



Regulamento
Warhammer 40K – 2000Pts

WARSTORM

Índice

1.	Introdução	2
2.	Inscrições:	2
3.	Prémios	3
4.	Exército	3
4.1.	Modelos.....	4
5.	Jogos	4
5.1.	Regras	4
5.2.	Rondas e emparelhamento	5
5.3.	Relógio	6
5.4.	Cenários	6
5.5.	Resultados das rondas	6
5.6.	Emparelhamento dos jogadores	7
6.	Desportivismo	7
7.	Disposições finais e transitórias	8
8.	Anexo 1 – Mapas	9

1. Introdução

O torneio de Warhammer 40K Warp Storm é um evento organizado pela Universo 42 no contexto do evento EJEU 2 (Encontro de Jogos de Estratégia Universo 42)

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

O torneio de Warhammer 40K Warp Storm vai decorrer no dia **25 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 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 – Warp Storm".

No corpo do email deverá constar a seguinte informação:

- Nome do Jogador;
- Lista de exército a usar, em formato PDF;
- Número de Associado U42 (caso o jogador seja sócio e tenha as quotas regularizadas);
- 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	20,00€
Não associado U42	25,00€

Poderão ser aceites inscrições no dia do torneio até 15 minutos após 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 3 primeiros classificados recebem um troféu do evento.
- 50% do valor total das inscrições entregue em dinheiro (transferência bancária ou MBWay) dividido da seguinte forma:
 - 1º Classificado – 50% do valor total do prémio
 - 2º Classificado – 35% do valor total do prémio
 - 3º Classificado – 15% do valor total do prémio

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 organizado pela Universo 42 em que esteja instalada a Prize Wall. 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

O exército deverá ser criado usando as regras de *detachment* da facção respetiva, segundo as regras disponíveis nas publicações da Games Workshop e os documentos disponíveis no site da Games Workshop. Apenas são válidas as publicações efetuadas até ao dia 30 de setembro de 2025, assim como os documentos disponíveis até essa data.

Não são válidas regras publicadas na White Dwarf Magazine que não tenham sido transcritas para um Codex ou para as regras e FAQs disponíveis online.

O exército deverá ter no máximo 2000 Pontos de miniaturas, não existindo outras limitações impostas pela organização.

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.

4.2. Impressões 3D e modelos de outras empresas

São admitidas impressões 3D e modelos de outras empresas, desde que os mesmos possam ser identificados de forma clara com os modelos que representam.

4.3. Pintura

Não é obrigatório que os modelos estejam pintados. Não serão atribuídos os pontos de pintura previstos nas regras da Games Workshop.

No entanto o facto de um exército estar ou não pintado ao nível “Battle Ready” será tido em conta como primeiro fator de desempate.

Será ainda entregue um prémio ao exército mais bem pintado, que será decidido por votação dos jogadores e um membro da organização.

5. Jogos

5.1. Regras

Os jogos devem seguir as regras de “*Chapter Approved 2025-26*” com as seguintes alterações:

- O terreno já está nas mesas e não deverá ser alterado;
- A disposição do terreno nas mesas terá uma mistura de edifícios, crateras e outros obstáculos, com a maior simetria possível; esta disposição será a dos cenários “*Chapter Approved 2025-26*” ;
- Entre cada ronda, os jogadores deverão repor o terreno para a ronda seguinte, de acordo com os planos fornecidos pela organização;
- Os objetivos primários, regras de missão e tipo de *deployment* são pré-selecionadas pela organização e estão disponíveis no ponto 5.4 deste regulamento;

- Antes de iniciar o jogo os jogadores devem combinar entre si qual deles irá preencher a folha de pontuação do mesmo;
- As pontuações são registadas num impresso fornecido pela organização, que no final dos jogos deve ser entregue na mesa da organização para contabilização dos pontos;
- O jogadores devem ter uma cópia física em papel da sua lista de exército. Nessa lista devem constar todas as habilidades especiais das unidades.

5.2. Rondas e emparelhamento

Cada ronda terá a duração de 3 (três) horas. Por esta razão a organização pede aos jogadores que sejam o mais céleres possível no seu turno, de modo a poder jogar a totalidade dos turnos em cada ronda.

Caso se verifique que um jogador está a demorar demasiado tempo a realizar o seu turno, de forma deliberada e com o objetivo de retirar alguma vantagem pontual sobre o adversário, esse jogador será imediatamente sancionado de acordo com o regulamento disciplinar descrito no presente regulamento.

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

5.3. Relógio

Caso um jogador considere que o oponente está a demorar demasiado tempo, com o objetivo de beneficiar o seu resultado no jogo, deverá chamar a organização, que avaliará a situação e agirá em conformidade com o presente regulamento.

Existirá um relógio num monitor na mesa da organização com o tempo restante de cada ronda do torneio, visível para todos os jogadores.

O relógio não será parado em caso de intervenção de um árbitro ou membro da organização do torneio.

A organização terá relógios de xadrez disponíveis, limitados aos stock existente.

5.4. Cenários

Os jogos seguirão os seguintes cenários:

	Missão Primária	Deployment	Mapa
Ronda 1	Linchpin	Dawn of War	1
Ronda 2	Hidden Supplies	Crucible of Battle	2
Ronda 3	Take and Hold	Hammer and Anvil	3

A disposição de terreno nas mesas encontra-se no Anexo 1.

5.5. Resultados das rondas

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 pontos serão somados e, em caso de empate, será usado como fator de desempate primário o valor total de VPs acumulado e como fator secundário, o diferencial de VPs do jogador, seguido do número total de VPs acumulados.

5.6. 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;
- Demorar demasiado tempo a realizar o seu turno com a intenção de beneficiar no resultado final;
- Linguagem vulgar ou intimidatória para com os adversários, membros do staff ou visitantes;
- Quebra das regras deste documento.

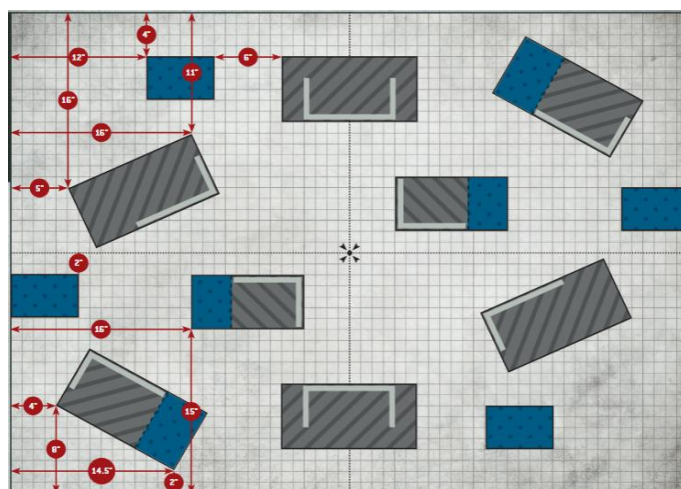
7. Disposições finais e transitórias

Este regulamento não é passível de qualquer tipo de discussão.

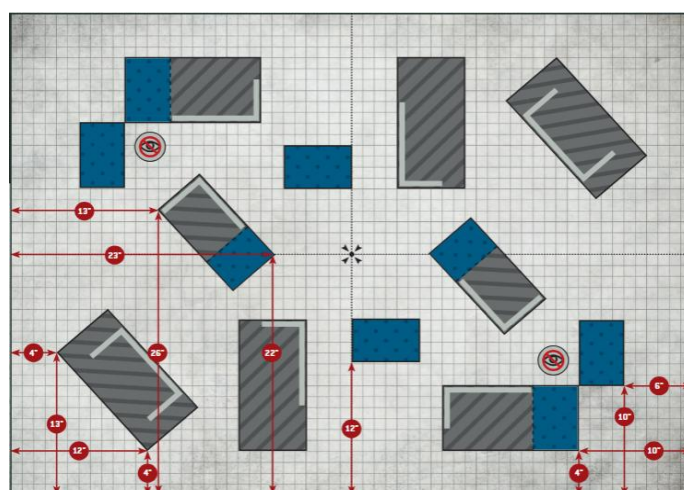
Qualquer situação que surja, que não se encontre coberta neste regulamento, será analisada caso a caso e a decisão tomada pela organização é final e não passível de discussão.

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, sendo que será aplicada a mesma decisão para situações semelhantes que surjam.

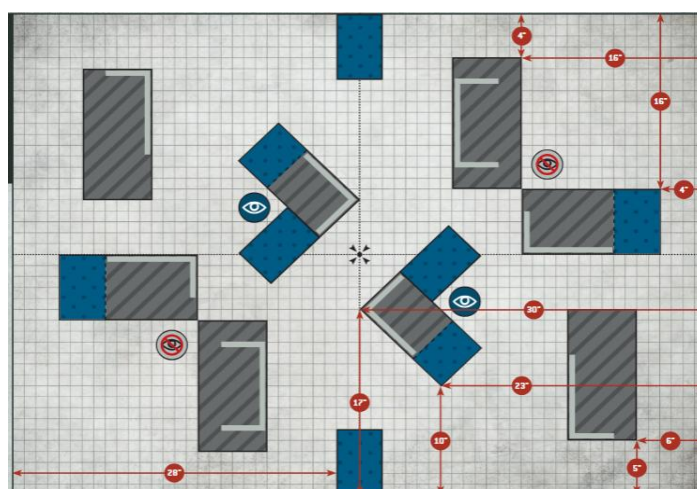
8. Anexo 1 – Mapas



Mapa 1



Mapa 2



Mapa 3