

Segundo borrador de la Normativa de la III Liga MadriDBA

1. **Presentación**

Propuesta para la tercera edición de la Liga Madrileña de De Bellis Antiquitatis: La MadriDBA.

2. **Inscripción**

Podrán inscribirse al torneo todos aquellos jugadores que lo deseen. La inscripción a la competición III Liga MadriDBA tiene los siguientes requerimientos:

2.1 Aceptar las reglas y normas referentes al campeonato en cuestión.

2.2 Acatar las decisiones tomadas por parte de los comisarios ante cualquier disputa

2.3 *Pagar 5 euros en concepto de cuota de inscripción para la liga, siendo el dinero recaudado en concepto de inscripciones destinado íntegramente a los premios de los ganadores de las distintas categorías que puntúen, así como en los posibles regalos a todos los participantes.*

2.3.1. El jugador cuyo nick es *Viriato* deberá abonar 15 euros en lugar de 5 euros para compensar la ausencia de pago en la temporada anterior.

2.4 Inscribirse en la liga enviando un correo electrónico a la dirección ligamadridba@gmail.com en el que se incluirá: Nombre y apellidos, Nick habitual en los foros, y Ejército o ejércitos con los que se desea participar (Libro y Número, por ejemplo I/7 (a) Early Lybian 3000-1251 BC). Se deben registrar entre 1 y 5 ejércitos por jugador, siendo cada sublista marcada con una letra identificatoria como un ejército diferente.

2.5 Realizar una transferencia a la cuenta los comisarios para el pago de la cuota de inscripción y la fianza. El número de la cuenta bancaria será proporcionado una vez que se admita su solicitud.

2.5.1. También se podrá pagar mediante pago a la cuenta de Paypal que se indicará al admitir la solicitud.

2.5.2. El método de pago puede variar según las condiciones particulares de cada jugador. En ese caso deberían ponerse en contacto con algún comisario para indicar el modo de pago.

3. **Liga MadriDBA.**

La Liga MadriDBA pretende fomentar la práctica del juego De Bellis Antiquitatis entre todos los aficionados a los juegos de estrategia militar históricos.

3.1 **Reglamentación y Formato de la Liga:**

3.1.1. Se utilizará el reglamento original de De Bellis Antiquitatis versión 2.2, y la Guía de DBA traducida por La Armada. Ante cualquier duda se aplicará el reglamento original antes que la Guía.

3.1.2. No se permitirá el uso de ríos y BUAs en las partidas.

3.1.3. Sólo se permitirán listas de ejército que vengan en el manual original.

3.1.4. No se permitirá usar la regla de Desmontar. Todos los ejércitos en cuyas listas las unidades pueden desmontar deberán colocarse montados o desmontados en el despliegue, sin poder cambiar su estado durante las partidas. Las listas de ejércitos sustituirán los “//” por “or”. En caso de tropas desmontables que vayan a participar de un desembarco, deben indicarse si irán montadas o no.

3.1.5. El formato: cada jornada dos jugadores que no hayan jugado anteriormente en esta temporada entre ellos, deben quedar y echar dos partidas de su jornada.

3.1.5.1. Cada jornada de liga se deberá jugar en un periodo de tiempo indicado al principio de la liga. Ese tiempo de liga normalmente estará compuesto de dos semanas, quizás más en base a periodos de vacaciones.

3.1.5.2. La jornada constará de dos partidas, alternancia de atacante y defensor, mismo ejército en las dos partidas pero decisión de elegir las opciones en el momento de desplegar. En cada jornada, cada jugador elegirá libremente que ejército va a utilizar de aquellos con los que se inscribió, así como las opciones de peanas que desplegará en cada batalla. El rival descubrirá que ejército ha elegido al llegar al lugar de celebración de las partidas, y la composición de peanas al desplegar, de acuerdo al reglamento original. *La composición puede cambiar según sea defensor o atacante, se indica en el momento de desplegar.. Queda en mano de los jugadores decidir quién será defensor en la primera batalla. Si no llegan a un acuerdo basta con tirar Agresividad con valor 0 de ambos.*

3.1.5.3. Se deben jugar como mínimo tantas jornadas como jugadores estén participando menos 3. *De este modo, si en la liga hubiese 9 jugadores apuntados, sólo serían necesario jugar 6 partidas.*

3.1.5.4. Para contabilizar las partidas ganadas, perdidas, peanas destruidas, generales asesinados y campamentos capturados, sólo se tendrán en cuenta las partidas obligatorias. El jugador podrá jugar más partidas adicionales, pero esos resultados no se aplicarán al jugador que ya ha contabilizado el número de partidas necesarias.

3.1.6. Los comisarios serán los responsables de controlar el correcto desarrollo de la liga (disputa de las batallas en el plazo marcado, actualización no fraudulenta de los resultados tras cada jornada, investigación y sanción de las actuaciones irregulares, etc.)

3.1.7. Los dos comisarios serán los encargados de actualizar los resultados de cada jornada a través del foro de *laarmada.net*. Los comisarios se encargarán de recopilar todos los resultados y actualizar las clasificaciones correspondientes.

3.1.8. Los comisarios decidirán sobre cualquier aspecto de la MadriDBA que no haya sido regulado por esta normativa o que no pueda interpretarse directa y claramente de las reglas mencionadas, mediante consenso entre ellos.

3.1.9. Se podrán disputar las batallas en cualquier horario y lugar acordado de mutuo acuerdo entre los dos jugadores implicados en cada jornada. Una vez el acuerdo sea alcanzado, es obligación de los jugadores informar a los comisarios del

mismo y, si es posible, hacerlo público en este hilo. Si los jugadores no llegarán a un acuerdo, los comisarios se encargarán de fijar un horario y lugar neutral para la disputa de las batallas.

3.1.10. Se pueden adelantar jornadas si el jugador encuentra oponentes suficientes.

3.1.11. Los dos jugadores serán los encargados de actualizar los resultados de cada jornada a través del foro de *laarmada.net*. Los comisarios se encargarán de recopilar todos los resultados y actualizar las clasificaciones correspondientes.

3.1.12. Será obligatorio jugar al menos una jornada con cada ejército que un jugador haya inscrito en la Liga. Si algún participante no cumpliera esta regla, se le aplicarán tantas amonestaciones como ejércitos haya dejado sin utilizar, aplicándosele consecuentemente las sanciones correspondientes por conceder.

3.2 Sanciones:

3.2.1. Por conceder una batalla: Se dará la jornada como no presentado, lo que implicará una penalización de 3 puntos en la clasificación general de la liga.

3.2.2. Por exceder el plazo dado para la disputa de la jornada sin haber jugado las batallas, a ambos jugadores: Se dará la jornada como no presentado (ver arriba).

3.2.3. Por exceder el plazo dado para la disputa de la jornada sin haber jugado las batallas, por no presentarse uno de los jugadores al lugar y horario acordados: Se dará la jornada como no presentado (ver arriba).

3.2.4. La no presentación a 2 jornadas consecutivas de la liga implicará la expulsión del jugador de la misma, así como la pérdida de la fianza. Evidentemente esto no es aplicable si el jugador lleva suficientes jornadas adelantadas.

3.2.5. Por comunicar erróneamente los resultados a los comisarios: Pérdida del factor defensivo de los jugadores implicados para su próxima jornada (deberán jugar ambas partidas como atacantes). Si el error en la comunicación de los resultados es por exceso: se modificará y corregirá. Si el error en la comunicación de los resultados es por defecto: la clasificación se quedará tal y como está.

3.2.6. Por reiteración de errores en la comunicación de resultados a los comisarios: Se tomarán medidas adicionales, tales como la pérdida de peanas para la disputa de las siguientes batallas o dar la jornada como no presentados, con la correspondiente pérdida de la fianza (en caso de una reiteración excesiva).

3.2.7. Por otras causas: Los comisarios podrán decidir sanciones extras ante cualquier comportamiento que sea considerado indebido.

3.3 Comisarios:

3.3.1. Los comisarios velarán por el correcto funcionamiento de la liga, moderarán su funcionamiento, y podrán ejercer de árbitros de las batallas asistiendo al lugar y

hora acordado por los jugadores en cualquier jornada.

3.3.2. En caso de duda, los comisarios tendrán la última palabra sobre cualquier decisión que se vean obligados a tomar.

3.4 **Calendario de Jornadas:** (por determinar en función del número de participantes)

3.4.1. Primera Fase – Liga: (ejemplo de posibles jornadas)

Jornada 1: del 31 de Octubre al 13 de Noviembre.

Jornada 2: del 14 de Noviembre al 27 de Noviembre.

Jornada 3: del 28 de Noviembre al 11 de Diciembre.

Jornada 4: del 12 de Diciembre al 1 de Enero.

Jornada 5: (y así tantas como fueran necesarias)

3.4.2. Fase de Play-off (el número de rondas y jugadores clasificados para las mismas se decidirá en función de la cantidad de participantes)

- Octavos

- Cuartos

- Semifinales

- Final

3.5 **Resultados y Clasificación:**

3.5.1. La clasificación de los equipos se decidirá atendiendo al número de batallas ganadas y perdidas, al número de bajas realizadas y recibidas, al número de generales asesinados, y al número de campamentos capturados.

3.5.1.1. Por batalla ganada: 1 puntos.

3.5.1.2. Por batalla perdida: 0 punto.

3.5.1.3. Por cada batalla no presentado: -1 puntos.

3.5.2. En caso de empate a puntos, se decidirá la clasificación de acuerdo a la diferencia entre el número de bajas realizadas y el número de bajas recibidas.

3.5.3. En caso de persistir el empate, se decidirá la clasificación por el que tenga mayor número generales asesinados.

3.5.4. En caso de persistir aún el empate, se decidirá la clasificación por el que tenga mayor número de campamentos capturados.

3.5.5. Si llegado a este punto todavía persiste el empate, se decidirá la clasificación por orden inverso del valor de la columna “PMcKW's Variant 4 Pts” del fichero DBA2ArmyPointValue.xls de la web Fanaticus.org. Se escogerá para este desempate el ejército de mayor valor de los tuviera inscritos cada jugador. En caso de que ambos jugadores tuvieran ejércitos de igual valor, se escogería el siguiente en puntuación de ambos, y así hasta desempatar.

3.6 **Fase de Play-offs**

3.6.1. Se clasifican para playoffs los OCHO/CUATRO (en función del número de participantes) mejores jugadores de la liga. El último de los clasificados se enfrentará contra el primero, el penúltimo contra el segundo, y así hasta completar el cuadro de playoffs. Dicho cuadro se organizará de tal modo que el primer y el segundo clasificado de la liga no puedan enfrentarse en los playoffs hasta la final, en el caso de que ambos llegaran a la misma.

3.6.2. *Los Play-offs se hará al mejor de 3 batallas. En las dos primeras batallas los jugadores deben turnarse las posiciones de atacante y defensor, decidiendo el primer atacante/defensor mediante una tirada de Agresividad 0 (1d6, el que saque*

más es el atacante). En caso de ser necesaria una tercera batalla, para esa batalla se volverá a determinar el atacante/defensor del mismo modo.

3.7 Premios

3.7.1. Se entregará un diploma al primer clasificado de cada categoría. Estos diplomas se costearán íntegramente con las inscripciones al torneo, salvo que hubiera aportaciones de patrocinadores, o fuera necesario retirar la fianza con motivo de una sanción a algún participante, en cuyo caso se incluirían dichas cantidades al presupuesto para trofeos y regalos.

- Se premiarán las siguientes categorías: (en función del número de participantes)

- Campeón de la Final de Playoffs.
- Subcampeón de la Final de Playoffs.
- Campeón de la Liga Regular.
- Mayor Asesino de Generales.
- Mayor Capturador de Campamentos.
- Cuchara de Madera (Último Clasificado de la Liga Regular).

3.7.2. Un jugador puede resultar vencedor de varias categorías y ser premiado por cada una de ellas.

3.8 Deportividad

3.8.1. Al ser un evento entre amigos, la deportividad se presupone, así que no se premia cómo tal, pero sí se sanciona la falta de ella. Aquel que no se comporte de manera deportiva y sea recriminado por su actitud hacia un rival o hacia el comité, pasará a ser sancionado.

3.8.2. Sanciones: Los comisarios deberán imponer una sanción, siempre que no se respete ni la deportividad ni los derechos de los demás participantes, pudiendo estar ser de carácter únicamente recriminatorio, suponer una pérdida de puntos en la clasificación, o incluso la expulsión del jugador de la Liga.

4. Encuentros de Confraternización.

Se proponen, como medio de cumplir el objetivo de afianzar la comunidad de jugadores de DBA en la Comunidad de Madrid, los siguientes encuentros de confraternización:

4.1 Coincidiendo con el inicio de la Liga Regular: Quedar todos a jugar la primera jornada de Liga y tomarnos unas cañas y unas raciones a continuación (o mientras jugamos, si encontramos un lugar tipo Bar-Ludoteca donde nos dejen).

4.2 Coincidiendo con el final de los Playoffs y la entrega de premios a los ganadores de cada categoría: Quedar todos a cenar, proceder a la entrega de premios durante la cena, y a continuación salir a tomarnos unas bebidas espirituosas y disfrutar de la noche madrileña.