Torneo DBA Atalaya Vigia

Zaragoza, 19 de Enero de 2019

Bases

El torneo se celebrará 19 de enero de 2019 en el Camping Municipal de Zaragoza (ver anexo)

Inscripción

El precio de la inscripción es de 20 €, que se abonarán el día del torneo. La inscripción incluye comida, que se realizará en el mismo camping.

El plazo de inscripción comienza el 20 de noviembre de 2018 y finaliza el 14 de enero de 2019. Para inscribirse hay que enviar un mail a la dirección DBA@atalaya-vigia.es

En dicho correo se debe indicar:

Nombre
Apellidos
Apodo (nickname)
Localidad
Club de juego
Composición de Ejército

La inscripción en este torneo implica la lectura y aceptación de estas bases. Para poder acelerar el proceso de inscripción, dada la naturaleza pirata de este torneo, se aceptarán inscripciones sin la composición de Ejército.

Reglas

El reglamento a utilizar será DBA 2.2
El emparejamiento de la primera ronda se efectuará según la puntuación de cada ejército según la tabla de la siguiente dirección (con alguna adaptación): http://www.fanaticus.org/DBA/utilities/DBA2ArmyPointValue.xls
Los siguientes emparejamientos se realizará mediante el sistema suizo, según la puntuación acumulada en las partidas jugadas. Siempre que sea posible se tratará de enfrentar a jugadores de diferentes Clubes y localidades.
La organización proveerá dados para todos los participantes, para evitar "dados trucados" o manías personales en este aspecto. Estos dados son los que tendrán que utilizarse en el torneo, y no otros.
La organización proporcionará escenografía y tableros de juego. No obstante, si algún jugador quiere traer la suya, será bienvenida. Como excepción a esta regla, los ejércitos de "litoral" deberán traer el elemento de escenografía por el que su ejército podrá desembarcar.
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

Los ejércitos deben estar pintados y emplaquetados correctamente. El tamaño de las miniaturas será de 15 mm. Cada ejército debe estar representado con miniaturas que representen claramente el tipo de tropa que son y que no den lugar a confusiones. (No se puede jugar con miniaturas de celtas y decir que es un ejército de egipcios, o que un elefante es un carro). Cada jugador debe traer su campamento, así como reglas para medir los movimientos y zonas de control.
La composición de las plaquetas de cada ejército la realizará el propio jugador en el momento de realizar la inscripción al torneo. La composición del ejército será la misma para todas las partidas, no se permite cambio alguno.
Si el ejército cuenta con plaquetas que desmontan, el movimiento de desmontar se deberá realizar en el primer turno. Si en el primer turno alguna plaqueta no efectúa este movimiento de desmontar, no podrá hacerlo en el resto de la partida.

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, los jugadores sólo obtendrán puntos según las plaquetas eliminadas.

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
14:30 – 16:00 Comida
16:15 – 17:15 Cuarta partida
17:30 – 18:30 Quinta partida
18:45 – … Entrega de premios

La organización se reserva el derecho de poder variar el horario para adaptarlos a las posibles vicisitudes del torneo. Se ruega puntualidad a la hora de comenzar la primera partida, para evitar que el torneo se retrase de forma innecesaria. Pensad que hay gente que viene de muy lejos a jugar este torneo, y luego el viaje de vuelta se hace muy largo.

Puntuación

Se jugará la partida de forma normal, aplicando las condiciones de victoria que se explican en el reglamento oficial (DBA 2.2)

El ganador de cada partida obtendrá 3 puntos por su victoria. El perdedor obtendrá 1 punto. Si la partida termina en empate, ambos jugadores obtendrán 0 puntos. Se anotarán las plaquetas eliminadas y perdidas para decidir los desempates en la clasificación.

Pintado

Se exige que todo el ejército esté pintado, campamento incluido. Al final de la tercera partida, el ejército se expondrá en la mesa para que todos los jugadores los vean y puedan puntuar pintura.
Todos los jugadores votarán en secreto al ejército que consideren mejor pintado. El ejército con más votos será el ganador del premio al Mejor Pintado. Este premio es valorado por los propios jugadores.

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.

- **Ejército Mejor Pintado**: Será el ejército con más votos de los jugadores.

- **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

- **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 Azote de Generales y por último el Saqueador de Campamentos.

El premio al ejército mejor pintado es la excepción a esta regla al ser concedido por los jugadores. Es decir, una misma persona podrá ganar este premio y cualquiera de los otros.

La organización se reserva el derecho a cambiar el número de premios dependiendo de la cantidad de participantes.

Anexo. Lugar del torneo.

El torneo se disputará en las instalaciones del Camping Municipal de Zaragoza. La dirección es la siguiente:

Camping Municipal Zaragoza
C/ San Juan Bautista de la Salle s/n 50012 Zaragoza
www.campingzaragoza.com
Tel. 876 24 14 95 680 52 31 54

Dispone de Aparcamiento. La comida se celebrará en el comedor del camping y el torneo en una carpa anexa con calefacción.

Transporte

AVE (www.renfe.com): Madrid, Barcelona, Sevilla, Málaga y Córdoba TREN (www.renfe.com): Valencia y Bilbao
AVIÓN RYANAIR(www.ryanair.com/es): Lanzarote (dentro España) AVIÓN IBERIA (www.iberia.com)
AUTOBUSES URBANOS DE ZARAGOZA (www.tuzsa.es): Línea 41 y Línea 54 (tranvía) AUTO DESDE MADRID: Salida 311B Vía Hispanidad > Urb. Rosales del Canal.
AUTO DESDE BARCELONA: Z40 Salida 33, Vía Hispanidad > Urb. Rosales del Canal.
AUTO DESDE CASTELLÓN: Z40 Salida 33, Vía Hispanidad > Urb. Rosales del Canal.
AUTO DESDE HUESCA: Z40 Salida 33, Vía Hispanidad > Urb. Rosales del Canal.

Alojamiento

Mobil homes modelo Atlantic y modelo Borneo con capacidad para 5/4 personas con la siguiente distribución:

- Habitación con cama de matrimonio.
- Habitación con dos camas individuales.
- Cocina comedor con sofá.
- Baño completo.
- Terraza exterior.
- Están equipados con sábanas toallas, microondas, televisión, nevera, aire acondicionado, calefacción y utensilios básicos de cocina.