

**REGOLAMENTO
DI
LEGA**



FULGINIUM BLOOD BOWL FEDERATION

**CHAOS CUP
REGOLAMENTO DI
LEGA F.B.B.F. v2.3
XIX^a Edizione**

INDICE

REGOLE LEGA F.B.B.F	pag. 2
Organizzazione della Lega	pag. 2
Creazione della Squadra	pag. 6
Sequenza Pre-partita	pag. 9
Sequenza Post-partita	pag. 10
Errori Costosi	pag. 12
Rinunciare	pag. 12
Ultima Partita	pag. 12
Risolvere la Pausa	pag. 12
Raccogliere Fondi	pag. 13
Riconvocare	pag. 13
REGOLE OPZIONALI IN USO	pag. 14
Includere le Starplayer nel roster	pag. 14
Chiamata del Fallo	pag. 15
Nuovi Incentivi	pag. 15
Accordi di Sponsorizzazione	pag. 17
Stadi	pag. 20
Nuove Abilità	pag. 26
Nuove Razze	pag. 26
Nuove Starplayers	pag. 27
Palle Speciali	pag. 27
Taglie	pag. 28
APPENDICI	pag. 29
Carte Incentivi Winterbowl	pag. 29
Nuovo Roster Excel (aggiornato alle stagioni / permanenza)	pag. 30
Istruzioni su come caricare i rosters su www.fbbfederation.it	pag. 30

REGOLAMENTO DI LEGA F.B.B.F.

XIX^a Edizione 2019-2020 v2.3

La Lega comincia e finisce con il regolamento attuale. Nuove regole, squadre, carte etc etc, introdotte dalle uscite della rivista Spike Magazine o altri supplementi, saranno valutate dal Commissario e implementate e usate a partire dalla giornata da lui stabilita (In questo caso le nuove regole adottate saranno pubblicate nel Bollettino di Lega), o a partire dalla Lega successiva.

Per vostra comodità, questa edizione del regolamento vedrà le principali novità scritte con caratteri di colore verde.

Vista la recente introduzione degli Stadi di Proprietà, quando consultate le gare in calendario in una determinata giornata, la squadra nominata per prima (e sottolineata) sarà quella che gioca in casa, la seconda in trasferta.

Vi sarà un'alternanza, in modo tale che ogni squadra giochi lo stesso numero di partite in casa e trasferta (il tutto mediante sorteggio).

La fase preliminare

La Lega si disputerà in un girone unico con il turno di riposo, nel caso di un numero dispari di squadre partecipanti. Nel caso di un congruo numero di partecipanti, verrà valutata dal Commissario la possibilità di istituire dei gironi.

Nell'eventualità dell'utilizzo del turno di riposo, l'allenatore della squadra a riposo tira per una doppia Ricompensa (incasso: 2d6) e per 2 Migliori in Campo (MVP), inoltre vengono considerati scontati i "Salta la prossima partita" (i tiri vanno effettuati alla fine della partita precedente il turno di riposo, o davanti a un testimone, oppure con un video).

Al termine del/i girone/i si disputano i Play-off per decretare il vincitore, ed i Play-out per permettere alle altre squadre di giocare lo stesso numero di partite (e avere le stesse possibilità di accumulare Ricompense e punti SPP).

Di norma, nella stagione regolare ogni squadra affronta tutti gli avversari una sola volta (la formula potrebbe cambiare nel caso dell'introduzione dei gironi o della formula Andata e Ritorno).

Come da tradizione della F.B.B.F. dei primi tempi, la Lega viene abbinata ad uno dei quattro tornei maggiori, ovvero il "Trofeo Spike!", il "Dungeonbowl", la "Chaos Cup" ed il "Blood Bowl". La squadra vincitrice della Lega, oltre ai premi stabiliti dalla F.B.B.F., riceverà il premio speciale del relativo torneo maggiore abbinato alla lega in corso (vedi il paragrafo Premi). A questa Lega è abbinato il torneo maggiore "Chaos Cup".

Punteggi e classifiche

I punteggi sono assegnati in base a questi parametri: 3 punti per la vittoria; 1 punto per il pareggio; 0 punti per la sconfitta, -3 punti per la partita concessa (vedi **Rinunciare** per gli altri effetti).

Se al termine della stagione regolare della Lega, risulteranno esserci due o più squadre con lo stesso punteggio, verranno presi in considerazione i seguenti parametri per assegnare la posizione in classifica: Tiebreaker; differenza TD; differenza cas; TD segnati; cas inflitte; Sorteggio.

È consentito **cambiare squadra durante il corso della Lega**, ma tutti i punti di Classifica, SPP (leggi Punti Starplayer), Tesoro, ecc., accumulati dalla squadra ritirata, saranno azzerati.

La fase finale

- Le squadre classificate ai primi quattro posti disputeranno i playoff con il seguente schema: 1^a contro 4^a, e 2^a contro 3^a, le vincenti disputeranno la finale, le perdenti, la finale per il Terzo e Quarto posto (in base al numero di partecipanti si potrebbe verificare il caso in cui la squadra prima classificata insieme alla seconda siano ammesse alle semifinali di diritto);
- Le altre squadre disputano i play-out con uno schema da decidere al momento in base al numero di squadre che li disputeranno (questo in caso di eventuali ritiri);

A seconda del numero di partecipanti, con il primo Bollettino di Lega il Commissario comunicherà l'eventuale ampliamento/diminuzione del numero di squadre ammesse ai playoff e play-out.

Play-off (Play-out)

Match secco in tutte le fasi dei Play-off / Play-out.

Cose da ricordare durante i Play-off / Play-out

- I giocatori che soffrono un MNG (perde la prossima partita) nell'ultima partita alla fine della stagione regolare, tornano subito disponibili per i Play-off / Play-out (gli eventuali infortuni del giocatore NON vengono comunque guariti);
- Tutte le partite si disputano nello stadio di proprietà della squadra meglio classificata alla fine della stagione regolare.
- Le due finali (Play-off e Play-out) si disputano in uno stadio messo a disposizione dall'organizzazione, che verrà comunicato prima delle relative finali.
- Nella finale dei Playoff e nella finalina dei Play-out, si raddoppiano il numero di **Spettatori** (tira un dado da 6, aggiungi il modificatore Fan Factor e moltiplica il risultato per due).
- La **Ricompensa** RADDOPPIA per ambedue le squadre partecipanti (tira due dadi da 6 e aggiungi l'eventuale bonus per il modificatore dei tifosi e per la vittoria. Il giocatore che ha vinto la partita può ritirare uno dei due dadi, ma deve tenere il nuovo risultato).

I Supplementari

- Durante le partite a eliminazione diretta, in caso di pareggio al termine dei tempi regolamentari le squadre disputeranno **due tempi supplementari da quattro turni**; si determinerà nuovamente chi calcia o riceve all'inizio del primo tempo supplementare.
- Dopo aver visto il risultato sarà possibile modificare lo stesso utilizzando uno o più ripetizioni ancora disponibili, che vengono consumate in questo modo:

A tira 7, B tira 6, B ha ancora 3 ripetizioni utilizzabili per i tempi supplementari, decide di spenderne 2 per modificare il tiro del dado in 8, a questo punto decide se attaccare o difendere e andrà ai supplementari con una sola ripetizione disponibile

Il primo a scegliere se utilizzare una o più ripetizioni, sarà il giocatore che ha terminato la stagione regolare nella posizione inferiore. A prescindere dalla scelta dell'avversario, non potrà più cambiare idea.

- Le ripetizioni usate durante i tempi regolamentari non vengono rigenerate nei supplementari (né al primo, né al secondo tempo). La ripetizione ottenuta con l'abilità Leader può essere mantenuta nei tempi supplementari, ma la squadra non ne riceve una nuova all'inizio del secondo tempo supplementare se la ha usata nel primo tempo supplementare.
- **In caso di pareggio al termine dei tempi supplementari si procederà con il lancio della monetina**

Il vincitore dei Play-off sarà incoronato come Vincitore della F.B.B.F. League.

Premi

1° classificato Lega: +50.000 pezzi oro (gp); riceve anche il premio "*Pietra Fortunata degli Elfi*". Ottiene 1 Ripetizione addizionale per tutta la durata della successiva Lega. Questa ripetizione non costa gp, ma aumenta il valore di squadra. Inoltre il giocatore che ha conseguito l'MVP nella partita Finale ottiene l'Abilità Pro; aumentarne il costo di conseguenza. Se l'MVP ha già l'Abilità Pro o Loner, determinare a caso un altro giocatore.

2° classificato Lega: +30.000 gp; riceve anche il premio "*Squadra dell'Anno Orcidas*". La squadra può dare ad un giocatore determinato a caso un aumento di +1AV, a rappresentare il fatto che è uscita dalla Lega come squadra dell'anno, con una splendida divisa nuova, cucita con la tradizionale robustezza tipica della cultura orchesca. Aumentarne il costo di conseguenza.

3° classificato Lega: +20.000 gp; riceve anche il premio "*Coppa ABC*" (Associated Broadcasting, Conjurers). La squadra ottiene un bonus +1 FAMA, fino ad un massimo di +3, per le prime D3 partite della Lega successiva a rappresentare il flusso dei nuovi tifosi che perdono interesse quando la normale routine riprende e i pettegolezzi sulle celebrità si placano.

Vittoria Play-out: (se prevista la finalina Play-out) +10.000 gp;

Altri premi speciali

Miglior Attacco (Best Offense): +3 SSP al giocatore che ha segnato più mete della squadra che ne ha segnate di più in campionato.

Miglior Difesa (Best Defense): +3 SSP a un giocatore della squadra che ha subito meno mete in campionato a scelta fra uno di quelli nei ruoli (0-12) o (0-16).

Miglior Picchiatore (Most Cas): +3 SSP al giocatore che ha causato più infortuni della squadra che ne ha causate di più in campionato.

Miglior Giocatore (Best Player): +5 SSP al miglior giocatore del campionato (cioè il giocatore che ha accumulato più punti SPP nella Lega corrente).

(questi punti SSP extra vanno aggiunti nella casella del roster Extra SPP immediatamente prima della prima colonna degli Avanzamenti).

Tutti questi premi vanno calcolati in base ai soli risultati ottenuti nella stagione regolare, verranno poi assegnati successivamente, alla fine della Lega, prima di riconvocare la squadra,

Premio “Chaos Cup” la squadra vincitrice della Lega abbinata al torneo maggiore “Chaos Cup” è oggetto di una speciale... attenzione da parte degli dei del Caos che premiano immediatamente i suoi giocatori con speciali doni come segno del loro favore. D3 giocatori scelti a caso possono immediatamente scegliere una Mutazione o le Abilità Hypnotic Gaze, Stab o Regeneration. Lo stesso giocatore non può ricevere in dono più di una Abilità o Mutazione. I giocatori che hanno accesso alle Mutazioni come normali e prendono una Mutazione ricevono un aumento di valore come se avessero ottenuto un avanzamento Normale. I giocatori che non hanno accesso alle Mutazione, oppure hanno accesso alle Mutazioni come doppi e prendono una Mutazione o un’Abilità Straordinaria ricevono un aumento di valore come se avessero ottenuto un avanzamento Doppio. Queste Abilità/Mutazioni sono permanenti e non vengono perse quando la squadra non detiene più il trofeo.

Il Commissario a inizio Lega, riceverà una copia del roster di partenza di ogni squadra partecipante, che confronterà con il roster dopo che sia stata giocata l'ultima partita valida al fine di accumulare SSP per assegnare i suddetti premi.

(È sempre possibile rinunciare a parte o in tutto ai premi spettanti. Controllate bene se vanno ad aumentare o no il vostro Valore di Squadra).

Sono previsti anche premi fisici per gli allenatori (da autofinanziare con una quota d’iscrizione stabilita in 10 euro a partecipante), relativi a tutti i premi sopraelencati: medaglie, dadi personalizzati per tutti i partecipanti alla Lega, col simbolo della squadra del vincitore, oltre alla Coppa di Lega che viene assegnata al vincitore dell’ultimo campionato e rimessa in palio il campionato successivo.

Creazione della squadra

Viene usato il regolamento più recente, attualmente il **Competition Rules Pack** (brevemente, CRP), unitamente ai supplementi **Primo Almanacco di Blood Bowl**, **Almanacco di Blood Bowl 2018**, **Blood Bowl Teams of Legend**, **gli aggiornamenti NAF e GW** con l'aggiunta delle tre razze non ufficiali GW (Slann, Chaos Pact ed Underworld), più le non ufficiali NAF (Simyn), le nuove uscite Cynade: (Khorne, Bretonnia), le nuove uscite GW dell'applicazione My Dugout (Pestilent Vermin, Savage Orcs e Slayer Hold).

A seguito del test effettuato con la partecipazione a una Lega precedente, la squadra denominata **Nobiltà Umana**, al momento non è ammessa alla Lega.

A ogni giocatore vengono date diverse possibilità:

- Disputare la nuova stagione col Team della Lega precedente (vedi regole Ultima Partita – Risolvere la Pausa – Riconvocare);
- Partire con una nuova squadra col TV di **1.100k**;
- Partire con una squadra proveniente dalla **Tribal League** (vedi il supplemento Tribal League).

A fine campionato, l'ultima "scheda di squadra" di ogni allenatore partecipante potrà essere conservata come base di partenza per il campionato successivo (vedi **Risolvere la pausa**, **Raccogliere fondi**, **Riconvocare**).

- **Non è consentito congelare una squadra, giocare una Lega con un'altra squadra e poi riproporre la squadra precedente:**
- **Non si possono giocare squadre appartenenti ad altri giocatori (salvo eccezioni particolari disposte dal Commissario, vedi casi indisponibilità per cause di forza maggiore);**
- **Una squadra non può disputare più di QUATTRO Leghe consecutive. Alla fine della quarta Lega, viene ritirata definitivamente.**

Varie

Se entrambi i giocatori sono d'accordo, possono giocare con il Timer: Tempo per ogni partita 2h10 minuti (i giocatori si possono accordare anche per tempi diversi), 65 minuti a testa. Allo scadere dei 65 minuti, al giocatore che avrà terminato il proprio tempo sarà concesso solo rialzare i pezzi e girare gli storditi.

NON si applica la regola della **procedura illegale** per il segnalino turno non mosso.

L'acquisizione di Mercenari e Starplayers è **permessa** anche nelle semifinali e finali dei playoff e nella finale dei playout.

È obbligatorio durante lo svolgimento della Lega utilizzare le basette esagonali e le relative etichette delle Abilità da applicare, per indicare i giocatori che hanno acquisito skills addizionali grazie ai punti SPP guadagnati. Le basette e le etichette saranno fornite a titolo gratuito in numero adeguato a ogni partecipante; in alternativa si potranno usare le basette e i segnalini delle Abilità della Magic Work Games (acquistabili sul sito <https://www.magicworksgames.com/>). Inoltre verranno adottate basette colorate Bianche per

indicare eventuali giocatori Journeymen e basette colorate Gialle per indicare che quella miniatura è uno Starplayer in assenza della miniatura specifica.

Si ricorda che se un giocatore ha acquisito Abilità aggiuntive non potrà utilizzarle durante la partita se non chiaramente indicate sulla basetta esagonale o della Magic Work Games o in maniera chiara ed inequivocabile.

Un Allenatore non può scervellarsi a ricordare che Abilità hanno i giocatori avversari prima di muovere o fare qualunque cosa (per incollare o incastrare un'etichetta o un segnalino ci vuole meno di un minuto). Le Abilità aggiuntive spesso fanno la differenza in una partita.

Gestione dei rosters e delle partite

Per ogni partita, gli allenatori dovranno compilare l'apposito report (**v3.0 stadi videogioco**) dove segnare i punti fuoriclasse guadagnati (SPP) e tutti gli altri eventi nel corso della partita di rilevanza ai fini dell'aggiornamento del "roster" (**la scheda di squadra**), da inserire entro una settimana dalla disputa su www.fbbfederation.it

SANZIONI: la squadra dell'allenatore che non aggiorna il roster nei tempi prestabiliti (entro una settimana dalla disputa dell'ultimo incontro), la prima volta viene penalizzata con la perdita di un punto di Fattore Campo e 10k, la volta successiva con due e 20k, poi tre e 30k, ecc.

Il calendario delle partite è stilato dal Commissario a inizio Lega (tramite sorteggio), con relative date. Si gioca con **cadenza bisettimanale**. I giocatori non disponibili possono anticipare o posticipare la data della partita, mettendosi d'accordo tra loro, comunicandolo al Commissario. **Non è possibile posticipare la partita oltre due settimane**, salvo casi rari considerati dal Commissario. In caso di mancata presenza di uno dei due giocatori per la partita e dell'impossibilità del giocatore a disputarla entro i termini di tempo previsti (anche da un sostituto, col permesso del Commissario e dell'altro giocatore), verrà assegnata una sconfitta a tavolino per 2-0 (mete comunque valide per il premio Miglior Attacco, ma non assegnate a uno specifico giocatore), usate le regole per la partita concessa (il giocatore che non si presenta concede all'avversario 2 MVP ed un incasso di 2d6 x 10.000 gp senza modificatori) o partita nulla se l'indisponibilità è da parte di entrambe i giocatori.

In caso di **abbandono di un giocatore dal campionato**, si provvederà a cercare un sostituto. Nell'impossibilità di reperirlo saranno assegnate sconfitte a tavolino, come descritto in precedenza.

Raccomandazioni e consigli

Tutte le miniature devono essere numerate. La numerazione ha il fine di identificare i giocatori (loro caratteristiche e abilità) rispetto alla scheda di squadra, oltre che alla corretta assegnazione dei punti SPP. Tutte le miniature (sia ufficiali GW, che alternative) devono essere facilmente riconoscibili per il ruolo che ricoprono.

Precisazioni e chiarimenti sparsi del regolamento ufficiale (CRP)

*I Fuoriclasse o "Starplayers" e i Mercenari (che costano 30.000 gp in più del costo normale per la loro posizione, a cui è possibile dare una sola abilità supplementare fra quelle di accesso Normale al costo di 50.000 gp) sono **INCENTIVI** e solo come tali possono essere ingaggiati, nella sequenza PRE-partita. Hanno tutti l'abilità Loner (Solitario) e NON è possibile acquistarli permanentemente in alcun modo (eccezione Starplayer incluse in*

squadra, vedi in seguito). Possono ricevere il premio MVP a fine partita (che è da considerarsi sprecato per quella partita). Non si possono acquistare più di due Fuoriclasse o “Star Player” (uno solo se già si ha una Starplayer inclusa in squadra), scelti fra quelli disponibili nella propria lista di razza. Il numero di Mercenari acquistabili è (teoricamente) illimitato, fintanto che ci sono posizioni disponibili nella scheda di squadra, ma il loro numero deve comunque sempre rispettare i limiti massimi per ogni posizione.

I Vagabondi o “Journeyman” sono giocatori ingaggiabili gratuitamente nella sequenza POST-partita, qualora il numero dei giocatori disponibili (causa infortunio o morte) sia inferiore a 11. Sono giocatori con disponibilità 0-16 o 0-12 sulla scheda di squadra (tipicamente gli uomini di linea). Hanno tutti l’abilità Loner (Solitario) quando ingaggiati e possono ricevere il premio MVP a fine partita. I Vagabondi ingaggiati aumentano il Valore di Squadra (Team Value o TV) del loro valore in MO. Possono essere acquistati nella sequenza POST-partita e, in tal caso, mantengono i punti SPP guadagnati e perdono l’abilità Loner (Solitario).

*I punti di **Fattore Campo** possono essere acquistati solo all’atto di creazione della squadra, con un limite di 0-9. In seguito possono aumentare o diminuire solamente in base ai risultati dei tiri di dado nella procedura di fine partita.*

*Le **Ripetizioni** di squadra acquistati durante lo svolgimento della lega, nel POST-PARTITA, costano il **doppio** del loro valore nominale. Ai fini del valore totale della squadra (Team Value) contano per il loro valore nominale, non il doppio. Ad esempio, una squadra di Umani può comprare Ripetizioni a 50.000 gp alla sua creazione e a 100.000 gp ad ogni fine partita. Tutte le Ripetizioni valgono 50.000 gp per conteggiare il valore di squadra.*

*Quando si spinge e si atterra un avversario, bisogna decidere se occupare la sua casella **PRIMA** di tirare sull’armatura. Dopo non è possibile più seguirlo. Se l’avversario portava la palla, la dispersione della palla va fatto **DOPO** il tiro armatura (ed eventuale tiro infortunio).*

Un giocatore che ferisce un avversario guadagna punti esperienza anche se l’avversario viene guarito dall’apotecario o rigenera.

GIOCARE PARTITE DELLA LEGA

Le partite della Lega hanno una loro sequenza, che prevede azioni Pre-partita e Post-partita, oltre alla partita vera e propria.

SEQUENZA PRE-PARTITA

Deve essere svolta prima di giocare qualsiasi partita di Lega. Essa è divisa in cinque fasi separate descritte di seguito:

- **Tira sulla tabella del Clima;**

Entrambi gli Allenatori Capo tirano un D6 e consultano il totale sulla tabella del Clima (tabella scaricabile dalla pagina download del sito www.fbbfederation.it).

- **Scegli gli Incentivi;**

Ogni squadra può spendere oro dai propri fondi per acquistare qualsiasi incentivo elencato in basso. La squadra con il valore più basso può ricevere una quantità addizionale di finanze pari alla differenza tra i valori delle squadre; essa non viene aggiunta ai suoi Fondi e va persa se non è spesa immediatamente. Ad esempio, se una squadra con un valore di 1.000.000 gp (pezzi d'oro) affronta una squadra con un valore di 1.250.000 gp, il primo Allenatore Capo può spendere 250.000 gp addizionali per gli incentivi. La squadra con il valore più alto deve acquistare gli incentivi per prima, quando ha finito l'altra squadra può fare lo stesso.

Gli incentivi sono scelti dalla seguente lista:

- 0-2 Fusti di Bloodweiser – 50.000 gp l'uno
- 0-3 Mazzette – 100.000 gp l'una
- 0-4 Allenamenti Intensivi – 100.000 gp l'uno
- 0-1 Capocuoco Halfling* - 300.000 gp (*100.000 per gli Halfling)
- Mercenari (illimitati) – prezzi vari
- 0-2 Star Players – prezzi vari
- 0-2 Apotecari nomadi – 100.000 gp l'uno
- 0-1 Igor - 100.000 gp (solo Khemri, Necromanti, Non Morti)
- 0-5 carte Special Play – prezzi vari
- 0-2 Staff di Allenamento Noto(rio) – prezzi vari
- 0-1 Staff di Allenamento di Razza – prezzi vari
- 0-1 carta incentivo Winter Bowl – prezzi vari
- 0-1 palla speciale – 30.000 gp

Per le descrizioni ed effetti dettagliati vedi regolamento base, e la lista NUOVI INCENTIVI (scaricabile dalla pagina download del sito www.fbbfederation.it).

- **Determinare il numero dei Tifosi e la FAMA;**

- **Tira per il calcio d'inizio;**

Gli Allenatori Capo tirano una moneta o un dado e il vincitore decide se calcia o riceve nel primo drive.

SEQUENZA POST-PARTITA

Devi seguire queste fasi in sequenza dopo ogni singola partita della lega che giochi:

Tiri Miglioramento;

- Alla fine della partita ogni Allenatore Capo sceglie tre giocatori della propria squadra e tira un D3 per sceglierne uno a caso. Quel giocatore riceve il MVP.
- Tira per i miglioramenti di qualsiasi giocatore che ha guadagnato punti Star Player sufficienti a ottenerne uno. Annota gli eventuali cambiamenti dei valori del giocatore causati dai miglioramenti.
- Se attualmente hai un contratto di Sponsorizzazione Maggiore con McMurty's, i giocatori della squadra non possono migliorare le loro MO o AG. Se attualmente hai una Sponsorizzazione Maggiore con Steelhelm Sporting Emporium, quando effettui il tiro Miglioramento puoi approfittare per tirare tre dadi anziché due e poi scartare un risultato (vedi paragrafo Sponsorizzazioni Maggiori).

Aggiorna le caratteristiche della squadra;

Appunta Fortuna e FAMA;

- Ogni Allenatore Capo genera ricompense per la partita tirando un D6 e sommando il risultato alla FAMA della propria squadra. La squadra riceve tale quantità x 10.000 gp come ricompensa per la partita. Se ha vinto o pareggiato ricevi 10.000 gp addizionali. Se hai vinto la partita puoi pure decidere di ripetere il tiro del tuo D6, ma devi accettare il secondo risultato anche se è peggiore del primo. Ricordati che le squadre che si arrendono non ricevono ricompense. Se la tua squadra ha uno o più Sponsors Continuativi, ricevi D3x10.000 gp addizionali per ciascuno, rischiando però di contrariarli
- Se lo desideri, puoi porre fine a uno Sponsor Continuativo o alle eventuali Sponsorizzazioni Maggiori di McMurty's, Farblast & Sons e Steelhem Sporting.
- Se hai vinto la partita, tira 3D6: se il risultato è maggiore del tuo attuale Fattore Campo aumentalo di 1; Se hai perso la partita tira 2D6: se il risultato è minore del tuo attuale Fattore Campo riducilo di 1; Se hai pareggiato tira 2D6: il Fattore Campo della tua squadra aumenta di 1 se il risultato è maggiore del tuo attuale Fattore Campo, mentre diminuisce di 1 se è inferiore.
- Se lo desidera l'Allenatore Capo può trovare uno Sponsor, tira un D16 poi somma il Fattore Campo e gli eventuali modificatori fra i seguenti:
 - +1 per ogni eventuale livello di upgrade dello stadio (da 0 a 4);
 - +2 se ha vinto la partita, o +3 se ha segnato almeno 2 mete in più dell'avversario;
 - +2 se l'altra squadra ha subito almeno tre Perdite (a prescindere da come le ha subite) o +3 se ne ha subite almeno 5;
 - +3 se la partita faceva parte dei Play-off o +5 se era la Finale;Se il risultato è 20 o più, l'Allenatore Capo può accettare uno Sponsor Occasionale o uno Sponsor Continuativo. Se il risultato è 25 o più, può accettare invece una Sponsorizzazione Maggiore

Ingaggia e Licenzia;

- Una squadra può acquistare un ammodernamento per uno stadio di proprietà se soddisfa i requisiti di Fan Factor e denaro necessari.
- Se la tua squadra possiede uno stadio ammodernato (non livello 0), puoi decidere di venderlo.
- Rimuovi dalla scheda eventuali giocatori morti. Se la tua squadra ha la Sponsorizzazione Maggiore della Star Insurance Guild, ricevi il rimborso dell'assicurazione. Tira il dado per stabilire se vengono a riscuotere (vedi paragrafo Sponsorizzazioni Maggiori).
- Ogni Allenatore Capo ora può spendere l'oro nei suoi Fondi per comprare nuovi giocatori e staff di Allenamento, e/o licenziare i giocatori e lo staff di allenamento non più graditi. Non puoi avere indietro l'oro! Inoltre, ogni Allenatore Capo può scegliere di spendere l'oro dei suoi Fondi per aumentare le Ripetizioni della squadra. Aggiungere una ripetizione costa il doppio della cifra indicata nella lista di squadra, ma si aggiunge solo il costo base (non doppio) al valore totale della squadra. In questa fase poi anche rimuovere qualsiasi ripetizione di squadra dal roster se lo desideri; anche in questo caso non recuperi l'oro! In questa fase gli Allenatori Capo possono anche aggiungere uno starplayer al proprio roster o mettere da parte i fondi per comprare un miglioramento per lo stadio (vedi paragrafi INCLUDERE UNA STARPLAYER NEL ROSTER, e STADI DI BLOOD BOWL).
- Se una squadra ha nel proprio roster qualsiasi Journeyman/vagabondo, (vedi fase 5 - Preparati per la prossima Partita!), l'Allenatore Capo deve licenziarlo o ingaggiarlo permanentemente pagando il suo costo da Pivello. Nota che una squadra deve avere meno di 16 giocatori sul roster per poter ingaggiare Juorneymen. Se ingaggiato, uno Journeymen perde l'abilità Loner ma può mantenere gli eventuali punti Star Player guadagnati o le abilità ricevute dai tiri sulla tabella dei Miglioramenti.
- Se la squadra ha nel roster una Starplayer, l'Allenatore Capo deve pagare il suo stipendio o svincolarla (vedi paragrafo INCLUDERE UNA STARPLAYER NEL ROSTER).
- Una squadra può istituire una Taglia nei confronti di un giocatore avversario (vedi paragrafo TAGLIE).
- **Preparati per la prossima partita;**
 - Se una delle squadre ha almeno 100.000 gp nei propri Fondi, il suo Allenatore Capo deve tirare per gli errori costosi (vedi sotto).
 - Se una squadra può schierare solo 10 giocatori o meno per la partita successiva, può aggiungere gratuitamente Journeymen sul roster fino a quando non sarà in grado di schierare 11 giocatori nella prossima partita. Uno Journeymen è sempre un giocatore fra quelli acquistabili nella posizione 0-16 o 0-12 volte sul roster di squadra. Sono considerati normali Pivelli per quanto riguarda il valore di squadra, ma hanno l'abilità Loner perché non sono abituati a giocare con la squadra. In questa fase gli Journeymen possono portare il numero di giocatori totale della squadra (inclusi i giocatori infortunati) a più di 16.
 - Calcola il valore totale di ciascuna squadra e appuntalo sul tuo roster. Il valore della squadra viene calcolato sommando il valore dei giocatori (inclusi i valori extra per i miglioramenti), staff di allenamento, ripetizioni di squadra, e Fattore Campo. Non includere i pezzi d'oro nei tuoi Fondi o il valore di qualsiasi giocatore che sarà costretto a saltare la prossima partita a causa di un infortunio.
 - Se lo desideri, puoi porre fine alla Sponsorizzazione Maggiore della Star Insurance Guild.

ERRORI COSTOSI

Se hai almeno 100.000 gp (**Eccezione le squadre Stunty: Goblin, Halfling, Ogre che godono di uno speciale bonus in base al quale i primi 100.000 gp non sono calcolati ai fini degli Errori Costosi.** Quindi incominciano a calcolare gli Errori Costosi da 200.000 gp in sù) nei Fondi nella fase 5 – “Preparati per la Prossima Partita” della sequenza Post-partita, tira un D6 sulla seguente tabella, applicando il risultato della colonna che corrisponde all’ammontare di pezzi d’oro nei tuoi Fondi.

Crisi Evitata: grazie ad alcune abili manovre, la squadra si comporta bene una volta tanto!

Incidente Minore: la squadra si mette nei guai e perdi D3x10.000 gp.

Incidente Grave: metà dell’oro nei tuoi Fondi (arrotondando per eccesso ai più vicini 10.000 gp) va perso in una sventura.

Catastrofe: il Fondo è prosciugato, tranne che per 2D6x10.000 gp che hai precedentemente messo da parte per questi casi.

TABELLA ERRORI COSTOSI					
D6	Fino a 190.000 gp	Da 200.000 gp a 290.000 gp	Da 300.000 gp a 390.000 gp	Da 400.000 gp a 490.000 gp	500.000+ gp
1	Incidente Minore	Incidente Grave	Catastrofe	Catastrofe	Catastrofe
2	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave	Catastrofe	Catastrofe
3	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave	Catastrofe
4	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore	Incidente Grave
5	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore	Incidente Minore
6	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Crisi Evitata	Incidente Minore

RINUNCIARE

Un Allenatore Capo che si arrende (**Concede**) prima di schierarsi per un calcio d’inizio in cui potrebbe schierare solo due giocatori o meno non subisce ulteriori penalità. Se un Allenatore Capo si arrende alla partita per qualsiasi altro motivo, il vincitore ottiene tutte le ricompense e gli MVP del perdente di quell’incontro (ovvero doppia Ricompensa e doppio MVP). Inoltre il perdente perde automaticamente un Fattore Campo (non tirare), e qualsiasi giocatore della squadra perdente che ha 51 punti Starplayer (SSP) o più lascia la squadra con un risultato di 1-3 su un D6. Tirare separatamente per ciascun giocatore con 51 SSP o più per stabilire se va via.

ULTIMA PARTITA

Quando si gioca l’ultima partita della stagione (Play-off, Play-out etc etc) la sequenza Post-partita viene modificata come indicato di seguito nella sezione Risolvere la Pausa. A tal fine viene utilizzato il roster excel con le colonne dedicate ai giocatori che si ritirano e le stagioni disputate. (**versione attualmente in uso: [_XLS_RosterBB16_1_12_1](#) e/o [_XLSX_RosterBB16_1_12_1](#))**

RISOLVERE LA PAUSA

Nella sequenza Post-partita della tua ultima partita della stagione, la fase “Preparati per la partita successiva” viene sostituita dalla fase Pausa, che consiste delle seguenti fasi:

- Tirare un D6 per ciascun giocatore del tuo roster che ha completato almeno due stagioni. Se ottieni un risultato inferiore al numero di stagioni che ha completato, ne ha avuto abbastanza della violenza e vuole ritirarsi per un pò. Metti un segno di spunta nella casella Vuole Ritirarsi, ci torneremo dopo.
- Rimuovere qualsiasi spunta Salta la prossima partita, poi tira un D6 per ogni Infortunio Persistente sul tuo roster. Con 4 o più, il tempo lontano dal campo fa miracoli e l'infortunio viene rimosso dal roster. Se hai un Apotecario nel roster, aggiungi 1 ad ogni risultato.
- Tirare 2D6. Se il risultato è inferiore al tuo Fattore Campo, alcuni dei tuoi estimatori più volubili perdono interesse durante la pausa e il tuo Fattore Campo viene ridotto di un D3.
- Se desideri prendere parte alla stagione successiva, determina il tuo nuovo Fondo di partenza; vedi Raccogliere Fondi sotto.
- Riconvoca la tua squadra per la nuova stagione (vedi sotto).

RACCOGLIERE FONDI

All'inizio di ciascuna nuova stagione, ogni squadra ha un Fondo di 1.100.000 gp. Ciò rappresenta l'oro donato dalla lega, dagli sponsor, dai fan club e dai generosi patroni. Le squadre che tornano poi aggiungono ciò che resta del proprio fondo della stagione precedente, più i Bonus al Fondo elencati di seguito. Fatto ciò, arrotonda il tuo Fondo per difetto ai 10.000 gp più vicini:

- 10.000 gp per ogni partita che la squadra ha giocato nell'ultima stagione.
- 7.500 gp per ogni Touchdown effettuato dalla squadra nella scorsa stagione.
- 7.500 gp per ogni Perdita inflitta dalla squadra nella scorsa stagione.

RICONVOCARE

Per riconvocare la tua squadra, prendi una nuova scheda di squadra (roster vuoto), poi ricrea la squadra come hai fatto quando ti sei unito alla lega. I seguenti tre cambiamenti si applicano alle regole quando stai creando la squadra:

- Il tuo Fattore Campo viene riportato dal roster precedente gratuitamente (il suo valore viene comunque aggiunto al tuo valore di squadra). Se desideri aumentarlo, puoi farlo al costo di 10.000 gp per punto di Fattore Campo.
- Oltre ad ingaggiare nuovi giocatori nella lista della tua squadra, puoi reingaggiare giocatori che erano nella tua squadra la scorsa stagione, pagando il loro costo sul roster di quella stagione. Copia l'intera riga dal vecchio roster incluso qualsiasi Infortunio Persistente, punto Starplayer e se vogliono ritirarsi e aggiungi 1 al numero di stagioni completate. Se desideri reingaggiare un giocatore che vuole ritirarsi, dovrai dargli ulteriori stimoli per restare. Per ogni stagione che il giocatore ha completato, reingaggiarlo costa 20.000 gp aggiuntivi. Si tratta di un singolo pagamento che non influenza la colonna Costo sul tuo roster di squadra.
- Per ogni giocatore del tuo vecchio roster che vuole ritirarsi e non desideri reingaggiare, puoi aggiungere un Assistente Allenatore sul tuo nuovo roster gratuitamente; il suo valore viene comunque aggiunto al tuo valore di squadra.

REGOLE OPZIONALI IN USO

(da PRIMO ALMANACCO DI BLOOD BOWL, ALMANACCO 2018, BLOOD BOWL TEAMS OF LEGEND – MY DUGOUT – NAF RULES FOR TOURNAMENTS 1 FEB 2017 & 1 AGO 2017, 2019 – WHITE DWARF, SPIKE MAGAZINE)

INCLUDERE LE STARPLAYERS NEL ROSTER (Primo Almanacco di Blood Bowl)

È possibile ora ingaggiare le Starplayers per la propria squadra ed inserirle nel roster permanentemente nel corso della lega.

ELENCO DEGLI STARPLAYERS

All'inizio di ogni stagione, il Commissario di Lega deve creare un elenco di Starplayers disponibili a essere ingaggiati, generalmente tutte, (vedi LISTA SQUADRE & STARPLAYERS F.B.B.F. scaricabile dalla pagina download del sito www.fbbfederation.it).

Durante la Lega, il Commissario deve assicurarsi di tenere aggiornato l'elenco delle Starplayers che vengono ingaggiate dalle squadre. Le squadre che vogliono ingaggiare per una sola partita le Starplayers come Incentivi, seguiranno la procedura normale, ma potranno ingaggiare solo le Starplayers che non siano state dichiarate indisponibili nell'elenco (tale informazione è pure inserita nel Bollettino di Lega).

INCLUDERE UNA STARPLAYERS IN SQUADRA

Quando creano una squadra all'inizio della stagione o quando ingaggiano giocatori nella sequenza Post-partita, gli Allenatori Capo possono aggiungere una Starplayer al loro roster al costo indicato. Il giocatore deve essere una Starplayer che può giocare per quella squadra. Ad esempio una squadra di Umani può ingaggiare Griff Oberwald al costo di 320.000 gp.

Un giocatore ingaggiato in questo modo si considera come una Starplayer “inclusa nel roster”. Una squadra non può avere più di una Starplayer “inclusa nel roster”, e una squadra con una Starplayer “inclusa nel roster” può aggiungere una sola Starplayer invece di due tramite gli Incentivi.

Una volta ingaggiata una Starplayer il Commissario viene informato che quella Starplayer non è più disponibile nell'elenco delle Starplayer e l'informazione è girata a tutti gli altri Allenatori Capo tramite la pubblicazione di un “**bollettino**” di lega (verrà caricato sul sito www.fbbfederation.it, sulla pagina Facebook e sul gruppo WhatsApp, aggiornato alla fine di ogni giornata, ed indicherà per ogni squadra quali sono le Starplayers ingaggiate e quindi non più disponibili, se hanno ottenuto sponsors e di che tipo, **le eventuali miglione del loro stadio e le rate che hanno già pagato. A fine Lega le Starplayers ingaggiate lasciano la squadra.**

PAGARE LO STIPENDIO

Il problema con le Starplayers è che sono consapevoli del loro valore, e non c'è spirito di squadra o buona volontà che tengano. Pertanto, si aspettano che le squadre che li ingaggiano per una stagione, siano certe di potergli assicurare lo stile di vita a cui sono abituati. Ciò significa trasferite lussuose, cibo e vino di classe, schiere di assistenti e allenatori personali... l'elenco è infinito.

Le squadre che hanno una Starplayer “inclusa nel roster” devono aggiungere il passo seguente alla fine della Fase 4 “Ingaggia e Licenzia” nella sequenza Post-partita:

La squadra deve pagare lo stipendio alla sua Starplayer “inclusa nel roster”, sottraendo dai Fondi della squadra la cifra determinata dal costo della Starplayer, come illustrato nella seguente tabella. Se un Allenatore Capo non può permettersela, o non desidera pagarla, la Starplayer abbandona la squadra. Viene rimossa dal roster di squadra e il Commissario di Lega lo rende disponibile nell’elenco Lista delle Starplayer.

STIPENDI STARPLAYER “INCLUDE NEL ROSTER”	
Costo Starplayer (gp)	Stipendio (gp)
Fino a 100.000	20.000
da 110.000 a 150.000	30.000
da 160.000 a 200.000	40.000
da 210.000 a 300.000	50.000
Da 310.000 e oltre	60.000

SCHIERARE LE STARPLAYER “INCLUDE NEL ROSTER”

Le squadre abbastanza fortunate da poter includere una Starplayer nel loro roster schizzano in alto nelle classifiche di gradimento, perciò le Starplayer “incluse nel roster” sono sempre considerate in possesso dell’abilità Fan Favourite.

Inoltre, una parte del costo esorbitante richiesto per ingaggiare le Starplayer include una torma di medici, personal trainer e guaritori, perciò, se subiscono un risultato Perdita sulla tabella degli Infortuni, non effettuare un tiro sulla tabella delle Perdite. Invece, sono automaticamente considerate come Gravemente Infortunato, saltano il resto della partita, ma non riportano altri danni. Inoltre le Starplayer “incluse nel roster” non possono in nessun modo guadagnare punti Star Player, anche se possono essere nominati MVP se la lega usa un sistema di assegnazione casuale.

CHIAMATA DEL FALLO

(Death Zone 1)

A seguito di una espulsione (per Fallo o Arma Segreta) l'Allenatore Capo della squadra che subisce l'espulsione può effettuare la "Chiamata" e contestare la decisione dell'Arbitro. Tira un D6, con un risultato di 1 è "espulso" anche l'Allenatore Capo e dal quel momento in poi subisce -1 sui tiri per Allenamento Efficace e non può più contestare le decisioni dell'Arbitro. Con un risultato di 6, l'Arbitro ti dà ragione e il giocatore che deve essere espulso è mandato nello spazio riserve della Panchina anche se il Turnover ha effetto normalmente.

NUOVI INCENTIVI

(My Dugout - Primo Almanacco di Blood Bowl- sito www.bbgridiron.com, Spike Magazine)

Oltre ai normali incentivi descritti nel regolamento CRP ne vengono introdotti di nuovi, la lista completa denominata “LISTA DEGLI INCENTIVI” con gli effetti in dettaglio è scaricabile dalla pagina download del sito www.fbbfederation.it.

STAFF DI ALLENAMENTO DI RAZZA

(My Dugout)

Alcune razze hanno fra gli incentivi, degli assistenti specifici in base alla razza.

STAFF DI ALLENAMENTO NOTO(RIO)

(Primo Almanacco di Blood Bowl, Spike Magazine)

Sono nuovi incentivi disponibili per l'ingaggio durante la sequenza Pre-partita. Una squadra può ingaggiare fino a 2 membri dello Staff di Allenamento Noto(rio) che possono assistere la squadra. Come per le Starplayer, entrambi gli Allenatori Capo possono avvalersi dei servizi dello stesso membro di Staff di Allenamento Noto(rio). Se questo si verifica, nessuno dei due può usarlo, ma entrambi pagano comunque il suo ingaggio.

MAGHI SPORTIVI PREZZOLATI

Un Mago è un Incentivo acquistabile nella sequenza Pre-partita. Nessuna squadra può ingaggiare più di un Mago per partita. Nota che Horatio X. Schottenheim è un Mago. Tutti i Maghi sono membri dello Staff d'Allenamento Noto(rio), e ingaggiare un Mago occupa uno degli 0-2 Staff d'Allenamento Noto(rio) concessi. A parte Horatio, i Maghi non sono personaggi specifici, ed entrambe le squadre possono schierare lo stesso Mago senza restrizioni. Tutti i Maghi possono essere usati una volta per partita e lanciare un incantesimo del loro repertorio o nel primo o nel secondo tempo, ma non in entrambi.

CARTE INCENTIVI WINTERBOWL

(sito www.bbgridiron.com)

Vedi la sezione Appendici per la descrizione dettagliata.

VARIANTE INCENTIVI CARTE SPECIAL PLAY

(Primo Almanacco di Blood Bowl)

Usare questa regola modifica il valore di ciascun mazzo di carte Special Play, riflettendone al meglio i singoli valori. Sostituisci l'Incentivo Carte Special Play (vedere Primo Almanacco di Blood Bowl Pag. 55) con il seguente:

0-5 carte Special Play – prezzi vari

Ciascun incentivo di carte Special Play ti permette immediatamente di pescare una carta da un mazzo di tua scelta. Il costo dipende dal mazzo scelto:

TABELLA COSTI CARTE SPECIAL PLAY COME INCENTIVI	
Mazzo	Prezzo
Caos Vario (Miscellaneous Mayhem)	200.000 gp
Gesta Eroiche (Heroic Feats)	100.000 gp
Memorabilia Magiche (Magical Memorabilia)	100.000 gp
Benefici dell'Allenamento (Benefits of Training)	100.000 gp
Eventi Casuali (Random Events)	50.000 gp
Trucchi Sporchi (Dirty Tricks)	50.000 gp

Nota che questo non ha effetto sulle carte Special Play che la tua squadra riceve di norma – **le carte acquistate tramite Incentivi sono trattate separatamente fino a quando non comincia la partita.**

ACCORDI DI SPONSORIZZAZIONE

(Primo Almanacco di Blood Bowl)

Nei tempi passati della NAF, vedere degli Sponsors era un evento raro. Quando la NAF crebbe di prestigio, tutto cambiò. Alcune delle prime squadre che beneficiarono di ciò furono di Alti Elfi che da sempre erano abituati ad uno stile di vita lussuoso. Intuirono subito che se avessero apposto delle scritte pubblicitarie sulle loro tenute di gioco avrebbero incassato molto oro.

OTTENERE UNO SPONSOR

Le squadre possono cercare uno Sponsor durante la sequenza Post-partita alla fine della Fase 3: “Annota Fortuna e FAMA”. Se l’Allenatore Capo desidera cercare uno Sponsor, tira un D16 poi somma il suo Fattore Campo e gli eventuali modificatori fra i seguenti:

- +1 per ogni eventuale livello di upgrade dello stadio (da 0 a 4);
- +2 se la squadra ha vinto la partita o +3 se ha segnato almeno 2 Touchdown in più dell’avversario;
- +2 se la squadra avversaria ha subito almeno tre Perdite (ovvero gli sono state inflitte, a prescindere da come le ha subite) o +3 se ne ha subite almeno 5;
- +3 se la partita faceva parte dei Play-off o +5 se era la Finale;

Se il risultato è 20 o più, l’Allenatore Capo può accettare uno Sponsor Occasionale (ovvero per una partita singola) o uno Sponsor Continuativo. Se il risultato è 25 o più si può accettare invece una Sponsorizzazione Maggiore.

SPONSOR OCCASIONALE

La squadra cede la propria immagine a un marchio conosciuto, appare in qualche spot su Cabalvision o fa qualche comparsa durante il lancio di prodotti d’alto profilo in cambio di un singolo pagamento.

La squadra riceve un D6 x 10.000 gp. Poi tira un altro D6. Se il risultato è 1, un giocatore a caso della squadra (che non sia una Starplayer “inclusa nel roster”) deve saltare la prossima partita o perché si è messo nei guai con lo Sponsor e deve andare a nascondersi, o perché all’evento si è lasciato un po’ prendere la mano dai drink in omaggio e deve riprendersi.

SPONSOR CONTINUATIVI

La squadra diventa l’ambasciatore ufficiale del marchio, e riceve una somma d’oro ogni volta che fa un’apparizione pubblica. Questo ovviamente comporta delle responsabilità e rischi maggiori di quelli che si hanno con uno Sponsor Occasionale.

Se la squadra prende uno Sponsor Continuativo, annottarlo sul roster. Nella sequenza Post-partita di ogni match, quando calcoli le ricompense nella Fase 3: “Appunta Fortuna e Fama”, una squadra con uno Sponsor Continuativo guadagna D3 x 10.000 gp addizionali. Poi tira un D6. Con 1, scegli un giocatore a caso della squadra, quel giocatore ha deluso lo Sponsor e deve saltare la prossima partita dopo aver ricevuto la visita di un paio di “intermediari”. Se doveva già saltare la prossima partita, il risultato non sortisce altri effetti. Le squadre possono avere qualsiasi numero di Sponsor Continuativi, e comunque necessario tirare per vedere se ciascun

Sponsor è lieto di finanziarli, e un giocatore a caso salterà la prossima partita per ogni Sponsor che non è felice di farlo!

Subito dopo aver tirato per vedere se gli Sponsors non sono felici, l'Allenatore Capo può decidere di rinunciare a qualsiasi Sponsor Continuativo abbia, cancellandolo dal suo roster.

SPONSORIZZAZIONI MAGGIORI

Ci sono alcuni grandi Sponsor che legano il loro nome solo alle squadre più brillanti e famose. Una Sponsorizzazione Maggiore è continuativa, ma non segue le normali regole degli Sponsor Continuativi; ciascuna ha le proprie regole. Una squadra può avere una sola Sponsorizzazione Maggiore per volta, ma una Sponsorizzazione Maggiore può supportare più di una squadra contemporaneamente.

McMURTY'S BURGER EMPORIUM

Lo chef Halfling Rungo McMurdy's, inventò un nuovo modo di mangiare quando nel 2396 il Conte Otto von Carroburg gli ordinò un tramezzino al manzo con tutte le salse. Avendo terminato il pane per i tramezzini, Rungo affettò un panino, dando il via ad una rivoluzione culinaria. Quando cedette l'attività nel 2452, l'azienda era cresciuta a tal punto, che non c'era uno stadio di Blood Bowl privo di stand McMurdy's Burger Emporium.

Una squadra che è sponsorizzata da McMurdy's Burger Emporium non ottiene incentivi economici, ma il servizio di ristorazione migliorato spinge la squadra a raggiungere nuovi livelli di entusiasmo! All'inizio di ogni ripresa, tira un D6. Con un risultato di 5 o più, la squadra ottiene una Ripetizione di squadra.

D'altro canto, non c'è niente di meglio di un panino "gratis", quindi i giocatori della squadra non possono migliorare le loro caratteristiche di MA o AG fintanto che sono sponsorizzate da McMurdy's Burger Emporium,

Un Allenatore Capo può decidere di porre fine all'accordo con McMurdy's Burger Emporium nello stesso modo in cui può porre fine a uno Sponsor Continuativo.

FARBLAST & SONS ORDNANCE SOLUTIONS

"Farblast: per chi ha bisogno di far saltare in aria bersagli molto lontani!", non è il più accattivante degli slogan, ma Farblast & Figli hanno sempre badato di più alla sostanza. Combinando l'ingegneria nanica a prezzi convenienti, Ragni Farblast è diventato famoso attraverso l'impero negli ultimi anni. L'attenzione dei tifosi di Blood Bowl è caduta sull'azienda quando Barik, il più giovane dei due figli, usò le sue nozioni ingegneristiche sul campo inventando il Ballzooka.

Una squadra sponsorizzata da Farblast & Figli, può equipaggiare uno dei suoi giocatori con una sacca delle migliori Sfere Detonanti Farblast. Deve essere un giocatore standard per la squadra (ovvero uno di quelli che può essere scelto fra gli 0-16, come una Linea in una squadra Umana). Il giocatore ottiene le abilità Bombardier, Loner e Secret Weapon per l'intera durata della sponsorizzazione. Fintanto che una squadra è sponsorizzata da Farblast & Figli, le ricompense dopo ogni partita sono ridotte di 20.000 gp a causa dell'aumento dei premi assicurativi delle partite. Le squadre di Alti Elfi, Elfi Oscuri, Elfi Silvani e Unione Elfica non hanno tempo per tali barbare sciocchezze, perciò non possono accettare questa sponsorizzazione.

Un Allenatore Capo può decidere di porre fine all'accordo con Farblast & Figli nello stesso modo in cui può porre fine a uno Sponsor Continuativo.

STAR INSURANCE GUILD

Chi non ha visto gli spot pubblicitari su Cabalvision: Sei stato malmenato da un Allenatore? Vuoi osare mangiare un dolcetto offerto da un Rotter? Vuoi fermare un'orda di ratti? Vuoi costruire casa alle pendici di un vulcano? Vuoi.... assicurarti con Star Insurance Guild!!!

La compagnia per ovvie ragioni non copre i giocatori di Blood Bowl, ma sarà lieta di fare un'eccezione per le squadre che accettano la sponsorizzazione. Ovviamente la maggior parte delle squadre non realizza subito che il pagamento per la copertura assicurativa potrebbe essere richiesto in qualunque momento...

Quando il giocatore della squadra sponsorizzata da Star Insurance Guild muore, la squadra riceve una ricompensa. Dopo aver rimosso il giocatore morto dal roster durante la Fase 4: Ingaggia e Licenzia della sequenza Post-partita, la squadra riceve immediatamente un risarcimento pari alla metà del valore attuale del giocatore (arrotondando per eccesso ai 10.000 gp più vicini). Dopo aver rimosso tutti i giocatori morti, tira un D6. Se il risultato è uguale o inferiore al numero di giocatori rimossi dal roster, gli agenti della Star Insurance Guild arriveranno a intascare ciò che gli spetta! La squadra deve immediatamente pagare 2D6 x 10.000 gp. Se non se lo può permettere, i suoi Fondi vengono svuotati, e l'accordo con la Star Insurance Guild si conclude. D3 giocatori a caso della squadra spariscono misteriosamente e devono saltare la prossima partita. Annota sul roster che ora la squadra è finita nella lista nera della Star Insurance Guild e che non può più essere sponsorizzata da essa.

Un Allenatore Capo può decidere di porre fine all'accordo con Star Insurance Guild nello stesso modo in cui può porre fine a uno Sponsor Continuativo.

STEELHELM'S SPORTING EMPORIUM

Molti anni fa, Garik Steelhelm abbandonò la vita da fuorilegge per inseguire il suo sogno: diventare il capo di un'azienda leader nel settore degli equipaggiamenti sportivi ai massimi livelli. Al giorno odierno Steelhelm's Sporting Emporium è popolarissimo in tutto il circuito del Blood Bowl sponsorizzando molte squadre. Una squadra che porta il logo Steelhelm's Sporting Emporium può aspettarsi sconti e facilitazioni per tutto ciò che comporta sedute di ginnastica con i migliori trainer del momento.

Quando effettui un tiro sulla tabella dei Miglioramenti per un giocatore di una squadra sponsorizzata da Steelhelm's Sporting Emporium, l'Allenatore Capo può scegliere di tirare 3 dadi invece di 2, e scartarne uno a sua scelta. In quel caso, se due o più risultati sono uguali (incluso quello scartato), il giocatore si infervora un tantino più del dovuto, eccede nell'allenamento e deve saltare la partita successiva. Con due o più dadi che hanno come risultato 1, subisce anche un Infortunio Persistente.

Un Allenatore Capo può decidere di porre fine all'accordo con Steelhelm's Sporting Emporium nello stesso modo in cui può porre fine a uno Sponsor Continuativo.

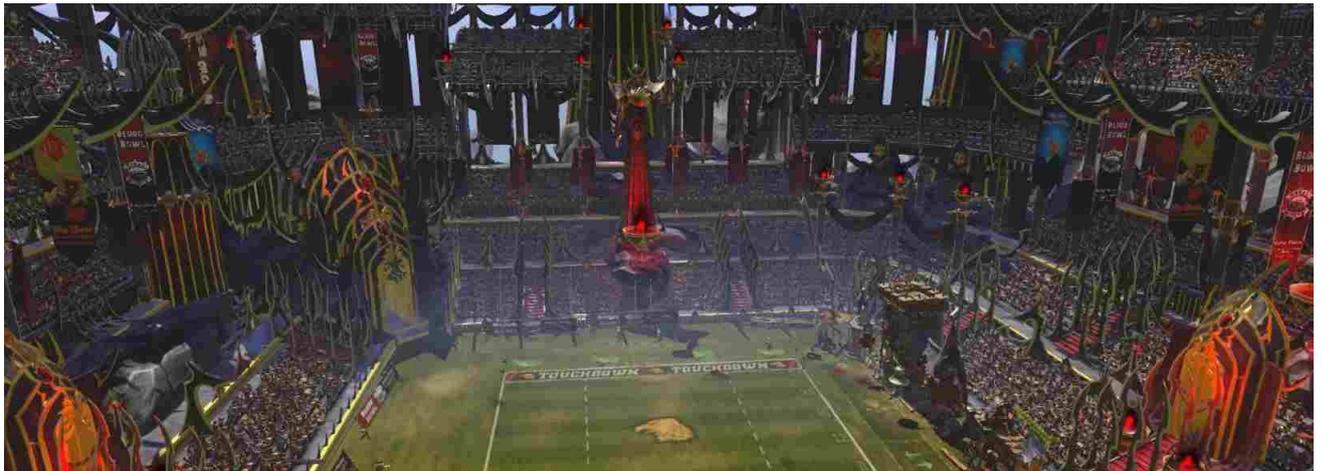
STADI DI BLOOD BOWL

(versione Videogioco)

LO STADIO DI PROPRIETÀ

Grazie per aver preso in considerazione l'ammmodernamento del tuo stadio. Noi della F.B.B.F. crediamo fermamente che la riqualificazione degli stadi sia una parte vitale del processo di rilancio del Blood Bowl, da qui la necessità di creare questa guida che faciliterà il tuo processo decisionale e ti guiderà nella vasta gamma di miglioramenti, per trasformare il tuo stadio in uno stadio di prima categoria.

Il Vostro Kommissario



Quando posso ammodernare lo stadio?

Ci sono due fattori da prendere in considerazione, entrambi determinanti, prima di *migliorare* (d'ora in poi useremo il termine *upgrade*) il tuo stadio: **la quantità di fondi disponibili e il Fan Factor** della tua squadra.

Il **primo fattore** è abbastanza semplice:

Hai bisogno di 100k per l'upgrade dello stadio di livello 1, che ti permette un primo miglioramento dello stadio (vedi sotto).

L'upgrade di livello 2 costa 200k.

L'upgrade di livello 3 costa 300k.

L'upgrade di livello 4 costa 400k.

Il **Fan Factor** è ugualmente importante, perché per poter effettuare ogni upgrade, devi avere un determinato numero di tifosi:

L'upgrade di livello 1 costa 100k. Fan Factor ≥ 3

L'upgrade di livello 2 costa 200k. Fan Factor ≥ 6

L'upgrade di livello 3 costa 300k. Fan Factor ≥ 9

L'upgrade di livello 4 costa 400k. Fan Factor ≥ 12

Quali upgrade sono disponibili?

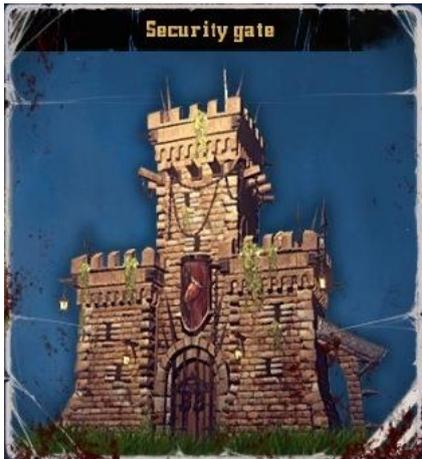
È **importante** ricordare che l'upgrade è attivo e influenza il gioco solo quando la partita viene giocata nel tuo stadio. Inoltre gli upgrade valgono per entrambe le squadre in campo.

Ci sono dieci upgrade disponibili, alcuni si adattano al tuo stile di gioco, altri semplicemente annullano diversi eventi casuali che diversamente potrebbero avvenire durante il gioco.

Questi sono i dieci upgrade disponibili, comprensivi di una breve descrizione:

UPGRADE

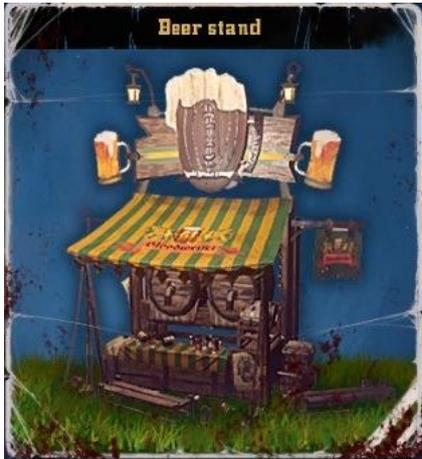
Cancelli di sicurezza



Gli eventi del kick-off “Riot” e “Pitch Invasion” (“Rissa” e “Invasione di Campo”) vengono cancellati.

I cancelli di sicurezza proteggono i giocatori di entrambe le squadre, dagli spettatori. I due eventi sono semplicemente annullati. Utile contro le squadre con un Fan Factor molto più alto.

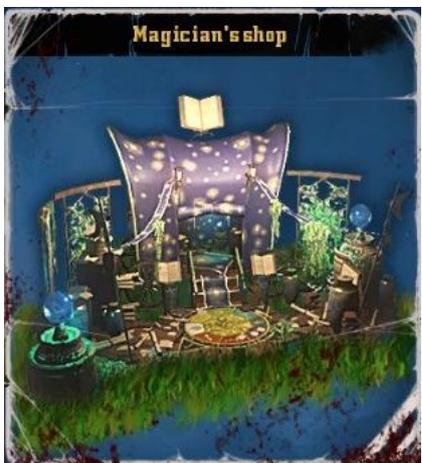
Stand della birra



+1 sui tiri per infortunio quando un giocatore viene spinto fuori dal campo.

Significa che un giocatore che viene spinto fuori dal campo ha più probabilità di subire un infortunio. Perché non approfittare della pausa per scolarsi una buona birra, invece che ritornare a giocare e farsi massacrare... Utile contro le squadre che tendono a giocare vicino alla linea laterale o se cerchi di costringere la squadra avversaria a farlo.

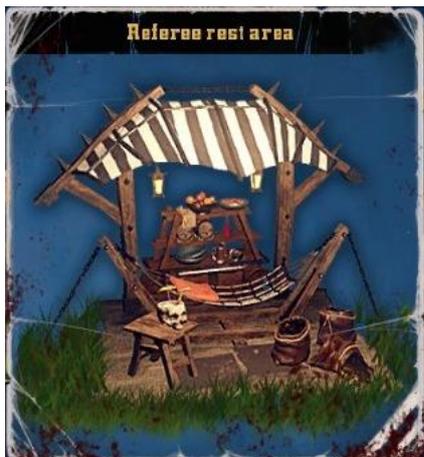
Bottega del Mago



Durante la fase degli incentivi, le squadre ricevono gratuitamente l'utilizzo di un Mago a scelta – tra quelli disponibili per la loro razza.

Entrambe le squadre possono utilizzare il Mago una sola volta durante tutta la partita. Potrebbe essere una scelta utile per una Lega dove ci sono molti team *pesanti*, che fanno affidamento sulla *gabbia*. É un po' meno efficace contro i team che si affidano ai giochi di passaggio o a un fattore di movimento importante.

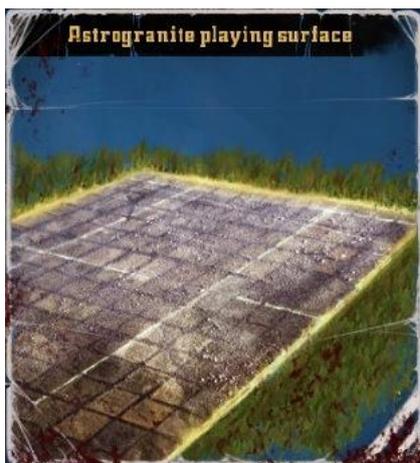
Area di ristoro per l'arbitro



Durante la fase degli incentivi, entrambe le squadre ricevono una Bustarella a costo zero.

Molto efficace per le squadre che vogliono giocare sporco!

Superficie di gioco in Astrogranito



+1 sui tiri armatura, quando un giocatore cade a causa di uno scatto.

Se un giocatore cade dopo un GFI, è più probabile che rimanga stordito o venga ferito. Utile contro squadre che tendono ad abusarne.

Torba elfica



-1 sui tiri armatura, quando un giocatore cade a causa di uno scatto.

Questo upgrade ha l'effetto opposto alla superficie in Astrogranito. Un giocatore ha meno probabilità di rimanere stordito o ferito, se fallisce un GFI. Importante: i miglioramenti della superficie non influiscono sul tiro per effettuare con successo un GFI, ma solo sulle conseguenze di un fallimento.

Palco reale



Raddoppia tutti i guadagni e le perdite di Fan Factor.

Il Palco reale influisce sulla variazione del Fan Factor, nella sequenza post partita. La descrizione è abbastanza auto-esplicativa. Se tendi a vincere la maggior parte delle partite che disputi nello stadio di casa questo upgrade si rivelerà molto positivo, in caso contrario...

Chiosco dei sandwich di Squig



Gli eventi del kick-off "Throw a Rock" e "Get the Ref" ("Lancio di Sassi" e "Becca l'Arbitro") vengono annullati.

Questo upgrade annulla i due eventi sopra menzionati. Potrebbe essere utile contro squadre con un Fan Factor molto più alto del tuo.

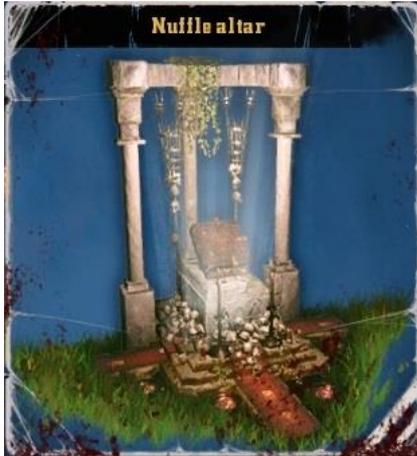
Cupola magica



Il tempo a inizio partita è sempre "Nice" ("Bello") e l'evento del kick-off "Changing Weather" ("Cambia il tempo"), è cancellato.

La descrizione si spiega da sé. Utile per le squadre che tendono ad avere difficoltà a raccogliere e passare la palla, come i Kemri. Non poverà mai nel tuo stadio e raccogliere la palla sarà sempre un po' più semplice.

Altare di Nuffle



Durante la fase degli incentivi, ingaggiare ogni Star Player costa 50k in meno.

Questo potrebbe upgrade potrebbe essere utile alle squadre che hanno mediamente un valore di squadra molto più basso, rispetto a quello degli avversari.

Gioco in casa o in trasferta?

Importante: Ogni squadra è proprietaria sin da subito di uno stadio di livello 0 (lo stadio non ha nessun upgrade).

Il calendario della stagione regolare indicherà la squadra di casa (che sarà sempre la prima delle due nominate nel calendario che riporta l'incontro di una determinata giornata), mentre nei play off e play out, la squadra di casa sarà sempre quella che ha raggiunto la posizione migliore nella stagione regolare. Tutte le finali si giocano in campo neutro e lo stadio viene designato dall'organizzazione, prima dell'inizio della stagione regolare.

Come pagare?

Fermo restando che prima di fare un upgrade bisogna soddisfare il prerequisito relativo al Fan Factor, puoi fare l'upgrade del tuo stadio nella fase "Ingaggia e Licenzia" della sequenza Post-partita (il tiro sulla tabella degli "Errori Costosi" viene fatto in un secondo momento).

Ci sono due possibilità:

1. Versi i soldi necessari per pagare direttamente l'intero upgrade, che diventa disponibile sin dalla partita successiva.
2. Fai un versamento parziale e depositi una certa somma di denaro in un Fondo Bancario. Come ben sappiamo le banche non fanno nulla gratis, qualsiasi sia l'ammontare che versi nel Fondo, le banche tratterranno per loro 10k per le spese di commissione (questo avviene anche nel versamento a saldo!). Una volta raggiunto il capitale necessario (100, 200, 300 o 400k), il Fondo si svuota e l'upgrade diventa disponibile sin dalla partita successiva.

Cosa succede se il mio Fan Factor scende sotto la soglia prevista per un determinato upgrade?

Mantenere uno stadio *migliorato* prevede che tu debba avere una tifoseria numerosa. Se il tuo numero di tifosi (il Fan Factor) scende sotto il livello previsto per il tuo upgrade corrente (livello 1 Fan Factor ≥ 3 ; livello 2 Fan Factor ≥ 6 ; livello 3 Fan Factor ≥ 9 ; livello 4 Fan Factor ≥ 12) *l'ultimo upgrade che hai acquistato non funziona, sino a quando il fan factor non torna al livello previsto.*

VENDERE LO STADIO

All'inizio della fase "Ingaggia e Licenzia" della sequenza Post-partita, una squadra che possiede uno stadio può decidere di venderlo (non è necessario che la partita sia stata disputata in quello stadio). La squadra continua a rimanere nello stadio come squadra di casa ma non ne è più proprietario. Nota che se ha perso la partita precedente, non deve ritirare per vedere se ha perso lo stadio di casa (in questa occasione). Per completare la vendita, l'Allenatore Capo tira un D6 sulla tabella sottostante per vedere quanto sia soddisfacente la vendita: **PREFERISCO**

TABELLA VENDITA STADIO	
D6	Risultato
1	Bidone attraverso una serie di accordi davvero loschi, una terza parte acquista lo stadio per una miseria. La squadra non è più in possesso dello stadio e riceve 1D6 x 10.000 gp. per un upgrade di livello 1, 2D6 per un upgrade di livello 2, e così via a
2-5	Vendita Svantaggiosa così è la vita; Dopotutto l'usura degli stadi di Blood Bowl è notevole! La squadra non è più in possesso dello stadio e riceve 60.000 gp per ogni livello di upgrade (solo gli upgrade completati, il denaro speso per le rate incomplete va perso). Ad esempio se ho due upgrade riceverò 180 gp (60 per il primo upgrade e 120 per il secondo).
6	Conti Pari! non chiederti come tu ci sia riuscito, ringrazia e basta. La squadra non è più in possesso dello stadio e riceve l'ammontare di denaro che aveva precedentemente speso per acquistare gli upgrade (solo gli upgrade completati, il denaro speso per le rate incomplete va perso).

NUOVE ABILITÀ

(Primo Almanacco di Blood Bowl – Applicazione My Dugout)

Sono in vigore tutte le abilità del CRP e le nuove abilità indicate nel Primo Almanacco di Blood Bowl e l'applicazione My Dugout il cui testo è descritto dettagliatamente nel supplemento LISTA ABILITÀ F.B.B.F. (scaricabile dalla pagina download del sito www.fbbfederation.it).

NUOVE RAZZE

(Primo Almanacco di Blood Bowl – Applicazione My Dugout – Videogioco Cynade – NAF varie)

Sono in uso tutte le 21 razze previste dal CRP, le 3 indicate nel supplemento 2007 NewTeams (Caos Pact, Slann e Underworld), e quelle indicate nel supplemento Blood Bowl Teams of Legend, Unofficial Races 2015 (Simyin), Applicazione My Dugout (con l'eccezione della razza Nobiltà Umana) e variazioni indicate nel Primo Almanacco di Blood Bowl. Le descrizioni dettagliate sono reperibili nel supplemento LISTA DELLE SQUADRE & STARPLAYERS F.B.B.F. (scaricabile dalla pagina download del sito www.fbbfederation.it).

NUOVE STAR PLAYERS

(Primo Almanacco di Blood Bowl – App. My Dugout – White Dwarf - NAF varie – Spike Magazine #6)

Sono in uso tutte le Star Players previste dal CRP, quelle indicate nei supplementi Blood Bowl Teams of Legend, 2007 New Teams, Unofficial Races 2015, Applicazione My Dugout, White Dwarf, Spike! Magazine (per l'elenco completo delle Star Players vedi supplemento LISTA SQUADRE & STAR PLAYERS F.B.B.F. scaricabile dalla pagina download del sito www.fbbfederation.it).

PALLE SPECIALI

(Primo Almanacco di Blood Bowl - Almanacco 2018 – White Dwarf – Varie)

Anche se di solito le palle sono fornite dagli stadi, molte squadre si portano dietro le proprie perché non si sa mai. La maggior parte delle volte sono palle normali, ma ogni tanto a qualche squadra piace infilarci una sorpresa...

Le descrizioni dettagliate sono reperibili nel supplemento LISTA DELLE SQUADRE PALLE SPECIALI F.B.B.F. (scaricabile dalla pagina download del sito www.fbbfederation.it).

Sono utilizzabili quando acquistate come incentivi al costo di 30.000 gp, se ne può acquistare 1 sola che può essere utilizzata in un singolo drive della partita.

Una volta per partita, all'inizio di un qualunque drive in cui la propria squadra deve calciare, un Allenatore Capo può dichiarare che userà una palla speciale, **acquistata come incentivo**. Qualunque squadra può usare una Palla Chiodata, ma alcune squadre hanno accesso a palle specifiche per la loro razza: in questo caso devono dichiarare se usano la palla chiodata o quella della loro squadra.

Prima del calcio d'inizio, l'Allenatore Capo nomina un giocatore della sua squadra che si trova in campo (ma non in una fascia laterale o sulla linea di scrimmage) affinché calci la palla. (Nota che in alcune situazioni, come quando si usa l'abilità Kick, un giocatore è già stato scelto per calciare la palla). Se il tiro sulla tabella del Calcio d'Inizio è un doppio, l'Arbitro caccia il giocatore che ha calciato per la palese infrazione alle regole, e questi viene immediatamente espulso come se avesse commesso un fallo (prima di risolvere il risultato del calcio d'inizio). Nota che anche se il giocatore viene espulso la palla speciale rimane in gioco per questo drive!

Per tutta la durata del drive si applicano le regole per la palla speciale (riportate sotto). La palla conta come una palla normale in tutti gli aspetti, eccetto che per queste regole.

Palle Multiple

Se una seconda palla dovesse entrare in gioco (per esempio a causa della carta Speciale Play Pallone Clonato) sarà sempre una normale palla di BB. Le cose sono già abbastanza folli così senza palle speciali multiple in campo.

TAGLIE

(Varie)

Qualunque squadra può mettere una “Taglia” su di un giocatore di un’altra squadra. Per fare questo, annotarlo durante la fase Acquisti della sequenza Post-partita. L’ammontare della taglia è immediatamente rimosso dal tesoro della squadra che ha posto la taglia. La taglia può variare da 30.000 a 70.000 gp. Se il giocatore su cui pende la taglia, si ritira o viene licenziato, il denaro è perso. Per attivare una taglia bisogna attenersi alle seguenti regole:

1. La taglia può essere attivata solo da una squadra partecipante alla Lega maggiore in atto e verso una squadra partecipante alla Lega maggiore in atto (non da e verso squadre della Lega Tribal).
2. Se la squadra che ha attivato la taglia, si ritira o non è attiva nella lega in corso, la taglia viene annullata.
3. Una volta attivata la taglia, può essere riscossa in qualunque giornata di lega successiva.
4. Indicare chiaramente al Commissario, l’ammontare della taglia e a quale giocatore di quale squadra è rivolta. Il Commissario avrà cura di pubblicare sul Bollettino di Lega, il destinatario/i e l’ammontare di ogni singola taglia.
5. Quando e se il giocatore su cui pende la taglia viene ucciso (e non è curato/rigenerato), la squadra che lo ha ucciso, incassa la taglia nella sequenza Post-partita che viene aggiunta ai fondi della squadra.
6. La taglia può essere riscossa solo se è stato ottenuto un risultato Morto durante una partita come risultato di un tiro Armatura/Infortunio fallito effettuato dal giocatore avversario.
7. Nel corso della lega, le altre squadre partecipanti possono incrementare la taglia. Per fare questo alla fine di una partita, la squadra che desidera incrementare una taglia già in atto, può versare fino a 50.000 gp addizionali.

APPENDICI

<p>TONICO RIVITALIZZANTE</p> <p>"I GIOCATORI SEMBRANO DEPRESSI? MANCA LA VOGLIA DI RIALZARSI E ANDARE DAL MINOTAURO CREMSI, MA ECCO COSA TI SERVE!"</p> <p>COSTO: 30.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Una volta per partita puoi cacciare in gola di un giocatore KO questo infuso colorato all'inizio di un drive, invece di tirare per vedere se si recupera. Tira un D6, con un risultato di 2 o più, scatta in peidi e si recupera. Con un risultato di 1 rimane ancora KO.</p>  	<p>ALLENAMENTO EXTRA</p> <p>"E' DIFFICILE GIA' AVERE TUTTI I GIOCATORI NELLO STESSO POSTO IL GIORNO DELLA PARTITA, MA SE FATE SCINTILLARE QUALCHE MONETA, PROBABILMENTE PUOI ORGANIZZARE UN ALLENAMENTO EXTRA."</p> <p>COSTO: 100.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Questa carta ti fa ottenere una ripetizione extra di squadra per ciascun tempo della partita</p>  	<p>MAZZETTA</p> <p>"SE STAI PIANIFICANDO DI COMPORTARTI SCORRETTAMENTE, E' MEGLIO ALLUNGARE UNA O DUE BORSE D'ORO ALL'ARBITRO PRIMA DELLA PARTITA."</p> <p>COSTO: 100.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Puoi usare questa mazzetta nel tentativo di ignorare un chiamata dell'arbitro quando uno dei tuoi giocatori è espulso per aver commesso fallo o usato una arma segreta. Tira un dado, con un risultato di 2-6 il giocatore rimane dove si trova. (non subisci un turnover). Con un risultato di 1 la mazzetta è bruciata e la chiamata si applica normalmente.</p>  	<p>INTERFERENZA</p> <p>"SE SEI CONTRARIO, NON C'E' NULLA DI MALE NEL CHIEDERE AIUTO AI TIFOSI!"</p> <p>COSTO: 30.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Una volta per partita, prima che il tuo avversario effettui un tiro di dado per un giocatore che sia entro due caselle dalla linee laterali, puoi dichiarare una interferenza per dargli un modificatore -1 al tiro di dado.</p>  
<p>BARILOTTO BLOODWEISER</p> <p>"NIENTE TI SPINGE A TORNARE IN CAMPO COME UNA BIRRA ALE BLOODWEISER GHIACCIAA SERVITA DIRETTAMENTE DALLA SPINA DEL FUSTO"</p> <p>COSTO: 50.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Per ogni fusto di Bloodweiser che hai acquistato come incentivo, puoi aggiungere 1 al risultato del dado ognivolta che durante questa partita tiri per vedere se recuperi uno dei tuoi giocatori dal KO.</p>  	<p>MAGO DEL METEO</p> <p>"USARE LA MAGIA PER INFLUENZARE IL METEO E' CERTAMENTE VISTO DI BUON OCCHIO...."</p> <p>COSTO: 40.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Puoi usare il tuo Mago del Meteo, una volta per partita, all'inizio di un qualsiasi turno di una delle due squadre (prima che un qualsiasi giocatore effettui una Azione). Tirare sulla tabella delle Condizioni Meteo, aggiungendo o sottraendo 3 dal risultato. L'effetto risultante dura fino alla fine del turno, rimpiazzando le condizioni meteo esistenti fino ad allora.</p>  	<p>GIOCO SPECIALE</p> <p>"CI SONO MILLE MODI PER UN ALLENATORE INTRAPRENDENTE DI PREPARARE UNA PARTITA CRUENTA, DALLE PREGHIERE AL PIAZZAMENTO DI TRAPPOLE ESPLOSIVE. SE LO HAI PENSATO, E' COME GIA' FATTO"</p> <p>COSTO: 150.000 GP</p> <p>REGOLE</p> <p>Questa carta ti permette di pescare e mantenere una carta Special Play extra durante la sequenza Pre-partita.</p>  	

Carte Incenti Winterbowl

CORTESEMENTE

BY



NUOVO ROSTER AGGIORNATO CON LE COLONNE STAGIONI GIOCATE, VUOLE RIMANERE

nuova colonna: STAGIONI

nuova colonna: IL GIOCATORE VUOLE RIMANERE

nuova colonna: FIELD GOAL

#	Nome giocatore	Stato	MO	PO	AG	VA	Abilità di difesa	Assistenti	S	R	H	C	MINUTE IN MISF/AG/VA	M	Cap	TD	Car	FG	MP	SPT	Valore	MOD VA	LISTA GIP	Avanzamento
1																								
2																								
3																								
4																								
5																								
6																								
7																								
8																								
9																								
10																								
11																								
12																								
13																								
14																								
15																								
16																								

NOME TEAM		SALDO DISBOCCATORI DISPONIBILI	0
RAZZA	AMAZON	RE-ROLL	0 x 8000 gp
ALLENATORE		FAB FACTOR	0 x 6000 gp
VALLORE TEAM	0 000 gp	ASSISTENT-ALL	0 x 6000 gp
TESORERIA	0 000 gp	CHEFLIADER	0 x 8000 gp
		APOTECARIO	0 x 8000 gp
			VALORE DEGLI EXTRA

COME CARICARE IL ROSTER DI SQUADRA SUL SITO

www.fbbfederation.it

accedere alla pagina **squadre**, cliccare sul link
WordPress



aprire la voce **Articoli** e selezionare la propria pagina esempio **Roster Pippo**

The screenshot shows the Joomla! administrator interface. On the left, the 'Articoli' menu is highlighted. The main area displays a list of articles with columns for title, author, category, tag, and date. The article 'Roster Pippo' by Mauro is highlighted.

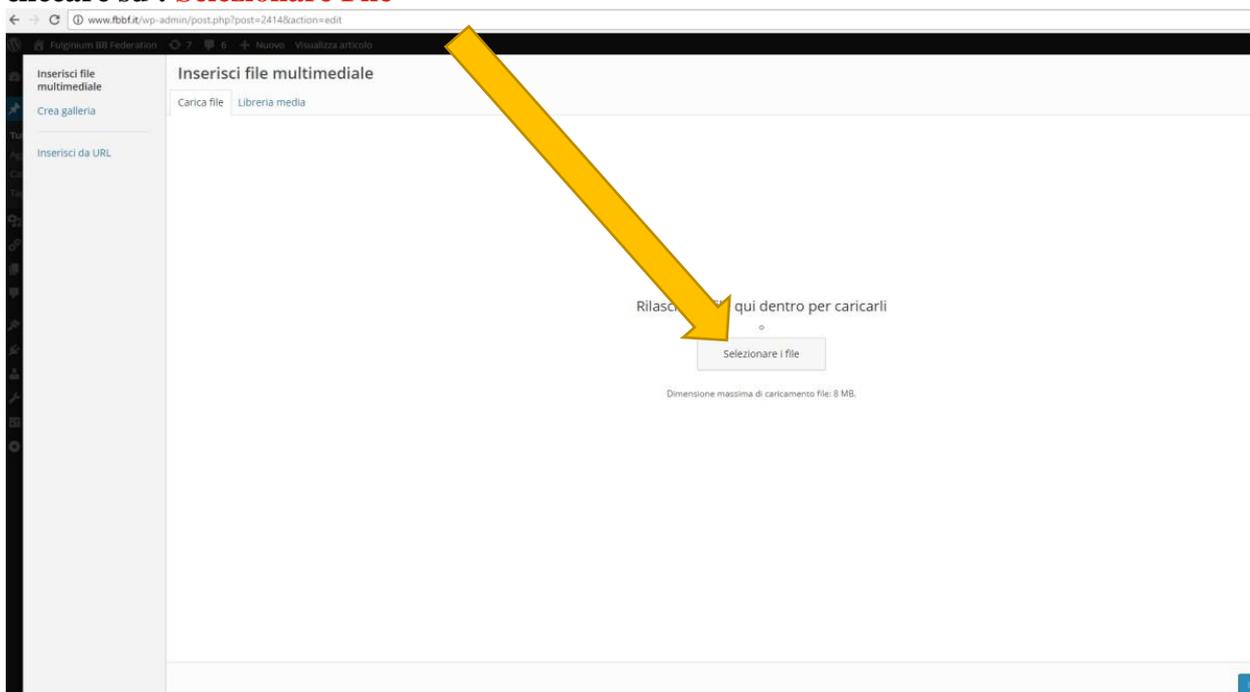
Titolo	Autore	Categorie	Tag	Data
(senza titolo)	Mauro	Roster		17/05/2016
Roster Cor68	Corrado	Roster		08/02/2016
Roster Soralex	Alessandro	Roster		08/02/2016
Roster Mero	Francesco	Roster		06/12/2015
Roster Foxoxer	Foxoxer	Roster		27/04/2015
Roster Bora	Mauro	Roster		11/03/2015
Roster Delo	Andrea	Roster		11/03/2015
Roster Devilman	Luca	Roster		11/03/2015
Roster Leonida	Alessandro	Roster		11/03/2015
Campionati precedenti	staff	Risultati		27/09/2014
Roster Umberto	Umberto	Roster	McHead, Roster	20/09/2014
Roster David	Chevanta	Roster		14/07/2014
ROSTER MK	Marco	Roster		18/04/2014
Roster Emiliano	Ramsesii	Roster		07/04/2014

clickare su : **Aggiungi Media**

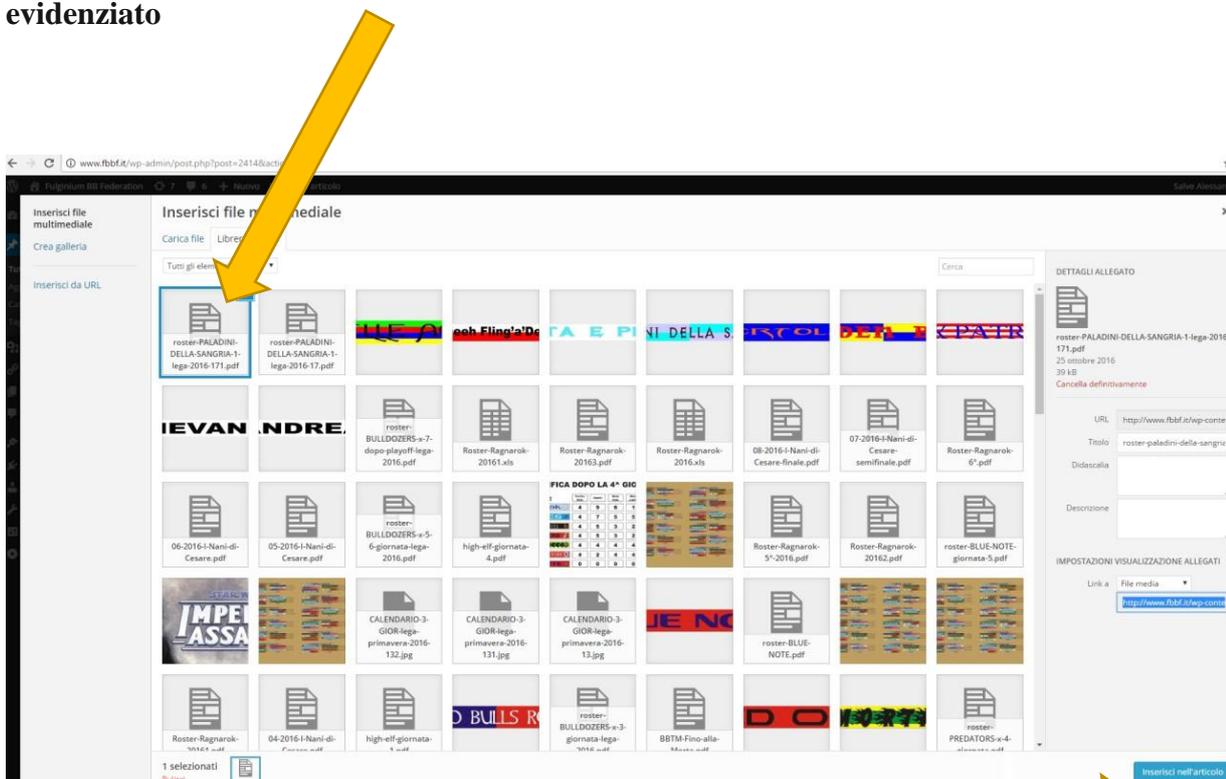
The screenshot shows the Joomla! article editor interface. The title is 'F.B.B.F. XVIII° Lega 2018-19' and the subtitle is 'Trofeo "Dungeonbowl"'. Below the editor is a table of results for the XVIII^ lega FBBF 2018 Dungeonbowl after round 9.

#	Team	Race	Coach	Score	Touchdowns	Casualties	Paint
1	PANTIGANA PANTHERS	Skaven	MAURO	22	19 - 4	13 - 14	0
2	BANANA'S REPUBLIC	Simyin	ALESSANDRO	18	11 - 7	23 - 11	0
3	CAMPOSANTO B.B. CLUB	Necromantic Undead	GIORGIO	15	11 - 4	7 - 17	0
4	SIX FEET UNDER	Undead	MATTEO M.	15	10 - 5	10 - 6	0
5	MASTER BREWERS	Dwarf	MIRKO	13	11 - 8	15 - 6	0
6	KEKAOZFAI	Chaos	DAVID	8	6 - 8	12 - 14	0
7	WORKZ IN PROGRESS	Orc	FRANCESCO	4	3 - 1	1 - 3	0
8	BLOODOGS	Wood Elf	ALESSANDRO S.	3	2 - 19	10 - 15	0
9	SEVEN ANCHORS	Elf	FRANCESCO	2	2 - 14	11 - 18	0
10	THE PILLARS	Lizardman	FABIO	2	2 - 14	11 - 18	0

clickare su : **Selezionare File**

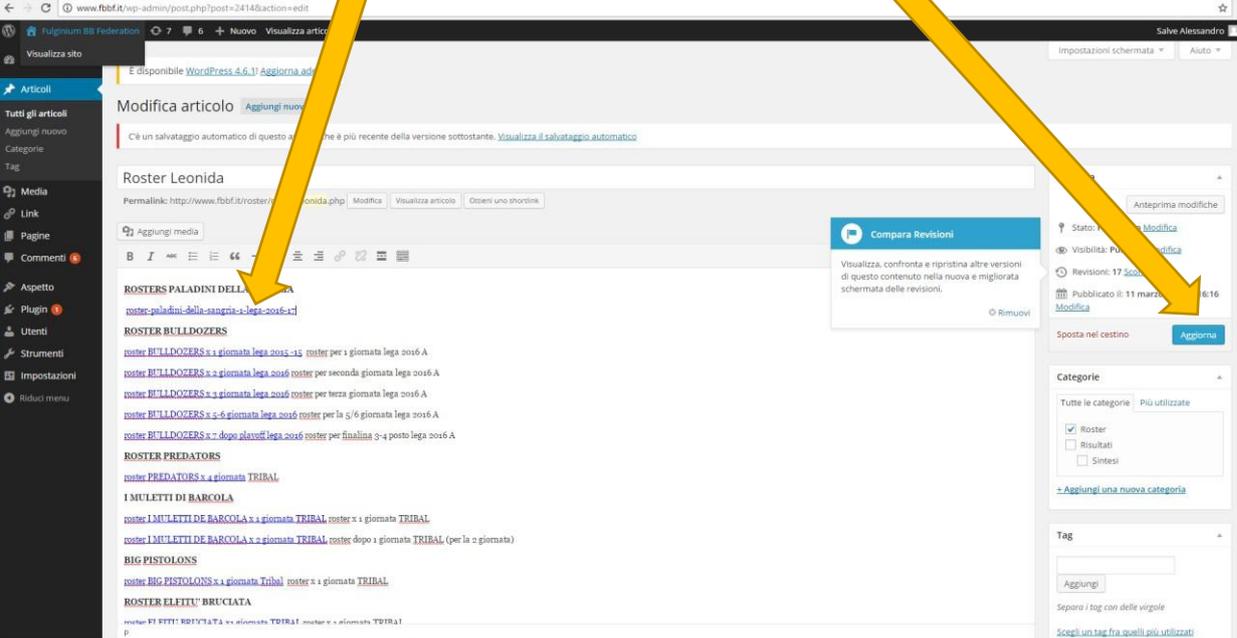


selezionato il **file** nella cartella dove lo troverete in questa schermata evidenziato



clickare su **Inserisci nell'articolo**

inserito il **file**, cliccare sul bottone **Aggiorna**



The screenshot shows the WordPress 'Modifica articolo' (Edit Article) interface. The article title is 'Roster Leonida'. The main content area contains a list of rosters with their respective links, such as 'ROSTERS PALADINI DELLA SANGRIA', 'ROSTER BULLDOZERS', 'ROSTER PREDATORS', 'I MULETTI DI BARCOLA', 'BIG PISTOLONS', and 'ROSTER ELETTIU' BRUCIATA'. A yellow arrow points from the text 'inserito il file' to the first link. Another yellow arrow points from the text 'cliccare sul bottone Aggiorna' to the 'Aggiorna' button in the right-hand sidebar. The sidebar also shows a 'Categorie' section with 'Roster' selected and a 'Tag' section.

il file è stato caricato, aprite in un'altra schermata la pagina **squadre** e controllate se cliccando sul vostro **banner/logo** se si apre la vostra pagina ed il **link al file** appena caricato