



LLIBRE DE BASES DE LA XXI LLIGA

1 PERIODE DE JOC	4
2 TIPUS DE CAMPIONAT	5
2.1 General	5
2.2 Recorregut històric	5
2.3 Funcionament del campionat	5
2.4 Exèrcits en els emparellaments	5
2.5 primera partida	6
2.6 Segona a sisena partida	7
2.7 Setena a desena partida	7
2.8 Rang en la classificació	8
3 PUNTS I LLISTES (OB)	9
3.1 Full d'Ordre de Batalla	9
3.2 Maneig dels errors em el full d'OB	10
3.3 Maneig de una llista no legal	10
4 EXÈRCIT	11
4.1 Exèrcits i llistes	11
4.2 Casos especias	11
4.3 Herois i personatges històrics	12
4.4 Escenaris i limitacions	12
5 REGLAMNET I ÀRBRITES	13
5.1 Edició del reglament	13
5.2 Consultes i resolució de dubtes	13
5.3 Responsabilitats durant les partides	13
6 MAPES I CLIMATOLOGIA	15
7 ESCENOGRAFIA	15
8 PLANS DE BATALLA I MINIATURES	
8.1 Pla de Batalla i Missions	16
8.2 Inici de la partida	17
8.3 Aclariments sobre el desplegament i informació necessària	17
8.4 Finalització de la partida	18
8.5 Figures correctes i pintades	18
9 CALENDARI DE LA LLIGA	19
10 PUNTUACIO	20
10.1 Penalització per no jugar una partida	20
10.2 Penalització per error de llista	20
10.3 Penalització per no documentar la llista	21
10.4 Altres consideracions	21
10.5 Criteris de classificació	21
10.6 Càlcul de la mitjana ("Mitja")	22

11 ON, QUAN I COM JUGAR LES PARTIDES

12 QUÈ PORTAR A LES PARTIDES	23
12.1 Consideracions tècniques	23
12.2 Figures correctes i pintades	24
12.3 Jugadors novells i proxis	24

13 RESULTATS DE PARTIDES	25
--------------------------	----

14 PRESENTACIÓ I INSCRIPCIÓ A LA LLIGA	26
--	----

15 GUANYADORS I PREMIS	27
------------------------	----

16 ORGANITZACIO DE LA LLIGA	27
-----------------------------	----

17 OBSERVACIONS FINALS	28
------------------------	----

ANNEXOS

ANNEX I Terrenys	29
------------------	----



Benvinguts a la vint-i-una Lliga Catalana de FOW. Després de l'èxit de les vint primeres, estem animats per fer una nova Lliga amb mes varietat i opcions. Mantenim el ideari de les primeres i la fem per aprendre a jugar (millor), contrastar experiències, jugar amb nous aficionats i sobretot passar una bona estona.

Aquest document esta sotmès sota el dret de Creative Commons (CC), qualsevol reproducció total o parcial queda supeditat a l'esment de la font original present "LLIGA CATALANA de FLAMES of WAR". Sis plau poseu-vos en contacte amb nosaltres per qualsevol dubte

1 PERÍODE DE JOC

La lliga inclou dos períodes històrics de la Segona Guerra Mundial: Middle War (1942-1943) i Late War (1944-1945).

Els jugadors disputaran 5 partides de Middle i 5 de Late.



2 TIPUS DE CAMPIONAT

2.1 General

S'estableix per a la 21^a Lliga un sistema de competició tipus Suís i en dos blocs. Un primer bloc de 6 partides i un segon de 4 partides.

La lliga es desenvoluparà durant 10 Jornades (tothom jugarà 10 partides) en el període de temps indicat en el calendari. Cada jornada transcorre en un període de tres-quatre setmanes.

Els jugadors s'apuntaran a la lliga amb un exercit principal i l'opció d'un exercit secundari en cada període i si volen un recorregut més històric dins de cada període.

L'exèrcit principal és el que identifica al jugador, mentre que l'exèrcit secundari és opcional i voluntari, ha de ser adversari històric del principal i només s'utilitzarà en partides que l'adversari porti un exèrcit del mateix bàndol històric.

Hi ha dos bàndols històrics: Eix i Aliats.

Exemple: Un jugador podria dur Alemanys com a principal i Americans com a secundari, podria dur Soviètic com a principal i Alemany com a secundari. No podria dur Alemany com a principal i Italià o Japonès com a secundari, ni Anglès com a principal i Americà com a secundari.

Si un jugador s'apunta amb principal i secundari, pot escollir en la inscripció portar sempre el principal contra jugadors que només s'han apuntat amb principal.

2.2 Recorregut històric

Com a novetat, en aquesta edició de la lliga els jugadors podran escollir un recorregut més històric amb limitacions que restringeixen l'armament que es pot escollir, simulant l'equipament real que existia en cadascun dels fronts en un determinat moment de la guerra.

Aquestes restriccions es van modificant a mesura que avancen les jornades i es va canviant d'època en la qual s'ambienta cadascuna d'aquestes.

2.3 Funcionament del campionat

El primer bloc el formen les 6 primeres partides (1 a 6).
El segon bloc el formen les 4 darreres partides (7 a 10).

2.4 Exèrcits en els emparellaments

- 1) Si ambdós jugadors tenen el seu exèrcit principal de diferent bàndol (Aliats i Eix) faran la partida cadascú amb el seu exèrcit principal. Si son dos països que no es van enfrontar històricament o no disposen de llibre específic passarem al cas 2.
- 2) Si ambdós jugadors tenen l'exèrcit principal del mateix bàndol (o no es van enfrontar històricament o no disposen de llibre o llistes específiques) i un dels dos (o el dos) tenen exèrcit secundari, l'aparellament és realitzarà per aconseguir siguin entre països que s'enfrontessin històricament i disposin de llibre o llistes oficials.
- 3) Si ambdós tenen exèrcit secundari qui porti més partides jugades amb l'exèrcit secundari portarà l'exèrcit principal i el que menys, portarà el secundari. En cas de portar el mateix nombre de partides, el pitjor classificat portarà l'exèrcit principal i el millor classificat el secundari.
- 4) Si cap dels dos té secundari, o aquests son incompatibles per aconseguir que la partida sigui països que s'enfrontessin històricament i disposin de llibre o llistes oficials, tots dos jugaran amb el principal

NOTA: En el moment de la inscripció un jugador que tingui exèrcit secundari pot escollir jugar amb el secundari només si el contrincant també en té.

2.5 Primera partida

L'aparellament d'aquesta partida es diferent de la resta de jornades. Es confecciona una llista dels inscrits, i s'ordena segons la puntuació obtinguda a la darrera Lliga Catalana jugada, tant pels jugadors que han participat a la edició anterior com per aquells jugadors que no han tingut continuïtat. Els novells que s'incorporen s'afegiran a la llista per ordre alfabètic.

A continuació es dividirà per la meitat la llista i es capicula. En cas de ser una llista imparell es farà la meitat +1.

Exemple: Si hi ha 24 jugadors, els aparellaments quedarien de la següent manera:

Primer contra el tretze, segon contra el catorze, tercer contra el quinze i així fins al dotze contra el vint-i-quatre.

2.6 Segona a Sisena partida.

Utilitzaran el sistema suís.

- a) Els jugadors s'aparellen segons el rang en la classificació (veure al final); es a dir, primer contra segon, tercer contra quart, etc.
- b) Criteri absolut: dos jugadors no poden jugar entre si mes d'un cop. En cas d'haver de jugar amb algun jugador que ja s'hagi jugat en les partides (1-6) es jugarà amb el següent millor classificat amb el que no s'hagi jugat aquella ronda, tenint en compte el criteri c).
- c) Criteri relatiu: al aparellar dos jugadors la diferencia de les seves puntuacions te que ser zero o la menor possible.

Exemple: A la quarta partida, el jugador en tercera posició li toca jugar amb el jugador classificat en quarta posició. Si es donés el cas de que han jugat junts a la segona partida, els tercer jugaria contra el cinque i a l'inrevés, el quart jugaria contra el sisè.

2.7 Setena a desena partida

Es considera que partim de zero i amb la classificació de la sisena partida, començant de nou el sistema suís:

- a) Els jugadors s'aparellen segons el rang en la classificació (veure al final); es a dir, primer aliat contra primer eix, segon contra segon, etc.
- b) Criteri absolut: dos jugadors no poden jugar entre si mes d'un cop (sense tenir en compte les partides 1-6). En cas d'haver de jugar amb algun jugador que ja s'hagi jugat en les partides (7-10) es jugarà amb el següent millor classificat amb el que no s'hagi jugat aquella ronda, tenint en compte el criteri c)
- c) Criteri relatiu: Al aparellar dos jugadors la diferencia de les seves puntuacions te que ser zero o la menor possible.

2.8 Rang en la classificació.

El rang és la posició en la classificació. Es determina per la puntuació, en cas d'empat, pel número de victòries i, en cas de seguir l'empat, es calcularà la suma total de punts dels seus adversaris actius dividit pel número d'adversaris. És a dir, cadascú suma els punts que han aconseguit els seus respectius adversaris, i el que té el número més alt és el guanyador. Si segueix l'empat s'aplicarà ordre alfabètic.

En cas d'empat al final de l'última jornada no s'aplicarà mai el criteri alfabètic. Si arribés el cas s'atorgarien dos primers premis o dos segons però amb un màxim de 3 trofeus.



3 PUNTS I LLISTES (OB)

Els escenaris es jugaran en els punts que s'indiquen en el quadre d'escenaris.

Com a referència, 85 a Mid i 95 a Late.

A Mid s'utilitzarà el sistema de puntuació de "Dynamic Points for Mid War 2025" Dynamic Points for Mid War.

Es permeten diferents formacions a les llistes. És necessari comprovar els punts, les formacions permeses i les restriccions per a cada escenari, ja que poden haver-hi casos especials.

Jugar amb més punts dels que marca cada escenari està totalment prohibit.

3.1 Full d'Ordre de Batalla (OB)

Per Ordre de Batalla (OB), s'entenen les llistes d'exèrcit corresponents.

Aquestes estaran escrites en el full que l'organització ha dissenyat i aprovat, veieu l'"ANNEX I Model OB" o en el full oficial digital de Forces of War.

Cal completar tota la informació sol·licitada.

La descripció ha de ser la que figura al llibre i incloure totes les millores ("upgrades") que caldrà lliurar-los a l'organització degudament signats.

Les llistes seran públiques enviant-les al grup de whatsapp de la lliga o deixant-les a la una carpeta habilitada del club

Tant els jugadors que no lliurin les OB o el format digital, rebran una penalització de -1 punt. En el cas de la no entrega de l'OB, aquesta penalització serà acumulativa.

Recordeu...

*Al període Mid es jugarà a 85 punts si no s'especifica el contrari
Al període Late es jugarà a 95 punts si no s'especifica el contrari*

3.2 Gestió dels errors en el full d'OB

Els jugadors són els responsables de comprovar la correcció de les OB dels seus contrincants i seguiran el protocol de l'“ANNEX VII Protocol de desplegament” per verificar-les i fer les correccions necessàries.

Si durant la partida es detectés algun error en el nombre de plaquetes, en el tipus d'armes o similar, es retiraran les plaquetes en excés o les armes inadequades. En cap cas es podrà substituir la unitat incorrecta.

El jugador que hagi comès aquest error rebrà una penalització d'un punt negatiu en el resultat de la partida (podent acumular una pèrdua de 2 punts en total).

El comitè organitzador podrà revisar posteriorment les OB. Si es detectés algun error, s'aplicarà la penalització del punt negatiu amb efectes retroactius, però no la bonificació.

3.3 Gestió de una llista no legal

Si una persona es presenta amb una llista errònia i, un cop retirades les fonts de l'error, no queda una formació legal amb la qual jugar (per exemple, per presentar-se amb una llista de període, país o llibre diferent), la persona perdrà la partida obtenint un total de 0 punts i la seva rival rebrà la mitjana com si no s'hagués disputat.

En cas de reincidir en aquesta infracció, es considerarà que la persona no s'ha presentat a la partida (i es pot incórrer en una expulsió de la lliga si no es presenta a més d'un enfrontament).

Atès que la partida no es pot disputar, igual que en el cas d'una persona no presentada, el resultat no es tindrà en compte per establir la mitjana de desempat de la guanyadora.

Recordeu...

Els jugadors són els responsables de comprovar la correcció de les OB dels seus contrincants i seguiran el protocol de l'“ANNEX VII Protocol de desplegament” per verificar-les i fer les correccions necessàries.

4 EXÈRCITS I LLISTES

Cada jugador s'inscriu a la lliga amb un dels vuit països següents com a exèrcit principal:

Alemanya, Estats Units, Commonwealth, Unió Soviètica, Itàlia, Japó, Hongria, Romania o Finlàndia.

També podrà escollir un país indicat com a exèrcit secundari, sempre que sigui del bàndol contrari.

Aquest procés es repeteix a Mid i a Late, però amb les excepcions indicades.

El bàndol dels Aliats està compost per Commonwealth, Unió Soviètica i Estats Units (Romania s'uneix als Aliats a Late).

El bàndol de l'Eix està format per Alemanya, Japó, Itàlia, Hongria, Romania i Finlàndia. (Romania s'uneix a l'Eix a middle)

4.1 Casos especials

Els jugadors d'Itàlia i Japó, que només poden jugar a Mid, han d'indicar un altre país per jugar a Late seguint les mateixes normes de principal i secundari.

Per exemple, un jugador amb Itàlia i EUA a Mid podria escollir URSS i Romania a Late.

El jugador de Romania ha de decidir en quin bàndol jugarà a Late (Eix o Aliat). Pot escollir Romania Eix com a principal i Romania Aliat com a secundari, o viceversa.

4.2 Llibre i llistes permeses

En funció del país escollit, període, contrincant, escenari i front (Front Oriental "FOr", Front Occidental "FOc" o Front Pacífic FOp o maniobres), es faran servir les llistes oficials que figuren a:

- Els llibres oficials
- Les llistes digitals de Forces of War

Els fronts queden determinats per l'aparellament de cada partida. Els llibres seran autoritzats segons indicarem a cada escenari, i en el moment d'enviar els aparellaments es poden produir canvis al indicat en el quadre d'escenaris.

En cas de dubte, consulteu amb el comitè organitzador.

Per a cada partida, els jugadors dissenyen una llista OB tal com s'indica en els apartats "1- PERÍODE DE JOC", "3- PUNTS I LLISTES (OB)" i "4- EXÈRCITS".

Les llistes (OB) poden ser diferents per a cada partida. En alguns escenaris hi poden haver restriccions o regles especials en la utilització de les llistes.

Recordeu...

per cada jornada es determinarà les llistes, l'escenari i les restriccions corresponents que els jugadors hauran de respectar. Aquesta informació està en aquestes bases o la enviarem prèviament a la jornada.

4.3 Herois i Personatges Històrics.

El comitè podrà autoritzar algun heroi especial.

4.4 Escenaris i Limitacions

En els escenaris o llistats de restriccions s'indiquen les limitacions de llistes, llibres o armament; estigueu atents a les restriccions.

Es poden dur diferents formacions en cada partida, excepte si s'indica el contrari. En alguns escenaris hi poden haver altres restriccions o condicions; estigueu atents a les condicions dels escenaris.

El comitè pot autoritzar herois especials. Mantingueu-vos atents a les condicions dels escenaris per conèixer les limitacions específiques de llistes, llibres i armament.

Recordeu...

Es poden dur diferents formacions en cada partida, excepte si s'indica el contrari. En alguns escenaris hi poden haver altres restriccions o condicions; estigueu atents a les condicions dels escenaris.

5 REGLAMENT I ARBITRES

5.1. Edició del reglament

S'utilitzarà la 4^a Edició de Flames of War, amb les modificacions i errates oficials, a més dels canvis recollits en aquestes bases.

Les llistes digitals autoritzades a la lliga poden incorporar regles especials. Aquestes regles també seran d'aplicació obligatòria.

5.2 Consultes i resolució de dubtes

El subcomitè de regles serà l'encarregat de resoldre qualsevol consulta relativa al reglament (vegeu apartat "16- ORGANITZACIÓ DE LA LLIGA").

En cas de conflicte d'interessos (per exemple, si el vostre contrincant forma part del subcomitè), podeu dirigir la pregunta a una altra persona del mateix subcomitè.

Recomanem consultar el manual i l'últim LESSONS FROM THE FRONT disponible durant la partida en cas de dubte;

La V4 disposa d'un índex excel·lent per a una consulta ràpida.

No hi ha límit de temps per fer aquestes consultes, ja que les partides són a número de torns.

5.3 Responsabilitats durant les partides

Els errors de reglament o de funcionament d'escenaris durant una partida no són impugnables a posteriori.

Els dos jugadors de cada partida són responsables de les decisions preses sobre les regles i no poden actuar en contra de les bases de la lliga o del reglament.

Els comitès podran ajustar els resultats si detecten alguna irregularitat.

Les consultes fetes a altres jugadors o organitzadors seran considerades a nivell particular i no són vinculants.

Recordeu...

... que no hi ha problema de temps per consultar el reglament, les partides són a número de torns.

6 MAPES I CLIMATOLOGIA

Els mapes de joc estan tots predissenyats i, en funció de la jornada, es determinarà quin s'ha d'utilitzar.

Els mapes tenen nom i s'utilitzaran segons les especificacions per cada jornada; consulteu la taula de l'apartat "8- ESCENARIS".

Els models dissenyats de mapes estaran disponibles a la web ordenats segons la jornada.

Aquest any no es preveu cap tipus de climatologia especial.

7 ESCENOGRAFIA

Per a l'escenografia i els elements de les partides, cal parlar amb els encarregats dels llocs de joc (vegeu l'apartat "11- ON I QUAN JUGAR LES PARTIDES").

Els participants tindran accés als mapes de cada Jornada a través de la pàgina web oficial de la Lliga, on se'ls podran descarregar en format PDF. A

l'"ANNEX IV Terrenys", trobareu aclariments i criteris sobre els elements d'escenografia que s'utilitzaran a la Lliga.

8 ESCENARIS I MINIS

8.1 Pla de batalla i missió

Per determinar quina batalla es jugarà a cada partida, cal utilitzar el sistema de “Plans de Batalla” del reglament de la lliga.

Donat que la taula dels plans de Batalla per la lliga es diferent a la de FoW Usem la taula del pla de batalla del Reglament de la XXI Lliga Catalana de Flames Of War

Les missions corresponen a les del Missions de Flames of War

1 PLANS DE BATALLA

PLA DE BATALLA B	PLA DE BATALLA A		
	ATACAR	MANIOBRAR	DEFENSAR
ATACAR	Dau mes alt Ataca 1:Breakthrough 2:Counterattack 3:DustUp 4:DustUp 5:FreeForAll 6:Scouts Out	B Atac 1:Breakthrough 2:Outflanked 3:Counterattack 4:Counterattack 5:DustUp 6:Escape	B Ataca A Defensa 12:Cornered 34:NoRetreat 56:Fighting Withdr
MANIOBRAR	A Ataca 1:Breakthrough 2:Outflanked 3:Counterattack 4:Counterattack 5:DustUp 6:Escape	Dau mes alt Ataca 1:Breakthrough 2:Counterattack 3:DustUp 4:DustUp 5:FreeForAll 6: Scouts Out	A Ataca 1:Breakthrough 2:Escape 3:Outflanked 4:No Retreat 5:Cornered 6:Fighting Witdr
DEFENSAR	A Ataca B Defensa 1.2:Cornered 34:NoRetreat 56:Fighting Withdr	A Ataca 1:Breakthrough 2:Escape 3:Outflanked 4:NoRetreat 5:Cornered 6:Fighting Witdr	Dau mes alt Ataca 1:Breakthrough 2:Counterattack 3:DustUp 4:DustUp 5:FreeForAll 6:Scouts Out

8.2 Inici de la Partida

Al inici de la partida s'han de realitzar un seguit de fases que de vegades porten a confusió, donat que l'ordre de la seva execució pot condicionar el desplegament. Per evitar aquesta situació, a l'"**ANNEX VII Protocol de desplegament**" trobareu les passes que cal seguir i quin és l'ordre correcte.

8.3 Aclariments de com cal desplegar o que cal informar.

Quan informem cal donar tota la informació de la unitat, armaments, habilitats, moral, etc.

Quan es col·loquen els rangings cal indicar el tipus d'artilleria que te el ranging.

Desplegament en escenaris:

Dust Up Deployment. Atacant informa de les seves reserves. Defensor informa de les seves reserves.

Breakthrough Deployment

- 1.Defensor fa públic el 60% i el 40%.
- 2.Atacant fa públic els Delayed Reserves.
- 4.Defensor fa públic el Ambush.

Counterattack Deployment 1.Defensor fa públic el 60% i el 40%.

No Retreat. Deployment 1.Defensor fa públic el 60% i 40%.

8.4 Finalització de la partida

El número de torns d'una partida és de com a màxim 12 torns per **fair faight** i **mobile battles** i 14 torns per **defensive battles**.

Si no s'arriba a 6 torns (ambdós jugadors) s'utilitzarà el sistema de punts **fair faight**.

S'aconsella revisar sempre les condicions de victòria de cada missió per tenir clar les condicions de victòria i el que diu el reglament pàgines 100 a 111.

Recordeu...

... que hi ha escenaris o situacions on no cal arribar al torn indicat per acabar la partida, i que la possessió dels objectius es determina al principi dels torns i per tant durant el desenvolupament del darrer torn no hi ha temps per aconseguir cap objectiu.

8.4 Figures correctes i pintades

En l'exèrcit principal, s'han d'utilitzar figures correctes segons el principi "El que es veu, és el que és".

En l'exèrcit secundari, es permeten les figures "proxis", tal com es defineix a la lliga (veure pàgina xx).

En infanteria, es pot ser flexible amb l'armament.

En vehicles, armes, fortificacions i aviació, cal ser exacte.

Queden exemptes les figures que encara no estan disponibles a Battlefront o les figures que en el moment de fer la partida no estan disponibles.

Els jugadors que participin per primera vegada en la lliga poden utilitzar "proxis" també en l'exèrcit principal.

9 CALENDARI DE LA 20ª LLIGA

La següent taula correspon al calendari previst per la propera lliga.

En cada jornada, s'indica el període de joc,

Exemple: la partida de la tercera jornada es podrà jugar des del Dilluns 10 de Novembre fins el Diumenge 30 de Novembre ambdós inclosos:

1ª JORNADA	Dill 29-09 fins Diu 19-10. (A partir dels aparellaments es pot jugar)
------------	---

2ª JORNADA	Dill 20-10 fins Diu 9-11
------------	--------------------------

3ª JORNADA	Dill 10-11 fins Diu 30-11
------------	---------------------------

4ª JORNADA	Dill 1-12 fins Diu 28-12. (Festes de Nadal)
------------	---

5ª JORNADA	Dill 29-12 fins Diu 18-1.
------------	---------------------------

6ª JORNADA	Dill 19-1 fins Diu 8-2.
------------	-------------------------

7ª JORNADA	Dill 9-2 fins Diu 1-3
------------	-----------------------

8ª JORNADA	Dill 2-3 fins Diu 22-3
------------	------------------------

9ª JORNADA	Dill 23-3 fins Diu 19-4.
------------	--------------------------

10ª JORNADA	Dill 20-4 fins Diu 10-5. (Setmana santa)
-------------	--

L'entrega de premis es realitzarà un dia de cap de setmana del mes de Maig o Juny, que hores d'ara, no em determinat.

La primera jornada podrà jugar-se **a partir** del moment que siguin oficials els aparellaments.

La quarta jornada te més temps, ja que cau en període Nadalenc.

La vuitena jornada te més temps ja que cau en Setmana Santa.

Aquest calendari es inalterable, mai es pot jugar una partida més tard de la data límit.

En cas de força major es podrà demanar un aplaçament (1 o 2 dies) avisant al Coordinador com a molt tard el dissabte anterior al darrer dia de joc.

10 PUNTUACIÓ

A continuació es detallen de manera clara les normes per a la puntuació de la 21a Lliga, també anomenada Competència General.

La puntuació de cada partida segueix el sistema FOW (de 0 a 9 punts) i es regeix per les regles següents:

10.1 Penalització per no jugar una partida

Si un jugador no juga: Si una persona no pot o no vol jugar durant el període establert, rep 0 punts. El seu oponent rebrà la seva pròpia mitjana de punts, o 4,6 punts si la seva mitjana és més baixa (vegeu l'apartat "Mitja").

Si cap dels dos contrincants pot jugar: Si cap dels dos contrincants pot jugar la partida o no es posen d'acord sobre qui no s'ha presentat, el resultat serà 0-0.

Obligació de jugar: És obligatori jugar la partida presencialment. No es pot pactar un resultat; fer-ho es considera una falta greu.

No jugar dues partides: Si una persona deixa sense jugar dues partides, queda eliminada de la lliga, llevat de causa de força major.

10.2 Penalització per errors de llista

Error a la llista (OB) del rival: Si detectes un error a la llista del teu oponent durant la comprovació abans de jugar, sumaràs +1 punt al resultat de la partida (fins a un màxim de 8 punts). Aquesta bonificació només és vàlida en la fase de comprovació.

Errors en les llistes (OB): Si es detecta un error en una llista, hi haurà una penalització de -1 punt.

En cas de errors a la llista es retiraran les unitats o opcions fins que la llista sigui legal.

En cas de que la llista no pugui complir els mínims per ser legal, la partida no es podrà jugar. El jugador infractor rebrà 0 punts i el contrincant la mitja.

El mateix succeirà en el cas que un dels jugadors es presenti amb una llista d'un exèrcit, un llibre o un front erronis. El primer cop que això succeeixi no comptarà com abandonament, però els posteriors si.

10.3 Penalització per mala entrega de documents

Entrega de documents: Les llistes (OB) i la fulla de resultats s'han de lliurar a HQ Central o enviar-les al grup de Whatsapp de la XXI LLIGA CATALANA DE FOW.

No entregar-les implica -1 punt de penalització per cada vegada, acumulable.

Fulles oficials: S'han d'utilitzar les fulles oficials de la Lliga o les digitals.

10.4 Altres consideracions

Puntuació màxima: La puntuació màxima per partida és de 9 punts. Segons quins herois eliminis poden donar punts extrems.

No hi ha punts per esportivitat.

Desacord en el resultat: la partida es comptarà com a 0-0, tot i que el comitè pot revisar el cas.

10.5 Criteris de classificació

La classificació es determina pels punts aconseguits. En cas d'empat, primer compten les victòries, després la suma dels punts dels rivals actius dividit pel nombre de rivals (qui tingui la mitjana més alta guanya). Si persisteix l'empat, s'ordenarà alfabèticament.

10.6 Càlcul de la Mitjana ("Mitja")

Per calcular la mitjana, suma els resultats de totes les partides jugades (excepte les que ja han rebut mitja) i divideix pel nombre de partides jugades (sense comptar les que són "mitja").

Exemple: Si tens partides de 7, 3 i 6 punts, i a la quarta el teu rival no es presenta i reps la mitja, el càlcul és $(7+3+6)/3 = 5,33$. El total provisional serà $7+3+6+5,33 = 21,33$ punts.

La mitjana es recalcula cada jornada i s'aplica retroactivament a les partides on s'hagi posat mitja, per tal d'ajustar-se a l'evolució.

Exemple: Si en la 5a jornada sumes 6 punts, la mitjana es recalcula: $(7+3+6+6)/4 = 5,5$. El total seria $7+3+6+5,5+6 = 27,5$ punts.

Només pots obtenir la mitjana de les partides jugades amb persones que han estat a la lliga durant 5 jornades o més..

11 ON, QUAN I COM JUGAR LES PARTIDES

Les partides es poden disputar al lloc acordat pels jugadors.

En cas de desacord, tindrà preferència el club HQ Central.

Si algun jugador sol·licita la presència d'un àrbitre, la partida es jugarà al club. Cal complir les normes establertes pel club.

Els participants a la lliga han de donar prioritat a jugar durant els caps de setmana (dissabtes o diumenges). Aquesta prioritat s'utilitzarà per determinar el resultat en cas que una partida no es realitzi.

Si un jugador arriba amb més de 30 minuts de retard respecte de l'hora acordada, es considerarà absent, rebrà 0 punts i el seu contrincant obtindrà la seva mitjana de punts o 4,6 punts, la quantitat més alta (vegeu l'apartat "10.2 Mitja"). Tot i aquesta norma, el jugador afectat pot decidir si vol jugar la partida amb retard o concertar una nova data, en aquest cas no s'aplicarà cap penalització.

El temps màxim per partida és de quatre hores; amb acord mutu, aquest termini es pot prorrogar. Cada jugador disposa d'un límit de cinc minuts per a la fase de moviment, tot i que ambdós poden pactar ampliar aquest límit.

Els Jugadors poden establir un temps mínim de partida, sense que sigui inferior a dues hores i mitja.

Es recomana agilitat durant la fase de desplegament.

Recordeu...

... que cada jugador disposa d'un límit de cinc minuts per a la fase de moviment, tot i que ambdós poden pactar ampliar aquest límit.

12 QUE PORTAR A LES PARTIDES

Per tal de garantir el bon desenvolupament de les partides, és imprescindible que totes les persones participants portin el següent material:

El Reglament oficial, el llibre d'exèrcit o bé les fulles web de l'exèrcit, les bases de la Lliga, totes les figures, les cartes d'unitats corresponents, els marcadors, la llista (OB) obligatòria, els daus i la cinta mètrica.

Tanmateix, cal que les figures representin fidelment les unitats; "el que es veu és el que és", de manera que no s'admeten proxis a l'exèrcit principal. Si s'hi detecten, aquestes seran retirades. No obstant això, s'aplica una certa flexibilitat amb les miniatures d'infanteria, i en el cas de l'exèrcit secundari, sí que s'hi autoritzen proxis o figures similars.

Quan es despleguen les unitats sobre la taula, és obligatori col·locar la carta d'unitat corresponent al costat de cada figura.

Les unitats que s'hagin de desplegar més endavant o que comencin fora de la taula també han de ser públiques i portar la seva carta d'identificació associada.

És imprescindible que ambdós jugadors comprovin l'ordre de batalla (OB) del rival; per aquest motiu, és obligatori portar l'original, web

Recordeu...

... Amdós jugadors comprovaran l'OB del adversari, es per això que es obligatori portar el llibre, web o fotocopia de la unitat, i després hauran d'entregar-la al comitè organitzador.

12.1 Consideracions

Sistema mètric: La lliga utilitza el sistema mètric decimal per a totes les mesures.

Mesures de les bases: Les bases de les miniatures han de respectar les mesures oficials establertes.

Daus: Cada jugador té dret a utilitzar els daus de la persona adversària. Els daus han rodar.

Figura tocada, figura moguda: Si es toca una figura, s'ha de bellugar i ja no es pot tornar enrere. Es recomana l'ús de bases buides per fer càlculs de moviment abans de moure.

Comentaris a la partida: Qualsevol jugador pot demanar que no hi hagi opinions externes, silenci o no intervenció durant la partida.

12.2 Figures correctes, pintade si proxis

En l'exèrcit principal només es poden utilitzar figures correctes. Per a certs tancs, el xassís ha de ser l'adequat; per exemple, s'accepta el Panther G per un A, o un Stug G per un D. Amb la infanteria, es permet més flexibilitat pel que fa a l'armament.

Definició de proxi: Una figura proxi és una figura similar però no idèntica. Ha de compartir el mateix xassís o mesures, ser del mateix tipus que l'original i tenir la mateixa base. No pot provocar confusió a la persona rival, ha de portar una etiqueta clara amb el nom correcte i una proxi no pot representar diferents models dins la mateixa partida.

Tank Teams: Xassís o mesures idèntiques.

Gun Teams: Bases idèntiques i mateixa categoria.

Infantry Teams: Només es té en compte la mida correcta de la base.

Transports: Mesures idèntiques o similars.

Fortificacions: No es permeten proxis; només es poden utilitzar figures reals i en 3D.

Trens blindats: No es permeten proxis als FFCC; només figures reals.

12.3 Novells i Proxis

Els jugadors que juguen la lliga per primer cop podran utilitzar proxis d'una manera més oberta en els tancs. La restricció només es que la mesura sigui similar.

13 RESULTATS DE PARTIDES

Els jugadors han de publicar el resultat i les llistes al grup de Whatsapp de la Lliga.

Caldrà indicar qualsevol incidència que hagi afectat al resultat.

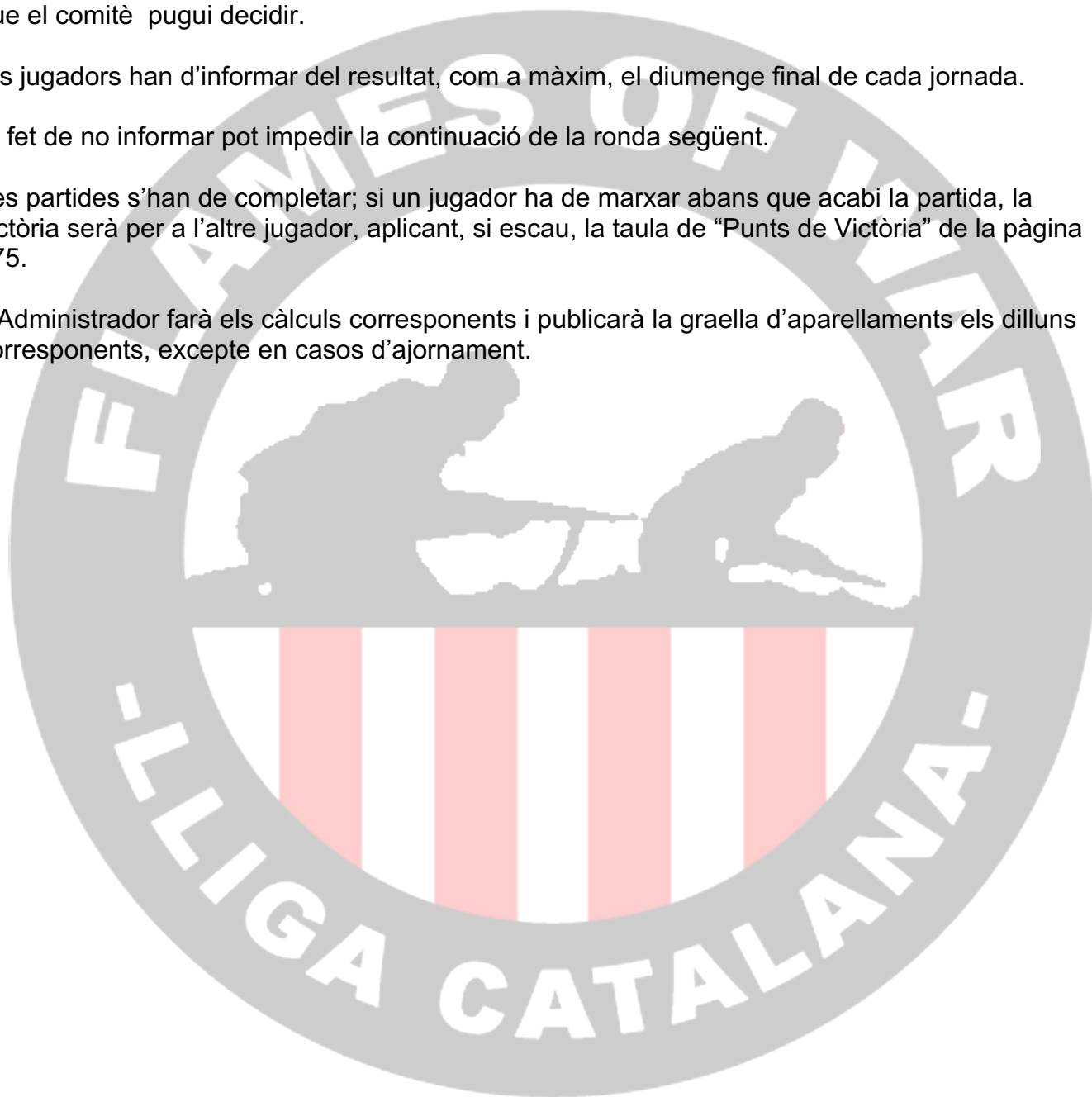
Si no s'informa del resultat la partida es considerarà no realitzada i es registrarà com 0-0, fins que el comitè pugui decidir.

Els jugadors han d'informar del resultat, com a màxim, el diumenge final de cada jornada.

El fet de no informar pot impedir la continuació de la ronda següent.

Les partides s'han de completar; si un jugador ha de marxar abans que acabi la partida, la victòria serà per a l'altre jugador, aplicant, si escau, la taula de "Punts de Victòria" de la pàgina 275.

L'Administrador farà els càlculs corresponents i publicarà la graella d'aparellaments els dilluns corresponents, excepte en casos d'ajornament.



14 PRESENTACIÓ I INSCRIPCIÓ A LA LLIGA

La presentació de la 21a Lliga tindrà lloc el dissabte 6 de setembre a HQ Central, d'11 a 13 h. Es llegiran les bases i s'obriran inscripcions, que costen 20 euros. Pels no socis consultar a l'Organització.

Les dades dels jugadors inscrits seran públiques dintre del grup d'inscrits i el Comitè Organitzador de la Lliga; consulteu l'Annex VI sobre protecció de dades per a més informació.

El període d'inscripció dura fins al 21 de setembre, i es respectarà l'ordre d'inscripció. Si hi ha un nombre imparell d'inscrits, es designarà un jugador comodí per jugar amb qui quedi sense parella.

Els jugadors aparellats amb el comodí podran escollir entre jugar o rebre punts (4,6 o mitja).

La llista de jugadors comodí es farà pública i el comitè vetllarà per l'esportivitat de les partides.

El primer aparellament es publicarà abans del 28 de setembre.

En el moment de la inscripció s'indicarà el següent:

- Nom complet
- Correu electrònic
- Numero de telèfon
- OPCIONAL: CLUB (si no pertanyen a HQ CENTRAL)
- Població
- Exèrcits per al període MID, principal i secundari (Veure capítol 2 per més informació)
- Exèrcits per al període LATE, principal i secundari (Veure capítol 2 per més informació)
- Si es vol el recorregut Històric (Veure capítol 2 per més informació)

En cas de portar exercit secundari i el contrincant no en té si es vol jugar només amb el principal

15 GUANYADORS I PREMIS

El jugador amb més punts al final de la jornada 10 guanya. En cas d'empat, es decideix pel nombre de victòries, i si continua l'empat es tindrà en compte l'ELO.

El comitè organitzador utilitzarà la inscripció per premis, trofeus i material. Els patrocinadors podran oferir premis addicionals amb acord del comitè.

16 ORGANITZACIÓ DE LA LLIGA

El Comitè organitzador està format per:

- Jordi Alert
- Jordi Armadà
- David Escrig
- Denis Díez
- Joan Parés
- Pere Pujol
- Francesc Ricart
- Joan Saurí

Estructura i funcions:

Coordinador: XXXXX (control i coordinació general de la lliga)

Administrador: Jordi Armadà (anotació i publicació de resultats, càlcul de mitjanes)

Subcomitè de queixes i reclamacions: Jordi Alert, (resolució d'incidències)

Subcomitè de regles: Joan Parés, Denis Díez (consultes i aclariments de regles)

Subcomitè de Llistes (OB): Joan Parés i Denis Díez (revisió i validació de llistes)

Contacte: lligacatalanaflamesofwar@gmail.com

Tresoreria: Joan Saurí (gestió de despeses i ingressos)

Equip de mapes i escenografia: David Escrig, Joan Parés, Pere Pujol, Francesc Ricard

Web i comunicacions: Pere Pujol

17 OBSERVACIONS FINALS

La inscripció a la Lliga implica l'acceptació de totes les normes establertes en aquest document i de totes les decisions i modificacions que pugui prendre el comitè organitzador.

Es recomana que els jugadors intentin resoldre els conflictes de manera amistosa abans de recórrer al comitè.

És obligatori mantenir una actitud correcta, educada i respectuosa, tant en el comportament com en la indumentària, envers la resta de participants, institucions i patrocinadors.

Cal comprometre's a participar en totes les jornades, excepte per causes de força major. En cas de no poder assistir, penseu en el contrincant i aviseu amb antelació. L'incompliment d'aquestes normes pot comportar la inhabilitació per a la lliga present i/o futures.

Aquest document està sota llicència Creative Commons (CC). Qualsevol reproducció total o parcial ha de citar la font original: "LLIGA CATALANA de FLAMES of WAR".

Per qualsevol dubte, poseu-vos en contacte amb l'organització.

Annex I

TERRENYS

Seguin el format del reglament llistem els terrenys de la lliga amb notes addicionals si s'escau:

TERRENYS SUMARI	MOVIMENT DASH	CHECK CREUAMENT	ALÇADA	BULLETPROOF
ESPAIS OBERTS				
Gespa/Estepa (Grass/Steppe)	Camp a traves	NO	Pla	NO
Neu tova/T Desert	Terreny	NO	Pla	NO
VEGETACIÓ				
Camp de Blat (Crop Field)	Terreny	NO	Baix	NO
Oliverar (Vineyard)	Terreny	SI	Baix	NO
Bosc (Woods)	Terreny	SI	Alt	NO
TANQUES I MURS				
Línia d'arbres (line of trees)	Terreny	SI	Alt	NO
Mur (Wall)	Terreny	SI	Baix	SI
Bocage	Terreny	SI	Alt	SI
TURONS/HILLS				
Turó Suau (Gentle Hill)marró clar	Terreny	No	Alt	SI**
Turó Rocallós (Steep Hill)* marró fosc	Terreny	SI	Alt	SI
Turó amb barranc (Escarpment) El Barranc del Escarpment	Terreny Impassable	SI	Alt	SI
ELEMENTS D'AIGUA				
Gual (Ford)	Terreny	SI	Pla	NO
Riera (shallow river)	Terreny	SI	Pla	NO
Riu	Terreny Inf Impass resta	4+ Check	Pla	NO
CAMINS I FERROCARRILS				
Carretera (Road) o pas a nivell	Carretera	NO	Pla	NO
Ferrocarril (Railway)	Terreny	SI	Baix	SI
Carrer de Ciutat (city streets) Plaça	Terreny	NO	Pla	NO
EDIFICACIONS/BUILDINGS***				
Edifici (Building)	Terreny Inf Impass resta	NO	Alt	SI
Edifici gran (Ruins)	Terreny Inf Impass resta	NO	Alt	SI
(*) Els Turons Abruptes en la lliga son zones d'àrea com si fos unes ruins . Escarpment. Malgrat el barranc es impassable, algunes tropes com les de muntanya poden passar, veure regles especials. Edifici gran te quatre sales de 10x10. (**) El Conceal i Bulletproof depèn de si esrta la unitat mig pujada i a laltre banda. (***) Es poden desplegar a la planta baixa dels edificis, Guns que no siguin Hvy. Pero ja no es podran moure.				

