

LIUT BLOOD BOWL LEAGUE 2020



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 2016 (Scatola base, i Death Zone 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 FINO AL PUNTO 4 compreso (pag. 24 Death Zone Season One).

Non sarà possibile in seguito, nè prima del match successivo effettuare modifiche comprese al punto 4 o precedenti. Pertanto se non effettuati, MVP, incassi o modifiche di Fattore Campo andranno persi, i tiri miglioramento non tirati daranno automaticamente un'abilità normale come esito. Sarà invece sempre possibile scegliere dopo, ma prima dell'abbinamento della partita successiva, le abilità con tiro miglioramento già effettuato.

2) Tutta la fase del PUNTO 5 post-partita verrà effettuata dall'Arbiter di Federazione (compreso il tiro sulla tabella Errori Costosi, pag. 25 Death Zone Season One). 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, diversamente da quanto suggerito dal regolamento. Si fa eccezione per il periodo di play-off (vedi dopo).

4) Le carte Special Play possono essere scelte come incentivo, seguendo normalmente le regole a pag. 23 di Death Zone, ma solo se chi sceglie è in possesso del proprio mazzo di carte.

5) E' FORTEMENTE INCENTIVATO l'utilizzo delle regole speciali per i campionati presenti nel Death Zone Season Two, in particolare l'utilizzo di stadi e sponsor. Sono regole aggiuntive che complicano non poco la vita dell'organizzazione, ma a nostro avviso arricchiscono e coloriscono molto le squadre e il campionato!

LE SQUADRE

Possono iscriversi alla LBBL 2020 le squadre che hanno partecipato per intero a precedenti edizioni del campionato oppure squadre di nuova creazione.

Squadre vecchie

Le squadre vecchie seguono le regole per la "PAUSA", descritte a pag. 26 di Death Zone Season One.

Quindi la squadra vecchia che intenderà iscriversi al campionato dovrà essere riconvocata seguendo le regole "RACCOGLIERE I FONDI", descritte a pag.26 e 27 di Death Zone Season One.

Per questo passaggio, per stabilire i bonus a disposizione, è OBBLIGATORIO fare riferimento per un ultimo controllo all'Arbiter di Federazione.

N.B. i bonus dettagliati a pag.26 di Death Zone Season One sono RADDOPPIATI per il calcolo del Budget a disposizione.

Tutte le squadre vecchie dell'allenatore che vuole iniziare il campionato con una squadra nuova rimangono in archivio, con la libertà di essere utilizzate negli anni successivi.

Tuttavia i giocatori delle squadre della riserva aumenteranno le loro stagioni per ogni stagione di riposo e di conseguenza effettueranno il tiro per valutare se vogliono ritirarsi prima di una eventuale riconvocazione.

Inoltre per ogni anno di inattività il team perde 20k gp dal budget per spese di gestione.

(ogni allenatore abbia premura di tenere copia dei propri roster, la Federazione non si assume responsabilità per eventuali roster perduti).

Squadre nuove

Le squadre di nuova creazione dispongono di 1.000.000 MO per la creazione, secondo le consuete regole.

NOTA BENE: ogni allenatore che partecipa alla LBBL 2020 è tenuto ad avere una copia della propria scheda di squadra e ad **averne cura, portandola dietro** ad ogni partita. Quest'anno sul sito saranno presenti solo i file Excel, mentre le schede pdf verranno portate dall'Arbiter direttamente in serata.

Allo stesso modo è importante compilare con **tempestività, chiarezza e precisione** la scheda di partita, 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.

Come dice un vecchio detto della palla ovale...allenatore avvisato...

FORMULA

Regular Season

La regular season della LBBL 2020 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: 28/01, 25/02, 31/03, 21/04, 26/05, 23/06, 14/07, 15/09

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.57 Almanacco)

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.57 Almanacco). 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 abbinata 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.

NB: come da regolamento (pag.26 Death Zone Season One) Star Players e Mercenari non potranno essere acquistati con incentivi durante i play-off.

In base alla classifica finale le prime tre squadre classificate ottengono un bonus monetario, stabilito secondo le regole "Premi Luccicanti" (pag. 26 Death Zone Season One).

Il vincitore dei play-off riceverà i premi della Chaos Cup (1d3 di giocatori diversi sorteggiati casualmente durante il punto 1 della fase post-partita ricevono una mutazione o una delle seguenti abilità straordinarie a scelta dell'allenatore: pugnale, hypnotic gaze, regeneration, stab, con relativo aumento del costo del giocatore.).

Durante il periodo in cui si disputano i play-off, gli allenatori non coinvolti possono far giocare alla loro squadra delle amichevoli, ottenendo denaro o punti avanzamento dei giocatori (o rischiando infortuni!), come normalmente descritto nel regolamento (vedi tabella post-partita, pag. 24 Death Zone Season One).

Fine stagione

La procedura di fine stagione può essere effettuata in due modi, a scelta dell'allenatore:

1) in qualsiasi momento della stagione un allenatore può dichiarare all'Arbiter nella fase Pre-Match che sta giocando la sua ultima partita. Come da Regolamento ("Resolving Downtime" pag. 26 Death Zone Season One), viene saltato il Punto 5 della fase Post-Match, sostituito invece dalla procedura di fine stagione.

Dopo questa partita la squadra non potrà in alcun modo più giocare alcuna partita, né di stagione, né di amichevole, nemmeno prendere parte ad eventuali eventi speciali (es. Dungeonbowl).

Questa opzione si applica automaticamente alle squadre che giocano le due finali.

2) durante il LIUTBOWL® (o in altro momento se i tempi non lo permettono) per tutte le squadre che non l'hanno fatto in precedenza, verrà espletata la procedura di Fine Stagione, con la seguente eccezione: eventuali giocatori acquistati dalla squadra DOPO la fine della regular season NON aumenteranno il numero delle loro stagioni completate (troppo poca esperienza accumulata perché ciò possa avvenire), a meno che non abbiano giocato più di 3 partite.

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.

Inoltre, novità **dalla** Stagione 2019, dopo ogni **LIUT Blood Bowl Night[®]** verranno assegnati dei premi temporanei per la partita successiva!

Ecco i nuovi premi, gentilmente offerti dagli sponsor della LBBL:

- **Player of the Week**: assegnato al giocatore che nella **LIUT Blood Bowl Night[®]** ottiene il maggior numero di Punti Fuoriclasse. Al giocatore vincente la marca sponsor "Robe di Kakkola", azienda di gnomi che sviluppa articoli sportivi di alta tecnologia offre a scelta uno tra due articoli: un paio di Scarpe Ai-Tec o un Casco Stra-Dur da sfoggiare nella partita successiva. Le Scarpe fanno ottenere la possibilità di **ritirare un singolo Go For It fallito una volta a partita**, mentre il Casco **permette una volta a partita di sottrarre 2 al tiro Infortunio effettuato sul giocatore che lo porta**. In caso di pari merito, i due giocatori sorteggeranno a caso l'articolo. Se 3 o più giocatori nella stessa **LIUT Blood Bowl Night[®]** ottengono lo stesso numero di PF, il premio non viene assegnato.
- **Cabal Vision sponsor**: l'omonima ditta di Broadcasting offre un piccolo gruzzolo alla partita più seguita di ciascuna **LIUT Blood Bowl Night[®]** (in base al numero di tifosi riportato sulla scheda). Ogni squadra che ha partecipato alla partita più seguita riceve un bonus di 20.000 monete d'oro extra.
Inoltre, alla fine della Regular Season, la Cabal Vision offre alla partita in assoluto più vista (con il maggior numero di Spettatori) di tutta la stagione un'installazione di un avanzato sistema magico di sicurezza per gli stadi: le due squadre interessate ottengono d'ora in poi la possibilità di dimezzare le perdite date dagli Errori Costosi per le partite giocate in Casa e in aggiunta di ritirare il Tiro Errori Costosi per le partite giocate nel proprio Stadio di Proprietà. Ovviamente il bonus viene perso se la squadra non ha uno stadio o se per qualsiasi motivo cambia Stadio.

NOVITA' LBBL 2020: "DIVISE SGARGIANTI!"

Per stimolare ciascun giocatore nel dipingere il proprio team, per la LBBL 2020 la Federazione ha deciso di creare questo nuovo **Progetto Ludico** da condividere con tutti i giocatori che partono con una squadra interamente da dipingere.

Obiettivo: dipingere una squadra, due nuovi modelli alla volta ogni partita giocata. In questo modo dopo 6 partite ogni allenatore avrà un team di 12 modelli dipinto!

Premi:

- ogni partita di una **LIUT Blood Bowl Night®** in cui l'allenatore schiera **due nuovi pezzi dipinti**, al termine di quella partita guadagna la **possibilità di ritirare il tiro per ottenere uno Sponsor o per ottenere la residenza in uno Stadio** (si sa, proprietari di marchi famosi e di stadi preferiscono le squadre esteticamente belle che attraggono più pubblico!);
- al termine della stagione il team che avrà tutti i modelli dipinti (anche una squadra che ha iniziato già interamente dipinta) otterrà in premio una **Spugna Magica**, con la quale potrà, durante la procedura di Fine Stagione, curare un Infortunio Grave ad un giocatore a sua scelta. Se non utilizzata la Spugna Magica rimane in dotazione della squadra e potrà essere utilizzata anche nelle stagioni successive, in qualsiasi momento nelle procedure Post Partita.

Con "interamente dipinto" intendiamo un modello che abbia TUTTI queste caratteristiche:

- 3 colori almeno di base;
- una basetta scenica (erba, fango, neve, etc), non solamente dipinta di un colore;
- il numero sulla basetta o sul modello chiaro e leggibile.

HOUSE RULES

• **TEMPO ATMOSFERICO!**

Per tutta la Regular Season si userà la tabella del tempo atmosferico dello Spike! 06, a seconda della stagione in cui si sta giocando. Qui di seguito una tabella riassuntiva:

•

	PRIMAVERA	ESTATE	AUTUNNO	INVERNO
2	<i>Rugiada del Mattino:</i> Go for It! falliscono con 1-2 e -1 Pick Up	<i>Caldo Soffocante:</i> uguale alla tabella classica	<i>Fogliame:</i> -1 al tiro Armatura di un pezzo buttato a terra	<i>Venti:</i> -1 Pass; ogni allenatore tira d6 (ritirando pari): il vento tir verso End Zone del perdente. Ogni Kick Off o tiro inaccurato, PRIMA dei normali scatter, puntare il throwing template verso quella End Zone e effettuare 2 scatter
3	<i>Pollini:</i> non ci sono espulsioni per Falli	<i>Terreno fuso:</i> si può provare un solo Go For It invece di due	<i>Malinconia:</i> -1 ai tiri per il rientro dai KO	<i>Freddo:</i> +1 al tiro Armatura di un pezzo buttato a terra
4-10	<i>Nice</i>	<i>Nice</i>	<i>Nice</i>	<i>Nice</i>
11	<i>Nebbia:</i> movimento massimo 6 caselle (GfI non inclusi), possibili solo passaggi Quick o Short	<i>Raggi accecanti:</i> -1 ai Pass, possibili solo passaggi Quick o Short	<i>Pioggia:</i> uguale alla tabella classica	<i>Neve:</i> -1 alla caratteristica di ST quando si effettua un Blitz
12	<i>Venti:</i> utilizzo reroll al 2+. Con 1 reroll utilizzato ma senza possibilità di ritirare	<i>Monsoni:</i> -1 a Catch, Intercept e Pick Up; quando scattera la palla scattera sempre di uno scatter extra	<i>Venti:</i> tirare sullo scatter per la DIREZIONE del vento. Per i Kick Off e i lanci inaccurati la palla scattera di d3 caselle in quella direzione PRIMA di normali scatter	<i>Tempesta:</i> uguale alla tabella classica

N.B. durante i Play Off vengono ingaggiati dei Maghi del Tempo in modo di poter mantenere delle Condizioni Atmosferiche il più stabili possibile, per cui si utilizzerà la Tabella del Tempo Atmosferico standard, indipendentemente dalla stagione in cui vengono giocati.

- **LUSTRIA**

Tutte le squadre possono decidere, in accordo tra entrambi i coach, di giocare in una regione di Lustria, utilizzando le regole a pag. 18-21 di Spike! 07 per Tempo Atmosferico, Tabella Kick Off e Stadio.

Lo Stadio speciale viene generato se, dopo la consueta procedura pre-partita, è possibile generare uno stadio speciale classico. Allora in tal caso i giocatori DEVONO utilizzare la tabella di Lustria invece delle normali tabelle degli Stadi.

Tuttavia **ESCLUSIVAMENTE** squadre di Amazon, Lizardmen, Dark Elf, Chaos Chosen ed High Elf possono ottenere la Residenza o la Proprietà di uno stadio in Lustria.