

Bases i normes de la V^o Lliga del Vallès

Benvinguts a la cinquena lliga Vallés de Flames of War, esperem que sigui una bona lliga, divertida i on tots puguem passar unes bones estones gaudint d'aquest meravellós wargame. On a més també coneguem més gent que viu aquest hobby amb la mateixa il·lusió amb la que nosaltres hem intentat preparar i organitzar aquesta lliga. Qualsevol punt o conflicte que es pugui generar durant el campionat que no estigui reflectit en aquestes bases serà debatut i resolt pel comitè el més aviat possible, prenent nota per a properes modificacions o aclariments de les bases (vegeu en el punt 9 els membres del Comitè)

Moltes gràcies per la vostra confiança, molta sort i bona lliga !

1- Període de joc

La Va lliga Vallés estarà formada de 8 jornades. Les partides del campionat es jugaran les 2 primeres a l'època MIDDLE (1942-1943), podent esser la primera de EARLY, si els dos contrincants així ho decideixen i la resta a l'època LATE (1944-1945). No hi haurà cap restricció d'armament addicional a la llista mateixa, les jornades de la lliga aniran cronològicament esdevenint.

Està previst que la lliga comenci la setmana del 29 de Setembre.

El preu de la inscripció és de 20€. Tots els participants rebran al final de la lliga un detall per la seva participació independentment de la posició en que la finalitzin, està previst també un premi per el millor classificat absolut i per els dos millors classificats de cada bàndol.

2- Tipus de campionat

Durant el campionat es jugaran un total de 8 partides, s'haurà de jugar la partida corresponent a la jornada en un període de 4 setmanes o 5 setmanes per a les jornades de Nadal i Setmana Santa.

Els jugadors s'inscriuen estriant un bàndol (Aliats o Eix) i una nació del bàndol escollit (Alemanys, Americans, Anglesos, Soviètics, italians, Romania, Hongria o Finlàndia). Els jugadors jugaran tot el campionat respectant els fets històrics, per tant els jugadors que triïn una nació com Itàlia tindran que fer servir alemanys quan sigui adient per així respectar els fets històrics.

2.1 Rang en la classificació

La posició en la classificació vindrà determinada per el TOTAL de victòries obtingudes i el nombre de punts obtinguts servirà per desempatar en el cas de tenir el mateix nombre de victòries. Tots els emparellaments estaran definits a l'inici de la lliga.

Els resultats de les partides i la classificació es podrà consultar a la web www.latorredaus.cat

3- Punts i llistes

Les llistes per a les partides hauran de ser màxim de:

EARLY: 1500 punts

MIDDLE: 1675 punts

LATER: 1780 punts

Està permès utilitzar les llistes impreses d'eines com FOWLST o EASYARMY però és important portar la llista impresa de casa per agilitzar al màxim l'inici de la partida, com tots sabem aquestes eines tenen errors, és molt recomanable portar a cada partida el llibre del que hem fet la llista ja que si hi ha qualsevol error sempre s'agafarà com correcte la versió del llibre amb les correccions del LFTF i el llibre know your enemy.

Abans de començar la partida els contrincants han de deixar les llistes que es faran servir a la vista i cap per avall i una vegada desplegat tots els exercits els jugadors comprovaran que les llistes siguin correctes. Si es detecta un error en els punts es trauran en aquest moment les unitats/teams necessaris per entrar en els punts marcats.

Els personatges herois i històrics s'utilitzen tal com s'explica al reglament. Esta permès només utilitzar UN personatge per partida.

Els llibres que Battlefront publicats a mida que es vagi desenvolupant la lliga seran vàlids per fer-los servir sempre que el període sigui correcte per a la partida que toqui en aquell moment.

Als jugadors que estiguin començant a jugar i col·leccionar miniatures els hi estarà permès fer servir a qualsevol partida el llibre genèric Forces que ve amb el manual de la V3, avisant prèviament al seu contrincant el qual també li estarà permès fer servir aquest llibre.

Estarà permès l'ús de proxis en totes les partides de la lliga sempre que la semblança amb la miniatura real sigui molt propera o exacta.

4- Reglament

El reglament que s'aplicarà durant tot el campionat es la 3ª Edició de Flames of War amb les modificacions i errates oficials. Les modificacions de errates oficials les podeu trobar al Lessons from the front disponible a la web de Flames of War.

(<http://www.flamesofwar.com/Portals/0/Documents/LessonsFromTheFront.pdf>)

5- **Puntuació**

Els resultats de les partides es calcularan segons la puntuació oficial de Flames of war, afegint les següents normes:

- a) Si un jugador al finalitzar les 4 setmanes que dura la jornada i no ha volgut o pogut jugar la partida rebrà 0 punts i comptarà com a derrota i el seu contrincant el valor més alt entre la seva mitja de punts en aquell moment o 3 punts mínim i com a victòria.
- b) Si els dos jugadors durant el període de 4 setmanes no han pogut o volgut jugar, i no es posen d'acord sobre qui ha sigut el causant de no haver jugat la partida quedarà registrada amb una puntuació de 0-0. Comptant ambdós com derrotats.
- c) Els jugadors HAN de jugar la partida físicament, no poden pactar cap resultat.

Una vegada ha finalitzat la partida cal informar del resultat als organitzadors de la lliga per alguna de les vies de comunicació.

6- **Mapes i tipus de missió**

La majoria de mapes de les diferents jornades estan fixats, trobareu tota la informació dels mapes i les corresponents missions de cada jornada en un document que es publicarà en breu.

El nombre màxim de torns per partida és el que ve especificat en el reglament V3.

7- **Quan i on es jugarà la partida**

Les partides es poden jugar a qualsevol lloc sempre que els dos participants estiguin d'acord, el Club La Torre de Daus posa a disposició dels participants de la lliga les seves instal·lacions, prèvia reserva a la pàgina web del club.

Els jugadors que s'apunten a la lliga es comprometen a donar prioritat per jugar els caps de setmana.

Un jugador que no jugui 3 de les partides de la lliga serà expulsat sense dret al retorn dels 20€ de la inscripció, en cas de que siguin necessaris jugadors comodins es demanaran voluntaris.

8- **Guanyadors**

Obtindrà premi el millor classificat de cada bàndol, tenint en compte el nombre de victòries assolit, i utilitzant-se els punts obtinguts per desempatar.

9- Comitè de Lliga

Està format per:

- Javier Garcia Maroto
- Josep Miquelay Borràs
- Jordi Serra Oller

Consideracions per l'escenografia

1. Turons.

Per considerar que un team està beneficiant-se de la cobertura que dona un turó ha de tenir com a mínim el 50% de la miniatura dintre del turó.

Un turó suau es considera de la mateixa alçada que qualsevol bosc, des de un turó suau no es pot veure darrera de qualsevol bosc ni darrera de qualsevol turó suau.

Els edificis i les línies d'arbres són d'una altura inferior als turons, per això creen una ombra de 10cm quan es traça una línia de visió des d'un turó.

Els turons difícils permeten veure per sobre dels turo suaus i dels boscos, però no entre turons difícils.

Un team situat en un turó veu la infanteria i els canons dintre dels camps de conreu i plantacions sense necessitat d'estar a 15cm.

- Els turons difícils són de moviment slow i terrenys d'àrea difícils.
- Els turons abruptes són moviment slow i terrenys d'àrea molt difícil.

2. Boscos.

Per considerar que un team està beneficiant-se de la cobertura que dona un bosc ha de tenir com a mínim el 50% de la miniatura dintre del bosc. Per que un team tingui visibilitat a fora d'un bosc ha de tenir el 50% de la miniatura fora del bosc.

Tots els boscos són de moviment slow per els vehicles i son terrenys d'àrea, hi ha de dos tipus:

- Bosc normal es considera terreny difícil.
- Bosc espès es considera terreny molt difícil.

3. Runes.

Les runes es consideren terrenys d'àrea molt difícil i no es pot traçar una línia de visió a traves d'elles, a efectes de visió són com un bosc.

Qualsevol team que es beneficiï de la cobertura de runes es considerarà automàticament concealed i en bulletproof.

4. Línies d'arbres.

Les línies d'arbres són obstacles lineals, qualsevol team que no estigui adjacent a una línia d'arbres no pot veure a l'altra banda de la línia d'arbres. Qualsevol team adjacent a una línia d'arbres veu a l'altra banda sense cap penalització i és observat des de els teams de l'altra banda en concealed. Les línies d'arbres es consideren terreny difícil a l'hora d'entravessar-les.

5. Murs.

Els murs són obstacles lineals, són més baixos que les línies d'arbres per això no tallen les línies de visió que els travessen però si fan que els equips es vegin en concealed. Si un team està adjacent a un mur veurà els teams de l'altre banda del mur sense cap penalització i a més es trobarà en concealed i bulletproof.

6. Camps de blat o conreus.

Per considerar que un team està beneficiant-se de la cobertura que dona un camp de conreu ha de tenir com a mínim el 50% de la miniatura dintre del camp de conreu. Per que un team tingui visibilitat a fora d'un camp de conreu ha de tenir el 50% de la miniatura fora del camp de conreu. Els camps de conreu son terrenys d'àrea slow, es consideren de la mateixa o més alçada que la infanteria i els canons lleugers i mitjans per tant a efectes de visió per aquest tipus de teams un camp de conreu és com un bosc. Els vehicles, teams en turons, teams en 2on pis d'una casa veuen els teams dintre d'un camp de conreu però en concealed.

7. Oliverar.

Els oliverars són terrenys d'àrea difícil, l'única diferència amb els boscos és que al ser menys espessos no tallen les línies de visió que el traspassen.

8. Edificis de dos plantes.

Les segones plantes dels edificis es consideren més altes que les plantes baixes a efectes de visió, no es podrà veure teams darrere de turons ni boscos i tampoc darrere de línies d'arbres.

Agraïments

Des de l'organització volem agrair l'esforç de la gent que fa possible la lliga, així com botigues de hobby que col·laboren.