

# LIUT BLOOD BOWL LEAGUE 2018



***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 e **tutti i Death Zone usciti, 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 2018** le squadre nell'elenco delle razze dei Team of Legends (disponibile sul sito di Blood Bowl e anche sul sito Liut), 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.

### Squadre nuove

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

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

## **FORMULA**

### ***Regular Season***

La regular season **della LBBL 2018** 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<sup>®</sup> 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<sup>®</sup>**. 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*: 30/1, 27/2, 21/3, 24/4, 30/5, 19/6, 10/7, 12/9

*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® (**ORARIO TASSATIVO, NESSUNO SCONTO PER NESSUNO**).

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

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;
- 3) se possibile l'allenatore sfidante deve scegliere una squadra con una differenza di rating non maggiore di 300.000mo.

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**.

## 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. 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.

*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 mutazioni assegnate casualmente ad altrettanti giocatori diversi sorteggiati casualmente durante il punto 1 della fase post-partita, 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<sup>®</sup> (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.

**NOTA BENE:** ogni allenatore che partecipa alla **LBBL 2018** 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...*