



CAMPIONATO ITALIANO 2007 "DIONIGI IOGHÀ" REGOLAMENTO UFFICIALE

A- Regole di associazione

1. La partecipazione al campionato italiano è libera per ogni associazione o singolo giocatore che voglia disputare anche solo un torneo. Ogni club è tenuto a nominare un referente che mantiene i rapporti con i curatori del campionato, denominati "saggi", ed il circuito DBA-ITALIA.

2. Al termine del campionato tutti i referenti dei club aventi diritto di voto eleggono 3 saggi per l'anno successivo che raggiungono decisioni a maggioranza. A questi saggi, che raggiungono decisioni a maggioranza, sono demandati i seguenti compiti: stilare il presente regolamento ed i regolamenti di altri eventi nazionali, organizzare il calendario del campionato nazionale e coordinarlo con altri eventi nazionali e internazionali, approvare le regole speciali dei tornei, definire le interpretazioni del regolamento, indire votazioni su temi specifici, cercare di dirimere ogni questione che si presentasse a livello nazionale. I saggi si riservano la facoltà di selezionare dei collaboratori esterni per eventuali compiti specifici.

3. Principali organi di comunicazione del circuito sono la mailing list e il sito ufficiale www.dba-italia.org. Il sito DBA-Italia, gestito da persone che hanno l'approvazione dei club, è una risorsa a disposizione del circuito di persone che giocano nel campionato e va quindi usato il più possibile per avere una comunità attiva e partecipe.

4. Le votazioni su qualsiasi questione che si presentasse vengono proposte dai saggi dopo un dibattito e si chiudono 10 giorni dopo l'invio dell'e-mail che annuncia il voto. Sono chiamati ad esprimersi i club tramite il referente e chiunque può esprimere la propria opinione sulla mailing list. Hanno diritto di voto i club che hanno partecipato con almeno due persone a due tornei del campionato dell'anno precedente. Quando si supera il quinto torneo dell'anno in corso, per il diritto al voto si considerano le partecipazioni dall'inizio dell'anno in corso. Se un club o un saggio non esprime nessun voto vale il principio del silenzio-assenso.

5. Per permettere l'autofinanziamento del circuito DBA-Italia e coprire le spese gestionali del sito web, delle coppe di fine campionato e di eventuali materiali promozionali, ogni giocatore del campionato è chiamato a contribuire economicamente tramite eventuali raccolte di fondi proposte ed organizzate dai saggi. Le somme ottenute saranno custodite e gestite dai saggi, e rendicontate ai rappresentanti di club a fine anno attraverso il sito web. Eventuali avanzi di cassa saranno utilizzati per l'anno successivo o per iniziative a favore del circuito DBA-Italia.

B- Regole del campionato

1. Il regolamento utilizzato è il DBA 2.2 pubblicato in lingua inglese dalla WRG. L'imbasamento è per i 15mm e 100 passi equivalgono a 2,5 cm. È tollerato che si portino pezzi non corrispondenti storicamente a quelli dell'esercito rappresentato ma si dovrà almeno provvedere ad un pronto riconoscimento delle tipologie degli stessi (es. un 4Bd dovrà essere visivamente differente da un 4Sp o 4Wb!). Se la profondità della basetta non è quella stabilita, nelle mosse si dovrà considerarla come se lo fosse. Eventuali modifiche verranno vagliate caso per caso.

2. Per le interpretazioni del regolamento viene utilizzato il Minicommentario di Attilio Andreazza, aggiornato ad inizio anno e pubblicato sul sito DBA-Italia. Per non creare confusioni, altre fonti non vengono prese in considerazione.

3. L'interpretazione ufficiale delle regole durante lo svolgimento di un torneo è demandata agli arbitri designati dal club organizzatore. Queste persone, specie se momentaneamente libere dal gioco della propria partita, sono chiamate a suggerire il giusto comportamento dei pezzi. Quanto deciso dagli arbitri viene applicato nella partita, ogni contestazione e variazione all'interpretazione può essere proposta e discussa sulla mailing list di DBA-Italia, e l'eventualmente modifica applicata nei successivi tornei in seguito ad una sua approvazione da parte dei saggi.

4. Rispetto a tutti i tornei ufficiali del campionato si possono scartare alcuni risultati per il calcolo della classifica annuale personale con modalità che vengono decise dai saggi prima dell'inizio del campionato. Per il 2007 vengono ritenuti validi un massimo di 6 risultati.

5. Oltre al punteggio di partita, viene mantenuta una graduatoria delle prestazioni generali di ogni singolo giocatore adottando il sistema Glicko (<http://www.glicko.com/glicko.doc/glicko.html>), già utilizzato positivamente da molti server scacchistici on-line e dai giocatori di DBM australiani (<http://www.users.bigpond.com/davidyoung/RE.htm>).

C- Requisiti organizzativi

1. Chi volesse organizzare un torneo valido per il campionato deve dichiarare tale disponibilità ai saggi entro il mese di novembre dell'anno precedente per poter essere valutata e fissare il calendario entro la fine di dicembre. Il referente del club organizzatore si assume la responsabilità di mantenere i contatti con i saggi e fornirà tutte le informazioni sullo svolgimento del torneo, in modo da poter essere tempestivamente pubblicate sul sito web DBA-Italia.

2. I saggi si riservano la facoltà di decidere la designazione di un torneo come valido per il campionato o per le coppe nazionali, nell'ottica di favorire la partecipazione di più giocatori possibile, anche distribuendo nel territorio e nell'arco dell'anno le occasioni di gioco. La proposta indicherà un periodo temporale in cui si vuole svolgere il torneo ed eventuali legami di esso con altre manifestazioni e concessioni di sale. È criterio

preferenziale per l'assegnazione di ufficialità ad un torneo che sia probabile la partecipazione di molti giocatori e lo svolgersi di questo in eventi con grande richiamo di pubblico, con ulteriori tavoli di gioco anche non DBA, con presenti stand di soldatini/modellismo, con la possibilità di accogliere tanti giocatori e con altre occasioni di interesse culturale e/o gastronomico.

3. I tornei dovranno avere una data indicativa da confermare almeno entro 60 giorni prima della prova, pubblicando il bando del torneo anche sul sito web, precisando: sede, orario di gioco, tema, periodo storico e geografico, armylist. Ai saggi vengono preventivamente proposte le eventuali regole speciali del torneo, che devono essere motivate storicamente e/o per consentire un maggior divertimento dei giocatori. Tali regole non devono contrastare con lo spirito e l'impianto del DBA. È comunque auspicabile divulgare il prima possibile il tipo di armylist ammesse in modo da far preparare in tempo gli eserciti ai giocatori.

4. Ogni club organizzatore si impegna a far giocare il maggior numero di persone ma, ove vi sia un numero limitato di posti per motivi logistici, si deve annunciare precedentemente questo problema e comunque dare la precedenza a giocatori esterni al club organizzatore. Ha diritto a giocare chi per primo si iscrive tramite comunicazione al club. Nel caso che un iscritto non possa più partecipare deve comunicarlo quanto prima al club organizzatore per permettere sostituzioni con altre persone che vogliano giocare e per fargli disporre al meglio le risorse da impiegare per il torneo. Il club deve provvedere all'uomo dispari, la persona che non giocherà nel caso di numero dispari di giocatori al momento dello svolgersi del torneo, e ad uno o più arbitri, per aiutare a dirimere le controversie sull'applicazione del regolamento.

5. Il torneo sarà considerato valido ai fini del punteggio annuale se vi partecipano almeno 10 giocatori di 3 club diversi.

6. I giocatori del campionato devono cercare di divulgare il DBA nel proprio territorio creando occasioni di gioco indipendenti dal campionato, organizzando eventualmente altri tornei DBA durante l'anno, non validi per la classifica annuale che, se non saranno contrapposti ai tornei ufficiali, verranno pubblicizzati sul sito web e potranno riportare il logo "DBA-Italia" sui loro supporti informativi e/o pubblicitari. Eventuali coppe e/o campionati regionali seguiranno questa prassi e si svolgeranno secondo regolamenti decisi ad hoc dagli organizzatori.

D- Regole tecniche per i tornei

1. I tornei, da disputarsi in una giornata, devono svolgersi in 4 incontri di 1 ora e 15 minuti, con l'orario monitorato dagli arbitri del torneo. Vengono annunciati i 10 minuti allo scadere del tempo della partita, quindi quando il tempo scade, si annuncia l'ultimo turno del difensore, ossia si continua a giocare fino alla conclusione del turno del difensore. In caso che la partita non risulti conclusa con un vincitore, questa si considera chiusa in parità. Il turno di un giocatore non è terminato finché non lo si dichiara, quindi si possono muovere liberamente le proprie basette provando posizioni e distanze, sempre che non si abusì di questa possibilità ritardando appositamente lo svolgimento della partita. In questo caso l'arbitro può prima intimare un rispetto di tempi convenzionalmente accettabili e successivamente contemplare la possibilità di una squalifica.

2. L'accoppiamento dei giocatori avviene in base alla classifica provvisoria del torneo. Per la prima partita si utilizzano i punteggi dell'attuale classifica annuale, nel caso del primo torneo dell'anno quelli della classifica annuale dell'anno precedente. I giocatori vengono accoppiati in ordine di punteggio: nel primo turno si abbina il primo giocatore in classifica con il primo della metà classifica, continuando così con i secondi fino ad esaurimento dei giocatori; dal secondo turno in poi si viene accoppiati procedendo dalla vetta della classifica del torneo (1° con 2°, 3° con 4° e così via). Due giocatori non possono giocare insieme più di una volta nello stesso torneo. Vengono evitati gli scontri tra giocatori dello stesso club per tutte e quattro le partite, ad eccezione di situazioni particolari come tornei ad inaspettata bassa affluenza, decidendo questa opzione immediatamente prima dell'inizio del torneo stesso.

3. Nel torneo si deve impiegare la stessa opzione di una determinata armylist. Le army list con varianti possono essere schierate con una composizione differente nei 4 incontri. Prima del tiro del dado per il ruolo difensore/attaccante, chi ha una armylist con varianti deve segnare i pezzi scelti sull'apposito modulo (quando questo non è stato fornito dagli organizzatori si può utilizzare un foglio di carta o celare i pezzi selezionati alla vista dell'opponente). L'armylist viene rilevata all'opponente nel momento in cui schiera fisicamente sul tavolo di gioco le proprie truppe. Se l'aggressività cambia in base all'anno, si applica quella che ricade nel periodo storico del suo opponente, in caso permangano diverse opzioni è discrezione del giocatore dell'esercito scegliere l'aggressività desiderata.

4. Punteggio: vittoria 12 punti – elementi persi dal vincitore; pareggio 4 punti – elementi persi + elementi distrutti; sconfitta 0 punti + elementi distrutti. Perde la partita il primo giocatore che alla fine di uno dei turni ha perso 4 o più elementi (tra questi non si contano i carri falcati), o il generale e più elementi dell'avversario. Nel caso che siano stati eliminati da entrambi 4 elementi, si continua nei tempi stabiliti finché uno dei due giocatori avrà distrutto più elementi dell'avversario. Il campo e la BUA contano come 2 elementi, ogni altra basetta vale 1 elemento eccetto SCh che vale 0 elementi. Se la BUA o il campo vengono rioccupati e tolti al nemico nella partita in corso, non si considerano più come elementi persi. Il generale vale come 2 elementi nel calcolo del punteggio finale della partita, ma non nel calcolo degli elementi per vincere la partita. In ogni caso a fine partita lo sconfitto non può avere più di 4 punti e il vincitore meno di 8. Al termine della partita i giocatori compilano adeguatamente e chiaramente il foglietto dei risultati fornito dagli organizzatori e lo consegnano a chi conteggia i punteggi del torneo. I giocatori sono tenuti a controllare prontamente che i punti segnati in classifica, letti ad alta voce dagli organizzatori tra le varie partite, corrispondano a quelli effettivamente conquistati. A fine torneo in caso di parità di punteggio come preferenza di graduatoria conta il numero dei generali uccisi, poi la differenza tra elementi distrutti e persi ed infine il numero delle basette distrutte.

5. In ogni torneo vengono premiati i primi 3 arrivati in graduatoria ed il club che abbia maggiore la somma del punteggio di suoi 3 componenti. Altri eventuali premi, tra cui quello della pittura degli eserciti, e le modalità della loro assegnazione, vengono decisi di volta in volta dagli organizzatori del torneo.