

SuperLeAGE 2vs2

Descripción breve

Torneo amateur 2vs2 inspirado en la WorldCup, el torneo hosteado por Nacho_AoE y T90Official.

Comienzo: 16 de Enero, 2021.

Inscripción: Libre y gratuita.

Premios: 10 U\$D + Donaciones al stream twitch.tv/raam0nn.

Formato: Fase de grupos + Eliminación Directa (*4 divisiones, **todos** los equipos pasan a la ronda de eliminación directa*)

La inscripción se hará a través del servidor de discord: <https://discord.gg/wD2dHN5> en el canal de #Sign-ups-inscripciones

Índice:

Descripción extendida	3
Reglas del torneo	4
Reglas dentro del juego	5
Reglas de la sala	7

Descripción extendida:

Premios

Todas las donaciones que se hagan al canal twitch.tv/raam0nn serán aportadas al pozo de premios.

Equipos y jugadores

Los equipos pueden contar con 1 suplente. **SOLO** podrán participar quienes estén inscriptos.

Formato - *Fase de grupos + Eliminación directa.*

Fase de grupos - GSL - Bo1 Arabia - Enero 16-17

Grupos de 5-7 equipos.

Todos los equipos pasan a jugar en una bracket diferente, dependiendo de su posición en la fase de grupos.

1° Puesto - División de **ORO**

2° Puesto - División de **PLATA**

3° y 4° Puesto - División de **BRONCE**

5° Puesto - División de **HIERRO**

Eliminación directa - Bo3 (Arabia será el mapa de la primera partida, perdedor elige el siguiente mapa)

- Octavos de Final - *Enero 23,24*
- Cuartos de Final - *Enero 30,31*
- Semifinal - *Febrero 6,7*
- Tercer y Cuarto - *Febrero 13*
- Final - **Bo5** - *Febrero 14*

Map pack

Se pueden descargar desde:

Menu → Mods → '**2v2 World Cup - Maps**'

<https://www.ageofempires.com/mods/details/18942/>

Homemaps deben ser elegidos antes de la elección de civilizaciones.

Orden de elección - *Equipo 1 es el que esté primero en el canal [#Teams-Captains](#).*

Bo3 - Cada equipo tiene 1 ban y 1 pick: Equipo 1 - Equipo 2

Bo5 - Cada equipo tiene 1 ban & 2 picks: Equipo 1 - Equipo 2 - Equipo 2 - Equipo 1

Civilizaciones - Hostea siempre el Equipo 1

Picks & Bans - Bo3 - linkaoe2.cm

Picks & Bans - Bo5 - linkaoe2.cm

Organización de partidas:

- Los jugadores son libres de jugar en el día y horario que deseen, **con la condición** de que sea ANTERIOR a la fecha tentativa de la ronda.
Por ejemplo, si la próxima fecha es el Domingo 27/09:
Se podrá jugar desde el domingo 20/09 al domingo 27/09.
- En caso de que no haya coincidencia de horarios, los jugadores deberán presentarse el sábado a las 20hrs GMT según esté fijado en el calendario.
- En caso de haber cambio de Fecha/Hora, debe informarse en el canal de #coordinación-de-partidas correspondiente a la división. No se aceptarán conversaciones privadas en caso de pedido de AdminWins.
- Habrá una tolerancia de 15 minutos para llegadas tarde.
- En caso de que no haya coincidencia de servidores, el servidor default será East US. Puede ser modificado en caso de acuerdo entre los jugadores.

Reglas Generales:

- No se debe faltar el respeto de ninguna manera a los rivales.
- La penalidad será dictada por los administradores o moderadores evaluando cada caso
- Habrá 15 minutos de tolerancia para la espera del rival, en caso de no aparecer, se procederá al Admin Win.
- Ambos equipos son responsables de que la configuración de la sala sea la correcta.
- Descanso entre partidas: Si un jugador excede los 15 minutos entre partidas, el rival puede exigir admin-loss.

Inscripciones:

- La inscripción se hará a través del servidor de discord: <https://discord.gg/wD2dHN5> en el canal de #Sign-ups-inscripciones

Drops o disconnect:

- En caso de cortes de internet, las partidas deben ser restauradas. Cualquier actitud sospechosa será sometida a revisión y puede haber sanciones disciplinarias en caso de querer abusar del sistema.

Streaming:

- Todos pueden streamear las partidas.

Reglas dentro del juego:

Slinging

Los jugadores no pueden enviar ningún tipo de recurso a sus aliados antes de que ambos lleguen a **edad de los castillos**.

Straggler Trees & Fish

Los jugadores no tienen permitido borrar los straggler trees que aparezcan a 10 cuadrados del TC rival. Esta regla no aplica si los árboles forman parte de una pared del jugador defensor, o si es hachado por uno de los aldeanos del jugador atacante.

En mapas donde los bosques principales son exclusivamente straggler trees, está terminantemente prohibido borrar los árboles del rival (usando el 'truco de la empalizada') salvo que estén siendo usados como parte central de una muralla.

Los jugadores no pueden borrar la aparición de peces en arena o en el mapa Mangrove Shallow, poniéndole una construcción encima de ellos.

Elegir la civilización errada (Bo3/Bo5)

Si un jugador elige una civilización que fue baneada o ya había sido elegida en un mapa previo, el equipo rival escogerá qué civilización deberá usar dentro de las que habían sido elegidas en aoe2cm.

Laming

Los jugadores no podrán robar jabalíes enemigos con scouts. Si está permitido robar jabalíes con aldeanos, empalizar recursos, bloquear/matar aldeanos en dark age.

Reinicio por mapas buggeados

Un equipo puede pedir un reinicio por mapa buggeado dentro de los primeros 6 minutos de juego. Este es el único caso en el que se puede pedir Restart.

Un mapa buggeado se define de la siguiente manera para los recursos principales:

Un scout o aldeano atrapado: No puede moverse

Oro: Menos de 5 cuadrados de acceso al oro principal, secundarios están excluidos.

Piedra: Menos de 4 cuadrados de acceso a la piedra principal, secundarias están excluidas.

Bayas: Menos de 4 cuadrados de acceso a las bayas.

Animales: Generación de menos de 3 ciervos, 8 ovejas o 2 jabalíes, o alguno de ellos atrapados.

Nomad Rules

En mapas donde el comienzo es sin TC (por ejemplo: Nomad):

1- La primera construcción debe ser un Centro Urbano, un muelle un molino o un campamento maderero. No pueden ser Barracas, Puesto de avanzada, Empalizada. Tampoco puede construirse más de 1 casa antes de que el Centro urbano ya haya sido construido.

2- La pelea de aldeanos está prohibida antes del minuto 3:30

3- No está permitida la pelea de Centros Urbanos. Si ocurre de manera accidental, la partida debe ser repetida. Si ocurre de manera intencional, el equipo recibirá un Admin Loss.

4- Antes del minuto 3:30 está prohibido:

- *Bloquear la construcción de un Centro Urbano rival usando aldeanos

- *Matar aldeanos enemigos, jabalíes, ovejas o ciervos, o esperar bajo el Centro Urbano rival para robar las ovejas.

Después del minuto 3:30 los jugadores tienen permitido hacer todo lo mencionado arriba. Romper estas reglas será merecedor de un AW.

5- Matar un jabalí enemigo o ciervo será definido de la siguiente manera:

No está permitido lamear ningún ciervo (matar más de 1 ciervo sin extraer 20+ de alimento de él) y no está permitido matar jabalíes sin la intención de recolectar alimento para el jugador. (Por ejemplo, empalizar a un aldeano con la intención de únicamente matar al jabalí para denegar al enemigo el uso del mismo.

Lobby Settings:



Create Lobby

Lobby Name

Visibility

Players

These Settings can not be changed after game creation

Set Password

☒ Allow Spectators ☒ Hide Civilizations

Spectator Delay

Server

Data Mod

Create Lobby **Cancel**

Game Settings:

Data Mod : Definitive Set
Game Mode : Random Map
Map Style : Custom
Location : Chosen Map
Size: Tiny (4 players)
AI Difficulty : Standard
Resources : Standard
Population : 200
Game Speed : Normal
Reveal Map : Normal
Starting Age : Standard
Ending Age : Standard
Treaty Length: <None>
Victory Condition : Conquest

Lock Teams : [X] Yes
Team Together : [X] Yes
Team Positions : [X] Yes
Shared Exploration : [] No
Lock Speed : [X] Yes
Allow Cheats : [] No
Turbo Mode : [] No
Full Tech Tree : [] No
Record Game : [X] Yes