

Big & Belgian Bowl

[partie en violet sujet à des modifications en fonction du nombre d'inscrits]

1. Présentation

La B&B Bowl est un tournoi organisé en coopération avec la ligue Belgian Bowl et la communauté du streamer Bigadin Stratégie. Ayant obtenu le statut de “*supported tournament*” auprès de Nacon, le vainqueur pourra obtenir un ticket pour la World Championship 2024 de Blood bowl 3 en automne dont les informations seront communiquées plus tard. Ce tournoi est ouvert à tous ! Mais limité à 64 coachs.

2. Inscription

Les inscriptions se font dans la catégorie “coupe du monde”, salon “inscriptions” sur le discord de [Bigadin Stratégie](#).
Tout le monde est accepté.

3. Gain

Le vainqueur de la B&B Bowl est celui qui remportera la finale des play-offs en BO3 de cette même compétition.

Il obtient alors un ticket pour la World Championship 2024 organisé par nacon en automne de la même année.

Si le vainqueur a obtenu une qualification à la World Championship par un autre moyen (ticket d'autre “supported tournament”, qualification via l'official ladder de bb3, etc...), ou s'il ne souhaite pas profiter de cette récompense. C'est le 2nd de la compétition qui l'obtient sous les mêmes conditions. Si celui ci ne veut/peut pas, le 3ème, etc.

Si nécessaire, nous referons des matchs avec les intéressées pour départager le vainqueur du ticket si de tels cas extrêmes arrivent (mais c'est très peu probable).

4. Format

La compétition se fera en mode résurrection, il n'y aura pas de gain de spp, ni de gain de compétence entre deux matchs, et les joueurs blessés/morts seront disponibles aux matchs suivants.

Les **coups de pouce, joueurs star et mercenaires** en début de match sont **INTERDITS !**

Stade sans effet uniquement.

Les prières de nuffle dûes à la différence de TV en début de match seront désactivées. Les prières de nuffle seront mis en mode exhibition (seulement les 8 premiers résultat possible, i.e, pas de prière qui donne des spp bonus)

La compétition se fera en 2 phases :

1. La phase de poule.

Les coachs seront répartis aléatoirement dans 16 poules en mode toute ronde. Tous les participants d'une même poule se rencontreront une fois.

Les 2 premiers de la poule seront qualifiés pour la deuxième phase. (Play-off)

Score en division	Tie Break
<ul style="list-style-type: none">● Victoire : 3 pts● Egalité : 1 pts● défaite : 0 pts	<ul style="list-style-type: none">● Meilleur Score● Meilleur Diff TD● le plus bas en TD-● le plus haut en TD+● Résultat de la rencontre

En cas d'égalité parfaite entre 1 ou plusieurs coach dans une poule, le destin décidera des qualifiés pour les play-offs parmi eux. I.E tirage aléatoire avec une roue.

2. Les play-offs

Les play-offs se feront en élimination directe. Dans des matchs sans égalité (avec prolongation + pile ou face si nécessaire).

32 coachs seront au départ. Les appariements se feront en croisé (1er de la poule 1 rencontrera 2eme de la poule 16 etc...) Puis les matchs suivants suivront un arbre de tournoi d'élimination directe classique.

La finale se fera en BO1 !

Le suivi de la compétition sera disponible sur [ce Google Sheet](#)

5. Règles de création de Roster

A - Généralité

Vous avez 1.150.000 pièces d'or pour acheter les joueurs, relances, apothicaire, cheerleaders, coach assistants.

Les coups de pouces et les joueurs star sont **INTERDITS**.

Vous pouvez choisir un "pack" de compétence entre le A et le B de votre tier, dans le tableau ci-dessous.

Mettre 2 compétences primaires est possible sur 1 SEUL joueur, au prix supplémentaire d'une compétence secondaire et seulement pour les équipes de tier 2 , 3 et 4. ceci est interdit pour les équipes de tier 1. La compétence secondaire utilisée pour payer le prix est perdue. Donc pour avoir 2 compétence primaire sur 1 joueur, cela coûte : 2 compétence primaire + 1 secondaire.

Sinon, 1 seule compétence par joueur.

B - Tiers

Tier	équipes	Pack A	Pack B	indication TV rajouté normal/stack
Tier 1	Nains, Elfes noirs, Skavens, Lézards, Orques, Mort-Vivant, Elfes Sylvains	6 primaires	4 primaires 1 secondaire	120k/80k
Tier 2	Union elfique, Humains, Bas-fond	7 primaires	5 primaires 1 secondaires	140k/100k
Tier 3	Nurgle, Orques noirs, Elus du chaos	7 primaires 1 secondaire	5 primaires 2 secondaires	180k/140k
Tier 4	Alliance du vieux monde, Noblesse impériale, Renégats du chaos	8 primaires 1 secondaire	6 primaires 2 secondaires	200k/160k

Le roster inconnu qui sortira Saison 4 est accepté. Il sera rajouté dans les Tiers dans la foulée. Cependant, il vous faudra réagir très rapidement.

Vous pouvez vous aider des outils tel que : <https://bbroster.com/>

6. Procédure de création des équipes

Si votre équipe n'est pas prête d'ici le 19 mars, votre inscription sera caduque.

- Créer votre équipe "personnalisée" en jeu, en suivant votre fiche d'équipe précédemment validée. En cochant l'option vous aurez SPP/gold illimité.



- Lors de la création d'équipe, acheter ce qu'il vous faut sans dépasser 1150 000 TV (hors compétence)
- Ajouter vos compétences (ne pas utiliser de compétence aléatoire !)
- Prenez un Screenshot de votre équipe. et partagé le a un Admin/Commissaire en MP discord
- Une fois l'équipe validée, vous pouvez l'inscrire dans "b&b divisions", mot de passe : "big" afin de confirmer votre inscription.
- Par la suite, après la répartition des coachs dans les poules, vous pourrez vous désinscrire de b&b division et rejoindre la compétition associée à votre poule

Vous pouvez aussi utiliser l'outil <https://bbroster.com/> pour vous aider.

7. Gestion des rencontres et des matchs

- Les rendez-vous sont à prendre sur le discord de Bigadin et à confirmer dans un salon dédié (pour les litiges et faciliter les streams).
- Pour des questions techniques, que ce soit en phase de division ou de play-off, les matchs seront joués dans une compétition au format ladder (sans égalité pour les play-off).
- Le screenshot du résultat de fin de match sera à transmettre sur un salon dédié du discord de bigadin.
- Les résultats seront inscrits alors dans le [document de suivi](#)
- C'est du ladder, faites attention si deux matchs doivent se lancer au même horaire, prévenez que vous allez lancer. Vu que c'est du mode résurrection, cela n'aura pas d'impact, mise à part la perte de temps.

8. Comment rejoindre une compétition

- Lancez Blood bowl 3 et connectez-vous (merci Mr obvious)
- Cliquez sur l'onglet "jouer"
- Cliquez sur l'onglet "compétitions"
- Cliquez sur "rejoindre une compétition"
- Utilisez le filtre en tapant B&B
- Vous devriez voir nos 3 compétitions, antichambre, divisions, play-off. Cliquez sur celle qui vous intéresse en fonction de l'étape de la compétition.
- Cliquez sur "Enregistrer une équipe"
- **Un mot de passe sera demandé, ça sera toujours le même : "big"**

Voilà les cas où vous pouvez vous inscrire dans les compétitions :

Compétitions	Utilité
B&B Bowl - division	Pour confirmer votre participation une fois votre équipe validée. En attente de la création des poules. Permet aussi de "fixer" les golds et spp des équipes personnalisées
B&B Bowl - play-off	Pour jouer vos matchs de play-off si vous avez atteint ce stade.
B&B - [nom de la poule]	Une fois que la répartition dans les poules sera tiré, vous pourrez la rejoindre

9. Litige

Votre inscription signifie **vosre implication jusqu'au bout** de la compétition. Même si cela vous semble perdu, pensez aux autres coachs qui ont encore leur chance et qui sont eux aussi impliqués. Vos matchs et votre présence sont nécessaires, quels que soient vos résultats. Certes il y a un ticket pour la *World Championship* au bout et un mauvais résultat peut démotiver, mais on est ici avant tout pour s'amuser !

Vu la nature particulière de la compétition, nous serons tout de même intransigeants.

Nous sommes limités dans le temps et devons respecter une deadline.

Bien évidemment, chaque situation peut être différente, et nous vérifierons au cas par cas.

Ces règles sont là pour nous aider à trancher, mais peuvent être adaptées selon la situation.

Donc voilà les quelques règles de base :

1. Si un coach s'en va de la compétition, il sera forfait pour le restant de ses matchs. Il pourra éventuellement être remplacé sous condition à déterminer au moment de la situation.
2. Si des coachs n'ont pas trouvé de date pour leur match dans le temps imparti => nul (si preuve à l'appui) ou TOSS en play-off.
3. Si un des coachs n'a pas honoré un rendez-vous fixé dans le temps imparti => victoire pour l'autre (si preuve à l'appui). Si un rdv était fixé mais a dû être reporté pour aléa de la vie, voir règle 2.
4. Pas de nouvelle ni de l'un, ni de l'autre => nul avec malus de points + avertissement
5. Si un coach ne donne pas de nouvelle deux fois de suite, il sera forfait pour le reste de la compétition
6. Nul admin = 0-0
7. Victoire par forfait = 1-0 pour le vainqueur
8. Les malus de points, s'il y a lieu, ne sont appliqués qu'en phase de division.
9. Si nous remarquons une fraude quelconque, nombre de comp en trop , prise de coup de pouce, etc => disqualification.
10. Si débordement en terme de comportement il y a, sanction il y aura aussi.

En cas de problème technique, (déconnexion, coupure etc) :

- Avant le premier kick ou sur les 3 premiers tours si rien de déterminant n'a été fait : re-match possible
- Sinon : arrangement entre les deux coachs pour savoir s'il veulent rematch
- Si pas d'accord amiable trouvé rapidement, et que le match était trop avancé : Forfait automatique de la part du coach ayant eu le souci technique.
- Bien évidemment, c'est un guide, on fera du cas par cas.

10. Calendrier

Rythme : 1 match / 10j

Toutes les dates précisées sont en 2024.

Ouverture des inscriptions : 14 février

Fin des inscriptions : 11 mars

Début des créations d'équipe : 14 février

Fin des validations d'équipe : 19 mars

Trucage au sort : 24 mars au soir (peut être le 18 au soir en fonction de l'avancée)

Début du tournoi : 25 mars (ou plus tôt si on peut faire le tirage le 18)

[Calendrier des rondes]

Phase de Division :

1er ronde : 25 mars - 3 avril

2eme ronde : 4 avril - 13 avril

3eme ronde : 14 avril - 23 avril

Phase de Play-off

16eme :. 24 avril - 3 mai

8eme :. 4 mai - 14 mai

quart :.15 mai- 25 mai

demi :.26 mai - 4 juin

finale : 5 juin - 15 juin

Les matchs en divisions pourront être joués, dès que possible, et prendre de l'avance sur les rondes suivantes

11. Noms des poules en jeu

B&B tadine-P1
B&B cassine-P2
B&B thencourt-P3
B&B luga-P4
B&B Atrice-P5
B&B tonner-P6
B&B quille-P7
B&B gaiement-P8
B&B taille-P9
B&B lier-P10
B&B gonia-P11
B&B néfice-P12
B&B névole-P13
B&B chamel-P14
B&B canne-P15
B&B arnaise-P16