



COPA
RADIANTE

NORMATIVA
COPA RADIANTE VALORANT

TEMPORADA 2023 - 2024

GGTECH

1. ESTRUCTURA	4
FLUJO DE COMPETICIÓN	4
JUGADORES Y EQUIPOS	4
2. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN	4
ASPECTOS GENERALES	4
EMPATES ENTRE DOS EQUIPOS	4
EMPATES ENTRE TRES EQUIPOS	5
EMPATES ENTRE CUATRO O MÁS EQUIPOS	5
3. PLANTILLAS	5
SUPLENTE	5
4. PLAYOFFS	5
5. ASCENSO/DESCENSO	5
6. INSCRIPCIÓN DE JUGADORES	6
SANCIONES DE RIOT GAMES	6
RESTRICCIONES DE JUGADORES Y EQUIPOS	6
VENTANA DE INSCRIPCIÓN DE JUGADORES	6
PRETEMPORADA	6
DURANTE LA COMPETICIÓN	7
FINALIZACIÓN COPA RADIANTE	7
INCORPORACIÓN POR UN JUGADOR FICHADO EN UNA LIGA SUPERIOR	7
ENTRENADORES	8
7. NORMATIVA DE PARTIDOS	8
ASISTENCIA	8
INCOMPARECENCIA	8
TIEMPOS Y HORARIOS	8
NOMBRE DENTRO DEL JUEGO	8
CONFIGURACIÓN SERVIDOR	8
ELECCIÓN DE MAPAS	9
SISTEMA DE VETOS	9
PAUSAS	10
GLITCH O BUGS	11
AGENTES Y MAPAS NUEVOS	11
SUSTITUCIÓN DURANTE UN ENFRENTAMIENTO	11
PROBLEMAS VARIOS	12
CAMBIO DE CALENDARIO	12
COMUNICACIÓN EN PARTIDA	12
8. INFORMACIÓN EQUIPOS	12
CAMBIO DE LOGOS O GRAFISMOS	12
MOVIMIENTOS DE JUGADORES	12
PLANTILLAS O DOCUMENTOS NO ENTREGADOS	12
PAGOS A LOS EQUIPOS	12
EXPULSIÓN DE UN EQUIPO	13

PROPIETARIO DEL EQUIPO (OWNER)	13
JUGADORES EXTRANJEROS	13
WEB DEL CIRCUITO TORMENTA	13
EVENTOS PRESENCIALES	13
9. ÁRBITRO	14
AUTORIDAD DEL ÁRBITRO	14
DECISIONES DEL ÁRBITRO	14
MEDIDAS DISCIPLINARIAS	14
11. OTROS	15
PATROCINIOS	15
APUESTAS EN LA COMPETICIÓN	15
DERECHO DE MODIFICACIÓN	15
ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS	16
JERARQUÍA NORMATIVA	16
LISTA DE SANCIONES	16

1. ESTRUCTURA

FLUJO DE COMPETICIÓN

El torneo comenzará el 31 de Octubre y terminará el 3 de Diciembre.

La Copa Radiante consta de 2 grupos con 4 equipos cada uno y el formato de la competición será a ida y vuelta a BO1.

Los dos primeros equipos de cada grupo avanzan a playoffs; dicha fase será disputada en formato bo3. El primer equipo clasificado del grupo A se enfrentará al segundo equipo del grupo B y viceversa.

JUGADORES Y EQUIPOS

Los equipos podrán realizar 1 solo fichaje durante la competición siempre y cuando sea antes del comienzo de los playoffs. Los fichajes han de ser comunicados con un plazo mínimo superior a 72 horas antes de la fecha del partido.

Una vez iniciada la competición no se podrán realizar fichajes entre los propios equipos de la Copa Radiante. Solo se permitirá incorporar a jugadores suplentes de otros equipos de Copa Radiante, siempre y cuando ambos clubes hayan firmado un documento de acuerdo aceptando que dicho cambio no le afecta para disputar la siguiente jornada de Copa Radiante. También se permitirá el fichaje si el jugador deja de formar parte del club de mutuo acuerdo.

2. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

La clasificación de la competición se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de victorias obtenidas durante las jornadas de la fase regular. En el caso de empate a victorias en la clasificación, se seguirán los siguientes criterios:

ASPECTOS GENERALES

- Todos los partidos de desempate se jugarán a criterio de la liga según la disponibilidad de horarios y se informará a los equipos.
- Todos los sistemas de veto en los partidos de desempate se realizan mediante un lanzamiento de moneda; el equipo que lo gane tendrá la decisión de elegir en qué lado quiere jugar.
- En caso de problemas con el calendario de los equipos, Circuito Tormenta se reserva el derecho a establecer una hora y fecha predeterminada para la ejecución de los partidos de desempate.

EMPATES ENTRE DOS EQUIPOS

- Se tendrán en cuenta sus enfrentamientos directos, el equipo que obtuvo la victoria entre ellos ocupará la posición superior en la clasificación.
- En el caso de persistir el empate, el equipo con más victorias será el que ocupe la

posición superior en la clasificación.

- En el caso de persistir el empate, el equipo con más rondas ganadas será el que ocupe la posición superior en la clasificación.
- En el caso de persistir el empate se procederá a jugar un partido de desempate al mejor de tres (3) mapas (Bo3).

EMPATES ENTRE TRES EQUIPOS

- Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados, los equipos que hayan obtenido más victorias entre ellos ocupan la posición superior. Si existiese un empate entre dos equipos en esta clasificación se resolverá usando el criterio anterior.
- Si persiste el empate triple, se realizará un triangular a BO3 entre los equipos implicados.
- Si después de éste persiste el empate triple, el equipo que haya obtenido un mayor número de rondas entre los partidos de dicho triangular ocupará la posición superior en la clasificación, y así sucesivamente con el segundo y el tercer equipo.

EMPATES ENTRE CUATRO O MÁS EQUIPOS

- Primero se tendrán en cuenta los enfrentamientos directos entre los implicados, los equipos que hayan obtenido más victorias entre sus enfrentamientos ocupan la posición superior.
- Si existiese un empate entre dos o tres equipos en esta clasificación se resolverá usando los criterios anteriores. En caso de empate cuádruple se realizará un bracket simple a BO1 entre los equipos empatados.

3. PLANTILLAS

Todos los equipos estarán obligados a tener siete (7) jugadores al inicio de la temporada. Los jugadores tienen que tener como mínimo 16 años ya cumplidos a fecha del inicio de la competición para poder ser inscritos en la plantilla. Además, los jugadores deberán estar dentro de los límites establecidos por la normativa oficial del Circuito Tormenta 2023/2024.

Cabe destacar que el entrenador podrá jugar siempre y cuando esté dentro de la plantilla de suplentes. En el caso de que no esté, este contará como fichaje.

SUPLENTES

Los suplentes de los equipos podrán participar con total normalidad en el resto de competiciones del Circuito Tormenta con otros equipos siempre y cuando no hayan jugado dos (2) o más jornadas en la Liga Radiante, siendo 2 el máximo de partidos que puede disputar.

4. PLAYOFFS

El equipo con mayor seeding en la fase de grupos decidirá si son "Equipo A" o "Equipo B".

Si el seeding llegará a ser el mismo, un árbitro lanzará una moneda para realizar el sorteo.

5. ASCENSO/DESCENSO

En esta competición no habrá descenso y ascenso.

6. INSCRIPCIÓN DE JUGADORES

SANCIONES DE RIOT GAMES

Antes de iniciar cada periodo competitivo y durante los mismos, se podrán aplicar sanciones a los jugadores que incumplan el código de jugador de VALORANT. Con especial atención al código de conducta previsto en el apartado 5 de la Normativa general del Circuito Tormenta.

Una vez comunicada la inscripción de la plantilla, se comprobará por parte de Riot Games que el jugador cumple con las especificaciones descritas; en el caso de que incumpla, los equipos afectados serán advertidos y el jugador podrá ser cambiado en un plazo de 48 horas desde que se comunique el aviso.

RESTRICCIONES DE JUGADORES Y EQUIPOS

Los jugadores que participen en la competición deberán entrar dentro de los marcos establecidos en la Normativa general del Circuito Tormenta. Además, queda prohibido el uso de cuentas smurf durante todo el desarrollo de la competición.

Los equipos participantes de la Copa Radiante no podrán disputar los torneos incluidos en el paraguas competitivo del Circuito Tormenta. Los jugadores, al igual que los equipos, no podrán competir en los torneos incluidos en el paraguas competitivo del Circuito Tormenta. Esta restricción dejará de tener efecto cuando se dé al jugador de baja en la plantilla de su equipo. Éste podrá disputar los torneos del CT siempre y cuando este no haya comenzado. Por lo tanto, una vez finalizada la Copa Radiante, los jugadores de la misma no podrán disputar las paradas del Circuito Tormenta de ese mismo split.

Los equipos de La Copa Radiante sí podrán disputar los torneos comunitarios dentro del Circuito Tormenta.

Los equipos podrán incluir en sus plantillas a jugadores suplentes de VRL que cumplan con los requisitos de elegibilidad comentados anteriormente y con las siguientes limitaciones:

- Un (1) jugador suplente de una competición VRL por equipo.
- Un (1) jugador titular de un equipo ascendido a VRL en el split anterior por equipo.

VENTANA DE INSCRIPCIÓN DE JUGADORES

En primer lugar, una vez cerrado el plazo de inscripciones de jugadores, la organización podrá hacer públicos todos los jugadores de las plantillas. Los equipos podrán incorporar jugadores a su plantilla durante los siguientes periodos:

PRETEMPORADA

El plazo límite para comunicar las inscripciones a la plantilla que competirá en la competición será el Viernes 20 de octubre de 2023. Esta inscripción inicial debe incluir siete (7) jugadores.

Los equipos deberán entregar toda la documentación de los jugadores inscritos en la plantilla, a tales efectos:

- Rellenar los datos solicitados en el documento proporcionado por la organización referente a la ficha de equipo.
- Fotocopia de DNI o pasaporte de los jugadores.
- Fotografías bien enfocadas de tres cuartas partes del cuerpo (rodillas hacia arriba). Las dimensiones mínimas de las fotos deben ser 2666x4000px 72ppp. Las fotografías deberán entregarse en formato bruto.
 - Brazos cruzados: Plano frontal, lateral izquierdo y lateral derecho (3 fotos).
 - Brazos caídos: plano frontal, lateral izquierdo y lateral derecho (3 fotos).
 - Pose personalizada a gusto del jugador (3 fotos).
- En caso de no entregar la documentación a tiempo, el jugador no podrá ser alineado en un partido.
- Es recomendable la camiseta del equipo para las fotos.

DURANTE LA COMPETICIÓN

Los equipos podrán realizar un máximo de una (1) incorporación a la plantilla una vez finalizada la segunda jornada.

Estas incorporaciones deberán hacerse incluyendo los datos del jugador en el excel de equipo y avisando a la organización mediante el discord oficial con un mínimo de 72 horas de antelación para que pueda disputar dicha jornada.

Si un jugador no puede seguir disputando la competición por causas mayores justificadas, el equipo tendrá un fichaje extra y este jugador quedará bloqueado sin posibilidad de jugar durante toda la temporada en el Circuito Tormenta. Las causas mayores justificadas son, entre otras:

- Justificante médico por operación o enfermedad grave.
- Justificante por diligencias (juicio, accidente de coche, etc)
- Fallecimiento de un familiar de primer o segundo grado de consanguinidad.

Una vez iniciada la competición no se podrán realizar fichajes entre los propios equipos de la Liga Radiante. Solo se permitirá incorporar a jugadores suplentes de otros equipos de la liga, siempre y cuando ambos clubes hayan firmado un documento de acuerdo aceptando que dicho cambio no le afecta para disputar la siguiente jornada de Liga Radiante.

FINALIZACIÓN COPA RADIANTE

Al finalizar La Copa Radiante, los equipos tendrán la libertad de realizar los cambios que consideren oportunos para la siguiente temporada.

INCORPORACIÓN POR UN JUGADOR FICHADO EN UNA LIGA SUPERIOR

El equipo tendrá derecho a incorporar a un nuevo jugador a fin de sustituir a un jugador por haber sido fichado por una liga superior oficial de Riot Games. Estas incorporaciones no afectarán al contador de inscripciones indicado previamente.

Una vez el equipo envíe la documentación necesaria requerida por la organización para dar de baja al jugador saliente, el equipo tendrá un plazo de 5 días para presentar la documentación necesaria para inscribir al nuevo jugador, y, éste podrá comenzar a jugar en el equipo siempre que se cumplan los puntos descritos en documentación a entregar.

ENTRENADORES

Podrán ser cambiados en cualquier momento durante la temporada, pero están sujetos a seguir el mismo protocolo y se deberá presentar su incorporación en un plazo de 72 horas antes de la jornada siguiente, completando toda la documentación correctamente.

7. NORMATIVA DE PARTIDOS

ASISTENCIA

Los equipos deberán presentarse en los horarios estipulados por la organización de la competición para disputar sus partidos correspondientes. Si el equipo no se presenta quince (15) minutos después de la hora indicada, la Liga Radiante sancionará con la pérdida de un mapa. Si pasados cinco minutos adicionales no se encuentran disponibles, se les dará el partido por perdido y la organización estudiará su expulsión de la competición y aplicará las sanciones correspondientes expuestas en el documento de sanciones.

INCOMPARECENCIA

Si un equipo no se presenta a una jornada se le sancionará y se le dará por perdido el partido. Si esto llegara a suceder una segunda vez, sería expulsado de la competición.

TIEMPOS Y HORARIOS

Se recomienda que los equipos estén disponibles treinta (30) minutos antes de la hora oficial de su partido. Los jugadores deberán tener el último parche actualizado y las opciones de partida correctamente configuradas a la hora del partido. Además, los jugadores deberán estar presentes en el Team Speak de la competición al menos quince (15) minutos antes del partido.

Los partidos deberán jugarse seguidos habiendo entre mapas cinco (5) minutos como máximo de descanso tras finalizar el mapa previo.

Los horarios y días indicados por el Circuito Tormenta no son flexibles en ningún caso, una vez comenzada la temporada.

NOMBRE DENTRO DEL JUEGO

El VALORANT ID debe coincidir con el introducido en la web oficial del Circuito Tormenta. En el caso de que no coincida el VALORANT ID con el actual en la página web se deberá avisar a un administrador y abrir un ticket en la página web.

CONFIGURACIÓN SERVIDOR

- Atajos: OFF
- Modo torneo: ON
- Prórroga: ON
- Espectador: Solo árbitros/caster/observer
- Servidor: España

El servidor por defecto será España, en caso de que ambos equipos decidan jugar en otro servidor, se deberá notificar al árbitro.

ELECCIÓN DE MAPAS

El proceso de vetos se realizará en Team Speak 3 una hora antes de cada partido, para facilitar al árbitro correspondiente la información. Los mapas para la Liga Radiante son:

- Ascent
- Split
- Haven
- Sunset
- Lotus
- Breeze
- Fracture

SISTEMA DE VETOS

El lado de los equipos estará determinado por el cuadro del torneo, de manera que el equipo situado en la parte arriba y/o izquierda del enfrentamiento podrá elegir si será Equipo A o Equipo B.

En los playoffs el equipo con mayor seeding decidirá si quiere ser Equipo A o Equipo B.

A continuación presentamos el sistema de vetos para los enfrentamientos al mejor de un (1) mapa (Bo1):

- Equipo A: BAN
- Equipo B: BAN
- Equipo A: BAN
- Equipo B: BAN
- Equipo A: BAN
- Equipo B: PICK MAPA
- Equipo A: PICK BANDO

A continuación presentamos el sistema de vetos para los enfrentamientos al **mejor de tres (3) mapa (Bo3)**:

- Equipo A: BAN MAPA
- Equipo B: BAN MAPA
- Equipo A: PICK MAPA
- Equipo B: PICK BANDO 1º MAPA
- Equipo B: PICK MAPA
- Equipo A: PICK BANDO 2º MAPA
- Equipo A: BAN MAPA
- Equipo B: PICK MAPA
- Equipo A: PICK BANDO 3º MAPA

A continuación presentamos el sistema de vetos para los enfrentamientos al **mejor de cinco (5) mapa (Bo5)**:

- Equipo A: BAN MAPA
- Equipo B: BAN MAPA
- Equipo A: PICK MAPA
- Equipo B: PICK BANDO 1º MAPA
- Equipo B: PICK MAPA
- Equipo A: PICK BANDO 2º MAPA
- Equipo A: PICK MAPA
- Equipo B: PICK BANDO 3º MAPA
- Equipo B: PICK MAPA
- Equipo A: PICK BANDO 4º MAPA
- Equipo A: PICK BANDO 5º MAPA

PAUSAS

En cada enfrentamiento los equipos dispondrán de dos (2) pausas tácticas por mapa para cada uno de los equipos participantes. Además, tendrán una pausa por bando, siendo cada una de ellas de un (1) minuto.

En el caso de que algún equipo tenga problemas técnicos cada uno de los equipos tendrá a su disposición una (1) pausa técnica por mapa, siendo ésta de diez (10) minutos. Una vez transcurrido ese tiempo, el partido deberá continuar. En el caso de que se completen los diez minutos de pausa técnica, el equipo de árbitros deberá de decidir y comunicar si se le cede unos minutos más o si de lo contrario se le da el partido por perdido. En el caso de que el equipo de árbitros decidan ceder unos minutos más, no se podrá exceder de los 15 minutos extra.

En el caso de que no se haya usado una de las pausas por bando, esta podrá ser acumulada para usarse en el siguiente bando, para poder solicitar la pausa, el equipo deberá de escribir en el

chat “segunda pausa” y pausar el partido lo antes posible para que así un árbitro acuda a vuestro canal de voz y contabilizar el tiempo, hasta que el árbitro no entre en la sala no se podrá hablar. Esta pausa será de 60 segundos.

El Circuito Tormenta y los Eventos se reservan el derecho de utilizar minutos de pausa en un partido si lo creen conveniente debido a problemas técnicos o causas fuera de lo común. En cualquier caso, un árbitro avisará a los equipos con antelación de dicha pausa.

GLITCH O BUGS

Todas las skins del juego estarán disponibles excepto si en algún momento puntual de la temporada la organización avisa que una skin no puede jugarse dado que tiene algún problema dentro del juego.

Se penalizará el uso de exploits en el juego. Si algún jugador o equipo tiene alguna duda sobre alguna práctica en concreto deberá consultar a la organización antes del partido. En el caso de que un jugador o equipo saque provecho de un exploit en el juego, tendrán una sanción de una (1) ronda perdida. Si tras la sanción, vuelven a sacar provecho de un glitch o bug del juego se le dará por perdido el partido.

En el caso de que se detecte que un jugador usa un glitch o bug, los equipos automáticamente deberán pausar el partido y avisar a un administrador, incluso si hay dudas. Se deberá hacer una captura de pantalla del marcador y enviar a un administrador. Este será el encargado de reiniciar el partido y establecer los puntos, kills, muertes, asistencias y dinero correspondiente a cada equipo si fuera necesario. **Si el partido ha finalizado, no se podrá reclamar el resultado final.**

En el caso de que el juego se crashee a algún jugador en mitad de una partida y no pueda volver a entrar a la partida, se deberá reiniciar la partida. Para ello, un administrador tendrá que entrar con el fin de introducir manualmente rondas, kills, dinero, ults... tal y como se encontraban en la ronda donde el jugador tuvo el problema con el juego. En cualquier caso, será necesaria una captura del servidor.

AGENTES Y MAPAS NUEVOS

- Todos los partidos del Circuito Tormenta se jugarán en la última versión del juego disponible.
- Los mapas nuevos serán bloqueados 14 días desde su lanzamiento.
- Los agentes nuevos serán bloqueados 14 días desde su lanzamiento.
- Circuito Tormenta se guarda el derecho de deshabilitar agentes, mapas o armas, en el caso de que estos estén dando fallos y pueda perjudicar a la competición.
- El Circuito Tormenta decide si es necesario o no, bloquear los mapas o agentes esos 14 días.

SUSTITUCIÓN DURANTE UN ENFRENTAMIENTO

Para realizar la sustitución de un jugador durante una serie con más de un mapa, se deberá avisar al árbitro con antelación antes de finalizar el anterior mapa. El sustituto deberá estar

correctamente inscrito en el equipo en la web del Circuito Tormenta y deberá cumplir los requisitos de elegibilidad de la presente normativa.

PROBLEMAS VARIOS

Si uno de los equipos solicita una pausa porque uno de sus jugadores tiene que reiniciar su ordenador debido a cualquier problema, éste deberá usar la combinación de teclas "ALT+F4" con el fin de poder reincorporarse a la partida sin problemas.

El Circuito Tormenta se exime de toda responsabilidad tanto de ataques DDOS como de caídas de internet de los jugadores. Los equipos y los jugadores serán responsables de tener las condiciones necesarias y óptimas para jugar las competiciones.

CAMBIO DE CALENDARIO

La organización se reserva el derecho a realizar cambios en el calendario y los horarios de los partidos. En este caso la organización lo notificará a todos los equipos en la mayor brevedad posible.

COMUNICACIÓN EN PARTIDA

Todas las partidas se han de disputar en el TeamSpeak 3 establecido por la organización. Dichas partidas podrán ser grabadas para futuras comprobaciones o creación de contenido. Para solicitar estas grabaciones, se deberá avisar a la organización.

8. INFORMACIÓN EQUIPOS

CAMBIO DE LOGOS O GRAFISMOS

Todos los cambios que impliquen grafismos por parte de un equipo se notificarán con una antelación mínima de cinco (5) días. Los logos han de ser aprobados por la organización y se deberá notificar en caso de modificación en la nomenclatura del equipo.

MOVIMIENTOS DE JUGADORES

Si un jugador abandona su equipo unilateralmente durante la temporada, el jugador no podrá volver a ser inscrito en la competición hasta el siguiente split.

Los jugadores suplentes que no hayan disputado más de dos (2) jornadas en la liga, podrán jugar las paradas con otros equipos.

PLANTILLAS O DOCUMENTOS NO ENTREGADOS

Si un equipo no entrega la plantilla y documentos necesarios que se hayan pedido antes de la fecha indicada, podrá ser sancionado según los hechos acaecidos.

PAGOS A LOS EQUIPOS

Todos los pagos derivados del sistema de incentivos con los que la organización se ha comprometido en la licencia se abonarán a los equipos.

EXPULSIÓN DE UN EQUIPO

Si un equipo es expulsado de la liga, todos sus partidos quedarán como perdidos y se sumarán los puntos a los demás equipos.

PROPIETARIO DEL EQUIPO (OWNER)

El propietario (owner) es el responsable de la administración del equipo y del cumplimiento de todas las instrucciones proporcionadas por los administradores de los Eventos. Así mismo, el propietario del equipo acepta conocer y estar de acuerdo con las reglas de los Eventos y la Normativa del Circuito Tormenta, y se compromete a hacer todo lo posible para que su equipo sea un buen ejemplo de deportividad.

JUGADORES EXTRANJEROS

Los equipos podrán alinear un máximo de dos (2) jugadores extranjeros o cuya residencia habitual no se encuentre en España, siempre y cuando cumplan con la Normativa. De esta manera está permitido un máximo de dos (2) jugadores extranjeros en una misma partida por equipo. El staff del equipo no cuenta como jugador en partida.

En el caso de que el CT tenga dudas sobre la nacionalidad de uno o varios jugadores, estos deberán presentar los documentos necesarios para acreditar su nacionalidad a la organización.

Para que un jugador extranjero pueda contar como jugador español deberá aportar la documentación que acredite que, al menos, ha residido seis (6) meses en el último año desde el momento de su evaluación y documento NIE.

WEB DEL CIRCUITO TORMENTA

Es obligatorio que todos los equipos participantes de la Liga Radiante tengan su equipo creado en la página web del Circuito Tormenta con sus datos actualizados. Además, todos los jugadores deberán estar introducidos con su correspondiente VALORANT ID en sus perfiles. El propietario del equipo (owner) será el encargado en todo momento de mantener el equipo actualizado.

EVENTOS PRESENCIALES

Los jugadores deberán llevar sus periféricos (alfombrilla, ratón, teclado y cascos) a los eventos presenciales para poder disputar los partidos. Las organizaciones de los eventos y el Circuito Tormenta podrán obligar a usar los periféricos de su evento a excepción de teclado y ratón.

9. ÁRBITRO

AUTORIDAD DEL ÁRBITRO

Un partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en dicho encuentro.

DECISIONES DEL ÁRBITRO

Las decisiones serán tomadas según el mejor criterio del árbitro de acuerdo a las reglas de juego, el reglamento de la liga y el espíritu del juego y se basarán en la opinión del árbitro, quién tiene la discreción para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las reglas de juego.

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el remake, la reanudación o no de una partida y el resultado del partido, son definitivas.

El árbitro no podrá cambiar una decisión si se da cuenta que era incorrecta o conforme a una indicación de otro miembro del equipo arbitral.

MEDIDAS DISCIPLINARIAS

El árbitro tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

El árbitro tendrá la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en el que comienza una jornada para realizar la inspección previa al partido hasta que lo abandona una vez terminado el partido (lo cual incluye pausas y descansos entre partidas). Si, antes de entrar en partida al comienzo, un jugador comete una infracción merecedora de expulsión, el árbitro tiene autoridad para impedir que el jugador participe en el partido, el árbitro elaborará un informe sobre todo tipo de conducta incorrecta.

El equipo arbitral también tomará medidas contra los miembros del cuerpo técnico de los equipos que no actúen de forma responsable.

10. CÓDIGO DE CONDUCTA

Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía con sus oponentes, el público y el personal de la organización. En particular, no se permitirá el comportamiento violento o el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas. Los jugadores miembros del equipo deberán tener presente que los partidos se retransmiten y son por tanto accesibles a menores.

Los jugadores y miembros del equipo están en la obligación de conocer el reglamento de la competición y sanciones de La Copa Radiante y prestar atención a las indicaciones de los árbitros durante los partidos.

Los jugadores no podrán tomar sustancias ilegales.

Está prohibido dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado del partido, si esto sucede, será revisado por el comité deportivo y se sancionará al jugador y/o equipo.

De igual manera, todos los jugadores tendrán que tener presente el código de conducta recogido en la Normativa general del Circuito Tormenta.

La organización está en su derecho de evaluar y sancionar una conducta irregular de un miembro del equipo incluyendo, pero no limitado a, redes sociales, foros online, streamings o emails.

11. OTROS

PATROCINIOS

Los equipos en ningún caso podrán suscribir contratos de patrocinio con empresas que operen en los siguientes sectores (ya sea por canales tradicionales u online):

- Webs de apuestas por dinero real: Cualquier web que ayude o incite a las apuestas en eventos deportivos, en eventos de eSports y/o permite apostar en juegos de casino, incluido el poker.
- Webs de sustancias ilegales.
- Bebidas alcohólicas, independientemente de su graduación, así como otros productos o sustancias la venta y uso de los cuales esté regulada por ley. - Cualquier "Publisher" o desarrollador de videojuegos.
- Productos farmacéuticos que requieran prescripción médica.
- Webs de venta de skins, cuentas o elobosting, así como webs de venta de elementos virtuales falsos o ilegales, o que, por cualquier otra causa, supongan un incumplimiento de las Condiciones de Uso de Riot Games. - Venta de armas o munición.
- Pornografía o productos eróticos.
- Tabaco y productos relacionados con éste.

En caso de duda sobre un patrocinio, se deberá notificar a la organización para que asesore en la decisión.

APUESTAS EN LA COMPETICIÓN

Está terminantemente prohibido realizar, aceptar, apostar o participar de cualquier otra forma en cualquier apuesta con cualquier otra parte en relación con el resultado, progreso, conducta o cualquier otro aspecto de cualquier Partido o Evento en la competición en la que el participante juega o está involucrado en cualquier otra capacidad, como gerente, entrenador, agente, etc.

Cualquier participante que tenga una participación significativa en la competición (como el propietario de un equipo u otro miembro del equipo) no podrá realizar ni participar en ninguna apuesta en ninguno de los partidos de la competición.

DERECHO DE MODIFICACIÓN

La organización se reserva el derecho a modificar las normas en cualquier momento que sea necesario con el fin de garantizar el juego limpio y la integridad de la competición.

ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS

Todos los jugadores y equipos que disputen la competición aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento.

JERARQUÍA NORMATIVA

En caso de contradicción expresa con la Normativa general del Circuito Tormenta, ésta prevalecerá sobre el reglamento de La Copa Radiante.

De igual forma, este reglamento es complementario al reglamento común de todas las ERLs publicado por Riot Games, y cuyos puntos deben ser cumplidos por los participantes de igual forma.

En situaciones de duda habrá de atenderse a las especificaciones explícitas por parte de la organización.

LISTA DE SANCIONES

Consulte el Drive con las sanciones de esta temporada: [Sanciones - Split 1](#)