

2° EDICIÓN

CAMPEONATO NAVAL LATINOAMERICANO

🚩 ¡Bienvenidos, capitanes! ⚓

Desde los primeros combates en World of Warships, LATAM ha demostrado que no solo juega: compite, lucha y deja su huella en la historia. Ahora, ha llegado el momento de dar el siguiente paso.

🔥 La segunda edición del Campeonato Naval Latinoamericano está aquí para marcar un antes y un después. 🔥

No venimos solo a jugar un torneo. Venimos a crear el mejor campeonato naval del mundo. Desde LATAM, vamos a demostrar que nuestra pasión, estrategia y talento pueden igualar e incluso superar cualquier competencia. Este es nuestro momento.

El estruendo de los cañones, el rugido del océano y el orgullo de nuestras banderas anuncian el comienzo de una nueva era. La batalla será feroz, la gloria será eterna.

🌊 Desde el Caribe hasta el Pacífico, los mejores clanes alzarán sus velas y desafiarán las aguas.

🏴‍☠️ La estrategia, el trabajo en equipo y la determinación definirán al verdadero campeón.

🏆 LATAM está listo para hacer historia. ¿Y tú?

🚢 Llamamos a todos los comandantes y clanes:

🔧 Afinen sus tácticas, reúnan a su tripulación y prepárense para la batalla.

🚢 Este no será un torneo más. Será el torneo que pondrá a LATAM en lo más alto.

🏴‍☠️ ¡Que comience la lucha, y que los mejores escriban su leyenda en los mares!

TORNEO

El torneo estará compuesto por 2 fases, una fase de grupos y otra de eliminatoria.

La etapa de grupos se jugará el sábado 05/04 y la parte eliminatoria el 06/04 en el horario de clanwars server NA. Horario UTC +3 (Argentina)

Dependiendo la cantidad de equipos y buscando que la jornada de juego no supere las 4 horas, la organización puede agregar un día extra de juego. De ser así, se jugará la última etapa el 12/04 de abril.

GRUPOS

Los grupos se conformarán de acuerdo a la cantidad de equipos inscriptos.

Para la conformación de los mismo se hará de la siguiente manera:

- Cabezas de serie: serán los mejores equipos rankeados, tomando la clasificación de la última temporada de Clan Wars. Habrá un cabeza de serie por grupo y serán sorteados para ver quien cae en cada grupo. Ej. El clan INCA será el 1° equipo porque termino en la primera clasificación.
- El resto de los inscriptos, irá a una bolsa común y serán sorteados sin importar su clasificación e irán completando los grupos.
- Puntaje: Victoria 3 puntos, empate 1 punto y la derrota no otorga puntos.

CLASIFICACIÓN

De cada grupo habrá 2 clasificados y serán los 2 equipos que más cantidad de puntos sumen.

En los casos que haya un empate en puntos, se tomaran las partidas entre esos 2 equipos y de persistir el empate, pasará aquel que haya hundido más barcos en sus enfrentamientos.

ENFRENTAMIENTOS

En la fase de grupo los enfrentamientos serán de ida y vuelta, donde cada uno jugará en Alpha y Bravo. Ej. TRETA VS COMSU

Cada partida será individual.

Ej. 1° partida: TRETA (Alpha) vs COMSU (Bravo) gana COMSU suma 3 Puntos.

2° partida: COMSU (Alpha) vs TRETA (Bravo) gana TRETA suma 3 Puntos.

FORMATO

Todas las partidas se jugarán en un formato de 6 vs 6 – Tipo Clan Wars.

- Se jugará con barcos de nivel X.
- En un formato de 6 vs 6.
- El tiempo de cada partida será de 15 minutos.
- Conformación: Solo se permite un solo acorazado. El resto del equipo, es libre. Ej. 5 destructores y 1 acorazado.
 - **Mercenarios:** solo se permiten 2 mercenarios y deben ser de la comunidad LATAM. Deben ser elegidos antes empezar el torneo.
 - **Restricciones**
No se puede repetir el barco. Ej. 2 Des Moines.
Se puede repetir nación. Ej. Yamato y Shimakaze.
No se permiten barcos de prueba o que estén bajo NDA.
No están permitidos los barcos híbridos (Ej. Chikuma II), portaaviones y tampoco los submarinos.

PLAYOFF

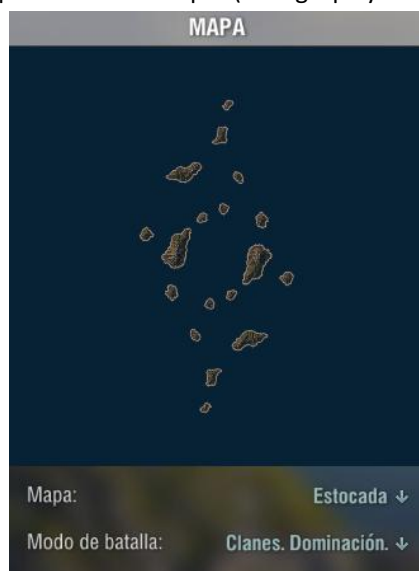
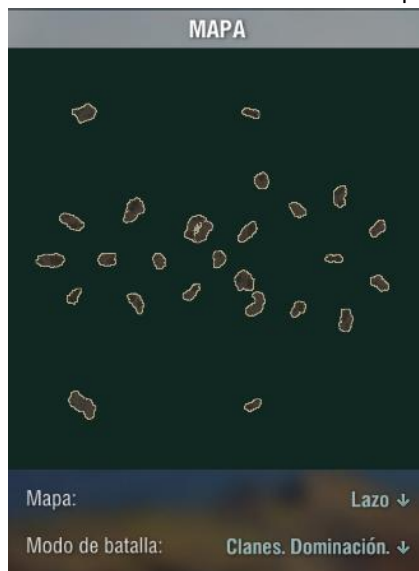
Estará compuesto por los mejores 16 equipos que arrojen los grupos y se conformaran 2 lados (Ej. Tenis o NBA).

Los encuentros serán al mejor de 3, el equipo que gane 2 partidas, ganará la llave. En el caso de haber empate en el 3° juego, pasará aquel que haya hundido más barco en el último juego (3° juego).

La final del torneo se jugará al mejor de 3 encuentros, el que gane 2 partidas será el campeón. De haber empate en el juego 3°, el que haya hundido más barcos en el último juego (3° juego) será el campeón.

MAPAS

En esta ocasión solo usaremos 3 mapas para todas las etapas (Fase grupo y Eliminatorias), estos son: Lazo, Estocada y Tridente.



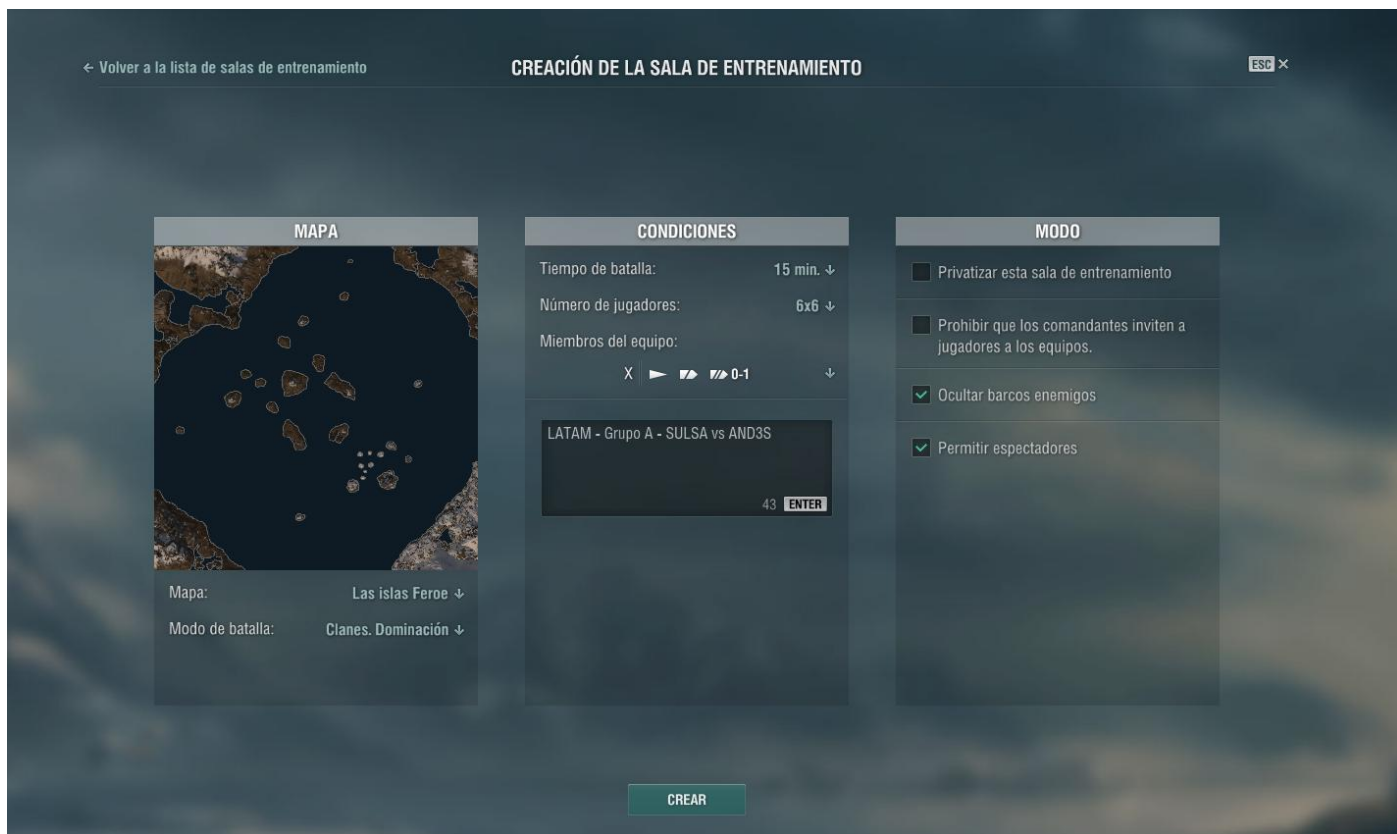
ETAPA DE PLAYOFF

Playoff: al mejor de 3 encuentros.

BATALLAS

Las partidas se llevarán a cabo en la sala de entrenamiento, la cual será creada por el equipo Alpha y tendrán una duración de 15 minutos.

El equipo encargado de crear la sala, será responsable de la misma. Deberá crear la sala bajo el nombre LATAM – grupo – equipo A vs equipo B.



También deberá invitar al encargado del otro equipo a la sala y avisarle en el Discord que la sala ha sido creada.

Después de 10 minutos desde la hora de inicio programada, si los equipos no están completamente preparados en el lobby de la sala de entrenamiento, ambos perderán la ronda.

Si un equipo está disponible pero el otro no, el equipo actual recibirá una victoria.

Los equipos deben proporcionar una captura de pantalla con la hora visible del juego.

Todos los jugadores deben tener habilitadas las repeticiones. Están habilitados de forma predeterminada

Reinicio

Se puede solicitar un reinicio si:

Un a un jugador no le carga la partida o se desconecta.

Si el mapa de la partida está mal configurado y/o si está mal el tiempo de juego.

Solo se permite 1 reinicio por equipo.

El jugador que pierda la conexión, tendrá hasta 2 minutos para volver a conectarse. En caso de no logarlo, el equipo tiene hasta 5 minutos para conseguir a otro, cumplido ese tiempo, la partida se arranca.

No se podrán solicitar reinicios después de transcurridos dos minutos del tiempo de juego. Después de este tiempo, se considera que ambos equipos han aceptado las reglas del juego y el juego debe completarse.

PARTICIPANTES

El torneo es para todos los clanes de Latinoamérica. Con un mínimo de 20 y un máximo de 32 equipos.

- Inscripción: <https://discord.gg/eY9VWf5JJP>
- Reglas: <https://discord.gg/23m4J9jZbV>
- Pueden participar todos los miembros del clan y se permiten realizar todos los cambios que deseen en la formación.
- Puede participar cualquier jugador que sea de LATAM, sin importar de donde sea el clan.

LOGO DEL EQUIPO

Todos los clanes deben adjuntar el logo de su clan cuando se registren.

Requisitos del Logo

- Tamaño: deben tener 200x200 píxeles con un fondo transparente en formato PNG.
- Que sea fácilmente visible sobre fondos tanto claros como oscuros por diseño.
- Deben considerarse apropiados para la edad. Esto es PG-13 o PEGI 12.
- No deben contener símbolos, logotipos o imágenes inapropiados.
- No deben contener contenido con derechos de autor o que pertenezca a la propiedad intelectual de otro juego.

La organización del torneo se reserva el derecho de rechazar todos y cada uno de los logotipos según sea necesario.

En el caso que algún logo no reúna las condiciones antes mencionadas, se le pedirá al clan que lo edite o será remplazado por un genérico.

COMUNICACIONES

El capitán del equipo y el co-capitán del equipo deben unirse al discord del torneo.

- Enlace <https://discord.gg/ZfBjh9reHk>

El registro del equipo no es posible hasta que un representante del equipo esté disponible en el Discord.

Todos los equipos deben tener uno de sus representantes disponible en Discord los días de partido.

Todos los representantes del equipo deben poder comunicarse en español y/o portugués.

Un representante del equipo debe asistir a la reunión de representantes previa al torneo.

MODS

En el juego se permite el uso de Mods. Los autorizados son:

- ModStation: <https://worldofwarships.com/en/content/modstation/>
- ModAslain: <https://aslain.com/index.php?/topic/2020-download-%E2%98%85-world-of-warships-%E2%98%85-modpack/>

TRANSMISIONES

Toda aquella persona que quiera transmitir el evento, puede hacerlo.

- Reglas:
 - a) Deben obtener el rol de Streamer en el discord y registrarse para cada día de juego que planeen transmitir.
 - b) Todas las transmisiones oficiales tendrán un retraso mínimo de cinco minutos.
 - c) Deben informar sobre sus estadísticas de transmisión y vincular el VOD respectivo y/u otra carga de video (por ejemplo, YouTube).
 - d) Poner a disposición del público sus VOD de cada día del torneo transmitido.
 - e) Utilizar las superposiciones oficiales de transmisión del torneo. Las superposiciones deben instalarse lo antes posible una vez que estén disponibles y todos los problemas técnicos deben abordarse antes del inicio del evento.
 - f) Se puede y se recomienda utilizar el mod con los consumibles activos
 - g) Utilizar un minimapa no giratorio con los nombres de los barcos habilitados.
 - h) No deben tener cámaras faciales durante los juegos. Se prefieren las cámaras faciales en los intermedios.
 - i) Deben mantener el debido respeto hacia todos los participantes, el personal del torneo y los espectadores mientras transmiten el evento. Parte de esto es llegar a tiempo, los demás te están esperando, respeta su tiempo.
 - j) Deben mantener la neutralidad en su cobertura del juego y no apoyar abiertamente a un equipo u otro y deben transmitir la perspectiva de ambos equipos en la batalla.
 - k) Durante la transmisión, los Streamers deben mantener una imagen profesional y no deben criticar directamente a los participantes, al personal del torneo ni a los patrocinadores del torneo. Los comentarios del juego están bien, pero deben mantener un tono profesional.
 - l) Los streamers evitarán cualquier conducta que viole la Ley de Derechos de Autor del Milenio Digital (DMCA) o cualquier ley similar en otras jurisdicciones.
 - m) Los streamers no pueden transmitir batallas que involucren a un equipo que contenga miembros de un clan o comunidad del que sean miembros o hayan sido miembros en los 3 meses anteriores al torneo, a menos que hayan recibido la aprobación del equipo enemigo

El objetivo de la organización es transmitir tantos juegos como sea posible.

Se intentará que ningún streamer esté transmitiendo a sus compañeros de clan.

Confiamos en que los streamers no transmitan información que pueda distorsionar los resultados. Si se encuentra evidencia irrefutable de esto, dicho transmisor será excluido permanentemente de todos los eventos relacionados con el torneo y se emitirá una suspensión temporal para cualquier jugador que haya actuado en base a dicha información.

Los equipos no pueden negarse o intentar negarse a que se transmitan sus partidos; las violaciones pueden dar lugar a la descalificación.