 4: Paquete de atributos (debe ser distinto al que se puso en el roster inicial, si se eligió el paquete 1, se deberá elegir otro paquete distinto)
- Ronda 5: 1 Primaria
- Ronda 6: 1 Secundaria (se puede cambiar por una primaria si se desea)

El máximo número de subidas que podrá acumular un jugador son las siguientes:

Tier 1, 2:

- 1 jugador con tres subidas (ya sean primarias, secundarias o atributo)
- 1 jugador con dos subidas (ya sean primarias, secundarias o atributo)
- El resto con un máximo de 1 subida
- Ningún jugador puede llevar dos subidas de atributo.

Tier 3 y 4:

- 1 jugador con tres subidas (ya sean primarias, secundarias o atributo)
- 2 jugadores con dos subidas (ya sean primarias, secundarias o atributo)
- El resto con un máximo de 1 subida
- Un jugador puede llevar dos subidas de atributo, siempre que respete el máximo de dos o tres subidas por jugador.

Para ello se apuntará en la hoja de equipo las subidas que se pondrán después de cada ronda.

Chifak, el perro de la Pedriza: todos los equipos recibirán el jugador Chifak, que no cuenta para el mínimo de 11 jugadores, y no se le podrán asignar subidas de habilidades ni atributos.

C hifak	
MA	6
ST	2
AG	3+
PA	-
AV	6+
	
HABILIDADES Y RASGOS Esquivar, Esgurrizado, Atento al Balón, Solitario (3+) **Chifak entrara al campo de juego después del paso 2 (Colocar el Balón y Desviar) pero antes del paso 3 (Tirar la tabla de Patada Inicial), no puede estar en las bandas ni en la línea frontal central y no cuenta para el límite de jugadores en el campo.	
JUEGA PARA Equipos de la Pedriza Bowl.	
REGLA ESPECIAL Garritas Afiladas: Una vez por partido, cuando un jugador rival sea derribado por Chifak como resultado de una acción de placaje o de blitz, puedes aplicar un modificar +2 a la armadura. Este modificador puede aplicarse tras la tirada de armadura.	
	

Enviar el roster antes del 29 de noviembre (es decir, recibidos el lunes 28 como tarde), todos los rosters recibidos antes de esa fecha recibirán un entrenador ayudante. No pongáis nada en el roster, la organización lo señalara en el roster de todos los que lo hayan mandado antes de la fecha indicada.

Debido a la proximidad de las navidades en la fecha, invitamos a todos los asistentes a lucir vestuario acorde con la importancia del evento... vamos, que ir disfrazado durante cada partido será valorado por la organización con una animadora e ir con gorro de navidad un punto de Fan Factor.

Equipos pintados: Llevarán una animadora extra

Resumiendo:

- Roster enviado antes del 29 de noviembre: 1 entrenador ayudante (irá reflejado en el roster de los que lo mandaron a tiempo)
- Llevar disfraz: 1 animadora extra
- Ir con gorro de navidad: 1 punto de Fan Factor
- Equipo pintado: 1 animadora extra

El roster deberá ser enviado en el formato elaborado por la organización y en formato excel, no en PDF, para poder editar si hay algo mal y entrenador a los que lo manden en el plazo correcto.

Puntuación:

- Partido ganado: 7 puntos
- Partido empatado: 3 puntos
- Partido perdido: 0 puntos

En caso de empate se resolverá usando se hará con la siguiente formula:

1. Puntos de Entrenador
2. Puntos de los rivales
3. Diferencia de (TD a favor - TD en contra)
4. Diferencia (Bajas a favor - Bajas en contra)
5. Moneda al aire

Tras la quinta ronda, los dos mejores equipos en función de los puntos acumulados hasta el momento se enfrentarán por el trofeo de Campeón del Torneo.

*Nota: en caso de que el partido de la final termine en empate, se jugará una prórroga con las siguientes normas: se sorteará que equipo elige si empezar atacando o defendiendo como al inicio de un partido. Se jugará con formato gol de oro, si se anota se gana, pero si llegado el final de los 8 turnos, persiste el empate, el equipo ganador de la Pedriza será aquel que empezó defendiendo en la prórroga.

Horarios:

Como los equipos van a ir subiendo en número de habilidades, según avance el torneo habrá más tiempo para jugar los partidos, a más habilidades menos turnovers y más tiempo necesario para mover todos los jugadores, queremos que se jueguen los partidos con calma, pero eso sí, pasado el tiempo se cerraran los partidos estén como estén, para evitar retrasos al resto de participantes y por necesidades del local con los horarios pactados con ellos.

Sábado:

+ Recepción y bienvenida: 9:00 - 9:30

- Ronda 1: 9:30 – 11:30 (2 horas para el partido)
- Ronda 2: 11:45 – 13:45 (2 horas para el partido)

+ Comida: 14:00 – 15:30

- Ronda 3: 15:30 – 17:45 (2 horas y 15 minutos para el partido)
- Ronda 4: 18:00 – 20:15 (2 horas y 15 minutos para el partido)

Domingo:

- Ronda 5: 9:00 – 11:15 (2 horas y 15 minutos para el partido)
- Ronda 6: 11:30 – 13:45 (2 horas y 16 minutos para el partido)

+ Entrega premios 14:00