



Regolamento della 10^a stagione

BENVENUTI ALLA 10^a EDIZIONE!

Innanzitutto per chi non ci conosce cos'è Miragliano BloodBowl?

È una lega di BloodBowl che viene disputata a Milano dal 2004. Ogni anno ci sono due Leghe, una "Autunno-Inverno", da Settembre a Dicembre, ed una "Primavera-Estate", da Febbraio a Giugno (non per niente Milano è la città della moda). Per Bloodbowl si intende il gioco da tavolo, non è un sito di BloodBowl online!

La formula è semplice, all'inizio di ogni edizione della MiraglianoBowl, vengono pubblicati i calendari, i gironi e gli accoppiamenti nel sito. I giocatori hanno 14 giorni di tempo per accordarsi e disputare ogni partita. Le partite possono essere disputate dove si preferisce, non abbiamo ritrovi fissi eccetto per la prima e ultima partita che vengono ufficialmente disputate al Kappadome, la mitica pizzeria di Feridog. Invitiamo tutti a partecipare. Accorrete numerosi!

I risultati di ogni match vanno inseriti nel sito (accedere alla rete è un requisito fondamentale per partecipare alla MiraglianoBowl; ogni giocatore è responsabile per l'inserimento e la verifica dei propri dati). Conclusi i 12 giorni ci saranno altri due giorni a disposizione per effettuare acquisti di nuovi giocatori o staff, sempre attraverso il sito. In questo modo ogni giornata viene conclusa in un ciclo di 14 giorni (due settimane).

Per le istruzioni fate riferimento all'Help accessibile dall'Home page di Miragliano. Chiediamo a tutti coach di Miragliano di impegnarsi a giocare tutte le 8 partite in programma. Giocare bene non è certo un requisito, e i niubbi troveranno un caldo benvenuto e giocatori disposti ad aiutarli nell'apprendimento del gioco. Beh, lasciamo la parola al regolamento ufficiale... vi aspettiamo!

REGOLAMENTO

Living Rulebook 5.0 scaricabile qui: <http://www.specialist-games.com/bloodbowl/rulebook.aspe>

i chiarimenti ufficiali 2007 Blood Bowl Rules Committee (BBRC) scaricabili qui
http://www.blood-bowl.net/LRB_PBBL/2007BloodBowlRulesReview.pdf

le tre razze introdotte nel 2007 dal Blood Bowl Rules Committee (BBRC) scaricabili qui
http://www.blood-bowl.net/LRB_PBBL/2007NewTeams.pdf

È indispensabile l'accesso al sito www.gennerino.it/miragliano e l'iscrizione al suo stesso Forum che costituisce l'ORGANO UFFICIALE DI COMUNICAZIONE, dove ogni coach dovrà creare e gestire il proprio Roster, consultare Risultati e Classifiche, leggere i Bollettini Ufficiali e comunicare con avversari e commissari

ISCRIZIONI

Le iscrizioni per la 10^a stagione sono chiuse
Dati da fornire per l'iscrizione:

Nuovi Coach: Nome Coach (Nick/Nome Cognome), Nome squadra, Razza, e-mail, numero di

telefono.

Coach Veterani: come sopra, esclusi i dati per essere contattati (se invariati).
Questi dati vengono inseriti nella zona riservata e quindi la vs privacy è garantita.

RAZZE AMMESSE

Le 21 regolamentari presenti nel LRB 5.0 + le 3 nuove introdotte nel 2007 dal BBRC.

SQUADRE

Alla lega potranno essere iscritte squadre nuove e le squadre che hanno disputato la precedente edizione della lega di Miragliano con la guarigione di ogni Miss next match subito nell'ultima giornata, per qualsiasi motivo sia stato inflitto.

Le squadre veterane possono partecipare ad un massimo di tre stagioni.

Gli allenatori che hanno partecipato alla precedente stagione e volessero cambiare team potranno mettere a disposizione di altri allenatori la propria squadra oppure congelarla per un uso futuro.

Gli allenatori che vogliono partecipare con una squadra nuova hanno a disposizione 1.100.000 monete (salvo bonus o penalità) d'oro per acquistare tutto il necessario per affrontare la lega.

Tutte le nuove squadre dovranno essere caricate sul sito dal proprio allenatore (vengono fornite delle user e pw per questo). Per qualsiasi problema non esitate a contattarci.

HOUSE RULES

Carte: non sono ammesse.

Fisioteapia Intensiva: (Solo per i team partecipanti al Campionato precedente) i risultati di MNM ottenuti nell'ultima di campionato vengono abbonati; i team giocheranno Gara 1 a pieno organico.

Mercato Precampionato: (Solo per i team partecipanti ad un campionato precedente) dato che il TV influisce sulla composizione dei gironi, non si possono fare acquisti in fase precampionato (una squadra ha a disposizione l'ultima di campionato per fare acquisti per la stagione successiva)

Procedura Illegale : la PI sarà utilizzata solo se entrambi i Coach sono d'accordo nell'utilizzarla. Lunghezza turno: il tempo per ogni turno sarà di 5 minuti, e potrà essere ignorato solo con l'accordo dei due Coach.

Taglie: è possibile, mediante il sito, mettere delle taglie (anonime!) sui giocatori avversari. Per poter inserire una taglia bisogna poter disporre del denaro necessario a pagarla. Questo denaro verrà accantonato presso la Banca di Miragliano (quindi non sarà disponibile per il giocatore) per tutto il tempo della durata della taglia.

Star Players: sono permessi gli star players a tutte quelle squadre che dispongono di ALMENO di 200.000 monete di inducements (Underdog). Non è possibile sommare il proprio tesoro per acquistare star players o altri inducements nella stessa partita.

Maghi: sono ammessi solo su consenso di entrambi i coaches.

Mercenari (Journeymen): vanno prenotati online nella fase di compilazione match report. Per chi non lo avesse fatto, è ancora possibile acquistarli a inizio gara (modificando a mano il TV). In questo caso non saranno riscattabili a fine partita, quindi gli eventuali SPP guadagnati saranno persi.

Miniature: Sono permesse miniature di qualsiasi produttore senza distinzioni.

Condizione essenziale per tutte le miniature che sia riportato in maniera BEN VISIBILE, sulla miniatura o sulla basetta di ogni pezzo il numero CORRISPONDENTE a quanto riportato sul roster.

Il mancato rispetto di questa regola porterà ad una sconfitta a tavolino.

Altra condizione essenziale è che sia chiaramente distinguibile il ruolo di ogni miniatura :

La colorazione necessaria ad individuare la posizione dei giocatori è obbligatoria per TUTTE le squadre non dipinte e per le squadre non ufficiali "GW" anche se dipinte

(Impact, Shadowforge o autocostruite ecc ...)

Nel caso un coach usi una squadra "ufficiale GW" parzialmente dipinta dovrà comunque riportare la colorazione necessaria ad individuare le posizioni dei giocatori"

Per evitare ogni tipo di discussione si consiglia di utilizzare un codice a colori per identificare i vari ruoli.

Rosso - Blitzzer

Bianco - Trower

Giallo - Catcher

Blu - Star player

Verde - Blocker - speciali

Gli uomini di linea possono non avere identificativi particolari, nel caso ci sia necessità di ulteriori identificazioni si prega di usare il viola.

Giusto per fare un paio di esempi con squadre con ruoli un po' particolari:Skaven: storm vermin rosso, gutter runner giallo, thrower bianco, ratogre verde e linerat senza colore.Non Morti: Mummie verde; wight rosso, ghoul giallo, scheletri senza colore e zombie viola.Giusto perchè un esempio vale più di mille parole, ecco come devono essere i vs giocatori



GESTIONE DEI ROSTER UFFICIALI

Sono validi SOLO i Roster pubblicati sul sito Miraglianobowl dove sarà possibile creare e gestire il team ed inserire i Match Report.

Questo significa che bisognerà giocare con il team pubblicato sul sito.

È inoltre RESPONSABILITA' di ogni giocatore verificare che la propria squadra sia aggiornata correttamente.

Ad esempio una eventuale skill non inserita nel match report NON potrà essere utilizzata per la partita successiva.

CADENZA PARTITE E MATCH REPORTS

Una ogni due settimane (5 incontri totali da disputare più i Play-off e su richiesta dei coach un girone post season), con le tempistiche stabilite dai Commissari.

I risultati dovranno essere uploadati sul sito compilando COMPLETAMENTE l'apposito Match Report.

Se non saranno rispettate le date o le modalità di consegna previste la partita sarà considerata non disputata.

L'indisponibilità di un allenatore a giocare la propria partita porterà quest'ultimo a subire una sconfitta a tavolino.

Unico mezzo riconosciuto per organizzare le partite sarà la sezione sfide del forum.

Non costringete il vostro avversario od il vostro commissario di riferimento ad inseguirvi!

La cadenza temporale prevede che ogni turno incominci di mercoledì e sia composto da 12 giorni per giocare e 2 giorni (Lunedì e Martedì successivi) per il BB Mercato.

Naturalmente nulla vieta ai giocatori di anticipare le partite e giocare nei giorni di Lunedì e Martedì durante il BB mercato, tenendo conto che i roster andranno aggiornati manualmente e i TV ricalcolati perché nella fase di mercato sono visibili solo al coach.

FASE ELIMINATORIA

Gironi all'italiana da 6 squadre secondo il numero di iscritti, formati in base alle fasce di TV.

Le squadre saranno valutate in base al loro Team Value e suddivise in tre fasce TV Alto, TV medio, TV basso.

Sarà facoltà dei commissari decidere di adottare ulteriori criteri per creare i gironi (quali il numero di stagioni disputate).

Ogni girone avrà un eguale numero di squadre per ogni fascia di TV, in ogni girone sarà presente un commissario per dare il necessario punto di riferimento ai giocatori, gli abbinamenti saranno tirati a sorte.

PUNTEGGIO

Vittoria 3 Punti

Pareggio 1 Punto

Sconfitta 0 Punti.

In caso di parità in classifica: scontro diretto (se possibile), differenza TD, +2 se differenza CAS >0, -2 se <0.

Lo stesso criterio vale anche per eventuali fasi successive a girone.

Attenzione : la classifica automatica generata dal sito non tiene in considerazione gli scontri diretti, eventuali parità verranno quindi controllate manualmente alla fine della regular season e in caso verrà pubblicata la classifica corretta

PENALITA'

Non presentarsi o abbandonare una partita iniziata vale come sconfitta 2-0 e verranno adottate le regole per l'abbandono previste dal LRB 5.0.

Il bloodbowl è un gioco sanguinario e i per molti giocatori concedere una partita equivale ad essere disonorati.

In caso di sconfitta a tavolino o di ND il Commissario di competenza selezionerà un giocatore a caso e tirerà 1D6 con i seguenti modificatori:

da 6 a 15 SPP (1 skill) -1

da 16 a 30 SPP (2 skill) -2

da 31 a 50 SPP (3 skill) -3

oltre i 50 SPP -4

Nel caso che il risultato del tiro dopo i modificatori sia 1 o meno il giocatore lascerà la squadra.

Ovviamente i commissari di Miragliano non sono senza cuore (anche se magari non sanno esattamente dove sia) e in casi eccezionali (malattia, viaggi di lavoro per lungo periodo etc) è a loro completa discrezione convincere il giocatore che se ne vuole andare a restare e di fatto annullare questa procedura.

E' possibile inoltre in questi casi trovare un sostituto.

Il sostituto non deve essere dello stesso girone ed è a completa discrezione dei commissari accettarlo sia che tratti di esterno o interno a Miragliano, sia che il parere dell'altro allenatore sia favorevole o contrario. In caso di più di una partita concessa a tavolino o ND o combinazione di entrambi, la squadra subisce una penalità di 1 punto (i commissari possono colpire in maniera più feroce squadre che saltano partite per risparmiare giocatori etc...).

PLAY OFF

Si qualificano le prime 16 squadre che accedono ai playoff.

La determinazione delle migliori squadre dipende dal numero di partecipanti.

Per esempio, con 36 partecipanti (6 gironi) si qualificano le prime 2 classificate di ogni girone e le 4 migliori terze disputeranno i playoff (ad eliminazione diretta)

Vi ricordiamo che in caso di eliminazione gli allenatori devono comunque disputare le partite restanti onde poter stilare la classifica completa.

IMPORTANTE : eventuali abbandoni in questa fase, sia che si passi il turno o che si venga eliminati porteranno alle seguenti penalità :

a) Tiro su tabella "abbandoni" vedi sezione PENALITA'

b) Penale di 50.000 MO per ogni partita concessa -

Nel caso il coach nella stagione successiva decida di allenare una squadra nuova, la penale si applicherà anche a quest'ultima per un massimo di 100.000 MO (quindi la nuova squadra dovrà essere creata con un tesoro di 1.000.000 MO)

In Generale per la post season

Il sistema di Inducements secondo le regole di Miragliano rimane valido anche per Semifinali e Finali.

Una partita concessa a tavolino o ND in fase play-off o Lambro's Hell comporta l'automatica retrocessione agli ultimi due posti della propria sezione (es. Play-off 7° e 8° posto).

Le partite di Playoff non possono risolversi in un pareggio.

Per il Lambro's Hell e Vernavola's Hell si, a meno che non siano presi accordi prima della partita. Eventuali pareggi dopo i tempi regolamentari prevedono i supplementari come da regolamento ufficiale. Nel caso di pareggi anche dopo i supplementari i coach possono accordarsi sul metodo per designare un vincitore se anche i supplementari finiscono in parità (vi consigliamo di concordarlo prima di disputare i supplementari).

SHOOT OUT

Il metodo da noi suggerito è quello degli shoot out (che volendo potrebbero anche sostituire i supplementari, ma ciò andrebbe deciso prima della partita). Si tira un d6 per vedere chi sceglie per primo il giocatore che disputerà gli Shoot Out (al meglio di un TD), ognuno dei due allenatori sceglie un giocatore tra quelli disponibili (è vietato l'uso di Star Player e di armi segrete, giocatori con la skill "no hands", infortunati, espulsi, ko).

Si tira 1D6 a testa per stabilire chi avrà la scelta di calciare o ricevere, si piazza il giocatore a piacere nella propria metà campo e si effettua il kick off come da regole normali senza tirare sulla kick off table (eventuali giocatori con la skill kick-off return possono usarlo). Il primo che segna o che elimina il giocatore avversario dal campo di gioco (KO, infortuni, espulsioni.) vince la partita. Gli SHOOT OUT (dopo i tempi supplementari) sono obbligatori solo per la finale e in ogni caso valgono per esperienza ed eventuali infortuni.

IL TROFEO:

La squadra vincitrice del Miraglianobowl oltre a poter tenere la coppa sul proprio caminetto per tutta la durata dell'edizione successiva, avrà un premio di 150.000 monete d'oro e la seconda di 80.000 oltre agli incassi della finale (incasso normale +150.000 o + 80.000 per il secondo); il terzo classificato avrà +50.000. Ricordiamo che per le Semifinali valgono le regole dei doppi incassi come da LRB5.0.

PREMI AGGIUNTIVI

Alla fine di una edizione di MiraglianoBowl verranno attribuiti i seguenti premi (ai giocatori non ai coach):

- Miglior Marcatore
- Miglior Picchiatore
- Miglior Lanciatore
- Miglior Intercettatore

A fine lega i migliori di queste 4 categorie avranno la skill **PRO** permanentemente. Per avere diritto

al premio non dovranno esserci pari merito nelle rispettive categorie.

I sei saggi: Griff, Tundra, Hecto, Bareuf, Sauron, Drazhar

Per informazioni:

<http://www.gennerino.it/miragliano/>

kage@fastwebnet.it

tundra_440@yahoo.it

georgebareuf@yahoo.com

mattiaschivo@hotmail.com

plasma_hecto@yahoo.it