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:

Tipo de batalla	Encuentro	$\overline{}$	Año	1944	<u>-</u>]
Tipo de batalla	Encognicio		AID	1344	الن
Tamaño de la batalla	Medio	$\overline{}$	Mes	Junio)
Duración de la batalla	30 minutos	•	Luz del día	Día	•
Selección del mapa	Humano	•	Climatología	Despejado	<u> </u>
			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 permi	tida 🔻	-5
Ajuste de fuerza	Sin cambio	•			-
				Tel S	
	Cancelar		Aceptar		A

Habrá 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