

The image features three Roman legionary figures in a stylized, multi-colored frame. The central figure is a Roman legionary in full armor, including a helmet with a red crest and a yellow and black tunic, holding a spear. To his left is another legionary in blue and yellow armor, and to his right is a legionary in white and blue armor. The frame is composed of overlapping shapes in purple, blue, and pink.

COLLECTION CUP

HOSTED BY LOCOSER

PARTICIPANTES

Disputan el torneo 24 jugadores invitados.

Los 8 mejores participantes comienzan en octavos de final y el resto compiten en la ronda preliminar por un lugar en el evento principal.

Ordenados por: Máximo Rated 1v1 Histórico.

CRONOGRAMA

RONDA PRELIMINAR

CLASIFICATORIAS

18 al 30 de Junio

EVENTO PRINCIPAL

OCTAVOS DE FINAL

1 al 4 de Julio

CUARTOS DE FINAL

8 al 9 de Julio

SEMIFINALES

10 de Julio

GRAN FINAL

11 de Julio

PREMIOS

U\$S 2400

DISTRIBUCION



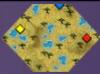
POOL DE MAPAS



ARABIA



HIDEOUT



SERENGETI



KILIMANJARO



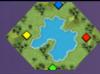
FOUR LAKES



ATACAMA



ACROPOLIS



MEDITERRANEAN



VALLEY



NOMAD



GOLDEN SWAMP

CIVILIZACIONES

Todas las civilizaciones están permitidas, incluidas Borgoñones y Sicilianos

SETTINGS

Todas las llaves se disputarán en formato de eliminación directa, al mejor de cinco partidas.

La Gran Final del campeonato se jugará al mejor de siete partidas.

Las llaves del torneo se organizarán en challonge.com, distribuyendo las semillas a partir del máximo elo histórico de cada jugador.

Draft Preset (B05)

<https://aoe2cm.net/preset/YkCKL>

Draft Preset (B07)

<https://aoe2cm.net/preset/OxWwi>

Todas las series incluyen draft de civilizaciones.

Los jugadores elegirán sus home maps antes de comenzar el draft, siguiendo este orden:

Bo5:

Player A (Mejor seed) elige un mapa

Player B (Peor seed) elige dos mapas

Player A (Mejor seed) elige un mapa

Bo7:

Player A (Mejor seed) elige un mapa.

Player B (Peor seed) elige dos mapas.

Player A (Mejor seed) elige dos mapas.

Player B (Peor seed) elige un mapa.

El primer mapa siempre será Arabia. El siguiente HM será elegido por el jugador que esté perdiendo la serie, hasta alcanzar un máximo de dos cada uno. Siempre que el resultado parcial vuelva a ser empate, elige su mapa quien no haya elegido el anterior:

Arabia - hm - hm - hm - hm. (bo5)

Arabia - hm - hm - hm - hm - hm - hm. (bo7)

El laming está permitido.

RESTARTS

No existen RE por jugador, excepto en caso de mapas bugueados (cualquier recurso principal que se encuentre inaccesible en más de un 50%).

REGLAS ESPECIALES

APERTURA EN MAPA NÓMADA:

No se puede combatir hasta que ambos jugadores hayan levantado el centro urbano.

No se puede wallear aldeanos del rival hasta que ambos jugadores hayan levantado el centro urbano.

ÁRBOLES JUNTO AL TC

Es ilegal borrar los árboles lindantes al centro urbano de cualquier oponente.

EN CASO DE DROP:

Siempre se intentará continuar con la partida o reiniciarla. En caso de que la administración considere la existencia de una diferencia irremontable en favor de un jugador, se dará la partida por ganada al mismo.

CONFIGURACION DE LA SALA

Delay de espectador de 2 minutos.

Las partidas se jugarán en un server intermedio, si no hay un acuerdo será determinado por un administrador.

MOD DE DATOS	DEFINITIVE SET	POBLACION	200
MODO DE JUEGO	MAPA ALEATORIO	VEL. JUEGO	NORMAL
ESTILO DE MAPA	ESTANDARD	MOSTRAR MAPA	NORMAL
UBICACION	MAP	EDAD INICIAL	ESTANDARD
TAMAÑO DEL MAPA	PEQUEÑITO (2 JUG.)	EDAD MAXIMA	ESTANDARD
DIFICULTAD IA	ESTANDARD	DURACION TRATADO	NONE
RECURSOS	ESTANDARD	VICTORIA	CONQUISTA

- | | | |
|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> EQUIPOS FIJOS | <input type="checkbox"/> EXP. COMPARTIDA | <input type="checkbox"/> MODO TURBO |
| <input checked="" type="checkbox"/> JUGAR JUNTOS | <input checked="" type="checkbox"/> BLOQ. VELOCIDAD | <input type="checkbox"/> ARBOL TEC. COMP. |
| <input checked="" type="checkbox"/> POS. DEL EQUIPO | <input type="checkbox"/> TRAMPAS | <input checked="" type="checkbox"/> GRABAR PARTIDA |

SCHEDULE

Todos los schedules serán realizados en nuestro servidor de Discord para brindarles mayores facilidades tanto a jugadores como administradores del torneo. Una vez ingresen al mismo, recibirán el rol correspondiente para acceder a la sección: Collection Cup.

Para solicitar tu rol como jugador, podrás contactar a cualquier administrador del torneo.

Link servidor Discord:

<https://discord.gg/GCCJUjy>

STREAMING

Todas las partidas serán transmitidas en vivo (de ser posible) y tanto sus días como horarios serán anunciados en nuestro servidor de Discord, dentro del apartado: "Fixture". Los únicos requisitos solicitados serán los siguientes:

1. Incluir la leyenda "Hosted by LocoSer" en el título del stream.
2. Incluir el banner del torneo en las pantallas entre partidas.
3. Incluir un comando para nuestro sponsor en su chat !CollectionCup (<https://www.youtube.com/c/locoser>).

Para solicitar tu rol como caster, podrás contactar a cualquier administrador del torneo.

CONTACTO

Ante cualquier duda y/o consulta, puede contactarse con cualquier miembro organizador del evento.

Host: LocoSer#4916

Admin: Lordpatito#1970

Admin: PinkVonBulow#4092

Diseño: AgusGP#6378