

Fury Blood Bowl Leagues husregler

v 4

Ligakommisionen består av Jacob Andersson, Mats Eriksson och Vasil Kovacev.

Innehållsförteckning

Inledning	1	Pre-Match Sequence	5
Big Guys	2	Rookie	5
Conceding	2	Roster	6
Champions League	2	Special Play Cards	6
Cup	2	Spiralling Expences	6
Divisions	2	Star Player Points Table	6
Fan Factor	4	Star Players	6
Gate	4	Team Value	6
Inducements	4	Time Limit	6
Journeyman	4	Tournaments	7
Mercenaries	4	Trophy Rerolls	7
Models	4	Träningsmatcher	7
Nya lag	5	Treasury	7
Optional League Rules	5	Weather	7
Pass Ranges Chart	5	Winnings	7
Post-Match Sequence	5		

Inledning

Detta dokument innehåller regler, tolkningar och förtydliganden. I första hand gäller reglerna i Living Rulebook (LRB) 5.0.

De enda regler, tolkningar och förtydliganden som används är de i LRB 5.0, officiella Q&A-dokument och de som förekommer i detta dokument. **Detta inkluderar stycket "Clarifications" i 2007 Blood Bowl Rules Committee (BBRC) Rules Review.**

Flera punkter kan upprepas flera gånger under olika rubriker. Orsaken är att man ska behöva leta så lite som möjligt när man vill kontrollera en regeltolkning.

Ändringar sedan förra versionen är gjorda i rött.

Big Guys

Olika sorters spelare måste exempelvis genom olika färger på brickorna eller tydliga spelpjäser särskiljas från andra sorters spelare. 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.

Conceding

De enda gångerna reglerna om Conceding används är 1) om någon vägrar spela färdigt en påbörjad match, eller 2) om ett lag drar sig ur cupen.

Champions League

Lag som säsongen innan vunnit en division, Fury Cup, eller Champions League får anmälas. Varje coach får bara anmäla ett lag. Alla lag möter varandra en gång. Inga slutspel. Normala regler för inducements. Gate fördubblas, men inte Winnings. Vinnaren får en Trophy Reroll.

Cup

I hela cupen gäller regler för inducements som i cupfinal (inga mercenaries och inga star players)

Inga av reglerna för Tournaments gäller (LRB 5.0 s 30-33). Istället används reglerna i dessa husregler.

Varje säsong kan, förutom divisionsspel, även Fury Blood Bowl Cup anordnas av ligakommissionärerna. Till denna får varje Coach (person) anmäla ett (1) lag. Detta lag måste även vara anmält till en av divisionerna.

Om antalet anmälda lag gör att det inte blir en jämn cup-stege (2, 4, 8, 16 osv) rankas lagen efter Team Value. De lag med lägst

Team Value spelar en kvalomgång för att få ner antalet kvarvarande lag till högsta möjliga antal för en jämn cup-stege (2, 4, 8, 16 osv).

Cupstegen ritas upp av ligakommissionärerna 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 samma som i en division med samma antal deltagande lag, med det undantaget att endast de två lag som går till final får någon vinst.

Om ett lag av någon anledning inte slutför sitt cupspel används reglerna för Conceding. Laget kan fortfarande spela vidare i sin division.

Winnings och Gate är fördubblade i semifinaler och finaler. Man följer normala procedurer för att räkna ut winnings respektive gate. När man har fått fram värdet fördubblar man det.

Star Players eller Mercenaries får inte användas i semifinaler och finaler

Divisions

Inga av reglerna för Tournaments gäller (LRB 5.0 s 30-33). Istället används reglerna i dessa husregler.

I varje 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. De 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 en säsong i FBBL är däremot garanterade att få spela även om detta skulle innebära att det blir fler än två lag av någon ras, vilket innebär att denna regel endast gäller Rookie.

I samtliga divisioner lottas vem lagen ska möta i sin första match som ska vara spelad inom två veckor efter säsongstart.

Ligakommissionen meddelar för varje division ett antal hållpunkter (datum) samt hur många matcher lagen i divisionen måste ha spelat tills dess. De lag som inte spelat tillräckligt antal matcher kickas ur divisionen.

I alla divisionstabeller rangordnas lagen enligt följande:

1. Poäng (Vinst ger 3 poäng, oavgjort 1 poäng. Vid övertid ger vinst 3 poäng, oavgjort och förlust 1 poäng)
2. TD-skillnad
3. Gjorda Tds
4. Casualty-skillnad
5. Gjorda Casualties

Divisionernas utformning och spelscheman är beroende av antal lag i dem:

2-4 lag	Alla möter alla två gånger. Seriesegraren vinner.
5 lag	Alla möter alla en gång. De två överst i tabellen spelar final.
6-7 lag	Alla möter alla en gång. Överst i tabellen möter fyran och tvåan möter trean i semifinaler. Vinnarna i semifinalerna spelar final.
8+ 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 pris.

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.

Prispengarna och övriga vinster i divisionerna beror på antal deltagande lag och fördelas som följer:

2 lag Första pris: 50.000 GC + Trophy Reroll

3 lag Första pris: 70.000 GC + Trophy Reroll
Andra pris: 40.000 GC

4 lag Första pris: 100.000 GC + Trophy Reroll
Andra pris: 50.000 GC

5-7 lag Första pris: Trophy Reroll

8-9 lag Första pris: Trophy Reroll

10+ lag Första pris: Trophy Reroll

I divisioner där lagen möts två gånger turas lagen om att sägas ha hemmaplan. Vid första mötet slår man tärning om vem som har hemmaplan.

I Rookie får ett lag inte spela mot ett annat lag som spelat mer än två matcher mer. Ett lag som spelat en match får exempelvis inte spela mot ett lag som redan spelat fyra matcher, eftersom det är tre matcher mer.

Om ett lag inte spelar alla divisionsmatcher i säsongen straffas laget med -1 i Fan Factor samt böter på 100.000 GC.

Winnings och Gate är fördubblade i semifinaler och finaler. Man följer normala procedurer för att räkna ut Winnings respektive gate. När man har fått fram värdet fördubblar man det.

Star Players eller Mercenaries får inte

användas i semifinaler och finaler.

Lag kan anmälas till olika divisioner beroende på lagets Team Value. Observera att även skadade spelare ska räknas med i detta fall, samt att laget efter att det anmälts inte får spela någon träningsmatch eller göra något administrativt som förändrar lagets Team Value förrän efter första divisionsmatchen.

Divisionernas TV-gränser är som följer:

Rookie	Endast helt nystartade lag som inte spelat någon match.
Minor	TV 0 – 1.390.000
Major	TV 1.400.000 - 1.790.000
Super	TV 1.800.000 – 2.190.000
Super Duper	TV 2.200.000 – 2.590.000
Legend	TV 2.600.000 och uppåt

Fan Factor

Om ett lag inte spelar alla divisions-matcher i säsongen straffas laget med -1 i Fan Factor samt böter på 100.000 GC.

Fan Factor kan aldrig sjunka under 0. Detta var intentionen med LRB 5.0 men de har glömt skriva in det.

Gate

Winnings och Gate är fördubblade i semifinaler och finaler. Man följer normala procedurer för att räkna ut winnings respektive gate. När man har fått fram värdet fördubblar man det.

Inducements

Samtliga inducements i LRB 5.0 kan användas.

I LRB 5.0 s 29, andra kolumnen, första stycket, sista raden ändras "or" till "and". En Journeyman som köps in till laget behåller alltså sina SPP och eventuella skills han förtjänat under matchen.

Även Special Play Cards kan köpas som inducement (se LRB 5.0 s 35-42).

Om en Coach köper ett Special Play Card får han dra detta kort och se vilket det blev innan han köper sina eventuella övriga Inducements.

Star Players eller Mercenaries får inte användas i semifinaler och finaler.

Journeyman

I LRB 5.0 s 29, andra kolumnen, första stycket, sista raden ändras "or" till "and". En Journeyman som köps in till laget behåller alltså sina SPP och eventuella skills han förtjänat under matchen.

Mercenaries

Star Players eller Mercenaries får inte användas i semifinaler och finaler.

Models

Figurer måste vara märkta med tydliga siffror som motsvarar numreringen på laglistan ("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 brickorna eller tydliga spelpjäser särskiljas från andra sorters spelare. 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.

Figurer förutom i lag som spelar sin första säsong måste 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 Fury Blood Bowl League.

Ibland kan det finnas möjlighet att starta ett nytt lag i samband med en cup. Ibland kan en ny Coach få starta ett lag även om redan aktiva Coacher inte får starta nya lag. Information om detta lämnas i varje enskilt fall av ligakommissionen.

Optional League Rules

Om något av det som diskuteras i detta kapitel i LRB 5.0 (s 34) används så framgår det av dessa husregler. Om inget annat anges gäller ordinarie regler i LRB 5.0.

Pass Ranges Chart

Som komplement vid de passar där mätningen med Range Ruler ger osäkert resultat införs tabellen nedan. Om osäkerhet råder är det tabellen som gäller. Denna regeländring är en test som ska utvärderas.

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	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	B	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	Thrower's Square	L	Long Pass Range
Q	Quick Pass Range	B	Long Bomb Pass Range
S	Short Pass Range		

Post-Match Sequence

I LRB 5.0 s 29, andra kolumnen, första stycket, sista raden ändras "or" till "and". En Journeyman som köps in till laget behåller alltså sina SPP och eventuella skills han förtjänat under matchen.

Fan Factor kan aldrig sjunka under 0. Detta var intentionen med LRB 5.0 men de har glömt skriva in det.

Star Player Points Table ändras till

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
176-300	Legend	Six
301-450	Mega Legend	Seven
451+	Myth	Eight

Pre-Match Sequence

Istället för regeln på s 28 "The Weather" används regeln på s 20 "The Weather": för att bestämma vädret kastar varje Coach var sin tärning och resultatet adderas.

För att avgöra vem som får välja att vara kicking team eller receiving team (LRB 5.0 s 6) kastas tärning. Den som vinner tärningskastet sägs ha hemmaplan.

I divisioner där lagen möts två gånger turas lagen om att sägas ha hemmaplan.

Rookie

Rookie är den division där nya lag anmäls. Normalt är detta enda sättet att starta ett lag i Fury Blood Bowl League.

I varje 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. De 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 en säsong i FBBL är däremot garanterade att få spela även om detta skulle innebära att det blir fler än två lag av någon ras, vilket innebär att detta regeltillägg endast gäller Rookie.

I Rookie lottas vem lagen ska möta i sin första match som ska vara spelad inom två veckor efter säsongstart.

I Rookie får ett lag inte spela mot ett annat lag som spelat mer än två matcher mer. Ett lag som spelat en match får exempelvis inte spela mot ett lag som redan spelat fyra matcher, eftersom det är tre matcher mer.

Roster

Ingen får dölja sin roster för motspelaren. Om det anses nödvändigt bör rostern läggas på bordet på så sätt att den kan ses av bägge coaches. Lämpligast är naturligtvis att själv skriva ut en roster för motståndarlaget och ta med till matchen.

Special Play Cards

Även Special Play Cards kan köpas som inducement (se LRB 5.0 s 35-42).

Om en Coach köper ett Special Play Card får han dra detta kort och se vilket det blev innan han köper sina eventuella övriga Inducements.

Spiralling Expenses

Följande tabell används:

Team Value Expenses

< 1.700.000	0
1.700.000 to 1.890.000	10.000
1.900.000 to 2.090.000	20.000

2.100.000 to 2.290.000	30.000
2.300.000 to 2.490.000	40.000
2.500.000 to 2.690.000	50.000
2.700.000 +	60.000

Star Player Points Table

Star Player Points Table ändras till

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
176-300	Legend	Six
301-450	Mega Legend	Seven
451+	Myth	Eight

Star Players

Star Players eller Mercenaries får inte användas i semifinaler och finaler.

Team Value

Trophy Rerolls räknas in i lagets Team Value.

Lag kan anmälas till olika divisioner beroende på lagets Team Value. Observera att även skadade spelare ska räknas med i detta fall, samt att laget efter att det anmälts inte får spela någon träningsmatch eller göra något administrativt som förändrar lagets Team Value förrän efter första divisions-matchen.

Time Limit

När klockan signalerar att fyra minuter passerat så får inga fler re-rolls användas. Vidare får endast följande göras: armor och/eller injury rolls, catch, interception, bounce, throw-ins, och eventuellt användande av skills i samband med dessa händelser. Klockan får stannas vid regeldiskussioner. Den får även stannas

om motståndaren tar för mycket tid på sig. Detta kan gälla exempelvis om motståndaren vill använda Pass Block och sitter och funderar en lång stund över hur.

Tournaments

Inga av reglerna för Tournaments gäller (LRB 5.0 s 30-33). Istället används reglerna i dessa husregler.

Trophy Rerolls

Det lag som vinner en Trophy Reroll får den tilldelad av kommissionen efter säsong/cup och behåller den tills ett annat lag vinner samma Trophy Reroll.

Trophy Rerolls räknas in i lagets Team Value på samma sätt som Team 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 fem träningsmatcher. Alla dessa träningsmatcher måste vara mot olika lag.

Mellan två säsonger får samtliga lag spela fem träningsmatcher. Alla dessa träningsmatcher måste vara mot olika lag.

Treasury

Ett lag kan hamna på negativ Treasury på grund av böter enligt beslut av ligakommissionen eller avhopp från divisionsspel.

Om ett lag inte spelar alla divisionsmatcher i säsongen straffas laget med -1 i Fan Factor samt böter på 100.000 GC.

Weather

Istället för regeln på s 28 "The Weather" används regeln på s 20 "The Weather": för att bestämma vädret kastar varje Coach var sin tärning och resultatet adderas.

Winnings

Winnings och Gate är fördubblade i semifinaler och finaler. Man följer normala procedurer för att räkna ut winnings respektive gate. När man har fått fram värdet fördubblar man det.