

## HUSREGLER

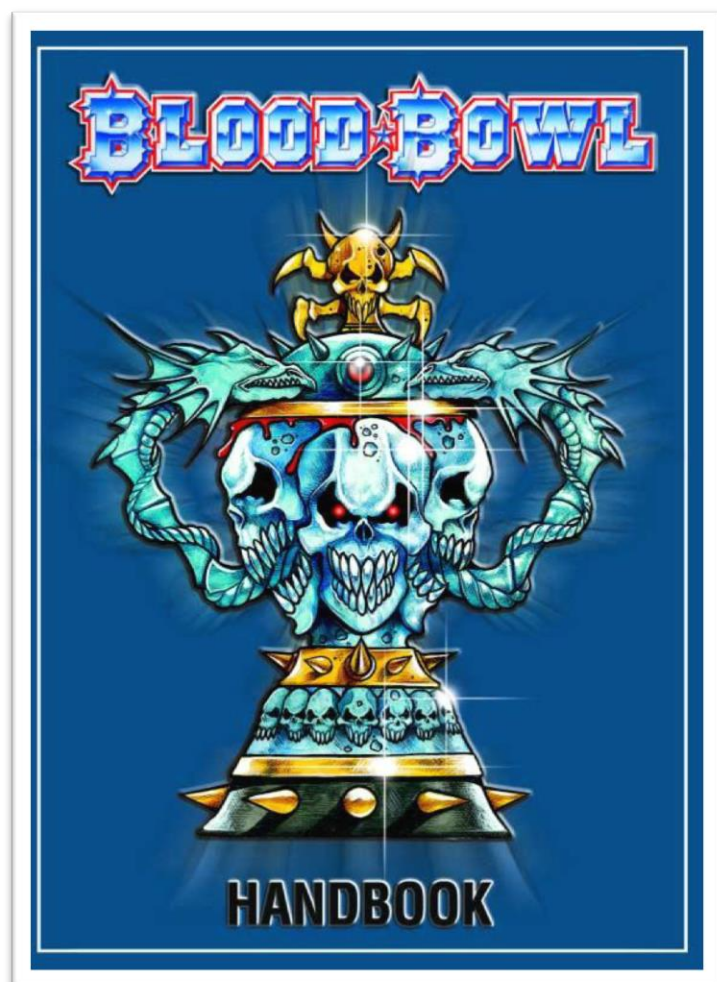
### FURY BLOOD BOWL LEAGUE (FBBL)

v 7

Ligakommisionen består av Mats Eriksson, Vasil Kovacev och Gonzalo Montesino.

#### Innehållsförteckning

HUSREGLER .....	1	THE FOUR MAJOR TOURNAMENTS.....	5
FURY BLOOD BOWL LEAGUE (FBBL).....	1	THE CHAOS CUP (1) .....	5
Innehållsförteckning .....	1	THE DUNGEON BOWL (3).....	5
Inledning .....	2	THE SPIKE! MAGAZINE TROFÉ (4).....	5
Bestraffningar & Conceding .....	2	THE BLOOD BOWL (2).....	5
Turneringar .....	2		
Champions League .....	2		
Fury Blood Bowl Cup (FBBC) .....	2		
Divisioner .....	2		
Divisionernas utformning.....	2		
Före match sekvens .....	3		
Vinster & Publik .....	3		
Modeller & figurer .....	3		
Nya lag.....	3		
Incitament .....	3		
Journeymen .....	3		
Laguppställning .....	3		
Kraftigt stigande kostnader.....	3		
Passnings räckviddsdiagram .....	3		
Tidsgräns .....	4		
Trofé rerolls.....	4		
Träningsmatcher .....	4		
Kassa .....	4		
Väder.....	4		
Särskild Väder Tabell.....	4		
The Four Major Tournaments.....	4		



## Inledning

Detta dokument innehåller regler, tolkningar och förtydliganden. I första hand gäller reglerna i BLOOD BOWL COMPETITION RULES (CRP) och de som förekommer i detta dokument. Ändringar sedan förra versionen är gjorda i **rött**.

## Bestraffningar & Conceding

De enda gångerna reglerna om Conceding används är om någon vägrar spela färdigt en påbörjad match, eller om ett lag drar sig ur Fury Blood Bowl Cup (FBBC). Lag som inte spelat tillräckligt antal matcher kickas ur divisionen och bestraffas med **-1** i Fan Factor (FF) samt böter på 100,000 GC. Fan Factor kan aldrig sjunka under noll.

## Turneringar

Inga av reglerna för **turneringar** gäller (CRP s 30-31) istället används reglerna i dessa husregler. Star Players eller Mercenaries får inte användas i semifinaler, finaler **eller match om tredje plats**.

## Champions League

Lag som säsongen innan vunnit en division, FBBC eller Champions League får anmälas. Varje coach får bara anmäla ett lag. Alla lag möter varandra en gång. Inga slutspel. Normala regler för incitament gäller. Publikisiffran fördubblas, men inte Vinsten. Vinnaren får **+3** i FF. Champions League **blir av endast om minst fyra lag anmäls**.

## Fury Blood Bowl Cup (FBBC)

Inför varje säsong kan, förutom divisionsspel, även FBBC anordnas av ligakommissionen till denna får varje Coach (person) anmäla ett lag. Laget måste även vara anmält till en av divisionerna. Om antalet anmälda lag gör att det inte blir en jämn cup-steg (2, 4, 8, 16 osv) rankas lagen efter Lag värde. Laget med lägst värde spelar en kvalomgång för att få ner antalet kvarvarande lag till högsta möjliga antal för en jämn cup-steg (2, 4, 8, 16 osv). Cupstegen ritas upp av ligakommissionen före första omgången och varje lags placering i stegen lottas in. Därefter sker inte fler lottningar istället vandrar varje vinnande lag sin fastställda väg i stegen. Vinsterna i cupen är en extra MVP till de vinnande lag.

## Divisioner

I Rookie division eller i förekommande fall, konferens får varje ras representeras av högst två lag. Om fler än två lag av samma ras anmäls till en division lottas det vilka som får spela. Coacher som förlorar lottningen får anmäla ett nytt lag som måste vara av en ras som det inte redan finns två anmälda av. Om flera Coacher förlorade i lottningen kan detta leda till ytterligare lottningar om de anmäler nya lag av samma ras.

Alla lag som redan spelat i FBBC är däremot garanterade att få spela även om detta skulle innebära att det blir fler än två

lag av någon ras. I samtliga divisioner lottas vem lagen ska möta i sin första match.

Lag kan anmälas till olika divisioner beroende på lagets värde, observera att även skadade spelare ska räknas med i detta fall, samt att laget efter att det anmälts inte får göra något som förändrar lagets värde förrän efter första divisionsmatchen.

Ligakommissionen meddelar för varje division ett antal hållpunkter (datum) samt hur många matcher lagen i divisionen måste ha spelat tills dess. I alla divisionstabeller rangordnas lagen enligt följande:

- 1) Poäng (Vinst ger 3 poäng, oavgjort 1 poäng, förlust 0 poäng, vid övertid ger vinst 3 poäng, oavgjort och förlust 1 poäng).
- 2) Målskillnad.
- 3) Gjorda mål.
- 4) Casualty-skillnad.
- 5) Gjorda Casualties.

## Divisionernas utformning

Divisionernas utformning och spelscheman är beroende av antal lag per division och fasta divisionsgränser.

Divisionsgränser	Lag Värde (TV)
Rookie	Nystartade lag som inte spelat någon match.
Minor	≤ 1 490 000
Major	1 500 000 – 1 890 000
Super	1 900 000 – 2 290 000
Super Duper	2 300 000 – 2 690 000
Legend	2 700 000 ≤ ∞
Open Challenge	<b>Alla får vara med oberoende av lag värde (TV).</b>

## Divisionsindelningar

2 - 4 lag	Alla möter alla två gånger. Seriesegraren vinner.
5 lag	Alla möter alla en gång. De två överst i tabellen spelar final.
6 - 9 lag	Alla möter alla en gång. Överst i tabellen möter fyran och tvåan möter trean i semifinaler. Vinnarna i semifinalerna spelar final. Förlorarna i semifinalerna spelar match om tredje <b>plats</b> .
+10 lag	Divisionen delas upp i två konferenser med hälften av lagen i varje. Dessa spelar enligt divisionsinstruktionerna ovan. Eventuella semifinaler spelas "korsvis" mellan konferenserna.
Open Challenge	En rak serie där alla möter alla en gång. Inget slutspel. Seriesegraren vinner.



## Före match sekvens

För att avgöra vem som får välja att vara försvar eller anfalls (CRP s 6) slår varje Coach var sin D6, den som vinner träningskastet sägs ha hemmaplan. I divisioner där lagen möts två gånger turas lagen om att sägas ha hemmaplan. I Rookie får ett lag inte spela mot ett annat lag som spelat mer än två matcher. (Ett lag som spelat en match får exempelvis inte spela mot ett lag som redan spelat fyra matcher, eftersom det är tre matcher mer).

## Vinster & Publik

Vinsten och publiksiffran är fördubblade i semifinaler och finaler. Följd normala procedurer för att räkna ut vinst och publik när man har fått fram värdet fördubblar man det. Prispengarna och övriga vinster i divisionerna beror på antal deltagande lag och fördelas som följer:

### Vinster

2 lag	1:a pris:	50,000 GC och +2 i Fan Factor
3 lag	1:a pris:	70,000 GC och +2 i Fan Factor
	2:a pris:	40,000 GC
4 lag	1:a pris:	100,000 GC och +2 i Fan Factor
	2:a pris:	50,000 GC
5+ lag	1:a pris:	+2 i Fan Factor
Open Challenge	1:a pris:	50,000 - 130,000 GC och +3 i Fan Factor
	2:a pris:	40,000 - 70,000 GC
	3:e pris:	0 - 30,000 GC

## Modeller & figurer

Figurer måste vara märkta med tydliga siffror som motsvarar numreringen på laguppställningen ("Team Roster Sheet"). Undantag från detta kan av motspelaren medges om det handlar om exempelvis enstaka Big Guys eller muterade figurer som på andra sätt är lätta att särskilja.

Olika sorters spelare måste exempelvis genom olika färger på Baserna eller tydliga spelpjäser särskiljas från andra sorters spelare. Figurer i lag som spelar sin andra säsong bör vara målade med minst grundfärg och två färger.

## Nya lag

Rookie är den division där nya lag anmäls.

Normalt är detta enda sättet att starta ett lag i FBBL. Ibland kan det finnas möjlighet att starta ett nytt lag i samband med en turnering/cup. Information om detta lämnas i varje enskilt fall av ligakommissionen.

## Incitament

Samtliga incitament i CRP kan användas. Special Play Cards kan köpas som incitament (se CRPs 55-62). Om en Coach köper ett Special Play Card får han dra detta kort och se vilket det blev innan han köper sina eventuella övriga incitament.

## Journeymen

En **gesäll** som köps in till laget behåller sina SPP och eventuella färdigheter den förtjänat under matchen.

## Laguppställning

Ingen får dölja sin laguppställning för motspelaren. Om det anses nödvändigt bör laguppställning läggas på bordet på så sätt att den kan ses av båda tränare.

Lämpligast är naturligtvis att själv skriva ut laguppställning för motståndarlaget och ta med till matchen.

## Kraftigt stigande kostnader

Följande tabell används för att bestämma utgifterna som lagen måste betala efter matchen i underhåll:

Lag Värde (TV)	Kostnader
< 1 700 000	0 GC
1 700 000 - 1 890 000	10,000 GC
1 900 000 - 2 090 000	20,000 GC
2 100 000 - 2 290 000	30,000 GC
2 300 000 - 2 490 000	40,000 GC
2 500 000 - 2 690 000	50,000 GC
2 700 000 ≤ ∞	60,000 GC

## Passnings räckviddsdiagram

Som komplement vid passning där mätninglinjalen ger osäkert resultat införs tabellen nedan.

13	B	B																		
12	B	B	B	B	B															
11	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	B	B	B								
4	S	S	S	S	S	L	L	L	L	L	B	B	B							
3	Q	Q	S	S	S	S	S	L	L	L	B	B	B							
2	Q	Q	Q	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B							
1	Q	Q	Q	Q	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B						
0	T	Q	Q	Q	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B						
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13						
T	Throwers Square							Q	Quick Pass Range											
S	Short Pass Range							L	Long Pass Range											
B	Long Bomb Pass Range																			



## Tidsgräns

När klockan signalerar att fyra minuter passerat så får inga fler Team rerolls användas. Endast följande åtgärder får göras färdiga: andra block slaget för frenzy spelare, armor och/eller injury rolls, catch, interception, bounce, throwins och eventuellt användande av andra färdigheter i samband med dessa händelser.

Klockan stannas vid regeldiskussioner. **Den stannas när motståndaren använder sig av special skills** (Detta kan gälla exempelvis om motståndaren vill använda Pass Block, dump off, m.m. och sitter och funderar en lång stund över hur).

## Trofé reroll

Det lag som vinner en Trofé reroll får den tilldelad av kommissionen efter cup/turnering och behåller den tills ett annat lag vinner samma Trofé reroll.

Trofé reroll räknas in i lagets Värde på samma sätt som Team rerolls. Trofé reroll kan göra att laget får fler än åtta rerolls.

## Träningsmatcher

Träningsmatch kallas alla matcher som inte är del i det officiella divisions- eller cupspelet.

Under den tidsperiod en säsong är aktiv får de lag som inte deltar i någon division spela max fem träningsmatcher. Mellan två säsonger får samtliga lag spela max fem träningsmatcher. Alla träningsmatcher måste vara mot olika lag.

## Kassa

Ett lag kan endast hamna på negativ kassa flöde på grund av bestraffningar enligt beslut av ligakommissionen.

## Väder

För att bestämma vädret kastar varje Coach var sin tärning (D6) och resultatet adderas. Vid ändring av väder vid kick-off så är det kickande Coachen som kastar båda tärningar.

## Särskild Väder Tabell

Med tanke på att THE DUNGEON BOWL turnering spelas i en underjordisk arena så gäller följande väder tabell:

### 2D6 RESULT

**2 No Air Condition:** It's so hot and humid that some players collapse from heat exhaustion. Roll a D6 for each player on the pitch at the end of a drive. On a roll of 1 the player collapses and may not be set up for the next kick-off.

**3 Lights Are On Full Power:** The blinding lights cause a -1 modifier on all passing rolls.

**4-10 Controlled:** Perfect Blood Bowl conditions.

**11 Sprinkler System Activated:** Someone has activated the sprinkler system, making the ball slippery and difficult to hold. A -1 modifier applies to all catch, intercept, or pick-up rolls.

**12 Air Condition On Ice Mode:** It's cold and snowing! The ice on the pitch means that any player attempting to move an extra square (GFI) will slip and be knocked down on a roll of 1 - 2, while the snow means that only quick or short passes can be attempted.

## The Four Major Tournaments

Följande turneringar klassas som de FYRA STORA och spelas enl. följande ordning:

- 1) THE CHAOS CUP
- 2) THE BLOOD BOWL
- 3) THE DUNGEON BOWL
- 4) THE SPIKE! MAGAZINE TROFÉ

Vinnaren får en Trofé rerolls samt specifika vinster enl. The Four Major Tournaments bilaga den tilldelas av kommissionen efter avslutad turnering och behålls tills ett annat lag vinner samma turnering.



## THE FOUR MAJOR TOURNAMENTS

### THE CHAOS CUP (1)



As you will see if you have a look at the Trofé, The Chaos Cup is not exactly the most desirable of objects to win. The status it carries, however, is second only to The Blood Bowl. Originally known as the White Skull Challenge Cup, it was played for by eight top teams from the AFC while the conference winners were away competing in the Blood Bowl. With the collapse of the NAF in 88 The Chaos Cup became the first

Trofé to be given away in the new style "Open" tournaments. The Chaos gods take a special interest in the fate of the team that holds The Chaos Cup and will reward the players immediately with special Chaos gifts as a sign of their favour. **D3 random players may immediately take any Mutation skill, Hypnotic Gaze, Stab, or Regeneration in addition to any skills they already possess or take from Star Player points earned during The Chaos Cup final.** The same player may not receive more than one mutation from this gift. Players with Normal access to Mutations taking a Mutation skill will add to the player's value as if a normal skill were rolled. Players taking a Mutation skill that cannot take Mutations on Normal skill rolls or any players taking an extraordinary skill should treat the skill as if taken on a Double for calculating the player's value. These skills are permanent and not lost when the team no longer holds The Chaos Cup Trofé.

### THE DUNGEON BOWL (3)



The Dungeon Bowl is played, as its name suggests, in a dungeon. Originally the two teams started at opposite ends of a small underground complex, the idea being to get to the opponent's starting position with the ball and score a touchdown, but eventually the game evolved so that it is played on a normal sized and shaped pitch which just happens to be located in a dungeon! The Dungeon Bowl League is sponsored by the ten Colleges of Magic, and each College also supports one of the teams taking part in the

tournament. Even though the idea was originally put forward to settle the matter of which College was the most powerful, and was to be a one-off event, The Dungeon Bowl has now been going for over 20 years and shows no sign of ending in the foreseeable future. The winning team receives a special contract from the College that supported them. **This contract allows the team to induce a Wizard for 50,000 gold pieces instead of the normal 150,000** as long as the team holds the Trofé.

### THE SPIKE! MAGAZINE TROFÉ (4)



This award, which takes the form of a mithril spike mounted on a delightful plinth, is awarded to the team that wins The Spike! Magazine Tournament. Because the holder of The Spike! Trofé receives extensive and (usually) positive coverage in The Spike! Magazine, the team may add **2 to their Gate roll total as long as they hold the Trofé.** If the

tournament organizer likes he may also choose to hand out the award for The Spike! Magazine Player of the Year after the final has been played! This award goes to the player in the tournament who has the most Star Player points. The player gains the skill **Fan Favourite** permanently unless he already has this skill for as long as the player is still on the team. Treat this as a skill taken on a Double for calculating the player's value. Note that the player does not have to be in one of the teams that took part in the final in order to receive the reward.

### THE BLOOD BOWL (2)



The most sought after Trofé is The Bloodweiser Blood Bowl Championship Winners Trofé, commonly known as The Blood Bowl. Originally it was awarded to the winner of the final match between the NFC and AFC Conference champions, but now it is awarded to the winner of The Blood Bowl Open tournament. Before 2461,

the Blood Bowl championship games were fairly friendly, but competitive – affairs, played purely to award the status of Best Team in the World to the winners. With the arrival of big business in the shape of the Bloodweiser Corporation, however, the competition made a major stride in popularity. The gold payment and Bloodweiser sponsorship deal that goes to the winners is said to be worth over a million crowns over the course of the following year. There is also The Blood Bowl Trofé itself, otherwise known as the Buddy Grafstein Trofé after the Bloodweiser chairman who first presented it. It's made from solid Dwarf gold, and as such is extremely valuable. This value has caused the original Trofé to be stolen many times, and in fact the current one is the fourth Trofé to be made! The winners of The Blood Bowl get a sponsorship deal from Bloodweiser which **adds 20,000 gold pieces to the winnings** for each match that the team plays as long as it holds the Trofé. For the players, however, the most important prize is The Blood Bowl player's medal awarded to each player (from both teams) that participates in the final. Receiving a Blood Bowl player's medal is a great confidence booster, **so every single player that takes part in The Blood Bowl final (win or lose) counts as having been awarded a Most Valuable Player award and gains 5 Star Player points**, in addition to the Most Valuable Player awards that are normally handed out for playing in the match.