

# Simons BB-liga

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

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

## Struktur og generelle regler

Vi spiller i ligaform, hvor alle hold først spiller en 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 5-8 pladserne, hvor nummer 5 og 6 mødes om 5. pladsen, nummer 7 og 8 mødes om kampen om 7. pladsen.

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

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

## Præmier

Vi spiller om The Spike! Magazine Trophy (LRB5, s. 32) + sponsorgaver.

Vinderen får:

+2 til gate roll så længe holdet bevarer trofæet (dvs. Indtil vi spiller om det igen)

100.000 GP til holdets pengekasse

Hæder og ære

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.

Der uddeles også en pris for Spike! Magazine Player of the Year efter finalen. Prisen går til den spiller, som flest coaches mener, har fortjent det.

Procedure: De deltagende hold nominerer hver op til 3 spillere fra eget eller andres hold, som har været med i denne sæson, og herefter laver LC en afstemning, hvor man ikke kan stemme på sin egen spiller. Den spiller, der får flest stemmer vinder. Ved lighed bestemmer LC. Præmien er en umådelig popularitet blandt alle tilskuere, der resulterer i skillen Fan Favourite samt en Spike! Magazine hjelm, der giver spilleren skillen Horns.

### Turneringens deltagere

Turneringens maksimale størrelse er 12 spillere, men lad os nu se hvor mange der tilmelder sig.

Pt. er følgende tilmeldt:

Navn	Hold	E-mail	Tlf.
------	------	--------	------

Jepp HYPERSLINK "mailto:jeppkildsig@hotmail.com"

[jeppkildsig@hotmail.com](mailto:jeppkildsig@hotmail.com)

36721813

Jesper HYPERSLINK "mailto:jever13@gmail.com" [jever13@gmail.com](mailto:jever13@gmail.com)

31212277

Lau HYPERSLINK "mailto:lct@niph.dk" [lct@niph.dk](mailto:lct@niph.dk)

61701222

Mikael HYPERSLINK "mailto:herboen@hotmail.com" [herboen@hotmail.com](mailto:herboen@hotmail.com)

22337983

Simon (LC) HYPERSLINK "mailto:simonleif@gmail.com" [simonleif@gmail.com](mailto:simonleif@gmail.com)

53200253

Sune HYPERSLINK "mailto:sykokaj@gmail.com" [sykokaj@gmail.com](mailto:sykokaj@gmail.com)

27118251

Tue HYPERSLINK "mailto:tue.g.christensen@gmail.com"

[tue.g.christensen@gmail.com](mailto:tue.g.christensen@gmail.com)

25531579

### **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).

### **Antal points**

Man får følgende points for kampene:

Vunden kamp	15
Uafgjort kamp	10
Tabt kamp	5
For hver touchdown du scorer	1
Antal touchdowns scoret mod dig	-1

Ved pointlighed gælder at man først ser på interne kampe (antal point og derefter målforskel), derefter flest touchdowns, derefter flest casualties og endelig simpel lodtrækning.

### **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.

### **Ude- og hjemmebanefordel**

Der er ingen ude- eller hjemmebane fordele.

## **Stadionregler**

Man spiller på stadion ejet af Colleges of Magic eller de byer, hvori der spilles (LRB5 s. 24). Man kan ikke eje sit eget stadion og der er derfor ingen særlige stadionregler.

## **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:

<b>Team value</b>	<b>Expenses</b>
< 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

## **Handing off the ball**

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

## **Inducements**

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

Bemærk at man ikke kan leje Star Players og Mercenaries i play-offs.

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 dog haft en noget slunken kasse de seneste sæsoner, så de har udsalg hele denne sæson, inkl. play-offs.

**Alle SPC kan nu købes med en rabat på 40%!!!**

De nye udsalgspriser er derfor:

50.000 GP => **30.000 GP**

100.000 GP => **60.000 GP**

200.000 GP => **120.000 GP**

400.000 GP => **240.000 GP**

## Afstandsmål til passes

### BLOOD BOWL PASSING RANGE TEMPLATE

**0123456789101112131QQQSSSSLLLBBB2QQQSSSSLLLLBBB3QQSSSS  
LLLLBBB4SSSSSSLLLLBB5SSSSSSLLLBBB6SSSSSSLLLLBBB7SLLLL  
LLLLBB8LLLLLLLBBB9LLLLLLLBBB10LLLLBBBBB11BBBBBBB12BB  
BBBBOUT OF RANGE13BBB**

**Q = Quick pass   S = Short pass   L = Long pass   B = Long bomb**

## 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).

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

## Hvor mange Star player points får man?

<b>SPP</b>	<b>Succesful action</b>
0,5	Holdet spiller en kamp. (Det er altså ikke påkrævet, at spilleren er på banen under kampen.)
1	Ethvert succesfuldt pass
2	Interception
2	Casualty forårsaget af block eller modstanderen falder i et dodge (LRB s. 26)
3	Touchdown
5	MVP – bemærk at vi benytter reglerne side 26 i LRB5 om hvilke spiller der får MVP

Der var enighed om at hvis en spiller dodger væk, 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?

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

### 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 side 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.

### 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 sidelinien

Jeg har mødt forskellige opfattelser af hvad der sker når en spiller blitzer/blocker en spiller ud over sidelinien hvor blocket lykkes (spilleren går ned). I det tilfælde 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 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.

### **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.

### **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 resultatet af block-terningerne, hvis de først er blevet kastet (inkl. armour/injury-roll og tilskuerne).

Fuldende et pass, hvis det første terningkast er kastet. Dvs. hvis blot der er slået for interception eller pass skal resten af terningkastene udføres indtil bolden er standset også, hvis det er et fumble.

### **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.

### **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.

Jeg har hørt at det har været diskuteret hvornår man kan erklære illegal defence ved forkert opstilling. Som ved anden illegal procedure kan det erklæres så snart næste action er i gang, dvs. når spilleren har sagt at han har stillet sine spillere op og den anden spiller enten begynder at stille op eller der slås på Kick Off – table.

### **Conceding**

I LRB5 side 15 står der sådan set at man altid kan give op under en kamp (conceding), dog står der side 29 hvad der yderligere sker ved holdet hvis man giver op. Disse regler kunne måske udnyttes således at en træner bare gav op til banke-hold for at slippe for at få smadret sit hold. Det er godt nok skammeligt hvis en træner nogensinde kunne finde på det!!!! Men alligevel vil jeg gerne præcisere at conceding-reglerne ikke kan bruges når en kamp først er gået i gang UNDTAGEN i meget alvorlige familiære eller helbredsmæssige situationer...

### **Petty cash og team value**

Hvis man overfører penge fra treasury til petty cash mener jeg faktisk reglerne giver meget god mening, da det dyre hold ikke bare kan overrule inducements ved at spare rigtig mange penge op og så brænde dem af i en vigtig kamp.

## **Perfect defence på Kick-off table**

Der har været uenighed om hvordan *Perfect Defence* skal forstås helt præcist. Formuleringen for perfect defence er:

*Perfect Defence:* The kicking team's coach may reorganize his players – in other words he can set them up again into another legal defence. The receiving team must remain in the set-up chosen by their coach.

Det har været fremført at reglerne for hvordan må stiller op (tre spillere ved LoS og maks to i hver wide zone) ikke gælder ved Perfect Defence. Det er ikke korrekt, da man skal følge disse to krav.

## **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 en stigning i Fan Factor på +1. Køb af Fan Factor kan ske enten lige før eller lige efter en kamp.

## **Skills**

Som det første gælder det at skill-brug ikke er mandatory (side 23) og man kan derfor selv vælge om man vil bruge en skill i en given situation.

Bemærk desuden at negative skills (LRB5: extraordinary skills) ikke kan fjernes med dobbeltslag.

Endelig gælder at et slag kun kan slås om en gang f.eks. i tilfælde hvor man har flere skills der kan slå samme slag om (f.eks. Sure Hands og Pro). Det med at man kun må slå et slag om en gang gælder faktisk helt generelt (LRB5 side 14).

## **Catch**

Catch er ikke en action, hvilket betyder at når en spiller griber en bold skal spilleren ikke umiddelbart færdiggøre 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' +1 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 jo så også 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.

## **Pro**

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

## **Regenerate for Khemri, Necromantic, Undead og Vampire hold**

Regenerate kan kun bruges, hvis head coach er aktiv i spillet.

## **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.

## **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 maks to spillere i hver wide zones ikke gælder. Disse krav skal dog være opfyldt ved opstilling, dvs. inden slaget på kick off table.

## **Kan der dømmes touchback når det er det modtagende holds egen skyld at bolden ender på den forkerte ende af banen?**

Man bliver ved med at slå for at gribe, scatter, bounce, etc. indtil bolden er i hånden på en spiller, til den ligger stille på jorden eller til den ryger ud over sidelinien. Her afgøres det om bolden ligger et rigtigt sted, dvs. hvis den ender i hænderne på en spiller, der står på den forkerte halvdel af banen, så er der touchback. Det støttes også af Jervis J side 60 i LRB5.

## **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 side 24 for forklaring for denne regelpraksis (afsnittet hvor ordet LAW står med fed ☺)).

LC afgør suverænt alle tvivlsspørgsmål (kan kontaktes på tlf. 53200253). Hvis LC selv skulle være involveret i et tvivlsspørgsmål afgør Jeppe sagen. Hvis både LC og Mikael indgår i tvivlsspørgsmålet, så afgør Mikael problemet.

