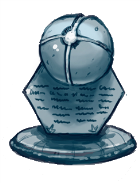
OPEN DI DREADBALL DEI GAMES REBELS

# Regole Base

Squadre permesse: Veer-Myn, Corporation, Marauders, Forge Fathers, Judwans, Female Corp, Z’zors, Robots, Zees, Nameless, Asterians, Teratons, Sphyrs, Rebels, Hobgoblins, Brokkrs, Martians, Kalyshi, Conviccts, Koris, Ada-Lorana, Tsudochans, Mechandrites, Mutants, Crystallans.

Illimitato. La Lega verrà gestita in maniera Open, per cui:

* Verranno giocate 5 giornate a cadenza bimestrale nelle quali si potranno effettuare, previa scelta, o una partita Multigiocatore, o una giornata a tema (vedi Challenge Cup e Azure Forest) o semplicemente una giornata a tema standard, nella quale si giocheranno 2 partite.
* Le “Partite Casalinghe”, ovvero quelle partite che non vengono disputate nelle giornate associative,

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

# Abbinamenti:

Casuali / a estrazione anticipata (da scegliere).

# MVP Ammessi

Tutti (quindi quelli delle 6 Stagioni, Gabe, I 3 dei Backers, A’Teo, quelli della Chalenge Cup e Blaine.) e i GIANT.  
Ne verranno estratti 6 + 1 GIANT casualmente all’inizio di ciascuna giornata e saranno quelli disponibili nelle aste.  
Inoltre, il prezzo di ogni MVP Partirà sempre dal DOPPIO di quanto scritto nel regolamento, e non potrà mai scendere.

# Gestione Lega e Aste e Varie

Ogni lega sarà a sé. Per cui non sarà possibile importare le squadre dalle stagioni precedenti.

Se la giornata associativa non sarà una partita multigiocatore, la prima partita della giornata sarà contro un avversario prefissato, in modo da stimare gli incentivi.

Le aste verranno disputate una volta al mese, tramite forum, tra gli MVP disponibili. Verrà effettuata un’asta alla volta. L’MVP sarà disponibile per la prima partita della giornata associativa. Sarà possibile ingaggiarlo anche per la seconda partita che si disputa, ma bisognerà pagarlo con i PROPRI soldi, senza usare gli incentivi.

La seconda partita verrà giocata considerando il TV delle squadre, ovvero squadre con TV simile si scontreranno fra loro, per non lasciare ai giocatori più indietro maggiori difficoltà.

E’ necessario consegnare, anche via mail, una lista della squadra che si ha intenzione di giocare per la prima giornata, in modo da facilitare l’inserimento nel database di lega, almeno una settimana prima dell’inizio della lega.

Arbiter  
In caso di dubbi, lacune o chiarimenti, si potrà sempre fare affidamento sui Regolamenti, o chiedere a Paolo. Per dubbi o chiarimenti sulla gestione della Lega, il referente è sempre lo stesso.

# Fans

Le regole per le invasioni di campo della Season 4 verranno utilizzate solo se entrambi i giocatori saranno d’accordo.

# Classifica e Punti

A fine anno verrà deciso il vincitore. Colui che a fine lega avrà la squadra che sarà avanzata maggiormente come TV sarà il vincitore!

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

# Guadagni addizionali:

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

Vittoria a Tavolino: 3d6 + 1 MotM Casuale  
Vittoria Landslide: 3d6 +1 per ogni 10 mc di TV di differenza se underdog + Cheers (Max. 6)  
Vittoria: 2d6 +1 per ogni 10 mc di TV di differenza se underdog + Cheers (Max. 6)  
Pareggio: 2d6 +1 per ogni 10 mc di TV di differenza se underdog + Cheers (Max. 6)  
Sconfitta: 1d6 +1 per ogni 10 mc di TV di differenza se underdog + Cheers (Max. 6)  
Sconfitta Landslide: 1d6 per ogni 10 mc di TV di differenza se underdog + Cheers (Max. 6)  
Sconfitta a Tavolino: Nessun incasso

# Partecipanti

Siete pregati di dare conferma almeno un giorno prima per le giornate associative, in modo da lasciar preparare il roster excel necessario.  
Inoltre, ecco la lista del materiale necessario alla partecipazione:

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

# Extra

Ove non specificato, ci si rifà alla sezione delle leghe del regolamento (S1, S2, S3, S4, S5 e S6).

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

# House Rules

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

# Azure Forest/Challenge Cup

Del nuovo supplemento verranno utilizzate solamente le regole addizionali per gli MVP in esso riportati. Ergo, scordatevi le condizioni atmosferiche (anche perché non abbiamo carte sufficienti per rappresentarle!), i punti Onore, le regole extra per le cheerleaders e tutte le fantastiche amenità che possono succedere nella Challenge Cup. Le regole speciali potrebbero, e sottolineo, POTREBBERO, venire utilizzate nelle giornate associative. Inoltre, se entambi i partecipanti di una partita casalinga sono d’accordo, si possono utilizzare in quella partita

# Premi

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

1° Classificato -> 10mc + 1 Cheerleader (max 7) + 1 CD *solo* per la stagione successiva  
2° Classificato -> 8mc + 1 Cheerleader (max 7)  
3° Classificato -> 5mc  
Ultimo Classificato -> 1mc

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

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