



BASES 3er Torneig ALPHA

Central de Jocs

Flames of War

CLUB ALPHA-ARES & CENTRAL DE JOCS

El 3er Torneig Alpha es celebrarà durant els dies 14 i 15 de Novembre, serà jugat a 1750 punts del període Late War (final de guerra). El numero de places del torneig es de 24 jugadors com a maxím, 12 aliats i 12 eix, sempre aparellats.

Inscripció:

La inscripció te un cost de 15 Euros.

La inscripció es farà efectiva a Central de Jocs C/Numància 112-116. (Contactar per Tel 93 3222570, en cas de no poder acostar-se).

El darrer dia per formalitzar la inscripció serà **el 7 de Novembre**.

Aparellaments

S'utilitzarà el sistema suis en 5 rondes

Exércits

Totes les forces es formaran nomes usant els llibres de Briefing: FORTRESS, STALIN'S ONSLAUGHT, HAMMER AND SICKLE, RIVER OF HEROES, D-DAY, D-1, BLOODY OMAHA, VILLERS BOCAGE, MONTYS MEATGRINDER, COBRA i HELL'S HIGHWAY.

I les llistes oficials de la Web. Solament es pot presentar una Llista (o OB, Ordre de Batalla)

Es permet incloure els "warriors" en la llista (Ex. Turnbull, Witmann, etc...).

Cada jugador haurà d'enviar el seu OB clarament detallat (amb valor en punts de cada platoon, equipament opcional, etc...) una setmana abans de l'esdeveniment (límit 7 de Novembre) per e-mail a: wargamescdj@telefonica.net

El dia del torneig, cada jugador haurà de portar una còpia de la seva OB clarament detallada (opcions, equipament, valors de blindatge, ROF, AT, Firepower, regles especials, etc...).

Les forces no han de ser de més de 1750 punts o equivalents.

No es poden usar altres llistes de Flames of War, nomes es poden utilitzar les llistes incloses en els Llibres indicats i Web.

Regles:

Utilitzarem la 2ª Edició de Flames of War amb les modificacions i errates oficials, i els canvis introduïts en aquestes bases. Els errors de reglament o funcionament d'escenaris durant una partida no són impugnables a posteriori. Recomanem especialment que en cas de dubte, es consulti el manual durant la partida. En darrera instancia la decisió arbitral serà inapelable.

Terreny i Escenografia:

El terreny i l'escenografia serà subministrat pels organitzadors i serà col.locat a les taules pels àrbitres del torneig. La climatologia formarà part dels terrenys. Les regles de visió utilitzaran les regles de la 5ª Lliga Flames of War Barcelona (Veure Annexes).

Missions:

Es juguen 5 Missions Oficials: 3 missions el Dissabte i 2 missions el Diumenge. Les partides tenen un temps limitat segons s'indica, un cop acabat el temps quedarà determinada la puntuació.

- 1- Free For All.** Dissabte mati 10h a 13h (3 hores)
- 2- No retreat.** Dissabte tarde. 15h a 17h (2 hores) *
- 3- Dawn Attack.** Dissabte tarde 17.30h a 19.30h. (2 hores) *
- 4- No retreat .** Diumenge. 9.30h a 11.30h (2 hores) *
- 5- Encounter.** Diumenge 12h a 14h (2 hores) *

(*) Notes als escenaris:

No retreat: Es la missió Hold the Line pero amb dos canvis 1) L'atacan desplega a 40cm de la linia central, no ha 60cm. 2) Només es pot passar un platoon en ambush.

Dawn Attack: Es un Free for All que comença de Nit. A partir del segon torn l'atacant tira un dau. Amb 4+ es fa de dia. Afegir un nou dau cada torn.

Encounter: En les Scattered Reserves amb un resultat de 3-4 el platoon entrara fins a 40cm de la meitat de la zona d'entrada.

Puntuació

La puntuació es determina per:

– **Competència del General : 10-60 punts**

Els punts de Competència del General són els punts que es guanyen després de cada missió segons les taules de punts de victòria (aquests punts es multipliquen per 2).

– **Pintura de l'exercit: 0-6 punts**

Aquest apartat es divideix en 5 seccions. El resultat total es dividira entre el numero de jutges i aquest es dividira entre 5.

Pintura. Tècniques i nivell. (0-10 punts) on:

0 punts-Seria un exercit sense pintar.

10 punts-Excepcional, cada peça es una obra d'art.

Pintura. Detalls. (0-5 punts). On:

0 punt-Seria un exercit sense cap detall, numerals, insígnies, símbols, etc.

5 punts- Excepcional nivell de detalls, rangs, numerals, condecoracions, etc

Decoració peanyes. (0-5 punts). On:

0 punt-serien peanyes sense pintar.

5 punts-Excepcional, amb tot tipus de detalls.

Extres, conversions i adaptacions de miniatures (0-5 punts). On:

0-No te extres.

5-Incorpora tots els extres i te un bon nivell de conversions.

Uniformitat. (0-5 punts) Es valora la consistència i l'aspecte de conjunt. On:

0-Pintats diferents i/o sense pintar,.

5-L'exercit es uniforme i te un sol estil, li dona una sensació d'unitat a la força.

Premis:

Campió Absolut. El jugador que mes punts suma en les 2 categories (Competència General i Pintura de l'exercit) sera declarat "Campion Absolut".

Exercit millor pintat. El jugador que mes punts suma en la categoria "Pintura de l'exercit" guanya el premi de "l'Exercit Millor Pintat".

Millor Jugador de l'Eix. El jugador del bandol Eix que mes punts suma en Competència General sera proclamat "Millor jugador de l'Eix". Si recau en el campió absolut pasara al segon.

Millor Jugador Aliat. El jugador del bandol Aliat que mes punts suma en Competència General sera proclamat "Millor jugador Aliat". Si recau en el campió absolut pasara al segon

Informació per correu-e: wargamesdj@telefonica.net

Telèfon: 93 3222570

ANEXES.

a) Climatologia.

De les taules de joc podra haver-hi aleatoriament de 0-1 taula amb clima: **Boira** i de 0-1 taula amb clima: **Fang**.

Boira: Visibilitat limitada a 80cm, no hi ha aviació.

Fang: Terreny "Cross-Country" **facil** pasa a "Rough" **difficil**. Terreny "Road" **cami** pasa a "Cross-Country" **facil**.

DESCRIPCIÓ dels TERRENYS:

ZONA DE TURONS

- Turó:**El Turó es considera **terreny fàcil (cross-country)**
- Turó rocallós:** El Turó rocallós es considera **terreny molt difícil (very difficult)**

Característiques comunes a tots els tipus de turons:

- Tots els turons són més alts que qualsevol tipus d'unitat
- Tots els turons **donen cobertura (concealed)**.
- Tots els turons es consideren zona d'àrea a efectes de determinar si un team està o no al turó.
- Tots els teams al turó **tindran línia de visió** a altres teams que estiguin en terrenys: a nivell, Plantació, Vinyes, darrera obstacles lineals i més enllà de 10 cm* d'edificis, i de forma lògica seran vistos per aquests.
- Tots els teams al turó **NO tindran visió** més enllà d'altres turons i boscos, ni a teams situats darrera d'edificacions que s'interposin en la línia de visió fins a 10 cm de l'edificació *. Ni a teams completament dintre de Boscos.
- Alerta. Teams amics en el turó poden bloquejar la línia de foc com si estiguessin a nivell.

**Es a dir s'estableix un angle cec fixa de 10 cm per tots els tipus d'edificacions. Evitant d'aquesta manera discussions innecessàries i agilitzant el joc (veure il·lustració pàg. 60 del reglament, 38 al mini).*

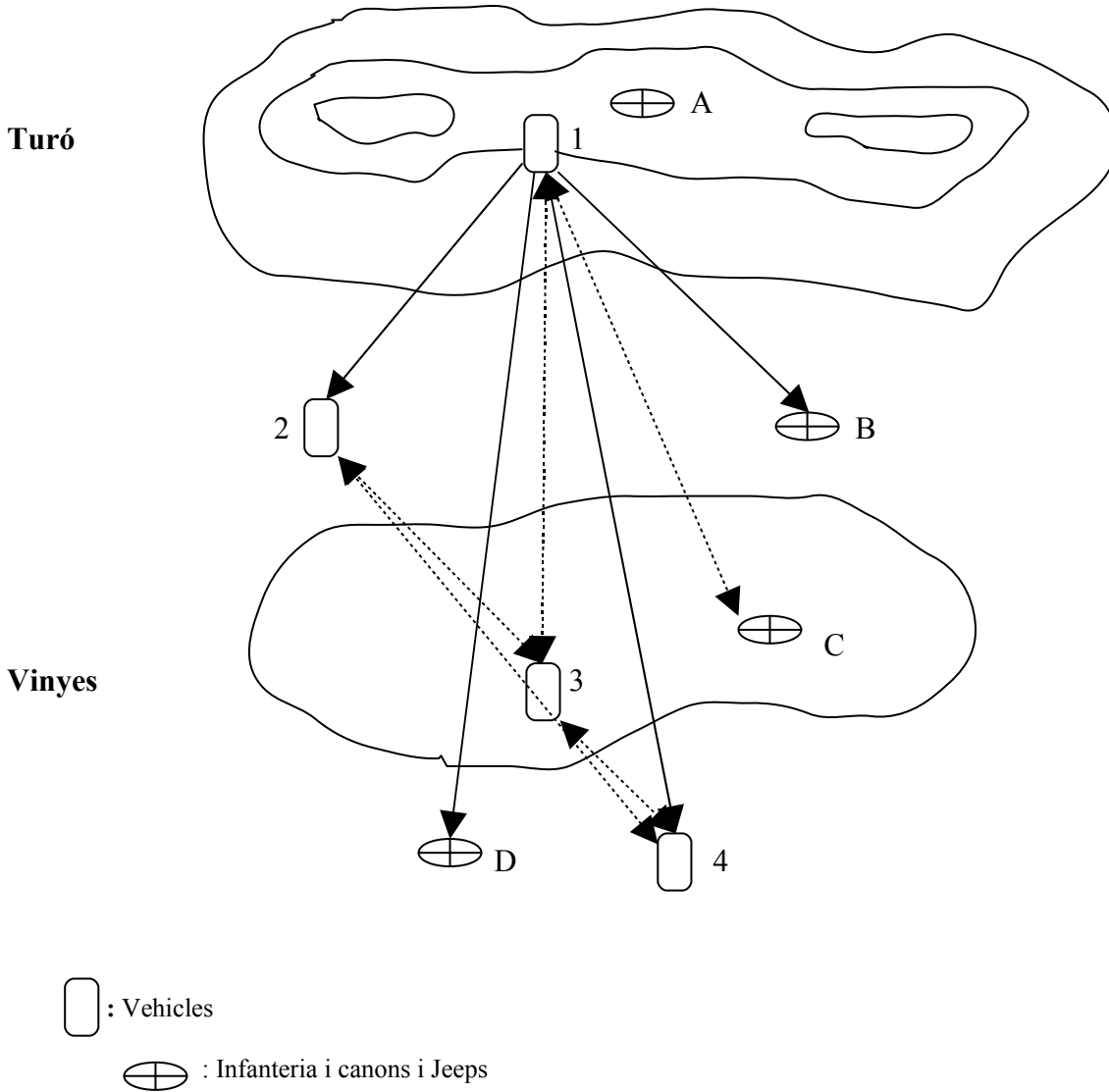
Turons important!

Les unitats que estan en un turó (qualsevol turó) estan concealed. Però a diferencia d'altres terrenys d'area que donen concealed, **no veuran concealed** a unitats que estiguin a nivell i no tinguin cap terreny que els hi doni.

En el dibuix; 1 i A veu a 2, B, 4 i D normal, però 2, B, 4, D veu a 1 i A concealed.

Aquest regla, dona als turons un importancia cabdal i s'acosta mes al que succeeix en el camp de batalla.

A mes a mes, desde un turó es pot veure dintre de Plantacions, Vinyes i Canyars sense importar distancia!!!



- 1 i A veuen el mateix desde dalt del turó: a 2, 4, B i D de manera normal →
- 2, 4, B i D veuen a 1 i A Concealed perquè estan al turó.
- 1 i A veuen a 3 i C però concealed. ←-----→
- 2 no veu C i D
- 2 veu 3 i 4 concealed ←-----→
- B no veu 3, 4, C i D (a 3 i C els veuria si estiguessin a 15cm o menys)
- C no veu 2, 4, B i D (a no ser que estiguin a 15cm o menys)

TERRENY ABRUPTE i VEGETACIÓ

Tipus d'elements

- **Vinyes/Canyars:** es considera **terreny difícil (Rough)** i zona d'àrea per infanteria, canons i jeeps i donen cobertura (concealed) (pàg. 61 del reglament, 39 mini). Els vehicles (excepte Jeeps) són més alts que les vinyes i per tant no els tapen la línia de visió (veuen i són vistos) però es consideren a cobert (concealed).
- **Bosc:** Zona d'àrea (pàg. 61 del reglament, 39 mini). Es consideren **terreny difícil (Rough)**. Son tan alts com els turons i donen cobertura (concealed)

Recordeu que a efectes de joc, els boscos tenen la mateixa alçada que els Turons.

ASSENTAMENTS, EDIFICACIONS

Característiques comunes a totes les edificacions:(Regles a les pàg. 62, 40 mini)

- A efectes de joc, les edificacions tenen una sola planta (les figures estan sempre a ras de terra i no poden estar al sostre) i una **alçada de 15 cm** (veure com afecta a l'artilleria pàg. 124 del reglament) 102 mini.
- Les edificacions són **terreny molt difícil (very difficult)**.
- Donen cobertura sòlida (concealed i poden donar bulletproof covert) veure manual.

En el dibuix de l'edificació tenim que:

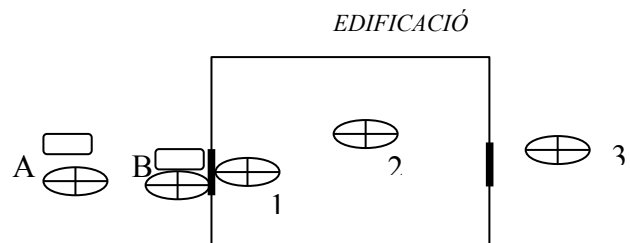
A's veurien 1 i 2 Concealed i Bulletproof.

1 veuria A normalment.

2 veuria A's concealed.

B's igual que A's però 1 i 2 no estan Bulletproof

Ni A's ni B's veuen 3.



Característiques de l'Edifici Gran en runes:

- A efectes de joc, aquest edifici té la mida d'un DIN A4. una **alçada de 15 cm** (veure com afecta a l'artilleria pàg. 124 del reglament) 102 mini.
- Es considera una zona d'àrea. (Visió a 15cm)
- L'edifici Gran en Runes es **terreny molt difícil (very difficult)**.
- Dona **cobertura sòlida i bulletproof covert**.
- Es pot entrar a aquestes runes per a qualsevol lloc i en moviment; es a dir, no cal començar el torn adjacent a una apertura per poder entrar (no té apertures, és una zona d'àrea)

ALTRES ELEMENTS

Riu. Es **terreny molt difícil (very difficult)**. Té una amplada de 10cm i no afecta la visió.