



THE NAF WORLD CUP 2515 ★ LUCCA ★



★ CONTENU ★

- Page 1 - Contents & Introduction par Jervis.
- Page 2 - Pour les capitaines. Programme & Venue.
- Pages 3 to 4 - Règles du tournoi.
- Page 5 - Voyage a Lucca.
- Page 6 - Guide de Lucca.
- Page 7 - Voyage au site.
- Page 8 - Horaire des autobus.
- Page 9 - Règle de passe.
- Page 10 - Tableau de référence.
- Page 11 - Game Term Translations.

★ INTRODUCTION ★

Is it really four years since the last Blood Bowl World Cup?!? Well, hard as it is to believe, it really has been four years since Blood Bowl coaches from all over the world gathered to celebrate their hobby and decide which of the participants are the best Blood Bowl coaches in the whole wide world!

However, while I know that the competition for the title will be as fierce as ever, I also know that the main reason for attending the World Cup is to meet old friends, make new ones, and talk late into the night about amazing plays or of terrible luck with the blocking dice. This is the truly wonderful thing about the World Cup – it lets us know that wherever we come from, we are more alike than different, and that we all talk the language of Blood Bowl.

Considering this, it would be remiss of me not to finish this introduction by saying a massive thank-you to the organisers of the 2015 World Cup. They have put in a huge amount of work already, and I know that they will be working their socks off over the World Cup weekend to make sure that it is the best World Cup yet. Make sure you show your appreciation of their efforts whenever you get the chance.

And with that I will wish you good luck in your games. May all of your dice rolls be sixes, and may you never fail to go for it!

Jervis



★ POUR LES CAPITAINES D'ÉQUIPE ★

Inscription ouvrira le 30 janvier et fermer le 8 mars. Visitez le site de la Coupe du monde pour vous inscrire : <http://worldcup.luccini.it>

Les capitaines d'équipe sont responsables du nombre de coaches dans leur équipe. Individuellement, les coaches n'ont pas à prévenir les organisateurs de leur présence.

Les capitaines d'équipe doivent nous dire Vendredi matin si leur équipe est arrivée, après avoir vérifié que leur équipe était au complet (ou non).

Capitaines! Merci d'être présents sur les lieux à 8:00 pour l'enregistrement! Assurez-vous d'avoir tous les renseignements concernant votre équipe avec vous. Comme cela, nous pourrions commencer à l'heure.

Le Samedi et le Dimanche, les capitaines auront seulement à nous préciser s'il manque des coaches dans leur équipe.

Les capitaines d'équipe sont responsables du remplissage des feuilles de match. Ils avertissent également les membres de leur équipe du numéro de table sur laquelle ils jouent.

Les capitaines d'équipe sont responsables du retour des feuilles de match et des votes pour le concours de peinture.

Feuilles de match: les capitaines des deux équipes signeront la feuille de match. Un des deux capitaines la portera ensuite aux organisateurs. Si une feuille de match nous est apportée, qu'elle est signée par les deux capitaines, nous considérons que les résultats sont définitifs.

Votes pour le concours de peinture: nous recommandons aux coaches qui ont terminé plus tôt d'en profiter pour regarder les équipes de figurines adverses. Le capitaine d'équipe ainsi qu'un autre membre de l'équipe doivent signer le bulletin de vote.

Nous attendons des coaches qu'ils se comportent aussi bien qu'ils le font habituellement dans les autres tournois de blood bowl. Si des plaintes nous sont remontées sur un coach, ou si les organisateurs ont directement un souci avec un coach, nous en parlerons avec son capitaine d'équipe.

Il serait également apprécié que les capitaines d'équipe impriment ce booklet pour les membres de leur équipe ou leur indiquent de s'en faire une copie eux-mêmes. Il serait en effet préférable que chaque coach en ait un exemplaire pendant le tournoi et nous n'en mettrons pas directement à leur disposition. *Merci.*

★ PROGRAMME ★

VENDREDI-SAMEDI

Game 1:	10:00-12:15
Déjeuner:	12:15 - 13:30
Game 2:	13:30 - 15:45
Game 3:	16:45 - 19:00

DIMANCHE

Game 1:	9:30-11:45
Déjeuner:	11:45 - 12:45
Game 2:	12:45 - 15:00
Game 3:	15:45 - 18:00
Remise des prix:	18:30-19:00

★ VENUE ★

"Lucca Fiere e Congressi"

Lucca Fiere e Congressi S.p.A
Via della Chiesa XXXII, trav. I, 237
55100 Lucca (Italy)

Tel: +39 0583 582676

Fax: +39 0583 318204

E-mail: segreteria@luccaffiere.it

Web: www.luccaffiere.it

Le centre d'expositions de la ville de Lucca est à la fois proche du centre-ville et des sorties d'autoroutes de Lucca Est et Lucca Ouest. Situé à un petit kilomètre du centre-ville historique, il est facilement accessible en voiture ou par les transports publics.

Il y a également des pistes cyclables. Il a l'avantage de donner sur l'une des jonctions d'autoroute les plus importantes, la A11 Florence-Versilia, qui permet d'accéder facilement aux environs. Le visiteur peut participer aux événements organisés dans le centre d'expositions tout en profitant de la beauté historique et artistique de Lucca et ses alentours.



★ REGLES ★

La NAF World Cup utilisera les dernières règles officielles présentées dans le CRP, à l'exception des amendements suivants :

La règle de Procédure Illégale ne sera pas appliquée, ni celle des 4 minutes par tour. Prenez cependant en compte qu'il pourra vous être attribué un certain nombre de minutes pour terminer votre partie si vous êtes en retard (*plus de détails à ce sujet dans la partie "sequence de match".*)

Les coaches bénéficient d'**1,100,000 pièces** d'or pour créer leur roster de départ. Il devra comprendre au moins 11 joueurs, comme c'est prévu dans les règles.

Les primes de match ne sont pas autorisées, sauf pour les équipes du 3e tiers, qui peuvent acheter des Pots de vin, un Cuistot Halfling, et des Champions. Leurs prix sont ceux indiqués dans la section Primes de match du CRP.

Les Champions sont pris en compte dans le nombre minimum de 11 joueurs par roster. Si les deux rosters s'affrontent ont enrôlé le même champion, il a exceptionnellement le droit d'être aligné en même temps par les deux coaches.

Les Points d'Expérience ne sont pas pris en compte.

Toutes les blessures subies (*y compris les morts*) sont annulées entre les matchs. Ainsi, les diminutions de caractéristiques ne sont pas prises en compte pour les matchs suivants.

Les progressions des joueurs ne sont pas comptabilisées dans le TV. Ainsi, le TV des rosters reste à 1,100,000 pièces d'or du début à la fin du tournoi.

Les rosters du Pacte Chaotique, des Bas Fonds et des Slanns sont autorisés. Les rosters alternatifs comme les Démons de Khorne ne le sont pas.

Chaque équipe comporte 6 coaches. Chaque coach DOIT choisir un roster d'une race différente de celle des autres coaches de son équipe. Par conséquent, chaque équipe comprendra 6 races différentes. Pour être clair: aucune équipe ne peut comprendre 2 rosters mort-vivants par exemple.

★ CHOIX DES COMPETENCES ★

Le nombre de compétences additionnelles dépend des rosters. .

TIERS 1

Amazones, Elfes Noirs, Elfes Sylvains, Hommes-Lézards, Mort-Vivants, Nains, Nains du Chaos, Nordiques, Orques, Skavens

TIERS 2

Chaos, Elfes, Hauts Elfes, Humains, Khemris, Nécromantiques, Nurgle, Pacte Chaotique, Slann

TIERS 3

Bas Fonds, Halflings, Goblins, Ogres, Vampires

Les compétences additionnelles sont ainsi réparties:

TIERS	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
1	3 compétences simples	1 compétence simple + 1 compétence double	2 compétences simples OU 1 compétence double OR 1 compétence simple à un joueur qui a déjà bénéficié d'1 compétence simple (mais pas d'1 double).
2	4 compétences simples + 1 compétence double	1 compétence simple + 1 compétence double	2 compétences simples OU 1 compétence double OR 1 compétence simple à un joueur qui a déjà bénéficié d'1 compétence simple (mais pas d'1 double).
3	4 compétences simples + 1 compétence double	1 compétence simple + 1 compétence double	2 compétences simples OU 1 compétence double OR 1 compétence simple à un joueur qui a déjà bénéficié d'1 compétence simple (mais pas d'1 double).

N'oubliez pas que les rosters du 3e Tiers ont également accès aux Pots de Vin, au Cuistot Halfling et aux Champions, comme précisé auparavant.

Les joueurs ne peuvent gagner plus d'1 compétence additionnelle sauf dans le cas précis de la dernière option du Dimanche.

Toutes les compétences **doivent** être indiquées sur le roster papier fourni aux organisateurs par votre capitaine d'équipe lors de l'enregistrement du Vendredi matin.



★ SEQUENCE DE MATCH ★

La sequence de match se déroule comme suit:

1) AVANT MATCH ET INTRODUCTION.

Décidez ce que vous considérez comme un "dé cassé" (il est recommandé de considérer que tout dé qui n'est pas à plat sur la table ou le plateau de jeu est cassé pour éviter toute incompréhension mais ce qui compte c'est que vous vous mettiez d'accord entre coaches).

Présentez au coach adverse votre roster papier et vos figurines. Précisez quelles figurines représentent quel type de joueurs (bloqueurs, lanceurs, receveurs etc) et quels joueurs ont quelles compétences.

Examinez le roster papier du coach adverse et vérifiez qu'il respecte bien les règles.

Appelez un arbitre en cas de désaccord avant même le début du match.

Déterminez le nombre de supporters et la Fame en notant bien le résultat.

2) MATCH.

Jetez les dés pour la météo.

Jetez les dés pour l'engagement (*le vainqueur décide de botter ou de recevoir*).

Tour de l'équipe qui a reçu...

Tour de l'équipe qui a botté...

Etc...

3) SÉQUENCE D'APRÈS-MATCH.

Remplissez les feuilles de match et signez les. Vérifiez avec votre adversaire que vous êtes bien d'accord sur les informations indiquées. Apportez les feuilles de match aux organisateurs aux endroits prévus à cet effet.

4) TIMING DES MATCHS.

Vous avez 2 heures et 15 minutes pour jouer votre match. Quand la première heure est écoulée, une annonce générale est effectuée afin que vous sachiez où vous en êtes (*vous devez alors être proches de débiter la 2e mi-temps*).

Si après une heure et quart de jeu, vous n'avez toujours pas commencé la 2e mi-temps, vous devez alors utiliser un chrono. Il y a plusieurs applications pour mobiles permettant de vous chronométrer et il est demandé que chaque équipe ait au moins un coach en possédant une. A partir du moment où le chrono est mis en place, chaque coach a trente minutes pour jouer l'ensemble des tours qu'il lui reste.

Si tout votre temps est écoulé et qu'il en reste à votre adversaire, tout ce que vous êtes autorisé à faire est de remettre debout, sur place, les joueurs à terre, ainsi que de retourner les joueurs sonnés. Toute autre action vous est interdite.

Si un coach (ou les deux) est en retard, les arbitres noteront votre numéro de table et qui est en retard. Si, au bout d'une heure et quart, la 2e mi-temps n'est pas commencée, le coach arrive en retard n'aura que 20 minutes au lieu de 30. Son adversaire aura 40 minutes au lieu de 30. Si les deux coaches étaient en retard, ils auront tous deux 30 minutes. **Si un coach n'est pas à sa table au bout de 30 minutes, le coach adverse aura match gagné!**

Quand les 2 heures et 15 minutes sont écoulées ou quand le chrono des deux coaches est épuisé, le match prend fin immédiatement.

5) POINTS ET CLASSEMENTS.

Les résultats des matchs affecteront deux classements: le classement par équipe et le classement individuel.

Classement par équipe: chaque match joué par un coach de l'équipe affectera ce classement. Le classement par équipe sera l'addition des résultats des 6 coaches de l'équipe

Victoire: 1 point
Nul: 1/2 point
Défaite: 0 point
Tiebreaker: Net TD + Net Cas (*sorties*)

Classement individuel: nous nous préoccupons également des classements individuels. Chaque match joué par le coach sera pris en compte dans ce classement.

Victoire: 3 points
Nul: 1 point
Défaite: 0 point
Tiebreaker: Net TD + Net Cas (*sorties*)



★ VOYAGE A LUCCA ★

EN VOITURE

OUEST

De Viareggio: "bretelle" Viareggio-Lucca, sortie Lucca est (à 5 minutes du site de la NAF World Cup 2015, suivre les panneaux routiers indiquant "Lucca Fiere e Congressi").

SUD

De Pise: route nationale no. 12 (Abetone et Brennero) ou suivre les panneaux de signalisation et prendre la A11 Florence - Pise Nord - direction Florence et sortir à Lucca Est.

De l'aéroport Fiumicino (Rome): prendre l'autoroute A1 direction Milan puis bifurquer sur la A11-E76 Florence - Pise Nord - direction Pise Nord et sortir à Lucca Est.

NORD

De l'aéroport Malpensa (Milan): il y a deux itinéraires possibles

1) Prendre l'autoroute A1 direction Naples puis bifurquer, quand vous arrivez à Bologne, sur la A11-E76 Florence - Pise Nord - direction Pise Nord et sortir à Lucca Est.

2) Prendre l'autoroute A1 direction Naples puis bifurquer, juste après Parme, vers la A15 Parme-La Spezia, puis prendre la A12 vers Livourne pour rejoindre la A11 Florence - Pise Nord - direction Florence et sortir à Lucca Est.

De Massa Carrara: route départementale n° 445 Carpinelli en passant par Piazza al Serchio, Castelnuovo Garfagnana, Borgo a Mozzano.

De Modène: route départementale n° 324 Radici en passant par Radici, Castelnuovo Garfagnana, Borgo a Mozzano.

EN AVION

Aéroport "Galileo Galilei" - Pise

www.pisa-airport.com

Informations sur les vols	+39 050 849 300 -
Billets d'avion	+39 050 849404 -
Service d'assistance Bagages	+39 050 849400 -
Agences de fret	+39 050 849350
Ligne gratuite (<i>reclamations uniquement</i>)	+39 800 018 849 -
Florence air terminal	+39 055 216073
info@pisa-airport.it	

Aéroport "Amerigo Vespucci" - Florence Peretola

www.aeroporto.firenze.it

Standard	+39 055.3061300
Service d'assistance Bagages	+39 055.3061302
fax	+39 055.3061664
Secrétariat	+39 055.30615
fax	+39 055.3061355

Aéroport "Malpensa" - Milan

www.milanomalpensa-airport.com/en

Centre d'appel Terminal 1	+39 02.74852200 /
Terminal 2	+39 02.74852200
Centre d'assistance	+39 02.232323

Aéroport "Fiumicino" - Rome

www.adr.it/web/aeroporti-di-roma-en-/pax-fco-fiumicino

Centre d'appel de l'aéroport (ADR) +39 06.65951 (24h)
Informations sur les vols +39 06.65951 (24h)
Centre d'information Alitalia +39 06 6563.1 (7:00-23:00)

EN BUS

Lignes de bus VaiBus

www.vaibus.it

Terminus - bureau de vente des tickets de Lucca - Piazzale Verdi

Lucca - Piazzale Verdi (aller et retour Lucca, Piana di Lucca, Valle del Serchio, Pise, Florence)

Viareggio, Piazza d'Azeglio - +39 0584 30996 (pour Viareggio et Versilia)

Barga, via Canipaglia, 2 - +39 0583 724303

Castelnuovo di Garfagnana, Piazza Repubblica - +39 0583 62039

Fax +39 0583 666674

BUREAU DE VENTE DES TICKETS

Lucca - Piazzale Verdi (aller et retour Lucca, Piana di Lucca, Valle del Serchio)

+39 0583 587897

Fax +39 0583 541240

Heures d'ouverture: Lundi-Samedi 06.00 - 20.00; Dimanche 8:00 - 20:00

Lucca - Via Cavour

+39 0583 466963

Heures d'ouverture: Lundi-Samedi 06.00 - 20.00; Dimanche 8:00 - 20:00

Lucca - Piazzale Verdi (aller et retour Pise, Pistoia, Montecatini, Prato, Florence)

+39 0583 584877

Fax +39 0583 53892

Heures d'ouverture: Lundi-Samedi 06.00 - 20.00; Dimanche 8:00 - 20:00

EN TRAIN

FS Trenitalia

www.trenitalia.it

Ligne de chemin de fer Florence-Viareggio (est-ouest)

Principales gares: Altopascio - Montecarlo - Capannori - Lucca - Viareggio

Ligne de chemin de fer Pise-Aulla (nord-sud)

Principales gares: Lucca - Borgo a Mozzano - Barga - Castelnuovo Garfagnana - Piazza al Serchio - Pieve San Lorenzo

Gare de Lucca

Piazza Ricasoli

Bureau des billets: +39 0583 467013

HEURES D'OUVERTURE: 5.30 - 20.30

Réservation et information aux guichets:

HEURES D'OUVERTURE: 7.00 - 20.30

Information sur les horaires des trains: FS informa - +39 147 888 088

Bureau d'assistance pour les handicapés:

+39 0583 490104

NAF World Cup III^o Edition
Blood Bowl Worldwide Championship 2015
 From 6th to 8th November - Lucca ITALY



★ **GUIDE DE LUCCA** ★

Situé dans un endroit isolé mais avec accès aux principales autoroutes, Lucca est facilement accessible par les transports publics, par la route ou par les lignes de chemin de fer qui s'étendent de la côte de jusqu'à la vallée de Serchio en passant par la plaine de Lucca. La fameuse route côtière est facilement joignable par l'autoroute. Et Lucca Lucca est également bien desservie par deux aéroports internationaux situés dans les villes de Florence et de Pise.

★ **VOYAGE A SITE** ★

Quand vous arrivez à Lucca, vous pouvez utiliser les transports publics suivants, notamment si vous êtes venus en train:

FREE SHUTTLE

PIAZZA SANTA MARIA > WORLD CUP

PIAZZA SANTA MARIA	WORLD CUP
7:40	8:00
7:50	8:10
8:00	8:20
8:20	8:40
8:30	8:50
8:40	9:00
9:00	9:20

PIAZZALE VERDI > WORLD CUP

PIAZZALE VERDI	WORLD CUP
7:45	8:00
8:00	8:15
8:15	8:30
8:30	8:45
8:45	9:00
9:00	9:15

WORLD CUP > PIAZZA SANTA MARIA

WORLD CUP	PIAZZA SANTA MARIA
19:15	19:35
19:20	19:40
19:25	19:45
19:55	20:15
20:00	20:20
20:05	20:25

WORLD CUP > PIAZZALE VERDI

WORLD CUP	PIAZZALE VERDI
19:15	19:30
19:20	19:40
19:25	20:00
19:55	20:10
20:00	20:30
20:05	20:40

★ VOYAGE A SITE ★

RADIO TAXI

La ville de Lucca propose un service de taxis bien pratique qui vous permet de rapidement rejoindre le centre-ville historique comme les alentours de la ville. Les taxis se trouvent aux abords des bâtiments principaux de la ville, comme la gare ou l'hôpital, ainsi qu'aux carrefours d'accès et de sortie de la ville, comme la Piazza Santa Maria et la Piazzale Verdi.

LUCCA TAXI ASSOCIATION:

Un service de taxis 24 heures sur 24 est également proposé en ville, dans les aéroports, ports, gares, voire à n'importe quel autre lieu; les temps d'attente sont réduits. Il y a à disposition différents types de véhicules, qu'il s'agisse de berlines, de breaks ou de spacieux monospaces, tous climatisés.

Réservation de départ:	€ 3.00
Tarif minimum:	€ 6.00
Trajet dans la ville - Coût au km	€ 1,10
Trajet hors de la ville - Coût au km:	€ 1.60
Heure d'arrêt:	€ 22.00
Service de nuit (de 22:00 à 06:00):	€ 2.50
Service de vacances:	€ 2.50
Chaque sac:	€ 0,50

Adresse de l'association: Via Romana, 615
Tel.: +39 0583-333434

VOICI LA LISTE DES PARKINGS DES TAXIS:

Piazza Santa Maria - tel.	+39 0583-494190
Piazzale Verdi - tel.	+39 0583-581305
Via Vittorio Emanuele / Piazza del Giglio	
tel.	+39 0583-316041
Piazzale Ricasoli (gare centrale FF.SS)	
tel.	+39 0583-494989

Radio Taxi

Tel. +3902/5353
www.etaxy.it
info@etaxy.it

AUTOBUS

CTT North est la compagnie qui gère les services de transport public de bus de Lucca depuis le 22 Octobre 2012 par le biais de sa filiale VaiBus Scarl.

Les bureaux de VAIBUS sont situés à Piazzale Verdi et Viale Cavour
Tel. +39 0583-587897-
Fax +39 0583-541240
Information: info@vaibus.it
Website: www.vaibus.com

Router Planner: <http://www.lucca.cttnord.it/GoogleTransit>

SE PROCURER DES TICKETS POUR VOYAGER

Voici où vous pouvez acheter des tickets et des abonnements pour le bus:

BUREAU DELUCCA

Piazzale Verdi
Téléphone +39 0583-587897
JOURS DE LA SEMAINE:
6:00 à 20:00 (jours de la semaine) 8:00 à 20:00 (vacances)

BUREAU DEVIAREGGIO

Piazza D'Azeglio
Téléphone +39 0584-30996
JOURS DE LA SEMAINE:
(Lun - Ven) 6:40 à 20:00
Samedi et vacances scolaires 8:00 à 19:20

Ces horaires sont valables du 1er Septembre au 30 Juin.
Horaires d'été du 1er Juillet au 31 Août.

BUREAU DE FLORENCE

Largo Fratelli Alinari 9
Téléphone +39 055-214637
JOURS DE LA SEMAINE:
6:40 à 19:55 (jours de la semaine)
7:00 à 19:55 (vacances, excepté le mois d'Août)

Les titres de transport VaiBus sont aussi disponibles dans 561 points de vente répartis sur tout le territoire; la liste complète de ces revendeurs est disponible au siège à Lucca ainsi qu'à partir du menu situé sur la droite de cette page web :
http://www.lucca.cttnord.it/Biglietteria_E_Rivendite/P/91

LES REVENDEURS SONT CLASSES PAR CATÉGORIE:

Agences de voyage:	4
Hôtelset hébergement:	8
Epiceries, supermarchés et c:	15
Restaurants:	15
Bars, tabacs, journaux:	445
Autres (drogueries, photographes, blanchisseries, etc):	74

Les titres de transport VaiBus peuvent également être achetés grâce aux bornes de ventes de tickets suivantes :
LUCCA Parking Cut
LUCCA Piazzale Verdi (à l'intérieur de l'agence)

ACHATS DE TICKETS À BORD:

il est également possible d'acheter des tickets aux chauffeurs de bus.
il est obligatoire de monter par la porte de devant et d'avoir la monnaie. Les tarifs sont supérieurs.

TOTEM INFORMATION:

Lucca, - San Luca Hospital Admission
Viareggio, Piazza Dante Alighieri (gare)

L'alignement de bus permettant de se rendre sur le site de la NAF WORLD CUP 2015 est l'alignement n° E18 qui part des bureaux VAIBUS de la Piazzale Verdi.

Linea Extr - Capannori-Tempagnano-C.Prete-Tagliate-Verdi-Verciano-Vorno																				orario feriale			Q18
Linea	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428			
Codice Corsa	65	83	67	89	69	62	90	70	117	72	94	73	118	74	120	122	77	59	124	123			
Validità (vedi pag.II)	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456			
Note Corsa					[#]			[#]	[#]	[#]							[#]	[#]	[#]				
CAPANNORI COMUNE	7.26			8.05			9.16	10.21		11.44		12.46		13.41		14.36	15.31		17.26	18.21			
MADONNINA	7.30			8.09			9.20	10.25		11.48		12.50		13.45		14.40	15.35		17.30	18.25			
TEMPAGNANO	7.36			8.15			9.26	10.31		11.54		12.56		13.51		14.46	15.41		17.36	18.31			
V.LE CASTRACANI	7.44			8.23			9.34	10.39		12.02		13.04		13.59		14.54	15.49		17.44	18.39			
V.LE MARCONI ITC	7.46			8.25			9.36	10.41		12.04		13.06		14.01		14.56	15.51		17.46	18.41			
C. DEL PRETE	7.50			8.29			9.40	10.45		12.08		13.10		14.05		15.00	15.55		17.50	18.45			
VIALE PAPI	7.53			8.33			9.44	10.49		12.12		13.14		14.09		15.04	15.59		17.54	18.49			
P.LE VERDI	6.50	7.55	7.55	8.34	9.00	9.45	10.50	10.50	12.13	12.20	13.15	13.15	14.10	14.10	15.05	16.00	16.12	16.20	17.55	18.50	18.50	19.45	
VIA GUIDICCIONI	6.54	7.59	7.59	8.38	9.04	9.89	10.94	10.94	12.17	12.24	13.19	13.19	14.14	14.14	15.09	16.04	16.16	16.24	18.54	19.49			
SORBANO DEL GIUDICE	6.58	8.03	8.03	8.82	9.08	9.93	10.98	10.98	12.21	12.28	13.23	13.23	14.18	14.18	15.13	16.08	16.20	16.28	18.58	19.53			
VIA PONESTRADA SCUOLE	7.01	8.06	8.06	8.85	9.11	9.96	11.01	11.01	12.24	12.31	13.26	13.26	14.21	14.21	15.16	16.11	16.23	16.31	19.03	19.58			
GUAMO	7.02	8.07	8.07	8.86	9.12	9.97	11.02	11.02	12.25	12.32	13.27	13.27	14.22	14.22	15.17	16.12	16.24	16.32	19.04	19.59			
LE PIASTRE	7.03	8.08	8.08	8.87	9.13	9.98	11.03	11.03	12.26	12.33	13.28	13.28	14.23	14.23	15.18	16.13	16.25	16.33	19.05	20.00			
BADIA CANTIGNANO	7.09	8.16	8.16	8.95	9.21	10.06	11.11	11.11	12.34	12.41	13.36	13.36	14.31	14.31	15.26	16.21	16.33	16.41	19.11	20.06			
VORNO	7.13	8.20	8.20	9.05	9.31	10.16	11.21	11.21	12.44	12.51	13.46	13.46	14.41	14.41	15.36	16.31	16.43	16.51	19.15	20.10			
Km Corsa	11,2	12,7	11,2	12,7	11,2	12,7	12,7	11,2	12,7	11,2	12,7	11,2	12,7	11,2	12,7	12,7	11,2	7,9	12,7	12,7	11,2	13,9	

BUS Time Table to reach the NAF World Cup 3rd° Edition from Lucca City Centre - Piazzale Verdi VAIBUS Offices

Linea Extr - Vorno-Verciano-Verdi-v.le C.Prete-Antraccoli-Capannori																				orario feriale			Q18
Linea	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428	428			
Codice Corsa	79	13	88	43	85	44	96	91	47	92	22	95	38	119	121	34	93	48	99	125	50	82	
Validità (vedi pag.II)	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	
Note Corsa					[#]	[#]	[#]	[#]									[#]	[#]	[#]				
VORNO	7.13			8.24			9.29		11.29		12.45		13.41		14.45	16.42						19.15	
BADIA CANTIGNANO	7.17			8.28			9.33		11.33		12.49		13.45		14.49	16.44						19.19	
LE PIASTRE	7.21			8.32			9.37		11.37		12.53		13.49		14.53	16.47	16.47					19.23	
GUAMO	7.23			8.34			9.39		11.39		12.55		13.51		14.55	16.47	16.48					19.25	
VIA PONESTRADA SCUOLE	7.26			8.37			9.42		11.42		12.58		13.54		14.58							19.28	
SORBANO DEL GIUDICE	7.29			8.40			9.45		11.45		13.01		13.57		15.01							19.31	
VIA SAVONAROLA																16.52	16.52						
VIA GUIDICCIONI	7.34			8.45			9.50		11.50		13.07		14.02		15.06	16.53	16.54					19.36	
P.LE VERDI	7.00	7.39	7.39	8.50	9.55	9.55	11.15	11.55	12.15	13.11	13.15	14.07	14.10	15.05	15.11	17.00	16.59	17.00	17.55	19.41	20.10		
C. DEL PRETE	7.04			7.43			8.54		9.59	11.19		12.19		13.19		14.14	15.09		17.04	17.59		20.14	
V.LE MARCONI ITC	7.07			7.46			8.57		10.02	11.22		12.22		13.22		14.17	15.12		17.07	18.02		20.17	
V.LE CASTRACANI	7.09			7.48			8.59		10.04	11.24		12.24		13.24		14.19	15.14		17.09	18.04		20.19	
TEMPAGNANO	7.15			7.54			9.05		10.10	11.30		12.30		13.30		14.25	15.20		17.15	18.10		20.25	
CAPANNORI FARMACIA	7.20			7.59			9.10		10.15	11.35		12.35		13.35		14.30	15.25		17.20	18.15		20.30	
CAPANNORI COMUNE	7.26			8.05			9.16		10.21	11.41		12.41		13.41		14.36	15.31		17.26	18.21		20.36	
Km Corsa	10,3	10,9	10,3	10,7	10,3	10,7	10,3	10,3	10,7	10,3	10,7	10,3	10,7	10,3	10,7	10,3	10,7	10,2	5,2	10,3	10,3	10,7	10,3

BUS TIME TABLE TO GET BACK IN LUCCA CITY CENTRE FROM LUCCA FIERE E CONGRESSI - NAF WORLD CUP 3° EDITION VENUE Via della Chiesa XXXII, trav I n° 237 Sorbano del Giudice

Linea Extr - Vorno-Verciano-Verdi-v.le C.Prete-Antraccoli-Capannori																				orario feriale			Q18
Linea	428																						
Codice Corsa	127																						
Validità (vedi pag.II)	123456																						
Note Corsa	[#]																						
VORNO	20.10																						
BADIA CANTIGNANO	20.14																						
LE PIASTRE	20.18																						
GUAMO	20.20																						
VIA PONESTRADA SCUOLE	20.23																						
SORBANO DEL GIUDICE	20.26																						
VIA SAVONAROLA																							
VIA GUIDICCIONI	20.30																						
P.LE VERDI	20.35																						

WARNING: Here's the last race to get back in lucca from the Venue



★ PASSING CHART ★

BLOOD BOWL

PASSING CHART

AGILITY TABLE

Player's AG	1	2	3	4	5	6
D6 Roll Required	6+	5+	4+	3+	2+	1+

An unmodified "1" is ALWAYS a failure and an unmodified "6" is ALWAYS a success

PASSING MODIFIERS

Throwing a Quick Pass	+1
Throwing a Short Pass	+0
Throwing a Long Pass	-1
Throwing a Long Bomb	-2
Per opposing tackle zone on the player throwing the ball	-1

SKILL MODIFIERS

Accurate	+1 to D6 when Passing
Dump-Off	Thrower may make a Quick Pass when being Blocked
Hail Mary Pass	Inaccurate to any square
Nerves of Steel	Ignores opposing tackle zones
Pass	Reroll failed passes
Safe Throw	If Intercepted, thrower makes an unmodified Agility roll. If passed interception is cancelled
Strong Arm	The player may add 1 to the D6 when he passes Short, Long or Long Bomb range

PASSING CHART

Regular Throwing Ranges

13	B	B												
12	B	B	B	B	B									
11	B	B	B	B	B	B	B							
10	L	L	L	B	B	B	B	B	B					
9	L	L	L	L	L	B	B	B	B	B				
8	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B	B			
7	L	L	L	L	L	L	L	L	B	B	B			
6	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B			
5	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B		
4	S	S	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B	
3	Q	Q	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B	
2	Q	Q	Q	S	S	S	S	L	L	L	L	B	B	
1	Q	Q	Q	Q	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B
0	T	Q	Q	Q	S	S	S	L	L	L	L	B	B	B
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	

T Thrower's Square
Q Quick Pass
S Short Pass
L Long Pass - N/A for Big Guy Throwing
B Long Bomb - N/A for Big Guy Throwing

THROW TEAM-MATE/RIGHT STUFF

Throwing a Quick Pass	+0
Throwing a Short Pass	-1
Throwing a Long Pass	N/A
Throwing a Long Bomb	N/A
Per opposing tackle zone on the player throwing AND on the square thrown player is landing in	-1

NOTES

- Always Inaccurate. Thrown player scatters 3x's
- Fumbles NOT a turnover: Fumbled player lands in his original square, roll to see if he lands on his feet
- CAN'T be intercepted
- If thrown player lands on occupied square, knocks down player and knocked down player makes armor roll, scatter thrown player until he lands in unoccupied square. Cannot land on more than one player

WORLD CUP
★ 2515 ★

★ WEATHER & KICKOFF ★

BLOOD BOWL

QUICK REFERENCE

WEATHER TABLE

2	Sweltering Heat: <i>It's so hot and humid some players collapse from heat exhaustion.</i> Roll a D6 for each player on the pitch at the end of a drive. On a roll of 1 the player collapses and may not be set up for the next drive.
3	Sunny: <i>A glorious day!</i> But the blinding sunshine causes a -1 modifier on all passing rolls.
4-10	Nice: <i>Perfect Blood Bowl weather.</i>
11	Pouring Rain: <i>It's raining, making the ball slippery and difficult to hold.</i> A -1 modifier applies to all Catch, Intercept, or Pick-Up rolls.
12	Blizzard: <i>It's cold and snowing!</i> The ice on the pitch means that any player attempting to move an extra square (GF) will slip and be Knocked Down on a roll of a 1 or a 2, while the snow means that only Quick or Short passes can be attempted.

INJURY TABLE

2D6	Result
	Stunned: Leave the player on the pitch but turn him face-down. All face-down players are turned face-up at the end of their teams next turn, even if a turnover takes place. Note that a player may not turn face-up on the turn they are Stunned. Once face-up they may stand up on any subsequent turn using the normal rules
2-7	KO'd: Take the player off the pitch and place them in the KO'd section of the Dugout. At the next kick-off, before you set up any players roll for each of your players who have been KO'd.
8-9	On a roll of 1-3 they must remain in the KO'd box and may not be used. On a roll of 4-6 you must return the player to the Reserves box and can use them as normal from then on.
10-12	Casualty: Take the player from the pitch and place them in the Dead & Injured section of the Dugout. The player must miss the rest of the match. In a league roll on the Casualty Table to see exactly what has befallen the player.

KICK-OFF TABLE

2D6	Result	2D6	Result
2	Get the Ref: <i>The fans exact gruesome revenge on the referee for some of the dubious decisions he has made either during this match or in the past. His replacement is so intimidated that he can be more easily persuaded to look the other way.</i> Each team receives 1 additional Bribe to use during the game. A bribe allows you to attempt to ignore one call by the referee for a player who has committed a foul to be sent off or a player armed with a secret weapon. Roll a D6, on a 2-6 the bribe is effective (<i>preventing a Turnover if the player was ejected for fouling</i>) but on a roll of a 1 the bribe is wasted and the call still stands. Each Bribe may be used once per match.	7	Changing Weather: Make a new roll on the Weather table. Apply the new Weather roll. If the new Weather roll was a 'Nice' result then a gentle gust of wind makes the ball scatter one extra square in a random direction before landing.
3	Riot: <i>The trash talk between two opposing players explodes and rapidly degenerates involving the rest of the players.</i> If the receiving team's turn marker is on turn 7 for the half, both teams move their turn marker back one space as the referee resets the clock back to before the fight started. If the receiving team has not yet taken a turn this half the referee lets the clock run on during the fight and both teams' turn markers are moved forward one space. Otherwise roll a D6. On a 1-3, both teams' turn markers are moved forward one space. On a 4-6, both teams' turn markers are moved back one space.	8	Brilliant Coaching: Each coach rolls a D3 and adds their FAME and the number of Assistant Coaches on their team to the score. The team with the highest score is inspired by their fans cheering and gets an extra re-roll this half. If both teams have the same score, then both teams get a re-roll.
4	Perfect Defence: <i>The kicking team's coach my reorganize his players.</i> In other words he can set them up again into another legal defence. The receiving team must remain in the set-up chosen by their coach.	9	Quick Snap: <i>The offence start their drive a fraction before the defence is ready, catching the kicking team flat footed.</i> All of the players on the receiving team are allowed to move one square. This is a free move and may be made into an adjacent empty square, ignoring tackle zones. It may be used to enter the opposing half of the pitch.
5	High Kick: <i>The ball is kicked very high, allowing a player on the receiving team to move into the perfect position to catch it.</i> Any one player on the receiving team who is not in an opposing player's tackle zone may be moved into the square where the ball will land no matter what their MA may be, as long as the square is unoccupied.	10	Blitz: <i>The defence start their drive a fraction before the offence is ready, catching the receiving team flat footed.</i> The kicking team gets a free 'bonus' turn. However, players that are in enemy tackle zones at the beginning of the free turn may not perform an Action. The kicking team may use re-rolls during a Blitz. If any player suffers a turnover then the bonus turn ends immediately.
6	Cheering Fans: Each coach rolls a D3 and adds their teams FAME and the number of Cheerleaders on their team to the score. The team with the highest score is inspired by their fans cheering and gets an extra re-roll this half. If both teams have the same score, then both teams get a re-roll.	11	Throw a Rock <i>An enraged fan hurls a large rock at one of the players on the opposing team.</i> Each coach rolls a D6 and add their FAME to the roll. The fans of the team with the higher total are the ones who threw the rock. In case of a tie a rock is thrown at each team! Decide randomly which player in the opposing team was hit (<i>only players on the pitch a eligible</i>) and roll for the effects of the injury straight away. No armour roll is required.
		12	Pitch Invasion: Both coaches rolls a D6 for each opposing player on the pitch and adds their FAME to the roll. If the roll is a 6 or more after modification then the player is Stunned (<i>players with the Ball & Chain are KO'd</i>). A roll of 1 before adding FAME will always have no effect.

WEATHER, KICKOFF & SKILLS

★ TRANSLATIONS ★

So you think you know it all. No translation needed. But what if your opponent is from France or Spain and does not know the English words for some skills or the weather table. "Disturbios?" What do you mean?

To make it more simple for you, the next pages contain lists of translations for the Kickoff table, weather table and the skills. With the keyword known to both players you can look up what happens in your own language! Of course any disputes will be dealt with by the referees.

2D6	Kickoff Table	Tableau de coup d'envoi	Tabla de patada inicial
2	Get The Ref	A mort l'arbitre	A por el árbitro
3	Riot	Émeute	Disturbios
4	Perfect Defense	Défence parfaite	Defensa perfecta
5	High Kick	Chandelle	Patada alta
6	Cheering Fans	Supporters	Los hinchas animan
7	Changing Weather	Changement de météo	Tiempo variable
8	Brilliant Coaching	Entraînement	Táctica brillante
9	Quick Snap	Surprise	Anticipación
10	Blitz	Blitz	Penetración
11	Throw a Rock	Rocher	Pedrada
12	Pitch Invasion	Invasion du terra	Invasión del campo

General	Général	General
Block	Blocage	Placar
Dauntless	Intrépidité	Agallas
Dirty player	Joueur vicieux	Juegoscuro
Fend	Parade	Zafarse
Frenzy	Frénésie	Furia
Kick	Frappe précise	Patada
Kickoff Return	Anticipation	Anticiparse
Pass block	Blocage de passe	Bloquear pase
Pro	Pro	Profesional
Shadowing	Poursuite	Perseguir
Strip ball	Arracher le ballon	Robar balón
Sure hands	Dextérité	Manos seguras
Tackle	Tacle	Placaje defensivo
Wrestle	Lutte	Forcejeo

Agility	Agilité	Agilidad
Catch	Réception	Atrapar
Diving catch	Plongeon	Recepción heroica
Diving tackle	Tacle plongeur	Placaje heroico
Dodge	Esquive	Esquivar
Jump-up	Bond	En pie de un salto
Leap	Saut	Saltar
Sidestep	Glissade contrôlée	Echarse a un lado
Sneaky git	Sournois	Rastrero
Sprint	Sprint	Carrera
Sure feet	Equilibre	Pies firmes
Tackle	Tacle	Placaje defensivo
Wrestle	Lutte	Forcejeo

Passing	Passe	Pase
Accurate	Précision	Precisión
Dump-off	Passer rapide	Pase precipitado
Hail mary pass	La main de dieu	Pase a lo loco
Leader	Chef	Lider
Nerves of Steel	Nerfs d'acier	Nervios de acero
Pass	Passe	Pasar
Safe throw	Lancer récos	Pase seguro

Strength	Force	Fuerza
Break tackle	Esquive de force	Abriarse
Grab	Projection	Apartar
Guard	Garde	Defensa
Juggernaut	Juggernaut	Juggernaut
Mighty blow	Châtaigne	Golpe mortífero
Multiple block	Blocage multiple	Placaje múltiple
Piling on	Ecrasement	Aplastar
Stand firm	Stabilité	Mantenerse firme
Strong Arm	Costaud	Brazo fuerte
Thick skull	Crâne pais	Cabezadura

Mutation	Mutation	Mutación
Big hand	Main démesurée	Mano grande
Claw	Griffes	Garra
Disturbing presense	Présence perturbante	Presencia perturbadora
Extra arms	Bras supplémentaires	Brazos adicionales
Foul appearance	Répulsion	Aparienciasaquesosa
Horns	Cornes	Cuernos
Prehensile tail	Queue préhensile	Cola prensil
Tentacles	Tentacules	Tentáculos
Two heads	Deuxtêtes	Dos cabezas
Very long legs	Très longues jambes	Piernas muy largas

Extraordinary	Extraordinaire	Extraordinaria
Always hungry	Toujours affamé	Siempre hambriento
Animosity	Animosité	Animosidad
Ball & chain	Chaîne & boulet	Bola con cadena
Bloodlust	Soif de sang	Sed de sangre
Bombardier	Bombardier	Bombardero
Bonehead	Cerveau lent	Cabezahueca
Chainsaw	Tronçonneuse	Sierra mecánica
Decay	Décomposition	Degenerar
Fan favorite	Idole des foules	Favorito del público
Hypnotic gaze	Regard hypnotique	Mirada hipnótica
Loner	Solitaire	Solitario
No hands	Manchot	Sin manos
Nurgle's rot	Pourriture de Nurgle	Putrefacción de Nurgle
Really stupid	Gros débile	Realmente estúpido
Regeneration	Régénération	Regenerar
Right stuff	Poids plume	Agilidad felina
Secret weapon	Armes secrète	Armas secreta
Stab	Poignard	Puñal
Stakes	Pieux	Estacas
Stunty	Minus	Escurridizo
Take root	Prendre racine	Echar raíces
Throw teammate	Lance run coéquipier	Lanzar compañero de equipo
Titchy	Microbe	Canijo
Wild animal	Animal sauvage	Animal salvaje

