

II Copa IBERIA de DBA



Zaragoza, 27 de Octubre de 2012

Bases

El torneo se celebrará el día 22 de octubre de 2011 a las 10:00 horas. El lugar de celebración es el Club Atalaya Vigía, situado en la Calle Espronceda nº 5. En el anexo tenéis información de dónde está.

Inscripción

El precio de la inscripción es de 8 €, que se abonarán el día del torneo

El plazo de inscripción comienza el 15 de Octubre y termina el 24 de Octubre. Para inscribirse hay que enviar un mail a la dirección **dbazgz@gmail.com**

En dicho correo se debe indicar:

Nombre
Apellidos
Apodo (nickname)
Localidad
Club de juego

La inscripción en este torneo implica la lectura y aceptación de estas bases.

Reglas

Se utilizarán las reglas DBA 2.2 y la “Unnofficial Guide to DBA” de WADBAG(o en su defecto, la traducción de La Armada), prevaleciendo las reglas originales sobre la guía.

El emparejamiento de la primera ronda se efectuará al azar entre todos los participantes tratando en lo posible de que no jueguen jugadores de mismos clubes y/o ciudades.

Los siguientes emparejamientos se realizará mediante el sistema Suizo, según la puntuación acumulada en las partidas jugadas.

La organización proveerá dados para todos los participantes, para evitar “dados trucados” o manías personales en este aspecto.

La organización proporcionará escenografía y tableros de juego. **No se podrá poner escenografía propia**, se ha de usar la que haya preparada al lado de cada tablero.

No se utilizarán RÍOS ni BUA's.

La organización se reserva el derecho de variar algún aspecto del torneo en función de situaciones puntuales que puedan surgir, y su decisión será inapelable.

Ejércitos

La organización, gracias a la colaboración de muchos participantes y miembros del foro de “*Atalaya Vigía*” y “*La Armada*”, proveerá de todos los ejércitos, por lo que los participantes tendrán a su disposición el ejército necesario para cada partida, que variará en cada ronda. Dentro de las posibilidades de los ejércitos que nos dejen nuestros colaboradores, se podrá variar las diferentes plaquetas que componen el ejército correspondiente.

Partidas

Se jugarán 5 partidas, tres por la mañana y 2 por la tarde.

Cada partida tendrá una duración máxima de 1 hora. Todas las partidas comenzarán al mismo tiempo. Si al finalizar ese tiempo no hay un ganador, el jugador que haya eliminado más plaquetas será el vencedor. En caso de empate, ambos jugadores recibirán 0 puntos de torneo.

Los horarios estimados son:

10:00 – 10:30 Recepción de jugadores
10:30 – 11:30 Primera partida
11:45 – 12:45 Segunda partida
13:00 – 14:00 Tercera partida y puntuación de pintura
14:00 – 15:30 Comida
15:45 – 16:45 Cuarta partida
17:00 – 18:00 Quinta partida
18:15 – ... Entrega de premios

La organización se reserva el derecho de poder variar el horario para adaptarlos a las posibles vicisitudes del torneo.

Las partidas consistirán en una serie de emparejamientos históricos prefijados antes del inicio del torneo. En cada mesa, los jugadores dispondrán de dos ejércitos y diversa escenografía para el tablero que les haya tocado jugar. Antes del enfrentamiento, los jugadores tirarán un dado. El jugador con la tirada más alta elegirá su ejército, dejándole al perdedor el ejército restante. El jugador que elija ejército será el atacante, mientras que el perdedor de la tirada será el ejército defensor.

Puntuación

Se jugará la partida de forma normal, aplicando las condiciones de victoria que se explican en el reglamento oficial.

El ganador de cada partida obtendrá 1 punto por su victoria. El perdedor obtendrá 0 puntos. Si la partida termina en empate, ambos jugadores obtendrán 0 puntos.

Se contarán las plaquetas eliminadas y perdidas para los desempates en la clasificación. A este efecto, el general contará como una sola plaqueta y el campamento como dos.

Premios

Se otorgarán los siguientes premios:

- **Mejor general:** al que mayor puntuación obtenga tras las 5 partidas. En caso de empate, el mejor general será aquel cuya diferencia entre plaquetas eliminadas y perdidas sea mayor. Si el empate persiste, el ganador será aquel que haya destruido más plaquetas. Si continúa el empate, vencerá quien más generales enemigos haya eliminado, y si aun así hay empate, decidirá el premio aquel que más campamentos haya capturado. Si tras todas las condiciones sigue habiendo empate, el vencedor será determinado con una tirada de dados enfrentada entre los participantes empatados, resultando vencedor aquel con la tirada más alta, realizando los desempates necesarios.
- **Segundo Clasificado:** al jugador con mayor puntuación tras el mejor general. En caso de empate se operará como en el caso del Mejor general
- **Tercer Clasificado:** al jugador con mayor puntuación tras el segundo clasificado. En caso de empate se operará como en el caso del Mejor general:
- **Cuchara de madera:** al que menos puntuación obtenga tras 5 partidas. Si existe el empate, la cuchara de madera será para aquel cuya diferencia entre plaquetas eliminadas y perdidas sea menor. Si el empate persiste, el ganador de la cuchara será aquel que haya destruido menos plaquetas. Si continúa el empate, la cuchara será para quien menos generales enemigos haya eliminado, y si aun así hay empate, decidirá el premio aquel que menos campamentos haya capturado. Si tras todas las condiciones sigue habiendo empate, el vencedor será determinado con una tirada de dados enfrentada entre los participantes empatados, resultando digno poseedor de la cuchara aquel con la tirada más baja, realizando los desempates necesarios.

- **Saqueador de campamentos:** al jugador que más campamentos capture. Si hay empate, el saqueador se otorgará a aquel que más puntos de torneo lleve. Si continúa el empate, se determinará el vencedor igual que el mejor general, a excepción de la parte relacionada con los campamentos.
- **Azote de Generales:** al jugador que más generales enemigos elimine. Si hay empate, el saqueador se otorgará a aquel que más puntos de torneo lleve. Si continúa el empate, se determinará el vencedor igual que el mejor general, a excepción de la parte relacionada con los generales.

Cada jugador solo podrá ganar un premio. Si puede optar a varios, se le dará el de mayor importancia. Se considera que el Primer, Segundo y Tercer clasificado son los más importantes, luego el

Patrocinadores

Este torneo está patrocinado por:

Corvus Belli-España
Warmodelling - España
Wolfminis - España
Wargamer PL - Polonia
Pawel Kur - Polonia
Oddzial Osmy – Polonia
El Vecino de la Bestia - España

A todos ellos darles las gracias por el apoyo prestado

Colaboradores

Queremos agradecer a todos los jugadores por prestarnos sus ejércitos y por su ayuda con los emparejamientos.

Como podéis ver en Google Maps, el local está cerca de una rotonda de entrada a la ciudad llamada “Los Enlaces”. Podéis ver la localización en el siguiente enlace:

<http://tinyurl.com/79gq3t2>

El local tiene una persiana doble con un “arco iris” pintado. En la siguiente imagen de google se puede ver claramente:



En la calle Agustín Príncipe suele haber aparcamiento, pero además, en la zona marcada en rojo en la siguiente imagen, hay una explanada de tierra con más sitios para aparcar:

