



homEm azul

# Liga Homem Azul Warhammer Fantasy Battles

## 2007/2008 – 5º Ano Regulamento

1. A *Liga Homem Azul Warhammer Fantasy Battles* terá o seu início com, a abertura das **inscrições** às **15.00h de 2 de Setembro de 2007** e o **encerramento** das mesmas às **19.00H de 29 de Setembro de 2007**, efectuando-se o sorteio para a mesma às **16.00h do dia 30 de Setembro de 2007**, começando os jogos a serem disputados a partir das **9.00H dia 1 Outubro 2007**, prolongando-se até ao **dia 9 de Dezembro pelas 15.00h**, onde será encontrado o campeão desta edição na Final da *Liga Homem Azul Warhammer Fantasy Battles*.
2. Os jogos terão lugar exclusivamente no espaço **HOMEM AZUL**.
3. Numa **Primeira Fase**, os inscritos serão distribuídos por grupos de quatro, passando à fase seguinte os dois primeiros de cada grupo, após a realização de seis jogos, dois contra cada adversário. Esta será a fase a pontos. Veja-se a seguinte tabela:

DISCRIÇÃO	DIFERENÇA	PONTOS DE LIGA
DERROTA	0	0
EMPATE	< 899	1
VICTORIA	400-899	2
VICTORIA EXPRESSIVA	900-1499	3
MASSACRE	1500-2199	4
BATALHA ÉPICA	> 2200	5

4. Embora sejam registados os *Victory Points* por batalha, são os Pontos de Liga que determinam o posicionamento do jogador no grupo, servindo os primeiros para encontrar, entre outras coisas, o vencedor em cada partida.
5. Embora sejam registados os *Victory Points* por batalha, são os Pontos de Liga que determinam o posicionamento do jogador no grupo, servindo os primeiros para encontrar, entre outras coisas, o vencedor em cada partida.
6. Indiferentemente do número de inscritos iniciais, que pode ser acima ou abaixo do ideal, a saber, dezasseis, na **Segunda Fase** só poderão encontrar-se oito concorrentes. Caso não se consiga atingir este número e a prever-se a

eventualidade, a Liga passará para o sistema de Campeonato, cujas regras serão, então, divulgadas em lugar apropriado. A **Segunda Fase** possui carácter eliminatório, só um jogo entre adversários cruzados da fase anterior, entre 1º e 2º de grupos diferentes.

7. A **Terceira Fase** com quatro jogadores restantes. Os vencedores disputarão na próxima fase a possibilidade de serem Campeões.
8. A **Quarta Fase** é o culminar da Liga com o embate de quatro jogadores em dois jogos de características diversas. Os derrotados da fase anterior encontrar-se-ão numa partida a fim de decidir o 3º e 4º lugar. Os vencedores dos jogos da fase anterior de gladiar-se-ão na **Final da Liga Homem Azul Warhammer Fantasy Battles**, cujo vencedor será o Campeão desta edição de 2008. Os quatro jogadores que chegaram até esta fase, serão Líderes de Grupo na próxima edição da Liga.
9. Conforme assinalado no ponto **6.**, a estrutura da Liga poderá ser alvo de ajustes de última hora, dependendo do número de inscritos à data do fecho das inscrições **19.00H de 29 de Setembro de 2007**. A estrutura final da Liga será dada a conhecer no dia seguinte, tendo início a mesma na data anunciada em **1.**
10. O formato da Liga prevê um jogo para cada semana em qualquer dia, durante o horário de funcionamento da loja, excepto a quando da realização de torneios, nesses dias os jogos da liga ficam limitados as mesas/cenários disponíveis.
11. Os jogadores têm à disposição uma mesa de 48" por 72". As medidas dos itens devem ser as oficialmente sugeridas pelo Livro de Regras. A mesa tem de ter um mínimo de seis itens de terreno e um máximo de doze.
12. Os jogadores decidem que dados querem utilizar durante o jogo. Se, porventura, um dos concorrentes rejeitar a utilização de determinados dados do adversário, a Organização obrigará ambos a utilizarem dados da **GW**, providenciando os mesmos se necessário for.
13. As partidas terão a duração de **três** horas e / ou **seis** turnos, aquilo que terminar primeiro. Mesmo se o tempo útil de jogo tiver sido ultrapassado, os jogadores terão sempre a possibilidade de igualar o turno em relação ao adversário.
14. A escolha do Exército a participar é um compromisso para toda a duração da Liga, pelo que não poderá ser substituído, sendo, no entanto,

permitidas escolhas de tropas do respectivo Exército diferentes de jogo para jogo.

15. Os Exércitos participantes estão limitados a **2 250** pontos.
16. Os concorrentes poderão inscrever-se com um Exército Temático, proveniente de uma publicação ou fonte oficial da **GW** (ex. *Empire Crusader Army List*, publicada pela **GW** em *The Citadel Journal # 43*), tendo, contudo, de submeter a respectiva Lista à apreciação prévia por parte da Organização da Liga, devido ao carácter especial da mesma. Como qualquer outro Exército, o Exército Temático tem um valor próprio e único, pelo que não poderá ser substituído ou misturado com outro Exército para toda a duração da Liga.
17. Os participantes têm a possibilidade de recrutar, jogo a jogo, os serviços de dois *Regiments of Renown* (para o efeito, *Gotrek e Felix* são considerados um *Regiment of Renown*, tal como o *Dark Emissary*, *Truthsayer*, etc.) provenientes de uma publicação ou fonte oficial da **GW**. Excepto para o Exército de *Dogs of War*, não é permitida a utilização de unidades classificadas como *Dogs of War* (ex: *Duellists*) em outros Exércitos.
18. Poderão ser inscritos, para toda a duração da Liga, dois *Special Characters* provenientes de uma publicação ou fonte oficial da **GW** (ex: *Azhag The Slaughterer*, publicado pela **GW** em *Warhammer Annual 2002*), podendo ambos ser incluídos no mesmo jogo, desde que estes sejam compatíveis com as regras. **Tendo os Jogadores de terem as respectivas miniaturas da GW.** (ver pontos 19; 20)
19. Devido à natureza competitiva da Liga, sejam quais forem as opções tomadas pelo participante, a escolha de miniaturas tem de ser adequada ao regimento, ou personagem que representam, reflectindo o seu espírito e exibindo o equipamento certo. **A sigla W.Y.S.I.W.Y.G. é para ser levada à letra.**
20. **As miniaturas têm de estar devidamente montadas não sendo permitido o uso de bases (ou qualquer tipo de proxies) ou de modelos descolados ou por montar. No caso de se verificar a tentativa de utilização dos expedientes acima referidos o jogador terá de retirar o(s) modelo(s) e ambos terão uma penalização equivalente ao dobro dos pontos que a referida peça representava.**
21. Após **trinta minutos** do início do jogo, se um jogador faltar sem justificação prévia, serão outorgados uma **Vitória Expressiva** e os respectivos **3 Pontos de Liga e 1500 Vps** ao outro concorrente, mediante comprovação da legalidade do seu Exército e lista respectiva. Ainda que por razões

perfeitamente razoáveis, nenhuma falta é justificável posteriormente. A não justificação prévia de uma falta por parte de um dos participantes, incorre numa **penalização de 3 pontos de Liga** (com um mínimo de 0 pontos de Liga).

22. Se, ainda que por razões perfeitamente justificáveis, o jogador chegar atrasado mais de **trinta minutos** ao jogo, mas dentro do período previsto de três horas para o mesmo, dependerá do jogador adversário e / ou da Organização decidir se a partida deverá ser realizada. Neste caso não será aplicada penalização e o adversário ganhará o jogo com uma **Vitória** e os respectivos **2 Pontos de Liga** e **1000 Vps**, após a comprovação da legalidade do seu Exército e lista respectiva. Não incorrendo na **penalização de -3 pontos de Liga**.
23. Se um jogador – ou ambos – avisar previamente a Organização da Liga de que não poderá comparecer ao jogo na data marcada para o efeito, o jogo poderá ser:
- Anulado**, se ambos os concorrentes não chegarem a acordo com a Organização quanto à nova data para realizá-lo.
  - Remarcado**, se ambos os concorrentes chegarem a acordo com a Organização quanto à nova data para realizá-lo. Nenhum destes desfechos incorre em penalizações. Não existe a possibilidade de remarcar um jogo mais do que uma vez.
24. Qualquer outra questão não mencionada nestas regras que surja durante o evento, caberá exclusivamente a organização a sua resolução.
25. A inscrição para a Liga Homem Azul Warhammer Fantasy Battles é de **20 Euros**.

A Organização deseja-vos Boa Sorte.