

Husregler SBBL Season 2

Grundlæggende spiller vi efter *Living Rulebook 5* (LRB5), som kan findes flere steder på nettet (f.eks. <http://www.bloodbowlonline.com/LivingRulebook5.pdf>).

LRB5 gælder i alle tilfælde undtagen hvor de er modificeret i dette dokument.

Struktur

Vi spiller i ligaform, hvor alle hold først spiller én kamp mod alle øvrige hold og derpå afsluttes ligaen med play-off kampe. Vi spiller gennem hele sæsonen på neutral bane uden ude- og hjemmebaneregler.

Efter alle kampene skal de 4 øverst placerede hold møde hinanden i 2 semifinaler og derefter en finale. Hvem der skal møde hvem, afgøres af en lodtrækning af LC ved den regulære sæsons afslutning.

De øvrige hold spiller om sidste-pladserne, hvor nummer 5 og 6 mødes om 5. pladsen, nummer 7 og 8 mødes om kampen om 7. pladsen osv.

Efter semifinalerne mødes vinderne i finalen og de to semifinale-tabere spiller om 3. pladsen.

Bemærk at man ikke kan leje Star Players og Mercenaries i play-offs (LRB5 s. 30) – heller ikke i kampene om sidstepladsene.

Turneringen, tidsfrister for afvikling af kampe og alle hold ligger på <http://bloodbowl.suneradich.dk/> og alle kampe og hold skal meldes ind og opdateres på denne side.

League Commissioner (LC) for SBBL Season 2 er Simon.

Præmier

Vi spiller Chaos Cup (LRB5, s. 32) + sponsorgave.

Vinderen får:

- "D3 random players may immediately take any Mutation skill, Hypnotic Gaze, Stab, or Regeneration in addition to any skills they already possess."
- 100.000 GP til holdets pengekasse fra Bloodweiser.

Desuden er der:

Når man spiller i semifinaler eller finaler giver det 2 x winnings til hvert hold, der spiller her og gaten til kampene er også fordoblet for hvert hold.

Hvilke hold må stille op?

Alle må stille med 1 hold. Holdet kan være nyt eller gammelt, dvs. som også er brugt i en tidligere turnering. Vi spiller med de racer der står i LRB5. Der tillades lige så mange hold af samme race i turneringen, som der tilmeldes (ingen begrænsning).

Turneringens deltagere

Navn	Hold	E-mail	Tlf.
Anders	Mirkwood Warbears	anders.boggild@gmail.com	26148856
Jeppe	Deep Mining Co.	jeppekildsig@hotmail.com	36721813
Jesper	Deathsquad #7	jever13@gmail.com	31212277
Lau	Soldiers of the Green Turf	lct@niph.dk	61701222
Mikael	Descendants of Bran Castle	herboen@hotmail.com	22337983
Nicolai	Nillers Angels	nicolaimariegaard@hotmail.com	31464626
Simon (LC)	Drunken Monks	simonleif@gmail.com	53200253
Sune	New Amager Nutters	sykokaj@gmail.com	27118251
Tobias	Wildrock Skullcrushers	tobias@boggild.com	20637324
Tue	The High Towers	tue.g.christensen@gmail.com	31526132

Inden kampen starter

Hvor og hvornår skal kampen spilles?

Det er op til trænerne selv at arrangere deres kampe inden fristens udløb og de bestemmer selv mødested og tidspunkt. Dog kan man ikke kræve at en kamp skal spilles uden for København. Dette betyder, at fx folk, der bor i Roskilde bliver nødt til at acceptere, at kampen ikke nødvendigvis bliver spillet på deres hjemmebane. Det er dog stadig tilladt at gennemføre kampen uden for København.

Kampe der ikke bliver spillet

Begge trænere skal gøre deres ypperste for at få spillet deres kampe inden for tidsfristerne. Der kan selvfølgelig opstå situationer hvor det bare ikke kan nås – i det tilfælde skal jeg orienteres om den prekære situation med en klar angivelse af hvornår kampen vil blive meldt ind til mig.

Hvis jeg alligevel ikke har hørt noget fra trænerne, når tidsfristen er overskredet, så bestemmer jeg, hvad der skal ske med holdene og resultatet (og det er ikke altid det samme udfald fra gang til gang).

Ude- og hjemmebanefordel

Der er ingen ude- eller hjemmebane fordele.

Inducements

Vi spiller med Inducements-reglerne, som de er beskrevet i LRB5 uden ekstra winnings.

Vi spiller med Special Play Cards (SPC) som i metode 1 – ganske som vi plejer (LRB5 s. 34). Dvs. man kan købe op til 5 SPC til en kamp ligesom andre inducements.

SPC-shoppen har aldrig haft så stor en succes som i SBBL Season 1. Derfor fortsætter udsalget i Season 2.

SPC købes derfor stadig til følgende priser – men stadig max. 5 kort til hver kamp pr. hold.

50.000 GP => **30.000 GP**

100.000 GP => **60.000 GP**

200.000 GP => **120.000 GP**

400.000 GP => **240.000 GP**

Forkert opstilling

- Mangler der en spiller ved Line of Scrimmage (LoS), så vælger modstanderen en spiller på banen og placerer den hvor han vil ved LoS.
- Er der en spiller for meget i Wide Zones, vælger modstanderen en af disse og placerer i reserve boksen.
- Hvis der er sat 12 spillere op på banen, fjernes to tilfældige spillere fra banen. Er der sat 13 spillere op fjernes 3 tilfældige spillere osv.

Conceding

Conceding-reglerne ikke kan bruges, når en kamp først er gået i gang, undtaget i meget alvorlige familiære eller helbredsmæssige situationer. Se i øvrigt LRB5 s. 15 + 29.

Når kampen er i gang

Afstandsmåler til passes

Regular Throwing Ranges

13	B	B													
12	B	B	B	B	B										
11	B	B	B	B	B	B	B								
10	L	L	L	B	B	B	B	B	B						
9	L	L	L	L	L	B	B	B	B	B					
8	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B	B				
7	L	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B				
6	S	S	S	S	L	L	L	L	L	B	B	B			
5	S	S	S	S	S	L	L	L	L	L	B	B	B		
4	S	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B		
3	Q	Q	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B	
2	Q	Q	Q	S	S	S	S	L	L	L	L	L	B	B	
1	Q	Q	Q	Q	S	S	S	L	L	L	L	L	B	B	B
0	T	Q	Q	Q	S	S	S	L	L	L	L	L	B	B	B
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	

T	Thrower's Square	L	Long Pass Range
Q	Quick Pass Range	B	Long Bomb Pass Range
S	Short Pass Range		

Quick Snap på Kick-off table

Reglerne for quick snap siger at man godt må gå ind på modstanderens banehalvdel, hvilket må betyde at reglerne om tre spillere i LoS og max. 2 spillere i hver wide zone ikke gælder ved quick snap.

Fouls

Spilleren, der fouler får +0, men alle der assister giver +1 til foul. De normale assist-regler er også gældende ved et foul (se LRB5 s. 23). Dvs. spillere, der står i andres tackle zones kan ikke assiste til eller forsvare en foul, medmindre de har Guard.

Den foulende spiller bliver udvist, hvis der slås 2 ens ved armour og/eller injury-slaget (normale regler i LRB5 s. 23).

Hand off

Hand off er en action og den udføres som i LRB5 side 20.

Throw-ins

Throw-ins kan ikke interceptes (reglerne side 13); heller ikke når man har Very Long Legs (da der ikke står noget om interceptions af throw-ins under den skill – se LRB5 s. 48).

Blitz og pass

Det står eksplicit i reglerne at den samme spiller ikke kan lave pass og blitz i samme tur (side 7 venstre spalte nederst). En spiller kan godt have bolden mens han blitzer eller blocker.

Pass og Throw Team-mate

Throw Team-mate er også et pass (og derfor også en action), og holdet kan derfor ikke både lave et pass med bolden og en spiller i samme tur. Til gengæld kan Throw Team-mate bruges med Accurate, Pass og Strong Arm, som når man kaster med bolden.

Hjælp til at rejse spillere med MV2

Spillere der står ved siden af en spiller med MV2 *kan ikke* hjælpe med at rejse spilleren, dvs. der skal slås 4+ for at det lykkes (se LRB5 s. 11).

Hvis man blocker/blitzer en spiller ud over sidelinjen

Hvis blocket lykkes og modspilleren falder skal man først slå armour roll og eventuelt injury slag som normalt, ved et block der lykkes. Hvis det resulterer i en casualty skal spilleren naturligvis krediteres for det. Derefter slår man direkte injury slag for tilskuerne (LRB5 s. 10), dvs. man godt kan ende med at slå to injuryslag på samme spiller. Begge resultater gælder, men man vil maksimalt få 1 Miss Next Game.

4-minutters reglen

Hvis blot en af de to spillere ønsker det, så skal der spilles med 4-minutters reglen, dvs. hver turn maksimalt må vare 4 minutter. Det er ham, der ønsker 4-minutters reglen der skal sørge for passende ur.

Desuden gælder at 4-minutters reglen kan indføres lige når man vil, dvs. den kan også indføres undervejs i en kamp.

Så snart tiden er gået, kan modstanderen sige STOP (eller noget andet relevant) og så stopper alt spil med det samme.

Dog er der visse undtagelser, hvor det er nødvendigt, at gøre noget færdigt.

Følgende ting skal man hurtigt gøre færdig lige efter uret er stoppet, det er ikke tilladt at bruge re-rolls eller Pro i denne ekstra tid:

- Udføre hele resultatet af block-terningerne, hvis de først er blevet kastet (inkl. evt efterfølgende armour- og injury-roll og tilskuere).
- Fuldende et pass, hvis det første terningkast er kastet. Dvs. hvis blot der er slået en terning for interception eller pass skal resten af terningkastene udføres indtil bolden er standset også, hvis det er et fumble.

Efter kampen

Hvor mange Star player points får en spiller?

SPP	Successful action
0,5	Holdet spiller en kamp. (Det er altså ikke påkrævet, at spilleren er på banen under kampen.)
1	Et succesfuldt pass. LRB5 s. 26: "A player who makes an <i>accurate</i> pass that is caught by the <i>intended</i> receiver from his own team when the ball comes to rest earns 1 Star Player point. This is called a completion."
2	Interception
2	Casualty forårsaget af block eller modstanderen falder i et dodge (LRB s. 26)
3	Touchdown
5	MVP – LRB5 s. 26

Hvis en modspiller dodger væk og falder og det ender med en casualty, så skal spilleren man dodger væk fra krediteres for en casualty. Hvis en spiller dodger væk fra flere modstandere, skal trænerne i fællesskab blive enige om, hvem af spillerne der skal krediteres. Kan de ikke blive enige vælges en af spillerne tilfældigt.

Hvornår stiger man?

★ STAR PLAYER POINTS TABLE ★		
Per Passing Completion	1 SPP	
Per Casualty	2 SPPs	
Per Interception	2 SPPs	
Per Touchdown	3 SPPs	
Per Most Valuable Player award	5 SPPs	
SPPs	Title	Star Player Rolls
0-5	Rookie	None
6-15	Experienced	One
16-30	Veteran	Two
31-50	Emerging Star	Three
51-75	Star	Four
76-175	Super Star	Five
176+	Legend	Six

LRB5 s. 26

Gå op og ned i stats

Når en spiller går op eller ned i MV, ST, AG og AV falder spillerens værdi på følgende måde:

Hvilken stat der ændres	Hvis stat stiger (+1)	Hvis stat falder (-1)
MA	+30k	-15k
ST	+50k	-25k
AG	+40k	-20k
AV	+30k	-15k

Spiralling expenses

Som det står i reglerne (LRB5 s. 29) skal man betale af treasury, dvs. når man efter kampen har tjent penge og ført penge tilbage til treasury skal man betale spiralling expenses fra treasury, dvs. man kan godt miste penge på en kamp, men holdets treasury kan aldrig komme under 0.

Grænserne for spiralling expenses rykkes dog til følgende:

Team value	Expenses
< 2.000.000	0 GP
2.000.001+	10.000 GP
2.250.001 +	20.000 GP
2.500.001+	30.000 GP
2.750.001+	40.000 GP
3.000.001+	50.000 GP

Assistant coaches

Man kan efter enhver kamp gratis retire en eller flere spillere og omdanne dem til en assistant coach hver. Da bloodbowl-softwaret ikke kan gøre dette skal man rent praktisk kontakte en admin (Sune eller Simon), der vil gøre det. Du skal bare oplyse hvilken spiller der skal retires og så klarer Sune eller jeg det.

Låne penge

Man må gerne låne penge af et andet hold i en kamp. Det koster dog renter minimum 10.000 GP og gerne mere. Det er udlåneren, der bestemmer hvad det koster.

Pengene skal betales tilbage efter den efterfølgende kamp. Hvis man ikke har penge nok her skal alle de winnings man har fået i den efterfølgende kamp betales til udlåneren og resten skal betales efter den næste kamp (og så fremdeles).

Man kan låne penge på alle tidspunkter mellem to kampe dog ikke under selve kampen.

Køb af Fan factor efter sæsonstart

Er man brændt inde med mange penge, som man ikke lige kan bruge til noget, kan man bruge dem på velgørende formål uden for Blood Bowl spillet (find selv på et). For hver 100.000 GP man bruger bliver tilskuere så glade, at man får en stigning i Fan Factor på +1. Køb af Fan Factor kan ske enten lige før eller lige efter en kamp.

Skill-præciseringer

Skill-brug er valgfri (LRB s. 23) for alle skills og man kan derfor selv vælge om man vil bruge en skill i en given situation. Undtaget er *Extraordinary* skills, som man ikke kan undlade at bruge, medmindre det udtrykkeligt står i den enkelte Extraordinary skill-beskrivelse (LRB5 s. 43-48).

Endelig gælder at et slag kun kan re-rolles 1 gang (LRB5 side 14).

Blood Lust

Det er muligt at score for en vampyr, der er under en blodsrus. Hvis vampyren bruger sit move til at løbe ned i endzone med bolden i hånden og bider en thrall, der står ved siden af ham, og vampyren efterfølgende stadig står med bolden i hånden i endzone, så er der scoring i egen tur.

Catch

Catch er *ikke* en action, hvilket betyder at når en spiller griber en bold skal spilleren ikke nødvendigvis tage sin tur.

Dirty Player

LRB5 siger at man ikke får +1 til armor slaget ved foul, men at alle der assister giver +1. Det betyder at en spiller med Dirty Player enten får +1 til armour slaget ELLER +1 til injury slaget.

Dirty Player og Mighty Blow

Da Dirty Player kun virker ved et foul (side 44) og Mighty Blow kun virker ved et block (side 46) kan de to skills naturligvis ikke lægges sammen ved et armour eller injury slag.

Foul appearance

Foul appearance virker også når spilleren ligger ned.

Hypnotic Gaze

I LRB5 er hypnotic gaze faktisk præciseret meget fint, nemlig at en spiller må bruge hypnotic gaze som det sidste i sit move. Det betyder, at man godt kan blitze og så slutte af med sit gaze. Angående pass (side 12) og hand-off (side 20), så står der at man ikke må move bagefter de actions, så derfor kan man altså heller ikke gaze efter disse actions. Man må dog gerne gaze INDEN et pass eller hand-off, hvis gazet laves fra det felt man pass'er eller hand-off'er fra.

Pro

Ligesom med team rerolls (side 14), så må Pro ikke bruges til at re-roll armor og injury slag (side 46).

Strip ball og Stand firm

Hvis en spiller med Strip ball skubber en spiller med Stand firm (men ikke Sure hands) et felt tilbage ved et block eller blitz, så vil spilleren blive stående, men bolden vil scatter et felt fra spilleren (hvis Stand firm spilleren vælger at bruge sin skill).

Throw Team-mate

Se under *Pass og Throw Team-mate* i afsnittet "Når kampen er i gang" på side 6.

Take Root

SPM: Så længe mit træ står op, så er der ikke meget tvivl. Jeg slår et take root slag hver gang jeg vil flytte træet eller lave en action. Hvis den slår rødder må jeg ikke flytte det før næste drive eller det bliver lagt ned.

Hvis træet ligger ned er jeg meget mere i tvivl:

Skal jeg slå "take root" når jeg forsøger at rejse træet op? Hvis ja, hvad sker der så hvis det slår rødder?

Jeg kan umiddelbart se følgende muligheder:

1. Take root skal ikke slås når træet ligger ned
2. Slaget skal slås og hvis det fejler må træet ikke forsøge at rejse sig op i denne tur, men da træet ligger ned har det ikke slået rødder.
3. Slaget skal slås og hvis det fejler må træet fortsat gerne forsøge at rejse sig op i denne og fremtidige turer, men det har slået rødder og må ikke flytte sig væk fra feltet
4. Slaget skal slås og hvis det fejler må træet ikke forsøge at rejse sig op i denne tur. Træet har dog slået rødder og der slås ikke take root før træet har rejst sig og bliver væltet igen (eller drivet slutter).
5. Slaget skal slås og hvis det fejler må træet ikke forsøge at rejse sig op i resten af drivet.

SVAR: Du skal slå for Take Root - også hvis træet ligger ned.

Hvis du vil tage en move action med dit liggende træ, sker flg:

1. Slå for Take Root (2+)
2. Slå for at rejse sig op (4+)
3. Slå herefter op til 2 go for it.

Hvis trin 1 ikke lykkes og træet dermed slår rod, så sker der det, at træet har taget rod og ikke kan flytte sig ud af feltet, selvom det efterfølgende skulle lykkes at slå 4+ og rejse sig op. Dvs. uanset udfaldet i trin 1, skal du stadig gå til trin 2 og forsøge at rejse træet op. Du må bare ikke flytte træet væk fra det felt han rejser sig op i. Lykkes det at rejse ham op, skal han blive stående i feltet og du må ikke bruge go for it.

Hvis du vil blitz mens træet ligger ned må du gerne det. Hvis træet rejser sig op har du 2 go for it at bruge til blitzet. Gør følgende:

0. Erklær at dit træ tager en blitz action.

1. Slå for Take Root (2+)

2. Slå for at rejse sig op (4+)

3. Slå for go for it 1 gang hvis modstanderen står i feltet op ad træet, slå go for it 2 gange hvis du først skal gå 1 felt hen til modstanderen for at blocke.

4. Udregn tackle zones og kast blockterninger osv.

Hvis trin 1 ikke lykkes skal du stadig slå for at rejse træet op (trin 2), men dit blitz er spildt idet træet ikke kan blocke nogen spillere, når han står op, da han ikke må go for it med Take Root (s. 48 LRB 5).

Der står til sidst under Take Root skill: "...if a player fails his Take Root roll as part of a Blitz Action he may not block that turn (he can still roll to stand up if he is Prone)".

Jeg læser det, som at han ikke må blocke, netop fordi han har slået rod, og derfor gælder sætningen også, hvis man udskifter ordene 'Blitz' og 'block' med 'Move' begge steder. Derfor er det din mulighed nummer 3 som er den korrekte.

Angående regeltvister

Hvis der aftales noget i en kamp mellem to spillere, som man ikke kan finde svar på i reglerne, så gælder denne regel naturligvis ikke i andre kampe. Det er kun regler meldt ud skriftligt fra LC, der gælder generelt (se eventuelt LRB5 s. 24 for forklaring af denne regelpraksis). LC afgør suverænt alle tvivlsspørgsmål (kan kontaktes på tlf. 53 20 02 53). Hvis LC selv skulle være involveret i et tvivlsspørgsmål afgør Lau sagen. Hvis både LC og Lau indgår i tvivlsspørgsmålet, så afgør Tobias problemet.