(wersja na III sezon 2011/12)

Księga I

WSTĘP I INFORMACJE OGÓLNE

1. Wstęp

1.1 Ogólnopolska Liga DBA jest nieoficjalną klasyfikacją polskich graczy-hobbystów grających w system *De Bellis Antiquitatis*, zwany w skrócie DBA. Celem Ligi jest popularyzacja systemu DBA poprzez prowadzenie rankingu graczy biorących udział w turniejach zgłoszonych do Ligi oraz propagowanie zarówno samego systemu DBA, jak i historycznych gier bitewnych (wargamingu) w Polsce przez organizowanie samodzielnych turniejów, jak również przez organizowanie turniejów na konwentach takich jak Grenadier w Warszawie czy Pola Chwały w Niepołomicach.

1.2 Ogólnopolska Liga DBA objęta jest patronatem przez sieć sklepów Wargamer prowadzonych przez Konrada Sosińskiego (Główny Sponsor Ligi), „Forum Strategie" i blog „Bitewny Zgiełk". Wspierana jest również przez organizatorów konwentów Grenadier i Pola Chwały. Sponsorem Ligi jest również QR Miniatures oraz „Greebo" – Główny Koordynator Ligi.

1.3 Najłatwiejszy kontakt z Koordynatorami i graczami umożliwia „Forum Strategie":

http://www.strategie.net.pl/viewforum.php?f=162

1.4 Udział w turniejach Ligi jest bezpłatny, jednakże uczestnicy mogą być zobowiązani do opłat

wymaganych przez właścicieli lokalu, w którym jest organizowany turniej.

2. Sezon Ogólnopolskiej Ligi DBA

2.1 Sezon ligowy trwa od 1 października do 31 września.

3. Koordynatorzy Ogólnopolskiej Ligi DBA

3.1 Koordynatorzy Ligi to grupa osób koordynująca i organizująca Ligę oraz organizująca turnieje zaliczane do Ligi. Koordynatorzy Ligi w szczególności pełnią obowiązki sędziów na turniejach Ligi z rozstrzygającym głosem w przypadku jakichkolwiek kwestii spornych.

3.2 Głównym Koordynatorem Ligi jest Jarosław Kocznur (Greebo).

3.3 Osoby chcące stać się Koordynatorami/Organizatorami Ligi powinny się zgłosić się do Głównego Koordynatora Ligi.

3.4 Każda grupa graczy, która chce zorganizować turniej klasyfikowany w Ogólnopolskiej Lidze DBA, musi skontaktować się z Głównym Koordynatorem Ligi albo ustalić (wybrać) swojego Koordynatora/Organizatora, który musi się z nim skontaktować.

4. Turnieje zaliczane do Ogólnopolskiej Ligi DBA

4.1 Stałymi turniejami Ligi są:

a) De Bellis Cracoviensis – rozgrywany w listopadzie lub grudniu,

b) Warszawskie Rozgrywki Ligowe – rozgrywane kilka razy w roku od października do sierpnia,

c) Finałowy Turniej Ligi na Polach Chwały w Niepołomicach – rozgrywany we wrześniu.

4.2 Na początku sezonu w miarę możliwości określa się wstępny kalendarz turniejów zaliczanych do Ligi, z założeniem organizowania turniejów średnio raz na dwa miesiące, z tym że miejsca turniejów mogą być ustalane w późniejszym terminie.

4.3 Koordynatorzy/Organizatorzy poszczególnych turniejów mogą być ustaleni od razu w kalendarzu turniejów lub w późniejszym terminie.

4.4 Do Ligi, poza stałymi turniejami ligowymi i turniejami z kalendarza turniejów, mogą zostać zaliczone wszystkie turnieje DBA przeprowadzone zgodnie z jej wymogami i zgłoszone któremukolwiek Koordynatorowi/Organizatorowi nie później niż 2 tygodnie przed terminem turnieju.

Księga II

UPRAWNIENIA I OBOWIĄZKI KOORDYNATORA/ORGANIZATORA TURNIEJU

5. Obowiązki Koordynatora/Organizatora Turnieju

5.1 Do obowiązków Koordynatora/Organizatora Turnieju należy:

a) zorganizowanie miejsca, w którym rozgrywany będzie turniej,

b) sporządzenie i ogłoszenie regulaminu turnieju, w którym poza ustaleniem miejsca i czasu turnieju Koordynator/Organizator zobowiązany jest w szczególności do określenia kwestii, które niniejszy regulamin pozostawia w jego gestii,

c) w miarę możliwości, zapewnienie dodatkowych armii dla chętnych graczy nieposiadających swojej armii,

d) czuwanie nad przestrzeganiem Regulaminu Ligi,

e) zapewnienie sprawnego przebiegu turnieju poprzez przygotowanie go od strony technicznej (karty graczy, inne pomoce),

f) ustalanie zgodnie z przyjętymi w Regulaminie Ligi zasadami par graczy do bitew,

g) czuwanie nad prawidłową organizacją oraz przebiegiem turnieju,

h) rozstrzyganie jakichkolwiek kwestii spornych w turnieju,

i) sprawowanie roli sędziego w oparciu o doświadczenie i przepisy DBA,

j) jasne (jednoznaczne) i niezwłoczne opublikowanie wyników turnieju (punktacji uzyskanej w nim przez graczy, miejsc we wszystkich klasyfikacjach, użytych armii itp.) lub przekazanie tych informacji Głównemu Koordynatorowi Ligi.

6. Kwestie podlegające ustaleniu przez Koordynatora/Organizatora w regulaminie Turnieju

6.1 Tworząc Regulamin Turnieju Koordynator/Organizator decyduje o:

a) rozgrywaniu turnieju przy nieparzystej liczbie graczy lub ewentualnym wyłączeniu się z gry w turnieju Koordynatora/Organizatora dla zapewnienia parzystej liczby graczy,

b) skali figurek (15mm czy inne) i miarek (w cm czy w calach) dla turnieju,

c) ilości gier w turnieju (jeśli więcej niż 4),

d) limicie czasu na bitwę w turnieju (od 1 godziny do 1 godziny 15 minut),

e) użyciu lub nie w turnieju rzeki i/lub BUA,

f) terminie zgłaszania Koordynatorowi/Organizatorowi nazwy armii, z jaką gracz planuje wziąć udział w turnieju (czy armie są zgłaszane dopiero w dniu turnieju czy wcześniej i czy informacja o użytych armiach jest publikowana przed turniejem),

g) stosowaniu normalnych zasad DBA dotyczących spieszania elementów w czasie bitwy lub też ograniczeniu tej zasady w ten sposób, że spieszenie elementów (takich jak np. Cv//Bw) następuję tylko przy rozstawianiu wojska. Jeżeli takie zastrzeżenie jest wprowadzone, element musi być wystawiony jako pieszy lub konny i nie może być zmieniony w czasie gry. Atakujący decyduje o spieszeniu elementu w momencie rozstawienia armii, obrońca może to zrobić najpóźniej po rozstawieniu armii przez atakującego. Spieszenie nie jest liczone jako zamiana elementów, ale może być wykonane przy takiej zamianie,

h) opcjonalnie, jeśli Koordynator/Organizator nie chce zastosować zasad i klasyfikacji proponowanych w Regulaminie Ligi, określa również w Regulaminie Turnieju zasady punktacji za bitwę i klasyfikacji końcowej w turnieju.

6.2 Ponadto w przypadku turniejów w wersji historycznej Koordynator/Organizator określa w Regulaminie Turnieju:

a) jakie armie mogą brać udział w turnieju (w przypadku turnieju rozgrywanego w wersji historycznej), wskazując dokładnie i w sposób niebudzący wątpliwości część listy armii lub wymieniając numery i nazwy armii,

b) kiedy gracz ustala skład armii do gry (czy raz na cały turniej jak w turnieju w wersji otwartej czy po uzyskaniu informacji z kim gra kolejną bitwę). Jeśli organizatorzy nie określi tego w regulaminie turnieju, skład armii jest stały jak w turnieju w wersji otwartej.

Księga III

WYMOGI DLA TURNIEJÓW LIGI

7. Ogólne wymogi dla turniejów Ogólnopolskiej Ligi DBA

7.1 Turniej musi być rozgrywany w oparciu o obowiązujące przepisy *De Bellis Antiquitatis*. (W przypadku ukazania się w trakcie sezonu nowszej wersji przepisów niż wersja 2.2, nowe przepisy będą stosowane w Lidze nie wcześniej niż w następnym jej sezonie.) Posiłkowo można korzystać z interpretacji zawartych w „Nieoficjalnym przewodniku po DBA", o ile nie stoją one w sprzeczności z obowiązującymi przepisami DBA. W przypadku niejasności na turnieju rozstrzygające jest zdanie Koordynatora/Organizatora.

7.2 Turniej musi być rozgrywany przy użyciu armii w tej samej skali. Preferowana jest skala 15mm.

7.3 Turniej może być rozgrywany w wersji otwartej lub w wersji historycznej.

a) W wersji otwartej mogą wziąć udział wszystkie armie z podręcznika DBA.

b) W wersji historycznej mogą wziąć udział armie z podręcznika DBA z jednego okresu historycznego (z jednej z czterech części listy armii, albo z konkretnego okresu np. z lat 1400-1450) lub armie z jednego okresu historycznego będące historycznymi przeciwnikami (np. armie z jednej z list do kampanii z podręcznika).

7.4 Każdy z uczestników turnieju powinien posiadać w pełni pomalowaną armię i obóz. Każda armia powinna składać się z 12 elementów (zgodnych z Listami Armii) + element Ciurów Obozowych lub obozu z figurkami. Obóz bez elementu Ciurów Obozowych lub figurek jako części składowej obozu będzie traktowany zgodnie z przepisami jako niebroniony i przeciwnik będzie mógł go zająć bez walki.

7.5 Turniej musi zostać zaplanowany przynajmniej na cztery bitwy.

7.6 Na każdą bitwę w turnieju musi być ustalony czas od 1 godziny do 1 godziny 15 minut (czas obejmuje wszystkie czynności obejmujące bitwę, od ustalenia strony atakującej do zakończenia bitwy). Gracze zobowiązani są do przestrzegania terminów rozpoczęcia turnieju i bitew.

8. Szczegółowe wymogi dla turniejów Ogólnopolskiej Ligi DBA

8.1 System łączenia graczy w pary do gry jest oparty na systemie szwajcarskim, którego podstawowe złożenia są następujące:

a) Dwóch graczy może grać ze sobą na turnieju tylko jeden raz,

b) W pary gracze łączeni są według zasady najlepszy z lepszym w oparciu o wyniki osiągnięte w danym turnieju.

c) Przy ustalaniu pierwszych par w turnieju używa się wyników graczy z obecnego sezonu Ligi. W przypadku pierwszego turnieju w sezonie oraz w przypadku kiedy gracz brał już udział w Lidze, ale nie grał jeszcze w tym sezonie, korzysta się z wyników graczy z poprzedniego sezonu Ligi.

d) W przypadku graczy niebiorących dotychczas udziału w Lidze pierwsze pary w turnieju dla tych graczy ustala Koordynator/Organizator, łącząc w pary nowych graczy ze sobą lub nowych graczy z graczami z końca klasyfikacji branego pod uwagę sezonu Ligi z biorącymi udział w turnieju.

Przykład:

Wersja A.

Do pierwszego turnieju w sezonie zgłosili się gracze A, B, C, D, E i F. Gracze A do D zajęli w poprzedniej Lidze miejsca II, V, VI i X. Gracze E i F nie grali wcześniej w Lidze. Do pierwszej bitwy pary będą tworzyć gracze A z B (miejsca z Ligi) C z F (nowy z już grającym) oraz D z E (nowy z już grającym).

Wersja B.

Sytuacja jak poprzednio. Do pierwszej bitwy pary będą tworzyć gracze A z B i C z D (miejsca z Ligi) oraz E z F (nowi gracze ze sobą).

Po pierwszej bitwie wyniki są następujące:

Gracz A – 11 pkt. (wygrał) (I miejsce po I bitwie),

Gracz B – 1 pkt. (VI miejsce po I bitwie),

Gracz C – 10 pkt. (wygrał) (II miejsce po I bitwie),

Gracz D – 3 pkt. (IV miejsce po I bitwie),

Gracz E – 9 pkt. (wygrał) (III miejsce po I bitwie),

Gracz F – 2 pkt. (V miejsce po I bitwie).

Przy Wersji A w kolejnej bitwie pary będą tworzyć gracze A z C (wygrali swoje I bitwy), E z F (E wygrał, a F ma mniej punktów niż D, ale D grał już z E). Ostatnią parę tworzą D z B (obaj przegrali).

Przy Wersji B w kolejnej bitwie pary będą tworzyć gracze A z C (wygrali swoje I bitwy i mają

najwięcej punktów), D z E (zajmują III i IV miejsce po I bitwie). Ostatnią parę tworzą D z F (obaj przegrali).

UWAGA:

Jeśli liczba graczy byłaby nieparzysta (brak gracza F – Koordynator/Organizator nie wyłączył się z turnieju, aby zapewnić parzystą liczbę graczy), gracz E pauzuje (C gra z D pierwszą bitwę) i E gra swoją pierwszą bitwę z graczem o najmniejszej liczbie punktów po pierwszej bitwie. Wynik takiej bitwy liczony jest tylko dla gracza E! W drugiej bitwie turnieju pauzuje gracz z najgorszym wynikiem po I bitwie i gra z graczem najsłabszym po II bitwie.

8.2 Skład armii w turnieju w wersji otwartej jest ustalony raz na cały turniej (jeśli armia ma możliwość zmiany składu, gracz musi wybrać skład armii, którym będzie grać ze wszystkimi przeciwnikami). W przypadku turnieju w wersji historycznej Koordynator/Organizator może przyjąć inną zasadę.

8.3 Wszystkie elementy w armii gracza muszą być łatwo identyfikowalne (odzwierciedlać wojsko, które reprezentują), a przed każdą bitwą gracz musi w pełni i jednoznacznie zdefiniować swoje wojsko (dokładnie określić przeciwnikowi, jakie wojska będzie używał w grze). Przez zdefiniowanie/określenie rozumie się jasne wskazanie nazwy (Włócznie, Rycerze itp.) i zdolności (w szczególności możliwości spieszana się i rodzaj wojska po spieszeniu).

8.4 Gracze są zobowiązani stawić się do gry i skończyć ją w terminach wyznaczonych przez Koordynatora/Organizatora. Jeśli gra nie jest zakończona w terminie, wyniki dla obu graczy są liczone jako nierozstrzygnięta gra.

8.5 W przypadku nierozstrzygnięcia gry w pierwotnie ustalonym czasie Koordynator/Organizator może wyjątkowo (przed zakończeniem gry jako nierozstrzygniętej) wydłużyć czas danej bitwy do dwóch dodatkowych tur (po jednej dla każdego gracza) po upływie czasu określonego na grę, jeśli do rozstrzygnięcia brakuje 1 elementu i w ocenie

Koordynatora/Organizatora rozstrzygnięcie w tych dodatkowych turach jest możliwe.

8.6 Plansze do gry muszą mieć rozmiar zgodny z przepisami (60x60 cm dla figurek do 15mm), a długości ruchów muszą być mierzone w tym samym systemie przez wszystkich graczy (cm lub calach)!

8.7 Tereny muszą być zgodne z zasadami. Jeśli w turnieju są używane tereny graczy, Koordynator/Organizator ma obowiązek sprawdzić ich zgodność z przepisami (rozmiar i kształt) i odrzucić tereny nieprawidłowe.

8.8 Po zakończeniu bitwy gracze wpisują jej wyniki do Kart Gracza i przekazują je Koordynatorowi/Organizatorowi (zaleca się podpisywanie wyników na karcie przez gracza przeciwnego).

8.9 Gracze są w pełni odpowiedzialni za rejestrowanie wyników, a zapisy na Karcie Gracza nie podlegają zmianie przez gracza po przekazaniu ich Koordynatorowi/Organizatorowi.

Księga IV

PUNKTACJA TURNIEJU

9. Proponowane zasady punktacji za bitwę dla turniejów Ogólnopolskiej Ligi DBA

9.1 Bitwy w turnieju kończą się po osiągnięciu wygranej zgodnie z zasadami określonymi w obowiązujących przepisach DBA lub po wyczerpaniu czasu, jaki został ustalony na grę. Udział gracza w bitwie (lub jego brak) musi być jednak punktowany w celu określenia wyników turnieju.

Regulamin Ligi proponuje punktację za bitwę określoną w dalszych punktach tej księgi.

9.2 Gracz, który wygrał bitwę zgodnie z zasadami DBA, otrzymuje:

+8 punktów za wygraną,

+1 punkt za każdy z 12 elementów armii przeciwnika zniszczony w bitwie, w tym element Generała i SCh (należy pamiętać, że obóz i BUA nie są elementami armii!),

+2 punkty dodatkowa premia za zabicie Generała

+2 punkty za zdobyty obóz lub BUA,

-1 punkt za każdy z 12 elementów własnej armii stracony w bitwie, w tym element Generała i SCh (należy pamiętać, że obóz i BUA nie są elementami armii!)

-2 punkty za stracony obóz lub BUA,

-2 punkty dodatkowa kara za stratę Generała.

9.3 Gracz, który przegrał bitwę zgodnie z zasadami DBA, otrzymuje:

+1 punkt za każdy z 12 elementów armii przeciwnika zniszczony w bitwie, w tym element Generała i SCh (należy pamiętać, że obóz i BUA nie są elementami armii!),

+2 punkty dodatkowa premia za zabicie Generała

+2 punkty za zdobyty obóz lub BUA,

Przykład nr 1:

Gracz A zniszczył 5 elementów z 12 tworzących armię przeciwnika (w tym SCh), a Gracz B zniszczył 1 element z 12 tworzących armię przeciwnika (był to element z Generałem) i obóz wroga. Grę wygrał gracz A.

Gracz A otrzymuje: za wygranie bitwy (+8 pkt.), za zniszczenie 5 elementów z 12 tworzących armię przeciwnika (4 elementy wymagane do zwycięstwa i SCh) (+5), za stratę jednego elementu z 12 tworzących jego armię (tj. Generała) (-1 pkt.), dodatkową karę za stratę Generała (-2 pkt.), za stratę obozu (-2 pkt.).
Ostateczny wynik gracza A to (8+5-1-2-2=8).

Gracz B otrzymuje: za przegranie bitwy (0 pkt.), za zniszczenie jednego elementu z 12 tworzących armię przeciwnika (Generała) (+1 pkt.), dodatkową premię za zabicie wrogiego Generała (+2 pkt.) i za zdobycie obozu (+2 pkt.).

Ostateczny wynik gracza B to (1+2+2=5).

Przykład nr 2:

Gracz A zniszczył 2 elementy z 12 tworzących armię przeciwnika (w tym Generała) oraz zdobył Obóz/BUA, a Gracz B zniszczył 4 elementy z 12 tworzących armię przeciwnika (w tym SCh nieliczony do wygrania bitwy). Grę wygrał gracz A.

Gracz A otrzymuje: za wygranie bitwy (+8 pkt.), za zniszczenie 2 elementów z 12 tworzących armię przeciwnika (w tym generała) (+2 pkt.), za zdobycie Obozu/BUA (+2 pkt.), dodatkową premię za zabicie wrogiego Generała (+2 pkt.), za stratę 4 elementów z 12 tworzących jego armię (w tym SCh nieliczonego do wygrania bitwy) (-4 pkt.).

Ostateczny wynik gracza A to (8+2+2+2-4=10).

Gracz B otrzymuje: za przegranie bitwy (0 pkt.), za zniszczenie 4 elementów z 12 tworzących armię przeciwnika (w tym SCh nieliczonych do wygrania bitwy) (+4 pkt.).

Ostateczny wynik gracza B to (4=4).

9.4 Jeżeli gracze nie zakończyli gry zgodnie z zasadami DBA w wyznaczonym czasie, gra uznawana jest za grę nierozstrzygniętą.

9.5 Przy grze nierozstrzygniętej obaj gracze biorący w niej udział otrzymują:

+4 punkty za grę,

+1 punkt za każdy z 12 elementów armii przeciwnika zniszczony w bitwie, w tym element Generała i SCh (należy pamiętać, że obóz i BUA nie są elementami armii!),

+2 punkty dodatkowa premia za zabicie Generała

+2 punkty za zdobyty obóz lub BUA,

-1 punkt za każdy z 12 elementów własnej armii stracony w bitwie, w tym element Generała i SCh (należy pamiętać, że obóz i BUA nie są elementami armii!)

-2 punkty za stracony obóz lub BUA,

-2 punkty dodatkowa kara za stratę Generała.

Przykład (gra nierozstrzygnięta):

Gracz A zniszczył 2 elementy z 12 tworzących armię przeciwnika (w tym Generała), a Gracz B zniszczył 4 elementy z 12 tworzących armię przeciwnika (w tym SCh nieliczony do wygrania bitwy). Przy tym stanie bitwa została zakończona jako nierozstrzygnięta.

Gracz A otrzymuje: za nierozstrzygniętą bitwę (+4 pkt.), za zniszczenie 2 elementów z 12 tworzących armię przeciwnika (w tym Generała) (+2 pkt.), dodatkową premię za zabicie wrogiego Generała (+2 pkt.), za stratę 4 elementów z 12 tworzących jego armię (w tym SCh nieliczonego do wygrania bitwy) (-4 pkt.).

Ostateczny wynik gracza A to (4+2+2-4=4).

Gracz B otrzymuje: za nierozstrzygniętą bitwę (+4 pkt.), za zniszczenie 4 elementów z 12 tworzących armię przeciwnika (w tym SCh nieliczonych do wygrania bitwy) (+4 pkt.), za stratę 2 elementów z 12 tworzących jego armię (w tym Generała) (-2 pkt.), dodatkową karę za stratę Generała (-2 pkt.).

Ostateczny wynik gracza B to (4+4-2-2=4)

9.6 Gracz rezygnujący z bitwy po pierwszym rzucie kością na Agresję lub w ogóle niepodejmujący gry/niestawiający się do gry w wyznaczonym terminie (walkower) dostaje 0 pkt., a jego przeciwnik dostaje 8 pkt. bez żadnych modyfikatorów.

10. Proponowane zasady klasyfikacji końcowej dla turniejów Ogólnopolskiej Ligi DBA

10.1 Klasyfikacja końcowa w turnieju zaliczanym do Ligi ustalana jest jako suma punktów uzyskanych z bitew rozegranych w turnieju lub w sposób określony przez Koordynatora/Organizatora, jeśli nie są stosowane zasady proponowane w Regulaminie Ligi. Regulamin Ligi proponuje następujące zasady klasyfikacji końcowej dla turniejów Ligi w oparciu o zasady punktacji za bitwę określone w 9.1 do 9.7 powyżej.

10.2 Jeśli dwóch lub więcej graczy uzyskało w turnieju tę samą liczbę punktów, ich miejsce w turnieju określa się biorąc pod uwagę kolejno następujące kryteria aż do momentu uzyskania rozstrzygnięcia:

a) jeśli gracze grali ze sobą, zastosuj kryterium wygranej między graczami (tylko, jeśli ustalamy miejsca dwóch graczy).

b) ilość wygranych bitew,

c) miejsca w tym turnieju graczy, z którymi wygrali bitwę,

d) liczbę straconych elementów w tym turnieju,

e) miejsca w Lidze (obecnej lub ubiegłorocznej) graczy, z którymi wygrali bitwę,

f) miejsce w Lidze (obecnej lub ubiegłorocznej) graczy, z którymi przegrali bitwę,

g) jeśli nie można odnieść się do wyników Ligi (wszyscy gracze nie grali dotychczas w Lidze),

bierze się pod uwagę miejsca w turnieju graczy, z którymi gracze przegrali bitwy.

Przykład nr 1:

Trzech Graczy (B, C i D) uzyskało w turnieju 29 pkt. i zajmują wspólnie II miejsce w turnieju.

W związku z tym, że trzech graczy ma tę samą ilość punktów, kryterium a) nie ma zastosowania i przechodzimy do kryterium b).

Wszyscy trzej wygrali również 3 z 4 bitew – brak rozstrzygnięcia. Przechodzimy do kryterium c).

Gracz B wygrał bitwy z graczami: A (I miejsce), C (II miejsce) i E (III miejsce).

Gracz C wygrał bitwy z graczami: D (II miejsce), z E (III miejsce) i F (IV miejsce),

Gracz D wygrał bitwy z graczami: B (II miejsce), z E (III miejsce) i F (IV miejsce).

W związku z tym, że gracz B wygrał z lepszymi graczami niż C i D (wygrał z graczem A z I miejsca), otrzymuje on II miejsce.

W związku z tym pozostali gracze mają w tym momencie następujące miejsca: C (III miejsce), D (III miejsce), E (IV miejsce) i F (V miejsce).

Powtarzamy procedurę od początku dla graczy C i D.

Grali oni ze sobą i C wygrał z D (kryterium a), w związku z tym C otrzymuje III miejsce, a pozostali kolejne. (D – IV, E – V i F – VI miejsce).

Gdyby C i D nie grali ze sobą albo mieli walkower lub nierozstrzygniętą grę, znów decydowałoby miejsce gracza, z którym wygrał wtedy, w związku z tym, że D wygrał z B, który obecnie jest na II miejscu, to D otrzymałby III miejsce, a pozostali kolejne.

Przykład nr 2:

Gracze C i D zajmują to samo miejsce (III) i metodami opisanymi w przykładzie nr 1 nie ustalono, który jest lepszy. Stracili również we wszystkich bitwach tego turnieju 10 elementów (gdyby C stracił 9, a D 10, gracz C miałby lepsze miejsce).

Niestety gracze C, D, i pozostali gracze, z którymi oni grali w tym turnieju, nie grali w ubiegłorocznej Lidze, a jest to pierwszy turniej w tegorocznej Lidze.

Korzystamy więc z ostatecznego kryterium, jakim są miejsca graczy w turnieju, z którymi gracze C i D przegrali bitwy. Przyjmując nowe założenia, że C przegrał z graczem G (I miejsce), a D z graczem H (II miejsce), C zajmuje III, a D IV miejsce.

10.3 Jeżeli żaden z powyższych sposobów nie daje możliwości określenia miejsca w turnieju graczy o takiej samej liczbie punktów, o miejscach takich graczy decyduje rzut kością. Lepszy wynik daje lepsze miejsce.

10.4 Dla dodatkowych klasyfikacji Ligi w kategorii „Kiler Generałów” i „Łupieżca” klasyfikacja końcowa w turnieju ustalana jest jako suma liczby wyeliminowanych generałów przeciwnika przez każdego gracza i zdobytych obozów wroga oraz premii określonych poniżej.

10.5 W przypadku wyeliminowania w turnieju:

a) 2 generałów – gracz otrzymuje premię +1,

b) 3 generałów – gracz otrzymuje premię +2,

c) 4 generałów – gracz otrzymuje premię +3 i tytuł „Super Kilera Generałów”

Przykład nr 1:

Trzech graczy w turnieju wyeliminowało generałów wroga. Gracz B wyeliminował 3 generałów, gracz C jednego, a gracz D dwóch. W związku z tym w klasyfikacji „Kiler Generałów” ci gracze otrzymują:

Gracz B – 3 (za generałów) +2 (premia) = 5 pkt.

Gracz C – 1 (za generała bez premii) = 1 pkt.

Gracz D – 2 (za generałów) +1 (premia) = 3 pkt.

W turnieju w klasyfikacji „Kiler Generałów” wygrywa gracz B (tak samo punktowana jest klasyfikacja „Łupieżca”).

10.6 W przypadku zdobycia w turnieju:

a) 2 obozów – gracz otrzymuje premię +1,

b) 3 obozów – gracz otrzymuje premię +2 i tytuł „Super Łupieżcy”,

c) 4 obozów – gracz otrzymuje premię +3 i tytuł „Super Wielkiego Łupieżcy”

10.7 Jeśli dwóch lub więcej graczy uzyskało w turnieju tę samą liczbę punktów w klasyfikacjach dodatkowych „Kiler Generałów” i „Łupieżca”, ich miejsca w tych klasyfikacjach określa się biorąc pod uwagę ich miejsca w turnieju według głównej klasyfikacji.

Księga V

PUNKTACJA LIGI

11. Punktacja Głównej Klasyfikacji Ogólnopolskiej Ligi DBA.

11.1 Klasyfikacja Ligi ustalana jest w oparciu o odrębną Punktację Ligową, gdzie punkty przyznawane są za miejsca zajęte w turniejach (niezależnie, jakie zasady punktacji obowiązywały na turnieju).

11.2 Punkty Ligowe z turnieju składają się ze zmiennej „Wartość za miejsce”, która odpowiada ilości graczy w turnieju pomniejszonej o liczbę graczy zajmujących lepsze miejsce (pierwszy gracz otrzymuje wartość równą ilości graczy w turnieju, a ostatni 1).

Przykład:

W turnieju z 10 uczestnikami gracz z I miejscem dostaje podstawową wartość za miejsce = 10, z II = 9 (10-1 gracz lepszy), z V = 6 (10-4 graczy lepszych) itd.

W turnieju z 6 graczami I miejsce = 6, II = 5 (6-1 gracz lepszy), a V = 2 (6-4 gracz lepszy).

11.3 Drugim elementem Punktów Ligowych jest stała „Premia” za miejsce w turnieju, która wynosi:

I miejsce +10

II miejsce +5

III miejsce +3

IV miejsce +2

V miejsce +1

11.4 Punkty Ligowe uzyskiwane za każdy turniej są sumą „Wartość za miejsce” i „Premii”.

Przykład:

W turnieju z 10 uczestnikami gracze otrzymują następujące punkty do Ligi:

za I miejsce – 20 (10+10)

za II miejsce – 14 (9+5)

za III miejsce – 14 (8+3)

za IV miejsce – 9 (7+2)

za V miejsce – 7 (6+1)

za VI miejsce – 5 (tylko „Wartość za miejsce”)

za VII miejsce – 4 (tylko „Wartość za miejsce”)

za VIII miejsce – 3 (tylko „Wartość za miejsce”)

za IX miejsce – 2 (tylko „Wartość za miejsce”)

za X miejsce – 1 (tylko „Wartość za miejsce”)

W turnieju z 8 uczestnikami gracze otrzymują następujące punkty do Ligi:

za I miejsce – 18 (8+10)

za II miejsce – 12 (7+5)

za III miejsce – 9 (6+3)

za IV miejsce – 7 (5+2)

za V miejsce – 5 (4+1)

za VI miejsce – 3 (tylko „Wartość za miejsce”)

za VII miejsce – 2 (tylko „Wartość za miejsce”)

za VIII miejsce – 1 (tylko „Wartość za miejsce”)

12. Główna Klasyfikacja Ogólnopolskiej Ligi DBA

12.1 Jeśli dwóch lub więcej graczy uzyskało tę samą liczbę punktów, ich miejsce w Lidze określa się biorąc pod uwagę kolejno następujące kryteria aż do momentu uzyskania rozstrzygnięcia:

a) liczbę turniejów, w których tacy gracze brali udział,

b) średnią liczbę stoczonych bitew takich graczy (walkowery nie są liczone jako bitwy),

c) średnią miejsc zajmowanych w turniejach, a przy takiej samej średniej najwyższe zajęte miejsce,

d) średnią miejsc takich graczy w poprzednich Ligach, a przy takiej samej średniej najwyższe zajęte miejsce.

Przykład:
Trzech Graczy (B, C i D) uzyskało w Lidze tyle samo punktów zajmując wspólnie III miejsce.

Jeśli gracz B brał udział w 3 turniejach, a gracze C i D w czterech, to B ma III miejsce, a C i D podlegają dalszej ocenie.

Jeśli gracze C i D grali w czterech turniejach grając łącznie tyle samo bitew, porównuje się ich miejsca w tych turniejach.

Jeśli gracz C zajął miejsca I, III, II i II, a gracz D zajął 4 razy II, to obaj mają średnio II miejsce na turniej (C 1+3+2+2=8, 8/4=2) (D 2+2+2+2=8 8/4=2).

W tym wypadku o kolejności w lidze decyduje I miejsce gracza C w jednym z turniejów, gdyż gracz D nigdy nie zajął takiego miejsca.

13. Klasyfikacje dodatkowe i tytuły

13.1 Poza Główną Klasyfikacją w Lidze prowadzone są następujące klasyfikacje dodatkowe:

a) „Kiler Generałów” – za eliminowanie generałów wroga,

b) „Łupieżca” – za zdobywanie obozów i BUA przeciwnika,

c) „Młody Wódz” – dla najlepszego nowego gracza, który nie grał w ogóle w Lidze przed rozpoczęciem sezonu lub grał najwyżej w dwóch turniejach wcześniejszych sezonów Ligi i nie miał swojej armii w dniu rozpoczęcia nowego sezonu Ligi.

13.2 W klasyfikacjach „Kiler Generałów” i „Łupieżca” klasyfikacja końcowa w Lidze ustalana jest jako suma punktów uzyskanych w tych klasyfikacjach w turniejach.

13.3 Jeśli dwóch lub więcej graczy uzyskało w końcowych klasyfikacjach dodatkowych „Kiler Generałów” i „Łupieżca” tę samą liczbę punktów, ich miejsca w tych klasyfikacjach w Lidze określa się biorąc pod uwagę ich miejsca w Lidze według głównej klasyfikacji.

13.4 Zwycięzcą w dodatkowej klasyfikacji „Młody Wódz” jest gracz spełniający wymogi tej klasyfikacji, zajmujący najwyższe miejsce w Lidze według głównej klasyfikacji (nawet, jeśli zajmuje jedno z trzech pierwszych miejsc).

13.5 Osoby zajmujące trzy pierwsze miejsca w Lidze po zakończeniu jej sezonu otrzymują kolejno tytuły:

I – Wielki Wódz DBA

II – Dobry Wódz DBA

III – Wódz DBA

13.6 Po zakończeniu sezonu Ligi zwycięzca dodatkowej klasyfikacji „Młody Wódz” otrzymuje tytuł „Wielki Młody Wódz DBA”, a osoby zajmujące najlepsze miejsca w dwóch pozostałych dodatkowych klasyfikacjach otrzymują kolejno tytuły:

„Wielki Kiler Generałów”

„Wielki Łupieżca”

Księga VI

NAGRODY W TURNIEJACH I LIDZE ORAZ ICH SPONSORZY

14. Nagrody i sponsorzy

14.1 Głównym Sponsorem Ligi jest Konrad Sosiński i jego sieć sklepów Wargamer, gdzie można dostać figurki i całe armie do systemu DBA i gdzie w warszawskim sklepie Wargamera na Wilczej organizowane są gry w DBA w ramach „Warszawskich czwartków z DBA".

14.2 Dodatkowymi sponsorami Ligi są:

a) Paweł Kur i jego firma QR Miniatures, produkująca metalowe figurki 15mm m.in. do systemu DBA,

b) „Greebo" – Koordynator Ogólnopolskiej Ligi DBA.

14.3 W turniejach zaliczanych do Ligi przyznawane są następujące nagrody:

a) za I miejsce w turnieju – blister figurek 15mm do DBA (Wargamer – Główny Sponsor Ligi),

b) za najlepsze miejsce w turnieju nowego gracza, który nie grał w ogóle w Lidze lub grał najwyżej w dwóch turniejach Ligi (obecnego lub wcześniejszych sezonów Ligi) lub w przypadku braku gracza spełniającego pierwszy warunek za zajęcie II miejsca w turnieju – blister figurek 15mm do DBA (Wargamer – Główny Sponsor Ligi),

c) za I miejsce w klasyfikacji „Kiler Generałów", pod warunkiem wyeliminowania co najmniej 2 generałów – piesza figurka firmy Corvus Belli z odciętą głową przeciwnika lub (do wyboru) figurka martwego wojownika (Greebo),

d) za I miejsce w klasyfikacji „Kiler Generałów" i wyeliminowanie 3 generałów – konna figurka firmy Corvus Belli z odciętą głową przeciwnika (Greebo),

e) za I miejsce w klasyfikacji „Kiler Generałów” i zdobycie tytułu „Super Kilera Generałów” (wyeliminowanie 4 generałów) – blister oficerów/sztabowy figurek 15mm do DBA (Greebo),

f) za I miejsce w klasyfikacji „Łupieżców” – figurka ciury obozowego/chłopa i figurka zwierzęcia (owca, krowa) (Greebo),

g) za I miejsce w klasyfikacji „Łupieżców” i zdobycie tytułu „Super Łupieżcy” – blister figurek ciur obozowych/chłopów lub zwierząt 15mm do DBA (Greebo),

h) za I miejsce w klasyfikacji „Łupieżców” i zdobycie tytułu „Super Wielkiego Łupieżcy” – 2 blistery figurek ciur obozowych/chłopów lub zwierząt 15mm do DBA (Greebo).

14.4 Po zakończeniu Ligi przyznawane są następujące nagrody:

a) dla zdobywcy tytułu „Wielki Wódz DBA” (I miejsce w Lidze) – niepomalowany zestaw armii 15mm do DBA (Wargamer – Główny Sponsor Ligi),

b) dla zdobywcy tytułu „Wielki Kiler Generałów” (I miejsce w klasyfikacji „Kiler Generałów”) – blister oficerów/sztabowy figurek 15mm do DBA (Greebo),

c) dla zdobywcy tytułu „Wielki Łupieżca” (I miejsce w klasyfikacji „Łupieżców”) – blister z wozem i figurkami ciurów 15mm firmy Corvus Belli do DBA (Greebo),

d) dla zdobywcy tytułu „Wielki Młody Wódz DBA” (I miejsce w klasyfikacji „Młody Wódz”) – kompletna pomalowana armia 15mm do DBA III/62a Wczesna Polska Mieszka i Chrobrego firmy QR Miniatures – (Greebo-Armia/QR Miniatures – malowanie).

14.5 Po odbiór nagród nieodebranych na turniejach należy zgłaszać się do sponsorów.

14.6 Możliwe są dalsze nagrody w przypadku pozyskania nowych sponsorów lub okazjonalnego uzyskania dalszych nagród.

Opracowali: *Greebo, Robson*

Opublikowano 07.10.2011 r.