

I LIGA FLAMES OF WAR
ASOCIACIÓN MENTES HEXAGONADAS
Huelva

B A S E S

- 1) La Liga se disputará en 3 jornadas, siguiendo el sistema azul-rojo. Los emparejamientos de la primera jornada se determinarán por sorteo; los de la segunda, siguiendo el sistema suizo; los de la tercera, según los emparejamientos que resten por disputarse.
- 2) Cada jugador elegirá y notificará una unidad y –si de ésta se pudieran formar diferentes compañías- tipo concreto de lista, del periodo late. De dicha unidad, elaborará una lista para cada partida, que podrá ser la misma o diferente, de 1.465 puntos. Se permitirán warriors. Una copia de dicha lista deberá entregarse impresa al adversario, incluyendo su arsenal y reglas especiales.
- 3) La misión será determinada por sorteo puro antes de cada partida, de manera que podrá ser igual o distinta en las 3 partidas de cada jornada. Igualmente, al ser por sorteo, un jugador podrá disputar, a lo largo de la liga, la misma misión más de una vez.
- 4) Antes de iniciar la partida, los jugadores acordarán las características del terreno, ajustándose a lo establecido en el reglamento (págs. 22-30).
- 5) Las partidas tendrán una duración de 2 horas 10', sin incluir el despliegue. Una vez completado ese tiempo, se igualarán turnos y se dará por terminada la partida.
- 6) Las partidas no contarán con árbitro, por lo que los casos de desacuerdo se resolverán, como establece el reglamento, mediante tirada 1-3/4-6.
- 7) Una vez finalizada la partida, se comprobarán las condiciones de victoria al inicio del turno siguiente, aunque éste no llegue a disputarse.
- 8) En las misiones *¡Ni un paso atrás!*, *Sostener la línea*, *Tenaza*, *Cercados*, *Ataque precipitado*, *La ratonera*, *Ruptura*, y *Contraataque*, la partida deberá completar un mínimo de 6 turnos completos para que el defensor pueda adjudicarse la victoria.
- 9) La clasificación se determinará siguiendo los siguientes criterios sucesivos:
 - 9.1) 1 punto por victoria,
 - 9.2) Puntos de victoria reglamentarios, y
 - 9.3) Valor en puntos de los pelotones destruidos al adversario (excluyendo los puntos correspondientes al HQ y warriors). En caso de que la partida se decida porque uno de los ejércitos falle un chequeo de moral de compañía, se considerará que se han destruido los 1.465 puntos de la lista.
- 10) Los resultados deberán remitirse a la organización de la Liga, mediante el whatsapp *fow huelva confident veteran*, incluyendo toda la información relativa a los tres criterios especificados en el punto 6.

PARTICIPANTES

Aliados:

Juan Ochoa: Compañía paracaidista de la 101ª División Aerotransportada (EEUU) (libro *Market Garden*)

Isaac Parejo: Compañía de fusileros de la 2ª/3ª División de Infantería (Canadá) (libro *Market Garden*)

Pedro Pérez Moreno: Compañía de fusileros de la 2ª/3ª División de Infantería (Canadá) (libro *Market Garden*)

Eje:

Alfonso M. Doctor: Compañía fortificada de la 716ª División de Infantería (Alemania) (libro *Atlantik Wall*)

Fran L. Ballester:

Kiko Pérez:

I jornada

Juan Ochoa – Kiko Pérez

Pedro Pérez Moreno – Alfonso M. Doctor

Isaac Parejo – Fran L. Ballester

LISTA DE CORREO: decano@fhum.uhu.es, fjlopezb@hotmail.com, hispamo@gmail.com,
juanochoagarrote@gmail.com, menteshexagonadas.secretaria@gmail.com,
pedroj.perez.moreno@gmail.com