



**CIRCUITO
TORMENTA**

**LEAGUE^{OF}
LEGENDS**

NORMATIVA

CIRCUITO TORMENTA LEAGUE OF LEGENDS

TEMPORADA 2024 - 2025

GGTECH

PREÁMBULO	5
1. ESTRUCTURA DEL CIRCUITO	6
1.1 CALENDARIO Y ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN	6
1.1.1 CALENDARIO	6
1.1.2 ESTRUCTURA	6
1.1.3 SISTEMA DE CLASIFICACIÓN	7
1.1.4 FINALES CIRCUITO TORMENTA 2024/25	7
1.2 LIGA NEXO	7
1.2.1 ASCENSO/DESCENSO	7
1.3 HEXTECH SERIES	9
2. JUGADORES Y EQUIPOS	10
2.1 CUENTAS	10
2.1.1 CUENTA MAIN Y SMURF	10
2.2 JUGADORES PROFESIONALES DE LEAGUE OF LEGENDS	10
2.3 LIGAS REGIONALES EUROPEAS	12
2.4 RESTRICCIONES DE JUGADORES	13
2.5 EDAD MÍNIMA DE PARTICIPACIÓN EN EL CIRCUITO	14
2.6 PROCESO DE REGISTRO	14
2.7 EVENTOS SIMULTÁNEOS	14
2.8 REQUISITOS DE EQUIPO	14
2.8.1 PROPIETARIO DEL EQUIPO (OWNER)	15
2.8.2 JUGADORES EXTRANJEROS	15
2.9 MOVIMIENTO DE JUGADORES Y EQUIPOS	15
2.9.1 PLAZAS	15
2.9.2 SALIDA DEL JUGADOR DE UN EQUIPO	16
2.9.3 CAMBIO DE JUGADORES DURANTE EL EVENTO	16
2.9.4 SUSTITUCIÓN DURANTE UN ENFRENTAMIENTO	16
2.9.5 FUSIONES DE EQUIPOS	16
2.9.6 CESE DE ACTIVIDAD	17
2.10 RETRANSMISIONES Y FANCAST	17
2.11 CANALES DE COMUNICACIÓN OFICIALES	17
3. NORMATIVA DE PARTIDOS	18
3.1 ASISTENCIA	18
3.2 INCOMPARECENCIA	18
3.3 TIEMPOS Y HORARIOS	18
3.4 NOMBRE DENTRO DEL JUEGO	19
3.5 LADO Y FIRST PICK	19
3.6 COLOCACIÓN, PLACEHOLDERS Y PICKS/BANS	19
3.7 CAMPEONES BANEADOS	20
3.8 SKINS	20
3.9 EVENTOS PRESENCIALES	20

3.10 CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN	21
3.11 MÁS EVENTOS O ALTERACIÓN DE LOS PRESENTADOS	21
3.12 DESEMPATES	21
4. PREMIOS	23
4.1 PUNTOS DEL CIRCUITO	23
4.2 PUNTOS POR SPLIT	25
4.3 PREMIOS DE LOS ORGANIZADORES	25
5. CÓDIGO DE CONDUCTA	26
5.1. CONDUCTA EN LA COMPETICIÓN	26
5.1.1 CONFABULACIÓN	26
5.1.2 INTEGRIDAD COMPETITIVA	26
5.1.3 OBSCENIDAD Y DISCURSO DISCRIMINATORIO	26
5.1.4 COMPORTAMIENTO ANTISOCIAL E INSULTOS	26
5.1.5 COMPORTAMIENTO ABUSIVO	26
5.1.6 INTENCIONAL FEEDING	26
5.1.7 ACCOUNT SHARING	27
5.1.8 ELO BOOSTING	27
5.1.9 HACKING	27
5.1.10 BAN	27
5.1.11 DESACATO	27
5.1.12 USO OFENSIVO	27
5.2. SANCIONES	27
5.3. PATROCINIOS	28
6. ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS	29
6.1 EVOLUCIÓN DE LA NORMATIVA	29
6.2 APOYO DE CT A LOS ORGANIZADORES	29
6.3 INTERPRETACIÓN DE LA NORMATIVA	29
7. COMUNICACIÓN	30

ABREVIATURAS

Circuito Tormenta: CT

European Regional League: ERL

GGTech Entertainment: GGTech

League of Legends: LoL

Normas oficiales: Normativa

Partners asociados al Circuito Tormenta: Organizadores

Riot Games España: Riot

Torneos de League of Legends: Eventos o Torneos

Períodos competitivo: Split

PREÁMBULO

El Circuito Tormenta, por séptimo año consecutivo, viene de la mano de Riot y GGTech. Se mantienen intactas las intenciones de otorgar a cualquier jugador de League of Legends la oportunidad de participar en un entorno competitivo amateur organizado, independientemente del nivel y la dedicación al juego.

Además, es nuestra voluntad impulsar los horizontes competitivos en España, garantizando un entorno competitivo amplio, sostenible en el tiempo y, en última instancia, potenciar el desarrollo de talento que permita a los jugadores dar el salto a la escena profesional.

Esta Normativa está concebida para asegurar un estándar competitivo mínimo a lo largo de todos los Eventos, beneficiándose a su vez tanto organizadores, jugadores, staff, equipos, aficionados y cualquier otra parte involucrada en el desarrollo del CT.

El estándar competitivo, que será desarrollado posteriormente, se fundamenta en promover, producir y operar Torneos por parte de los Organizadores con el apoyo de GGTech y Riot, en los cuales los jugadores organizados en equipos competirán con la finalidad de obtener los puntos del CT.

Finalmente, desde GGTech queremos transmitir nuestro deseo de que, un año más, el proyecto ayude a consolidar el ecosistema competitivo amateur nacional de LoL, y que podáis disfrutar de la emoción de competir, del espectáculo y de acompañarnos en la aventura de descubrir el mejor equipo amateur nacional del 2024/25.

1. ESTRUCTURA DEL CIRCUITO

1.1 CALENDARIO Y ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN

1.1.1 CALENDARIO

El Circuito dará comienzo el martes 23 de septiembre con la presentación oficial del proyecto, y finalizará en Julio tras la disputa de las finales del Circuito Tormenta que coronará al mejor equipo amateur.

El Circuito estará formado por tres diferentes Splits. Estos serán:

- ❖ Split 1 del 23 de septiembre al 31 de diciembre
- ❖ Split 2 desde enero hasta abril. *
- ❖ Split 3 desde abril hasta junio. *

**Pendiente de confirmación. Se anunciará cuando se aproxime la fecha de inicio del mismo.*

1.1.2 ESTRUCTURA

La edición 2024/25 del CT cuenta con la participación de Eventos clasificados en diferentes categorías aportando una cantidad de puntos al Circuito diferente en función de dicha categoría. Estas serán:

- **Liga Nexo:** Máxima competición del CT donde los mejores equipos compiten de manera online en una liga regular.
- **Evento Tier 1:** Eventos con clasificatorios online y presencial que culminan en una fase final presencial.
- **Evento Tier 2:** Eventos con clasificatorios online que culminan en una parte presencial.
- **Premium Cups:** Eventos de carácter online.
- **Hextech Series:** Competición segmentada en divisiones por rango.

Los Eventos que forman parte de cada uno de los Splits antes mencionados, serán anunciados al comienzo de cada uno de ellos siempre que sea posible. Por lo tanto, los Eventos correspondientes al primer Split serán anunciados en la presentación oficial del CT; los Eventos del segundo se anunciarán en Enero; y los del tercero en Abril.

Cada Split contará con varios Eventos Tier 2 y Premiums Cups donde los equipos podrán empezar su camino competitivo y culminará con un evento Tier 1.

1.1.3 SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

La edición 2024/25 del CT cuenta con un nuevo sistema de clasificación. Para comenzar, cada uno de los Splits tendrá un “ranking” totalmente independiente por lo que al término de cada Split los puntos de los equipos serán reiniciados a cero (0). Al término de dicho Split, los equipos conseguirán puntos para un ranking global del CT 2024/25 en función de la posición que hayan conseguido en el ranking del Split.

Tanto los equipos de Liga Nexa como los equipos que disputan las paradas puntuarán en el ranking global del CT. Los puntos están determinados en el apartado premios de este reglamento.

1.1.4 FINALES CIRCUITO TORMENTA 2024/25

Al finalizar los tres (3) Splits competitivos y repartir los puntos a los equipos en cada uno de ellos, el ranking global del CT determinará los equipos que disputarán las finales del Circuito Tormenta 2024/25. El formato de las mismas se especificará más adelante.

1.2 LIGA NEXO

La Liga Nexa es la máxima competición del Circuito Tormenta donde los mejores equipos compiten de manera online en una liga regular. La competición tendrá tres ediciones durante la temporada 2024/25 del CT que acontecerá una vez por Split.

Los equipos participantes de la Liga Nexa no podrán disputar los torneos incluidos en el paraguas competitivo del Circuito Tormenta. Los jugadores titulares, 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 (a excepción de Hextech Series). Por lo tanto, una vez finalizada la Liga Nexa, los jugadores de la misma no podrán disputar las paradas del Circuito Tormenta de ese mismo Split.

Para más información sobre la competición podréis consultar el reglamento oficial que se publicará en la sección Liga Nexa de la página web del Circuito Tormenta.

1.2.1 ASCENSO/DESCENSO

Al finalizar el Split, el equipo con más puntos en el Circuito Tormenta ascenderá directamente a la próxima Liga Nexa. Del mismo modo, el último equipo de la clasificación de la Liga Nexa al término del Split será excluido de esta competición. Por otro lado, el noveno y octavo clasificado de la Liga Nexa jugarán unos playoffs de ascenso contra los 4 equipos seleccionados del sistema de Eventos del Circuito Tormenta.

Los cuatros equipos seleccionados serán:

- Campeón de la parada Tier 1 del Split.
- Campeón del segundo período de División 1 de Hextech Series.
- Los dos equipos con más puntos en el ranking del Split que no hayan ganado ninguna de las dos competiciones anteriormente mencionadas.

**En caso de que un mismo equipo sea tanto campeón del segundo período de la División 1 de Hextech Series como campeón de la parada Tier 1, se seleccionará al siguiente clasificado en el ranking del Split para disputar dicha fase.*

**En caso de que el equipo con más puntos del ranking del Split sea el campeón del segundo período de la División 1 de Hextech y/o campeón de la parada Tier 1, se seleccionará al siguiente clasificado en el ranking del Split para disputar dicha fase.*

El seeding de dichos equipos de cara a los playoffs de ascenso será determinado por el ranking del Split.

Estos playoffs de ascenso serán realizados a través de un bracket simple que estará compuesto por una primera ronda donde se enfrentarán en un encuentro al mejor de tres (3) partidas (BO3) el seed número uno contra el seed número cuatro y el seed número dos contra el seed número tres respectivamente. Los ganadores de estos enfrentamientos, pasarán a una segunda ronda donde jugarán un encuentro al mejor de cinco (5) partidas (BO5) contra el noveno y octavo clasificado de Liga Nexo respectivamente. Los ganadores de estos encuentros asegurarán una plaza en Liga Nexo para el siguiente Split.

Para la disputa del ascenso/descenso los equipos procedentes del Circuito Tormenta deberán jugar sus encuentros con la plantilla actual de la web con la que disputen la última parada de dicho Split. El equipo clasificado es el responsable de mantener el bloque de jugadores. En caso contrario, el equipo no podrá disputar la fase de ascenso/descenso.

Además, los equipos procedentes de la Liga Nexo deberán disputar la fase de ascenso/descenso con la plantilla inscrita en la liga. El equipo que disputa esta fase es el responsable de mantener la misma plantilla para la disputa de esta fase. En caso contrario, el equipo no podrá disputar la fase de ascenso/descenso.

Importante remarcar que no se realizarán excepciones que permitan a los equipos incluir nuevos jugadores. Los equipos clasificados son responsables de tener una plantilla lo suficientemente amplia como para poder participar en caso de problemas internos.

Cabe destacar que NO podrá haber dos equipos pertenecientes a la misma organización en Liga Nexo. Esto significa que en caso de que un equipo considerado academia logre el ascenso/esté en puestos de ascenso, no podrá participar en esta fase y su puesto será pasado al siguiente equipo en la clasificación.

1.3 HEXTECH SERIES

Las Hextech Series son una competición regular del Circuito Tormenta. Estas pretenden otorgar a los equipos, de cualquier nivel, un ecosistema de competición y entrenamiento organizado con carácter semanal.

Hextech Series disputará dos ediciones por cada uno de los Splits competitivos del CT por lo que tendremos seis ediciones en la temporada 2024/25. Tras el cierre de inscripciones, los equipos serán distribuidos según su nivel competitivo dentro del juego en diferentes divisiones.

El formato de la competición se ejecutará en modo suizo, donde los equipos competirán contra rivales que tengan las mismas victorias y derrotas. Cuando un equipo consiga 2 victorias en la fase regular obtendrá un pase directo a Play-Offs (Semifinales y Final).

Para más información sobre la competición podréis consultar el reglamento oficial que se publicará en la sección Hextech Series de la página web del Circuito Tormenta.

2. JUGADORES Y EQUIPOS

2.1 CUENTAS

Todo jugador participante deberá poseer una cuenta personal e intransferible de League of Legends dentro del Servidor de Europa Oeste (EUW) y cumplir con los Términos de Uso y el Código de Conducta base del juego.

Todo jugador participante deberá poseer una cuenta personal e intransferible en la web oficial del Circuito Tormenta. Dentro de la cuenta deberá tener introducido su nombre de invocador (en adelante, Riot ID) en la configuración de su cuenta. La finalidad última es garantizar el conocimiento de los jugadores que conforman los equipos participantes en las competiciones para así facilitar la preparación de los correspondientes partidos por parte de los equipos.

2.1.1 CUENTA MAIN Y SMURF

Para evitar confusiones respecto a que se considera cuenta main y cuenta smurf, formulamos la siguiente definición:

Será considerada como principal o “main” aquella cuenta que tenga más partidas disputadas en clasificatorias en solitario o “SoloQ” desde la temporada 2023 hasta la actual (ambas inclusive). En caso de duda, contactad directamente con un administrador de la competición.

De manera excepcional, aquellos jugadores que cuenten con un perfil en [LoLPros](#), podrán competir con cualquiera de las cuentas que tengan registradas. Por ello, en su perfil en la web del Circuito Tormenta aparecerá el link a su perfil en dicha página en vez de un Riot ID.

Cabe destacar que para las medias de elo de Hextech Series se tomará la cuenta que cumpla la norma original de cuenta main.

A su vez y en relación a las cuentas main y smurf:

En caso de reportar un caso de utilización de cuenta smurf una vez terminado el partido y habiéndose este resuelto como derrota para el equipo que reporta, ambos equipos serán eliminados del torneo, tanto el equipo que ha perdido jugando en la grieta como el equipo que ha incumplido la normativa. Igualmente cada caso específico será estudiado y valorado con el objetivo de preservar la integridad competitiva y no reportar solo y exclusivamente por haber perdido.

2.2 JUGADORES PROFESIONALES DE LEAGUE OF LEGENDS

Se considera jugador profesional de LoL a todo jugador que haya participado en competiciones oficiales de Riot incluidas en la estructura competitiva de las Ligas Regionales Europeas (más conocidas como ERL) o en cualquier otra liga profesional avalada por Riot (incluidas segundas divisiones de ERL Acreditadas).

Dentro del marco competitivo amateur definido en el CT, como norma general, no se permite la participación de jugadores profesionales de LoL salvo en los supuestos expresamente previstos por la Normativa.

Para el cómputo de los Splits en los supuestos previstos a continuación se tienen en cuenta los periodos competitivos correspondientes al Spring Split y Summer Split utilizados en la ERL española (Superliga), siendo la off-season, periodo donde se realizan otras competiciones como “Iberian Cup”, un periodo competitivo no computable a estos efectos.

Finalmente, cada caso particular que pudiese entrañar dudas será estudiado y valorado de forma individualizada tras la propuesta de análisis por parte del equipo, siendo la decisión de GGTech en conjunto con Riot vinculante para el equipo.

Un jugador profesional , podrá competir en el Circuito Tormenta si:

- No ha disputado cuatro (4) o más mapas en ninguna Liga Doméstica (LPL, LEC, LCK, LCS, PCS, VCS, CBLOL, LJJ y LLA) en los últimos cuatro Splits anteriores a la fecha de ejecución del Evento. Cabe destacar que solo serán contabilizados aquellos mapas jugados en el mismo Split.

Un jugador que haya participado en una Liga Doméstica en el Spring Split en 2023, y supere el límite de mapas jugados, podrá volver a competir en el CT al término del Spring Split de 2025 (incluyendo playoffs). De esta forma, el cómputo de los 4 Splits se realiza con el Summer Split de 2023, el Spring Split de 2024, el Summer Split de 2024 y el Spring Split de 2025. De igual manera, el jugador que haya participado en Liga Doméstica en el Summer Split en 2023, y supere el límite de mapas jugados, podrá volver a competir en el CT al término del Summer Split del 2025 (incluyendo playoffs y promo/relegations). De esta forma, el cómputo de los 4 Splits se realiza con el Spring Split de 2024, el Summer Split de 2024, el Spring Split de 2025 y el Summer Split de 2025.

- No ha disputado cuatro (4) o más mapas en ninguna ERL Acreditada extranjera (incluidas segundas divisiones) en los últimos dos Splits anteriores a la fecha de ejecución del Evento. Cabe destacar que solo serán contabilizados aquellos mapas jugados en el mismo Split.

Un jugador que haya participado en ERL Acreditada extranjera en el Spring Split en 2024, y supere el límite de mapas jugados, podrá volver a competir en el CT al término del Spring Split de 2025 (incluyendo playoffs). De esta forma, el cómputo de los 2 Splits se realiza con el Summer Split de 2024 y el Spring Split de 2025. De igual manera, el jugador que haya participado en ERL Acreditada extranjera en el Summer Split en 2024, y supere el límite de mapas jugados, podrá volver a competir en el CT al término del Summer Split del 2025 (incluyendo playoffs y promo/relegations). De esta forma, el cómputo de los 2 Splits se realiza con el Spring Split de 2025 y el Summer Split de 2025.

- No ha disputado cuatro (4) o más mapas en ninguna ERL No Acreditada extranjera en el último Split anteriores a la fecha de ejecución del Evento.
Un jugador que haya participado en ERL No Acreditada extranjera en el Spring Split en 2024, y supere el límite de mapas jugados, podrá volver a competir en el CT al término del Summer Split de 2024 (incluyendo playoffs y promotions/relegations). De igual manera, el jugador que haya participado en ERL No Acreditada extranjera en el Summer Split en 2024, y supere el límite de mapas jugados, podrá volver a competir en el CT al término del Spring Split del 2025 (incluyendo playoffs).
- Un jugador español o cuya residencia habitual (haber residido al menos seis meses en el último año desde el momento de evaluación) se encuentre en España, no ha disputado nueve (9) o más mapas en la ERL española en el Split anterior a la fecha de ejecución del Evento. En caso de ser jugador extranjero, se le aplicará la normativa de ERL Acreditada extranjera.
Un jugador que haya participado en el Spring Split 2024, y supere el límite de mapas jugados, podrá volver a competir en el CT al término del Summer Split de 2024. De igual manera, el jugador que haya participado en el Summer Split de 2024, y supere el límite de mapas jugados, podrá volver a competir en el CT al término del Spring Split de 2025 (incluyendo playoffs).
- Un jugador que haya descendido de la segunda división de una ERL Acreditada a una división inferior en el Split anterior a la fecha de ejecución del Evento.
Un jugador que haya participado en el Summer Split 2024 de la segunda división de una ERL Acreditada y descienda podrá volver a competir en el CT.
- Ha descendido de una ERL No Acreditada a una división inferior en el Split anterior a la fecha de ejecución del Evento.
Un jugador que haya participado en el Summer Split 2024 de una ERL No Acreditada y descienda podrá volver a competir en el CT.

2.3 LIGAS REGIONALES EUROPEAS

Riot, GGTech y el Organizador se reservan el derecho a desvincular, en cualquier momento de la competición, a cualquier equipo que a juicio nuestro presente o haya presentado en su alineación a jugadores que incumplen el punto anterior.

Las ERLs están clasificadas en acreditadas y no acreditadas según el [reglamento común de todas las ERLs](#). Esta clasificación es la siguiente:

LIGAS REGIONALES EUROPEAS ACREDITADAS

- Superliga (LVP) – España
- La Ligue Française (Webedia) – Francia
- Prime League (Freaks 4U Gaming) – Alemania, Austria y Suiza

- TCL (Riot Games Turquía) - Turquía

LIGAS REGIONALES EUROPEAS NO ACREDITADAS

- PG Nationals (PG Esports) – Italia
- Esports Balkan League (Fortuna Esports) – Balcanes
- Greek Legends League (PVP Media) – Grecia
- Elite Series: League of Legends (META) – Bélgica, Países Bajos y Luxemburgo
- Hitpoint Masters (Hitpoint) – República Checa y Eslovaquia
- Liga Portuguesa de League of Legends (Inygon) – Portugal
- Northern League of Legends Championship (Freaks 4U Gaming) – Norte de Europa (Reino Unido, Irlanda, Suecia, Finlandia, Dinamarca, Noruega, Malta e Islandia)
- Arabian League (Riot Games) - Medio Oriente y el norte de África (MENA)
- Ultraliga (Frenzy) – Polonia, Letonia, Lituania, Estonia, Israel, Georgia y Ucrania

2.4 RESTRICCIONES DE JUGADORES

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 podrán incluir en sus plantillas a jugadores suplentes de Superliga que cumplan con los requisitos de elegibilidad comentados anteriormente y con las siguientes limitaciones no sumativas:

- Un (1) jugador suplente de Superliga por equipo.
- Un (1) jugador titular de un equipo ascendido a una segunda división de una Liga Regional Europea Acreditada por equipo o a una primera división de una Liga Regional No Acreditada por equipo.

De esta manera, los equipos del Circuito Tormenta y Liga Nexo podrán utilizar una de las tres limitaciones presentadas pero nunca todas ellas. No será permitido tener un equipo con un (1) jugador suplente de Superliga y un (1) jugador titular ascendido a una segunda división de una Liga Regional Europea Acreditada por equipo o a una primera división de una Liga Regional No Acreditada por equipo.

Como excepción, las academias de un equipo de Superliga podrán contar con jugadores suplentes de sus respectivos clubes sin limitación.

En el caso de que el equipo de Superliga de un jugador suplente dispute el ascenso/descenso contra el equipo con el cual está compitiendo en el Circuito Tormenta, el jugador tendrá la obligación de jugar el ascenso/descenso con su equipo del CT. Si no es así, el equipo del Circuito Tormenta que disputa esta fase es responsable de esta acción y deberá tener previstas soluciones en su plantilla. De lo contrario, se le dará el encuentro por perdido y perderá su posibilidad de ascenso.

2.5 EDAD MÍNIMA DE PARTICIPACIÓN EN EL CIRCUITO

Todos los jugadores participantes en el CT deberán tener una edad mínima de catorce (14) años cumplidos a la fecha de ejecución del Evento. El jugador se compromete a revisar los requisitos de elegibilidad de cada uno de los Eventos y aceptar las reglas del Evento.

2.6 PROCESO DE REGISTRO

Para participar en el CT, los jugadores y equipos deberán registrarse en cada uno de los Eventos siguiendo el proceso de registro definido por los Organizadores, y respetando en todo momento las fechas indicadas por la organización. Además, el equipo deberá informar a los organizadores de los nombres de usuario de cada uno de los jugadores inscritos y el nombre del equipo de la web oficial del Circuito Tormenta si fuese necesario.

Para inscribirte a un torneo debes de elegir los 9 integrantes como máximo que jugarán el clasificatorio/torneo/liga en la página web en el momento de la inscripción.

En cada partido se deberá de elegir la alineación entre los 9 integrantes que se han seleccionado anteriormente, cada partido tiene su alineación por lo que podrás añadir a los suplentes siempre que quieras antes de la hora de inicio de partido.

No se podrán añadir jugadores/equipos una vez comenzado el clasificatorio, a su vez, no tendrás la opción de añadirlo a la alineación si se une el jugador después del comienzo del torneo.

Si el equipo no completa todos los pasos expuestos por los Organizadores, no podrá participar en la competición.

2.7 EVENTOS SIMULTÁNEOS

Los equipos no podrán inscribirse a varios Eventos que se desarrollen en fechas competitivas simultáneas. Desde CT se apela a la responsabilidad propia del propietario (Owner) del equipo para ser consciente de las consecuencias que puede acarrear un error en este sentido, especialmente en relación con el segundo apartado de la normativa de partidos, referido a la incomparecencia.

Cualquier equipo que participe en la fase presencial de una parada, no podrá participar en el torneo online de la misma. Por lo tanto, si una parada tiene un clasificatorio presencial y un torneo online previo al presencial, el equipo solo podrá disputar uno de dichos torneos.

2.8 REQUISITOS DE EQUIPO

El equipo deberá presentar una plantilla mínima de entre cinco (5) y nueve (9) jugadores. Todos los jugadores deben cumplir con los requisitos de elegibilidad. Un jugador o responsable del Equipo deberá asumir el rol y las responsabilidades de propietario (owner).

2.8.1 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.

2.8.2 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, pudiendo haber dentro del equipo los extranjeros que el equipo vea conveniente. El staff del equipo no cuenta como jugador en partida.

En el caso de que el CT no sepa con certeza la nacionalidad de uno o varios jugadores, estos deberán presentar los documentos necesarios para acreditar su nacionalidad a la organización.

Para que un jugador sin nacionalidad española 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.

En el caso de que estos jugadores se clasifiquen a un evento presencial donde GGTech se haga cargo de los gastos de los desplazamientos, solo se asumirán los gastos en territorio nacional.

2.9 MOVIMIENTO DE JUGADORES Y EQUIPOS

2.9.1 PLAZAS

El Circuito Tormenta no establecerá mínimos o máximos de jugadores a mantener en caso de ascender a las diferentes ligas del proyecto. Será responsabilidad de los jugadores y equipos cerrar acuerdos a largo plazo. El propietario del equipo (owner) será siempre el responsable del mismo en la competición. En caso de ser necesario, el Circuito Tormenta actuará en consecuencia.

Si, tras el acuerdo entre las partes, las partes no están alineadas por el no cumplimiento de las condiciones expuestas en el acuerdo, el Circuito Tormenta mediará y tomará una decisión basada en las condiciones expuestas en el acuerdo realizado entre las partes y en las pruebas que las partes puedan entregar.

2.9.2 SALIDA DEL JUGADOR DE UN EQUIPO

En el supuesto de que un jugador abandone un equipo por desacuerdo durante el transcurso de una parada, éste no podrá participar en ningún otro hasta que finalice el evento en el cual se produjo la salida del jugador, siempre y cuando el próximo evento en el que vaya a participar no haya empezado con anterioridad a su salida.

2.9.3 CAMBIO DE JUGADORES DURANTE EL EVENTO

Si un equipo se clasifica a un evento presencial de manera online, podrá realizar hasta un máximo de dos (2) cambios en su roster para facilitar la asistencia al evento.

Los jugadores que se incorporen, no podrán haber disputado la fase final del clasificatorio de dicho evento.

Una vez un equipo se clasifica a una fase final de una parada, este podrá realizar un cambio máximo, siempre y cuando este jugador no esté clasificado a la misma fase final y ambos equipos estén de acuerdo.

2.9.4 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 tras 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.

2.9.5 FUSIONES DE EQUIPOS

Las fusiones entre dos o más partes están permitidas siempre que:

- Ninguna de las partes se haya fusionado previamente esa misma temporada.
- Haya un acuerdo entre las partes y se presente la documentación pertinente del mismo a la organización del Circuito Tormenta.
- Todas las partes determinen quién es el propietario (owner) del equipo y por tanto el responsable de su actividad en Circuito Tormenta.
- No exista una transacción o movimiento de dinero entre las partes del acuerdo. En el caso de que el Circuito Tormenta tenga sospechas de transacción de dinero entre las partes, podrá intervenir en la fusión y eliminar a todas las partes de la competición.
- En caso de disputa tras la fusión, el Circuito Tormenta tendrá presente al propietario (owner) del equipo y este será quien gestione su actividad en el Circuito Tormenta.

2.9.6 CESE DE ACTIVIDAD

Si un equipo del Circuito Tormenta no desea continuar compitiendo en la competición, este no podrá ceder o comercializar su equipo a otra parte (club, equipo, entidad o persona).

En el caso de que esto ocurra (cese de actividad), solo se podrá ceder la responsabilidad de propietario (owner) del equipo a uno de los jugadores siempre y cuando este jugador haya disputado con el equipo, al menos, dos (2) paradas. Si no existe ningún jugador en el equipo que cumpla con los mínimos para traspasar la propiedad, no podrá realizarse satisfactoriamente la cesión. En caso de tratarse de un equipo de Liga Nexa, el Circuito Tormenta será el encargado de buscar reemplazo teniendo en cuenta el rendimiento deportivo del resto de equipos.

Del mismo modo, si no hay acuerdo entre las partes (club, equipo, entidad y jugadores), el equipo no se podrá ceder. En caso de tratarse de un equipo de Liga Nexa, el Circuito Tormenta será el encargado de buscar reemplazo teniendo en cuenta el rendimiento deportivo del resto de equipos.

2.10 RETRANSMISIONES Y FANCAST

Todas aquellas competiciones que no son retransmitidas de forma oficial por parte de la organización del Circuito Tormenta o algún Organizador, especialmente cuando éstas se producen a través del canal oficial de Twitch de la competición, podrán retransmitirse por particulares a través de “fancast”. Para este tipo de retransmisiones, el Circuito Tormenta facilitará una línea gráfica que deberá usarse obligatoriamente. No usar la línea gráfica puede suponer el cese del streaming por parte de un responsable de la competición.

Está totalmente prohibido realizar streaming cuando el partido que su equipo o jugador está disputando está siendo retransmitido por la organización del Evento o por el Circuito Tormenta.

Cuando esto no ocurra, los jugadores o equipos que estén interesados en realizar streaming, tendrán a su disposición un canal en el Discord Oficial del Circuito Tormenta donde se informará de los requisitos para poder realizarlo correctamente. Además, los jugadores o equipos que realicen streaming, deberán tener un mínimo de 90 segundos de delay para evitar problemas.

A la hora de seleccionar qué partido retransmitir, los organizadores de los Eventos tendrán máxima prioridad, por delante de los “Fancast” oficiales.

2.11 CANALES DE COMUNICACIÓN OFICIALES

Los equipos que se clasifiquen a una fase final de una parada, deberán usar el teamspeak del Circuito Tormenta, donde dispondrán de un administrador para atenderles en caso de ocurrir cualquier problema o requerir asistencia en su encuentro.

3. NORMATIVA DE PARTIDOS

3.1 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, el CT no le otorgará puntos independientemente de la ronda en la que se encuentre, y estudiará permitir su participación en Eventos posteriores.

Los equipos tienen un margen de quince (15) minutos adicionales para comparecer desde la hora prevista para el inicio del partido. Pasado este tiempo, si el equipo no dispone de cinco (5) jugadores, debidamente inscritos, se dará el partido por perdido. Para conseguir esta victoria, los jugadores deberán hacer una captura del servidor que legitime la presencia de los cinco jugadores de su equipo y la ausencia del rival, teniendo que subir dicha captura a la web del CT.

3.2 INCOMPARECENCIA

Si un equipo no se presenta a una competición del Circuito Tormenta, no recibirá puntos, independientemente de la ronda en la que se encuentre y se estudiará permitir su participación en los siguientes Eventos.

Si un equipo clasificado de manera online a una competición del Circuito Tormenta que se disputa presencialmente no se presenta en la fase final presencial, será penalizado con la pérdida de todos los puntos conseguidos en dicho Evento. Además, tendrá una penalización extra equivalente al doble de los puntos conseguidos.

“Si llegando a la final, el equipo en cuestión hubiese tenido asegurados 200 puntos, no conseguiría esos 200 puntos, siendo sancionado además con 400 puntos menos en la clasificación del Split.”

3.3 TIEMPOS Y HORARIOS

Se recomienda que los equipos estén disponibles quince (15) 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.

Los partidos de una serie de más de un mapa, 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 o los Eventos no son flexibles en ningún caso. En el caso de que ocurra una causa mayor, cada Evento será responsable de valorar si realizar modificaciones a los horarios o días de competición. En dicho caso, el Evento se reunirá con los propietarios de los equipos y la organización del Circuito Tormenta para acordar una fecha y hora.

3.4 NOMBRE DENTRO DEL JUEGO

El Riot ID debe coincidir con el introducido en la web oficial del Circuito Tormenta. En el caso de que no coincida el Riot ID con el actual en la página web se deberá avisar a un administrador y abrir un ticket en la página web. Tras esto, el partido se deberá jugar con total normalidad.

Si un equipo detecta que el rival no tiene bien puesto los Riot IDs, deberá avisar tanto al equipo como a la organización para que, en la mayor brevedad posible, se actualicen dichos perfiles.

En cambio, si finalmente un equipo disputa un partido con un jugador que no está inscrito en la página web del Circuito Tormenta, se le dará por perdido el partido y se le expulsará de la competición actual.

3.5 LADO Y FIRST PICK

Todas las competiciones del Circuito seguirán el mismo formato, de forma que el equipo con más puntos en la clasificación general elegirá lado en el primer mapa. En los partidos que se disputen al mejor de tres o cinco mapas, el equipo que pierda el mapa anterior será el que elija lado en el próximo.

En caso de empate a puntos en la clasificación entre los dos equipos o ninguno de los dos equipos tenga puntos en la clasificación, el lado del primer mapa será elegido por el equipo que se encuentre en la parte izquierda y/o superior del enfrentamiento.

Los enfrentamientos del cuadro del torneo serán creados de forma automática en base al seeding de los equipos participantes. Dicho seeding será determinado por los puntos que cada equipo tenga en el ranking de paradas de ese mismo Split. En la primera parada de cada Split los enfrentamientos se generarán de forma aleatoria dado que ningún equipo cuenta con puntos previos

3.6 COLOCACIÓN, PLACEHOLDERS Y PICKS/BANS

Al entrar a la partida los jugadores deben colocarse correctamente por orden de Top, Jungler, Mid, Adc, Support. Esto no significa que una vez empezado el draft los jugadores no puedan cambiar de posición en base a los campeones disponibles.

Una vez los campeones sean fijados, los jugadores tendrán que completar los cambios de campeón y hechizos de invocador antes de que el contador llegue al segundo 20, de no ser así serán sancionados y deberán jugar con los campeones que había en el segundo 20 de la cuenta atrás.

En el caso de no disponer de todos los campeones, los equipos pueden realizar “placeholder”, seleccionando cualquier campeón y avisando al otro equipo del campeón que quiere seleccionarse realmente.

En caso de no poder comunicarse con el otro equipo para informar del placeholder, especialmente si no existe confirmación tras haber informado, se recomienda que un jugador del equipo abandone la partida para cancelar la fase de picks y bans y así informar del campeón que efectivamente se desea realizar.

En cualquiera de los casos mencionados previamente, el draft deberá reanudarse de igual forma desde el punto donde se produjo el placer holder.

Se permite el uso de páginas externas de draft como “prodraft”, que permite evitar el uso de placeholders.

Finalmente, se apelará al sentido común y buen espíritu deportivo de ambos equipos en el caso de que pueda producirse algún problema durante el draft.

3.7 CAMPEONES BANEADOS

Un campeón que haya salido recientemente o haya sido modificado por completo estará baneado durante las siguientes 2 semanas de competición (14 días naturales). El Circuito Tormenta podrá prohibir un campeón en caso de que éste sufra problemas, bugs o cualquier otro motivo justificado, avisando previamente a todos los equipos en el menor tiempo posible.

3.8 SKINS

Todas las skins estarán disponibles excepto si en algún momento puntual de la temporada se avisa de que una skin no puede jugarse, puesto que provoque un bug visual en el juego.

No obstante, recomendamos encarecidamente evitar el uso de skins ampliamente conocidas como prohibidas dentro del entorno competitivo profesional; y apelamos a la buena fe y deportividad de los equipos para resolver posibles problemas referentes a skins de una forma amistosa entre ambas partes.

“Al iniciar la partida, el equipo rival, dentro del primer minuto de la partida, siempre y cuando no se haya producido ningún tipo de acción, puede solicitar rehacer la partida y el cambio de la skin en cuestión.”

3.9 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.

3.10 CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Los equipos que participan en el Circuito Tormenta aceptan la cesión de los derechos de imagen para la retransmisión en directo y diferido, por cualquier medio o canal, de los partidos, así como en otros contenidos que se puedan derivar como mejores jugadas, entrevistas, resúmenes, etc. así como para su utilización por los patrocinadores del Circuito, siempre que se trate de un material promocional de la misma y aparezcan varios jugadores participantes en la competición.

3.11 MÁS EVENTOS O ALTERACIÓN DE LOS PRESENTADOS

Desde el Circuito Tormenta siempre estamos, en todo momento, estudiando y revisando oportunidades de mejora de lo que tenemos, así como las nuevas propuestas de los Organizadores. Por ese motivo, nos reservamos la capacidad de añadir más Eventos al calendario competitivo siempre que:

- Añadan oportunidades competitivas y éstas estén bien definidas.
- Se pueda comunicar con la anticipación necesaria para que los equipos se puedan organizar.

Del mismo modo, si a lo largo del viaje detectamos que algún evento no cumple con las expectativas o tenemos claros indicios de que no van a poder ofrecer una experiencia de juego como la comprometida originalmente, nos reservamos la capacidad de:

- Revisar la clasificación o Tier del Evento.
- Llegar a eliminar el evento del CT.

Ambas modificaciones posibles serán anunciadas debidamente y con la máxima anticipación posible para que los equipos puedan reaccionar en consecuencia.

3.12 DESEMPATES

Si al finalizar el CT, la clasificación determina que hay un empate que impide determinar qué equipo está por encima, GGTech procederá a aplicar un Bono por Recurrencia en Eventos, y en caso de ser necesario, podrá organizar un partido o torneo online para romper el empate.

Esta regla sólo se aplicará en los equipos empatados que impida determinar qué equipo está por encima en la clasificación con el fin de entrar en la promoción a la Liga Nexa, y no es aprovechable para el resto.

Por la aplicación de esta regla, ningún equipo de los empatados podrá superar en puntos a un equipo que se encuentre por encima de la clasificación.

BONO POR RECURRENCIA	
PARTICIPACIONES	PUNTOS EXTRA
1	10
2	15
3	25
4 o más	35

4. PREMIOS

4.1 PUNTOS DEL CIRCUITO

A continuación se muestran los puntos que recibirán los equipos en los diferentes Eventos del sistema de Eventos del Circuito Tormenta dependiendo de la posición en la que finalicen en el mismo.

Una vez finalizado el Evento, los puntos serán asignados de forma automática al equipo.

	TIER 1	TIER 2			PREMIUM CUPS	HEXTECH SERIES	
	PRESENCIAL	FASE FINAL PRESENCIAL	QUALI + LAN	ONLINE	ONLINE		ONLINE
1	400	325		150	150	1	100
2	325	250	-	125	125	2	75
3-4	250	200	150	100	100	3	50
5-8	150		100	75	75	4	50
9-16	75		75	50	50	5	30
17-32	50		50	30	30	6	30
33-64		-	30	20	20	7	15
65-128		-	20	10	10	8	15
129-256		-	10	5	5	1º DIV 2	10

**Si un equipo llega a la fase final de un torneo y dicho torneo da más puntos o los mismos que los máximos a conseguir en el torneo online, este no podrá jugarlo. Esto también se aplica a los jugadores de los mismos.*

**La tabla aquí mostrada hace referencia a los puntos establecidos en los torneos sin condiciones especiales.*

Por otro lado, estos serán los puntos asignados a la División 1 de Hextech Series en cada período de competición (2 por Split).

HEXTECH SERIES

ONLINE	
1	100
2	75
3	50
4	50
5	30
6	30
7	15
8	15

**El campeón del segundo periodo de la División 1 de Hextech Series obtendrá además una plaza para los playoffs de ascenso a Liga Nexo.*

**El campeón de la División 2 de Hextech Series obtendrá 10 puntos para el ranking del Split.*

4.2 PUNTOS POR SPLIT

A continuación se muestran los puntos que recibirán los equipos en los diferentes Eventos del sistema de Eventos del Circuito Tormenta dependiendo de la posición en la que finalicen en el mismo. Una vez finalizado el Evento, los puntos serán asignados de forma automática al equipo en el ranking general.

PUESTO EN LA COMPETICIÓN	LIGA NEXO
1°	15
2°	13
3°	11
4°	11
5°	9
6°	9
7°	8
8°	7
9°	7
10°	6
1° Fase Regular	+1 punto

Paradas	Tier1	Tier2	Premium Cup
---------	-------	-------	-------------

1º	3	2	1
2º	2	1	-
3º	1	-	-
4º	1	-	-

4.3 PREMIOS DE LOS ORGANIZADORES

En cada uno de los Eventos, los Organizadores ofrecerán premios en paralelo a la atribución de puntos según la naturaleza del mismo. Tanto la descripción de los premios, como los plazos de entrega serán especificados en cada Evento.

5. CÓDIGO DE CONDUCTA

5.1. CONDUCTA EN LA COMPETICIÓN

Las siguientes acciones serán consideradas jugadas desleales y estarán sujetas a sanciones a la discreción de GGTech y Riot durante el desarrollo del CT. A este respecto, en el caso de duda razonable se atenderá al dolo de la acción.

5.1.1 CONFABULACIÓN

La confabulación se define como cualquier acuerdo entre dos o más jugadores o miembros del mismo o diferentes equipos, para favorecer a alguno de ellos o dejar en desventaja a terceros.

5.1.2 INTEGRIDAD COMPETITIVA

Se espera que los equipos jueguen dando lo mejor de sí en todo momento dentro de cualquier partida y que eviten cualquier comportamiento inconsistente con los principios del buen espíritu deportivo, la honestidad y el juego limpio.

5.1.3 OBSCENIDAD Y DISCURSO DISCRIMINATORIO

Un miembro de equipo no podrá usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso, difamatorio o de alguna forma ofensiva o inaceptable. Tampoco podrá promover o incitar una conducta discriminatoria o de odio en ningún momento.

5.1.4 COMPORTAMIENTO ANTISOCIAL E INSULTOS

Un miembro de equipo no puede incurrir en acciones o realizar ningún gesto dirigido a un miembro del equipo contrario, fan u Organizador, ni incitar a ningún otro individuo a hacerlo. Tampoco será aceptable el comportamiento insultante, burlón o perturbador.

Queda prohibido el uso de logotipos o nombres susceptibles de ser ofensivos, así como aquellas imágenes de las que no se dispongan plenos derechos de uso o no sean adecuadas.

Será sancionable todo aquel comentario público que sea ofensivo o en forma de ataque a la identidad del Circuito Tormenta o staff.

5.1.5 COMPORTAMIENTO ABUSIVO

No se tolerará el maltrato a los Organizadores, a los miembros de equipo contrario o a los miembros de la audiencia.

5.1.6 INTENCIONAL FEEDING

No se permitirá que un equipo realice acciones intencionadas que beneficien al equipo rival. La sanción recaerá sobre el equipo que ha realizado dicha conducta.

5.1.7 ACCOUNT SHARING

Compartir la cuenta con otra persona, tanto para la competición como fuera de ella.

5.1.8 ELO BOOSTING

Subir una cuenta de elo a otra persona.

5.1.9 HACKING

Utilizar programas ilegales.

5.1.10 BAN

Ya sea ban temporal o permanente de cualquier cuenta del jugador.

5.1.11 DESACATO

Desobedecer órdenes o indicaciones expresas por parte de la organización, árbitro o cualquier parte asimilada.

5.1.12 USO OFENSIVO

Desobedecer órdenes o indicaciones expresas por parte de la organización, árbitro o cualquier parte asimilada.

5.2. SANCIONES

Tras descubrir que cualquier miembro de un equipo ha cometido cualquiera de las violaciones a las reglas especificadas anteriormente, GGTech y Riot pueden emitir las siguientes sanciones:

- Avisos verbales
- Pérdida de selección de lado para partidas actuales o futuras
- Pérdida de bloqueos de campeones en partidas actuales o futuras
- Renuncias a premios
- Abandonos de mapas
- Abandonos de Torneos
- Suspensiones
- Descalificaciones

Información sobre las sanciones del Circuito Tormenta:

[Sanciones Circuito Tormenta](#)

Añadir que todo participante en el Circuito Tormenta deberá haber leído y aceptado el código de conducta de [Riot Games Esports](#).

5.3. PATROCINIOS

Los jugadores 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 ayuda o incita 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 eloboosting, 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.

6. ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS

Todos los jugadores participantes acuerdan que en todo momento y hasta el término del último Evento del Circuito Tormenta se someterán a la Normativa, observarán y cumplirán con todas las instrucciones y determinaciones de GGTech y mantendrán los más altos estándares de buena conducta, juego limpio y espíritu deportivo.

El jugador también reconoce y acepta que los Organizadores plantean un conjunto de reglas que determinan la operativa adicional de cada uno de los Eventos, y que estas reglas pueden variar y adaptarse a la naturaleza de cada uno de los Eventos incluidos en el circuito. El jugador deberá conocer estas reglas antes de participar en el Evento.

6.1 EVOLUCIÓN DE LA NORMATIVA

Todos los participantes en el Circuito Tormenta reconocen que la Normativa tiene que evolucionar, en ocasiones, en tiempo real para preservar la integridad del circuito. Por este motivo, todas las partes interesadas aceptan que GGTech tiene la facultad de revisar la Normativa cada cierto tiempo para mantener el desarrollo competitivo pretendido en un inicio.

6.2 APOYO DE CT A LOS ORGANIZADORES

Es importante mencionar que Circuito Tormenta en todo momento apoya a los Organizadores de Eventos con los que colabora estrechamente para impulsar el proyecto del Circuito Tormenta, así como poder sugerir modificaciones sobre la operación, comunicación o producción de los Eventos, pero es decisión del Organizador implementarlas.

6.3 INTERPRETACIÓN DE LA NORMATIVA

La Normativa ha de interpretarse, en primer lugar, conforme al fin último de la norma y de acuerdo a la voluntad para la que fue concebida; y, en segundo lugar, habrá que estar al contenido literal de la misma.

En caso de posibles dudas interpretativas de la Normativa, GGTech se reserva la posibilidad de realizar las aclaraciones pertinentes, siendo, per se, la única parte cuya interpretación de la Normativa tendrá la consideración, de facto, como correcta y a la que habrá que ajustarse.

7. COMUNICACIÓN

Todo lo relacionado con la comunicación de competición respecto a las paradas se hará a través del [Discord oficial del Circuito Tormenta](#). Esta plataforma también se usará para realizar actualizaciones periódicas sobre el estado de cada parada a lo largo del año. Además, cada parada del Circuito Tormenta tendrá su canal de competición donde un responsable de competición del Circuito Tormenta y de la parada estarán disponibles para dudas a lo largo del desarrollo de la parada.

Para cualquier otra consulta también tenéis disponibles nuestros canales de comunicación en redes sociales a través de nuestra cuenta oficial de [Twitter](#) @SomosLaTormenta