



HANDBOOK

TORNEO 4v4 MASTERS OF ARABIA

1.- INTRODUCCIÓN

La Comunidad Internacional de Organizadores de Eventos Competitivos ELITE, en su afán por promocionar, divulgar y fomentar la práctica del Age of Empires 2 Definitive Edition, presenta el Masters of Arabia, un nuevo torneo que responde a la esencia y el formato de los torneos “Masters”, cuyas primeras versiones fueron el Masters Of Arena y el Masters of Nómada.

ELITE trae a las comunidades latinoamericanas esta tercera versión competitiva que promete ser una evolucionada forma de organizar, participar y ser parte de un torneo amateur enfocado nuevamente en los bajos y comunidades emergentes, una línea de torneos que se perfecciona para ser cada vez una mejor y más grata experiencia para todos y todas.

2.- COMPROMISO

Es obligación que el reglamento sea conocido por todos los jugadores al momento de iniciar el torneo. Es exclusiva responsabilidad de los jugadores y de manera especial de los capitanes de cada equipo que los integrantes de sus equipos conozcan bien las reglas. Cualquier falta o incumplimiento de alguna de las reglas podrá ser causa de sanciones, admin wins, descalificación o expulsión del jugador o del equipo.

Así mismo se asume que todos los participantes se han comprometido responsablemente con cumplir con todo lo que el torneo exige, especialmente tener la disponibilidad de tiempo para jugar en los horarios establecidos por la organización, jugar deportivamente y mantener una actitud respetuosa hacia todos.

Han de tener en cuenta todos y todas, desde antes de inscribirse, que cualquier jugador(a) que sea cual sea el motivo se retire o sea expulsado(a) de este torneo no será admitido(a) en próximos eventos competitivos de ELITE.



3.- REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN Y ELO PONDERADO DE INSCRIPCIÓN

Las cuentas de los interesados en participar deben cumplir con al menos 6 meses de antigüedad, desde que se creó al momento en que se inscriba, y deben contar con al menos 200 partidas rankeadas en la modalidad RM (Random Map) sumando las partidas 1v1 y tg.

El elo con el cual se inscribirán y usarán para hacer equipos y no pasarse del máximo (5k o 6k) será la ponderación calculada automáticamente por la plataforma de inscripción dispuesta por la coordinación del torneo.

4.- CATEGORÍAS, ELO MÁXIMO DE EQUIPO Y SUPLENTE

Habrán dos categorías, cada una de 16 equipos.

- Categoría 5k: Para equipos de 4 o 5 jugadores de 0 y 1399 puntos de elo ponderado. La sumatoria total de sus elos ponderados en partida debe ser igual o inferior a 5000 puntos por equipo.
- Categoría 6k: Para equipos de 4 o 5 jugadores de 1200 y 1800 puntos de elo ponderado. La sumatoria total de sus elos ponderados en partida debe ser igual o inferior a 6000 puntos por equipo.

Los jugadores de 1200 a 1399 de Elo Ponderado pueden elegir en qué categoría participar.

Tener un suplente es opcional. Éste podrá suplir a cualquier jugador titular de igual o superior elo al de él, en partida el equipo no debe superar el elo máximo permitido por equipos según la categoría en que participen (5000 ó 6000). En ausencia de uno de los 4 integrantes los equipos podrán jugar con tres o dos jugadores, o entregar el AW. Si uno o más de los jugadores llega tarde puede integrarse en la segunda partida, pero la serie independientemente de las ausencias debe comenzar a la hora programada o definirse como AW a favor del equipo que cumpla con la asistencia reglamentaria.

5.- VALOR DE INSCRIPCIÓN Y PREMIOS

El valor de inscripción por jugador será de 3 USD. Este pago se realizará individualmente o por equipo, posterior a la inscripción, una vez aprobados en el proceso de validación de datos por parte de la coordinación y confirmada su participación en algún equipo, entre los días 1 y 8 de noviembre. El método de pago será por transferencia vía PayPal a la cuenta de jmsanchez.ms87@gmail.com.

- El 1° lugar de ambas categorías se adjudicará 250 dólares + una clase grupal de dos horas con un pro-player.
- El 2° lugar de ambas categorías se adjudicará 150 dólares + una clase grupal de dos horas con un pro-player.
- El 3° lugar de ambas categorías se adjudicará 100 dólares + una clase grupal de dos horas con un pro-player.

Todos los premios serán entregados directamente a los capitanes de los equipos ganadores vía PayPal dentro de los siguientes 10 días posteriores al término del torneo y las clases de coaching serán coordinadas directamente entre capitanes y el pro-player en función de los tiempos que establezca éste, dentro de los siguientes 60 días posteriores al término del torneo (el pro-player los contactará).



6.- MODALIDAD, FORMATO, PUNTUACIÓN Y DESEMPATE

El torneo se jugará en modalidad 4v4 y en dos fases: La *fase de grupos* con 4 grupos de 4 equipos cada uno en cada categoría (16 equipos por categoría) con series en formato PA2 (Play all two) en tres rondas, y la *fase final* que será de eliminación directa a la que clasificarán los 2 mejores de cada grupo (8 equipos por categoría). La fase final contempla cuartos de final y semifinales en formato Bo3 (Best of three) y finales en formato Bo5 (Best of five).

La puntuación de la fase de grupos será la siguiente:

- Tres (3) puntos si alguno de los equipos gana las dos partidas (marcador 2-0).
- Un (1) punto si cada equipo gana una partida (marcador 1-1).
- Cero (0) puntos si un equipo pierde sus dos partidas (marcador 0-2).

Para determinar la ubicación final de los equipos en cada grupo y el paso a la siguiente ronda se tomará en cuenta estos criterios de desempate yendo del primero al último:

- Mayor cantidad de puntos.
- Resultado entre ambos equipos.
- Una partida de desempate.

La partida de desempate se jugará como máximo el día lunes de la semana de fase final a las 19:30 hrs mex o en un horario de mutuo acuerdo entre capitanes. Podrá adelantarse a otro día pero no podrá jugarse después del lunes. Consistirá en una partida única sin draft de civis (civis libres).

En el caso de producirse un triple empate se jugará un todos contra todos de 1v1 entre los tres equipos que deben desempatar, también en formato de una partida única sin draft de civis cada enfrentamiento, si aún persiste el triple empate pasarán a la siguiente ronda los equipos que hayan acumulado mayor puntuación de equipo en las partidas del triangular de desempate, pasando en primer lugar el de mayor puntuación y en segundo lugar el de segunda mayor puntuación.

7.- CALENDARIO GENERAL

13 de Octubre: Inicio de Inscripciones

31 de Octubre: Cierre de Inscripciones

8 al 14 de Noviembre: Pago de Inscripciones

16 de Noviembre: Sorteo de llaves y Showmatch Inaugural

18 al 23 de Noviembre: Primera Ronda

25 al 30 de Noviembre: Segunda Ronda

2 al 7 de Diciembre: Tercera Ronda

9 al 14 de Diciembre: Cuartos de Finales, Semifinales y Finales



8.- COORDINACIÓN, INFORMACIÓN Y COMUNICADOS

Toda la información relevante será comunicada mediante los canales oficiales del torneo, estos son los grupos de “Capitanes 5k” y “Capitanes 6k” de nuestra comunidad de WhatsApp “Torneos ELITE”, y los canales de texto de la categoría “Masters Of Arabia” de nuestro servidor de Discord “Torneos ELITE AoE2”. Es responsabilidad del capitán de cada equipo mantenerse informado, traspasar la información a todos los jugadores de su equipo y facilitar toda la información que la organización le solicitará en el desarrollo del torneo.

9.- HORA DE JUEGO, NO PRESENTACIÓN, ALINEACIÓN DE EQUIPOS Y JUGADORES FIJOS

Habrà una tolerancia de 15 minutos de espera para que los equipos se presenten a jugar las series. En caso que un equipo no se presente, o llegue pasado esos 15 minutos perderà la partida de manera automática. El equipo que se presente a la hora se quedará con los puntos de la serie, pero si ninguno de los dos equipos se presenta entonces ninguno de los dos equipos obtendrá puntos. Si algún equipo llega a la hora pero incompleto podrá jugar de igual manera, siempre y cuando se presenten al menos 2 jugadores del equipo.

Algunos equipos tendrán jugador@s fij@s que deben jugar en todas las partidas que sus equipos disputen, l@s cuales estarán destacad@s en amarillo en los listados de equipos y jugador@s que se publiquen, est@s jugador@s no pueden ser reemplazad@s y en caso que se ausenten en alguna partida sus equipos tendrán que jugar con un(a) jugador(a) menos, si l@s jugador@s fij@s que se ausenten son dos entonces el equipo tendrá que jugar con dos jugador@s. Si algún equipo entra a alguna partida faltando a esta regla el equipo perderá automáticamente el punto de esta partida, independiente de si la partida se juega completa o si dura un segundo.

En caso de que un equipo acumule dos AW, será expulsado automáticamente del torneo y todas sus partidas tendrán un marcador de 0-2 sea que la serie se jugó o no.

En instancias finales (Semifinales y Finales) si algún equipo no se presenta a jugar tanto este equipo como l@s jugador@s de forma independiente quedarán sancionad@s durante dos torneos posteriores, impidiéndoles participar en instancias competitivas de ELITE.

10.- EQUIPO ANFITRIÓN

El equipo anfitrión será el equipo que se encuentre en el braquet de arriba o de la izquierda de cada enfrentamiento de las llaves del torneo (dependiendo de dónde se revise la información). Este equipo, representado por su capitán, será el encargado de crear e iniciar el draft de civis, publicar el draft en el canal de texto correspondiente del Discord oficial del torneo y de crear las salas de las partidas a disputar.



11.- CIVILIZACIONES, DRAFT DE CIVILIZACIONES Y ERROR DE ELECCIÓN

Se pueden usar las 50 civilizaciones disponibles en rank.

El draft de civis se publicará en discord como mínimo una hora antes de cada serie, si no se realiza con este margen de tiempo no se les permitirá disputar la serie independiente de las razones o de quién sea el capitán responsable de publicarla, por lo mismo se sugiere que idealmente lo hagan mucho antes, incluso días antes, los harán siempre los capitanes de los equipos, comenzando el capitán del equipo anfitrión, una vez realizado el draft el capitán anfitrión debe compartir inmediatamente el enlace en el canal de texto “draft-civis” de la categoría Masters of Arabia del servidor de Discord oficial del torneo, en este mismo canal la organización dispondrá el draft tipo que se deba utilizar según la etapa del torneo. Habrá un tipo de draft de civis para cada etapa del torneo y serán dados a conocer al iniciar cada etapa.

Draft de Fase de Grupos: En este draft cada capitán le baneará 4 civilizaciones al rival eligiendo la primera el anfitrión, 2 el visitante, 2 el anfitrión, 2 el visitante y una el anfitrión. Luego seleccionará para sí 9 civilizaciones eligiendo la primera el anfitrión, y luego irán eligiendo de 2 en 2 para terminar el anfitrión eligiendo una al final y completando sus 10. Finalmente se snipearán 1 civilización yendo de 1 en 1 y comenzando el anfitrión. Cada equipo tendrá 8 civilizaciones para poder usar, sin repetir, ni entre jugadores ni en las partidas. Los Baneos y Snipeos afectan a ambos equipos independiente del equipo que aplique dichos bloqueos.

Draft de Cuartos de finales y Semifinales: En este draft cada capitán le baneará 4 civilizaciones al rival eligiendo la primera el anfitrión, 2 el visitante, 2 el anfitrión, 2 el visitante y una el anfitrión. Luego seleccionará para sí 13 civilizaciones eligiendo la primera el anfitrión, y luego irán eligiendo de 2 en 2 para terminar el anfitrión eligiendo una al final y completando sus 14. Finalmente se snipearán 1 civilización yendo de 1 en 1 y comenzando el anfitrión. Cada equipo tendrá 12 civilizaciones para poder usar, sin repetir, ni entre jugadores ni en las partidas. Los Baneos y Snipeos afectan a ambos equipos independiente del equipo que aplique dichos bloqueos.

Draft de La Final: En este draft cada capitán le baneará 3 civilizaciones al rival eligiendo la primera el anfitrión, 2 el visitante, 2 el anfitrión y una el visitante. Luego seleccionará para sí 21 civilizaciones eligiendo la primera el anfitrión, y luego irán eligiendo de 2 en 2 para terminar el anfitrión eligiendo una al final y completando sus 10. Finalmente se snipearán 1 civilización yendo de 1 en 1 y comenzando el anfitrión. Cada equipo tendrá 20 civilizaciones para poder usar, sin repetir, ni entre jugadores ni en las partidas. Los Baneos y Snipeos afectan a ambos equipos independiente del equipo que aplique dichos bloqueos.

Si alguno de los capitanes se equivoca al elegir, banear o snipear una civilización al momento de hacer el draft, éste se puede volver a hacer siempre y cuando ambos capitanes estén de acuerdo en rehacerlo, de lo contrario se deberá continuar el proceso y usar el draft como resulte. Si un jugador elige para jugar una civ que no está en su draft se reiniciará la partida y el equipo rival le elegirá la civilización a modo de castigo, aunque implique cambiarle la civilización por la de otro jugador de su equipo (esto último exclusivamente en caso que sea la última partida y no queden más civis para elegir). Si el error se repite por el mismo u otro jugador del mismo equipo, en la misma serie, se dará admin win al equipo que no ha cometido errores, independientemente si jugaron o no otra partida de la serie que estén disputando el equipo que no haya cometido falta se quedará con la serie completa.



12.- CONFIGURACIÓN DE SALAS

El equipo anfitrión debe crear siempre las salas y se configurarán con los siguientes parámetros:

Crear sala

- Nombre de la sala: Se crearán con el tag MOARA seguido de los nombres de los equipos que se enfrenten, ejemplo: “**MOARA Ratonos vs Gatos**”.
- Tipo de sala: Sin Posición
- Visibilidad: Pública
- Jugadores: 8
- Contraseña: Cuatro números de libre elección del capitán anfitrión (ésta sólo será compartida al auxiliar de Game Play de la serie y al streamer de solicitarla)
- **Permitir Espectadores: Sí, a menos que la partida se vaya a transmitir por diferido.**
- Ocultar Civilizaciones: Sí
- **Retraso: 5 minutos**
- **Servidor: brazilsouth (a menos que ambos capitanes acuerden usar otro), en caso que la partida expulse jugadores al arrancar se cambiará el servidor probando diferentes servidores yendo de uno en uno hasta que la partida se pueda jugar correctamente.**

Ajustes del juego:

- Modo de juego: mapa aleatorio
- Conjunto de civilizaciones: Age of Empires II
- Ubicación: Arabia
- Tamaño del mapa: Grande (8 jugadores)
- Recursos: Estándar
- Población: 200
- Velocidad del juego: Normal
- Mostrar mapa: Normal
- Edad inicial: Estándar
- Edad máxima: Estándar
- Duración tratado: Ninguno
- Victoria: Límite de tiempo
- Tiempo: 1.100 años (1:30 h en el juego) / En tiempo real 53 minutos

Activar:

- Equipos fijos
- Jugar juntos
- Posiciones del equipo
- Exploración compartida
- Bloquear velocidad
- Grabar partida

Todas las demás casillas deben estar desactivadas



13.- SALA DE VOZ DEL EQUIPO (DISCORD)

No se admite coaching ni asistencia que no sea de coordinación, y las partidas tendrán que ser jugadas en el servidor oficial del torneo, en la sala de voz designada por la organización para cada equipo, no aceptando a más de 4 jugadores desde que inicia hasta que termina cada partida. Con el fin de supervisar y organizar el juego podría ocurrir que un coordinador del torneo entre a la sala y solicite activar la cámara o la transmisión de la partida.

14.- HORARIO DE JUEGO

La organización dispondrá un calendario con los días y horarios administrativos específicos ideales para cada serie de manera particular, pensados en la cobertura del torneo. No habrá un horario administrativo general. Igualmente los capitanes podrán ponerse de acuerdo para jugar sus series en días u horarios diferentes siempre y cuando se avise con al menos 24 horas de anticipación al horario admin designado. Sólo podrán hacer el cambio una vez. Cualquier serie que vaya a ser transmitida en diferido, deberán jugarla en privado sin permitir espectadores y mandando las recs de las partidas de manera directa y exclusivamente al auxiliar de Game Play que se encargue de asistirla, y no filtrarán el resultado de la serie en ninguno de los medios de comunicación oficiales del torneo.

Si no avisan con el tiempo que se requiere los equipos tendrán que jugar en la hora y día que la administración les estableció inicialmente. Si aún así juegan en otro horario sin autorización del torneo o si no se presentan en el horario admin pierden por AW.

HORARIOS SEMANALES DEL TORNEO EN LA FASE DE GRUPOS

Los horarios están expresados en hora México Centro.

Es requisito que todos los equipos tengan disponibilidad para jugar en cualquiera de los días y horarios administrativos del torneo. Estos horarios y días son re-agendables si los capitanes así lo acuerdan, si no hay acuerdo se tendrá que jugar sí o sí en los horarios admins.

Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
-	-	-	-	14:30	14:30
-	-	-	-	16:30	16:30
18:30	18:30	18:30	18:30	18:30	18:30
20:30	20:30	20:30	20:30	20:30	20:30

15.- CALENDARIO DE SERIES

Las fechas y enfrentamientos estarán planificados y publicados, posteriormente a haber realizado el sorteo de llaves el día 16 de Noviembre, en las siguientes plataformas y de la siguiente forma:

- WhatsApp, serán publicados a modo de archivo pdf y compartido en los grupos de comunidad y grupos de capitanes respectivos.
- Challenge, respectivo a cada categoría, cuyos enlaces de acceso estarán publicados en el canal de texto "partidas" de la categoría "Masters of Arabia" del servidor de Discord oficial del torneo. En esta plataforma se irá actualizando la información a medida que los capitanes acuerden distintas fechas a las propuestas por la coordinación.
- Página web de ELITE, en la sección de Torneos Masters - Master of Arabia - Calendario. En esta plataforma también se irá actualizando la información a medida que los capitanes acuerden distintas fechas a las propuestas por la coordinación.

16.- RESTAURACIÓN DE PARTIDAS

Además de las causas de restauración explicadas en otros puntos, también se podrá restaurar una partida si:

- Uno o más de los jugadores aparece afk "Away From Keyboard" (lejos del teclado).
- **Si al iniciar uno o más jugadores son expulsados por problemas con el servidor.**
- Si por algún error del juego uno de los participantes es expulsado de la partida o se le cae la conexión, esto sin importar el tiempo que la partida se esté disputando, se deberá reanudar con archivo de recuperación, el jugador expulsado deberá cargarla nuevamente e invitar a los demás jugadores para retomar en el punto en que se quedó.
- Si por segunda vez se vuelve a caer el mismo jugador, entonces ya no habrá reanudación y se continuará sin él.
- Si otro jugador se cae se reanudará con archivo de recuperación por ser su primera y única caída permitida por jugador. Tiempo de espera para reanudar no superior a 15 minutos.
- Si a un jugador se le corta el suministro eléctrico se procederá a pausar la partida y esperar respuesta del jugador afectado, sólo podrá reincorporarse a la partida si el suministro regresa antes de los 15 minutos y tendrá que utilizar el método de restauración con archivo de recuperación.

ES RESPONSABILIDAD DE CADA JUGADOR TENER SUFICIENTE MEMORIA EN LA NUBE PARA EL RESGUARDO DE SU ARCHIVO. Para reanudar la partida por medio del uso de archivo de recuperación, antes de salirse de la partida en curso los demás jugadores, primero se debe constatar que el jugador afectado cuente con dicho archivo de lo contrario la partida continuará sin él.

17.- LAG

Si un jugador tiene lag injugable y comprobable (con el reloj rojo como señal) se debe reiniciar una vez la partida. Para aplicar este reinicio primero debe pausarse la partida antes del minuto 10 de juego y se debe solicitar la asistencia del auxiliar de Game Play a cargo de la serie, se le deberá transmitir por discord y éste deberá comprobar la jugabilidad del lag por medio del colorido del reloj del jugador del lag (el reloj tendrá que permanecer en rojo de forma continua). Si el problema persiste una vez reiniciada podrá ser reemplazado por su suplente en una segunda reanudación sólo si éste se encuentra inmediatamente disponible, de no estar presente el suplente entonces el jugador con lag tendrá que abandonar la partida y deberán jugar los 3 jugadores restantes en la misma partida sin realizar reinicio. Esto debe resolverse dentro de los primeros 10 minutos de cada partida. No se le podrá solicitar la asistencia al auxiliar a cargo ni tampoco se podrá pedir a ningún jugador que abandone la partida posterior a este tiempo.

18.- PAUSAS

En cuanto a las pausas del juego sólo se admiten 4 pausas por equipo por cada partida. Cualquier jugador podrá pausar la partida, sin embargo, para poder quitar la pausa, deberá preguntar antes al equipo rival y esperar su confirmación. El equipo que no ha pausado la partida no podrá quitarla a menos que se haya superado el tiempo máximo de pausa. Cada pausa no puede durar más de 5 minutos o se procederá a quitar y continuar la partida con o sin el jugador que ha pausado, a menos que haya solicitud y mutuo acuerdo por parte de ambos equipos de un tiempo de espera diferente.

19.- LAMEO

Está completamente permitido que un jugador robe, amuralle o destruya los recursos de su rival (lo que coloquialmente se conoce como "lameo").

20.- SLING

Sólo se puede slinguear o donar recursos a jugadores que estén en una edad inferior al donante (Ej: Si el donante está en feudal y el destinatario en edad media, o si el donante está en castillos y el destinatario en feudal o edad media, o si el donante está en imperial y el destinatario está en alguna de las tres edades previas a imperial). **No se permite slingueo si en donador y el destinatario están en la misma edad, a menos que ambos, donante y destinatario, estén en edad imperial** (no es válido que estén pasando a imperial o a punto de llegar, deben ya estar ambos en imperial). Si se falta a esta regla indistintamente de la cantidad de recursos donados se dará AW al equipo contrincante.

21.- RECS DE PARTIDAS

Las recs de las partidas disputadas sólo serán solicitadas en casos puntuales por la coordinación del torneo. Éstas deberán ser enviadas al auxiliar de Game Play que asistió la serie y será responsabilidad del capitán anfitrión de la serie enviarlas una vez terminada la misma, procurando identificar los archivos con el nombre de los equipos que la disputaron y en el orden en que se jugaron las partidas de cada serie. Los equipos no deberán filtrar el resultado de la serie, al menos en ninguno de los canales de comunicación oficiales del torneo.

22.- TRANSMISIONES Y COBERTURA DEL TORNEO



El streamer oficial del torneo será **The Black Mamba del canal Los Parceros Esteparios** y apoyarán la cobertura del torneo otr@s once streamers invitad@s.

La administración se reserva el derecho de autorizar la transmisión de series en caso de que algún streamer que no haya sido invitado muestre interés en pasar alguna serie en su canal. Los participantes deberán solicitar permiso en caso de que deseen que la partida sea transmitida por algún caster de su comunidad. No se garantiza que serán autorizados.

Los jugadores están autorizados a subir sus partidas a sus cuentas de Youtube, Twitch o plataforma similar en caso que tengan.

23.- SNIPE STREAM

Está totalmente prohibido que los jugadores de una serie que se está disputando vean la transmisión en directo de la misma, a menos que se trate del jugador o jugadora suplente. Cualquier prueba de que algún jugador haya estado viendo una transmisión o la haya tenido abierta mientras estaba jugando será causa de AW a favor del equipo contrincante, indiferentemente si ya se jugó, si se está jugando la primera o la segunda partida, si el jugador es suplente y no está jugando, o del momento en que se cuente con las pruebas.

24.- PROCESO DE RECLAMOS O DENUNCIAS

Cualquier reclamo o denuncia deberá hacerse hablando directamente o escribiendo un mensaje privado al auxiliar de Game Play a cargo de la serie, o en caso de reclamos diferentes se hará directamente a alguno de los coordinadores de asistencia de cada categoría, Kynby (5k) y Sats (6k) del torneo. Se revisarán evidencias como capturas y grabaciones o recs, y se entregará una resolución mediante un comunicado público por parte de la organización el día lunes más próximo a la fecha de reclamo o denuncia a menos que la resolución afecte al desarrollo de la fecha y se tenga que hacer pública de manera anticipada.

25.- ADVERTENCIA DE CONDUCTA

Respecto de la conducta y comportamiento de los y las participantes se advierte que ningún(a) jugador(a) puede realizar expresiones xenófobas, racistas, sexistas y homofóbicas, ni realizar insultos o burlas a su rival, y en general, no se puede realizar ningún comentario que pudiera resultar ofensivo para el rival, los organizadores, alguna comunidad, los demás jugadores o el público que esté participando de espectador de alguna de las partidas del torneo. Esto aplica para todos los medios de comunicación del torneo, desde el chat de sala del juego y el chat del juego en sí hasta los chats de grupos de WhatsApp y Discord o las transmisiones oficiales del torneo. Se admiten bromas y bardeos en buena onda con otros jugadores que las acepten pero las conductas tóxicas serán evaluadas por la coordinación y podrían resultar en la expulsión del jugador o jugadora tóxico(a) o del equipo al que pertenezca.

26.- BUGS, CHEATS, EXPLOITS Y TRAMPAS



Quedan totalmente prohibidos. Si se comprueba o si el comité revisor define como anormal o antideportivo el juego de algún jugador por el uso de alguno de estos factores, su equipo completo será expulsado del torneo.

27.- CASOS NO PREVISTOS

Cualquier situación conflictiva no contemplada en este handbook será evaluada y resuelta de manera transparente por el comité organizador quien tomará medidas para cada caso necesario, pudiendo modificar o complementar alguno de estos puntos, posteriormente a aplicar la resolución o sanción acordada, para evitar que se vuelva a repetir dicho conflicto.

28.- ROLES DE COORDINACIÓN

HOST DEL TORNEO: **TORNEOS ELITE AOE2**

ENCARGADO DE GRÁFICA Y PÁGINA WEB: **The_Maestro**

ENCARGADO DE DATA Y PÁGINA WEB: **Kriptico**

ENCARGADO DE COORDINACIÓN Y ASISTENCIA DE SERIES: **Baleryon**

COORDINADOR DE ASISTENCIA DE CATEGORÍA 5K: **Kynby**

COORDINADOR DE ASISTENCIA DE CATEGORÍA 6K: **Sats**

ENCARGADO DE MARKETING Y FINANZAS: **MaxiBosch**

COORDINACIÓN GENERAL: **ELEG TIRANO**

(Los nombres publicados corresponden a las cuentas de Discord de cada organizador o caster).