

Reglamento de la Campaña SEEKRIEG (1944)

1. Participantes.	Pag 2
2. Fechas.	Pag 2
3. Modalidades de juego y sus reglas.	Pag 2
4. Modalidades de instalación: reglas y consejos	Pag 3
5. Descarga e instalación de las partidas: misiones editadas y generadas.	Pag 3
6. Reglas de las partidas.	Pag 4
7. Incompatibilidades.	Pag 7
8. Reglas especiales.	Pag 7
9. Puntuación.	Pag 9
10. Penalizaciones	Pag 11
11. Banderas de As, clasificación y medallero.	Pag 12
12. Reclamaciones y corrección de errores.	Pag 13

1-Participantes

Pueden participar en esta Campaña todos los Comandantes de la 24 Flotilla "Geweih" que estén inscritos en el Roster de Batalla, sea cual sea su rango o condición.

2. Fechas

a) Fecha de inicio: **(1/10/2014)**

b) Fecha de finalización: **(5/12/2014)**

3. Modalidades de juego y sus reglas

En esta Campaña se permitirá jugar tanto en multijugador como en Individual.

3.a.- Existirá dos clasificaciones, independientemente de la modalidad que cada comandante utilice.

3.b.- En el transcurso de la SEEKRIEG , todos los Comandantes deberán escoger a cuál de las dos modalidades de juego desean participar: Individual o multijugador.

3.c.- Si un Comandante participa en dos partidas de la misma modalidad en el mismo día se invalidarán todos sus resultados personales de ese día. El resto de Comandantes no se verán perjudicados por esta situación en caso de ser una partida multijugador.

4. Modalidades de instalación: reglas y consejos

Las partidas, tanto multi como single, deberán ser jugadas con la siguiente configuración de instalación:

4.a.- SH3-1.4b + Pack Oficial 24F - SH3 – v.1.9

4.a.1.- Muy importante: en modalidad multijugador es fundamental que todos los Comandantes participantes lleven la misma instalación con los mismos mods activados. No llevar exactamente la misma instalación y con los mismos mods desestabiliza mucho el servidor, dando lugar a caídas involuntarias.

4.b.- En la modalidad individual podrá activarse cualquier mod que tan solo afecte a mejoras gráficas del simulador.

5. Descarga e instalación de las partidas

5.a.- Únicamente se podrán jugar las partidas habilitadas por el Alto Mando de Campañas de la 24 Flotilla 'Geweih'.

5.b.- El directorio de instalación de las misiones facilitadas por el AMC será la siguiente: Carpeta raíz del simulador, por defecto: Ubisoft / Silent Hunter III. Y según modalidades:

Modalidad Multi: data/ MultiMissions / English / Carpeta nombre misión / Archivo misión.

Modalidad Single: data / SingleMissions / English / Carpeta nombre misión / Archivo misión.

Se recomienda el uso del Gestor de Mods (JSGME).

24 flotilla "Geweih"

5.c - Las misiones **generadas NO** están permitidas en esta campaña.

6. Reglas de las partidas

6.a. Partida Multijugador (etapas):

6.a.1.- Los Comandantes participantes saldrán del T.S. obligatoriamente hacia Tunngle (link descarga del software: <http://www.24flotilla.com/foro/viewtopic.php?f=29&t=42167>) una vez les haya indicado el Host que la partida está creada. Las partidas se jugaràn en la modalidad REALISTA.

6.a.2.- El único tipo de submarino a utilizar para cada misión, será el que aparezca reflejado en el briefing de la partida.

La utilización de un submarino distinto al reflejado en el briefing de la partida, darà lugar a que el AMC anule el BR publicado.

Si un comandante no quiere utilizar el TS, éste. se simultaneará con el procedimiento usual por Chat para estar en comunicación con él. El BR será el responsable directo de que los comandantes que no usen T.S. no queden incomunicados y faltar a este deber será considerado por el AMC como una falta muy grave ("En la manada, nadie queda fuera").

6.a.3.- El BR hará una captura de la pantalla (Control + F11) dejando constancia de la partida que se juega y de los Comandantes participantes. Importante: No hacer esta captura invalidará la partida.

6.a.4.- Una vez cerrada la partida, el BR hará la captura de Resultados Detallados que se vienen haciendo normalmente. Importante: No realizar una o ambas capturas invalidará la partida.

6.a.5.- A la mayor brevedad posible, el BR publicará los resultados obtenidos en el "Foro de Misiones", incluyendo las imágenes obtenidas, y posteará los resultados e incidencias de la misma, siguiendo los cauces ordinarios.

6.b.- Partida Individual (etapas):

6.b.1.- Una vez dentro de la partida, el Comandante participante deberá realizar una primera captura de la Estación de Mando del submarino en la que se vea la hora y

24 flotilla "Geweih"

la fecha histórica del inicio de la acción de guerra. Importante: No hacer esta captura invalidará la partida.

6.b.2.- Una vez cumplidos los objetivos y las opciones de combate, el Comandante participante deberá realizar una segunda captura de la Estación de Daños y Tripulación del submarino en la que deberá figurar la fecha y la hora. Para hacer dicha captura deberán haber transcurrido al menos 60 minutos desde la captura inicial de la acción y al menos 30 minutos desde la hora exacta del último hundimiento de una presa legítima (mercante o buque de guerra no asociado a la lucha antisubmarina). Esos 30 minutos transcurridos entre el hundimiento de la última presa legítima y la captura de la Estación de Daños serán el plazo mínimo para considerar que el Comandante participante ha sobrevivido a las acciones ofensivas del enemigo.

Importante: No hacer esta captura provocará la situación de KIA del comandante participante o, en el mejor de los casos, anulará todos sus puntos por supervivencia.

6.b.3.- Seguidamente el comandante participante procederá a realizar una tercera captura de los hundimientos realizados cerrando la partida, y haciendo la captura de los Resultados Detallados que se vienen haciendo normalmente. Importante: No realizar una o ambas capturas invalidará la partida.

Importante: No hacer la captura de los hundimientos realizados anula el tonelaje y todos los puntos por este concepto y número de hundimientos.

24 flotilla “Geweih”

6.b.4.- El Comandante participante dispondrá de un plazo de 24 horas para postear los resultados e incidencias de la misma en el Foro de Misiones de la 24 Flotilla siguiendo los cauces ordinarios, incluyendo: **capturas realizadas, nombre de la misión, modalidad fácil o realista, fecha en que se jugó la misma y cuanto considere oportuno comunicar.**

Importante: El AMC no admitirá dos o más BRs enviados un mismo día en modalidad Individual, invalidándolos todos ellos a partir del segundo BR.

7. Incompatibilidades

7.a. Sólo se podrá jugar una partida en cualquiera de las dos modalidades, individual o multijugador, cada día, tal y como se indica en el apartado 3.b.

7.b. Una partida Multijugador siempre deberá contar al menos con la participación de dos Comandantes.

8. Reglas especiales

8.a.- Queda totalmente prohibido atacar con torpedos cualquier nave enemiga equipada con material de lucha antisubmarina, a saber: remolcadores y pesqueros armados, corbetas, sloops, fragatas y destructores. Los cruceros

ligeros, pesados, de batalla, los acorazados y los portaaviones enemigos sí constituyen presas legítimas y deberán ser atacadas con torpedos.

24 flotilla "Geweih"

8.b.- Queda totalmente prohibido atacar con torpedos o armamento de superficie aquellos buques civiles que batan el pabellón de países neutrales y naveguen en solitario o dentro de convoyes sin la protección de escolta enemiga.

8.c.- Aquellos buques civiles que batan pabellón neutral y naveguen dentro de convoyes bajo la protección de escolta enemiga pueden muy bien ser buques mercantes enemigos disfrazados y, por lo tanto, constituyen presas legítimas y se deberán atacar con torpedos.

8.d.- Bajo ninguna circunstancia se atacará con torpedos u otros medios a los buques-hostipal neutrales o enemigos, ya naveguen en solitario ya naveguen en convoyes con o sin escolta enemiga.

8.e.- Queda prohibida cualquier actitud de pasividad o de espera ante el enemigo una vez iniciado el combate, salvo por orden expresa del BR. Los Comandantes que confeccionen los BR deberán especificar la o las causas que provocaron que uno o varios Comandantes supervivientes no hayan hundido ninguna presa legítima en el transcurso de la acción. La pasividad ante el enemigo en el transcurso de una partida será considerada una falta grave por el AMC, pudiendo dar lugar a la anulación de la Jornada de Navegación, la puntuación y el tonelaje.

8.f.- Las caídas involuntarias durante los 15 primeros minutos de la partida, siempre y cuando ningún submarino haya sido detectado por el enemigo o no se hayan iniciado las hostilidades, darán lugar a la anulación de la participación del o de los Comandantes afectados. El BR informará de los

24 flotilla "Geweih"

datos de participación de los Comandantes que se encuentren en esta situación, y hará constar el hecho en el post obligatorio dentro del Foro de Misiones de la 24 Flotilla. Importante: No hacer constar este hecho en el post o informe, el AMC procederá automáticamente a la anulación de la partida jugada.

8.g.- Cualquier caída involuntaria que se produzca una vez transcurridos los primeros quince minutos de partida se considerará KIA sin excepción.

9. Puntuación

Puntuarán los siguientes factores: supervivencia, tonelaje global, hundimientos individuales, bonificaciones y tonelaje individual.

9.a.- Supervivencia:

9.a.1: La supervivencia en una partida de modalidad Multijugador, otorgará en dificultad "REALISTA", independientemente del resultado de la supervivencia 100 puntos. Si se sobrevive, se otorgará un plus de 50 puntos extra, quedando en un total 150 puntos.

9.a.2: La supervivencia en una partida de modalidad Individual otorgará al Comandante participante, en dificultad

“REALISTA”, un máximo de 100 puntos, disminuyendo proporcionalmente en función del porcentaje de daños sufridos por el casco del submarino (casco al 100% = 100 puntos; al 90% = 90 puntos; al 75% = 75 puntos, etc...). Otros daños internos no afectarán a la

24 flotilla “Geweih”

puntuación que se otorgará por este concepto. No enviar la captura de la Estación de Daños y Tripulación, tal y como está establecido en el párrafo 6.b.2., supondrá automáticamente la condición de KIA del Comandante participante en esa partida si no se envía la captura navegando en superficie. En cualquier caso, no puntuará por el concepto de supervivencia. Resultar KIA no concede puntos por este concepto.

9.b.- Tonelaje conjunto:

9.b.1.- Tonelaje conjunto en modalidad Multijugador. El tonelaje global de la partida se dividirá por el número de Comandantes supervivientes, otorgándose los siguientes puntos a cada uno de esos Comandante:

- de 1 a 5.000 toneladas: 20 puntos.
- de 5.001 a 10.000 toneladas: 40 puntos.
- de 10.001 a 15.000 toneladas: 60 puntos.
- de 15.001 a 20.000 toneladas: 80 puntos.
- de 20.001 toneladas en adelante: 100 puntos.

9.b.2.- Tonelaje conjunto en modalidad Individual. Es evidente que en esta modalidad el tonelaje global coincide con el tonelaje del Comandante participante.

- de 1 a 10.000 toneladas: 20 puntos.
- de 10.001 a 17.500 toneladas: 40 puntos.
- de 17.501 a 25.000 toneladas: 60 puntos.
- de 25.001 a 35.000 toneladas: 80 puntos.
- de 35.001 toneladas en adelante: 100 puntos.

24 flotilla "Geweih"

Resultar KIA no concede puntos por este concepto.

9.c.- Número de hundimientos individual:

Cada Comandante superviviente en cualquier partida de modalidad Multijugador o Individual recibirá por este apartado:

- Por 1 o 2 hundimientos legítimos: 10 puntos.
- Por 3 hundimientos legítimos: 15 puntos.
- Por 4 hundimientos legítimos: 20 puntos.
- Por 5 o 6 hundimientos legítimos: 25 puntos.
- Por 7 o más hundimientos legítimos: 30 puntos.

Resultar KIA no concede puntos por este concepto.

10. Penalizaciones

10.a.-Torpedear deliberadamente un buque enemigo de lucha antisubmarina supondrá una penalización de 100 puntos, salvo el caso fortuito de que la nave de lucha antisubmarina enemiga se cruce en la trayectoria del torpedo. Los Comandantes que confeccionen los BR deberán explicar detalladamente estos hechos. En modalidad Individual no se tendrá en cuenta esta excepción y este tipo de hundimientos supondrá una penalización de 100 puntos cualesquiera que sean las circunstancias.

10.b.- Sin detrimento de la pérdida de 100 puntos por cada hundimiento de algún buque enemigo de lucha antisubmarina, el único caso en que esto podrá hacerse será

24 flotilla "Geweih"

en aguas someras (12 metros bajo quilla) y tan sólo tras recibir la autorización del BR para torpedear dicho buque de lucha antisubmarina. En otras circunstancias, y salvo el caso fortuito especificado en el párrafo anterior, hundimientos de este tipo serán considerados por el A.M.C. como una falta grave y darán lugar a penalizaciones mayores aún que se estudiarán en cada caso concreto.

10.c. Otras infracciones como la pasividad ante el enemigo, desobedecer las órdenes del BR y todas las demás señaladas en este Reglamento, pero cuya sanción no se especifica, serán estudiadas caso por caso en el A.M.C., tomándose las decisiones oportunas y acordes a la gravedad de las mismas, siempre y cuando dichas infracciones no superen sus atribuciones.

10.d.- Las infracciones consideradas más graves aún, como disputas, faltas de respeto en las partidas y los foros, y aquellas otras contrarias a las Normas de la 24 Flotilla serán estudiadas en la Comandancia de la 24 Flotilla, tomándose las decisiones oportunas.

11. Banderas de As, clasificación y medallero

11.a.- Banderas de As Multijugador e Individual. Cada último día de mes y hasta la finalización de la Campaña o torneo

se sumarán por separado los tonelajes en las modalidades Multijugador e Individual de cada Comandante participante, concediéndose los gallardetes de Bandera de As a los dos Comandantes que hayan acumulado el mayor número de

24 flotilla “Geweih”

toneladas hundidas en las respectivas modalidades. El primer día de cada mes los tonelajes se volverán a poner a 0, recomenzándose esta operación hasta finalizar la Campaña o el torneo.

11.b.- Clasificación y medallas. Las recompensas se concretarán mediante un sistema de medallas. Será un sistema habitual en el que se premiarán los tres primeros puestos, los actos fuera de lo común y lo que se considere oportuno.

El resto de acciones individuales serán premiadas siguiendo el vigente Medallero de las Campañas SeeKrieg de la 24 Flotilla Geweih. En el transcurso de la Campaña, el AMC irá actualizando cada cierto tiempo el estado de la clasificación para conocimiento de los Comandantes participantes.

12. Reclamaciones y corrección de errores

Cualquier Comandante que participe en la Campaña SEEKRIEG tendrá derecho a hacer cuantas reclamaciones y aclaraciones considere oportunas en el caso de ser penalizado, dirigiéndose con las debidas formas de cortesía al Coordinador del AMC vía privado o correo electrónico personal exclusivamente. Una vez recibida la reclamación o solicitud de aclaración, el AMC deliberará, adoptará las oportunas medidas y su Director comunicará la

decisión tomada vía privado o por correo electrónico personal al Comandante concernido. Dicha decisión tendrá carácter inapelable. No debe usarse la dirección Informes@24flotilla.com para realizar este tipo de gestiones. No se atenderán las reclamaciones realizadas por este

24 flotilla "Geweih"

conducto. La detección de errores en las partidas posteadas por los BRs en el Foro de Misiones de la 24 Flotilla se publicará en el hilo correspondiente, tal y como viene siendo habitual.

¡Suerte y buena caza, Comandantes!

ALTO MANDO DE CAMPAÑAS – 24 FLOTILLA "GEWEIH"