

Torneio DBM AJSP 2006

- 1** O Torneio DBM AJSP 2006 é um evento organizado pela Associação de Jogos de Simulação de Portugal (A.J.S.P.) e realizar-se-á em quatro jornadas nos dias 1 e 2 de Abril, no Espaço de Encontro da Associação de Jogos de Simulação de Portugal, sito na rua Possidónio da Silva n.º 194 A, em Lisboa.
- 2** Serão utilizadas exclusivamente, as regras DBM 3.1, com as clarificações BHGS, sendo aceites todas as listas de exércitos legais dos quatro livros de listas para DBM da WRG, sem restrição de datas.
- 3** Os elementos da Comissão Organizadora e respectivos endereços electrónicos para contacto são os seguintes:
Fernando Sousa blackbeard@sapo.pt
João Diogo joaomsdiogo@ajsportugal.org
Eduardo Santos jedusantos@clix.pt
- 4** As inscrições são individuais e devem ser enviadas para a Comissão Organizadora, em qualquer formato electrónico, ou para a sede da AJSP, até ao dia **26/03/2006**.
- 5** As inscrições estão abertas a todos: sócios e não sócios da AJSP. O custo de inscrição será de 7,5 Euros para os não sócios, que cobrirão os 4 jogos realizados do Torneio.
No início do Torneio, estará disponível, por 7,5 Euros, um conjunto encadernado, em inglês, integrando as regras DBM 3.0 com as adições oficiais 3.1 de RBS de 02/06/05, assim como as clarificações 3.1 da BHGS.
- 6** A inscrição deverá possuir os seguintes dados:
 - Nome, Telefone e e-mail do jogador.
 - Número de Livro e da lista do exercito.
 - Constituição do exército, com a descrição dos elementos, comandos, nº de elementos, nº de elementos equivalentes, valor de desmoralização (tanto de cada um dos comandos como do exército).
- 7** As listas são fixas e mantêm-se durante todo o Torneio.
- 8** Os jogos serão realizados a 400 pontos.
- 9** A Comissão Organizadora averiguará todas as inscrições de forma a verificar se todas as fichas estão correctamente preenchidas em todas as suas alíneas e se as listas de exército estão conforme as regras e os livros da WRG.
- 10** Sempre que for detectada uma anomalia nas listas base, esta será comunicada ao jogador para que a corrija e apresente nova lista.
- 11** O não cumprimento do definido no ponto anterior ou a apresentação em jogo de uma composição de exército diferente da lista apresentada para o jogo, implica a anulação desse jogo, com vitória por 10-0 para o adversário.
- 12** O emparelamento realizar-se-á com base no sistema de ranking Glicko, sendo atribuído aos novos jogadores um nível de 2000 pontos e uma fiabilidade tipo E. Utilizar-se-á o sistema SSM-DBM, para emparelamento e pontuação o qual especifica os valores de 2-1-0, respectivamente para Vitória – Empate - Derrota.
- 13** As datas e os horários previstos são os seguintes:
 - **dia 01/04/2006 1º jogo: das 10H00 às 13H30;**
 - **dia 01/04/2006 2º jogo: das 15H00 às 18H30;**
 - **dia 02/04/2006 3º jogo: das 10H00 às 13H30;**
 - **dia 02/04/2006 4º jogo: das 15H00 às 18H30;**Os jogadores devem apresentar-se no local dos jogos, pelo menos, 10 minutos antes da hora marcada para o início do jogo, mas será tolerado um atraso de 15 minutos. Quando o atraso se prolongar para lá do referido anteriormente, será atribuída a vitória ao jogador presente, excepto se os jogadores concordarem em iniciar o jogo para lá do período de tolerância, não sendo, no entanto alterada a hora do termo do jogo.
- 14** A escala a utilizar será a 15mm. Apesar de o presente Regulamento não o impor como regra, apela-se aos jogadores para tentarem apresentar o maior número possível de bases completa e correctamente pintados, em nome da dignificação do nosso hobby.
- 15** Um elemento de bagagem é tipicamente representado por uma ou mais tendas se imóvel, um vagão ou vários animais de carga com condutores se móvel. No entanto é aceite, e mesmo incentivada, uma certa liberdade artística na composição da bagagem, devendo no entanto esta ser sempre compatível com o período e exercito. (Ex: Se uma pirâmide de degraus é aceite como bagagem num exército Azteca ou Maia, já não o será num exército Otomano ou Romano.) A Comissão Organizadora, per si, ou por proposta de qualquer jogador, poderá vetar qualquer tipo de bagagem que não cumpra o anteriormente descrito.
- 16** O terreno em cada jogo será colocado conforme as regras DBM 3.1.
- 17** Todo o terreno referido no artigo anterior é da inteira responsabilidade do jogador que o coloca, no entanto a AJSP colocará ao dispor dos participantes todo o seu material cénico.

- 18** A Organização tem o poder de vetar toda e qualquer peça de terreno que não cumpra os quesitos mínimos legais e/ou estéticos.
- 19** Não existe limite quanto ao número de jogadas por jogador. Os jogos começarão oficialmente com sinal sonoro dado pela Organização. Passadas 3 horas, a organização lançará um dado, fazendo multiplicar o valor obtido por 5 (minutos), sendo esse o tempo restante para o final da jornada. Findo esse tempo será então dado o sinal de fim da jornada, devendo os jogos terminar imediatamente se o atacante ainda não começou a lançar dados de combate, ou após jogada completa do defensor em caso contrário.
- 20** Cada jogo inicia-se, sempre, às 08H00 (tempo DBM). O tempo atmosférico e as regras de clima só não serão usados se ambos os jogadores estiverem de acordo.
- 21** Quando o termo da jornada for atingido e não existir vencedor, será calculada a pontuação DBM final do jogo através da seguinte fórmula: $5 + (\text{Valores dos comandos que conseguiu desmoralizar ao adversário}) - (\text{valor dos comandos que o seu adversário lhe desmoralizou})$
e.g: Jogo acaba por tempo e o jogador A destruiu o C in C do jogador B que tem 4 comandos, no entanto o jogador B conseguiu desmoralizar um dos três comandos (que não o do C in C) do jogador A
- jogador A: $5 + 2 - 1 = 6$
 - jogador B: $5 + 1 - 2 = 4$
- Vitória do jogador A por 6/4.
- 22** Não será permitida a utilização de dados dos próprios concorrentes. A organização fornecerá os dados para todas as jornadas da competição. Os dados devem ser lançados em zona própria da mesa, definida pelos jogadores ou pela organização. No caso dos dados serem lançados em outra zona será o adversário a decidir da validade do lançamento. Um lançamento de dado só poderá ser considerado válido, quando o dado estiver numa posição horizontal e directamente em contacto com a mesa.
- 23** Os prémios a atribuir são:
- Troféu para o primeiro classificado.
 - Diplomas com a respectiva classificação para todos.
- 24** A Comissão Organizadora é representada por Fernando Sousa, João Diogo e Eduardo Santos.
- 25** Apenas serão aceites recursos relativos a jogos não completados. O termo de um jogo implica a aceitação do resultado final por parte dos dois jogadores. Cabe à Comissão Organizadora decidir sobre os eventuais recursos que sejam apresentados até ao início do jogo seguinte, ou 15 minutos após fim do último jogo do Torneio.
- 26** A inscrição no Torneio DBM de Outono AJSP 2005 implica a aceitação deste regulamento.
- 27** Qualquer alteração a este regulamento será dada a conhecer em comunicado da Comissão Organizadora.
- 28** Todos os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.