



Regulamento

Torneio Blood Bowl



Índice

1. Introdução	3
2. Inscrições	3
3. Modelos	4
4. Equipa	5
4.1. Construção da equipa	5
4.2. <i>Inducements</i>	6
4.3. Skills e extras	6
4.4. Custos adicionais para Star Players específicos	7
5. Jogos	8
5.1. Regras	8
5.2. Horário	9
5.3. Emparelhamento dos jogadores	9
5.4. Resultados das rondas	9
6. Prémios	10
7. Desportivismo	10
8. Cronograma	11
9. Disposições finais e transitórias	11



1. Introdução

O torneio de Blood Bowl do 1º EJEU é um evento organizado pela Universo 42 com a colaboração da NAF.

Este torneio tem como principal objetivo proporcionar um ambiente descontraído e saudável tanto para jogadores iniciantes, como veteranos.

O torneio terá lugar durante o 1º EJEU no Sábado dia 16 de março de 2024.

O torneio será jogado sob as regras oficiais de Blood Bowl de 2020, as FAQs da Games Workshop, Teams of Legend e os rosters de raças adicionais da NAF.

Até ao dia 3 de Março, a Organização reserva-se ao direito de alterar as regras de acordo com decisões da NAF ou alterações aos documentos de regras oficiais.

Este será um torneio individual onde os treinadores jogarão contra outros treinadores em cada ronda do torneio.

Regras especiais de estádios e bolas, presentes na revista Spike e outros Almanques, não serão utilizados.

2. Inscrições

Este torneio terá um número máximo de 24 participantes.

Podem inscrever-se todas as pessoas maiores de idade à data do torneio, independentemente da sua nacionalidade.

O torneio tem um valor de inscrição segundo a seguinte tabela:

Sócios Universo 42	10,00€
Não sócios Universo 42	15,00€
Extra* – conjunto de <i>block dice</i>	5,00 €
Extra* – campo usado no torneio	15,00€

*Os extras têm que ser adquiridos no ato da inscrição, sendo feita a indicação no email de inscrição.

Parte do valor da inscrição reverterá para suporte de prémios do torneio.

A inscrição é feita para o email: inscricoes@universo42.pt com o assunto: "Inscrição Blood Bowl", até ao dia 3 de março de 2024.



Na inscrição deve ser indicado o nome do treinador e a equipa com que irá jogar, e deve ser enviado o Roster de equipa em formato PDF. O ficheiro para preenchimento do roster pode ser descarregado em:

<https://ejeu.universo42.pt/wp-content/uploads/2024/02/02-Lista-de-Equipa-de-Blood-Bowl.docx>

Após a receção da inscrição será enviado um email com os dados para pagamento da inscrição. Apenas após o pagamento efetuado a inscrição é considerada válida.

A equipa não poderá ser trocada, ou alterada, durante o torneio.

Caso exista número ímpar de treinadores inscritos, ou em alguma altura se verificar esta situação, o treinador que ficar desemparelhado terá uma vitória automática por 1 Touch Down.

3. Modelos

A pintura dos modelos não é obrigatória, embora seja aconselhada.

Os modelos podem ser originários de outros fabricantes que não a Games Workshop, tendo, no entanto, que:

- respeitar a escala/dimensão dos modelos;
- ser representativos da raça do Roster e dos jogadores;
- não ser alusivos a outros temas fora do *fantasy football*;
- ter posições facilmente identificáveis.

No caso de não ser possível identificar os modelos com as posições dos jogadores, deve ser utilizado o seguinte esquema de cores para as bases:

- vermelho – Blitzer;
- verde – Blocker;
- branco – Thrower;
- amarelo – Catcher, Runner.

Se o oponente não conseguir identificar os diferentes tipos de jogadores na equipa, é-lhe permitido marcar os jogadores sem danificar a pintura ou o modelo (com marcadores ou counters).



Todas as miniaturas com skills adicionais têm que ser identificadas com Skill Rings. Os treinadores devem trazer os seus próprios Skill Rings, a organização não garante a disponibilidade de Skill Rings para todos os jogadores. Os Skill Rings devem obedecer ao seguinte esquema de cores:

- azul – Block;
- amarelo – Dodge;
- verde – Guard;
- vermelho – Mighty Blow;
- laranja – Tackle;
- branco – Wrestle;
- rosa – Sure Hands;
- roxo – Frenzy;
- outra – qualquer skill diferente dos mencionados acima, que deve ser comunicada à organização e ao oponente em cada ronda.

4. Equipa

4.1. Construção da equipa

Cada equipa terá um total de 1.150.000 gps (exceto Tier 1, que tem menos 50.000 gps) para:

- gastar na criação do roster e tem que contratar um mínimo de 11 jogadores e um máximo de 16 jogadores, incluindo *Star Players*. Todos os gps não gastos na criação do roster são perdidos e todas as equipas serão consideradas como tendo o mesmo Current Team Value (CTV) para o propósito de *inducements* e *prayers to Nuffle*.
- adquirir rerolls, assistant coaches, cheerleaders, apothecary e inducements.

As equipas de Undead, Necromantic e Nurgle podem aplicar as regras especiais de *Masters of Undeath* e *Plague Ridden*. Jogadores adicionados ao roster no decorrer do jogo como resultado destas regras são removidos do roster no final do jogo.

Os *Star Players* contratados só podem ser *induced* após a inclusão de 11 jogadores regulares e não podem ter skills extra provenientes do skill budget da equipa.

Se duas equipas no mesmo jogo apresentarem o mesmo Star Player no roster, ambos os Star Players podem jogar.



4.2. Inducements

São permitidos no torneio os seguintes *inducements*:

Quantidade	Tipo	Valor
0-1	Halfling Master Chef	300k (100k para equipas de Halflings)
0-6	Assistant coach	10k
0-12	Cheerleader	10k
0-2	Bloodweiser Keg	50k
1-3	Bribe	100k (50k para equipas de Bribery & Corruption) Não são permitidos Bribes se a equipa tem 1 ou mais jogadores com o skill "Sneaky Git"
0-2	Wandering Apothecary	100k
0-1	Morgue Assistant	100k
0-1	Plague Doctor	100k
0-1	Riotous Rookie	100k
0-1 ou 2	Star Player	Custo regular, dependente do Tier

4.3. Skills e extras

As equipas são separadas em 5 Tiers que têm diferentes conjuntos de skills para escolher.

Cada equipa pode acumular 2 skills primários num jogador, com um custo de 1 skill primário e 1 skill secundário do skill budget.

Se a equipa e skill set não permitirem a existência de skills secundários para os jogadores não será permitido acumular skills.

Tier	Skills	Raças
1	A) 6 skills primários B) 4 skills primários + 1 skill secundário C) 3 skills primários + acesso a 1 Star Player	Chaos Dwarf Dark Elf Dwarf Lizardmen Orc Undead Underworld

2	A) 7 skills primários B) 5 skills primários + 1 skill secundário C) 4 skills primários + acesso a 1 Star Player	Amazon Necromantic Norse Skaven Wood Elves
3	A) 7 skills primários + 1 skill secundário B) 5 skills primários + 2 skills secundários C) 5 skills primários + acesso a 1 Star Player	Black Orc Chaos Chosen High Elf Human Imperial Nobility Khorne Nurgle Slann Tomb King Union Elf Vampire
4	A) 8 skills primários + 1 skill secundário B) 6 skills primários + 2 skills secundários C) 6 skills primários + acesso a 1 Star Player	Chaos Renegades Old World Alliance
5	A) 8 skills primários + 2 skills secundários B) 6 skills primários + 3 skills secundários C) 6 skills primários + acesso a 1 Star Player D) 4 skills primários + acesso a 2 Star Players	Goblin Halfling Ogre Snotling

4.4. Custos adicionais para Star Players específicos

Alguns Star Players são tão famosos, glamorosos ou infames, que os seus colegas de equipa lhes devotam toda a atenção, esquecendo-se de treinar e melhorar os seus próprios skills. No caso de se pretender contratar um Star Player para a equipa, é necessário “pagar” este facto do *skill budget* da equipa. Segue-se a lista de Star Players e respetivo custo no *skill budget*:



Jogador	Custo
Morg'N'Thorg	3 skills primários
Griff Oberwald	3 skills primários
Deeproot Strongbranch	2 skills primários
Hakflem Skuttlespike	2 skills primários
Kreek Rustgouger	2 skills primários
Bomber Dribblesnot	2 skills primários
Estelle la Veneaux	2 skills
Cindy Poewhistler	2 skills
Wilhem Chaney	1 skill primário

5. Jogos

5.1. Regras

1. Resurrection – qualquer lesão ou morte sofrida por um jogador durante o jogo será eliminada no final da ronda, e cada treinador iniciará a ronda com os rosters registados;
2. Antes de iniciar o jogo, os jogadores devem combinar entre si qual deles irá preencher a folha de pontuação;
3. As pontuações são registadas num impresso fornecido pela organização; no final de cada ronda os impressos de pontuação devem ser entregues na mesa da organização para contabilização dos pontos;
4. Cada ronda terá a duração de 2h15min;
5. O relógio de cada ronda será exibido num monitor visível para todos os jogadores. A ronda termina quando o tempo no monitor se esgotar; após esse tempo, os dados lançados não serão contabilizados e o resultado do jogo será o determinado no momento correspondente ao final da ronda;
6. O contador de tempo no monitor não será parado no caso de intervenção de um árbitro;
7. Depois do emparelhamento das equipas para cada ronda, se os treinadores estiverem de acordo, podem realizar os *rolls* e *deploys* pré-jogo antes de se iniciar a contagem de tempo da ronda; não é permitido começar o primeiro turno ou fazer Blitz antes do início da ronda;



5.2. Horário

O torneio terá lugar no dia 16 de março de 2024 com seguinte horário:

Check-in	08:00 – 09:00
Ronda 1	09:30 - 11:45
Ronda 2	13:15 - 15:30
Ronda 3	16:00 – 18:15

5.3. Emparelhamento dos jogadores

O emparelhamento dos jogadores será feito por *Swiss Draw*. Na primeira ronda será realizado emparelhamento aleatório.

Dentro do possível, será atribuída aos jogadores uma mesa diferente das daquelas em que jogaram anteriormente.

A classificação dos jogadores para o emparelhamento terá em conta por ordem:

- Número total de pontos da equipa;
- Número total de Touch Downs da equipa;
- Número total de mortes causadas.

5.4. Resultados das rondas

O Resultado de cada ronda será anotado pelos jogadores numa trabelha própria, fornecida para o efeito, pela organização.

Após o final de cada jogo essa tabela deverá ser entregue na mesa da organização.

Será atribuído uma pontuação a cada jogador de acordo com a seguinte tabela:

Resultado	Pontos
Vitória	3
Empate	1
Derrota	0



Os pontos serão somados e, em caso de empate, serão usados como critérios de desempate:

- 1º – número total de Touch Downs;
- 2º – número total de casualties.

6. Prémios

No final do torneio serão entregues prémios aos primeiro, segundo e terceiro classificados.

Serão também entregues prémios a:

- Melhor pintura
- Equipa mais violenta

7. Desportivismo

O objetivo principal deste torneio é que as pessoas se divirtam num ambiente competitivo.

É essencial ser respeitador dos outros jogadores e é absolutamente proibido qualquer tipo de batota ou atropelo às regras. Em caso de dúvida deve ser chamado um dos elementos da organização responsável pelo torneio.

Um jogador que desista de uma ou mais rondas não será elegível para atribuição de prémios do torneio.

Qualquer jogador que conceda o jogo sem razão justificada será ejetado do torneio e de torneios futuros.

Caso seja detetado algum comportamento impróprio, a organização aplicará uma das seguintes sanções:

- **Aviso** – O jogador é avisado; esta sanção apenas é aplicada uma vez;
- **Perda do jogo em curso** – O jogador perderá o jogo em curso e o adversário receberá a pontuação de vitória;
- **Ejeção do torneio** – O jogador é expulso do torneio e o adversário receberá a pontuação de vitória.



É considerado comportamento impróprio, entre outros:

- Batota;
- Quebra das regras do jogo;
- Quebra das regras deste documento.

8. Cronograma

O evento seguirá o seguinte cronograma:

Dia	
01-02-2024	Início das inscrições
03-03-2024	Final das Inscrições
07-03-2024	Data limite de pagamento
16-03-2024	Torneio
16-03-2024	Entrega dos prémios

9. Disposições finais e transitórias

Este regulamento não é passível de qualquer tipo de discussão.

Qualquer situação que surja, que não se encontre coberta neste regulamento, será analisada caso a caso e a decisão tomada pela organização é final e não passível de discussão.

Qualquer clarificação ou dúvida relativamente a regras do jogo será analisada *in loco* pela organização e a decisão será final e não passível de discussão; a decisão resultante será aplicada a situações semelhantes que venham a surgir.