

Ruleset saison S5 dragon bowl

1) Déroulement de la ligue :

La Dragon Bowl se joue en format évolutif, en utilisant le corpus de règle BB2020 + FAQ + Spike parus jusqu'au 1er septembre 2025. Le site <http://empireoublie.free.fr/> permet d'obtenir un récapitulatif à jour. Par la suite, la sortie des FAQ donnera lieu à l'intégration des éclaircissements de règles, mais pas aux modifications de règles. En cas de doute, les Commissaires apporteront les précisions nécessaires.

La ligue est composée d'une saison régulière où toutes les équipes se rencontrent, puis de play-offs désignant le vainqueur.

Durant la saison régulière, les coachs gagnent 3 points par victoire, 1 point par match nul, 0 point par défaite. Des points bonus peuvent être gagnés à chaque match :

- Bonus offensif (1pt) : 3 TD ou plus marqués
- Bonus défensif (1pt) : pas de TD encaissé
- Bonus brutal (1pt) : 3 ELI (ou plus) infligées sur blocage (les agressions, surfs, poignard, vomi, esquive ratée etc.. ne comptent pas)

L'ensemble des bonus est cumulable. Le calendrier de la saison régulière est tiré au hasard.

Les play offs sont organisés sous forme de tableau éliminatoire. Leur déroulement (format, nombre de participants etc...) ainsi que la liste des récompenses individuelles sont fixés à mi saison par les commissaires.

2) Composition de départ :

Les coachs commencent avec un budget de 1 000 kPO pour recruter leur équipe (11 joueurs minimum) et leur staff. 18 psp sont à répartir entre les joueurs selon les règles en vigueur. Tous ces PSP doivent être utilisés d'emblée pour des compétences ou augmentation de caractéristique, les PSP non utilisés sont perdus. En cas de choix de compétence aléatoire ou de caractéristique, le tirage est effectué par un des commissaires. La trésorerie non utilisée à la création est conservée.

Il n'est pas possible de recruter des joueurs ayant joué sur une saison précédente.

Tous les roster officiels + Team of Legend sont autorisés. Les Nains du Chaos, Nordiques, Amazones, Vampires utilisent la nouvelle version du Roster.

Quand les Commissaires l'annonceront, les coachs devront s'inscrire sur le site <https://bloodbowlclub.com/> sous la ligue du dragon libournais et poster leur composition d'équipe sur le discord avant le 7 septembre. A titre exceptionnel, la période d'inscription peut être prolongée pour les nouveaux arrivants. L'ensemble des coachs doit être adhérent de l'association pour participer à la ligue.

3) Inducement :

Les mercenaires spécialisés, cartes spéciales, sponsors, stade spéciaux, ballons spéciaux, arbitres alternatifs sont interdits. L'ensemble des autres inducements (dont mercenaire sans limite, arbitre partiels célèbres et géant) sont autorisés. L'ensemble des Star Player paru peut être utilisé, avec les restrictions suivantes :

- Une seule Megastar (*Morg'n Thorg, Griff Oberwald, Kreek Rustgouger, Bomber Dribblesnot, Cindy Piewhistle, Deeproot Strongbranch, Hakflem Skuttlespike*) par équipe. *Varag Ghoul-Chewer, H'thark the Unstoppable, Skitter Stab-stab, Drull & Dribl', Lord Borak the Despoiler* complètent cette liste, même s'ils ne sont pas des Megastar.
- Le coût de *Bomber Dribblesnot et Cindy Piewhistle* est porté à 100 kPo sauf pour les équipes de minus (Gobelins, Halflings, Snotlings, Gnomes, Ogres) où il ne varie pas.

4) Calendrier

La ligue est rythmée par les super Sundays mensuels qui sont l'occasion de jouer les matchs.

La première journée est prévue le 14 septembre : accueil des joueurs le matin, J1 l'après midi.

Sur les super Sundays « classiques », 2 journées de ligue sont jouées. En cas d'absence à un super Sunday, les matchs correspondant doivent se dérouler dans l'intervalle séparant le prochain super Sunday (match « du matin » à jouer avant le super Sunday concerné, match « de l'après midi » à jouer après), en informant les commissaires et les adversaires. En cas de match non joué dans les temps, les commissaires sont libres de prendre toute mesure nécessaire à l'avancée de la ligue (inversion de l'ordre des matchs, report, match joué sur support informatique...). En cas de mauvaise volonté d'un ou des 2 joueurs (annulations répétées ou au dernier moment par exemple), les commissaires peuvent considérer en dernier recours le match joué et fixer le score par eux même, ou imposer un forfait d'office. Les échanges Discord font foi pour décider d'une de ces mesures.

Les commissaires peuvent imposer des règles spéciales pour certaines journées, leur application est obligatoire.

5) Comportement en match et feuilles de match :

Les coachs doivent faire preuve d'esprit sportif et de bonne humeur en match. Le chambrage est autorisé, tant qu'il est fait dans un esprit sympathique. Les insultes, comportements agressifs ou dénigrements sont strictement interdits.

Il est conseillé de bien préciser en début de match ce qui est considéré comme un « dé cassé » et comment celui-ci est géré (on retire un dé ou tous les dés ?). Il est toléré de « revenir en arrière » à partir du moment où aucun dé n'a été jeté, que la position de départ fait consensus avec l'adversaire et que cela reste dans des proportions raisonnables (on ne rebouge pas la moitié de son équipe). Si un dé a été jeté, aucun retour en arrière n'est possible. Si un jet de dé obligatoire (ex activation d'un big guy) est oublié au début d'une séquence, l'ensemble de la séquence est à refaire.

Les actions (blitz, transmission etc...) et leurs cibles, si nécessaire, doivent être clairement annoncées à l'activation des joueurs. L'adversaire est libre de refuser une action non annoncée à partir du moment où des dés ont été jetés.

En cas de comportement inapproprié, de triche ou de manquement à ces règles, les commissaires tranchent le différend, ou remontent la problématique au CA de l'association si des sanctions sont nécessaires.

Un joueur peut demander à utiliser les dés de son adversaire, sans qu'il ne soit possible de refuser. Les matchs ne sont pas chronométrés, il est néanmoins conseillé de cibler 4 minutes par tour, pour éviter les matchs trop longs.

Les joueurs remplissent lisiblement une feuille de match tenant le compte des actions. Celle-ci est vérifiée par les 2 joueurs à la fin de la partie, avant d'être transmise au commissaire. Toute feuille de

match rendue est considérée comme définitive. En cas d'incohérence sur celle-ci ou de feuille illisible, les commissaires interprètent librement les hiéroglyphes figurant dessus, ou les ignorent...

Après le match, les joueurs peuvent inscrire directement les achats, renvois et compétences sur leur feuille, ou les transmettre aux commissaires après un délai de 3 jours. Aucune modification d'équipe n'est possible passé ce délai. Ce sont les Commissaires qui procèdent aux étapes d'après-match sur le site BBBC. Les coachs penseront à désigner le joueur qui recevra les spp de l'écriture d'un article dans la gazette. Spp qui seront validés après vérification de l'écriture dudit article...

6) Matériel :

Chaque joueur vient avec ses figurines, ses dés et éventuellement son tapis. Les proxys sont autorisés, à partir du moment où les positionnels sont clairement identifiables. Les figurines doivent être numérotées lisiblement.

Un code couleur est proposé (non obligatoire) pour les positionnels :

- Rouge : blitzer
- Vert : Bloqueur
- Gris : Lineman
- Blanc : passeur
- Jaune : receveur
- violet : Spécial

Chaque joueur s'assure que les compétences gagnées par ses joueurs soient lisiblement indiquées, de la manière qu'il souhaite. Un code couleur obligatoire est mis en place:

- Bleu : blocage
- Blanc : lutte
- Vert : garde
- Rouge : châtaigne
- Jaune : esquive
- Orange : tacle

7) Forfait et changement d'équipe :

En cas de forfait, le match est considéré comme gagné sans bonus par l'adversaire, qui reçoit un montant de $(D3 + \text{pop}) \times 10\,000$ kpo. Ses joueurs gagnent au hasard : 1 JPV 1 TD 1 ELI. Il n'y a pas de jet de fan. Le perdant ne reçoit aucune dotation ni spp et perd 1 fan.

Il est possible de changer d'équipe en cours de saison, après accord des commissaires. L'équipe abandonnée est éliminée de la ligue et ne peut pas être rejouée. Une nouvelle équipe est créée, selon les conditions de départ de la ligue, et recommence à 0 pt au classement général.

8) Gazette de la ligue :

Les coachs peuvent écrire un résumé de leur match, et recevoir un bonus de PSP à placer sur le joueur de leur choix : 1PSP si le rédacteur a fait match nul, 2PSP si défaite (rien en cas de victoire). Pour être valable, un résumé doit donner une vision claire du match et du score, comporter une description des principales actions du match sur les 2 mi-temps, être écrit dans un français correct et être posté sur discord dans les 48h suivant le match.

9) Parrainage :

Les joueurs dont c'est la première saison, et tous ceux qui le demandent, se verront proposer un parrain, chargé de les conseiller durant la ligue sur la gestion des matches, les choix de compétence et autres. L'appariement parrain/filleul sera fait par les commissaires selon les affinités et roster joués.

10) Prêt d'équipe :

L'association dispose de 4 équipes : hommes lézards, élus du chaos, humains, elfes sylvains. 2 de ces équipes peuvent être prêtés à des coachs participants à la ligue, selon les conditions fixées par le CA. Les nouveaux joueurs et joueurs débutants sont prioritaires pour le prêt d'équipes.