



Regulamento – Universo 42

40K Combat Patrol



Índice

1.	Introdução.....	2
2.	Inscrições.....	2
3.	Prémios.....	3
4.	Exército.....	3
4.1.	Modelos	3
4.2.	Exércitos Banidos	4
5.	Jogos	4
5.1.	Regras	4
5.2.	Cenários	4
5.3.	Resultados das rondas	Error! Bookmark not defined.
5.4.	Emparelhamento dos jogadores	5
6.	Desportivismo	5
7.	Horário.....	6
8.	Disposições finais e transitórias	6

1. Introdução

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

O torneio de Combat Patrol terá lugar no domingo, dia **26 de outubro de 2025**, no Pavilhão Multiusos da Ajuda (<https://share.google/UWxHGvdQ5MrBNEcQg>)

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 jogador e o exército com que irá jogar.

O exército não poderá ser trocado 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 todos os pontos possíveis da missão primária.

As inscrições devem ser feitas para o email: inscricoes@universo42.pt com o assunto: "Inscrição EJEU 2 – Combat Patrol".

No corpo do email deverá constar a seguinte informação:

- Nome do Jogador
- Nome da Combat Patrol a usar
- Número de Associado U42 (caso o jogador seja sócio com as quotas em dia)
- NIF (para emissão de fatura)

O valor da inscrição deverá ser pago após confirmação de receção do email, sendo os valores de inscrição os seguintes:

Associado Universo 42	10,00€
Não associado U42	15,00€

Poderão ser aceites inscrições no dia do torneio até 15 minutos antes do início da primeira ronda. Estas inscrições serão limitadas ao número lugares disponíveis e nunca poderá resultar destas inscrições extra um número ímpar de jogadores.

3. Prémios

O torneio terá a seguinte estrutura de prémios:

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

Os três primeiros classificados recebem um troféu do evento.

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 exército melhor pintado

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.

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

4. Exército

Cada exército deverá ser formado usando as regras de Combat Patrol disponíveis em: [Regras Combat Patrol](#).

Cada jogador deverá ter consigo uma **versão impressa** das regras da sua Combat Patrol.

4.1. Modelos

Dentro do possível, os modelos devem seguir a regra “**what you see is what you get**” (o que se vê é o que existe); se um modelo não tiver o equipamento ou arma descrito no seu *datasheet*, o facto deverá ser assinalado e explicado ao adversário.

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

4.2. Exércitos Banidos

Devido a ter-se verificado uma clara vantagem e desequilíbrio com os restantes exércitos, os seguintes exércitos encontram-se banidos deste torneio:

- “Orks - Gordrang's Gitstompas”

5. Jogos

5.1. Regras

Os jogos devem seguir as regras de Combat Patrol 40K tal como apresentadas em: “[Regras de Combat Patrol](#)”, com as seguintes alterações:

1. O terreno já está nas mesas e não deverá ser alterado;
2. Entre cada ronda, os jogadores deverão reorganizar o terreno para a ronda seguinte, de acordo com os planos fornecidos pela organização;
3. O valor de ponto para **pintura Battle Ready** não será atribuído;
4. As missões serão previamente escolhidas pela organização;
5. Antes de iniciar o jogo, os jogadores devem combinar entre si qual deles irá preencher a folha de pontuação do mesmo;
6. As pontuações são registadas num impresso fornecido pela organização, sendo que no final dos jogos devem ser entregues na mesa da organização, para contabilização dos pontos;

5.2. Cenários

Os jogos seguirão os seguintes cenários:

Ronda 1	Display of Might
Ronda 2	Archeotech Recovery
Ronda 3	Forward Outpost
Ronda 4 ¹	Scorched Earth

¹ A realização de uma 4ª ronda está dependente do número de jogadores inscritos.

5.3. Rondas e emparelhamento

Cada ronda terá a duração de 1 hora e trinta minutos e os jogadores serão emparelhados por Swiss Pairing, com a primeira ronda a ser aleatória.

O Resultado de cada ronda será anotado pelos jogadores numa tabela 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 jogadores são ordenados por pontos de vitória, sendo de seguida aplicados os seguintes fatores de desempate:

1. Total de pontos de objetivo.
2. Total de pontos de objetivos primários
3. Total de pontos de objetivos secundários
4. Resultados dos oponentes

5.4. 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.

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 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.

7. Horário

Hora	
Check-in	08:30 – 09:00
Ronda 1	09:00
Ronda 2	10:45
Ronda 3	13:00
Ronda 4	14:45

8. 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.