



1 de Març 2025

MANRÚSSIA

2n

TORNEIG FLAMES OF WAR
CLUB WARGAMES BAGES



INDEX

1. Introducció

2. Inscripcions i preparació prèvia

- Inscripcions (*Pàgina 3*)
- Llistes (*Pàgina 4*)
- Missions (*Pàgina 5-6-7*)
- Normativa general (*Pàgina 8*)
- Miniatures proxy (*Pàgina 8*)
- Pintura de miniatures (*Pàgina 9*)
- Retirada de miniatures (*Pàgina 9*)
- Drets d'imatge (*Pàgina 10*)
- Dinar (*Pàgina 10*)

3. Dia del torneig

- Dia i Lloc (*Pàgina 11*)
- Horari (*Pàgina 12*)
- Rondes (*Pàgina 12*)
- Classificació i puntuació (*Pàgina 13*)
- Esportivitat (*Pàgina 13*)
- Premis (*Pàgina 13*)
- Agraïments (*Pàgina 14*)

Introducció

Benvinguts a la segona edició del torneig de Flames of War (FOW) del Club Wargames Bages.

Estem molt il·lusionats d'iniciar una nova temporada de tornejos i esperem que aquesta sigui només la segona de moltes edicions. Tot i ser una competició, la nostra prioritat és gaudir d'un ambient distès i amable, on l'objectiu més gran és obtenir el prestigiós trofeu d'"Herói del poble de MANRÚSSIA"!

(Nota: "Manrússia" és el nom afectuós amb què anomenem Manresa durant l'hivern. No serà el millor acudit del món, però ens posa en mode competició!)

Les instal·lacions del club compten amb un ampli espai d'aparcament i amb serveis essencials com WC i begudes per mantenir-nos hidratats. Tot i que disposem d'estufes, recomanem venir ben abrigats (que som a "Manrússia"!), ja que el fred matiner pot donar pas a temperatures més agradables a mesura que avanci el dia.

Per dinar, organitzarem una barbacoa amb opcions per a tots els gustos, que haureu d'indicar a l'hora d'enviar la vostra inscripció.

Inscripcions i preparació prèvia:

Inscripcions:

El nombre d'inscripcions és limitat a 20 jugadors. L'organització es pot reservar algunes places per quadrar el nombre de jugadors de l'eix i els aliats, o suplir baixes d'última hora.

El preu de la inscripció és de 20 €, i cal enviar un correu electrònic a clubwargamesbages@gmail.com indicant:

- Nom i cognoms del jugador
- Localitat i província del jugador
- Email i telèfon
- Club o Associació a què pertany si és el cas
- Bàndol i exèrcit amb què participarà
- Que voldràs menjar per dinar.
- Si vols ajudar fent d'àrbitre

Data límit per inscriure's 17 de febrer

Un cop rebut el correu es donaran els detalls per fer el pagament de la inscripció el qual s'ha de fer abans del dilluns 24 de febrer

L'organització es reserva el dret a modificar aquest reglament si ho considera oportú i resoldre qualsevol situació no prevista en aquest reglament.

Llistes:

El torneig serà amb la versió V4 actualitzada juntament amb les “*Lessons from the Front*” de data març 2023, i farem servir els mapes de “FOW Missions Pack April 2023.

També farem servir els “dynamic points 2025”

Com a novetat d’aquesta edició es jugarà període Mid. i les llistes seràn a 90 punts.

Els vehicles coneguts popularment com a “monsters” no estan permesos

Cada participant jugarà totes les partides amb una llista única treta dels llibres oficials publicats del període indicat.

Les llistes d'exèrcits s'han d'enviar a clubwargamesbages@gmail.com abans del dia 17 de febrer perquè puguin ser comprovades.

Recomanem fer servir el programa “Forces of war” o “fow list” per facilitar la feina.

Tan bon punt siguin corregides, seran publiques per a tots els participants

Resum:

Inscripció i llistes data límit 17 de febrer.

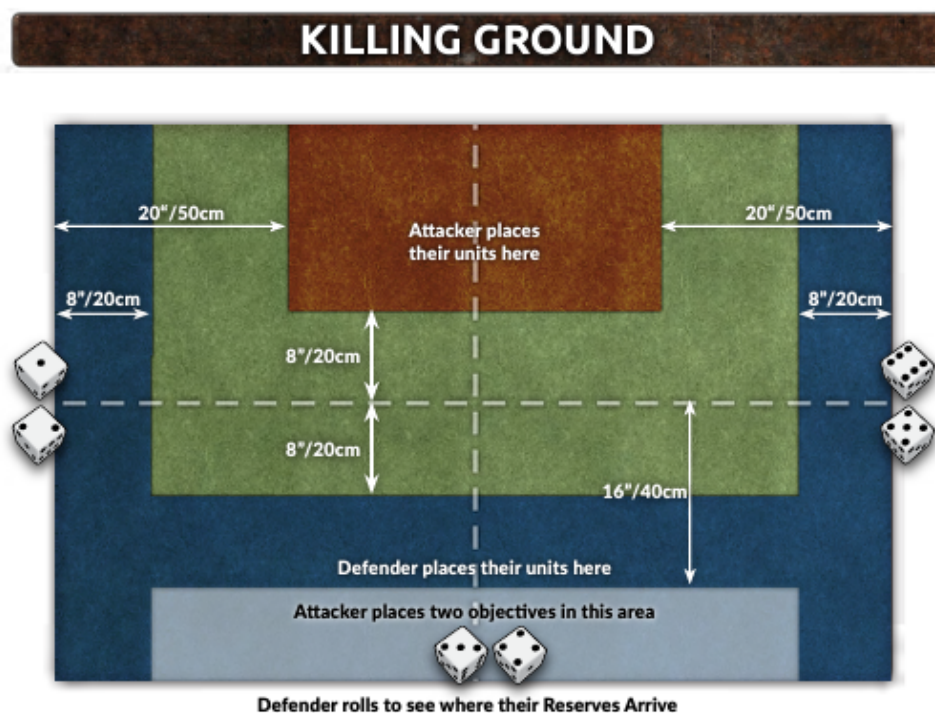
Pagament del 17 al 24 de febrer

Missions:

Les missions a jugar seran les següents, del “*Missions pack*” de data abril 2023:

1^a KILLING GROUND (pag.41 M.P.)

Es sortejarà a l'inici quin bàndol serà l'atacant, el qual serà el mateix per a totes les taules



SPECIAL RULES

- Ambush (Defender)
- Deep Scattered Immediate Reserves (Defender)
- Minefields (Defender)

SETTING UP

1. The Defender picks a long table edge to defend from. The Attacker attacks from the opposite edge.
2. The Attacker places two Objectives in the Defender's half of the table, at least 16"/40cm from the long centre line and at least 8"/20cm from the short table edges.
3. The Defender places one Minefield for each 25 points or part thereof in their force anywhere outside the opponent's deployment area.

DEPLOYMENT

1. The Defender selects up to 60% of their force to deploy and holds the rest in Deep Scattered Immediate Reserve. The Defender will dice to see where each Unit will arrive.
2. Starting with the Defender, the players place Ranged In markers for all of their deployed (including in Ambush) Artillery Units.

3. The Defender may hold one of their deployed Units in Ambush.
4. They then place their deployed Units in their table half at least 8"/20cm from the long centre line and in the Attacker's able half within 8"/20cm of the short table edges.
5. The Attacker places all of their Units in their table half at least 8"/20cm from the long centre line and 20"/50cm from the short table edges.
6. All Infantry and Gun Teams start the game in Foxholes.

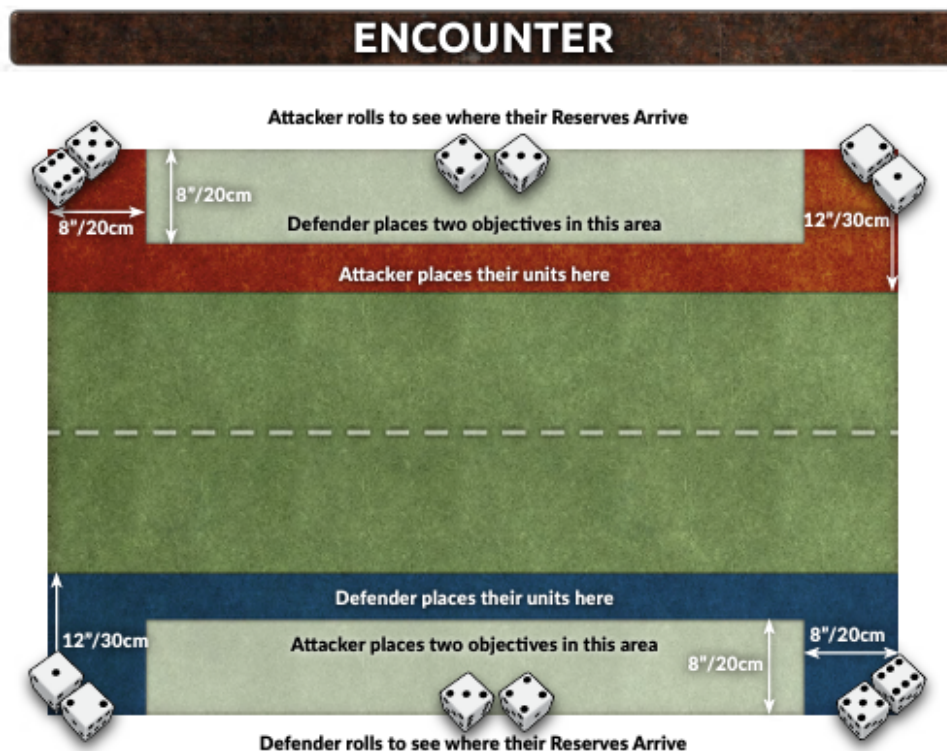
WHO GOES FIRST

The Attacker has the first turn.

WINNING THE GAME

- The Attacker wins if they end their turn Holding an Objective.
- The Defender wins if they have Repelled the Attack at the end of their turn on or after the sixth turn.

2a ENCOUNTER (pag.27 M.P)



SPECIAL RULES

- Meeting Engagement (First Player)
- Scattered Delayed Reserves (Both Players)

SETTING UP

1. Both players roll a die. The highest-scoring player is the Attacker.
2. The Attacker picks a long table edge to attack from. The Defender defends from the opposite table edge.
3. Both players, starting with the Attacker, place two Objectives within 8"/20cm of the opponent's table edge, at least 8"/20cm from the side table edges.

DEPLOYMENT

1. Both players select up to 60% of their force to deploy and hold the rest in Scattered Delayed Reserve. The players will dice to see where each Unit arrives.
2. Both players, starting with the Attacker, then take turns at placing a deployed Unit within 12"/30cm of their own table edge until all are deployed.
3. All Infantry and Gun Teams start the game in Foxholes.

WHO GOES FIRST

Both players roll a die. The highest scoring player has the first turn. As the game is a Meeting Engagement, the player who has the first turn will Shoot as if they Moved and cannot use Artillery Bombardments or Aircraft on that turn.

WINNING THE GAME

- A player wins if they end their turn Holding an Objective on the opponent's side of the table.

3a DOGFIGHT (pag.43 M.P.)

El bàndol atacant serà el que hagi defensat a la primera missió.

DOGFIGHT

Attacker places their units here

16\"/40cm

Defender places their units here

Both Players place an objective in this area

8\"/20cm

8\"/20cm

8\"/20cm

8\"/20cm

Defender rolls to see where their Reserves Arrive

SPECIAL RULES

- Ambush (Defender)
- Deep Scattered Delayed Reserves (Defender)
- Minefields (Defender)

SETTING UP

1. The Defender picks a short table edge to defend from. The Attacker attacks from the opposite edge.
2. Both players, starting with the Defender, place one Objective in the Defender's table half, at least 8\"/20cm from the short centre line and all table edges.
3. The Defender places one Minefield for each 25 points or part thereof in their force anywhere outside the opponent's deployment area.

DEPLOYMENT

1. The Defender selects up to 60% of their force to deploy and holds the rest in Deep Scattered Delayed Reserve. The Defender will dice to see where each Unit will arrive.
2. All of the Reserves will arrive from a table edge and must arrive in the Defender's table half.

3. Starting with the Defender, the players place Ranged In markers for all of their deployed (including in Ambush) Artillery Units.
4. The Defender may hold one of their Units in Ambush.
5. The Defender then places their Units in their table half.
6. The Attacker places all of their Units in their table half at least 16\"/40cm from the short centre line.
7. All Infantry and Gun Teams start the game in Foxholes.

WHO GOES FIRST

The Attacker has the first turn.

WINNING THE GAME

- The Attacker wins if they end their turn Holding an Objective.
- The Defender wins if they have Repelled the Attack at the end of their turn on or after the sixth turn.

Normativa general:

Tots els participants hauran de complir els següents requisits:

Cada participant haurà de portar cinta mètrica, daus, plantilles, camps de mines, marcadors, reglament, suplement d'exèrcit oportú, així com una còpia de la llista d'exèrcit.

En cas de discrepància entre els jugadors durant el transcurs de la partida, s'han de posar d'acord consultant les regles.

En cas de no arribar a un acord, podran decidir o consultar l'àrbitre o fer una tirada de dau.

(L'àrbitre molt possiblement sigui algú que també estigui jugant, tots som adults que volem guanyar i que creiem que tenim raó, però meditem 2 minuts per arribar a un acord abans de fer servir l'àrbitre.)

En cas d'intervenció de l'àrbitre, aquest comprovarà les regles oportunes i les aplicarà rigorosament. Si la situació no estigués contemplada explícitament a les regles, l'àrbitre decidirà com resoldre el dubte.

Les decisions arbitrals són inapel·lables i els àrbitres es reserven el dret d'amonestar justificadament els jugadors, aplicant les mesures oportunes.

Miniatures “proxis”:

L'ús de “proxis” està prohibit quant a vehicles, tancs i canons. En el cas de la infanteria han de ser de la mateixa nacionalitat, en aquest cas es podran fer servir tipus diferents d'unitat al representar-les però que siguin clarament identificables abans de l'inici de la partida.

Exemple: es poden fer servir granaders com enginyers, o infanteria de marina com infanteria de línia, etc...

És obligatori comunicar-ho amb claredat al contrincant abans de l'inici de la partida.

Pintura de les miniatures:

Les miniatures han d'estar totes pintades. S'entendrà per pintades quan tinguin com a mínim el color base de l'exèrcit per als vehicles i els tancs i almenys tres colors en el cas de la infanteria i els gun teams.

Exemple: casc, pell i color base de l'uniforme.

Les peanes han d'estar pintades i/o decorades. En el cas de l'artilleria, cada peana ha d'estar acompanyada, almenys, de dos servidors pintats.

Retirada de miniatures:

Si l'organització detecta abans o durant el transcurs del torneig miniatures que no compleixin amb el reglament (proxis, pintura), així com miniatures que no s'adequa a les llistes originals, podrà demanar-ne la retirada, sense compensació en punts ni amb la possibilitat de refer les llistes.

Drets d'imatge:

La inscripció al torneig suposa la cessió dels drets d'imatge a l'organització perquè pugui fer ús de les fotografies fetes durant el mateix a les seves xarxes socials

Dinar:

El dia del torneig muntarem una barbacoa i farem entrepans, **a cada participant li pertoca una beguda i un entrepà** a escollir entre els següents:

- botifarra
- hamburguesa
- pollastre

tots els entrepans seran sucats amb tomàquet llevat que s'especifiqui el contrari en el correu, addicionalment podeu demanar formatge.

Si algú té problemes amb el menú podem buscar alternativa halal, vegana, sense gluten etc. Que ens especifiqui en el correu.

A l'interior del local tenim una nevera amb begudes per als participants, Coca-Cola, fanta, cervesa, aigua...

cada beguda val 1,5 euros, parleu amb qualsevol membre de l'organització i us la donarà.

Recomanable portar diners en metàl·lic per a la beguda però també podem acceptar Bizum

Organització:

Els dies previs al torneig i un cop anem rebent les inscripcions muntarem un grup de WhatsApp per poder organitzar-nos millor.

Dia del torneig:

Dia:

El torneig es realitzarà el dissabte **01 de març de 2025** al local del “Club Wargames Bages” Avinguda Pirelli n°2 de Manresa.

Lloc:

Enllaç a google maps.

<https://www.google.es/maps/place/Avinguda+de+la+Pirelli,+2,+08241+Manresa,+Barcelona/@41.7276876,1.8133631,17.75z/data=!4m6!3m5!1s0x12a458156166d159:0x6bee16b0491846b3!8m2!3d41.7280299!4d1.81255!16s%2Fg%2F11c258tp0v?entry=ttu>

Imatge de la entrada on podreu entrar amb el cotxe, el local es just pujant les escales vermelles.



**Si algú ve en tren, que ens avisi en el correu i el podem passar a recollir a l'estació*

Hora:

09:00 – 09:30 Recepció i emparellaments

09:30 – 12:00 1a PARTIDA

12:15 – 14:45 2a PARTIDA

14:45 – 15:30 Pausa per dinar

15:30 – 18:00 3r PARTIDA

18:30 – Lliurament de trofeus i cloenda.

Rondes:

Cada jugador jugarà 3 partides, dues al matí i una a la tarda, es farà sorteig per als aparellaments de la primera ronda on no haurien de coincidir jugadors del mateix club.

A les següents rondes els aparellaments seran determinats pel sistema suís.

Els jugadors quedaran dividits en dos grups: eix i aliats; les partides sempre seran entre jugadors de l'eix contra aliats.

Quan quedin 20 minuts per finalitzar el temps màxim assignat per a cada partida, els jugadors seran avisats per l'organització i podran finalitzar el torn en curs (intentem sempre que els dos jugadors completin el mateix nombre de torns, si veieu que no donarà temps a fer el torn dels dos jugadors, no comenceu el torn) finalitzant així la partida.

En els casos en què no hi hagi victòria per conquesta d'objectiu o trencament de companyia i no s'hagi arribat com a mínim a acabar el 5è torn el resultat serà d'1 a 1. El nombre màxim de torns serà de 12. La durada de les partides serà de 2 hores 30 minuts

En finalitzar cada ronda els jugadors han d'omplir un petit qüestionari sobre el nombre d'unitats destruïdes i altres dades que seran interessants per les estadístiques del torneig.

Classificació i puntuació:

Per a la puntuació s'utilitzarà el sistema de "Victory Points" del PDF "MISSIONS PACK". A efectes de desempats es tindran en compte primer els "HQ" destruïts, i després els "platoons" destruïts.

Esportivitat:

S'espera de tots els jugadors un comportament esportiu durant el torneig. Entenem per comportament esportiu el respecte de tots els jugadors siguin de la condició que siguin. També cal acceptar la derrota amb esportivitat així com la mala sort amb els daus; ja que (*malaauradament*) forma part del joc.

No volem que es generin situacions incòmodes per resultats durant el joc inesperats. L'objectiu final és gaudir de la jornada i del joc.

En cas de qualsevol disputa es podrà parlar amb els àrbitres i/o organitzadors perquè intervinguin en la situació, l'interactuació amb l'àrbitre i/o organitzadors sempre serà amb respecte, si no és el cas, l'àrbitre i/o organitzador té dret de fer fora al jugador que no compleixi amb ell o amb els altres jugadors.

L'àrbitre molt possiblement sigui un altre jugador, així que confiarem en la seva feina i separació de regles i objectius personals.

Premis:

Tots els diners recaptats es destinaran a premis i el dinar. Hi haurà trofeus per als primers classificats de cada bàndol, diplomes per assolir objectius "secrets" i la resta de premis se sortejaran entre els participants. (*aquest any disposem de més pressupost així que hi haurà material de flames!*)

Agraïments:

Darío Gorostiza per crear el cartell del torneig.

Esperem que disfrutem jugant tant com nosaltres creant el torneig.

Atentament.

Club Wargames Bages.