

MÉXICO 2026

HANDBOOK OFICIAL

MANUAL DEL JUGADOR

AGE OF EMPIRES II: DEFINITIVE EDITION

PRIMERA EDICIÓN • VERSIÓN 1.1 — REVISIÓN VISUAL • 2026

Bienvenida

CÓDICES DEL TEMPLO — MÉXICO 2026 reúne a jugadores mexicanos de Age of Empires II: Definitive Edition en una competencia individual diseñada para poner a prueba su estrategia, adaptación y dominio del juego.

Este Handbook constituye la referencia reglamentaria para jugadores, árbitros, administradores, streamers y demás participantes involucrados en el torneo. Su objetivo es establecer de forma clara los procedimientos de competencia, configuraciones oficiales, sistema de puntuación, selección de mapas y civilizaciones, pausas, reinicios, transmisiones y reporte de resultados.

PRINCIPIOS DE COMPETENCIA

COMPETENCIA • RESPETO • FAIR PLAY • INTEGRIDAD

Índice

1. Información general
2. Formato de competencia
3. Fase de grupos
4. Puntuación y desempates
5. Eliminación directa
6. Configuración oficial del lobby
7. Draft de mapas y civilizaciones
8. Pool oficial de mapas
9. Civilizaciones
10. Procedimiento oficial de una serie
11. Pausas
12. Restart, Redraft y Restore Game
13. Fair Play e integridad competitiva
14. Transmisiones
15. Replays y resultados
16. Administración e incidencias
17. Quick Reference
18. Control de versión

1. Información general

Concepto	Regla oficial
Juego	Age of Empires II: Definitive Edition
Modalidad	1 vs. 1
Formato	Fase de Grupos + Eliminación Directa
Plataforma	PC — Steam / Microsoft Store
Nacionalidad	Solo jugadores mexicanos
ELO	Sin restricción
Cupo	32 jugadores
Grabación de partidas	Obligatoria
Formato de replay	.aoe2record

La participación en el torneo implica el conocimiento y cumplimiento de las disposiciones establecidas en este Handbook y de las instrucciones emitidas por la administración durante la competencia.

1.1 Premios

La bolsa de premios se entregará en pesos mexicanos (MXN) conforme a la posición final obtenida:

Posición	Premio
1.er lugar	$6,000.00 MXN
2.° lugar	$3,000.00 MXN
3.er lugar	$1,000.00 MXN

1.2 Inscripción y requisitos de participación

- El torneo está limitado a 32 participantes.
- La participación está reservada a jugadores mexicanos.
- No existe restricción de ELO.

- El participante deberá disponer de Age of Empires II: Definitive Edition en PC y de los medios necesarios para disputar y grabar sus partidas.
- El jugador deberá permanecer disponible en los canales oficiales de comunicación y atender las indicaciones de árbitros y administradores.

2. Formato de competencia

La competencia se desarrollará en dos etapas: Fase de Grupos y Fase de Eliminación Directa. Las series deberán disputarse utilizando las configuraciones, mapas, civilizaciones y procedimientos establecidos en este reglamento.

Fase	Periodo
Fase de Grupos	26 de octubre - 8 de noviembre de 2026
Ronda de 32	9 - 15 de noviembre de 2026
Ronda de 16	16 - 22 de noviembre de 2026
Cuartos de Final / Ronda de 8	23 - 29 de noviembre de 2026
Semifinales	30 de noviembre - 6 de diciembre de 2026
Gran Final	13 de diciembre de 2026

3. Fase de grupos

Los participantes serán distribuidos en grupos de cuatro jugadores. Para conformar los grupos, los participantes serán organizados previamente en cuatro bombos tomando como referencia su nivel competitivo mediante el ELO actual y el ELO máximo alcanzado. Posteriormente, los integrantes de cada grupo serán determinados mediante sorteo entre los diferentes bombos.

Todas las series correspondientes a la Fase de Grupos se disputarán al mejor de tres partidas (Bo3). Clasificarán a la siguiente fase los dos jugadores con mayor cantidad de puntos de cada grupo.

4. Puntuación y desempates

Resultado	Ganador	Perdedor
2–0	3 puntos	0 puntos
2–1	2 puntos	1 punto

4.1 Criterios de desempate

En caso de que dos o más jugadores finalicen la Fase de Grupos con la misma cantidad de puntos, los criterios se aplicarán de manera consecutiva en el siguiente orden:

1. Diferencia de partidas: partidas ganadas menos partidas perdidas (PG − PP). La mejor diferencia ocupa la posición superior.
2. Total de partidas ganadas: si persiste el empate, ocupa la posición superior quien haya obtenido más partidas ganadas durante la Fase de Grupos.
3. Enfrentamiento directo: si el empate continúa, ocupa la posición superior el jugador que haya ganado la serie disputada entre los jugadores empatados.

REGLA DE DESEMPATE

Los criterios se aplican en orden. Solo se pasa al criterio siguiente cuando el anterior no resuelve el empate.

5. Eliminación directa

Ronda	Formato
Ronda de 32	Bo3
Ronda de 16	Bo3
Cuartos de Final / Ronda de 8	Bo3
Semifinales	Bo5
Partido por el 3.er lugar	Bo5
Gran Final	Bo7

Una serie Bo3 se gana al alcanzar 2 victorias; una Bo5, al alcanzar 3; y una Bo7, al alcanzar 4.

5.1 Emparejamiento de la fase de eliminación

Los emparejamientos de la fase de eliminación se determinarán mediante un sorteo realizado en transmisión en vivo. La organización comunicará previamente la fecha y el medio oficial de transmisión.

6. Configuración oficial del lobby

6.1 Límite de tiempo de partida

La condición oficial de victoria será Límite de tiempo, con una duración máxima de 900 años de juego (1:15 h). Si la partida alcanza dicho límite sin que exista una condición de victoria previa, ganará el jugador que tenga el mayor número de puntos mostrados por el juego al finalizar el tiempo reglamentario.

CRITERIO AL LLEGAR A 900 AÑOS
Mayor puntuación al finalizar el límite de tiempo = ganador de la partida.

6.2 Configuracíon

La configuración de partida mostrada en la página 7 del Handbook base constituye la referencia oficial.

Ajuste	Valor oficial
Mod de datos	Definitive Set
Modo de juego	Mapa Aleatorio
Mapa de referencia	Arabia*
Tamaño del mapa	Diminuto (2 jugadores)
Dificultad de IA	Estándar
Recursos	Estándar
Población	200
Velocidad del juego	Normal
Mostrar mapa	Normal
Edad inicial	Estándar
Edad máxima	Estándar
Duración del tratado	Ninguno
Victoria	Límite de tiempo
Tiempo	900 años (1:15 h)
Equipos fijos	Activado
Bloquear velocidad	Activado
Grabar partida	Activado

* Arabia funciona como referencia de configuración visual. El mapa efectivo de cada partida será el determinado por el draft y las reglas de selección de mapas.

VERIFICACIÓN OBLIGATORIA

Antes de iniciar cada partida, ambos jugadores deberán comprobar mapa, tamaño, recursos, población, velocidad, edad inicial, condición de victoria y grabación de partida.

7. Draft de mapas y civilizaciones

La selección de mapas y civilizaciones se realizará mediante AoE Captains Mode (AoE2CM). El draft de mapas deberá realizarse antes que el draft de civilizaciones.

Etapa	Procedimiento
1	Draft de mapas — AoE2CM
2	Draft de civilizaciones — AoE2CM
3	Creación del lobby
4	Verificación de ajustes
5	Inicio de la serie

Preset de mapas: https://www.aoe2cm.net/preset/WMQXE

Preset de civilizaciones: https://www.aoe2cm.net/preset/aUPqE

7.1 Orden de mapas

- La primera partida se disputará en un Mapa Neutral (NM) seleccionado aleatoriamente.
- Después de cada partida, el jugador que haya perdido seleccionará su Home Map (HM) para la siguiente partida, respetando el draft previamente realizado.
- El procedimiento se repetirá durante la serie cuando el formato requiera partidas adicionales.

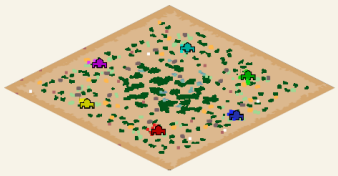
8. Pool oficial de mapas

El pool oficial se divide en tres categorías competitivas. Las miniaturas siguientes funcionan como referencia visual rápida para jugadores, árbitros y casters.

TIPO ARABIA



ARABIA



ATACAMA

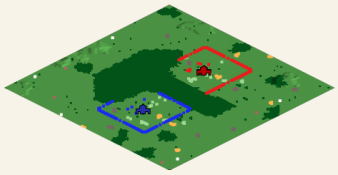


FIEBRE DEL ORO

TIPO CERRADOS



ARENA

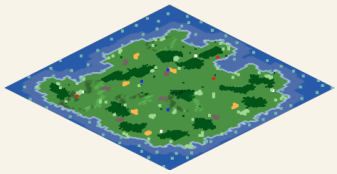


GUARIDAS

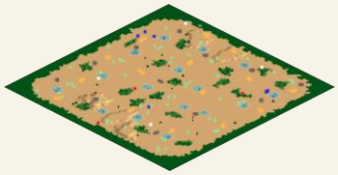


FORTALEZA

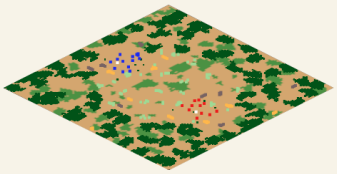
TIPO NÓMADA



NÓMADA



CLARO AFRICANO



ESTEPA

MAPA NEUTRAL: ALEATORIO • SIGUIENTE MAPA: HM DEL PERDEDOR

9. Civilizaciones

Podrán seleccionarse las civilizaciones disponibles conforme al preset oficial de AoE2CM y las restricciones establecidas por la organización.

CIVILIZACIONES PROHIBIDAS

Quedan excluidas todas las civilizaciones correspondientes al DLC ***"The Viking Sagas"***. No podrán seleccionarse ni utilizarse en ninguna partida oficial del torneo.

10. Procedimiento oficial de una serie

Cada jugador contará con una tolerancia máxima de diez (10) minutos después del horario acordado para presentarse y estar disponible para disputar su serie.

Una vez transcurridos los 10 minutos sin que el jugador ausente se presente, el jugador que se encuentre disponible en la sala tendrá derecho a solicitar un Admin Win (AW).

El AW no será automático: deberá ser validado por un streamer oficial asignado a la serie, un árbitro o un administrador del torneo. La autoridad que valide el AW deberá confirmar la ausencia y el cumplimiento del tiempo de tolerancia antes de registrar el resultado administrativo.

PUNTUALIDAD
Tolerancia: 10 minutos. Después de ese plazo, el jugador presente puede solicitar AW; la resolución requiere validación oficial.

10.1 Puntualidad, tolerancia y Admin Win (AW)

- Los jugadores deberán estar disponibles en el horario establecido y mantener comunicación por los medios oficiales del torneo.
- Se realizará el draft de mapas.
- Se realizará el draft de civilizaciones.
- Se creará el lobby correspondiente.
- Ambos jugadores verificarán la configuración oficial.
- Se iniciará la primera partida en el Mapa Neutral determinado.
- Después de cada partida, el perdedor seleccionará su HM conforme al draft.
- Al finalizar la serie, se conservarán y reportarán los replays y el resultado.

11. Pausas

Cada participante dispone de un máximo de tres (3) pausas por partida, con un límite total acumulado de diez (10) minutos.

- El motivo de la pausa deberá comunicarse obligatoriamente mediante el chat del juego.
- Cuando la naturaleza del problema impida avisar previamente, el jugador deberá explicar el motivo inmediatamente después de realizar la pausa.

- La pausa no podrá utilizarse deliberadamente para obtener una ventaja competitiva.

12. Restart, Redraft y Restore Game

12.1 Autoridad

AUTORIZACIÓN EXCLUSIVA

Un Restart o Redraft nunca podrá ser decidido unilateralmente por un jugador. Únicamente podrá aprobarlo el árbitro oficial de la serie o un administrador del torneo.

12.2 Restart antes del minuto 5

Cuando ocurra un fallo técnico grave antes del minuto 5 de tiempo de juego, el árbitro o administrador podrá autorizar un Restart sin penalización. Entre las causas contempladas se incluyen fallos graves de conexión, bugs significativos de generación del mapa, Centro Urbano (TC) inaccesible u otra incidencia comparable que impida disputar correctamente la partida.

12.3 Procedimiento de Redraft

Cuando la incidencia afecte el draft de mapas, civilizaciones o cualquier selección realizada mediante AoE2CM, se aplicará el siguiente procedimiento:

4. Se repetirá únicamente la parte del draft afectada por el error.
5. Todas las selecciones válidas efectuadas antes del error deberán conservarse.
6. Se mantendrá el mismo orden de picks, bans o selecciones establecido originalmente.
7. El proceso se retomará exactamente desde el punto en el que ocurrió la incidencia.
8. A partir de ese momento, el draft continuará de manera normal conforme al preset y las reglas oficiales.

PRINCIPIO DE REDRAFT

Un Redraft no reinicia automáticamente todo el proceso. Únicamente corrige la sección afectada y preserva todas las decisiones válidas realizadas previamente.

12.4 Después del minuto 5

Después del minuto 5 de tiempo de juego no procederá un Restart ordinario por desconexión o fallo técnico. Deberá utilizarse la función Restore Game para intentar continuar la partida desde el estado disponible.

12.5 Fallo del Restore Game

Si la restauración resulta técnicamente imposible, la situación será revisada por el árbitro o administrador. Podrán considerarse la ventaja militar, la ventaja económica, el control territorial o del mapa y el estado general de la partida al momento de la desconexión. La resolución corresponderá a la administración del torneo.

13. Fair Play e integridad competitiva

13.1 Sanciones y resoluciones administrativas

El incumplimiento de las reglas podrá ser revisado por el árbitro o la administración. Las sanciones expresamente definidas en esta versión incluyen la posibilidad de otorgar un Admin Win (AW) por incomparecencia después del tiempo de tolerancia, siempre que exista validación oficial. Cualquier otra sanción deberá ser determinada por la administración de acuerdo con la gravedad del caso y la evidencia disponible.

13.2 Todos los participantes deberán competir bajo condiciones de igualdad y respetar la integridad del torneo.

Permitido	Prohibido
Small Trees y Grid Lines	Exploits destinados a obtener ventajas indebidas
Mods estrictamente visuales	Alteración competitiva de archivos del juego
Herramientas que no otorguen información competitiva adicional	Mods o herramientas que proporcionen información o ventajas no autorizadas

14. Transmisiones



Identidad visual del canal oficial de stream

STREAM DELAY

Todo jugador, streamer o caster no oficial que transmita una partida deberá utilizar un delay obligatorio de 2 a 3 minutos para reducir el riesgo de stream sniping.

Los streamers no oficiales deberán incluir el logotipo oficial de CÓDICES DEL TEMPLO — MÉXICO 2026 durante sus transmisiones.

Recurso gráfico oficial: https://drive.google.com/file/d/1ddzsIhUUlo4QxOXRn6GNF6lQQiTy4A-C/view?usp=drive_link

15. Replays y resultados

Todas las partidas deberán disputarse con la opción Grabar partida activada. Los archivos .aoe2record deberán conservarse hasta que el resultado de la serie haya sido validado.

Al finalizar una serie, el ganador será responsable de enviar:

- Resultado final de la serie.
- Marcador de la serie.
- Archivos .aoe2record correspondientes.

- Cualquier información adicional solicitada por la administración.

La entrega deberá realizarse en el canal oficial de Discord destinado a resultados, para permitir la actualización de tablas y brackets.

16. Administración e incidencias

Las situaciones no contempladas expresamente en este reglamento serán revisadas por la administración del torneo. Ante una incidencia, los jugadores deberán proporcionar, cuando corresponda, replays, capturas de pantalla, evidencia del chat, información sobre desconexiones y cualquier otro elemento solicitado.

Las resoluciones administrativas deberán procurar preservar la integridad competitiva, la igualdad de condiciones y la correcta aplicación del reglamento.

17. Quick Reference

Regla	Configuración
Modalidad	1 vs. 1
Fase de Grupos	Bo3
Victoria 2–0	3 / 0 puntos
Victoria 2–1	2 / 1 puntos
Clasificación	Top 2 por grupo
R32 / R16 / R8	Bo3
Semifinal	Bo5
3.er lugar	Bo5
Gran Final	Bo7
Población	200
Velocidad	Normal
Mapa inicial	Neutral aleatorio
Siguiente mapa	HM del perdedor

Pausas	Máx. 3 por partida / 10 min acumulados
Restart	Antes del minuto 5
Autoriza Restart/Redraft	Árbitro o Administrador
Después del minuto 5	Restore Game
Stream Delay	2–3 min
Replay	Obligatorio
The Viking Sagas	No permitido

17.1 Discord oficial y contacto con la administración

El servidor oficial de Discord será uno de los medios principales para comunicación, coordinación de series, reporte de incidencias y contacto con la administración.

Discord oficial: **https://discord.gg/cZ2TcbuVz**

Las consultas administrativas deberán realizarse a través de los canales y representantes identificados oficialmente dentro del servidor. El Handbook no asigna un contacto personal específico mientras la organización no publique uno.

18. Control de versión

Campo	Información
Documento	Handbook Oficial del Jugador
Torneo	CÓDICES DEL TEMPLO — MÉXICO 2026
Edición	Primera Edición
Versión	1.1 — Revisión visual
Año	2026

La organización podrá publicar actualizaciones cuando sea necesario para corregir errores, aclarar disposiciones o atender situaciones no previstas. Toda actualización oficial deberá indicar claramente su número de versión y fecha de publicación.

ACEPTACIÓN DEL REGLAMENTO

La participación en CÓDICES DEL TEMPLO — MÉXICO 2026 implica que el jugador declara conocer las reglas aplicables a la competencia y se compromete a respetar los procedimientos establecidos por la organización.



QUE HABLEN LAS ESTRATEGIAS.
QUE DECIDAN LAS BATALLAS.