

ROZHODČÍ

## RANULF „RED“ HOKULI

VÝSLEDEK 4 A 5

*Červená karta*

Pokud se hráč dopustí faulu a double není hozeno ani při hodu na AV ani při hodu na zranění, hodí trenér faulujícího hráče K6.

Při výsledku 1 a 2 viděl Redův ostříž zrak faul a trenér faulujícího hráče si musí vybrat jedno z následujících:

- Musí použít úplatek (Bribe).
- Faulující hráč přijme svůj osud a je vyloučen do konce zápasu, nastává turnover.
- Redova sekera je připravena k laskavému použití! Je proveden hod na zranění pro faulujícího hráče a k výsledku je přičteno +2. Nastává turnover.

Hlavní trenér nemůže s Redem Hokuli nikdy diskutovat.

Ani nejbouřlivější trenéři si to nedovolí, protože mají respekt před charismatickým severanem.

Avšak pokud je při výkopu výsledná událost „2 – Sejměte rozhodčího“, pak se Red Hokuli bude do konce zápasu chovat jako standardní rozhodčí. Ne proto, že by měl strach z umlácení diváky - ti by neměli žádnou šanci - ale protože si všiml jejich pohoršení a rozhodl se, že na hráče bude chvíli mírný. V tomto případě ještě každý tým získá úplatek (Bribe) jako obvykle.

ROZHODČÍ

## KOLONOŽKOVIC TROJČATA: BUNGO, FILBERT A JEPH

VÝSLEDEK 2 A 3

*Těžká neschopnost*

Pokud se hráč dopustí faulu a double není hozeno ani při hodu na AV ani při hodu na zranění, hodí trenér faulujícího hráče K6.

Při výsledku 1 je faulující hráč vyloučen, jako by bylo hozeno double. Při výsledku 6 je namísto faulujícího hráče vyloučen do konce zápasu faulovaný hráč za simulování!

V obou případech může být použit úplatek (Bribe) a hlavní trenér může s rozhodčím diskutovat.

Navíc si každý trenér hodí 1K6 na začátku každého drivu těsně před rozestavením hráčů na hřiště, ale po hodech, zda se hráči vrátí z boxu KO do boxu pro náhradníky.

Při výsledku 1 dostane jeden náhodný hráč týmu (kromě hráčů v boxu KO a v boxu pro zraněné a zabitě) varování kvůli zjevnému porušení pravidel o výstroji a nemůže v tomto drivu nastoupit na hřiště.

Pokud je při výkopu výsledná událost „2 – Sejměte rozhodčího“, jsou trojčata vyděšena a do konce zápasu jsou nahrazena standardním rozhodčím. V tomto případě ještě každý tým získá úplatek (Bribe) jako obvykle.

ROZHODČÍ

## THORON KORENSSON

VÝSLEDEK 9 A 10

*Přísná disciplína*

Pokud se hráč dopustí faulu a double není hozeno ani při hodu na AV ani při hodu na zranění, hodí trenér faulujícího hráče K6.

Při výsledku 1 a 2 je faulující hráč vyloučen, jako by bylo hozeno double.

Pokud je použit úplatek (Bribe) nebo hlavní trenér diskutuje s rozhodčím a výsledek úplatku či diskuze je 1, pak je faulující hráč vyloučen jako obvykle, ale navíc je vyloučen ještě jeden náhodně určený hráč ze stejného týmu (z těch, co byli v době faulu na hřišti). Aby byl zachráněn tento druhý hráč, může být znovu použit úplatek nebo diskuze hlavního trenéra, ovšem pořád platí stejné pravidlo (při 1 je vyloučen další hráč) - Korensson může pokračovat celou noc!

Pokud je při výkopu výsledná událost „2 – Sejměte rozhodčího“, hod'te kostkami znovu - to by musel být opravdu rozezlý dav, aby chtěl napadnout Korenssona! Ovšem pokud je znovu hozen výsledek „2 – Sejměte rozhodčího“, je Korensson do konce zápasu nahrazen standardním rozhodčím a každý tým získá úplatek (Bribe) jako obvykle.

ROZHODČÍ

## OGR JORM

VÝSLEDEK 11 A 12

*Jorm nemá rád podvody*

Pokud se hráč dopustí faulu a double není hozeno ani při hodu na AV ani při hodu na zranění, hodí trenér faulujícího hráče K6.

Při výsledku 1 (a 2, pokud je faulující hráč z týmu, který vyhrává) Jorm někoho potrestá.

Vyberte náhodně jednoho hráče z faulujícího týmu (z těch, co byli na hřišti). Pro tohoto hráče je proveden hod na AV (a případně hod na zranění), jako by byl napaden hráčem se schopností Mighty Blow. Pokud nebyl hod na AV úspěšný, tak hráč zůstane stát - v opačném případě nastane turnover.

Pokud je při výkopu výsledná událost „2 – Sejměte rozhodčího“, neprovede se obvyklá událost.

Namísto toho se Jorm rozběsí a vrhne se na neurvalé fanoušky, aby jim dal lekci!

Pokud nemá žádný tým FAME modifikátor, hodí oba trenéři K6. Trenér s vyšším výsledkem (při shodě házejte znovu) získává po zbytek zápasu FAME +1. Pokud má jeden z týmů modifikátor FAME, hodí jeho trenér K6.

Při výsledku 1 modifikátor ztratí a jeho protivník získává modifikátor +1 FAME. Při výsledku 2 a 3 modifikátor ztratí, ale jeho protivník nic nezískává.

Při výsledku 4 až 6 se FAME nemění.

## ROZHODČÍ

# GOBLIN A PŮLČÍK

### VÝSLEDEK 6 – 8

Před prvním výkopem si trenéři hodí K6. Vítěz si vybere, zda bude pískat goblin nebo půlčik a jeho figurku postaví vedle hřiště.

Kdykoli je proveden faul a hráč není vyloučen, pak se po vyhodnocení faulu se stane následující:

- Pokud je rozhodčí vedle hřiště a nestojí na dugoutu žádného týmu, přesuňte jej do boční oblasti dugoutu faulujícího týmu, těsně nad „1“ na výsledkové stupnici. Nyní bedlivě sleduje tento tým a spřádá odplatu.
- Pokud se již rozhodčí nachází v dugoutu faulujícího týmu, posuňte jej doprava nad další číslo. Pokud se nachází nad 8, již se dále pohybovat nemůže.
- Pokud se rozhodčí nachází na dugoutu týmu, který právě nefauloval, posuňte jej doleva nad předchozí číslo. Pokud stál nad „1“, odstraňte jej z dugoutu a postavte figurku rozhodčího vedle hřiště jako na začátku hry.
- Pokud rozhodčí stál na dugoutu faulujícího týmu a pohyboval se, hodte K6. Pokud je výsledek vyšší, než je číslo na stupnici, nad kterým momentálně rozhodčí stojí, nic se neděje. Pokud je číslo stejné nebo nižší, pak je faulující hráč potrestán!
- Pokud je vyloučen hráč týmu, na který rozhodčí dohlíží, nebo tento tým použije úplatek, aby hráč vyloučen nebyl, rozhodčí se uklidní a vrátí se na své startovní místo vedle hřiště. Rozhodčí zůstane stát na svém místě, i když skončí drive (nebo poločas).

#### Důsledky:

- Rozhodčí goblin: Hráč je položen (Prone) a ihned je pro něj proveden hod na zranění (na AV se nehází).
- Rozhodčí půlčik: Tým faulujícího ihned ztrácí týmový re-roll. Pokud již re-roll nemá, pak druhý tým jeden získává!