

## HUSREGLER

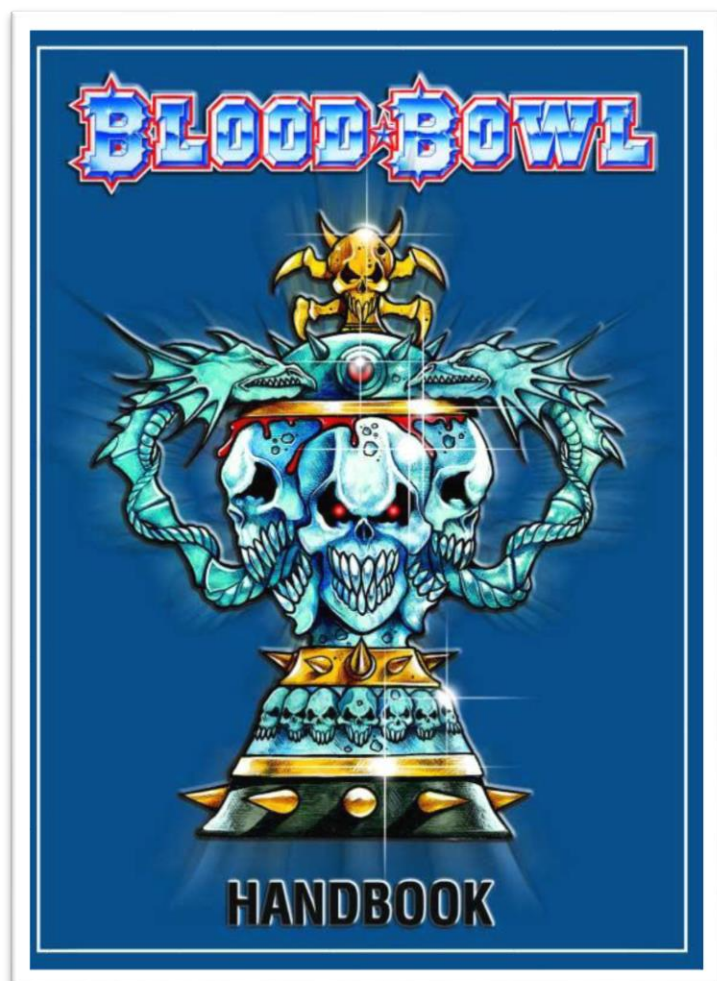
### FURY BLOOD BOWL LEAGUE (FBBL)

v 9

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 BLOOD BOWL (2).....	5
Bestraffningar & Conceding.....	2	THE SPIKE! MAGAZINE TROFÉ (4).....	5
Turneringar .....	2		
Champions League .....	2		
Fury Blood Bowl Cup (FBBC) .....	2		
Divisioner .....	2		
Divisionernas utformning.....	2		
Match sekvens .....	2		
Väder.....	3		
Publik & Vinster .....	3		
Kraftigt stigande kostnader .....	3		
Kassa .....	3		
Trofé reroll .....	3		
Modeller & figurer .....	3		
Nya lag.....	3		
Incitament .....	3		
Journeymen .....	4		
Laguppställning .....	4		
Tidsgräns .....	4		
Passnings räckviddsdiagram .....	4		
Träningsmatcher .....	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 NAF officiella lagtolkningar samt 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, gäller även vid övertid, 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 guldmynt (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. Stjärnspelare eller legoknektar får inte användas i slutspel, semifinaler eller finaler.

## Champions League

Champions League utgår.

## 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. Om antalet anmälda lag gör att det inte blir en jämn cup-stege (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-stege (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. FBBC blir endast av om minst fyra lag anmäls.

## 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 och förlust 0 poäng).
- 2) Målskillnad.
- 3) Gjorda mål.
- 4) Skadeskillnad.
- 5) Gjorda skador.

## Divisionernas utformning

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

### 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. De fyra översta i tabellen spelar semifinal, överst i tabellen väljer sin motståndare. Vinnarna i semifinalerna spelar final.
+10 lag	Divisionen delas upp i två konferenser med hälften av lagen i varje. Dessa spelar enligt divisions instruktioner enligt ovan. Segraren i varje konferens möter varandra i final.
Open Challenge	En rak serie där alla möter alla en gång. Inget slutspel. Seriesegraren vinner.
Veteran League	En rak serie där alla möter alla en gång. Inget slutspel. Seriesegraren vinner.
Apprentice League	En rak serie där alla möter alla en gång. Inget slutspel. Seriesegraren vinner.

### Divisionsgränser

Rookie	Nystartade lag som inte spelat någon match.
Apprentice League	Endast lag med ett lag värde (TV) på max 180 och under får vara med.
Veteran League	Endast lag med ett lag värde (TV) på 181 och över får vara med.
Open Challenge	Alla får vara med oberoende av lag värde (TV).

## 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 tärningskastet 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).

I divisioner där man ska mötas två gånger ska alla ha möts en gång innan andra omgången börjar. Om matchen slutar oavgjort kan man spela övertid (om bägge coacher vill).

## Väder

För att bestämma vädret **slår** varje Coach var sin D6 och adderar resultatet. Vid ändring av väder vid kick-off så är det klickande Coachen som **slår** båda tärningar.

## Publik & Vinster

Publiksiffran och vinsten är fördubblade i semifinaler, 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: Rookie

2 lag	1:a pris:	70,000 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:	110,000 GC och +2 i Fan Factor
	2:a pris:	60,000 GC

### Vinster: Open Challenge

2+ lag	1:a pris:	70,000 GC och +3 i Fan Factor
	2:a pris:	40,000 GC
4+ lag	1:a pris:	90,000 GC och +3 i Fan Factor
	2:a pris:	50,000 GC
6+ lag	1:a pris:	110,000 GC och +3 i Fan Factor
	2:a pris:	60,000 GC
	3:e pris:	20,000 GC
8+ lag	1:a pris:	130,000 GC och +3 i Fan Factor
	2:a pris:	70,000 GC
	3:e pris:	30,000 GC

### Vinster: Veteran League/Apprentice League

2+ lag	1:a pris:	70,000 GC och +2 i Fan Factor
	2:a pris:	40,000 GC
4+ lag	1:a pris:	90,000 GC och +2 i Fan Factor
	2:a pris:	50,000 GC
6+ lag	1:a pris:	110,000 GC och +2 i Fan Factor
	2:a pris:	60,000 GC
	3:e pris:	20,000 GC
8+ lag	1:a pris:	130,000 GC och +2 i Fan Factor
	2:a pris:	70,000 GC
	3:e pris:	30,000 GC

## Kraftigt stigande kostnader

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

Lag Värde (TV)	Kostnader
< 1 500 000	0 GC
1 500 000 - 1 690 000	10,000 GC
1 700 000 - 1 890 000	20,000 GC
1 900 000 - 2 090 000	30,000 GC
2 100 000 - 2 290 000	40,000 GC
2 300 000 - 2 490 000	50,000 GC
2 500 000 - 2 690 000	60,000 GC
2 700 000 - ∞	70,000 GC

## Kassa

Lagen kan endast hamna på negativt kassaflöde på grund av bestraffningar enligt beslut av ligakommissionen.

## 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.

## Modeller & figurer

Figurer måste vara märkta med tydliga siffror på två sidor 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 spelare (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 eller cup. Beslut om detta lämnas i varje enskilt fall av ligakommissionen.

## Incitament

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



## 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.

## 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, rustnings- och/eller Skade slaget, fånga, genskjutande studs, inkast och eventuellt användande av andra färdigheter i samband med dessa händelser (spelarnas egna färdigheter). Klockan stannas vid regeldiskussioner och när motståndaren använder sig av speciella färdigheter (Detta kan gälla exempelvis om motståndaren vill använda Pass Block, dump-off, m.m. och sitter och funderar en lång stund över hur).

## 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	B				
9	L	L	L	L	L	B	B	B	B	B	B			
8	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B	B	B		
7	L	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B	B		
6	S	S	S	S	L	L	L	L	L	B	B	B	B	
5	S	S	S	S	S	L	L	L	L	L	B	B	B	
4	S	S	S	S	S	L	L	L	L	L	B	B	B	B
3	Q	Q	S	S	S	S	S	L	L	L	B	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

<b>T</b>	Kastares ruta	<b>Q</b>	Snabba pass räckvidd
<b>S</b>	Korta pass räckvidd	<b>L</b>	Lång Pass räckvidd
<b>B</b>	Lång Bomb Pass räckvidd		

## 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. Matcher spelade i de Fyra Stora turneringar räknas inte in som träningsmatcher.

## Särskild Väder Tabell

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

### 2D6 RESULTAT

**2 Ingen Luftkonditionering:** Det är så varmt och fuktigt att vissa spelare kollapsa från värmeslag. Slår en D6 för varje spelare på planen före nästa kick-off. På ett resultat av 1 spelaren kollapsar och får inte ställa upp till nästa kick-off.

**3 Lamporna är på full effekt:** Den bländande belysningen orsaka ett -1 modifierings på alla passnings slag.

**4 - 10 Kontrollerad:** Perfekta Blood Bowl förutsättningar.

**11 Sprinkler System Aktiverad:** Någon har aktiverat sprinklersystemet, vilket gör bollen hal och svår att hålla. En -1 modifierings gäller för alla fånga, genskjuta, eller plocka upp slag.

**12 Luftkonditionering står On Ice Läge:** Det är kallt och snöar! Isen på planen betyder att en spelare som försöker att flytta ett extra steg (GFI) kommer att glida och knockas på ett slag av 1 - 2, samtidigt som snön innebär att endast snabba och korta pass kan göras.

## 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)



Som du kommer att se om du har tittat på trofén är Chaos Cup inte precis den mest önskvärda av objekt för att vinna. Statusen den bär är dock näst efter Blood Bowl. Ursprungligen känd som den vita skallen Challenge Cup, spelades för åtta bästa lagen från AFC medan vinnarna var borta och tävlar i Blood Bowl. Med kollapsen av NAF i den 88 Chaos Cup blev den trofen den första att ges bort i den

nya stilen "Öppna" turneringar. Chaos gudarna tar en speciell, intresset över ödet av laget som viner Chaos Cup och kommer att belöna spelarna med speciella Chaos gåvor som ett tecken på deras fördel. D3 slump spelare får omedelbart vidta någon Mutation skicklighet, Hypnotic Gaze, Stab, eller Regeneration utöver eventuella färdigheter de redan har eller tar från intjänade under Chaos cupfinalen. Samma spelare får inte ta emot mer än en mutation från denna gåva. Spelare med normal tillgång till Mutationer tar en Mutation färdighet kommer att lägga till spelarens värde som om en vanlig färdighet. Spelare som tar en Mutation färdighet som inte kan ta Mutationer på Normal skicklighet eller någon spelare som tar en extraordinär skicklighet ska behandla skicklighet som om de tas på en dubbel för att beräkna spelarens värde. Dessa färdigheter är permanenta och inte förlorade när laget inte längre innehar Chaos Cup pokalen.

### THE DUNGEON BOWL (3)



Dungeon Bowl, spelas, som namnet antyder, i en fängelsehåla. Ursprungligen startade de två lagen på motsatta sidor av ett litet underjordiska komplex, tanken är att komma till motståndarens startposition med bollen och få en **Touchdown**, men så småningom utvecklades spelet så att det spelas på en normal storlek och formad plan som bara råkar finnas i en fängelsehåla! Dungeon Bowl sponsras av tio högskolor av magin, och varje College stöder också en av de lag som deltar i

turneringen. Även om idén ursprungligen lades fram för att lösa frågan vilken College var den mest kraftfulla, och var en engångshändelse, The Dungeon Bowl har nu pågått i över 20 år och visar inga tecken på slutar inom överskådlig framtid. Det vinnande laget får ett särskilt kontrakt från det College som stödde dem. Detta avtal kan laget att inducera en trollkarl för 50,000 guldmynt i stället för de normala 150,000 så länge laget innehar Trofé.

### THE BLOOD BOWL (2)



Den mest eftertraktade trofé är Bloodweiser Blood Bowl Championship Vinnare Trophy, allmänt känd som Blood Bowl. Ursprungligen var det tilldelas vinnaren av finalmatchen mellan NFC och AFC Conference mästare, men nu delas ut till vinnaren av Blood Bowl "Öppna" turnering. Före

2461, det Blood Bowl mästerskapsmatcher var ganska vänligt - men konkurrens - angelägenheter, spelade enbart för att tilldela status som bästa laget i världen till vinnarna. Med ankomsten av storföretagen i form av Bloodweiser Corporation, dock gjorde tävlingen ett stort steg i popularitet. Guld betalning och Bloodweiser sponsoravtal som går till vinnarna sägs vara värt över en miljon kronor under loppet av det kommande året. Det finns också Blood Bowl bucklan själv, annars känd som Buddy Grafstein pokalen efter Bloodweiser ordföranden som först presenterade det. Den är gjord av massivt **Dvärgguld**, och som sådan är oerhört värdefullt. Detta värde har orsakat den ursprungliga trofén att stjälas många gånger, och i själva verket den nuvarande en är den fjärde trofén göras! Vinnarna i Blood Bowl få ett sponsoravtal från Bloodweiser som lägger 20,000 guldmynt till vinster för varje match som laget spelar så länge det håller trofén. För spelarna är dock det viktigaste priset Blood Bowl medalj delas ut till varje spelare (från båda lagen) som deltar i finalen. Ta emot ett Blood Bowl medalj är ett stort förtroende booster, så vända spelare som deltar i Blood Bowl finalen (vinner eller förlorar) räknas som har tilldelats **en mest värdefulla spelare utmärkelse** och vinner fem Star Player poäng, förutom **mest värdefulla spelare utmärkelse** som normalt delas ut för att spela i matchen.

### THE SPIKE! MAGAZINE TROFÉ (4)



Denna utmärkelse, som har formen av en Mithril spik monterad på en härlig sockel, delas ut till det lag som vinner Spike! Magazine turnering. Eftersom innehavaren av Spike! Trophy får omfattande och (oftast) positiv tacksägelse i Spike! Magazine, kan laget lägga 2 till sin publik så länge de håller trofén.

Turneringen arrangören delar även ut utmärkelsen för Spike! Magazine årets spelare efter att finalen spelats! Priset går till den spelare i turneringen som har flest Star Player Points. Spelaren vinner skicklighet **Fan Favorit** permanent om han inte redan har denna färdighet så länge spelaren är fortfarande på laget. Behandla detta som en färdighet som tas på en dubbel för att beräkna spelarens värde. Observera att spelaren inte behöver vara i ett av de lag som deltog i finalen, eller till och med turneringen, för att få belöningen.