REGOLAMENTO DI LEGA

VERSIONE 20.02.2025

INDICE

1. PREMESSA 4
2. IL REGOLAMENTO 5
   a. REGOLE UFFICIALI 5
   b. HOUSE RULES 5
   c. ARBITER 5
   d. AGGIORNAMENTI 5
3. VIVERE LA LEGA 6
   a. COMPLETARE IL PANORAMA 6
   b. MATCH DEALS 6
   c. CONDIZIONI METEOROLOGICHE 7
   d. MERCENARI 7
   e. MERCIFUL PATRONS 7
   f. MAJOR LOCAL SPONSORS 8
4. ISCRIZIONE 9
   a. UNICITÀ DEL TEAM 9
   b. TEAM NUOVI 9
   c. RE-DRAFTING 9
   d. RE-DRAFTING BUDGET CAP 9
   e. ROSTERED STAR PLAYERS 9
   f. ROSTER SHEET 10
5. CALENDARIO DI LEGA 11
   a. PRE-SEASON 11
   b. REGULAR SEASON 11
   c. POST-SEASON 11
   d. OFF-SEASON BREAK 12
6. REGULAR SEASON 13
   a. ORARI 13
   b. ABBINAMENTI 13
   c. RE-ROLL DI ABBINAMENTO 14
   d. RITARDI E AVVISI 14
   e. VULNUS NUMERICO 14
   f. SEQUENZA POST-MATCH 15
   g. JOURNEYMEN 15
   h. MATCH REPORT 15
   i. ATTENDIBILITÀ 15

j. ABBANDONO 16
7. LIUT BLOOD BOWL NIGHT® 17
a. PUNTEGGI 17
b. INCASSI 17
8. MATCH REGOLARI 18
a. PUNTEGGI 18
b. INCASSI 18
9. LIMITAZIONI MENSILI 19
10. MATCH DI RECUPERO 20
a. CONDIZIONI DEL RECUPERO 20
b. LIMITAZIONI 20
11. DRILL SHOW 21
a. MECCANICA DELL'ALLENAMENTO 21
b. REGOLE E LIMITAZIONI 21
12. AMICHEVOLI 22
13. LOTTERIA DI METÀ STAGIONE 23
a. PARTECIPAZIONE 23
b. PREMIO 23
c. PREMIO ALTERNATIVO 23
d. ESTRAZIONE 23
e. VALIDITÀ DEL PREMIO 23
14. FINE DELLA REGULAR SEASON 24
a. BONUS DI PARTECIPAZIONE 24
15. LIUT BLOOD BOWL FINALS® 25
a. ACCESSO 25
b. FINESTRA DI ADESIONE 25
c. ABBINAMENTI 25
d. RECUPERO 26
e. SUPPLEMENTARI 26
f. ABBANDONO 26
16. LIUTBOWL® 27
a. RECUPERO 27
b. SUPPLEMENTARI 27
c. ABBANDONO 27
17. LIUT PROBOWL® 28
a. TEMPISTICHE 28
b. INVITO 28
c. LISTING 28
d. CLUB BLOOD BOWL CONFERENCE (CBC) 28

e. ASSOCIATION BLOOD BOWL CONFERENCE (ABC) 29
f. DRAFTING 29
g. OBBLIGO DELLA RAPPRESENTAZONE 29
h. BUDGET CAP E LIMITAZIONI 29
i. SIDELINES 30
j. INDUCEMENTS 30
k. STAR PLAYERS, FREE AGENTS E MERCENARI 30
l. MATCH 30
m. TURN OVER 30
n. INVARIABILITÀ DEL TURN OVER 31
o. INSINDACABILITÀ DEI COACH 31
p. RECUPERO 31
q. SUPPLEMENTARI 31
18. PREMI DI LEGA 32
a. BONUS MONETARI 32
b. TROFEI INDIVIDUALI 32
c. ABILITÀ INDIVIDUALI 32
d. FUORICLASSE DELL'ANNO 32
e. RICONFERMA E SPONSORSHIP 33
f. FREE AGENT 33
19. POST-SEASON 34
a. LIMITAZIONI 34
b. ABBINAMENTI 34
20. FINE STAGIONE 35
21. CONSIDERAZIONI FINALI 36
a. CANALI DI COMUNICAZIONE 36
b. AGGIORNAMENTI 36

1. PREMESSA

LA **LIUT BLOOD BOWL LEAGUE** (LBBL) È UN CAMPIONATO DI BLOOD BOWL PENSATO PER AVVICINARE I SOCI FREQUENTATORI DELLA LIUT A QUESTO GIOCO E PER TUTTI QUANTI VOGLIANO ALTERNARE OGNI TANTO I LORO GIOCHI TRIDIMENSIONALI PREFERITI CON QUESTO FANTASTICO GIOCO DALLA PALLA OVALE CHIODATA.

È UN CAMPIONATO ASSOLUTAMENTE GRATUITO.

APERTO A TUTTI I SOCI LIUT.

2. IL REGOLAMENTO

Questo regolamento è composto da regole ufficiali e da House Rules, come descritto nei successivi paragrafi.

a. REGOLE UFFICIALI

Questo regolamento di campionato, dunque, include l'intera opera omnia a disposizione del Blood Bowl. Il regolamento fa dunque riferimento a **BLOOD BOWL 2020**, **DEATH ZONE**, tutti le pubblicazioni successive di **SPIKE! MAGAZINE** e **WHITE DWARF** uscite fino alla data di pubblicazione del presente regolamento (eventuali uscite successive verranno integrate in corso).

Ai coach è richiesto di prestare particolare ATTENZIONE alle regole contenuto in questo Regolamento.

b. HOUSE RULES

Oltre alle regole ufficiali, questo regolamento include delle **HOUSE RULES** pensate per rendere la LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) ancora più competitiva e coinvolgente.

c. ARBITER

La LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) è organizzata, supervisionata e gestita da un Arbiter che garantisce imparzialità e correttezza durante tutto lo svolgimento del campionato di lega.

Le informazioni sull'Arbiter sono a disposizione sul sito ufficiale della lega.

d. AGGIORNAMENTI

Il Regolamento può, di volta in volta, essere aggiornato. Per semplicità di lettura e miglior comprensione, il colore delle nuove sezioni o delle sezioni che riportano modifiche al testo saranno EVIDENZIATE IN ROSSO.

3. VIVERE LA LEGA

Tutti i coach sono caldamente invitati a giocare utilizzando di comune accordo le regole presenti nel **DEATH ZONE**. Oltre a tutti i **NEW INDUCEMENTS** (pag.14-39 del DEATH ZONE), si raccomandano in particolare **SPONSORSHIP** (pag. 56-59 del DEATH ZONE), **BLOOD BOWL STADIA** (pag. 60-67 del DEATH ZONE), **A LOAD OF BALLS** (pag. 68-75 del DEATH ZONE) e **NEW WEATHER TABLES** (pag. 76-83 del DEATH ZONE).

a. COMPLETARE IL PANORAMA

Da quando sono state pubblicate le nuove regole sul DEATH ZONE, spesso e volentieri i NUOVI INDUCEMENTS e la SPONSORSHIP sono utilizzati da quasi tutti i coach iscritti alla LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL). I restanti aspetti del gioco (che fanno riferimento alle regole BLOOD BOWL STADIA, A LOAD OF BALLS e NEW WEATHER TABLES), invece, non sembrano essere molto utilizzate durante i match di lega.

Al fine di motivare i coach a seguire anche questo pool di regole e far giocare i propri team su terreni ed in condizioni differenti da quelle storiche e classiche (e, quindi, ad utilizzare le nuove regole, sopra descritte) la LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) ha firmato degli accordi con alcuni sponsor per garantire dei **MATCH DEALS** per quei coach che si avventureranno verso nuovi lidi.

b. MATCH DEALS

I MATCH DEALS sopra citati saranno a disposizione, dunque, dei coach che decideranno di giocare i loro match utilizzando le regole **BLOOD BOWL STADIA** (quindi, in particolare, la **RANDOM STADIUM TABLE**) e **A LOAD OF BALLS** (pag.60-75 del DEATH ZONE).

Se i coach decidono, dunque, di usufruire di un MATCH DEAL, il match sarà giocato utilizzando queste regole e al valore dell'incasso calcolato per il match andranno a sommarsi il seguente rimborso:

- MATCH DEAL: 20,000 Monete d'oro

Ai coach che usufruiscono di un MATCH DEAL è garantita la possibilità di utilizzare una palla speciale per partita, seguendo le regole descritte nella sezione **A LOAD OF BALLS** (pag.41-51 del DEATH ZONE) ma con la seguente limitazione:

- La palla deve essere fra quelle ammesse in lega

L'elenco delle palle ammesse è mantenuto dall'Arbiter, di stagione in stagione e consultabile sul sito ufficiale della lega.

Per usufruire dei MATCH DEAL, i coach dovranno segnare le informazioni ADEGUATAMENTE sul Match Report alle voci corrispondenti.

c. CONDIZIONI METEOROLOGICHE

La LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) si svolge lungo tutto il corso di un anno solare. Pertanto, i match giocati seguono, di mese in mese, le regole specifiche delle **NEW WEATHER TABLES** (pag.76-78 del DEATH ZONE), in accordo col reale andamento delle stagioni.

Le tabelle prese in considerazione sono le seguenti:

- Spring Weather Table
- Summer Weather Table
- Autumn Weather Table
- Winter Weather Table

d. MERCENARI

Al fine di garantire una certa versatilità ai team iscritti, la LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) adotta l'utilizzo dei Mercenari in fase di Inducements, così come descritto dalle regole **EXPANDED RULES FOR MERCENARY PLAYERS** (pag.41-51 del DEATH ZONE).

e. MERCIFUL PATRONS

La LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) ha stabilito degli accordi commerciali con alcuni Patroni Misericordiosi ovvero alcune attività commerciali desiderose di farsi

conoscere nel mondo del Blood Bowl.

Per questo motivo, i Patroni Misericordiosi sono più che inclini a sovvenzionare alcuni team al presentarsi di una ghiotta occasione favorevole ai loro affari che, solitamente però, risulta decisamente sfavorevole per i summenzionati team.

Non c'è un limite al numero di Patroni Misericordiosi che possono sovvenzionare un team ma un team può ricevere una sovvenzione massima di 30,000 monete d'oro per match.

L'elenco dei Patroni Misericordiosi è mantenuto dall'Arbiter, di stagione in stagione e consultabile sul sito ufficiale della lega.

Per usufruire dei favori dei Patroni Misericordiosi, i coach dovranno segnare le informazioni ADEGUATAMENTE sul Match Report alle voci corrispondenti.

f. MAJOR LOCAL SPONSORS

Forte della sua crescente popolarità, la LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) ha strappato degli influenti accordi con alcuni sponsor locali di forte impatto che hanno un comprovato legame storico con la Lega.

I MAJOR LOCAL SPONSOR disponibili vanno ad aggiungersi ai possibili MAJOR SPONSOR così come elencati alla sezione **SPONSORSHIP** (pag. 56-59 del DEATH ZONE) e ne seguono pedissequamente le regole durante lo Step 1 della sequenza post-game.

L'elenco dei MAJOR LOCAL SPONSORS è mantenuto dall'Arbiter, di stagione in stagione e consultabile sul sito ufficiale della lega.

4. ISCRIZIONE

Possono iscriversi alla nuova stagione della LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) team di nuova creazione e team già iscritti a stagioni precedenti.

a. UNICITÀ DEL TEAM

Un coach può far partecipare alla LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) un solo team per stagione.

Non è mai possibile per un coach abbandonare il team per introdurre nel campionato un secondo team.

b. TEAM NUOVI

I team di nuova creazione dispongono di 1.000.000 MO per la creazione, secondo le consuete regole (pag. 30 e seguenti del BLOOD BOWL 2020).

c. RE-DRAFTING

Un coach con un team già iscritto alla LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) durante la stagione precedente può ripresentare il team seguendo le regole di Re-Drafting (pag. 99 del BLOOD BOWL 2020) ENTRO E NON OLTRE la data ultima di Re-Draft.

In caso contrario, il team è abbandonato.

d. RE-DRAFTING BUDGET CAP

La LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) **NON PREVEDE** alcun limite superiore alle disponibilità economiche che possono essere utilizzate per il Re-Drafting (ovvero il cosiddetto Re-Drafting Budget Cap).

e. ROSTERED STAR PLAYERS

Al fine di non squilibrare troppo gli equilibri dei vari team iscritti, la LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) **NON AMMETTE** il rostering degli Star Player, né in fase di iscrizione di team nuovi né in fase di iscrizione avvalendosi del Re-Draft.

I coach avranno comunque la facoltà di schierare Star Player in fase di acquisizione degli Inducements, prima di ogni match (come descritto a pag. 92 del BLOOD BOWL 2020).

f. ROSTER SHEET

Al momento dell'iscrizione, ogni coach deve utilizzare il ROSTER SHEET ufficiale della LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) a disposizione sul sito ufficiale della lega.

Ogni coach che partecipa alla LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL), inoltre, è tenuto ad avere una copia del proprio roster sheet e ad AVERNE CURA, portandolo dietro ad ogni match.

Sul sito della LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) saranno presenti solo i roster sheet aggiornati. In caso di incongruenza si considereranno quelli come ufficiali.

5. CALENDARIO DI LEGA

La LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) ha un Calendario Ufficiale ben strutturato che definisce date e appuntamenti in maniera chiara.

Il Calendario Ufficiale è composto da diversi appuntamenti, descritti di seguito.

a. PRE-SEASON

La PRE-SEASON è il periodo in cui i team della LBBL giocano diverse amichevoli non valide per la classifica prima dell'inizio effettivo della REGULAR SEASON.

Durante tale periodo i coach possono, dunque, far giocare al proprio team delle amichevoli valevoli ai fini di ottenere denaro in Tesoreria o avanzamenti per i propri giocatori o sonori infortuni.

In ogni caso, COMPLESSIVAMENTE, non è possibile giocare più di due match al in questo periodo.

b. REGULAR SEASON

La REGULAR SEASON è il periodo in cui i team della LBBL giocano i loro match validi per la classifica.

c. POST-SEASON

La POST-SEASON è il periodo in cui alcuni team della LBBL sono coinvolti nelle LIUT BLOOD BOWL FINALS® per giocare i Play-Off.

Durante tale periodo i coach non coinvolti nei Play-Off possono far giocare al proprio team delle amichevoli valevoli ai fini di ottenere denaro in Tesoreria o avanzamenti per i propri giocatori o sonori infortuni.

In ogni caso, COMPLESSIVAMENTE, non è possibile giocare più di due match al mese.

d. OFF-SEASON BREAK

La OFF-SEASON BREAK è il periodo in cui nessun team della LBBL può disputare alcun match valevole per la Lega.

Questo è un periodo di risposo per i team, durante il quale i coach possono mettere mano al proprio roster ed iscriverlo per la stagione successiva.

In questo periodo l'Arbiter si occupa di effettuare la procedura di Fine Stagione.

6. REGULAR SEASON

La regular season della LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) si gioca con formula OPEN, su un totale di match annuali stabiliti dal calendario.

Un team può iniziare il campionato in una qualunque delle LIUT BLOOD BOWL NIGHT® ma deve giocare ALMENO 4 (quattro) match di campionato in 4 (quattro) qualsiasi LIUT BLOOD BOWL NIGHT®, altrimenti non verrà conteggiato nella classifica finale del campionato ai fini del passaggio ai Play-Off.

Parimenti, un team non può giocare più di 10 (dieci) match totali durante una stagione, siano essi giocati durante le LIUT BLOOD BOWL NIGHT® o durante match regolari.

a. ORARI

ENTRO LE ORE 21:00 solo i coach che si presenteranno in sede LIUT con il roster sheet aggiornato e stampato potranno partecipare alla LIUT BLOOD BOWL NIGHT®

DALLE 21 ALLE 21.30 sono previsti gli abbinamenti per i match.

DALLE 21.30 ALLE 00.30 si disputeranno i match.

ALLE 00.30 tutti i match **TERMINANO**, con l'acquisizione istantanea del risultato.

Questi orari sono stati pensati tenendo in conto che un match di Blood Bowl non dovrebbe durare più di 2h e 15min.

b. ABBINAMENTI

Il sistema di abbinamento è semplice ed è basato sul sorteggio.

Durante la fase di abbinamento, tutti i coach presenti in sede sono sorteggiati ed assegnati ad un match, consecutivamente, in maniera del tutto casuale, dall'Arbiter.

Il sorteggio è effettuato dall'Arbiter sul canale Discord della Lega (disponibile alla consultazione, in ogni momento) oppure con lanci di dadi direttamente in sede. In entrambi i casi, il risultato del sorteggio stabilisce gli abbinamenti.

Salvo eccezioni ed anomalie, valutati o decisi sul momento a giudizio insindacabile dell'Arbiter (o, in sua assenza, da colui che ne fa le veci), decadono tutti i vincoli dei meccanismi di abbinamento delle stagioni precedenti.

c. RE-ROLL DI ABBINAMENTO

Una volta effettuato il sorteggio per gli abbinamenti, ogni coach ha la possibilità di richiedere all'Arbiter un re-roll del sorteggio.

Il coach sorteggiato per primo (HOME) ha il privilegio di essere il primo a decidere se utilizzare il re-roll. Se il coach HOME decide di non utilizzare il re-roll, il coach sorteggiato successivamente (VISITOR) ha la facoltà di richiedere il re-roll.

Una volta effettuato il re-roll, il risultato finale non può essere modificato. Il re-roll del sorteggio può essere richiesto solo una volta per stagione da ciascun coach. Il suo utilizzo offre ai coach, dunque, la possibilità di influenzare, una volta per stagione, gli abbinamenti e cercare di ottenere un match-up più favorevole.

I coach devono assicurarsi di comunicare tempestivamente la decisione di utilizzare il re-roll all'Arbiter di Lega per garantire una corretta applicazione delle regole.

d. RITARDI E AVVISI

Ad un coach che **AVVISA DEL RITARDO** e si presenta **DOPO** l'accoppiamento non è data la facoltà di utilizzare il re-roll di abbinamento.

Un coach che **NON AVVISA** del ritardo e si presenta **DOPO** l'accoppiamento, **NON POTRÀ GIOCARE**.

Un coach che **AVVISA DEL RITARDO** ma poi **NON SI PRESENTA SENZA AVVISARE**, **PERDE A TAVOLINO AUTOMATICAMENTE 2-0** (vedi regole a pag. 67 del BLOOD BOWL 2020).

e. VULNUS NUMERICO

In caso di vulnus del numero di coach presenti ovvero in caso questi fossero presenti in un numero dispari, uno fra i team presenti non può partecipare alla giornata. Il

team "jolly" è identificato in:

1. Chiunque non confermi la propria presenza su Discord ma lo farà tramite altri canali (o per conto terzi) e poi si presenta comunque
2. Chiunque confermi la propria presenza il martedì stesso
3. L'Arbiter (in caso le prime due condizioni non si verifichino)

I coach sono caldamente invitati a comunicare la partecipazione nei canali indicati per poter preparare la giornata in maniera efficace.

f. SEQUENZA POST-MATCH

Tutte i team dovranno eseguire **TUTTA LA SEQUENZA POST-MATCH** (descritta a partire da pag. 69 del BLOOD BOWL 2020) **SUBITO DOPO** il match.

Non sarà possibile in seguito, né prima del match successivo effettuare modifiche. Dimenticanze negative, (come ad esempio il tiro sulla tabella Errori Costosi, pag. 73 del BLOOD BOWL 2020), verranno sanate direttamente dall'Arbiter.

g. JOURNEYMEN

L'acquisto dei **JOURNEYMEN**, se il team ha meno di 11 giocatori durante la fase 5 post-match, è OBBLIGATORIO e sarà effettuato **AUTOMATICAMENTE**.

h. MATCH REPORT

I coach coinvolti in un match dovranno compilare il MATCH REPORT in maniera esaustiva **DURANTE TUTTE LE FASI** del match (pre-match, match e post-match). A fine match lo stesso match report dovrà tassativamente essere **CONTROLLATO** e **CONTROFIRMATO** da entrambi i coach. È importante compilare con tempestività, chiarezza e precisione il match report, facendo attenzione ad averne sempre una copia (una foto ad esempio).

i. ATTENDIBILITÀ

Tutti i dati discordanti o non segnati, per cui non sarà possibile avere reale conferma, saranno decisi, modificati e/o annullati in ultima istanza e senza appello dall'Arbiter.

j. ABBANDONO

NON È PREVISTO L'ABBANDONO DEL MATCH, a meno che non siano soddisfatti i criteri per Abbandonare senza penalità (pag. 67 del BLOOD BOWL 2020). Se un coach abbandona anzi tempo il match incorrerà nell'immediata **SQUALIFICA DAL CAMPIONATO** del proprio team.

7. LIUT BLOOD BOWL NIGHT®

La REGULAR SEASON è composta, da calendario, da una serie di serate è dedicata ai match: le LIUT BLOOD BOWL NIGHT®!

a. PUNTEGGI

Dal momento che un match giocato in una LIUT BLOOD BOWL NIGHT® è un match di prestigio, un match giocato in quella data garantirà il seguente punteggio:

- Vittoria: 4 PUNTI
- Pareggio: 2 PUNTI
- Sconfitta: 1 PUNTO

b. INCASSI

Dal momento che un match giocato in una LIUT BLOOD BOWL NIGHT® richiama sicuramente più pubblico e tifosi, al valore dell'incasso calcolato per il match andrà a sommarsi il valore di un 1D3, che sarà tirato dal coach del team di casa e che andrà a sommarsi al valore del Fan Factor.

8. MATCH REGOLARI

È ovviamente possibile giocare, al di fuori delle LIUT BLOOD BOWL NIGHT®, dei match valevoli per il campionato, in una qualsiasi delle altre serate associative presso la sede LIUT, sempre attenendosi alle precedenti limitazioni.

In questo caso per l'organizzazione di questi match regolari, invece del sistema di sfide, è previsto un ACCORDO DIRETTO tra i due coach, comunicato anzitempo all'Arbiter di campionato.

a. PUNTEGGI

Un match regolare giocato al di fuori di una LIUT BLOOD BOWL NIGHT® garantirà il seguente punteggio:

- Vittoria: 3 PUNTI
- Pareggio: 1 PUNTI
- Sconfitta: 0 PUNTI

b. INCASSI

Dal momento che un match regolare richiama meno pubblico e tifosi rispetto ad una LIUT BLOOD BOWL NIGHT®, il valore dell’incasso per il match sarà calcolato normalmente.

9. LIMITAZIONI MENSILI

In ogni caso, COMPLESSIVAMENTE, non è possibile giocare più di due match al mese.

10. MATCH DI RECUPERO

Il coach che in una LIUT BLOOD BOWL NIGHT® ha dovuto saltare il match seppur presente (per via di un vulnus numerico) potrà usufruire di un singolo match al di fuori della LIUT BLOOD BOWL NIGHT®.

Questo match di recupero è effettuato secondo le normali regole del paragrafo MATCH REGOLARI, sopra descritto.

a. CONDIZIONI DEL RECUPERO

Il match di recupero, ai fini del punteggio di classifica conterà, per il coach del team che recupera, un punteggio identico a quello garantito da una LIUT BLOOD BOWL NIGHT® e quel match verrà conteggiato, a tutti gli effetti, come effettuato in una LIUT BLOOD BOWL NIGHT® ai fini dell'accesso ai Play-Off.

L'avversario, ovviamente, non usufruisce di questi bonus.

b. LIMITAZIONI

Questa regola ha una limitazione, come indicato di seguito:

- Il match di recupero dev'essere giocato entro e non oltre la successiva LIUT BLOOD BOWL NIGHT®

11. DRILL SHOW

Alternativamente, al coach che in una LIUT BLOOD BOWL NIGHT® ha dovuto saltare il match seppur presente (per via di un vulnus numerico) sarà data facoltà di poter effettuare un Drill Show ovvero una sessione di allenamento del proprio team sotto gli occhi di un ristretto pubblico pagante di aficionados.

a. MECCANICA DELL'ALLENAMENTO

Il coach "jolly" ha facoltà di tirare alcuni dadi per ottenere un piccolo bonus in termini economici e di esperienza dei giocatori. Nel dettaglio:

- Ha facoltà di tirare 2D16 per determinare casualmente due giocatori della propria squadra attuale. I due giocatori selezionati ricevono 2 SPP ciascuno come risultato dell'intensa sessione di allenamento
- Ha facoltà di tirare 1D3 per determinare l'incasso (seppure magro) dovuto ad un ristretto gruppo di fan accalcatisi attorno al pitch durante il Drill Show

b. REGOLE E LIMITAZIONI

La scelta di effettuare il Drill Show è mutuamente esclusiva con la possibilità di effettuare un match di recupero in un'altra data. Se il coach "jolly" intende riorganizzare il match in un altro momento, non potrà usufruire della sessione di allenamento e viceversa.

Questa regola è pensata per permettere a chiunque non possa disputare una partita durante una LIUT BLOOD BOWL NIGHT® di non sentirsi completamente escluso dalla serata e di ottenere comunque un piccolo progresso per il proprio team nel caso non possa recuperare il match in un'altra data.

12. AMICHEVOLI

Eventuali amichevoli giocate durante l'anno NON garantiranno né punteggi, né avanzamenti e né denaro.

In buona sostanza, non sono valevoli ai fini del campionato.

13. LOTTERIA DI METÀ STAGIONE

Grazie ad ottimi rapporti commerciali con la DOUBLE-SKULL REAL ESTATE GROUP la LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) ha istituito la LOTTERIA DI METÀ STAGIONE, un'occasione unica per tutti i coach della LBBL di vincere un fantastico premio che li aiuterà ad aumentare il prestigio del loro team.

a. PARTECIPAZIONE

Partecipare alla LOTTERIA DI METÀ STAGIONE è semplice: tutti i coach iscritti alla stagione corrente della LBBL che abbiano disputato almeno un match sono automaticamente inseriti nell'estrazione. Non è richiesto alcun costo di partecipazione. Tutti i coach hanno la stessa possibilità di vincere.

b. PREMIO

Il premio in palio per la LOTTERIA DI METÀ STAGIONE è un "successo garantito" sulla RESIDENCY TABLE (risultato: 9+ Unconditional Offer) in fase di richiesta di residenza dello stadio (pag. 66 del DEATH ZONE).

c. PREMIO ALTERNATIVO

Se il coach estratto ha già una residenza, il premio della LOTTERIA DI METÀ STAGIONE si trasforma in un "successo garantito" (risultato: 1) in caso di rischio di perdita della residenza, dopo una sconfitta. (pag. 67 del DEATH ZONE).

d. ESTRAZIONE

L'estrazione della lotteria è tenuta dall'Arbiter fra la quarta e la quinta LIUT BLOOD BOWL NIGHT® e il vincitore annunciato attraverso i canali di comunicazione della Lega.

e. VALIDITÀ DEL PREMIO

Il coach può utilizzare il premio una volta sola durante la stagione. Il premio non è cumulativo di stagione in stagione.

14. FINE DELLA REGULAR SEASON

La REGULAR SEASON termina con l'inizio della POST-SEASON che coincide con la comunicazione dei team che accedono ai Play-Off.

Nella classifica finale in caso di pari merito verrà considerato in ordine d'importanza:

- Nell'ordine scontro diretto, fattore K scontro diretto, differenza TD scontro diretto, differenza CAS scontro diretto (solo se sono 2 i team a pari punti)
- Fattore K: differenza della somma (TD*3) + (CAS*2) dell'intera stagione
- Differenza TD dell'intera stagione
- Differenza CAS dell'intera stagione

a. BONUS DI PARTECIPAZIONE

Alla fine della Regular Season i team che hanno giocato tutti i match di campionato stabiliti dal calendario guadagnano un ulteriore punto in classifica.

15. LIUT BLOOD BOWL FINALS®

All'inizio della POST-SEASON sono comunicati ufficialmente gli 8 team che accedono ai Play-Off durante le LIUT BLOOD BOWL FINALS®.

Le LIUT BLOOD BOWL FINALS® sono un appuntamento per disputare Quarti di finale, Semifinali e finali di Play-Off (LIUTBOWL®).

I Play-Off sono disputati in due (2) LIUT BLOOD BOWL FINALS®:

- QUARTI DI FINALE
- SEMIFINALI, LIUT PROBOWL® e LIUTBOWL®

a. ACCESSO

Accedono ai Play-Off i primi 8 team nella classifica di regular season.

b. FINESTRA DI ADESIONE

Entro SETTE GIORNI dall'inizio dei Play-Off i coach dei team che accedono ai Play-Off devono, dopo aver preso nota delle date delle serate, dare conferma oppure ritirarsi dalla competizione se non vogliono/possono parteciparvi, in modo da poter far accedere in sostituzione il team che di diritto segue in classifica.

Allo stesso modo entro la stessa data devono segnalare eventuali difficoltà già note ad essere presenti a giocare per le date previste, di modo da poter per tempo organizzare e risolvere eventuali problemi.

c. ABBINAMENTI

Nelle fasi iniziali dei Play-Off, i team sono abbinati in base alle loro prestazioni durante la stagione regolare. Il primo classificato si scontra con l'ottavo, il secondo con il settimo, il terzo con il sesto, e il quarto con il quinto.

Durante i successivi turni di Play-Off i team sono abbinati a tabellone, nel più tradizionale degli abbinamenti.

d. RECUPERO

Prima dell'inizio dei Play-Off tutti i giocatori con un infortunio MNG (Miss Next Game) verranno recuperati.

e. SUPPLEMENTARI

In caso di parità dopo i due tempi regolamentari il match andrà al tempo supplementare e i coach giocheranno un ulteriore tempo da 8 turni a testa.

Ad inizio turno spareggeranno tirando 1D6 per scegliere chi calcia e chi riceve; su questo tiro è possibile spendere un re-roll avanzato.

Diversamente da quanto succede tra primo e secondo tempo, per il tempo supplementare i re-roll non si recuperano, ma i team mantengono solamente quelli non ancora utilizzati dal secondo tempo. Il primo team a segnare un TD sarà il team vincitore.

In caso di ulteriore parità dopo 8 turni per coach, il match si deciderà al tiro di dado. Per questo tiro sarà possibile spendere i re-roll eventualmente avanzati: ogni re-roll speso aggiungerà +1 al risultato del dado. Il team con il risultato del tiro maggiore sarà il team vincitore.

In caso di ulteriore parità del tiro il team che nella regular season aveva ottenuto la posizione in classifica maggiore sarà il team vincitore.

f. ABBANDONO

Confermare la presenza ai Play-Off e poi abbandonare o non giocare, anche a causa di uno slittamento di date non previsto in precedenza, comporta l'ESCLUSIONE del coach dalla stagione successiva.

16. LIUTBOWL®

Le LIUT BLOOD BOWL FINALS® prevedono, ovviamente, il favoloso LIUTBOWL®, ovvero la finale di lega che sancirà il vincitore della LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL).

a. RECUPERO

Prima del LIUTBOWL® tutti i giocatori con un infortunio MNG (Miss Next Game) saranno recuperati.

b. SUPPLEMENTARI

In caso di parità dopo i due tempi regolamentari il match andrà al tempo supplementare e i coach giocheranno un ulteriore tempo da 8 turni a testa.

Ad inizio turno spareggeranno tirando 1D6 per scegliere chi calcia e chi riceve; su questo tiro è possibile spendere un re-roll avanzato.

Diversamente da quanto succede tra primo e secondo tempo, per il tempo supplementare i re-roll non si recuperano, ma i team mantengono solamente quelli non ancora utilizzati dal secondo tempo.

Il primo team a segnare un TD sarà il team vincitore.

In caso di ulteriore parità dopo 8 turni per coach, il match si deciderà al tiro di dado. Per questo tiro sarà possibile spendere i re-roll eventualmente avanzati: ogni re-roll speso aggiungerà +1 al risultato del dado. Il team con il risultato del tiro maggiore sarà il team vincitore.

In caso di ulteriore parità del tiro il team che nella regular season aveva ottenuto la posizione in classifica maggiore sarà il team vincitore.

c. ABBANDONO

Confermare la presenza al LIUTBOWL® e poi abbandonare o non giocare, anche a causa di uno slittamento di date non previsto in precedenza, comporta l'ESCLUSIONE del coach dalla stagione successiva.

17. LIUT PROBOWL®

Le LIUT BLOOD BOWL FINALS® prevedono anche una manifestazione di indubbio valore goliardico e di aggregazione sociale, il favoloso LIUT PROBOWL®, ovvero l'All-Star Game della LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL).

a. TEMPISTICHE

Il LIUT PROBOWL® si svolge in contemporanea alle semifinali di Lega, per dar modo a tutti i coach che hanno partecipato alla stagione corrente della LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) di giocare un ultimo, glorioso match di Blood Bowl.

b. INVITO

Sono invitati al LIUT PROBOWL® tutti i coach che non partecipano alle Semifinali e LIUTBOWL® durante le LIUT BLOOD BOWL FINALS®.

Dopo aver ricevuto l'invito, ai coach è richiesto di confermare la loro partecipazione al LIUT PROBOWL®.

c. LISTING

I coach che confermano la partecipazione al LIUT PROBOWL® durante le LIUT BLOOD BOWL FINALS® sono inclusi in due differenti liste attraverso un sorteggio effettuato dall'Arbiter fino ad un numero massimo di OTTO (ovvero QUATTRO coach per lista).

Le due liste rappresentano le due Conference che la LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) ha introdotto a partire dalla stagione LBBL23 ovvero la **CLUB BLOOD BOWL CONFERENCE (CBC)** e la **ASSOCIATION BLOOD BOWL CONFERENCE (ABC)**.

Le due Conference (CBC e ABC), dunque, sono rappresentate, di stagione in stagione, dai vari coach che partecipano alla LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL).

d. CLUB BLOOD BOWL CONFERENCE (CBC)

La CLUB BLOOD BOWL CONFERENCE (CBC) è la prima delle due Conference della

LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) ed è nota per il suo stile di gioco aggressivo e per i suoi coach straordinariamente creativi e innovativi.

e. ASSOCIATION BLOOD BOWL CONFERENCE (ABC)

La ASSOCIATION BLOOD BOWL CONFERENCE (ABC) è la seconda delle due Conference della LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) e si distingue per un gioco più tattico e difensivo, con coach che si concentrano sulla precisione e la disciplina piuttosto che sull'aggressività.

f. DRAFTING

Prima dell'inizio del LIUT PROBOWL®, i coach delle due rispettive Conference decidono assieme il team da schierare, composto dai giocatori appartenenti ai team di tutti i coach presenti nelle due liste di Conference.

g. OBBLIGO DELLA RAPPRESENTAZONE

Sebbene i coach possano schierare qualsiasi giocatore in qualsiasi posizione vogliano, il team di ogni Conference ha l'obbligo di rappresentare tutte i team di tutti i coach coinvolti.

Pertanto, ogni team che partecipa al LIUT PROBOWL® deve schierare almeno TRE giocatori appartenenti ad ogni team di ogni coach, per un massimo di DODICI giocatori.

h. BUDGET CAP E LIMITAZIONI

Sebbene il LIUT PROBOWL® sia una manifestazione dal sapore goliardico e di aggregazione sociale per la costruzione del team da schierare i coach sono comunque soggetti ad alcune limitazione, descritte qui di seguito:

- Massimo 12 giocatori
- Massimo 1 BIG GUY per team
- Budget Cap di 1.250.000 Monete d'oro

Il Budget Cap può essere soggetto ad un eventuale ricalcolo da parte dell'Arbiter, in

base all'andamento della stagione stessa e comunicato ai coach prima del Drafting.

i. SIDELINES

Dal momento che non sarebbe possibile decidere di quali sideline un team potrebbe disporre, l'organizzazione del PROBOWL® garantisce i seguenti sideline ai due team di Conference:

- Re-rolls: stabilito in un numero di TRE
- Assistant coaches: la somma di tutti gli Assistant coaches dei teams dei coach della Conference
- Cheerleaders: la somma di tutti i Dedicated Fans dei teams dei coach della Conference
- Dedicated Fans: la somma di tutti i Dedicated Fans dei teams dei coach della Conference
- Un Apotecario: usabile dai giocatori che ne possono disporre
- Un Mortuary Assistant: usabile dai giocatori che ne possono disporre

j. INDUCEMENTS

Il LIUT PROBOWL® non ammette Inducements.

k. STAR PLAYERS, FREE AGENTS E MERCENARI

Il LIUT PROBOWL® non ammette Star Players, Free Agents e Mercenari.

l. MATCH

Il LIUT PROBOWL® si svolge con le regole di una Exhibition Play ma vi sono delle House Rules studiate apposta per rendere la manifestazione interessante per tutti i coach coinvolti.

m. TURN OVER

Ad ogni coach è richiesto di giocare DUE TURNI consecutivi del match per poi lasciare il posto ad un altro coach, continuando la rotazione fino alla fine dei sedici turni del match.

n. INVARIABILITÀ DEL TURN OVER

I coach di una Conference decidono l'ordine di Turn Over prima del match e questo non può essere variato.

o. INSINDACABILITÀ DEI COACH

Nonostante sia fisiologica la discussione fra i coach durante il match, al coach che sta giocando i suoi due turni consecutivi è garantita l'insindacabilità di giudizio in merito all'utilizzo di re-rolls, sidelines, tiri di dado, azioni e quant'altro.

p. RECUPERO

Prima del LIUT PROBOWL® tutti i giocatori con un infortunio MNG (Miss Next Game) saranno recuperati.

q. SUPPLEMENTARI

In caso di parità dopo i due tempi regolamentari la partita andrà al tempo supplementare. I giocatori giocheranno due ulteriori tempi da 8 turni.

A inizio turno spareggeranno tirando 1D6 per scegliere chi calcia e chi riceve; su questo tiro è possibile spendere un re-roll avanzato. Anche durante i tempi supplementari, i coach giocheranno con il Turn Over.

Diversamente da quanto succede tra primo e secondo tempo, per il tempo supplementare i re-roll non si recuperano, ma i team mantengono solamente quelli non ancora utilizzati dal secondo tempo. Il primo team a segnare un TD sarà il team vincitore.

In caso di ulteriore parità dopo due tempi da 8 turni, la partita si deciderà al tiro di dado. Per questo tiro sarà possibile spendere i re-roll eventualmente avanzati: ogni re-roll speso aggiungerà +1 al risultato del dado. In caso di parità del tiro di dado, questo è da ripetere e i reroll spesi per il tiro di dado possono essere spesi nuovamente per il prossimo tiro di dadi.

Il team con il risultato del tiro maggiore sarà il vincitore.

18. PREMI DI LEGA

La LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) prevede, ovviamente, dei premi, economici ed individuali, come descritto nei paragrafi successivi.

La premiazione finale si terrà durante l'appuntamento stabilito a calendario.

a. BONUS MONETARI

In base alla classifica finale i primi tre team classificati ottengono un **BONUS MONETARIO**, stabilito secondo le regole dei GLITTERING PRIZES (pag. 99 del BLOOD BOWL 2020).

b. TROFEI INDIVIDUALI

Vengono assegnati inoltre i TROFEI INDIVIDUALI ai giocatori che, alla fine della Regular Season, si trovano in testa alle seguenti classifiche:

- Miglior Lanciatore: per il maggior numero di Completi realizzati
- Miglior Marcatore: per il maggior numero di Touchdown realizzati
- Miglior Stoppatore: per il maggior numero di Intercetti realizzati
- Giocatore più Violento: per il maggior numero di Ferite realizzate
- Fuoriclasse dell'Anno: per il maggior numero di SPP guadagnati

Non è possibile assegnare più di un trofeo individuale per giocatore.

In caso di parità tra due o più giocatori il trofeo non è assegnato.

c. ABILITÀ INDIVIDUALI

I giocatori premiati con i trofei individuali ricevono l'abilità **LEADER**, che ne attesta le grandi qualità, in maniera **PERMANENTE**.

Questa abilità **NON COMPORTA** un aumento del valore del giocatore.

d. FUORICLASSE DELL'ANNO

Il giocatore dichiarato FLUORICLASSE DELL'ANNO genera, solitamente, molto

interesse e flusso di denaro aggiuntivo.

e. RICONFERMA E SPONSORSHIP

SE CONFERMATO PER LA STAGIONE SUCCESSIVA in fase di Re-Draft, il giocatore garantirà al team proprietario una **ONGOING SPONSORSHIP**.

L'Ongoing Sponsorship **è GARANTITA** al team proprietario anche in caso di successiva risoluzione del contratto (con QUALSIASI motivazione) e potrà essere gestita dal team alla stessa stregua di ogni altro sponsor (come descritto alla pag. 57 del DEATH ZONE).

f. FREE AGENT

SE NON CONFERMATO PER LA STAGIONE SUCCESSIVA in fase di Re-Draft, al giocatore sarà garantita la possibilità di giocare nella LBBL in qualità di **FREE AGENT**. In qualità di Free Agent al giocatore è assegnata le keyword PLAYS FOR relativa alla SPECIAL RULES del team d'origine ed il prezzo del suo ingaggio è stabilito secondo la seguente formula:

- Costo base del giocatore + 30,000 Monete d'oro (per cambio di stato in Free Agent) + 20,000 Monete d'oro per ogni skill acquisita (al momento del suo passaggio a Free Agent, compresa la skill Leader acquisita a fine stagione, come premio individuale) + 40,000 Monete d'oro per ogni statistica migliorata (al momento del suo passaggio a Free Agent)

I giocatori Free Agent sono da considerarsi, a tutti gli effetti, degli Star Player (di categoria minore) strettamente legati alla storia della LBBL e i coach avranno comunque la facoltà di schierare Free Agent in fase di acquisizione degli Inducements, prima di ogni match (come descritto a pag. 92 del BLOOD BOWL 2020). L'elenco dei Free Agent disponibili all'ingaggio è mantenuto dall'Arbiter, di stagione in stagione e consultabile sul sito ufficiale della lega.

19. POST-SEASON

Durante il periodo di POST-SEASON, i coach non coinvolti nelle LIUT BLOOD BOWL FINALS® possono far giocare al loro team delle amichevoli valevoli ai fini di ottenere denaro in Tesoreria o avanzamenti per i propri giocatori o sonori infortuni.

a. LIMITAZIONI

I coach coinvolti nei Play-Off non possono giocare match in POST-SEASON.

È eventualmente possibile giocare amichevoli anche fuori dalle date delle LIUT BLOOD BOWL FINALS®, in altre serate associative.

NON È POSSIBILE comunque giocare in totale più di DUE amichevole al mese.

b. ABBINAMENTI

Come sempre, gli abbinamenti delle amichevoli sono LIBERI. I coach si mettono d'accordo in anticipo o sul momento e non ci sono ulteriori limitazioni.

20. FINE STAGIONE

Durante la OFF-SEASON BREAK, la procedura di Fine Stagione, il calcolo del Budget di Re-Draft e gli eventuali tiri di Re-Draft (come descritto alle pag. 99 e 100 del BLOOD BOWL 2020) saranno effettuati direttamente dall'Arbiter.

21. CONSIDERAZIONI FINALI

Quelle che seguono sono considerazioni finali al Regolamento e contengono informazioni utili al suo svolgimento. Qualora, tuttavia, vi fossero dei dubbi sul presente Regolamento, i coach possono contattare l'Arbiter in qualunque momento.

a. CANALI DI COMUNICAZIONE

Eventuali comunicazioni inerenti la LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) verranno fornite contemporaneamente attraverso il gruppo WhatsApp (specifico della Lega) e il Discord LIUT (nei canali dedicati alla Lega). I coach iscritti alla lega sono pregati di mantenersi aggiornati utilizzando entrambi i canali sopra citati.

b. AGGIORNAMENTI

Questo regolamento è la spina dorsale della LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL). Nonostante ne rappresenti il fulcro, tuttavia, è possibile che sia soggetta a revisioni e/o aggiornamenti.

Ogni aggiornamento produrrà un nuovo documento aggiornato e tale condizione sarà comunicata tempestivamente dall'Arbiter a tutti i coach iscritti alla LIUT BLOOD BOWL LEAGUE (LBBL) attraverso i canali di comunicazione sopra citati.