

RAL' Bowl 6

« Achh l'Autriche quel beau pays ! »

Règles du jeu

La ligue suivra les règles officielles contenues de la NAF (sauf modifications spéciales des administrateurs)

-> La compétence **ECRASEMENT** sera joué comme en LRB6 :

Un joueur peut utiliser cette compétence après avoir effectué une *Action de Blocage* ou un *Blitz*, uniquement si, à ce moment là, il est debout et se trouve dans une case adjacente à la victime Plaquée. Vous pouvez ainsi relancer le jet d'Armure **ou** de Blessure de la victime. Placez le joueur effectuant l'Écrasement À Terre dans sa propre case. Ne faites pas de jet d'armure pour ce joueur. En effet, on suppose qu'il a roulé en arrière après avoir aplati son adversaire et que la victime a amorti sa chute. Un Écrasement ne provoque pas de turnover à moins que le joueur effectuant cette Action ne soit le porteur du ballon. Écrasement ne peut pas être utilisé avec les compétences Poignard ou Tronçonneuse.

Il n'y a pas besoin de consommer une relance ou de réussir un 4+ pour s'en servir !

Quelques exceptions néanmoins :

- Il n'y aura **pas de cartes spéciales attribuées** au début des matchs.
- La **liste des primes de match** disponibles fera l'objet d'un document externe par race.
- **Aucun sorcier ni aucune carte spéciale** ne sera disponible dans les primes de match.

Les administrateurs se réservent la possibilité de limiter le nombre de participants.

Trésor de Départ

- Chaque Coach commence avec un trésor initial de: **1.050.000 PO**.
- Les 4 joueurs participants aux **Play-offs** de la précédente ligue ajoutent **+2 de POP** à leurs équipes qui s'ajoute à leurs valeurs.
- Le **Gagnant** de la Ligue RAL' Bowl précédente ajoute **une Relance** à son équipe

qui s'ajoute à sa valeur.

- Les gagnants d'un ou plusieurs **trophées** lors de la RAL'Bowl précédente ajoutent **+1 de POP par trophée** à leurs équipes qui s'ajoute à leurs valeurs.

Ce trésor vous permet de créer votre équipe (voir la section dédiée).

Déroulement de la ligue

La ligue sera constituée d'une poule où tous les coaches se rencontreront. Les 4 meilleurs de la saison se rencontreront en play-off. Les joueurs devant «rater le prochain match» seront automatiquement disponibles pour le 1er match des Play-off.

La communication se fera exclusivement sur [facebook](#) veuillez à surveiller le groupe.

L'organisation du lieu et de la date des matchs est bien entendu du ressort de chaque coach.

Une date limite sera fournie sur [facebook](#) par un administrateur pour l'organisation de chaque journée de ligue.

Classement

Les joueurs gagneront les points de match suivants :

- 50 points pour une victoire
- 20 points pour une égalité
- 0 point pour une défaite
- +3 points par touchdown inscrit
- +2 points par sortie avec XP

En cas d'égalité au classement, on départagera les coaches en comptant leurs XP totale. Si c'est toujours le cas ce sera la valeur d'équipe et finalement l'équipe avec le joueur le plus expérimenté.

Suivi des matchs

A chaque fin de match, il vous sera demandé de retourner vos feuilles d'équipes complétées et la feuille de match à un administrateur.

Il vous sera demandé de remplir la feuille de match avec attention afin de pouvoir gérer le suivi de la ligue et d'attribuer les trophées correspondants en fin de ligue.

Tout retard non justifié entrainera une pénalité de 10 points retiré !!

Récompenses

Le gagnant, en plus d'une gloire éternelle, gagnera le trophée de la ligue qui lui octroiera une relance additionnelle lors de la prochaine saison.

Les titres suivants seront décernés aux coaches à l'issue de la phase de poules:

>> [Le Défionneur](#)

Attribué au joueur dont l'équipe aura **fait le plus de sorties** avec XP durant la ligue.

>> [Le Fin Tacticien](#)

Attribué au joueur dont l'équipe aura **marqué le plus de touchdowns** dans la saison.

>> [La Muraille](#)

Attribué au joueur dont l'équipe aura **encaissé le moins de touchdowns** dans la saison.

>> [La Tête Dure](#)

Attribué au joueur dont l'équipe aura **subi le moins de sorties** durant la ligue.

>> [Le Paillasson](#)

Attribué au joueur dont l'équipe aura **subi le plus de sorties** durant la ligue.

>> [La Main Palmée](#)

Attribué au joueur dont l'équipe aura **marqué le moins de touchdowns** dans la saison.

>> [La Passoire](#)

Attribué au joueur dont l'équipe aura **encaissé le plus de touchdowns** dans la saison.

>> [Le Délicat](#)

Attribué au joueur dont l'équipe aura **fait le moins de sorties** avec XP durant la ligue.

Ces titres octroieront +1 de POP pour la prochaine ligue

Administrateurs :

- Darelik / François DESDOUITS - darelik@wanadoo.fr - *Commissaire de Ligue*
- Elmios / Romain FOUCAULT - romain.foucault@gmail.com
- Nicky12 / Anthony HERAUD - antony_banderas@msn.com

Durée des Matches

La limite des tours est fixée à 4 minutes et 30 secondes .

Le chrono peut être mis en pause dans les situations suivantes :

- Lorsque les joueurs placent leurs joueurs lors de l'engagement.
- Lors des rebonds multiples (à partir du second), des remises en jeu du ballon (suite à une sortie du terrain), des mesures de passe (mesure réelle pour vérifier, pas étude des possibilités pour choix de l'action).
- Lors des recherches de points de règles ou des réponses aux questions de la table à côté.
- Lors des décisions et/ou jets de l'adversaire (apo, glissade contrôlée, interception...), peuvent entraîner la mise en pause du chrono, selon le jugement du coach (en pratique passé cinq secondes le plus souvent)

Une figurine prise en main par le coach lorsque le chrono retenti peut terminer son action.

Le fait d'avoir pris en main une figurine à temps ne vous octroie pas le droit de mettre 15 min pour jouer son action, il faut la jouer à la vitesse des autres figurines !!

Si une action est déclarée sur le fil au moment du chrono. L'adversaire est seul juge de l'opportunité de laisser se jouer cette dernière action "limite".

Création d'Equipe

Les coaches devront annoncés leur choix d'équipe dans l'ordre du classement de fin de poule de la saison précédente.

Les équipes sont classées en palier. A chaque palier correspond un nombre de compétences attribuées gratuitement dès le début de la ligue :

- Palier 1:** Amazones, Bretonniens, Nains du Chaos, Elfes Noirs, Nains, Hommes-Lézards, Nordiques, Orques, Skavens, Morts-Vivants, Elfes Sylvains
—> 1 compétence gratuite
- Palier 2:** Renégats du Chaos, Union Elfique, Haut Elfes, Humains, Khemri, Nécromantiques
—> 2 compétences gratuites
- Palier 3:** Démon de Khorne, Elus du Chaos, Nurgle, Bas-fonds, Vampires
—> 3 compétences
- Palier 4:** Gobelins, Haflings, Ogres
—> 5 compétences gratuites dont 1 compétence double

Une fois votre équipe choisie, vous achetez vos joueurs, relances, staff ... etc ... avec votre trésor initial.

Ensuite, vous attribuez vos compétences en respectant les points suivants :

- >> Ces compétences sont gratuites et ne comptent pas dans la valeur d'équipe. <<
- >> On ne peut mettre qu'une compétence par joueur. <<
- >> On ne peut pas choisir 2 fois la même compétence. <<

Pour noter la compétence sur votre feuille, utilisez le format :

«Nom du joueur» - COMPETENCE

Vous ajoutez éventuellement la pop ou la relance gagnée.

Puis vous prévoyez un **logo** pour votre équipe.

Enfin vous envoyez le tout à un administrateur afin qu'il la valide.