



INTRODUZIONE

Innanzitutto, per chi non ci conoscesse, cos'è Miragliano BloodBowl? È un gruppo di appassionati del gioco da tavolo creato da Jervis Johnson che ha deciso di radunarsi, sul web e soprattutto dal vivo, sotto la sapiente e qualche volta "dispotica" guida di Sir Hecto e Mastro Kage. È grazie a loro se la nostra realtà ha avuto modo di crescere ed affermarsi, fin dal lontano 2004 quando il primo gruppo di giocatori milanesi decise di creare quella che oggi possiamo con un pizzico di orgoglio considerare la più importante e longeva lega di bloodbowl di Milano. Nel corso di questi anni sono centinaia i giocatori che hanno partecipato consentendo alla lega di espandersi oltre i confini cittadini, da Monza a Pavia, da Busto Arsizio a Treviglio, sono diverse le realtà che prima di essere autonome si sono formate e sono cresciute insieme a noi. Quindi se siete anche voi amanti di questo splendido gioco da tavolo entrate in Miragliano Bloodbowl, è il posto che fa per voi.

LA LEGA - Cadenza speciale per 30° Edizione

Ogni anno a Miragliano si organizzano solitamente due stagioni della lega con queste cadenze:

- **PRIMAVERA/ESTATE** inizia tra la fine di febbraio e le prime settimane di marzo per concludersi a luglio.
- **AUTUNNO/INVERNO** inizia tra la fine di settembre e le prime settimane di ottobre per concludersi a gennaio.

In occasione della 30° Edizione si effettuerà un singolo campionato che partirà a fine Ottobre 2019 per concludersi entro giugno 2020. Rimandiamo al documento dedicato per la descrizione della formula adottata.

ISCRIZIONI

Le iscrizioni aprono normalmente a GENNAIO per la lega primaverile e a LUGLIO per quella autunnale, se foste interessati a partecipare sono questi i periodi migliori per consultare il forum della lega.

I requisiti per potersi iscrivere e partecipare alla lega sono i seguenti:

- Registrazione al forum
- Possibilità di accesso a internet
- Reperibilità telefonica
- Disponibilità a disputare tutte le partite in calendario

Le modalità di iscrizione, le tempistiche e i dati da fornire verranno comunicati sul forum di volta in volta e via mail direttamente ai singoli partecipanti. Ai fini del buon funzionamento della lega vi verranno richiesti dati passibili di sensibilità come quelli anagrafici, il vostro numero di telefono e un recapito mail, il tutto verrà trattato dai responsabili in modo da garantire la vostra privacy.



REGOLAMENTO

1) MODALITÀ DI GIOCO E SCADENZE:

- 1.1 I turni hanno una durata di 2 settimane, i primi due giorni (che saranno sempre lunedì e martedì) dedicati al mercato (ved. Cap. 2). Le date di inizio e fine turno saranno sempre pubblicate nella homepage del sito della lega.
- 1.2 I giocatori dovranno obbligatoriamente organizzare il proprio match in uno dei 12 giorni a disposizione. In caso di seri problemi organizzativi potranno essere usati anche i giorni dedicati al mercato. In questo caso il Team Value dovrà essere ricalcolato manualmente dai due coach.
- 1.3 La scadenza del turno salvo diversa comunicazione da parte della direzione della lega non sarà prorogabile, le partite non disputate verranno trattate come descritto in seguito.
- 1.4 La lega non dispone di una sede e pertanto non sarà obbligatorio organizzare le proprie partite in un luogo in particolare.
- 1.5 I coach che per un qualsiasi problema non dovessero riuscire a disputare la propria partita nei tempi prestabiliti possono chiedere di essere sostituiti con le seguenti limitazioni:
 - 1.5.1 Il coach che sostituisce non dovrà appartenere allo stesso girone di quello che viene sostituito.
 - 1.5.2 Il coach che sostituisce, pur appartenendo ad un altro girone, non dovrà essere un potenziale avversario nel turno immediatamente successivo (playoff/playout) di nessuno dei coach della partita oggetto della sostituzione.
 - 1.5.3 La sostituzione non potrà essere rifiutata dal coach avversario se comunicata per tempo da chi la richiede ed effettuata nei giorni, luoghi e orari da lui proposti.
 - 1.5.4 I commissari potranno se lo riterranno opportuno rifiutare la richiesta di sostituzione.
- 1.6 Nel caso che una partita non venga disputata nei tempi e nei modi previsti saranno i commissari a loro insindacabile giudizio a deciderne l'esito.

2) MERCATO E GESTIONE TEAM:

- 2.1 Il lunedì e martedì della prima settimana di ogni gara sono dedicati alla fase di "Mercato" per poter provvedere agli acquisti scegliere i nuovi skill, licenziare giocatori ecc ... le date e gli orari di apertura del mercato saranno sempre comunicati nella homepage del sito della lega.
- 2.2 Durante i giorni adibiti al mercato, quindi fino alla chiusura dello stesso, i valori delle squadre non saranno aggiornati, se decideste di giocare durante uno di questi giorni dovrete ricordarvi di ricalcolare il TV della vostra squadra manualmente in base alle variazioni effettuate (acquisti, licenziamenti etc.).
- 2.3 Tutti i team iscritti alla stagione corrente sono abilitati ad effettuare modifiche in fase di mercato salvo le limitazioni comunicate in modo esplicito dalla direzione della lega.
- 2.4 I giocatori sono responsabili del controllo dei dati relativi al roster della propria squadra, sia in fase di inserimento iniziale che durante tutto lo svolgimento della lega.



- 2.5 Il roster valido per disputare le singole partite sarà unicamente quello pubblicato sul sito della lega e non saranno consentite modifiche se non esplicitamente autorizzate dalla direzione.
- 2.6 Al termine di ogni incontro è obbligatorio l'inserimento del report della partita, la correttezza dei dati riportati nel suddetto è responsabilità di entrambi i coach titolari delle squadre che hanno disputato l'incontro.
- 2.7 I report andranno inseriti, pena nullità, entro la scadenza del turno di gioco.
- 2.8 I report potranno sempre essere modificati fino al termine del turno di gioco, ma una volta passata la scadenza dei termini di consegna si daranno per acquisiti e tutto quanto non espressamente indicato in essi non potrà essere utilizzato e/o reclamato dai giocatori.
- 2.9 I giocatori sono comunque responsabili della correttezza dei dati contenuti nel report anche se inserito da terzi.
- 2.10 I giocatori che riscontrino problemi o difformità nel proprio roster dovranno comunicarlo tempestivamente alla direzione.
- 2.11 E' fatto obbligo ai coach di attribuire le skill ai giocatori che hanno raggiunti i punti esperienza necessari. I Commissari potranno riservarsi di scegliere eventuali penalità da comminare al giocatore e/o coach sorpresi in questa disdicevole pratica.
- 2.12 Si ricorda che il tiro "eventi spiacevoli" va tirato prima della partita (in quanto deve essere fatto dopo il mercato)

3) MANUALI

- 3.1 La lega di Miragliano adotta il Blood Bowl 2016 Rules Pack normalmente abbreviato in BB 2016 integrato dai due supplementi Death Zone 1 e 2 (skill Piling On come da death Zone 2).
- 3.2 In aggiunta alle squadre presenti all'interno dei regolamenti sopracitati è consentito l'utilizzo delle seguenti razze: Slaan, Bretonnian e Khorne.

4) HOUSE RULE

- 4.1 **Creazione nuovo team** - Per la creazione di nuovi team si avranno a disposizione un tesoro di 1.100.000 monete d'oro (normalmente abbreviato in 1.100 MO).
- 4.2 **Regole opzionali Death Zone 2** - Le seguenti regole **non sono adottate**:
 - **Rostering a Star Player** (pag. 28) / **Sponsorship Deals** (pag. 29-31)
 - **Stadiums**, da **Becoming residents** a **Selling Up** (da pag. 36 a 37)
- 4.3 **Carte** - L'utilizzo delle carte è ammesso solo se entrambi i coach hanno indicato (\$) accanto al nome team) che vogliono utilizzarle in fase di creazione del proprio team.
- 4.4 **Star Players** - L'utilizzo è ammesso con alcune limitazioni:
 - 4.4.1 L'acquisto di star player è consentito solo alle squadre con TV più basso utilizzando la differenza di valore a disposizione per l'acquisto dei suddetti come inducement.
 - 4.4.2 Non potranno essere spostati soldi dalla cassa al borsellino (petty cash) per l'acquisto di star player.
 - 4.4.3 A partire dalle semifinali dei play off potranno acquistare star player solo le squadre con un valore negativo di tv rispetto all'avversario di 200.000 MO o più.
 - 4.4.4 Gli Star Player utilizzabili sono tutti quelli presenti nel vecchio regolamento CRP (Competition Rule Pack) + quelli introdotti nel Death Zone 1 e 2. In caso si riscontrino differenze di stati e/o costi tra due Star Player ripubblicate nel nuovo regolamento varranno i dati pubblicati più recentemente.



- 4.5 **Mago** – L'utilizzo è ammesso con alcune limitazioni:
- 4.5.1 L'acquisto del mago è consentito solo alle squadre con TV più basso utilizzando la differenza di valore a disposizione per l'acquisto dei suddetti come inducement.
- 4.5.2 A partire dalle semifinali dei playoff non è consentito l'acquisto di maghi.
- 4.6 **Fisioteapia Intensiva** - I giocatori che abbiano subito un serious injury nel corso dell'ultima partita della stagione non dovranno saltare la prima partita della stagione successiva, restano validi i malus derivanti dall'infortunio subito.
- 4.7 **Mercato Precampionato** - I team che abbiano già partecipato ad un campionato non potranno fare acquisti nel mercato aperto nel precampionato, questi è riservato alla creazione delle squadre alla prima stagione. Tutte le squadre che vogliano procedere ad acquisti in vista della stagione successiva avranno a disposizione una sessione di mercato al termine della stagione.
- 4.8 **Procedura Illegale** - La procedura illegale potrà essere utilizzata solo con l'accordo di entrambi i Coach.
- 4.9 **Durata turni e timer**
- 6.8.1 La durata di ogni singolo turno è fissata in 4 minuti, in difetto di un esplicito accordo tra le parti non potrà essere usata una durata differente, né in eccesso né in difetto.
- 6.8.2 La durata dei turni potrà essere diversa solo con l'accordo di entrambi i coach.
- 6.8.3 Il tempo andrà cronometrato con uno strumento adeguato, in difetto di questo nessuno dei coach potrà richiedere il rispetto di una predeterminata durata del turno.
- 6.8.4 È consentito l'utilizzo del cronometro anche a partita in corso.
- 6.8.5 È vietato richiedere riduzioni del tempo di gioco a partita in corso in tutti i casi in cui questo comporti un palese e indebito vantaggio per se stessi.
- 6.8.6. I giocatori che partecipino per la prima volta alla lega di Miragliano hanno diritto a richiedere che il tempo minimo di ogni turno venga raddoppiato, potranno quindi avvalersi del timer a 8 minuti.
- 4.10 **Taglie** - Sarà possibile, grazie ad una delle funzionalità presenti nella piattaforma di gestione della squadra, mettere in forma anonima delle taglie sui giocatori avversari. Per poter inserire una taglia bisogna disporre nella propria cassa del denaro necessario a pagarla. Le somme di denaro destinate alle taglie verranno accantonate presso la Banca di Miragliano, quindi non saranno a disposizione del giocatore, finché la taglia non venga riscossa o ritirata.
- 4.11 **Journeyman** – I journeyman come da regolamento possono essere acquisiti gratuitamente da qualsiasi squadra che abbia meno di 11 giocatori. Non vige alcun obbligo di utilizzo anche se questo comporti iniziare una partita con meno di 11 giocatori. Per questioni legate alla meccanica di gestione delle squadre i journeyman dovranno essere prenotati durante la fase di mercato e potranno, nel caso che il giocatore disponga dei fondi necessari, essere acquistati a fine partita come da regolamento. Nel caso in cui, per qualsiasi motivo, non si dovesse procedere alla prenotazione in fase di mercato sarà comunque possibile utilizzare i journeyman aggiungendone il costo al proprio TV, non sarà però possibile acquistarli una volta terminato il match.
- 4.12 **Regole opzionali Death Zone 2 utilizzabili** – Se entrambi i coach saranno d'accordo nell'utilizzarle le seguenti regole possono essere usate:
- **Famous Referees**
 - **(In)Famous Coaching Staff**



5) MINIATURE

Per giocare si potranno utilizzare miniature di qualsiasi produttore senza distinzioni, non sarà pertanto necessario dotarsi delle miniature ufficiali del gioco, andranno però osservati alcuni adempimenti il cui mancato rispetto potrà comportare la sconfitta a tavolino.

- Su tutte le miniature dovrà essere riportato in maniera ben visibile, sulla miniatura o sulla basetta, il numero corrispondente a quello indicato nel roster.
- Il ruolo di ogni giocatore dovrà essere facilmente riconoscibile dall'avversario, a tal proposito si consiglia di utilizzare, nel caso la forma delle miniature possa dare adito a dubbi, uno schema prestabilito di colori delle basette.
- 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. Nel caso un coach usi una squadra "ufficiale GW" parzialmente dipinta dovrà comunque riportare la colorazione necessaria ad individuare le posizioni dei giocatori.
- Lo schema di colori ufficiale della lega è il seguente:

Rosso - Blitzer

Bianco - Thrower

Giallo - Catcher

Blu - StarPlayer

Verde - Big Guy

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

Esempi di colorazioni da adottare in squadre con ruoli particolari:

- **Skaven:** storm vermin rosso, gutter runner giallo, thrower bianco, ratogre verde e linerat senza colore.
- **Non Morti:** Mummie verde, wight rosso, ghoul giallo, zombi senza colore e scheletri viola.

6) IL CAMPIONATO

- **REGULAR SEASON**

Questa fase della stagione si compone di uno o più gironi "all'italiana" in cui tutte le squadre che li compongono si affrontano per determinare quelle che passeranno alla fase successiva.

La classifica verrà determinata in base al seguente schema di punteggi:

Vittoria 3 Punti

Pareggio 1 Punto

Sconfitta 0 Punti.

Nel caso che due o più squadre ottengano lo stesso numero di punti si procederà considerando i seguenti fattori:

- 1) Scontro diretto (se possibile)*
- 2) Differenza TD (td segnati - td subiti) applicando alla stessa un modificatore di +2 se la differenza CAS (cas fatte - cas subite) è >0 oppure -2 se la differenza CAS è <0.
- 3) Maggior numero di TD realizzati
- 4) Maggior numero di CAS inflitte
- 5) Minor numero di TD subiti
- 6) Minor numero di CAS subite
- 7) Sorteggio



*Nel caso in cui fossero più di due le squadre a pari merito si procederà al calcolo della classifica avulsa, ai fini di determinazione della stessa verranno presi in considerazione gli stessi parametri con questa unica differenza: per ogni singolo parametro non verrà utilizzato il valore generale ma quello relativo ai soli scontri diretti con le squadre avversarie oggetto della classifica avulsa.

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.

- **POST SEASON**

PLAY OFF

- I play off sono la fase conclusiva del campionato che porterà all'assegnazione del titolo di campione della lega di Miragliano.
- Le squadre partecipanti a questa fase del campionato si affrontano in una serie di partite ad eliminazione diretta il cui numero potrà variare a seconda di quello delle squadre partecipanti.
- Le modalità di qualificazione e il numero di squadre qualificate ai playoff potranno variare da stagione a stagione, all'inizio di ogni campionato verranno comunicate dalla direzione della lega in modo che siano chiare a tutti i partecipanti, solitamente ciò avverrà attraverso la pubblicazione di comunicati sul forum, attraverso mail e/o qualsiasi altro tipo di mezzo di comunicazione condiviso dalla totalità dei partecipanti.

PLAY OUT

- Le squadre non qualificatesi ai play off verranno inserite nei play out.
- I Play out avranno una formula ad eliminazione diretta del tutto simile a quella usata nei play off e la classifica finale determinata dagli stessi darà diritto a premi e/o penalità la cui entità potrà variare da stagione a stagione, all'inizio di ogni campionato verranno comunicate dalla direzione della lega in modo che siano chiare a tutti i partecipanti, solitamente ciò avverrà attraverso la pubblicazione di comunicati sul forum, attraverso mail e/o qualsiasi altro tipo di mezzo di comunicazione condiviso dalla totalità dei partecipanti.

Regole comuni a tutte le fasi della post season

- Le partite di Playoff non possono risolversi in un pareggio.
- Le partite il cui punteggio al termine dei tempi regolamentari sia di parità dovranno proseguire nei tempi supplementari come da regolamento ufficiale.
- Nel caso che il risultato di parità permanga anche al termine dei tempi supplementari i coach possono accordarsi sul metodo per designare un vincitore (vi consigliamo di concordare la cosa ad inizio partita).

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.

PENALITA'

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

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...).

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 100.000 monete d'oro e la seconda di 60.000 oltre agli incassi della finale (incasso normale +100.000 o + 60.000 per il secondo), per il terzo classificato c'è un premio di 30.000 monete oltre al normale incasso.

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 un premio aggiuntivo di 20.000 monete, da assegnarsi nell'incasso dell'ultima partita.

Per avere diritto al premio non dovranno esserci pari merito nelle rispettive categorie.

In caso due o più giocatori della stessa squadra vincano un premio, il tetto massimo del premio è di 30.000 monete

Inoltre, al termine della stagione viene assegnato un bonus di 40.000 monete a chi avrà disputato (senza concessioni o tavolini) tutti i match di regular season.

Un ulteriore premio di 30.000 monete sarà destinato a chi giocherà tutte le partite di Play off/Play out.

I commissari potranno (a loro insindacabile giudizio) assegnare multe da 10.000 fino a 20.000 M.O. per chi non gioca e non cerca di trovare un sostituto. Queste saranno pubblicate sul forum. La direzione si riserva multe aggiuntive in caso di reiterazione.