

Dragon Bowl Sevens

Première édition

13 août 2022

«Celui qui courtise le dragon finit toujours par se brûler
les lèvres.»

SAMEDI 13 AOÛT 2022, 10H-17H30

KAFÉE DRAGON

239 Bd Cartier, Beloeil, QC

J3G 3R2

(450) 262-1302

<https://shop.kafeedragon.ca/fc/>

Billet : <https://shop.kafeedragon.ca/fc/billet-bloodbowl-tournois-de-seven-13-aout-10h.html>

FORMAT DU TOURNOI

Pour le tournoi, 4 matchs seront disputés au cours de la journée.

Pour la première manche, les jumelages seront faits de manière aléatoire. Pour les manches subséquentes, les jumelages seront fait comme dans un système de ronde suisse. (Les plus hauts du classement affronteront les plus hauts et les plus bas affronteront les plus bas)

Il s'agit d'un tournoi de type résurrection, donc tous les joueurs reviennent normalement d'une partie à l'autre. (Aucun malus, décès ou blessure n'est permanente)

HORAIRE DU TOURNOI

10:00 - ENREGISTREMENT DES JOUEURS ET DES ÉQUIPES

10:30 - PARTIE 1

12:00 - PARTIE 2

13:30 - DÎNER

14:00 - PARTIE 3

15:30 - PARTIE 4

17:00 - CÉRÉMONIE DE CLÔTURE

La durée des matchs sera de 1 heure 15 minutes avec un avertissement 30 minutes et 15 minutes avant la fin de chaque match.

Une fois le temps écoulé, les coachs auront 5 minutes pour terminer le tour en cours après quoi la partie sera terminée.

Un numéro sera assigné à chaque terrain pour que chaque coach puisse retrouver plus facilement son adversaire après le jumelage.

LES RÈGLES

Les règles en vigueur seront celles du dernier livre de Blood Bowl: Death Zone et les ajustements du dernier FAQ.

En cas de litige, André Leblanc agira à titre de juge au besoin et s'il est lui-même impliqué dans une situation délicate, Carl Lefrançois pourra agir à titre de juge par intérim.

Blood Bowl FAQ Errata May 2022:

<https://www.warhammer-community.com/wp-content/uploads/2017/11/MnBHGU164Kn1dSer.pdf>

CRÉATION DES ÉQUIPES

Chaque équipe recevra 600'000 GP pour assembler une équipe en respectant les restrictions suivantes:

- Une équipe peut avoir un maximum de 4 joueurs qui ne sont pas des linemen
- Une équipe doit être composée d'au moins 7 joueurs et d'au maximum 11 joueurs
- Les rerolls coûtent le double du prix normal
- Les inducements doivent être achetés lors de la création de l'équipe.
- Seulement les inducements dans la section «Sevens» du livre de Death Zone peuvent être achetés par une équipe.
- Aucun Star Player ne peut être acheté

SKILLS

Chaque équipe peut également attribuer à certains de ses joueurs des skills supplémentaires lors de la création et après chaque partie jouée.

Un même joueur ne peut pas recevoir plus qu'un seul skill à la création ou pendant la journée.

Une même équipe ne peut pas se voir attribuer 2 skills portant le même nom à la création ou pendant la journée. (Cette règle s'applique seulement aux skills ajoutés et ne tient pas compte des skills présents à la base sur chacun des joueurs)

Les skills ne sont pas comptés dans la valeur totale d'une équipe lors de la création et sont gérés séparément.

TIER 1	TIER 2	TIER 3
Amazon*	Black Orc	Goblin
Chaos Dwarf*	Chaos Chosen	Halfling
Dark Elf	Chaos Renegades	Ogre
Dwarf	Elven Union	Snotling
High Elf*	Human	
Lizardmen	Imperial Nobility	
Norse	Khorne	
Shambling Undead	Necromantic Horror	
Skaven	Nurgle	
Underworld Denizens	Old World Alliance	
Wood Elves	Orc	
	Tomb Kings*	
	Vampire*	

À la création les équipes suivantes peuvent attribuer:

Équipes Tier 1: 1 skill (primary seulement)

Équipes Tier 2: 2 skills (primary et maximum 1 secondary)

Équipes Tier 3: 3 skills (primary et maximum 2 secondary)

Pendant la journée et après les 3 premières parties:

Les équipes auront droit d'ajouter un skill à un joueur après chacune des trois premières parties selon la charte suivante:

Après la partie 1:

Équipes Tier 1: 1 skill primary

Équipes Tier 2: 1 skill primary

Équipes Tier 3: 1 skill primary OU secondary

Après la partie 2:

Équipes Tier 1: 1 skill primary

Équipes Tier 2: 1 skill primary OU secondary

Équipes Tier 3: 1 skill primary OU secondary

Après la partie 3:

Équipes Tier 1: 1 skill primary OU secondary

Équipes Tier 2: 1 skill primary OU secondary

Équipes Tier 3: 1 skill primary OU secondary

Ces skills doivent être ajoutés à la main sur vos deux copies de feuilles d'équipes après chaque partie et nous vous encourageons fortement à trouver une solution claire pour identifier les joueurs qui ont reçu un skill supplémentaire. (Point autocollant de couleur, élastique de couleur, numéro, etc.)

ENREGISTREMENT

Chaque entrée pour l'événement coûte 25\$ plus taxes et peut être payée en passant directement par le site web du Kafée Dragon. 16 places sont disponibles pour le tournoi.

Inclus dans le prix d'entrée, il y aura une pizza et une bière de fourni pour le dîner en plus de quelques prix de participation, trophés, etc.

La liste de création de chaque équipe doit être envoyée au préalable à l'adresse suivante: carllefrancois@hotmail.com au moins 48h avant le début de l'événement pour nous permettre de valider que tout est en ordre. Prière d'utiliser un outil clair pour envoyer la liste (exemple: www.bbroster.com)

Les skills qui sont acquis à la création doivent également y être inscrits.

Les skills qui seront acquis au cours de la journée n'ont pas besoin d'y être, mais nous vous encourageons à y penser d'avance!

INSCRIPTIONS TARDIVES

Nous aimerions évidemment pouvoir vous compter parmi nous lors de cette journée qui promet d'être légendaire! N'hésitez pas à entrer en contact avec le Kafée Dragon et nous tenterons de vous accommoder.

À APPORTER ET PRÉPARER POUR LA JOURNÉE

- Votre équipe de Blood Bowl (peinte ou non, à vous de voir si vous voulez froisser Nuffle...)
- Un ensemble de dés de Blood Bowl
- Les gabarits de Throw-Ins, Passing et Bouncing
- 2 copies de votre feuille de création d'équipe
- 1 terrain de sevens si possible pour faciliter l'organisation (Un terrain traditionnel avec du masking tape pour délimiter les bonnes zones et dimensions d'un terrain de sevens au verso peut très bien faire l'affaire aussi. Pour plus de détails sur comment faire, n'hésitez pas à entrer en contact avec André Leblanc ou Carl Lefrançois)

MENTIONS HONORABLES

- Champion : Plus de points de tournoi accumulés
- Équipe la plus violente: Plus de casualties comptabilisées *** (Comme le veut la tradition LKD, tous les types de CAS seront comptabilisés! Si votre adversaire se blesse pour une raison quelconque, ça vous donne un point!)***)
- Équipe avec le plus de touchdowns
- Peinture préférée: Équipe ayant obtenue le plus de vote de peinture pendant le dîner
- À quoi ça sert un ballon? : Équipe ayant cédé le plus de touchdowns pendant la journée
- La cuillère de bois: Équipe ayant accumulé le moins de points de tournoi

POINTS DE TOURNOIS

- Une victoire: 30 points
- Une nulle: 10 points
- Une défaite: 0 point
- Un TD: 1 point
- Une CAS: 1 point

Tiebreakers, dans l'ordre: Total TDs, Total CASs, Différentiel TDs, Différentiel CASs

S'il y a égalité malgré tout ça, ce sera un jet de dé

CONTACTS

Pour toute question en lien avec l'organisation, les règles ou quoi que ce soit, il est préférable de contacter les organisateurs directement à travers le Kafée Dragon ou facebook messenger (André Leblanc ou Carl Lefrancois)

Référence externe:

* Ce document a été très fortement inspiré des derniers documents de règles proposés par l'équipe de Bonehead Podcast*

