

¡¡Sean todos bienvenidos a la

Guerra de Clanes Hispanohablantes



La Guerra de Clanes Hispanohablantes es un torneo de Age Of Empires II en formato de juegos en equipos de 4 vs 4 dividido en 4 categorías:

A (elo 1vs1 de 1600-1800)

B (elo 1vs1 de 1400-1600)

C (elo 1vs1 de 1200-1400)

D (elo 1vs1 de 1000-1200)

Fases de Grupos - Clasificación - Eliminación Directa

Todas las categorías pueden tener un máximo de 32 equipos

Inscripción gratuita

Premio: el Honor de Clan.

La única finalidad de este Torneo es la de seguir uniendo a los clanes y comunidades hispanohablantes y de promover una sana competencia entre ellos.

Es muy importante que para participar del mismo lean bien las reglas y los requisitos detallados a continuación:

Reglas

Comportamiento

- Mantener el respeto y buen trato entre todos.
- No está permitido el uso de ningún programa externo al juego que pudiera modificar la jugabilidad del mismo.

Coordinación de partidas

- El tiempo límite para acordar entre capitanes que día y horario jugarán finaliza los Jueves.
- El tiempo límite para jugar la serie de cada fecha finaliza el Domingo. Por motivos de fuerza mayor y aprobado por un Adm, podría pasar la serie al día lunes.
- El tiempo máximo permitido de espera para el comienzo de una serie en la cual ya se había pactado, es de 20 min. Transcurrido este tiempo, el equipo que se hizo presente puede solicitar la Victoria Administrativa o acordar con sus rivales para jugar de todas formas, siempre y cuando no supere las 24 hs de finalización de cada fecha.
- En el caso de que no hubiese un acuerdo entre capitanes, la Administración fijará un día y horario para las partidas.
- Una vez pactado el día y horario de las partidas por los capitanes deben postear cuando serán las mismas en el canal de discord asignados.

Durante las partidas

- Antes de la creación de la sala entre los capitanes deben acordar que servidores usarán.
- Los 4 jugadores que estén en partida deben estar en una sala de voz del discord del torneo.
- Cada clan arma el equipo de 4 jugadores como prefiera, no hay límites en la rotación de los mismos.
- Está permitida un RE por serie antes del minuto 4.
- En el caso de que un recurso esté inaccesible en un 60 % se puede pedir RE antes del minuto 6.

- Si un jugador llega a desconectarse de forma involuntaria, se debe de guardar y luego restaurar la partida. Si esto sucede después del minuto 5 y no se puede restaurar la partida, el equipo del jugador que se desconecte pierde por administración la partida. Si se desconecta antes del min 5 y no se puede restaurar, se deberá iniciar de nuevo la partida, manteniendo civilizaciones y posiciones.
- Si un jugador empieza a tener mucho lag, tanto de internet y/o de computadora, no podrá jugar las siguientes partidas.
- Si un jugador se llegara a equivocar con la elección de la civilización se deberá reiniciar la partida y el equipo contrario le dirá con cual jugar.
- El capitán del equipo ganador de la serie tiene 24 hs para subir las recs y el link de los draf al discord del torneo.

Fase de Grupos

Los equipos previamente analizados y aceptados pasarán a formar parte de un grupo, en el que jugarán todos contra todos y clasifican los 2 mejores. Dependiendo de la cantidad de equipos inscriptos los grupos pueden ser de 3, 4 o 5, y clasifican a 16vos, 8vos o 4tos de final.

Las series de la etapa de grupos son a 3 partidas si o si. Se comienza jugando Arabia, luego HM de quien perdió dicho mapa y luego HM del otro equipo.

Las civilizaciones son de libre elección pero no pueden repetirse en toda la serie.

Draf de mapas: el anfitrión será el 1ro en confirmar que el equipo está presente en el día y hora pactada.

En caso de igualdad de puntos para definir puestos, se deberá desempatar el 1er lunes siguiente a la finalización de esta fase en un BO3.

Eliminación Directa

Los equipos clasificados de la fase grupo pasarán a 16vos, 8vos o 4tos de final (dependiendo de la cantidad de equipos inscriptos).

Hasta los 4tos de Final las series serán a BO3, Semifinal 3er y 4to puesto; y Gran Final a BO5.

Las civilizaciones son de libre elección pero no pueden repetirse en toda la serie.

Draf de mapas: el anfitrión será el 1ro en confirmar que el equipo está presente en el día y hora pactada.

Creación y Configuración de la Sala

Creación

Nombre de la sala: "Guerra de Clanes - Nombre Equipo 1 vs Nombre Equipo 2".

Visibilidad: Pública

Jugadores: 8

Permitir Espectadores: ✓

Ocultar Civilizaciones: ✓

Retraso de espectador: 3 minutos

Servidor: (acordado por los capitanes)



Configuración

Ajuste de equipos

- ✓ Equipos fijos
- ✓ Jugar juntos
- ✓ Ordenar equipos

Ajustes avanzados

- ✓ Bloq. vel.
- ✓ Grabar partida



Es importante que los jugadores de cada equipo elijan colores para sus posiciones, es decir, cálidos y fríos y seleccionen el número de Equipo.

Mapas:

Acropolis, Arabia, Arena, Atacama, Baltico, Claro Africano, Cordillera, Cuatro Lagos, Cráter, Cuenca del Oro, Escandinavia, Fiebre del Oro, Fortaleza, Guardias, Islas de Equipo, Kilimanjaro, Lago de Cráter, Lago Fantasma, Mega-Aleatorio, Migración, Oasis, Valle, Socotra, Serengueti, Piedras Rúnicas, Pantano Dorado, Nómada Marítimo, Nómada.



Requisitos para la inscripción:

- Cada clan puede inscribir la cantidad de equipos que quiera.
- Los equipos pueden inscribir hasta un total de 7 jugadores y un mínimo de 5. Libertad total de rotaciones entre ellos.
- Todos los jugadores inscritos deben pertenecer al clan.
- Todos los jugadores deben tener un máximo histórico de 100 partidas, y un mínimo de 50 partidas jugadas en ranking 1vs1 durante este año 2022.
- Si un jugador llegase a tener como máximo 60% o como mínimo 40% de victorias, se solicitarán 10 partidas más. En el caso de que siga igual o se incremente, solo podrá participar de una categoría superior o inferior de acuerdo al caso puntual.
- Todos los jugadores deben estar en el discord del torneo.
- Se debe comunicar todo en idioma castellano.

Nota:

- * El elo de 1vs1 se tomará promediando el elo actual y el máximo histórico.
- * Se analizará los casos requeridos de jugadores que superen el límite de elo.
- * Se evaluará el elo de tg y si la Administración encuentra cualquier anomalía se hará saber al capitán del equipo y al jugador en cuestión para buscar una solución.
- * Excepción: si un clan "no hispanohablante" quiere participar puede hacerlo siempre y cuando se comunique en el único idioma del torneo.
- * Todos los equipos deben jugar sus series correspondientes tengan o no posibilidades de clasificación a las siguientes instancias.
- * Las inscripciones pueden cerrarse antes de la fecha estipulada si se completa 32 equipos por categoría.

Calendario

15/06: Abren las inscripciones.

15/07: Cierre de inscripciones.

20/07: Sorteo de los grupos.

25/07 a 31/07: Fecha 1.

01/08 a 07/08: Fecha 2.

08/08 a 14/08: Fecha 3.

15/08 a 21/08: 8vos de Final.

22/08 a 28/08: 4tos de Final.

29/08 a 04/09: Semifinal.

05/09 a 11/09: 3er y 4to Puesto; y **Gran Final**

Al inscribirse se da por sentado que tanto el Capitán del equipo como los miembros que lo integran Aceptan y se Comprometen a cumplir las Reglas de la Guerra de Clanes Hispanohablantes.

Enlace para inscripción:

<https://docs.google.com/forms/d/1tcJZD0S8pI57d-EkuWmKbSqPfWZLdEbDUdI7IPq5dpQ/edit>

Discord: <https://discord.gg/9A5kP9XsQc>

Instagram: https://www.instagram.com/notekam_aoe/

Twitch: https://www.twitch.tv/notekam_aoe