

Regulamento

Torneio

Blood Bowl 7s

Market Brawl



Índice

1. Introdução	3
2. Inscrições.....	3
3. Modelos	4
4. Construção e formato	4
5. Material para jogo	5
6. Regras.....	5
a) Construção da equipa	5
b) Star Player Points e Skills	6
c) Inducements e Side Line Staff	6
d) Pontos	7
e) Regras adicionais	7
f) Desempates	7
g) Emparelhamento.....	8
7. Horário	8
8. Prémios	9
9. Desportivismo.....	9
10. Cronograma	10
11. Disposições finais e transitórias	10
Anexo 1 - Tabela de Skills aleatórias	11
Anexo 2 - Outras Tabelas	12
1. Kick Off	12
2. Prayers to Nuffle	13
3. Injury	14
4. Desperate Measures	15
ROSTER	16

1. Introdução

O torneio Blood Bowl 7s – “Market Brawl” do Geek Market 4 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 durante o Geek Market no Domingo dia 26 de Janeiro de 2025.

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 no valor de 5,00€ e um desconto de 5,00€ relativo à inscrição no 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 **Market Brawl** são torneios em que as equipas são efetivamente as piores das piores, em todos os aspetos, com jogadores que raramente treinam. Assim, são feitas mais 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€

- Cinquenta por cento (50%) do valor total das inscrições será para suporte de prémios do torneio.
- A inscrição poderá ser feita para o email: inscricoes@universo42.pt com o assunto: “Inscrição Market Brawl”, até ao dia 20 de Janeiro de 2025.

- 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/2025/01/Blood-Bowl-7s-Roster-Sheet-Geek-Market-4.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.
- O pagamento deverá ser efetuado num prazo de três (3) dias após a receção do email de confirmação da inscrição.
- 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 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 plantéis 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 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. 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 transferidas 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 a primeira ronda ordenada por ordem de inscrição.

7. Horário

O torneio terá lugar no dia 26 de Janeiro de 2025 com seguinte horário:

Check-in	09:00-10:00
Ronda 1	11:00-12:00
Almoço	12:00-13:10
Ronda 2	13:30-14:30
Ronda 3	15:00-16:00

8. Prémios

No final do torneio serão entregues prémios aos primeiro e segundo classificados do torneio da seguinte forma:

- Até 6 jogadores inscritos:
 - 1º Classificado – 100% da prize pool, entregue em dinheiro;
 - 2º Classificado – 2 Tickets para trocar na mesa de prémios do evento;
- Entre 6 e 12 jogadores inscritos:
 - 1º Classificado – 75% da prize pool, entregue em dinheiro + 2 Tickets para trocar na mesa de prémios do evento;
 - 2º Classificado – 25% da prize pool, entregue em dinheiro + 2 Tickets para trocar na mesa de prémios do evento;

Todos os jogadores recebem um ticket no ato do check-in, mais um ticket extra por cada vitória que jogador alcance;

No final do torneio todos os jogadores ganham uma moeda do evento.

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	
07-01-2025	Início das inscrições
20-01-2025	Final das Inscrições
23-01-2025	Data limite de pagamento
26-01-2025	Torneio
26-01-2025	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 duvida 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	Strength
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 Appearance	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	Prehensile 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 Defence: 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 of 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 adds 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 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 on 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 the 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 on 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 the 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 practising 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 one, but may not perform the same action twice. Additionally, a player may not perform two different actions that both contain a Move action (such as a Blitz action followed by a Move action).
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 practising 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 <i>Blood Bowl</i> rulebook).

ROSTER

Nome da Equipa:		Team Re-Rolls		Apothecary	
Nome do Treinador:		Desperate Measures		Halfling Master Chef	
Raça:		Bribes		Dedicated Fans	
Valor gasto:		Assistant Coaches		Cheerleaders	
		Bloodweiser Kegs			

Equipa

[illegible]