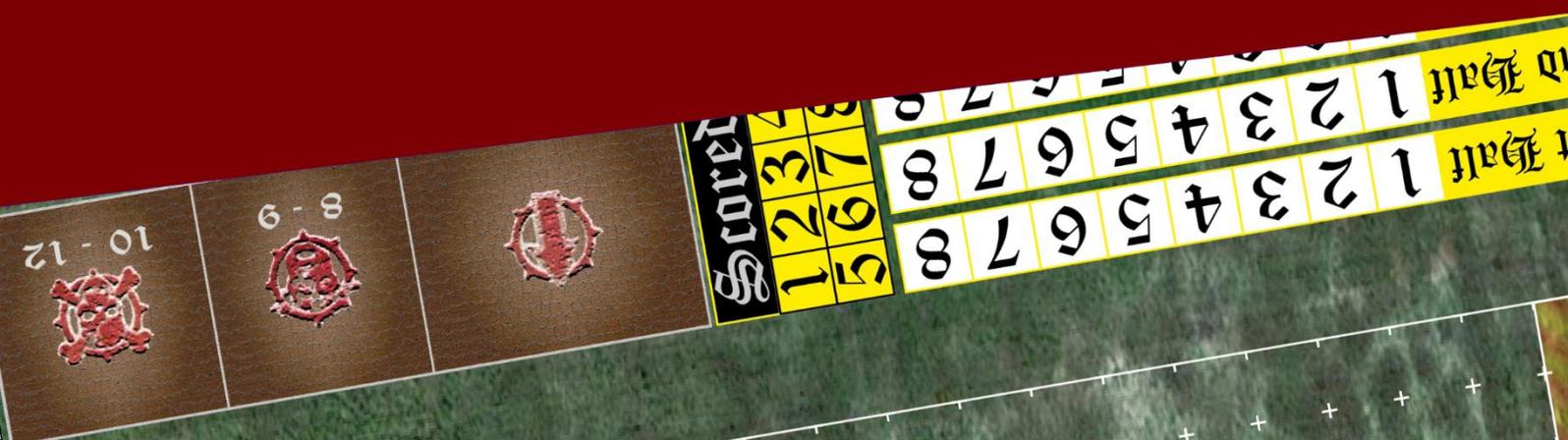




# Regulamento



# GALAXY BOWL

## Índice

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

## **1. Introdução**

O torneio de Blood Bowl, "Galaxy Bowl" é um evento organizado pela Universo 42, no âmbito da 2ª edição do EJEU.

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

As regras presentes neste documento serão as regras utilizadas, independentemente de erratas ou alterações que sejam feitas pela NAF entre a data de publicação destas regras e o dia do torneio.

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 Almanagues, não serão utilizados.

O torneio de Blood Bowl "Galaxy Bowl" irá decorrer no **Domingo, 26 de outubro de 2025**, no Pavilhão Multiusos da Ajuda.

## **2. Inscrições**

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

Na inscrição deve ser indicado o nome do treinador e a equipa com que irá jogar.

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.

O torneio será um torneio oficial NAF e, por conseguinte, será obrigatório que os jogadores estejam inscritos na NAF. Caso não estejam ainda inscritos, podem fazê-lo no local do evento.

O torneio tem um número limite de 20 jogadores.

O valor da inscrição será de 10.00€ para sócios U42 e 15.00€ para não sócios U42.

## **3. Prémios**

Este torneio é patrocinado pela Hungry Troll Miniatures.

O torneio terá a seguinte estrutura de prémios:

Todos os treinadores recebem uma moeda de 40mm do evento, única para cada evento U42.

Os três primeiros classificados recebem um troféu do evento.

Os vencedores têm que estar presentes no evento para a entrega do prémio.

50% do valor total das inscrições entregue em dinheiro (transferência ou MBWay) dividido da seguinte forma:

- 1º Classificado – 50% do valor
- 2º Classificado – 35% do Valor
- 3º Classificado – 15% do Valor

Adicionalmente serão entregues tickets para usar na Prize Wall dos eventos U42 da seguinte forma:

- 1 Ticket por participação
- 1 Ticket por vitória
- 5 Tickets para equipa melhor pintada
- 5 Tickets para equipa mais violenta

Os tickets podem ser acumulados nas diversas atividades dos eventos U42 e podem ser gastos em qualquer evento. Na Prize Wall estão disponíveis item variados relacionados com jogos e com a cultura pop, incluindo tapetes de jogo, sets de dados, etc.

No final do torneio serão sorteadas pelos jogadores presentes, 5 miniaturas de bloodbowl da Hungry Troll Miniatures

## **4. Equipa**

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

### **4.1. 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.

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 das mencionadas acima, que deve ser comunicada à organização e ao oponente em cada ronda.

#### **4.2. Construção da equipa**

Cada equipa terá um budget definido pelo seu Tier 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, apothecaries 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.

### 4.3. 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

### 4.4. Skills e extras

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

Cada equipa pode só 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	Budget	Skills	Raças
<b>1</b>	1150K Gold	A) 6 skills primários B) 4 skills primários + 1 skill secundário C) 3 skills primários + acesso a 1 Star Player	Amazon Dark Elf Dwarf Lizardmen Skaven Shambling Undead
<b>2</b>	1160K Gold	A) 7 skills primários B) 5 skills primários + 1 skill secundário C) 4 skills primários + acesso a 1 Star Player	Norse Orc Underworld Denizens Wood Elf Vampire
<b>3</b>	1170K Gold	A) 7 skills primários + 1 skill secundário B) 5 skills primários + 2 skills secundários C) 5 skills primários + acesso a 1 Star Player	Chaos Dwarf HighElf Human Necromantic Horror Tomb Kings
<b>4</b>	1180K Gold	A) 8 skills primários + 2 skills secundários B) 6 skills primários + 3 skills secundários C) 6 skills primários + acesso a 1 Star Player	Black Orc Chaos Chosen Chaos Pact Elven Union Gnome Imperial Nobility Khorne OldWorld Alliance Slann
<b>5</b>	1200K Gold	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 Nurgle Ogre Snotling

#### **4.5. Custos adicionais para Star Players específicos**

Alguns Star Players são tão famosos, glamorosos ou infames, que os seus colegas de equipa devotam-lhes 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*:

<b>Jogador</b>	<b>Custo</b>
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. 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;
- Diferencial de Touch Downs da equipa;
- Total de Touch Downs da equipa;
- Número total de mortes causadas.

Caso exista número ímpar de jogadores inscritos, ou em alguma altura se verificar esta situação, proceder-se-á à atribuição de vitória com dois (2) Touchdowns ao jogador sem par.

## **5.2. 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 2h30min;
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
8. O tempo entre a primeira e segunda ronda será apenas para finalizar a introdução de dados dos jogos e realizar o novo emparelhamento. Por este motivo poderá começar antes do horário previsto no horário do evento.

## **5.3. Dados**

Os dados usados durante o torneio serão os dados fornecidos pela organização sendo que cada mesa terá os dados necessários que devem ser partilhados pelos jogadores.

Os dados devem sempre ser lançados usando as dicetrays fornecidas pela organização.

#### **5.4. Resultados das rondas**

O Resultado de cada ronda será anotado pelos jogadores numa trabela 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:

<b>Resultado</b>	<b>Pontos</b>
Vitória	3
Empate	1
Derrota	0

#### **6. 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.

## **7. Disposições finais e transitórias**

Este regulamento não é passível de qualquer tipo de discussão.

Qualquer situação que surja, relativamente a um jogo ou ao funcionamento do torneio, 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.