

Resumen de Resultados



Datos de segmentación e inscripciones de equipos

7000 jugadores inscriptos de forma oficial con una segmentación centroamericana:

Costa Rica (Test Match): 1100 jugadores

Nicaragua: 800 jugadores

El salvador: 900 jugadores

Honduras : 1000 jugadores

Guatemala: 1100 jugadores

Panamá: 800 jugadores

Costa Rica: 1400 jugadores



Métricas y alcance de la página general

Rango de análisis

facebook

- Impresiones diarias de las publicaciones: 1.618.495
- Cantidad de usuarios que tuvieron contenido de la copa de forma diaria (acumulativos): 1.183.044
- Cantidad de usuarios únicos que interactuaron: 63.928
- Interacciones con publicaciones (comentarios, compartidos, reacciones, etc): 97.781

Videos en Facebook

Impresiones totales de publicaciones Total

312.258

Alcance total de la publicación Total

217.956

Visualizaciones de video totales Total

54.335

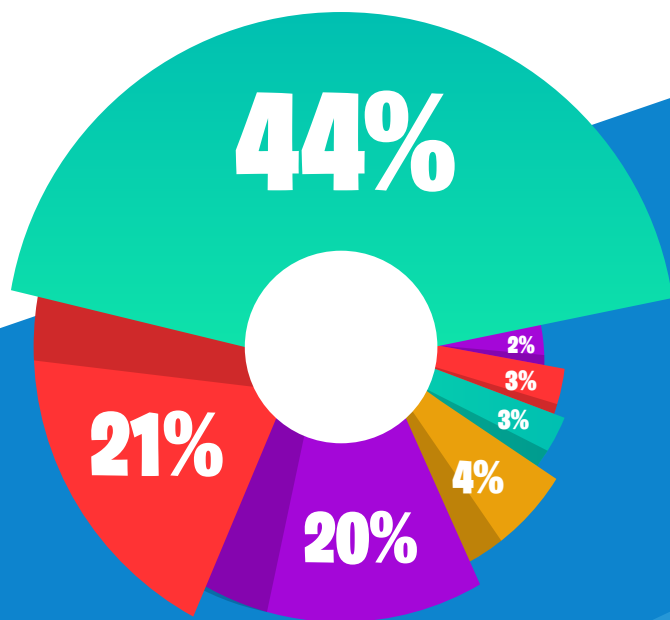
Visualizaciones de video usuarios únicos Total

45.214



A continuación segmentación por país en post de inscripciones, países como Panamá, Costa Rica y Guatemala fueron muy orgánicos gracias a las bases de datos que Region Gamer ha desarrollado en cuanto a los años de producción de cada uno de los países.

Distribución general de género y rango de edad



44%
M.18-24

21%
M.25-34

20%
M.13-17

4%
M.35-44

3%
M.13-17

3%
M.18-24

2%
M.25-34



Distribución por país de interacción FB



Distribución por Género

Hombres totales	90,2
Mujeres totales	9,6
No determinados	0,2

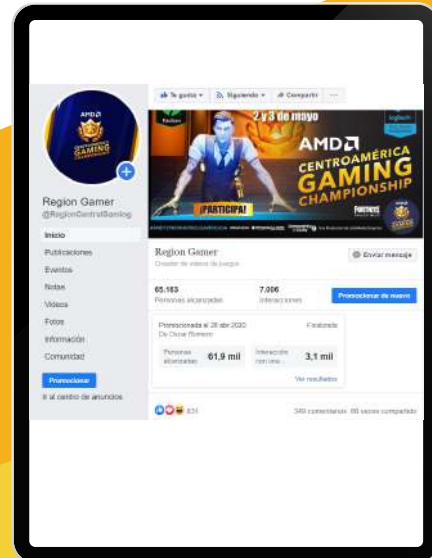


Inscripciones Nicaragua

Publicación Region Gamer

Alcance: 70000 personas

830 interacciones directas



Gamer Sponsor



Publicación de aliado comercial en Nicaragua Comtec

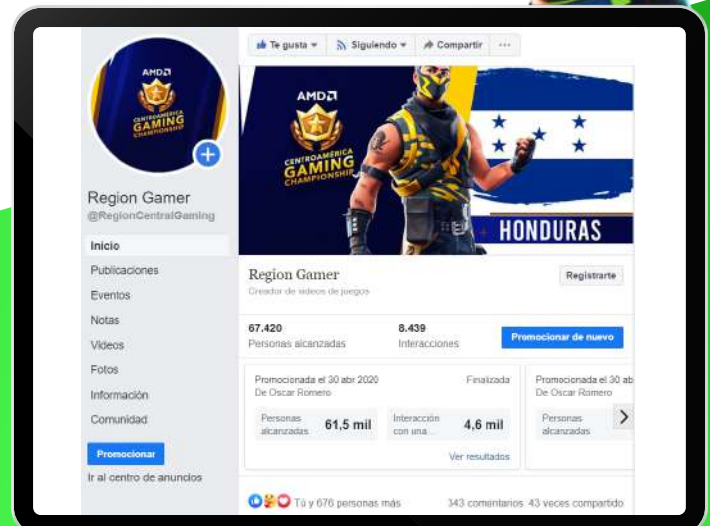
Inscripciones Honduras



Publicación Region Gamer

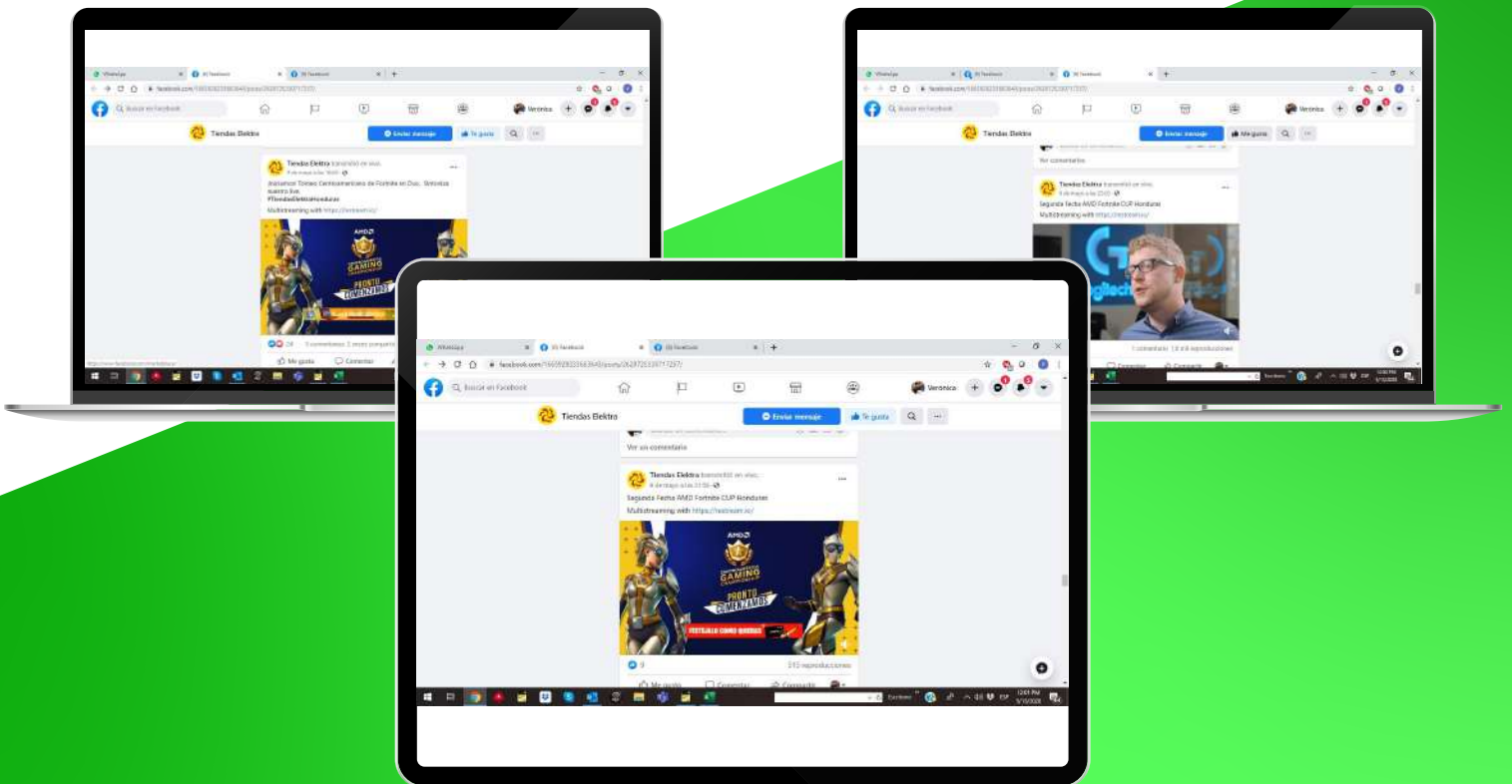
Alcance en publicación 61000

670 Interacciones directas



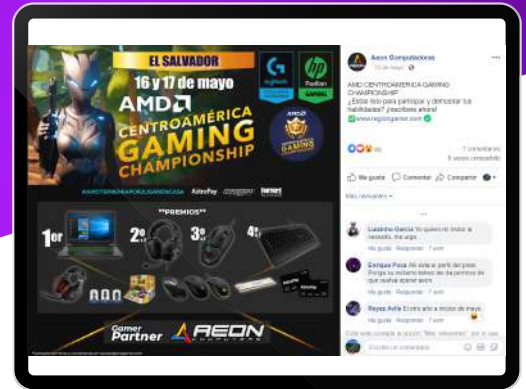
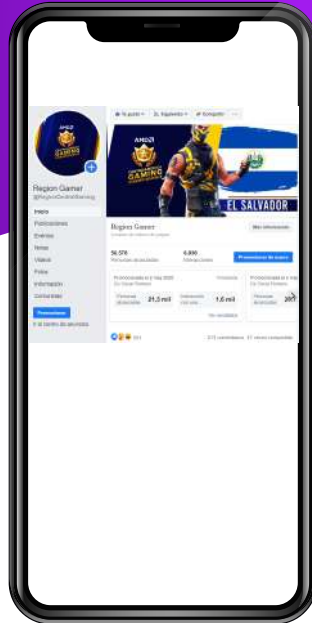
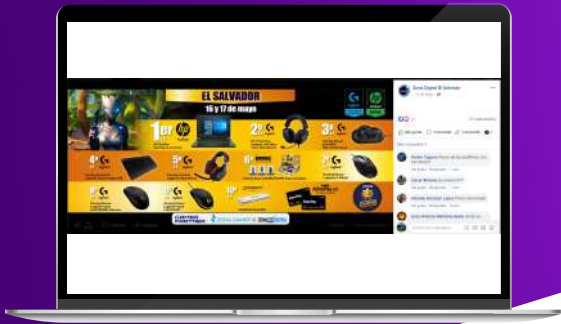
**Publicación aliado Estratégico
Master Gaming en Honduras**

Gamer Sponsor



Inscripciones El Salvador

Zona Digial post de Inscripciones



Aeon Post de Inscripciones

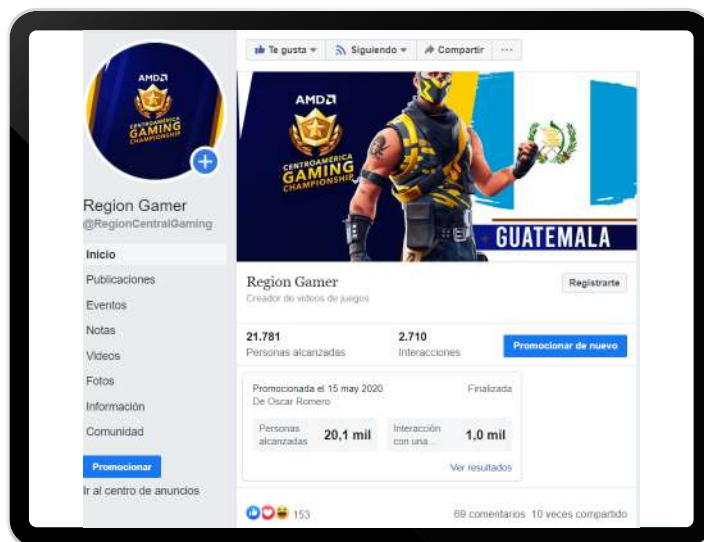
Gamer Sponsors



Inscripciones Guatemala



Aliado gamer Imeqmo
Aliado Estratégico Intelaf



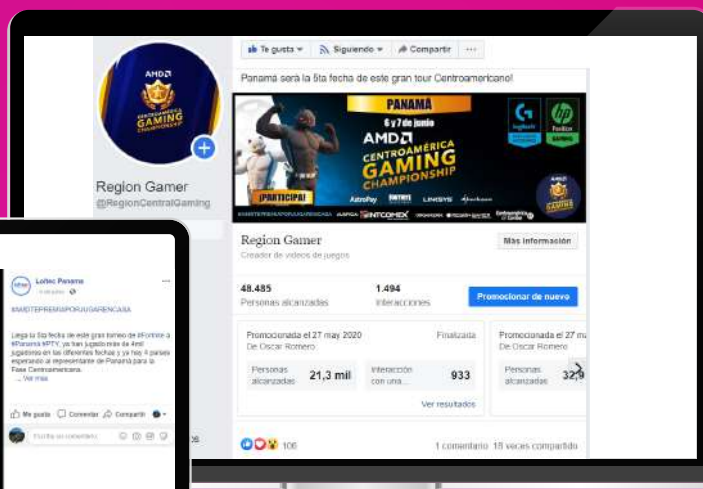
Gamer Sponsors



Inscripciones Region Gamer 20000 personas alcanzadas

Inscripciones Panamá

Inscripciones Loltech



Gamer Sponsors



Inscripciones Region Gamer
alcance 20000 personas

Inscripciones Costa Rica



Gamer Sponsors



Competencia

El torneo se realizó en 2 primeras etapas en formatos B03 “Best of 3”, donde todos los lobbys jugaron al mismo tiempo clasificándose una cantidad x de equipos según el número de equipos inscritos para tener 1 solo lobby en la final, misma final en formato B03.

Se realizaron 6 clasificatorias por país quedando 2 equipos representantes de cada uno.

País que representa

Panamá
Panamá
Nicaragua
Nicaragua
Honduras
Honduras
Guatemala
Guatemala
El Salvador
El Salvador
Costa Rica
Costa Rica

Nombre del equipo

Soulfree one clap
HarpyxControllerGang
EL BOER
Panaderia Racachaka
Of Clan
BG
EZ Dubz
MGC C
Team Hrym
Team Glit A
No Limit
RioT Sports B



Todo el torneo se jugó con una tabla de puntuación creada por la organización con el fin de evaluar mejor el rendimiento de los equipos durante las partidas.

Por Posición:

Victoria Royal: Obtendrá **3 puntos**

Posiciones 2 - 3 - 4 - 5: obtendrán **2 puntos**

Posiciones 6 - 7 - 8 - 9 - 10: obtendrán **1 punto**

No se jugarán con reglas de zona

Por eliminación:

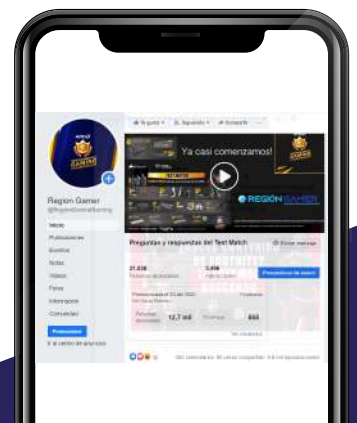
1 punto por cada eliminación

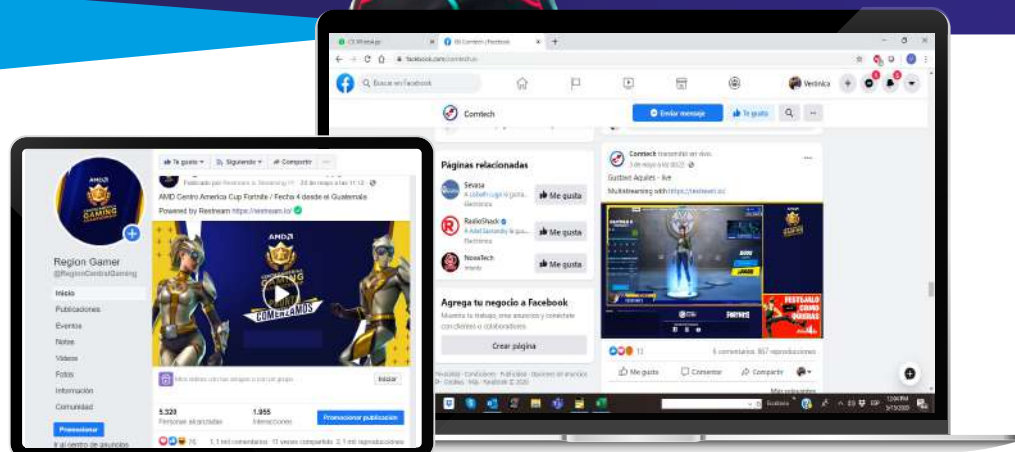
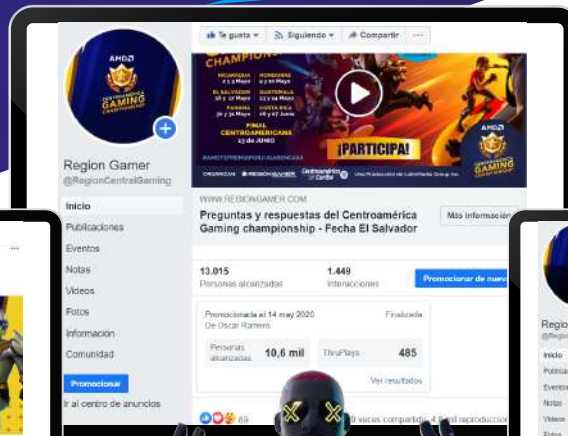
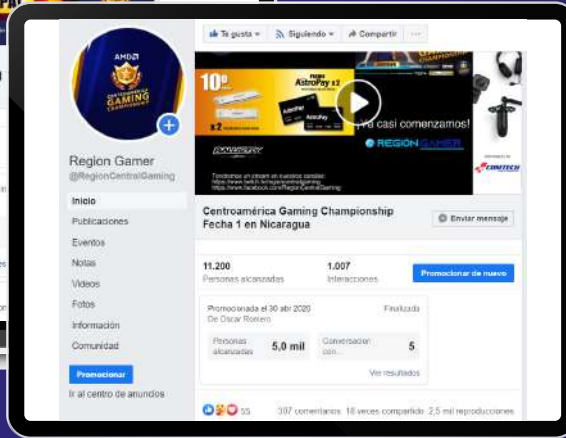
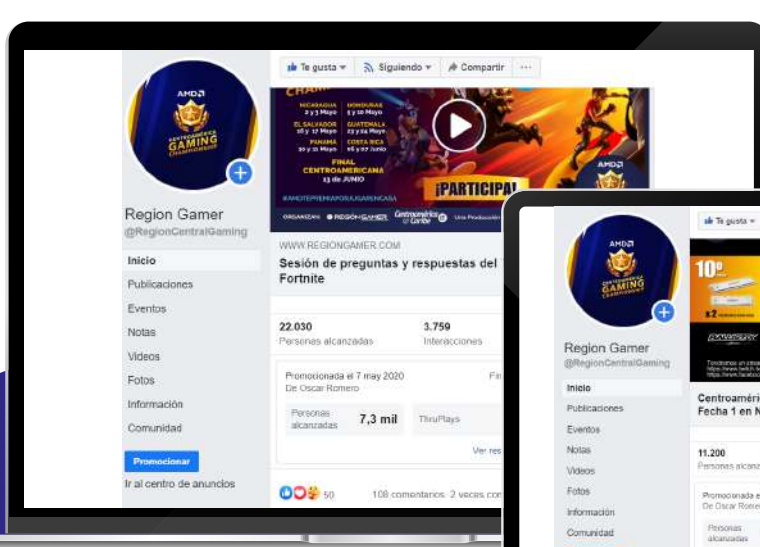


BroadCast

Cada uno de los países tuvo su stream en nuestras 2 plataformas tanto en twitch como en facebook, en algunos países como Nicaragua y Honduras, hicimos multiplataforma y el directo lo levantamos en páginas de socios comerciales.

Con más de 200 mil personas de alcance en los videos.



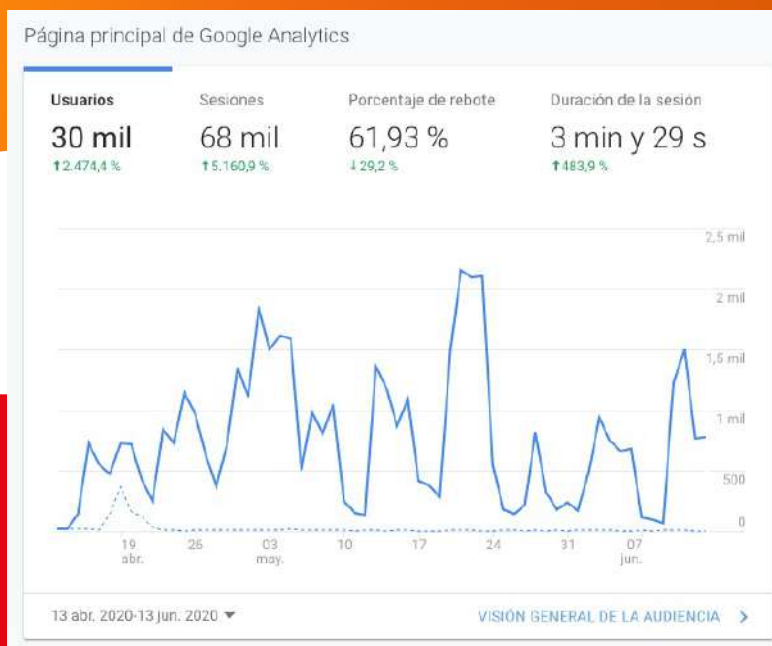




Web

Sin duda uno de nuestros músculos principales de información fue nuestra página web la cuál nos dió unos números espectaculares.

La visitación promedio en más de 3 minutos y 30000 usuarios únicos visitaron la página durante la copa.



Presencia de marca en Streams

En cuanto a presencia de marca, cada país tuvo una dinámica diferente según los socios comerciales que participaron no solo con presencia de marca visual dentro de la transmisión si no también con menciones reiteradas de nuestros distintos casters.

