



## LEGA/TORNEO DI DREADBALL DEI “THE GAME’S REBELS”

### Regole Base da 4 a 12 partecipanti – 8/16 Partite in 4 giornate

Squadre permesse: Tutte (Ovvero Veer-Myn, Corporation, Marauders, Forge Fathers, Judwans, Female Corp, Z'zors, Robots, Zees, Nameless, Asterians, Teratons, Sphyr, Rebels, Hobgoblins, Brokkrs e Martians).

Numero partite: 2/3 in ciascuna giornata (in base al numero dei partecipanti). In caso di partecipanti dispari, per la prima partita un giocatore a caso vincerà a tavolino.

Successivamente, sarà sempre l'ultimo in classifica a vincere in questo modo, In caso di 3 partecipanti, sarà una volta ciascuno. Eventuali giocatori Jolly, sono sempre ben graditi.

Durata massima partita: 56 minuti (+4 per concludere l'ultimo rush in corso)

### Amichevoli:

Per quanto sia sempre possibile nell'ottica del gioco effettuare amichevoli, tali partite non toccheranno in alcun modo il roster di squadra che rimarrà invariato come se la partita non avesse mai avuto luogo. In pratica le amichevoli serviranno per impratichirsi con il gioco ma non avranno alcun tipo di effetto sulla Lega.

### Abbinamenti:

Casuali al primo turno.

Alla svizzera per successivi, senza far ripetere eventuali scontri già avvenuti (in quella giornata).

### MVP Ammessi

Tutti (compresi Gabe, I 3 dei Backers, quello dell'espansione Azure Forest e Blaine.) e i GIANT.

Ne verranno estratti 5 + 1 GIANT casualmente all'inizio di ciascuna giornata e saranno quelli disponibili nelle aste.

Inoltre, il prezzo di ogni MVP non potrà mai scendere. Questo vuol dire che anche se a riposo, il prezzo non varierà mai verso il basso, per cui, gli MVP più richiesti saranno sempre anche i più costosi.

## Gestione Lega e Aste e Varie

E' possibile importare le squadre delle stagioni/giornate precedenti. Al termine di ciascuna giornata sarà possibile congelare il proprio team, o cederlo ad un altro giocatore.

Una volta decisa la data per ciascuna giornata, verranno pubblicati sul forum gli MVP estratti per le 2/3 partite entro il mercoledì precedente, così come gli abbinamenti. Gli abbinamenti potranno essere cambiati all'inizio della giornata stessa nel caso di mancanza o sovrabbondanza di partecipanti.

E' necessario consegnare, anche via mail, una lista della squadra che si ha intenzione di giocare per la prima giornata, in modo da facilitare l'inserimento nel database di lega, entro il venerdì precedente alla data di gioco.

## Arbiter

In caso di dubbi, lacune o chiarimenti, si potrà sempre fare affidamento sui Regolamenti, o chiedere a Paolo.

## Fans

Le regole per le invasioni di campo della Season 4 NON verranno utilizzate.

## Classifica e Punti

Alla fine di ciascuna giornata di gioco (ergo, 3 partite) verrà decretato il vincitore della giornata. Colui che a fine lega avrà il maggior numero di punti, sarà il campione!

I punti verranno assegnati nel seguente modo:

Vittoria Landslide: +3

Vittoria: +2

Pareggio: +1

Sconfitta: +1

Sconfitta Landslide: +0

I parimerito verranno prima decisi dal numero di Strike, seguito dal numero di uccisioni, seguiti dal Valore di Squadra.

## Guadagni aggiuntivi:

Per i guadagni nel post partita, verrà usato il seguente sistema:

Vittoria a Tavolino: 3d6 + 1 MotM Casuale

Vittoria Landslide: 3d6 +1d6 per ogni 10 mc di TV di differenza se underdog + 1 mc per ogni punto Cheers (Max. 6)

Vittoria: 2d6 +1d6 per ogni 10 mc di TV di differenza se underdog + 1 mc per ogni punto Cheers (Max. 6)

Pareggio: 2d6 +1d6 per ogni 10 mc di TV di differenza se underdog + 1 mc per ogni punto Cheers (Max. 6)

Sconfitta: 1d6 +1d6 per ogni 10 mc di TV di differenza se underdog + 1 mc per ogni punto Cheers (Max. 6)

Sconfitta Landslide: 1d6 per ogni 10 mc di TV di differenza se underdog + 1 mc per ogni punto Cheers (Max. 6)

Sconfitta a Tavolino: Nessun incasso

## Partecipanti

Siete pregati di dare conferma almeno un giorno prima, in modo da lasciar preparare il roster excel necessario.

Inoltre, ecco la lista del materiale necessario alla partecipazione:

- Una Decina di Dadi di almeno 2 colori differenti
- Il roster di squadra, con nomi, logo e numerazione. Il tutto sempre aggiornato.
- Miniature Extra che avete nel roster o che vorrete utilizzare (Assistenti allenatori, Cheerleaders, Free agents...)
- Una penna
- Cibo e Bevande
- Attack per rotture di emergenza
- La squadra perfettamente numerata e COMPRENSIBILE per ruolo

## Extra

Ove non specificato, ci si rifà alla sezione delle leghe del regolamento (S1, S2, S3 e S4)

## Background e Fauna

Dare un nome alla squadra e ai propri giocatori, è, oltre che buona cosa, anche OBBLIGATORIO. (Diamine, impegnatevi un po' )!

## House Rules

Palla Alta: Quando un Keeper effettua una azione di "Punt", durante la prima deviazione la palla non sarà deviata da eventuali giocatori nella sua traiettoria e non potrà essere intercettata (conta a tutti gli effetti come se fosse "in volo").

Incentivi Extra: Considerato il possibile divario tra le squadre, si è considerato di permettere agli allenatori underdog di spendere i soldi disponibili come incentivi nei seguenti acquisti:

- 0-7 Cheerleader
- 0-1 Assistente Allenatore
- 0-1 Dado
- 0-1 Carta (che non aumenta però il numero di carte pescabili durante il match)

Il costo degli incentivi è disponibile solo dopo le aste per gli MVP ma prima del tiro per i Free Agents. Il costo degli stessi è lo stesso del regolamento base.

Squadra che vince... Muore?!?: La morte è sempre dietro l'angolo, anche per chi vince sempre. SE, dopo una qualsiasi partita di lega, si avranno meno di 6 giocatori nel roster e non si possiederanno abbastanza mc per arrivare al minimo di giocatori disponibile, sarà possibile portare un nuovo roster. Questo va deciso PRIMA delle aste. Le uniche limitazioni sono che non si potrà usufruire della House Rule "**Incentivi Extra**".

## Azure Forest

Del nuovo supplemento verranno utilizzate solamente le regole aggiuntive per gli MVP in esso riportati. Ergo, scordatevi le condizioni atmosferiche (anche perché non abbiamo carte sufficienti per rappresentarle!), i punti Onore e le regole extra per le cheerleaders.

## Premi

Verranno assegnati i seguenti premi agli allenatori al termine della Lega:

1° Classificato -> 10mc + 1 Cheerleader (max 7) + 1 CD *solo* per la stagione successiva + Premio Associativo

2° Classificato -> 8mc + 1 Cheerleader (max 7) + Premio Associativo

3° Classificato -> 5mc + Premio Associativo

Ultimo Classificato

Mentre per i giocatori verranno segnati i singoli Achievements, e colui che avrà il più alto numero in una singola categoria, sarà il vincitore (Nessun parimerito), oltre ai premi *Absolute StrikeR* (maggior numero di Strike da 3 e 4 segnati), *Hit'n'Kill'em* (miglior numero di CAS da 3 turni e morti inflitte) e *Giocatore della Stagione* (Numero maggiore di punti esperienza).

I vincitori delle 3 categorie esterne agli Achievements, saranno marchiati come "*Rising DBStars*": al loro prossimo tiro per gli avanzamenti, potranno tirare sulle tabelle Coaching, senza spendere il relativo dado necessario.