



Regulamento – Universo 42 Blood Bowl Sevens





Índice

1. Introdução	2
2. Inscrições.....	2
3. Prémios.....	2
4. Modelos	3
5. Construção e formato	3
6. Material para jogo	4
7. Regras	4
Construção da equipa	4
Star Player Points e Skills	4
Inducements e Side Line Staff.....	5
Pontos	5
Regras adicionais.....	5
Desempates.....	6
Rondas e emparelhamento	6
8. Horário	7
9. Desportivismo.....	7
10. Disposições finais e transitórias.....	8
Anexo 1 – Tabelas.....	9
Tabela de Skills aleatórias	13

1. Introdução

O torneio Blood Bowl Sevens – Comet Mayhem é um evento organizado pela Universo 42.

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

Os torneios de Sevens são torneios entre equipas de última linha no mundo de **Blood Bowl**. Assim sendo, alguma da terminologia é adaptada nestas regras, e também as regras sofrem algumas alterações para denotar este carácter amador das equipas em jogo.

Este torneio vai decorrer no sábado, **25 de outubro de 2025**, no Pavilhão Multiusos da Ajuda (<https://share.google/UWxHGvdQ5MrBNecQq>)

2. Inscrições

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

- As inscrições devem ser feitas para o email: inscricoes@universo42.pt com o assunto: "inscrição no torneio Comet Mayhem"
- 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 não será um torneio oficial NAF e, por conseguinte, não será obrigatório que os jogadores estejam inscritos na NAF.
- 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

O torneio terá a seguinte estrutura de prémios:

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

Este torneio é patrocinado pela Player's Spot e Hungry Troll Miniatures.

Os três primeiros classificados recebem um troféu do evento.

40% do valor total das inscrições entregue em dinheiro (transferência ou MBWay) e prémio Player's Spot, dividido da seguinte forma:

- 1º Classificado – 40% do valor + Equipa de Blood Bowl
- 2º Classificado – 40% do Valor
- 3º Classificado – 20% 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.

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

4. Modelos

Para este torneio serão aceites todos os modelos que representem as raças das equipas.

Podem ser utilizados modelos impressos, feitos pelo jogador, alterados, etc., desde que seja facilmente identificável cada um dos jogadores na equipa.

Não é necessário que os modelos estejam pintados, ou com bases decoradas, sendo que os jogadores não serão beneficiados ou penalizados por isso.

5. Construção e formato

Banco: 600.000 Copper Pieces

Formato: Emparelhamento em “Swiss Draw” com ressurreição dos jogadores

Jogos: Três (3)

Equipas: Todas as equipas sancionadas pela NAF assim como todas as equipas publicadas pela Games Workshop até à data de final das inscrições.

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

- A equipa não poderá ser trocada durante o torneio.
- 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.

6. Material para jogo

A Universo 42 fornece todos os dados necessários para os jogos, assim como *tokens* para marcação de turnos, Touchdowns, campos e formulários para marcar o resultado. Não são fornecidos marcadores para jogadores ativados.

Os treinadores devem trazer as equipas, uma bola, assim como os *Skill Rings* ou outra forma de identificar as *skills* dos jogadores.

7. Regras

O evento decorrerá segundo as regras gerais, sancionadas pela NAF e as regras específicas de *Sevens* publicadas no suplemento *Death Zone* com algumas alterações que se encontram no presente regulamento.

Construção da equipa

Para contratar os piores dos piores os treinadores caídos em desgraça conseguiram juntar algumas moedas e vontade de mostrar que devem voltar para as ligas maiores.

Assim sendo as equipas devem seguir as seguintes condições:

- Os treinadores podem gastar até 600.000 Copper Pieces na equipa;
- Os planteis devem ter entre 7 e 11 jogadores;
- Uma equipa não pode ter mais do que 4 jogadores que não sejam *Lineman* ou similar da raça;
- Os jogadores especiais estão limitados a metade do normal (arredondado para cima);
- *Re-rolls* custam o dobro;
- Um *Lineman* deve ser nomeado capitão de equipa e passa a ter a skill - Leader. Isto reflete um jogador profissional que caiu em desgraça e se juntou a uma equipa por amor ao jogo. Ele percebe da coisa, mas não é muito melhor do que os outros.

Star Player Points e Skills

Não são atribuídos pontos de *Star Player*. No entanto, no final de cada jogo o treinador pode dar uma *skill* a um jogador que ainda não tenha nenhuma. Caso todos os jogadores da equipa tenham já uma *skill* a mesma poderá ser dada a um dos jogadores que tem apenas uma. As *skills* são dadas de forma aleatória rolando segundo as tabelas do **Error! Reference source not found.** e nunca podem alterar os *stats* base dos jogadores. Isto pode dar uma *skill* que o jogador não poderia normalmente ter, no entanto reflete o lado individualista dos jogadores das ligas menores.

Afinal trata-se de jogadores amadores que treinam o que querem e quando querem. Estas *skills* são transferíveis de umas rondas para as outras.

Inducements e Side Line Staff

Os treinadores podem gastar as suas preciosas Copper Pieces em:

- 0-5 *Re-Roll* – Dobro do normal para a equipa;
- 0-3 *Bribes* – 100.000 *Copper Pieces* (50.000 *Copper Pieces* para equipas com *Bribery and Corruption*);
- 0-2 *Bloodweiser Kegs* – 50.000 *Copper Pieces*;
- 0-3 *Assistant Coaches* – 20.000 *Copper Pieces*;
- 0-6 *Cheerleaders* – 20.000 *Copper Pieces*;
- 0-4 *Dedicated Fans* – 20.000 *Copper Pieces*;
- 0-1 *Apothecary* ou Equivalente da Raça – 80.000 *Copper Pieces*;
- 0-1 *Halfling Master Chef* – 300.000 *Copper Pieces* (100.000 CP para *Halflings*);
- 0-5 *Desperate Measures* – 50.000 *Copper Pieces*;

Para realçar o carácter das equipas em competição, é dado um *Desperate Measures* aleatório a cada equipa quando é criada, isto reflete o quanto os treinadores querem que a sua equipa ganhe.

Cada equipa apenas poderá ter uma cópia de cada tipo de *Desperate Measures*, adicionalmente **cada uma apenas poderá ser usada uma vez durante o torneio.**

Pontos

São atribuídos pontos de vitória segundo a tabela seguinte:

Resultado	Pontuação
Vitória	3
Empate	1
Derrota	0

Regras adicionais

Jogadas “Mesmo Estúpidas”:

No princípio de cada jogo o treinador escolhe uma das Jogadas “Mesmo Estúpidas” que devem cumprir para ganhar um ponto de vitória extra.

Cada jogada apenas pode ser escolhida uma vez durante o torneio por cada treinador e tem que ser selecionada e comunicada à organização, antes de cada jogo.

A carta com jogada “Muito Estúpida” é entregue ao treinador e a jogada é mantida secreta até ser concretizada.

- **C'mon Ref** – ter um jogador expulso por cometer uma falta. O jogador tem que efetivamente ser expulso, mesmo depois de *rolls* que alterem a decisão;
- **Go Long** – Fazer um passe longo com sucesso. O passe tem que ser bem sucedido e o jogador que recebe tem que receber a bola com sucesso, não pode ser uma *Bouncing Ball*;
- **I never liked them anyway** – Quando sofrer uma ou mais *Casualties* durante a primeira parte do jogo. Um dos jogadores tem que ser colocado na *casualty box* e tem que ficar lá até ao final do jogo, não se fazendo *rolls* para sair. O treinador escolhe qual o jogador que fica nesta situação, que deverá ser o mesmo até ao final do jogo;
- **Surf's Up Baby** – Ter um jogador atirado para fora de campo, para o público. O treinador pode ativamente mandar o seu jogador para as bancadas do público, no entanto isto deve ser conseguido até ao turno 4 da segunda parte do jogo. O treinador ganha um ponto extra se fizer esta ação no turno imediatamente seguinte a ter marcado um *Touchdown*;
- **Get on with it** – Conseguir 3 ações de *Rush* no mesmo turno;

Desempates

Em caso de empate em pontos de vitória são aplicados os seguintes critérios de desempate por ordem:

- 1) Número de *Touchdowns*;
- 2) Diferença de *Touchdowns*;
- 3) Pontos de Jogadas mesmo estúpidas;
- 4) Confronto direto;
- 5) Cada treinador empatado rola um dado.

Rondas e emparelhamento

O torneio tem uma duração de 3 rondas.

As rondas têm a duração de 1 hora e 15 minutos e o emparelhamento é feito por *Swiss Draw*.

Há um intervalo de 15 minutos entre rondas para os jogadores poderem descomprimir e esticar as pernas.

Caso 2 ou mais jogadores se encontrem empatados no final das 3 rondas será feita uma 4ª Ronda para efeitos de desempate. Os jogadores podem abdicar desta ronda ficando com os resultados finais resultantes dos fatores de desempate.

8. Horário

	Hora
Check-in	08:00 – 08:30
Ronda 1	08:30
Ronda 2	10:00
Ronda 3	11:30
Ronda 4	13:45

9. 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 responsáveis pelo torneio.

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, assim como o máximo de VPs disponíveis no cenário;
- **Ejeção do torneio** – O jogador é expulso do torneio e o adversário receberá a pontuação de vitória, assim como o máximo de VPs disponíveis no cenário.

É considerado comportamento impróprio, entre outros:

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



10. 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.

Anexo 1 – Tabelas

1. Kick Off

Roll 2D6	Result
2	Get the Ref: Each Team get a Free Bribe Inducement until the end of the game.
3	Time-Out: If the kicking team's turn marker is on 4, 5 or 6 for the half, both coaches move the turn market back one space. Otherwise they move the turn marker forward one space.
4	Solid Deffense: D3+1 Open players on the kicking team may be removed and setup again in different locations, following all of the usual setup rules
5	High Kick: One open player on the receiving Team may be moved any number os squares, regardless of MA and placed in the same square the Ball will land in.
6	Cheering Fans: Both coaches roll one D6 and add the number of cheerleaders on their team roster. The coach with highest total may immediately roll on the Prayers to Nuffle Table. In the case of a tie neither coach rolls. If you roll a result in effect you have to re-roll it.
7	Brilliant Coaching: Both Coaches roll one D6 and add the number of assistant coaches on their team roster. The coach with the highest total add one Team Re-Roll to this drive. If not used it is lost
8	Changing Weather: Make new roll on the Weather table and apply the result. If the result is perfect conditions, the Ball will scatter before landing.
9	Quick Snap: D3+1 Open players on the receiving team may move one square in any direction.
10	Blitz: D3+1 Open players on the Kicking Team may immediately activate to perform a move action, One player may perform a Blitz Action and one may perform a Throw Team-mate action. If a player falls over or is Knocked Out, no further players can be activated and the Blitz ends.
11	Officious Ref: Both coaches roll a D6 and add their Fan Factor to the result. The coach that rolls lowest randomly selects one of their players, from among those on the pitch. In case of a tie, both coaches select a player. Roll a D6 for the selected player, on a roll of 2+, the player and the Ref argue and come to blows. The player is place prone and becomes stunned. On a roll of 1 the player is Sent-off.
12	Pitch Invasion: Both coaches roll one D6 and add their Fan Factor to the result. The coach that rolls the lowest randomly selects D3 of their players from those on the Pitch. In case of tie, both coaches select D3 players from those on the Pitch. All the players selected are placed Prone and are Stunned.

2. Prayers to Nuffle

Os resultados desta tabela são duram apenas até ao próximo *Kick Off*, ou seja, têm a duração do *Drive*.

Roll 1D8	Result
1	Blessed Statue of Nuffle: Select a player that does not have the Loner trait and is available to play. That Player gains de Pro Skill.
2	Friends of the Ref: You may treat a roll of 5 or 6 on the Argue the Call Table as a “Well if you put it like that...” and a result of 2-4 as an “I Don’t care!” result.
3	Stiletto: Randomly select one player on your team that is available to play, and that does not have the Loner trait. The player gains the Stab Trait.
4	Iron Man: Select one player on your team that is available to play, and that does not have the Loner trait. The player improves the AV by 1 to a max of 11+.
5	Knuckle Dusters: Select one player on your team that is available to play, that does not have the Loner trait. The player gains the Mighty Blow (+1) Skill.
6	Bad Habits: Randomly select D3 opposing players that are available to play, and that does not have the Loner trait. Those players gain the Loner (2+) Trait.
7	Greasy Cleats: Randomly select one opposing player that is available to play, and that does not have the Loner trait. Their MA is reduced By 1.
8	Blessed Statue of Nuffle: Select a player that does not have the Loner trait and is available to play. That Player gains de Pro Skill.

3. Injury

	Injury Table
Roll 2D6	Result
2-7	Stunned: Player is layed face down in the pitch
8-9	KO'd – Player is placed in the KO Box of the Dugout, can recover
10	Badly Hurt – Player misses rest of he game
11	Seriously Hurt - Player misses rest of the game and next one in league
12	Dead – Dead is dead ...

	Stunty Injury Table
Roll 2D6	Result
2-6	Stunned: Player is layed face down in the pitch
7-8	KO'd – Player is placed in the KO Box of the Dugout, can recover
9-10	Badly Hurt – Player misses rest of he game
11	Seriously Hurt - Player misses rest of the game and next one in league
12	Dead – Dead is dead ...

4. Desperate Measures

D8	Resultado
1	You Dope – One of your players has been experimenting with performance-enhancing potions. You may play this Desperate Measure during Step 1 of the first Start of Drive sequence of the game. Choose one player on your team. This player has either their Strength or their Agility improved by 1 for the duration of this game. However, when a drive in which this player took part ends, even if this player was not on the pitch at the end of the drive, roll a D6 for this player: • On a roll of 3+, the player feels amazing! • On a roll of 1 or 2, the player suffers a terrible allergic reaction and must miss the rest of the match.
2	Razzle Dazle – One of your players has been practicing hard for the up-coming match. You may play this Desperate Measure when you activate a player. This player may perform two actions rather than the usual one.
3	Hangover – One player on the opposing team has been out celebrating the night before the match and turns up late. You may play this Desperate Measure before Step 1 of the first Start of Drive sequence of the game. Randomly select an opposing player. That player must miss the first drive of the game.
4	Grudge Match – Your team has a long-standing and violent rivalry with the opposition. You may use this Desperate Measure at the start of one of your team turns, before any player is activated. For the duration of this team turn, your team may commit any number of Fouls, rather than just one.
5	Set Piece – In preparation for the game, your team has been practicing some set piece plays. You may play this Desperate Measure when activating a player to perform a Pass action. The pass is automatically accurate and(unless the pass is intercepted) the ball is automatically caught.
6	Sports Espionage – You have hired a spy to steal your opponent’s playbook in order to give your team the edge. You may play this Desperate Measure when your team suffers a Turnover. Using this Desperate Measure grants your team a free team re-roll.
7	Discarded Banana Skin – Someone has been snacking on an energy-boosting banana. You may play this Desperate Measure when an opposing player enters the Tackle Zone of one of your players. The opposing player immediately Falls Over.
8	Magic Scroll – A suspicious-looking man from a betting syndicate gives you a spell scroll prior to the game. You might be suspicious, but you’d be foolish not to read it aloud... wouldn’t you? Your team gains a single Hireling Sports Wizard Inducement for free (see the Blood Bowl rulebook).

Tabela de Skills aleatórias

1º. Determinar o tipo de *skill* na seguinte tabela:

Resultado D6	Classe de Skill
1	Mutations
2	Agility
3	General
4	General
5	Passing
6	Strenght

2º. Determinar a *skill* na seguinte tabela:

1º D6	2º D6	Agility	General	Mutations	Passing	Strenght
1-3	1	Catch	Block	Big Hand	Accurate	Arm Bar
	2	Diving Catch	Dauntless	Claws	Cannonner	Brawler
	3	Diving Tackle	Dirty Player (+1)	Disturbing Presence	Cloud Burster	Break Tackle
	4	Dodge	Fend	Extra Arms	Dump-Off	Grab
	5	Defensive	Frenzy	Foul Apearance	Fumblerooskie	Guard
	6	Jump Up	Kick	Horns	Hail Mary Pass	Juggernaut
4-6	1	Leap	Block	Iron Hark Skin	Leader	Mighty Blow (+1)
	2	Safe Hands	Shadowing	Monstruous Mouth	Nerves of Steel	Multiple Block
	3	Sidestep	Strip Ball	Phrensile Tail	On the Ball	Pile Driver
	4	Sneaky Git	Sure Hands	Tentacles	Pass	Stand Firm
	5	Sprint	Tackle	Two Heads	Running Pass	Strong Arm
	6	Sure Feet	Wrestle	Big Hand	Safe Pass	Thick Skull