



La A.M.C.T.T. (Alchimisti-Maghi-Ciarlatani-Truffaldini-Taurinense) è lieta di offrirvi i propri sotterranei come campo di allenamento per le giovani squadre della palla ovale

Sogni di vincere il Liutbowl?? Comincia con noi

Vuoi diventare il nuovo Thraic Bhurad? Comincia da qui sotto

Hai paura dei ragni?? Noi ti offriamo un modo per smettere

Il DUNGEONBOWL è un campionato assolutamente gratuito aperto a tutti i soci LIUT.

REGOLAMENTO

- 1) Il regolamento di riferimento del campionato è in tutto e per tutto il nuovo regolamento di BLOOD BOWL 2016 , fatto salvo per le specifiche REGOLE CHE TROVATE NEL REGOLAMENTO THE DUNGEONBOWL..
- 2) 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.
- 3) ATTENZIONE alle seguenti regole: tutte le squadre dovranno eseguire SUBITO DOPO la partita TUTTA la sequenza post partita (pag. 24 Death Zone Season One). Se non effettuati, MVP, incassi o modifiche di Fattore Campo verranno persi, i tiri miglioramento non tirati daranno automaticamente un'abilità normale come esito. Sarà possibile scegliere dopo, ma prima dell'abbinamento della partita successiva, le abilità con il tiro miglioramento già effettuati.
- 4) Tutta la fase 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 durante la fase 5 post-partita si hanno meno di 11 giocatori, è OBBLIGATORIO e verrà effettuato automaticamente

SQUADRE

Possono iscriversi al DUNGEONBOWL 2018 le squadre nell'elenco delle razze dei Team of Legends e quelle presenti sui Death Zone season 1-2.

Le squadre partecipanti DEVONO essere squadre di nuova creazione. Ogni team Dispone di 1,000,000 di monete d'oro per la creazione secondo le consuete regole.

LA FORMULA

Regular Season

Si svolgerà in 2 date a **giugno** e a **ottobre**.

Nella Dungeonbowlnight tutte le squadre giocheranno un mini torneo di 3 partite da 50 min ciascuno. La prima partita vedrà le squadre presenti abbinata per rating, nelle successive partite gli abbinamenti verranno effettuati alla "svizzera" tra le squadre vincitrici, utilizzando come discriminante le ferite fatte, e come terza il tempo che ci è voluto per segnare. Al termine di ogni partita i giocatori potranno fare i consueti avanzamenti, ma non verranno tirati gli MVP, che verranno assegnati secondo le normali regole a fine della serata, così come gli incassi (la procedura è la stessa delle normali partite di Blood Bowl). Tra una partita e l'altra non sarà possibile effettuare acquisti o rimpiazzare giocatori eventualmente infortunati con i vagabondi, questo verrà fatto al termine delle 3 partite della serata. Al termine delle serate la squadra prima in classifica riceverà un bonus di 20.000 monete come vincitrice di tappa.

Ogni squadra riceverà 4 punti per la vittoria, 2 per pareggio, 1 per la sconfitta.

Alla fine delle 2 date, le 4 squadre prime in classifica si sfideranno nella LIUT DUNGEONBOWL NIGHT, PER LA CONQUISTA DEL TROFEO (con modalità spiegate in seguito).

LE DUNGEONBOWL NIGHT

Nei mesi di GIUGNO (12/06/2018), OTTOBRE (03/10/2018) si svolgeranno le serate del dungeonbowl.

Sarà possibile giocare in altre serate in 2 modalità.

SCONTRO SINGOLO: 2 squadre si ritrovano e giocano 3 drive da 40 minuti ciascuno, ogni vittoria vale 3 punti, pareggio 1, sconfitta 0. al termine entrambe le squadre tirano gli mvp e incassi come di consueto.

SCONTRO MULTIPLIO (almeno 3 squadre): le squadre si organizzano come per la Dungeonbowl Night, e giocano max 3 drive da 50 min ciascuno, ogni vittoria vale 3 punti, pareggio 1, sconfitta 0. al termine tutte le squadre tirano gli mvp e incassi come di consueto.

n.b. Non è possibile giocare più di 3 drive in un mese.

Una squadra considera la regular season terminata quando raggiunge i 6 drive giocati (solitamente 2 serate).

Per stilare la classifica finale si terrà conto dei punti. In caso di parità come per le DB Night si terrà conto delle ferite, della rapidità con la quale vengono segnate le mete (Fattore Flash: il minuto in cui è segnata la meta (arrotondato sempre per eccesso) verrà segnato nella casella, in caso di mancata segnatura verrà segnato 50'. Minore è il fattore Flash, maggiore la posizione in classifica)

Non è previsto l'abbandono della partita. Se un giocatore abbandona anzi tempo la partita incorrerà nell'immediata squalifica dal campionato della propria squadra. Il Dungeonbowl è un gioco solo per veri duri!

Non è consentito perdere tempo e fare melina. Se un giocatore perde tempo volontariamente pensando troppo per trarne vantaggio (mi affido alla vostra buona fede) perderà immediatamente il drive 0-1 a tavolino. Il Dungeonbowl è giocato innanzitutto per divertirsi!

FINALE

Durante la finale si affronteranno le prime 4 della classifica, che seguirà le normali regole delle Dungeonbowl Night, e che vedrà la squadra prima classificata intascare il TROFEO, LA MAGICA PALLA PAZZA per la stagione successiva, e una BORSA da 40.000 monete d'oro, il secondo classificato incasserà 30.000 monete, il terzo 20.000.

Durante la finale, gli allenatori non coinvolti possono far giocare alla loro squadra delle amichevoli, ottenendo denaro o punti avanzamento dei giocatori (o rischiando infortuni!)