



# Luccini Blood Bowl F E D E R A T I O N



La Luccini Blood Bowl League è un'iniziativa della LudoLega Lucchese dal 1996  
WWW.LUDOLEGA.IT - BLOODBOWL@LUDOLEGA.IT

## Luccini Blood Bowl League 2005

Dopo la riunione dei 9 riunitasi per le attività della LLL dell'annata 2005, è stato deciso che si riunisse per il Blood Bowl un Bureau, formato dagli ex-commissioner delle ultime leghe e da presidente e vice-presidente dell'associazione. Il BB Bureau è quindi formato da Telemaco Marcucci, Emanuele Vietina, Andrea Parrella, Piero Biagini, Nicola Giammattei e Dimitri Rohl.

- Il numero di squadre accettate sarà 24, 28, 30 o 32, ogni via di mezzo non sarà accettata. Questo affinché possa venirci fuori una formula adeguata alla competizione. Nel caso che fossimo costretti a non far partecipare qualcuno alla lega, queste sono le discriminanti adottate:

- 1) Presenza nel ranking
- 2) Data di iscrizione

Le iscrizioni si chiuderanno il 13 Dicembre, con la consegna del Roster e della tassa di iscrizione. Si potrà iscrivere solo chi è regolarmente tesserato per la LLL e la quota ammonta a € 5.00.

Potete iscrivervi comunicandolo a uno del BB Bureau o mandando una mail a [bloodbowl@ludolega.it](mailto:bloodbowl@ludolega.it)

- La Lega inizierà Lunedì 20 Dicembre, con i sorteggi alle ore 21:00 e l'inizio delle partite alle ore 21:30. Ci sarà tempo di giocare la prima giornata fino al 3 Gennaio. A partire da Lunedì 4 Gennaio ci sarà una giornata della Lega per ogni settimana (le partite potranno essere giocate fino alla Domenica). Comunque verrà diffuso il Calendario Completo appena possibile.

- Quest'anno i Play-Off verranno sostituiti da due Final-3, che permetterà di risolvere il problema delle partite infinite e dei tempi supplementari, che rimarranno solo in Finale.

- E' stato formato un pool di arbitri, che si occuperà di dirimere le questioni dubbie. Gli arbitri sono: Piero Biagini, Fabrizio Ramon Fabbri, Nicola Giammattei, Simone Giuliani, Telemaco Marcucci, Andrea Parrella, Tommaso Petri, Dimitri Rohl, Emanuele Vietina. L'alto numero di arbitri dovrebbe permettere ampie probabilità di averne uno a disposizione e soprattutto di averne uno sempre libero nel caso in cui gli altri giochino. In caso di dubbi o errori la decisione arbitrale non farà fede ma si verificherà il regolamento, qualora il dubbio permanga si posterà la domanda su [bloodbowl.com](http://bloodbowl.com).

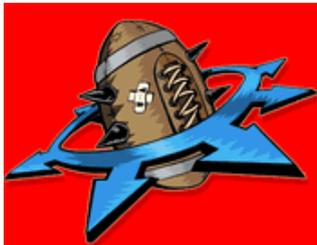
- Sono on-line i regolamenti ufficiali, i link sono alla seguente pagina:

[http://ludolega.it/blood\\_bowl/blood\\_bowl\\_05/house\\_rules.htm](http://ludolega.it/blood_bowl/blood_bowl_05/house_rules.htm)

Inoltre i regolamenti ufficiali, sia in inglese che in italiano, sono disponibili presso la copisteria Mail Boxes sul Giannotti.

- E' on-line il nuovo Ranking che determinerà le teste di serie per il sorteggio del primo turno

- **Verranno distribuite gratuitamente agli iscritti le nuove tabelle del Kick-Off Event e dell'Handicap table, che sono un po' cambiate.**



# Luccini Blood Bowl F E D E R A T I O N



La Luccini Blood Bowl League è un'iniziativa della LudoLega Lucchese dal 1996  
WWW.LUDOLEGA.IT - BLOODBOWL@LUDOLEGA.IT

## Luccini Blood Bowl League 2005

Per la Lega verrà utilizzato il Living Rulebook 4.0, che non è altro che il 3.0 più il Rules Review 2004. Farà fede quello in lingua inglese, ma mettiamo a disposizione di tutti anche le traduzioni in italiano. Qui sotto le uniche piccole modifiche apportate e qualche cosa a cui stare attenti.

### **Modifiche al Regolamento**

- 1- Alla fine della partita non si tira più il dado dei soldi, la Federazione ha deciso che ogni squadra incasserà 30.000 mo, a cui aggiungere/sottrarre eventuali bonus/malus (vincita della partita, pubblico...)
- 2- Non utilizzeremo la regola dell'invecchiamento dei giocatori
- 3- Solo per la gara di finale sono possibili tempi supplementari in caso di pareggio. Essi saranno esattamente come l'anno scorso: prima due tempi supplementari "normali" da 4 turni (con nuovo sorteggio all'inizio del primo), in caso di ulteriore parità si procederà con un ulteriore tempo supplementare con silver gol (se alla fine del tempo qualcuno è in vantaggio vincerà la lega, altrimenti si prosegue ad oltranza con un altro tempo supplementare). Anche in questo tempo supplementare con silver gol si rieffettua il sorteggio, e così ogni volta che entrambe le squadre hanno calciato. In pratica si effettua il sorteggio nei tempi supplementari dispari (primo, terzo, quinto, etc...) e in quelli pari calca chi non lo ha fatto in quello precedente.

### **Criteri da Adottare in caso di Parità in Classifica**

- 1- Si guardano i punti fatti nel girone di qualificazione immediatamente precedente (se esiste), ed eventualmente in quello ancora precedente e così via.
- 2- Scontro diretto nel girone in corso
- 3- Differenza TD
- 4- Differenza CAS
- 5- Maggior numero di TD segnati
- 6- Maggior numero di CAS fatte
- 7- Ranking
- 8- Sorteggio

### **Aspetti del Regolamento da Ricordare**

*(ovvero cose presenti nel regolamento a cui fare particolare attenzione)*

- Gli Star Player sono solamente Freebooters, e se entrambi i coach decidono di acquistarlo nella stessa partita, lo Star Player NON giocherà per nessuna delle due squadre (che però lo pagheranno)
- Rileggetevi l'Hand-Off, azione che conta per chi la fa; si possono fare nello stesso turno sia un Passaggio che un Hand-Off
- Le Casualties da contare per i punti SPP e per le casualties di squadra, sono solo quelle causate da blocchi. Non daranno punti esperienza, né saranno conteggiate a fine partita, quelle casualties dovute al pubblico, a dodge/passi aggiuntivi sbagliati, etc...
- L'appoggio sui falli funziona esattamente come sui blocchi, ma non si può applicare l'abilità Guard
- Il trenino NON esiste più, toglietelo dalla testa
- In campo vanno schierati quanti più giocatori nella possibilità della squadra, quindi niente più giocatori in panchina se in campo non sono 11
- Si può giocare anche in due, uno o zero giocatori, la partita finisce con il risultato delle mete, non esiste più vittoria a tavolino se una squadra arriva a non schierare
- Le squadre inizieranno senza punti star player e senza abilità
- L'apotecario si può utilizzare su qualsiasi tipo di infortunio, da una morte a un semplice stunned