



Blood Bowl Saison 2026 // FUNGAMES

Règlement de la ligue

1/Règles utilisées

Les règles utilisées sont les règles standard du jeu (BB2025) auxquelles s'ajoutent les parutions officielles.

2/Poules

Les Coachs sont répartis en poules de niveau :

Poules A : Expert

Poules B : Avancé / Débutant

Les 12 meilleurs joueurs de la saison précédente (2025) sont répartis par les commissaires en Poule A selon le schéma ci-dessous.

Les autres joueurs sont répartis dans les poules B.

Poule A1	Poule A2
1er	2e
4e	3e
5e	6e
8e	7e
9e	10e
12e	11e

3/Phases de Ligue

La ligue se déroule sur une durée de 12 mois comme suit :

1. Phase de Poule (Hiver) : 5 mois - 5 matchs par Coach déterminés au hasard contre différents adversaires de la poule
 - Intersaison
2. Phase de Poule (Été) : 5 mois - 5 matchs par Coach déterminés au hasard contre différents adversaires de la poule
3. Play-offs : 1 mois - 2 matchs par Coach au format tournoi (demi-finale et finale)

4/Intersaison

A l'issue de la première phase de poule les 12 meilleurs joueurs (selon les points de classements) toutes poules confondues sont redistribués en Poule A selon le schéma ci-dessous. Le reste des joueurs est distribué aléatoirement en Poule B.

Poule A1	Poule A2
1er	2e
4e	3e
5e	6e
8e	7e
9e	10e
12e	11e

Lors de l'intersaison les commissaires autorisent l'inscription de nouveaux Coachs. Ces nouveaux Coachs débutent avec une équipe ayant une trésorerie de 1 100 000 po et deux compétences normales à choisir sur deux joueurs différents.

Les Coachs qui le souhaitent peuvent recommencer une équipe aux mêmes conditions que les nouveaux entrants.

Les Coachs qui conservent leur équipe redémarrent en respectant les modalités suivantes :

1. Levée de fonds :

Les coachs reçoivent une somme d'argent pour recruter leur équipe. 1 000 000 de po + Trésorerie à l'issue du dernier match du tour 1 + (20 000 po x nbre de matchs joués, soit 100 000 po) + (20 000 po x nbre de matchs gagnés lors du Tour 1) + (10 000 x nbre de matchs nul du Tour 1). **Le plafond est fixé à 1 300 000 po.**

2. Ré-enrôlement :

Les Assistants, les Cheerleaders, l'Apothicaire et les Relances peuvent être rachetés à leur prix de base (ou être tout ou partie délaissés).

Pour réembaucher un joueur de la saison passée, **il faut payer son coût actuel + 10 000 po (au lieu des 20 000 po prévus dans les règles officielles).**

Les points d'expérience et le coût actuel sont reportés sur la nouvelle feuille d'équipe.

Les points d'expérience dormants (non utilisés jusqu'à lors et non comptabilisés dans le coût du joueur) ne pourront être utilisés que à l'issue du premier match joué du tour 2

Si 1 joueur a 1 BP, il peut la soigner sur 4+ avec 1D6.

L'Apothicaire éventuel de l'équipe offre un modificateur de +1. (Le lancer devra être effectué au début du premier match du tour 2)

Le nombre de FD est reporté gratuitement sur la nouvelle feuille d'équipe.

5/Play-offs

Les play-offs sont disputés à l'issue des deux phases de poules entre les 4 meilleurs Coachs de la saison déterminés en additionnant les points matchs attribués à l'issue de chaque phase de poule.

L'issue des play-offs détermine le vainqueur de la ligue.

Play-Offs		
1er	vs	4e
2e	vs	3e
Finale des perdants		
Finale des gagnants		

Les meilleurs Coachs occupant la place 5 à 8 se rencontrent eux pour remporter le Bol.

Bol		
5e	vs	8e
6e	vs	7e
Finale des perdants		
Finale des gagnants		

Une journée de pause est accordée aux équipes avant les playoffs et le bol. En conséquence les RPM sont supprimées du profil des joueurs concernés.

6/Points de Match

Les points de match permettant de calculer le classement au sein des poules selon les modalités suivantes :

Victoire : 1000 pts

Nul : 500 pts

Défaite : 100 pts

Touchdown : 50 pts par TD marqué par l'équipe

Sorties : 50 pts par sortie* effectuée par l'équipe

**sont comptabilisées uniquement les sorties générant des pts d'expérience*

A la fin de chaque tour de poule les points bonus supplémentaires sont distribués :

En Poule A : 100 pts par match joué (les défaites et les matchs nuls par abandon ne sont pas comptabilisés), 500 pts pour le premier, 300pts pour le second, 200pts pour le troisième

En Poule B : 500 pts pour le premier, 300pts pour le second, 200pts pour le troisième

7/Rythme des matchs

Le rythme est d'un match par mois. Les matchs doivent être joués dans l'ordre. L'échéance mensuelle est fixée au dernier jour de chaque mois. Passé ce délai tous les matchs non joués seront automatiquement soldés conformément aux modalités exposées dans le présent règlement. Afin d'éviter de pénaliser les autres Coachs et dans le but de préserver la dynamique de jeu, aucune extension de délai ne sera accordée.

Janvier	Tour 1 - J1
Février	Tour 1 - J2
Mars	Tour 1 - J3
Avril	Tour 1 - J4
Mai	Tour 1 - J5
Intersaison	
Juin	Tour 2 - J1
Juillet - Août	Tour 2 - J2
Septembre	Tour 2 - J3
Octobre	Tour 2 - J4
Novembre	Tour 2 - J5
Décembre	Play-offs

8/Match non joué

Abandon simple :

Si l'un des deux Coachs refuse de jouer le match ou est indisponible, il est soumis au principe d'abandon simple :

Il ne perçoit aucun point de match (0).

Il ne perçoit aucun point d'expérience et aucun gain.

Aucune modification ne s'applique à sa feuille d'équipe et ses joueurs blessés qui devaient manquer le match resteront absents pour le prochain match joué.

Victoire par abandon de l'adversaire :

Le Coach est considéré, comme ayant remporté le match sur un score de 2 TD à 0.

Le Coach totalise 1000 pts de match, auxquels s'ajoutent 100 pts bonus de TD.

Le Coach choisit deux joueurs de son équipe attribut à chacun 3 pts d'expérience pour représenter les TD marqués.

Le Coach désigne ensuite aléatoirement un JDM dans son équipe.

Les joueurs qui devaient manquer le match pour cause de blessure sont disponibles pour le match suivant.

Le Coach perçoit 2D6 x 10 000 pièces d'or de gains.

Enfin, il effectue son jet d'évolution des Fans Dévoués conformément aux règles.

Abandon double :

Si les deux Coachs ne réalisent pas leur match dans les délais du fait d'une responsabilité commune, ils seront tous deux soumis aux principes cités précédemment concernant l'abandon simple.

9/ Arbitrages relatifs aux match non joués :

Forfait volontaire :

Un adversaire peut volontairement déclarer forfait avant un match. Il est alors soumis aux règles relatives à l'abandon simple.

Les abandons en cours de match sont eux traités conformément aux règles.

Adversaire absent :

Un adversaire qui ne répond pas du tout aux sollicitations de son adversaire, qui n'a aucune disponibilité ou qui fait défaut le jour du match programmé se verra infligé un abandon simple.

Adversaire peu disposé à jouer son match (obstruction) :

Si l'un des deux coachs démontre qu'il s'est employé à organiser son match - via de multiples sollicitations à l'égard de son adversaire, la proposition de nombreux créneaux de jeu, un délai de prévenance raisonnable - et que son adversaire n'a pas fait preuve de réactivité ou de disponibilité, tout en ne proposant pas d'alternative crédible, alors les commissaires pourront accorder la victoire par abandon à celui des deux Coachs, qui aura fait la démonstration de sa volonté unilatérale d'organiser la rencontre.

Pour assurer la démonstration de sa démarche le Coach devra fournir des éléments de preuves : capture écrans de mails, messages sur le forum, sollicitations des commissaires.

Exclusion de la ligue :

Tout Coach qui réalise 3 abandons sur la saison sera exclu.

10/ Validations des matchs :

Pour valider un match effectué les Coachs doivent obligatoirement transmettre la feuille de match officielle dûment complétée aux commissaires de ligue via le groupe discord et renseigner leurs résultats dans le site de la ligue <http://www.soupcon.fr/tournois/App2>

11/ Commissaires de ligue :

Deux commissaires de ligue sont désignés pour administrer la ligue, gérer la programmation des matchs, arbitrer les litiges et répondre aux questions des Coachs.

Litige non prévu par les règles :

En cas de litige non prévu par le présent règlement les commissaires ont autorité pour arbitrer la situation ; En cas de désaccord entre les commissaires la question sera tranchée par le propriétaire de l'établissement Fun Games.

13/ Cas de triche :

Partant du principe qu'il ne s'agit que d'un jeu et que chaque Coach adhère à ligue en respectant un principe de fairplay à l'égard des autres participants aucune sanction n'est prévue de facto en cas de triche. Cependant si une situation volontaire ou involontaire lèse un Coach, les commissaires se réservent le droit de procéder à un arbitrage spécifique pour traiter la problématique concernée.

14/ Faireplay et respect de l'hôte :

Chaque Coach est tenu à respecter l'esprit de fairplay et de convivialité proposé à Bloodbowl sur et autour du terrain.

Si le match se déroule sur le point de vente de la boutique Fungames, les Coachs doivent veiller à ne pas créer de gêne auprès de la clientèle.

L'accueil des Coachs sur le site de Fungames ayant également pour finalité de faire connaître le jeu, les Coachs sont invités à accueillir le public néophyte avec bienveillance et pédagogie.