

FORGES DE LUMIERE - LIGUE BLOODBOWL 2022/2023

C'est reparti comme avant, mais pas exactement pareil...

« Quel bonheur d'écrire ces lignes après plus de 2 ans de restrictions.
Nous allons enfin pouvoir nous remettre gentiment sur la tronche, EN LIVE !!!! »

Comme lors des saisons précédentes, la **phase régulière** se déroulera sur **6 journées de qualification** réparties tout au long de l'année et espacées d'environ 1 mois et demi chacune. Chaque journée se déroulera au magasin Forges de Lumière à Castanet-Tolosan et permettra de disputer 3 matchs. Chaque date de tournoi essaiera au maximum de coïncider avec les périodes hors vacances scolaires afin de ne pas pénaliser les Papa (ou les mamans, ou les deux, ou aucuns...)

Dates "approximatives" des journées, à plus ou moins 1 semaine :

J1 : 17/09/2022 (officiel)

J2 : 05/11/2022

J3 : 17/12/2022

J4 : 21/01/2023

J5 : 11/03/2023

J6 : 06/05/2023

A la fin de chaque journée, un classement sera établi et récompensera les meilleurs coaches du jour. Parallèlement, le classement de la Ligue sera mis à jour suivant les résultats de chaque participant. Il n'est pas obligatoire de participer à chaque journée et vous pouvez entrer dans la ligue en cours de phase régulière, sachant que le seul fait de participer à une journée rapporte des points dans le classement de la Ligue.

La phase finale

Une fois la phase régulière terminée et son classement arrêté, les 8 meilleures équipes s'affronteront durant **Le Final 8** qui se déroulera aux alentours du 08 Juillet 2023 (à confirmer).

Inscription (comme avant)

Les annonces de chaque journée seront effectuées sur le site, Discord et Facebook de Forges de Lumière, le Discord dédié de l'Occibowl 2022-2023 ([QWjd3bm](#)) et sur T3.

Avant chaque journée, vous devez vous préinscrire sur le T3 car les places sont limitées (16 places max / journée) et régler le PAF de 8€ auprès du magasin Forges de lumières. Donc, premier payé, premier inscrit.

Les frais de participation sont répartis comme suit :

4€ par joueur sont mis en dotation en bons d'achat au magasin Forges de Lumière et répartis sur le podium de la journée.

3€ par joueur sont mis dans la cagnotte et seront redistribués lors de la phase finale, là aussi en bons d'achat au magasin Forges de Lumière.

1€ par joueur servira de défraiement au magasin (éclairage, clim, sanitaires...)

Enfin, **une adresse mail valide est à fournir au moment de l'inscription** (sur le roster c'est parfait) afin que vous soyez tenu au courant de l'évolution du classement général de chaque joueur.

Déroulement des journées (comme avant)

10h00 – 10h15 : Accueil des joueurs, vérification des rosters et distribution des feuilles de match

10h15 – 12h45 : Match n°1

12h30 – 13h30 : Pause Repas

13h30 – 16h00 : Match n°2

16h00 – 18h30 : Match n°3

18h30 – 19h00 : Remise des récompenses

Chaque match dure 2h20 (140min) maximum et se décompose de la manière suivante :

Installation + Séquence d'après match : 10 minutes

Match : 120 minutes (60 minutes ChessClock par joueur, soit 4min/tour en moyenne)

Réserve de temps pour les coups d'envoi : 10 minutes (Chrono arrêté sauf pour Blitz)

Si un joueur atteint sa limite de 60 minutes, il joue ses tours restant en 2 minutes chrono.
En dernier recours, et quelque-soit l'état du tour, on finit l'action en cours et le match prend fin pour tout le monde au bout de **2h30** (Chrono général tenu par le commissaire de ligue). Le score actuel est enregistré comme score final. Donc attention au temps restant (voir points classement ci-dessous).

Nombre Impair de Joueurs :

Une victoire automatique contre un joueur fantôme est accordée au joueur le moins bien classé du n° de match en cours (aléatoire au match n°1).
Cette victoire rapporte une "Victoire" (Td+1, Sortie+1 & Passe+1).

Classements (pas tout à fait comme avant)

Points de classement de chaque journée :

Victoire : 3pts
Victoire au Chrono (>2h30) : 2pts
Match Nul : 1pt
Défaite : 0pt
Abandon : 0pt et 0pt bonus

Points Bonus à obtenir lors de chaque match

Si 3+ Tds marqués : +1pt
Si 3+ Sorties infligées (quelque-soit le moyen) : +1pt
Si 3+ Passes réussies (lancer coéquipier inclus) : +1pt

Bonus de Tiers

Tiers 4 : [Seuil des bonus -1 \(soit 2+ Tds, Sorties et Passe\)](#)
Tiers 5 : [Seuil des bonus -1 \(soit 2+ Tds, Sorties et Passe\) et points de bonus doublés](#)

Points de classement de la phase régulière :

Chaque Match joué ou contre joueur fantôme : 1pt
Chaque Victoire : 3pts
Chaque Match Nul : 1pt

Points Bonus à obtenir lors de chaque journée (au cumul des 3 matchs)

Si 7+ Tds marqués : +1pt
Si 7+ Sorties infligées : +1pt
Si 7+ Passes réussies : +1pt

Bonus de Tiers

Tiers 4 : [Seuil des bonus -1 \(soit 6+ Tds, Sorties et Passe\) et les points bonus doublés](#)
Tiers 5 : [Seuil des bonus -1 \(soit 6+ Tds, Sorties et Passe\) et TOUS les points doublés](#)

Le Classement provisoire et l'évolution de la cagnotte de la phase régulière sera mis à jour après chaque journée et transmis à chaque participant par E .mail dans la/les semaine/s suivant l'évènement. Il sera aussi tenu à jour sur le Discord.

Phase Finale

Tableau d'appariement classique : 1vs8, 4vs5, 2vs7 et 3vs6.

Matériel Requis :

Equipes : si possible peinte et sociée (conversions autorisées)
Gabarits, Dés et Terrain (les règles de terrain ne sont pas jouées)
Chessclock (ou appli smartphone) + Chrono pour les 2 minutes.

Une Pensée pour le Dérèglement Climatique

Les tableaux météo alternatifs seront utilisés, suivant notre météo "réelle" :
Si Température <10°C : Tableau Hiver
Si Nuageux ou Pluie **ET** Température > 10°C : Tableau Automne
Si Soleil ou quelques nuages **ET** Température <25°C : Tableau Printemps
Si Température > 25°C : Tableau Été

Création des Equipes

(ou Le pas pareil du tout)

Les Tournois seront joués avec des Equipes d'Exhibition et non plus avec des Equipes de ligue classiques. Cela veut dire que vous pourrez changer votre roster et même votre race entre chaque tournoi et surtout, que les équipes n'évoluent pas.

Equipes autorisées : Les 28 officielles, réparties selon les Tiers suivants :

Tiers 1 : Nain du Chaos, Elfe Noir, Nain, Hommes-lézards, Orques, Morts-Vivants, Elfe Sylvains

Tiers 2 : Amazone, Humain, Horreurs Nécromantiques, Nordiques, Skaven, Bas-Fonds

Tiers 3 : Orques Noirs, Elus du Chaos, Union Elfique, Noblesse Impériale, Khorne, Nurgle, Rois des tombes

Tiers 4 : Renégats du Chaos, Haut Elfes, Alliance du vieux monde, Vampire

Tiers 5 : Ogres, Gobelins, Halflings, Snotlings

Règles optionnelles & spéciales

Une Pensée pour le Dérèglement Climatique (Règle page précédente).

Table des Prières de Nuffle (Exhibition)

Coups de Pouce

Tous les Coups de pouces issus du livre de règle ainsi que tous ceux sortis et à venir des Spike Magazines sont autorisés, à l'exception des suivants :

Les Star Players (sauf indication contraire dans les packs de compétences ci-dessous).

Préparatifs Spéciaux

Entraînement supplémentaires

Mercenaires, Mercenaires Spécialisés et Géant Mercenaire

Staff Célèbre (y compris ceux des spikes)

Sorciers (y compris ceux des spikes)

Arbitres partiels

Règle de composition des Equipes

- Chaque équipe dispose d'un budget de 1 150 000 po à dépenser pour la création de la liste et doit embaucher un minimum de 11 joueurs.

- Fans Dévoués, Assistant, Cheerleaders, Apothicaire et Relances sont achetées avec le budget.

- À la différence des matchs de ligue, lors de la création, les coups de pouces s'achètent avec le budget de départ.

- Lors d'un match, les coaches qui s'affrontent peuvent jouer les mêmes Champions.

- L'argent non dépensé est perdu et toutes les équipes sont considérées comme ayant la même valeur d'équipe actuelle (VEA) aux fins d'incitations et de prières à Nuffle.

- Les équipes sont séparées en 5 Tiers et se voient proposer des packs de compétences spécifiques en fonction de leur tiers, étiquetés de A à D.

- Les compétences choisies ne comptent pas dans le budget de départ.

- Un joueur qui se voit attribuer une compétence secondaire peut choisir de prendre une compétence principale à la place.

- Chaque équipe est autorisée à empiler 2 compétences principales sur un maximum de 1 joueur, au prix d'une compétence principale et d'une compétence secondaire.

- Les stars players doivent être recrutés avec le budget de départ.

- Toutes les Blessures et Décès subies lors d'un match sont guéris pour disputer le match suivant.

Recrutement des Star Players

Pour les packs de compétences qui autorisent les star players, les joueurs vedettes suivants ont un coût de compétence supplémentaire comme indiqué ci-dessous :

• Griff Oberwald, Morg'N'Thorg : + 3 compétences primaires

• Deeproot Strongbranch, Hakflem Skuttlespike, Kreek Rustgouger, Wilhelm Chaney : + 1 compétence primaire.

Si l'équipe n'a pas assez de compétences disponibles dans le pack de compétences choisi pour payer le coût des compétences ci-dessus, ce joueur vedette ne peut pas être sélectionné.

Chaque Star Player ne peut être inclus qu'une seule fois dans une escouade.

Les Star Player ne peuvent être recrutés qu'en plus des 11 joueurs obligatoires.

Packs de Compétences

Tiers 1 :

- A. 6 compétences primaires
- B. 4 compétences primaires + 1 compétence secondaire
- C. 3 compétences primaires + Accès à 1 Star Players
- D. 0 compétence primaire + Accès à 2 Star Players

Tiers 2 :

- A. 7 Compétences primaires
- B. 5 Compétences primaires + 1 Compétence secondaire
- C. 4 Compétences primaires + Accès à 1 Star Player
- D. 1 Compétences primaire + Accès à 2 Star Players

Tiers 3 :

- A. 7 compétences primaires + 1 compétence secondaire
- B. 5 compétences primaires + 2 compétences secondaires
- C. 5 compétences primaires + Accès à 1 Star Players
- D. 2 compétences primaires + Accès à 2 Star Players

Tiers 4 :

- A. 8 compétences primaires + 1 compétence secondaire
- B. 6 compétences primaires + 2 compétences secondaires
- C. 6 compétences primaires + accès à 1 Star Players
- D. 3 compétences primaires + accès à 2 Star Players

Tiers 5 :

- A. 8 compétences primaires + 2 compétences secondaires
- B. 6 compétences primaires + 3 compétences secondaires
- C. 7 compétences primaires + accès à 1 Star Players
- D. 4 compétences primaires + accès à 2 Star Players

!!!!!!! Attention !!!!!!!!

**Pour les Tiers 1 à 3 inclus, vous ne pouvez pas jouer 2 fois la même combinaison (Tiers + Pack) durant la saison régulière (sauf cas particulier au libre arbitre du commissaire de ligue).
Pour les Tiers 4 & 5, vous pouvez jouer jusqu'à 2 fois la même combinaison.**

Exemple : Si lors de la première journée vous jouez des nains du chaos avec le Pack A, vous ne pourrez plus jouer aucune race du Tiers 1 avec le Pack A durant tout le reste de la phase régulière.

Liste des Star players utilisables (* compte comme 2 star players)

Akhorne l'Écureuil	Barik Farblast	The Black Gobbo
Bomber Dribblesnot	Bryce Cambuel	Deeproot Strongbranch
Eldril Sidewinder	Frank N Stein	Fungus the Loon
Glart Smahrip	Gloriel Summerbloom	Grak & Crumbleberry *
Grashnak Blackhoof	Gretchen Wächter	Griff Oberwald
Grim Ironjaw	Hakflem Skuttlespike	Helmutt Wolf
Ivar Eriksson	Karla Von Kill	Kreek Rustgouger
Lord Borak the Despoiler	Max Spleenripper	Mighty Zug
Morg 'n' Thorg	Roxanna Darknail	Rumbelow Sheepskin
Scyla Anfingerimm	Skrorg Snowplet	Skrull Halfheight
Thorsson Stouthead	Lucien & Valen Swift *	Varag Ghoul-Chewer
Wilhelm Chaney	Grombrindal, the White Dwarf	Willow Rosebark
Zolcath le Zoat		

+ Tous les Star Players issues des Spikes Magazine ou autre produits Officiel GW parues à compter du 1^{er} Juillet 2022 (suivant évaluation NAF)

PLAY-OFFS

Date à officialiser : Samedi 08 Juillet 2023 de 10h00 à 19h00

Inscription obligatoire des 8 participants sur le T3 avant le Dimanche 25 Juin 2023 à 20h00

Une participation de 8€ sera demandée à chaque participant et sera intégralement reversée dans la cagnotte. La répartition de la cagnotte est précisée à la fin de ce document.

Appariements des quarts de finale :

1 vs 8 : 4 vs 5 : 2 vs 7 : 3 vs 6

En cas de forfait déclaré au commissaire de ligue, ou de non inscription sur le T3 avant la date fatidique, d'un ou plusieurs des 8 qualifiés, les joueurs venant en suivant au classement de la saison régulière seront contactés dans l'ordre de ce classement pour connaître leur disponibilité. Le Tableau d'appariement sera décalé afin de respecter au plus juste les places finales de chacun.

Choix de l'Equipe :

Vous devez choisir une des Equipes (Race + Pack) avec laquelle vous avez disputé une journée de la saison régulière.

Déroulement des matchs :

Chaque match dure 2h20 (140min) maximum et se décompose de la manière suivante :

Installation + Séquence d'après match : 10 minutes

Match : 120 minutes (60 minutes ChessClock par joueur, soit 4min/tour en moyenne)

Réserve de temps pour les coups d'envoi : 10 minutes

Si un joueur atteint sa limite de 60 minutes, il joue ses tours restant en 2 minutes chrono.

En cas d'égalité à la fin des 16 tours, on joue une mort subite.

Mort Subite :

Nouveau tirage au sort pour savoir qui engage

Météo : la même que celle en cours à la fin de la seconde mi-temps

Nombre de relance : **Uniquement celles qui restent à la fin de la seconde mi-temps**

8 Tours en 2 minutes chrono (même s'il restait du temps).

En cas d'égalité après 8 tours, Tie Breaker (blessure infligées, passes, interception, tirage au sort)

Répartition de la Cagnotte :

En bon d'achat au magasin Forges de Lumière

1^{er} : 25% - 2^{ème} : 20% - 3^{ème} : 15% - 4,5 & 6^{ème} : 10% - 7 & 8^{ème} : 5%

Pour tout renseignement complémentaire, Forges de Lumière & Discord, ou contactez The Ref (lestef_31@yahoo.fr ou 06.12.50.44.95).