

### **1.1 REGLAS Y DESARROLLO DEL TORNEO**

Se harán grupos de participantes. Serán asignados mediante sorteo y jugarán en combate de ida y vuelta, uno como eje y el otro como aliado. En caso de empate entre 2 jugadores, pasará el el que tenga más victorias mayores o totales en primer lugar, más victorias tácticas en segundo lugar y así sucesivamente. En caso hipotético que aún así empataran, el bando que tenga más puntos sumando dos encuentros, será el que se clasifique.

**No se permite la programación de artillería en la fase de despliegue**

**No se permite ejecutar ningún tipo de artillería off map u on map antes del turno 6. Los 5 primeros turnos, serán sin ningún tipo de artillería en el mapa incluyendo los disparos de prueba y los morteros ligeros**

**Se prohíben los TRP's**

**Limitaciones Eje: Máximo 1 blindado en el ORBAT de Tiger o Jaddtiger o Panther o Jaddpanther. Sólo se puede elegir como mucho uno de ellos**

**Limitaciones aliadas: Solo se permite aviación aliada si juegan los dos contendientes con el módulo Market Garden y un con un máximo de 2 escuadrones en el ORBAT**

**El incumplimiento de estas reglas por parte de algún jugador, provocaría directamente su eliminación.**

**Podéis elegir cualquier fuerza armada de los DLC de mutuo acuerdo con vuestro rival, pero siempre el mismo ida y vuelta. Sinó lo teneis los dos, no funciona el MP.**

**Dando a la tecla espacio en la elección de unidades veis si son DLC o no.**

**El tiempo máximo en el intercambio de turnos por encuentro será de 30 días a partir del inicio de la batalla.**

## **1.2 MAPAS**

Se proporcionarán 5 mapas (2CN1, 2CN2, 2CN5, 2CN12, 2CN13) a los jugadores para la totalidad de encuentros y se sorteará un mapa para cada enfrentamiento de ida y vuelta. Mismo mapa, con cambio de bando de los jugadores. Se intentará que en las diferentes eliminatorias los jugadores no repitan mapa.

## **1.3 CONFIGURACIÓN DE LAS PARTIDAS**

El Jugador local configura la partida como atacante aliado. El rival, evidentemente, defensor del eje. Tipo de batalla: **Encuentro**, Tamaño batalla: **medio**, Duración: **30m**, Selección de mapa: **humano**, Región : **France**, Año: **1944**, Mes: **Junio**, Luz del día: **Dia**, Climatología: **Por sorteo quitando todas las afectaciones de niebla**, Condiciones del terreno: **Por sorteo según climatología**, Rareza: **Standard**

El resto como veis en la captura:

BATALLA RÁPIDA

|                        |                        |                         |                        |
|------------------------|------------------------|-------------------------|------------------------|
| Tipo de batalla        | Encuentro              | Año                     | 1944                   |
| Tamaño de la batalla   | Medio                  | Mes                     | Junio                  |
| Duración de la batalla | 30 minutos             | Luz del día             | Día                    |
| Selección del mapa     | Humano                 | Climatología            | Despejado              |
|                        |                        | Condiciones del terreno | Muy seco               |
|                        |                        | Rareza                  | Estandar               |
| Región                 | France                 |                         |                        |
|                        | Atacante               |                         | Defensor               |
| Fuerza armada          | Ejército de EE.UU      |                         | Ejército alemán        |
| Fuerza de Combate      | Mezcla                 |                         | Mezcla                 |
| Selección de unidades  | Humano                 |                         | Humano                 |
| Previsualizar Mapa     | Vista previa permitida |                         | Vista previa permitida |
| Ajuste de fuerza       | Sin cambio             |                         |                        |

Cancelar Aceptar



Habrás entre 0 y 5m de delay al final de partida y la **dificultad** tendrá que configurarse en **Élite**

#### **1.4 TABLA DE PUNTUACIÓN**

|                                        | PUNTOS |
|----------------------------------------|--------|
| Victoria Mayor y Total                 | 4      |
| Victoria Táctica                       | 3      |
| Victoria menor                         | 2      |
| Empate (victoria por más puntuación) * | 1      |

\*En las batallas con empate se considerará vencedor al jugador que haya conseguido más puntos de victoria al final de la batalla y se le asignará el punto, mientras que el perdedor tendrá 0 puntos.

En caso de rendición de un jugador, se considerará una Victoria Mayor para el oponente



