



(FR) BB Champions League

Ce projet est conçu pour stimuler et booster les ligues partenaires en leur permettant d'envoyer 2 "**Champions**" de leurs propres compétitions internes en Champions League.

La Champions League n'est pas une ligue, simplement une **compétition** pour mettre en lumière ces ligues et motiver les troupes, comme le fait l'UEFA CL de football par exemple.

QUAND ?

- Tous les 4 mois les ligues impliquées envoient leurs 2 champions dans ce tournoi spécial.

dates des prochaines : 1er Janvier // 1er Mai // 1er Septembre

- Pendant environ 1 mois et demi (Groupes + Playoffs)

CREATION D'EQUIPE :

- Mode Res. + Equipe éditée (Edition Légendaire nécessaire)

- PAS d'amélioration de stade.

- **1100K Or** pour acheter **au moins 11 joueurs** + Apo, Relance, pompomgirls, popularité, assistants ET :

2 Serveuses Max. pour 50k or chaque.

3 Pots de vins Max. pour 100k or chaque, 50k pour les Gobelins

1 Chef cuisinier Max. pour 300k or, 100k or pour les Halflings

2 Champions Max.(coût normal.).

- De l'or additionnel est offert pour acheter compétences (**pas de carac.**) ou autre (voir ci-dessus.) :

Note : Comp. Simple= 20k - Comp. Double= 30k (Pas de limite) ::: 2 Compétences ajoutées max sur un même joueur.

Tier 1 : WoodElves, Undead : 80K extra cash

Tier 2 : Orcs, Dwarves, Skaven, Lizards, Chaos Dwarves, Amazons, DarkElves : 100K extra cash

Tier 3 : Humans, Necro, Elven Union, Brets, Norses : 130K extra cash

Tier 4 : Khemri, High Elves : 150K extra cash

Tier 5 : Chaos, Nurgle : 180K extra cash

Tier 6 : Vampire, Underworld, Kislev : 200K extra cash & 3 Compétences max par joueur

Tier 7 : Goblins, Halflings, Ogres : 300K extra cash & 3 Compétences max par joueur

Note : 2 Coaches de la même ligue ne peuvent utiliser la même race. + l'équipe restera identique en phase de groupe et playoffs.

CONDITION DE PARTICIPATION - LIGUES

- Les ligues souhaitant rejoindre le projet Champion's League peuvent le faire jusqu'à 2 mois avant le début de la prochaine édition sur le discord..
- Un Google Sheet Champion's League est accessible par les administrateurs de la ligue Hôte et des autres ligues afin de tenir actualisé le classement.
Le lien public, accessible pour tous - non modifiable - est le suivant : <https://goo.gl/BmGwuA>

NOTE ::

- Des "Wild Cards" seront offertes si le format de compétition le nécessite en commençant par celles ayant le plus de joueurs actifs lors de leur dernière compétition principale.

CONDITION DE PARTICIPATION - JOUEURS

- Il est souhaité que les ligues partenaires envoient lors de cet évènement le Champion de leur précédente compétition principale ainsi qu'un second joueur pouvant être le finaliste de cette compétition par exemple ou le vainqueur d'une compétition annexe. Aucun tournoi qualifiant n'est requis, le but étant de récompenser le travail quotidien des ligues et l'engagement des joueurs concernés.)

- Notez que la décision finale de la participation d'un joueur appartient en totalité aux administrateurs de sa ligue Hôte.

- Chaque ligue impliquée doit inscrire ses champions sur le discord (jusqu'à un mois avant le début de la prochaine édition) en complétant :

- + NOM DU COACH DISCORD ET BB2
- + NOM DE SON ÉQUIPE pour la CL.
- + ROSTER
- + NATIONALITÉ du joueur
- + TITRE AYANT PERMIS L'OBTENTION du TICKET.

RAPPEL : Les 2 Participants d'une même ligue ne pourront pas utiliser le même roster.

JOUEUR MULTI-LIGUES ?

- Les joueurs sont autorisés à participer dans plusieurs ligues différentes.
- Un joueur ne peut représenter qu'une seule ligue lors de la compétition.
- Un joueur se qualifiant 2 fois lors d'une même période choisira pour lui-même sous réserve que la ligue choisie accepte qu'il participe en son nom. Un ticket sera alors libéré pour la ligue non choisie afin qu'elle qualifie un autre joueur.

COMMENT FIXER UN MATCH et RÈGLES RELATIVES ?

- Chaque joueur impliqué dans une édition se verra recevoir le rôle "Player" et ouvrir plusieurs salons.
- Chaque semaine, le joueur peut utiliser #match_making sur le discord pour s'arranger avec son adversaire (un salon par groupe est disponible.) *Si un joueur ne peut jouer durant les heures proposées par son adversaire, il est tenu de faire des contre-propositions afin de trouver une date de match.*
- Une fois la date/heure du match fixé, les joueurs doivent le notifier sur le salon #Calendar.
- Le jour du match, les joueurs doivent se présenter sur #ready_to_play en appelant leur adversaire au moins 15 minutes AVANT l'heure et doivent rester disponibles jusqu'à 30 minutes APRES l'heure. Dès lors que le délai est écoulé, si l'un des joueurs ne s'est pas présenté, son adversaire est autorisé à demander la victoire administrative ou à proposer à son adversaire un re-match.
- Notez que pour chaque round, aucun match ne devra être fixé après le dimanche 23.59 UTC 0.

POUR FINIR ::

Aucun Forfait autorisé / Aucun écart de conduite autorisé sous peine d'exclusion définitive du projet.

Un forfait sera toléré par joueur et par compétition. Au delà, le joueur sera automatiquement exclu de la prochaine édition. Selon le cas, le joueur peut-être définitivement banni.

Ce projet est basé sur la confiance et est proposé pour récompenser le travail quotidien fait par la communauté et offrir la possibilités aux champions de se rencontrer dans un cadre **amical**. Les joueurs impliqués dans cette Champions League sont tenus d'être sensibilisé à cet aspect du projet, ils sont les représentants de nos ligues et notre communauté, ils doivent se comporter en tant que tels.

Undo13 / SirMadness

ACTUELLE LISTE DES LIGUES IMPLIQUÉES :: voir le public sheet.

Merci à Ungern Tyra Oni_Goku TheSage TheSpydyr 2Gutta Svaho pour le travail de distribution des tiers.

Dernière mât : 10/08/18