



Regulamento

Torneio

Blood Bowl 7s

Night Brawl I





Índice

1. Introdução	3
2. Inscrições	3
3. Modelos	4
4. Construção e formato	4
5. Material para jogo	4
6. Regras.....	5
a) Construção da equipa	5
b) Star Player Point e Skills	5
c) Inducements e Side Line Staff	6
d) Pontos	6
e) Regras adicionais	7
f) Desempates	7
g) Emparelhamento	8
7. Horário	8
8. Prémios	8
9. Desportivismo	8
10. Cronograma	9
11. Disposições finais e transitórias	9
Anexo 1 - Tabela de Skills aleatórias.....	10
Anexo 2 - Outras Tabelas	11



1. Introdução

O torneio Blood Bowl 7s – “Night Brawl” do Geek Market 3 é um evento organizado pela Universo 42.

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

O torneio terá lugar após o Geek Market no Sábado dia 20 de Abril de 2024.

Todos os participantes podem solicitar no ato de inscrição para se registarem como Associados da Universo 42. Caso solicitem esse estatuto, devem preencher a ficha de associado e realizar o pagamento da sua inscrição, como associado, no dia do torneio. Este registo terá um desconto de 10,00€ sobre o valor total, na forma de: isenção de Joia de Inscrição e um desconto de 5,00€ que reflete o desconto que seria aplicado na inscrição do torneio.

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.

Mais ainda os torneios **Night Brawl** são torneios em que as equipas são efetivamente as piores das piores, em todos os aspetos, com jogadores que raramente treinam. Mais uma vez, são feitas algumas alterações às regras para enfatizar este facto.

2. Inscrições

Este torneio terá um número máximo de 12 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€

- Parte do valor da inscrição será para suporte de prémios do torneio.
- A inscrição poderá ser feita para o email: inscricoes@universo42.pt com o assunto: “Inscrição Night Brawl”, até ao dia 17 de Abril 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://geek.market.universo42.pt/wp-content/uploads/2024/04/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 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 um (1) Touchdown ao jogador sem par.

3. 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.

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

4. Construção e formato

Banco: 600.000 moedas de cobre

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.

5. Material para jogo

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

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



6. 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.

a) Construção da equipa

Para contratar os piores dos piores os treinadores caídos em desgraça conseguiram juntar algumas moedas de cobre 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 moedas de cobre 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);
- *Rerolls* custam o dobro;
- Um jogador que não tenha qualquer *Skill* deverá ser nomeado capitão da equipa e como tal passa a ter a *Skill* – Leader. Este jogador deverá ser um *Lineman* ou o equivalente da raça em questão. Isto reflete um jogador profissional que caiu em desgraça antes de ser grande e se juntou a uma equipa por amor ao jogo, ele percebe da coisa, mas não é muito melhor do que os outros.

b) Star Player Point 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. As *Skills* são dadas de forma aleatória rolando segundo as tabelas do Anexo 1 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.



c) Inducements e Side Line Staff

Os treinadores podem gastar as suas preciosas moedas de cobre em:

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

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*.

d) Pontos

São atribuídos pontos de vitória segundo a tabela seguinte:

Resultado	Pontuação
Vitória	3
Empate	1
Derrota	0



e) 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 e tem que ser selecionada e comunicada à organização, antes de cada jogo.

A jogada é mantida secreta até ser concretizada e para isso será entregue uma carta com a jogada ao jogador.

- **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** – Sofrer uma ou mais *Casualties* durante o jogo. O jogador tem que ser colocado na *casualty box* e fica lá até ao final do jogo, não se fazendo *rolls* para sair. O treinador escolhe que jogador fica nesta situação;
- **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;

f) 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) Número de *Casualties* causadas;
- 4) Confronto direto;
- 5) Cada treinador empatado rola um dado.



g) Emparelhamento

O emparelhamento é feito por *Swiss Draw*, sendo que a primeira ronda será ordenada por ordem de inscrição.

7. Horário

O torneio terá lugar no dia 20 de Abril de 2024 com seguinte horário:

Check-in	18:00-18:30
Ronda 1	19:00-20:00
Jantar	20:00-20:50
Ronda 2	21:00-22:00
Ronda 3	22:15-23:15

8. Prémios

troco em caso de ser uma compra de valor inferior ao vale. Este vale nunca poderá ser trocado por dinheiro e apenas poderá ser utilizado por quem o receber.

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. Cronograma

O evento seguirá o seguinte cronograma:

Dia	
11-04-2024	Início das inscrições
17-04-2024	Final das Inscrições
19-04-2024	Data limite de pagamento
20-04-2024	Torneio
20-04-2024	Entrega dos prémios

11. 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.



Anexo 1 - 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	Strength

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 mTackle
	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	Pro	Iron Hark Skin	Leader	Mighty Blow (+1)
	2	Safe Hands	Shadowing	Monstruous Mouth	Nerves of Steel	Multiple Block
	3	Sidestep	Strip Ball	Prhensile 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	Very Long Legs	Safe Pass	Thick Skull



Anexo 2 - Outras 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 immediatly 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 immediatly 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
2	Razzle Dazle
3	Hangover
4	Grudge Match
5	Set Piece
6	Sports Espionage
7	Discarded Banana Skin
8	Magic Scroll