

# **LIUT BLOOD BOWL LEAGUE 2022**

## **“NEW ERA”**



*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 i giocatori che vogliono alternare ogni tanto i loro giochi tridimensionali preferiti con questo fantastico gioco dalla palla ovale chiodata. E' un campionato assolutamente gratuito aperto a tutti i soci LIUT.*

### **REGOLAMENTO**

Il regolamento di riferimento del campionato è in tutto e per tutto il nuovo regolamento di BLOOD BOWL 2020 (Scatola base, tutti i Libri e gli Spike usciti fino alla data di pubblicazione del presente regolamento, eventuali uscite successive verranno integrate in corso), fatto salvo per le specifiche e le house rules di questo regolamento di campionato.

In particolare ATTENZIONE alle seguenti regole:

- 1) tutte le squadre dovranno eseguire SUBITO DOPO la partita TUTTA la sequenza post partita (descritta a partire da Pag 69 del Regolamento).  
Non sarà possibile in seguito, nè prima del match successivo effettuare modifiche.  
Dimenticanze negative, come il tiro sulla tabella Errori Costosi, pag. 73 del regolamento), verranno sanate direttamente dall'Arbiter.
- 2) L'acquisto dei Journeyman, se la squadra ha meno di 11 giocatori durante la fase 5 post-partita, è OBBLIGATORIO e verrà effettuato automaticamente.
- 3) Eventuali amichevoli giocate durante l'anno non daranno avanzamenti nè denaro. In sostanza non conteranno ai fini del campionato.
- 4) Tutti i giocatori sono caldamente invitati a giocare utilizzando in comune accordo le regole presenti in Death Zone. Oltre a tutti i New Inducements (pag.14-39), in particolare: Sponsorships (pag. 56-59), Stadia (pag 60-67), Special Balls (pag. 68-75), New Weather Tables (pag 84-89), adattandole ad una possibile “storia di background” che coinvolge le squadre in campo.

**5) LA SCHEDA DI REPORT PARTITA: OGNI ALLENATORE** dovrà compilare la **PROPRIA** scheda partita durante pre-match, match e post match. A fine partita la stessa **DOVRA'** **TASSATIVAMENTE** essere controllata e controfirmata dall'avversario!

E' importante compilare con tempestività, chiarezza e precisione la scheda, facendo attenzione ad avere sempre una copia (una foto ad esempio). Tutti i dati discordanti o non segnati, per cui non sarà possibile avere reale conferma, verranno decisi/modificati/annullati in ultima istanza e senza appello dall'Arbiter di Campionato.

## **LE SQUADRE**

Possono iscriversi alla LBBL 2022 esclusivamente squadre di nuova creazione.

### Squadre nuove

Le squadre di nuova creazione dispongono di 1.000.000 MO per la creazione, secondo le consuete regole (pag. 30 e seguenti del Regolamento).

***NOTA BENE:** ogni allenatore che partecipa alla LBBL 2022 è tenuto ad avere una copia della propria scheda di squadra e ad averne cura, portandola dietro ad ogni partita. Sul sito della LBBL saranno presenti solo i file Excel aggiornati dei roster delle squadre; in caso di incongruenza si considereranno questi come ufficiali.*

## **FORMULA**

### ***Regular Season***

La regular season della LBBL 2022 si giocherà con formula **OPEN**, per un totale massimo di **6 (sei) partite annuali**.

Un allenatore può iniziare il campionato in una qualunque delle LIUT Blood Bowl Night® introducendo una squadra nuova o vecchia e giocare nel corso del campionato qualsiasi numero di partite voglia (da 1 a 6).

Un allenatore può introdurre una seconda squadra (nuova o di precedente campionato) solo dopo che la prima squadra ha già giocato almeno 3 (tre) partite, in almeno due LIUT Blood Bowl Night®. In tal caso la prima squadra viene abbandonata fino al termine della regular season, ma potrà eventualmente essere utilizzata per amichevoli nella fase finale.

Non è possibile introdurre nel campionato, né durante la regular season né durante la fase finale, una terza squadra.

### La LIUT BLOOD BOWL NIGHT®

Nei mesi di Gennaio, Febbraio, Marzo, Aprile, Maggio, Giugno, Luglio e Settembre, **una serata** è dedicata ai match: la **LIUT BLOOD BOWL NIGHT®**!

Queste le date indicative: 25/01, 22/02, 29/03, 26/04, 24/05, 14/06, 12/07, 13/09

***N.B.** queste date potrebbero subire anche repentini spostamenti dovuti ad altre attività associative o problemi organizzativi contingenti. Eventuali comunicazioni verranno date a mezzo Gruppo Facebook Liut (per cui si pregano gli allenatori di mantenere continuo contatto con il medesimo e scambiarsi informazioni con il passaparola).*

Solo gli allenatori che si presenteranno in sede LIUT con il roster di squadra aggiornato e stampato entro le **h 21:00** potranno partecipare alla LIUT Blood Bowl Night®

**Dalle 21 alle 21.30** è previsto l'accoppiamento per le partite.

### **NOTE IMPORTANTI:**

1) un allenatore che AVVISA del RITARDO e si presenta DOPO l'accoppiamento, salta il suo turno di scelta e giocherà con l'allenatore che lo avrà scelto come avversario;

2) un allenatore che NON AVVISA del ritardo e si presenta DOPO l'accoppiamento, NON POTRA' GIOCARE (questo comportamento falsa tutta la bontà del metodo di scelta)

3) un allenatore che AVVISA del RITARDO ma poi NON SI PRESENTA SENZA AVVISARE, avendo partecipato all'accoppiamento, PERDE A TAVOLINO AUTOMATICAMENTE 2-0 (vedi regole **pag.67 del Regolamento**)

**Dalle 21.30 alle 00.30 si disputeranno le partite.**

**Tutte le partite terminano alle 00.30, con l'acquisizione istantanea del risultato**

**(NB una partita di blood bowl dovrebbe durare non più di 2h e 15min.)**

In caso di numero dispari di giocatori presenti, sarà sempre la squadra dell'Arbiter (o di chi ne fa le veci, persona designata precedentemente) a non partecipare alla giornata.

E' gradita preventiva comunicazione di partecipazione all'Arbiter, per poter preparare la serata di gioco.

Il sistema di abbinamento prevede un **accoppiamento per sfide**: partendo dal giocatore che ha il Rating di squadra inferiore, a salire, ciascun allenatore sceglie il proprio avversario, con le **seguenti limitazioni**:

1) in tutto il campionato nessuna squadra può giocare più di due partite contro la stessa squadra avversaria o contro lo stesso allenatore;

2) nessun allenatore può giocare due partite consecutive contro lo stesso allenatore avversario; Eventuali casi anomali vengono valutati e decisi sul momento a giudizio insindacabile dell'Arbiter di Federazione (o in sua assenza da colui che ne fa le veci).

La partita giocata nella LIUT Blood Bowl Night® farà ottenere all'allenatore **4pt per la vittoria, 2pt per il pareggio, 1pt per la sconfitta.**

Ogni squadra deve **giocare ALMENO 2 (due) PARTITE** del suo campionato in due qualsiasi LIUT Blood Bowl Night®, altrimenti non verrà conteggiata nella classifica finale del campionato ai fini del passaggio ai play-off.

### **ALTRE PARTITE**

E' possibile inoltre, **al di fuori delle LIUT Blood Bowl Night®**, giocare delle partite 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 delle partite, invece del sistema di sfide, è previsto l'**accordo diretto** tra i due giocatori, **comunicato** anzitempo all'Arbiter di campionato.

La partita giocata in questo modo conferirà **3pt per la vittoria, 1pt per il pareggio, 0pt per la sconfitta.**

In ogni caso **COMPLESSIVAMENTE non è possibile giocare più di due partite al mese.**

**IL SANTO SPAREGGIATORE:**

il giocatore che in una LIUT Blood Bowl Night® ha dovuto saltare la partita seppur presente, in quanto giocatore dispari, potrà usufruire per una singola partita al di fuori della LIUT Blood Bowl

Night® del punteggio di classifica della LIUT Blood Bowl Night® (4pt se vince, 2pt se pareggia e 1pt se perde) e quella partita verrà contata a tutti gli effetti come effettuata in una LIUT Blood Bowl Night® ai fini dell'accesso ai play-off. L'avversario non usufruisce di questi bonus.

Questa partita di recupero viene effettuata secondo le normali regole del presente paragrafo "altre partite".

Questa regola ha due limitazioni:

- la partita "di recupero" dev'essere giocata entro e non oltre la successiva LIUT Blood Bowl Night®
- nessuna squadra può usufruirne per più di due volte in una stagione.

#### FINE DELLA REGULAR SEASON

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 le squadre 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

Alla fine della Regular Season le squadre che hanno giocato tutte e 6 (sei) le partite di campionato guadagnano un ulteriore punto in classifica.

***Non è previsto l'abbandono della partita, a meno che non siano soddisfatti i criteri per Abbandonare senza penalità (pag.67 del Regolamento). Se un giocatore abbandona anzi tempo la partita incorrerà nell'immediata squalifica dal campionato della propria squadra. Il blood bowl è un gioco solo per veri duri!***

#### ***Play-off***

Nei mesi Ottobre, Novembre e Dicembre si terranno **tre LIUT BLOOD BOWL FINAL NIGHT®** (l'ultima il favoloso **LIUTBOWL® !!!**) per disputare quarti di finale, semifinali e finali di playoff. Le date stabilite verranno comunicate entro l'ultima **LIUT Blood Bowl Night®** e entro la stessa data verrà emanata integrazione apposita al presente regolamento per le Finals, che potrebbe in parte sovrascrivere o modificare alcune regole qui presenti.

Accedono ai play-off le prime 8 squadre di allenatori diversi nella classifica di regular season. Vengono accoppiate in questo modo: prima vs ottava, seconda vs settima, terza vs sesta, quarta vs quinta. Durante i successivi turni di play-off le squadre non verranno abbinare a tabellone, bensì si farà sempre riferimento alla classifica finale di regular season, abbinando tra le squadre ancora in gioco la squadra che ha ottenuto la posizione migliore contro la peggiore e così via.

Prima dell'inizio dei play-off e prima della Finale tutti i giocatori con un infortunio "Perde Partita" verranno recuperati.

In base alla classifica finale le prime tre squadre classificate ottengono un bonus monetario, stabilito secondo le regole "**Glittering Prizes**" (pag. 99 del Regolamento).

## **ALTRI PREMI**

Vengono assegnati i **Trofei Personali** 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 PF guadagnati

I giocatori sono premiati con l'Abilità Straordinaria "Campione" che concede loro l'utilizzo di un Reroll personale a partita, da utilizzarsi nella stagione successiva. L'abilità NON comporterà un aumento del valore del giocatore.

Il **Fuoriclasse dell'Anno** otterrà inoltre anche un **Medico personale** (da utilizzare una volta a partita, anche successivamente all'utilizzo di un Medico di squadra).

Tutti i bonus rimangono ai giocatori premiati per tutta la stagione successiva, e vengono rimossi al termine di essa. Non è possibile assegnare più di un Trofeo Personale per giocatore. In caso di parità tra due o più giocatori il Trofeo non viene assegnato.