



## **TORNEO DBA - GAME OF THRONES "A game of PIPs"**

Día: 22 de octubre, comenzará a las 9:30 horas.

Lugar: Cotxeres de Sants de Barcelona, en las jornadas Alpha Ares 2016.

Inscripción: por correo electrónico a [ricardoponz@gmail.com](mailto:ricardoponz@gmail.com).

Precio: 10€, que se abonarán el día del torneo.

Los ejércitos estarán basados en los libros "Canción de Hielo y Fuego" y en la serie "Juego de Tronos"

Los jugadores pueden representar un ejército de una casa, de un banderizo, de una banda de guerra o de cualquier contingente que aparezca en los libros o en la serie "Canción de hielo y Fuego" La composición de cada ejército se deja a libertad de cada jugador, pero será revisada por la organización para evitar ejércitos extremos. Se deberá ajustar al máximo al trasfondo de la obra literaria o de la serie.

La agresividad de cada ejército la adjudicará la organización basándose en la serie y la obra literaria.

El número de plazas es limitado por lo que se ruega compromiso a la hora de realizar la inscripción.

En dicho correo se debe indicar:

Nombre

Apellidos

Club de juego

Ejército (Casa, facción...)

Composición del ejército (12 plaquetas que se van a jugar)

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, prevaleciendo las reglas originales sobre la guía.

Las unidades de medida serán las PULGADAS, siendo 100 pasos=1 pulgada = 2.54 cm

El primer emparejamiento se hará mediante sorteo.

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

La organización proporcionará escenografía y tableros de juego. No obstante, si algún jugador quiere traer la suya, será bienvenida.

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.

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.

## PARTIDAS

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

Cada partida tendrá una duración máxima de 1 hora .

Los horarios estimados son:

10:00-11:00 Primera partida

11:15-12:15 Segunda partida

12:30-13:30 Tercera partida

13:30-16:00 Comida

16:00-17:00 Cuarta partida

17:15-18:15 Quinta partida

18:30 Entrega de premios

Se jugará la partida de forma normal, aplicando las condiciones de victoria que se explican en el reglamento oficial. No se utilizarán RÍOS ni BUA.

## PUNTUACIÓN

El ganador de cada partida obtendrá 1 punto. El perdedor obtendrán 0 puntos En caso de empate, ambos jugadores recibirán 0 puntos.

Si trascurridos los 60 minutos destinados a cada partida no hay un ganador, la partida termina en empate.

Se llevará también registro del "peana average" entre peanas enemigas eliminadas y peanas propias perdidas.

## PINTADO

Se exige que todo el ejército esté pintado, campamento incluido.

## PREMIOS

Se otorgarán los siguientes premios:

1.-Campeón absoluto: al que obtenga el mejor resultado en el torneo tras 5 partidas.

2.- Mejor pintado: ejército mejor pintado elegido por votación de los jugadores

3.-Azote de Generales: al que elimine más generales enemigos

4.- Saqueador de campamentos: al que capture más campamentos enemigos

5.- Cuchara de madera: último clasificado

En caso de empate, se decidirá por la puntuación de "peana average". Si el empate persistiera, se decidiría por el ganador del enfrentamiento directo de los jugadores si se ha producido. En caso de persistir el empate, ganaría el que más generales ha eliminado, y si no fuera suficiente, el que más campamentos ha capturado.