



HEXTECH SERIES

NORMATIVA
HEXTECH SERIES WILD RIFT

TEMPORADA 2024 - 2025

GGTECH

1. ESTRUCTURA	4
1.1 CIRCUITO TORMENTA	4
1.2 FECHAS Y FORMATO	4
1.2.1 REPARTO DE EQUIPOS EN DIVISIONES	6
1.3 SISTEMA DE CLASIFICACIÓN	6
1.3.1 ASPECTOS GENERALES:	6
1.3.2 EMPATES ENTRE DOS EQUIPOS	7
1.3.3 EMPATES ENTRE TRES EQUIPOS	7
1.4 PLANTILLAS	7
1.5 ASCENSOS Y DESCENSOS	7
1.6 EXPULSIÓN DE UN EQUIPO	8
1.7 NORMATIVA DE INSCRIPCIÓN DE JUGADORES	8
1.7.1 SANCIONES DE RIOT GAMES	8
1.7.2 VENTANA DE INSCRIPCIÓN DE JUGADORES A LA COMPETICIÓN	8
1.8 NORMATIVA DE PARTIDOS	8
1.8.1 SERVIDOR DE JUEGO	8
1.8.2 ACCESO Y ESPECIFICACIONES DE LA SALA DE JUEGO	8
1.8.3 ASISTENCIA E INCOMPARECENCIA	9
1.8.4 NOMBRE DENTRO DEL JUEGO	9
1.8.5 LADO Y FIRST PICK	9
1.8.6 USO DE LAS PAUSAS/DESCONEXIONES	10
1.8.7 COLOCACIÓN, PLACEHOLDERS Y PICKS/BANS	10
1.8.8 ESPECTADORES EN PARTIDA	10
1.8.9 CAMPEONES BANEADOS	11
1.8.10 SKINS	11
1.8.11 CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN	11
1.8.12 CAMBIO DE CALENDARIO	11
1.8.13 INTRODUCCIÓN DE RESULTADOS	11
2. JUGADORES Y EQUIPOS	12
2.1 CUENTAS	12
2.1.1 CUENTA MAIN Y SMURF	12
2.2 RESTRICCIONES DE JUGADORES	12
2.5 EDAD MÍNIMA DE PARTICIPACIÓN EN EL CIRCUITO	12
2.6 REQUISITOS DE EQUIPO	13
2.6.1 PROPIETARIO DEL EQUIPO (OWNER)	13
2.6.2 JUGADORES EXTRANJEROS	13
2.7 MOVIMIENTO DE JUGADORES Y EQUIPOS	13
2.7.1 PLAZAS	13
2.7.2 SUSTITUCIÓN DURANTE UN ENFRENTAMIENTO	14
2.7.3 FUSIONES DE EQUIPOS	14
2.7.4 CESE DE ACTIVIDAD	14
2.9 Retransmisiones y fancast	14

3. CÓDIGO DE CONDUCTA	15
3.1. Conducta en la competición	15
3.1.1 CONFABULACIÓN	15
3.1.2 INTEGRIDAD COMPETITIVA	15
3.1.3 OBSCENIDAD Y DISCURSO DISCRIMINATORIO	15
3.1.4 COMPORTAMIENTO ANTISOCIAL E INSULTOS	16
3.1.5 COMPORTAMIENTO ABUSIVO	16
3.1.6 INTENCIONAL FEEDING	16
3.1.7 ACCOUNT SHARING	16
3.1.8 ELO BOOSTING	16
3.1.9 HACKING	16
3.1.10 BAN	16
3.1.12 USO OFENSIVO	16
3.2. Sanciones	17
4. ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS	17
4.1 EVOLUCIÓN DE LA NORMATIVA	17
4.2 INTERPRETACIÓN DE LA NORMATIVA	17
4.3 DERECHO DE MODIFICACIÓN	18
5. COMUNICACIÓN	18
6. OTROS	18
6.1 PATROCINIOS	18
6.2 APUESTAS EN LA COMPETICIÓN	19
6.3 GUÍA DE COMPETICIÓN	19
6.4 FAQ	20
6.4.1 ME HE CAMBIADO EL IGN EN EL JUEGO PERO NO PUEDO HACERLO EN LA PÁGINA WEB ¿CÓMO PUEDO SOLUCIONARLO?	20
6.4.2 QUIERO INCORPORAR UN NUEVO JUGADOR AL EQUIPO, PERO LA WEB NO ME DEJA	20
6.4.3 ¿CÓMO PACTO UNA HORA CON EL EQUIPO RIVAL? ¿HE DE COMUNICARLO A ALGÚN ÁRBITRO O ADMINISTRADOR?	20
6.4.4 MI RIVAL NO CONTESTA PARA JUGAR EL PARTIDO O NO CONSEGUIMOS PONERNOS DE ACUERDO EN LA HORA, ¿QUÉ DEBO HACER?	20
6.4.5 MI RIVAL NO SE HA PRESENTADO AL PARTIDO, ¿QUÉ DEBO HACER?	20

1. ESTRUCTURA

1.1 CIRCUITO TORMENTA

Las Hextech Series formarán parte del calendario competitivo del CT 2024/25.

Todas las divisiones se jugarán en formato al mejor de 3 mapas “Bo3”, jugándose cada jornada según lo pactado por los equipos entre el Lunes y el domingo de la semana correspondiente a la jornada, y a falta de acuerdo, el domingo a las 20h.

En el primer split la primera división y segunda división de Hextech Series estará compuesta por 8 equipos.

En esta competición se evaluará el ELO medio de los jugadores de cada equipo al finalizar el periodo de inscripción con el objetivo de posicionar a los equipos en las diferentes divisiones y grupos.

1.2 FECHAS Y FORMATO

El formato de la competición de primera división será round robin liga donde los seis (6) equipos con más puntos en la clasificación al finalizar el split serán los que disputen los playoffs. Esta fase dará comienzo la semana posterior a la finalización de la liga regular. En caso de modificaciones en las fechas de playoffs, la organización avisará a los equipos con la suficiente antelación.

Los equipos se enfrentarán en un cuadro eliminatorio con un bracket simple. Los cuartos de final se disputarán en formato al mejor de tres (3) mapas (Bo3) mientras que las semifinales y final tendrán un formato al mejor de cinco (5) mapas (Bo5).

Los equipos clasificados en primera y segunda posición al finalizar la fase regular partirán desde semifinales, mientras que el resto de equipos, del tercero al sexto clasificado, lo harán desde cuartos de final.

El tercer clasificado podrá elegir rival entre el quinto y sexto clasificado mientras que el cuarto jugará contra el equipo restante. En estos enfrentamientos el tercer y cuarto clasificado elegirán lado en el primer mapa.

El primer clasificado podrá elegir rival entre los ganadores de los cuartos de final pero antes de que esta fase comience. Del mismo modo, el primer y segundo clasificado del ranking tendrán la selección de lado del primer mapa. Los dos equipos ganadores pasarán a la gran final de la Hextech Series.

En la final, el equipo con mejor posición en la fase regular dispondrá de la selección de lado

en el primer mapa de la misma.

Los (2) equipos con menos puntos en la clasificación al finalizar el split jugarán la fase de Relegation.

El formato de la competición de segunda división será round robin liga donde los (2) mejores equipos con más puntos en la clasificación al finalizar el split serán los que disputen los playoffs. Esta fase dará comienzo la semana posterior a la finalización de la liga regular. En caso de modificaciones en las fechas de playoffs, la organización avisará a los equipos con la suficiente antelación.

Los equipos se enfrentarán en una final en un formato al mejor de cinco (5) mapas (Bo5) para definir que equipo subirá a primera división de manera directa y quien disputará la fase de Relegation.

Los (3) equipos con menos puntos en la clasificación al finalizar el split serán los equipos que desciendan de división.

El formato del resto de divisiones de la competición se ejecutará en modo suizo, donde los equipos competirán contra rivales que tengan las mismas victorias y derrotas.

Cada partida de la fase regular se jugará al mejor de 3 mapas, jugándose cada jornada según lo pactado por los equipos entre el lunes y el domingo de la semana correspondiente a la jornada, y a falta de acuerdo, el domingo a las 20h.

Las partidas correspondientes a la fase de Play-Offs deberán jugarse a lo largo de la misma semana, por lo que el periodo para definir una fecha y hora para la final será entre el Lunes y el domingo de la semana correspondiente a Play-Offs, y a falta de acuerdo, el domingo a las 20h.

Contaremos hasta un total de 3 períodos de competición en la temporada 2024/25 . Las fechas orientativas son las siguientes:

Split I:

- 7 de Octubre – 9 de Diciembre

Split II:

- Enero – Marzo

Split III:

- Abril – Junio

1.2. REPARTO DE EQUIPOS EN DIVISIONES

Una vez finalizada la fase de playoffs el equipo que haya salido vencedor de la misma, obtendrá un acceso a la siguiente división; mientras que el resto de los participantes en la fase de playoffs podrán mantener su plaza en dicha división

El resto de equipos participantes en la competición (aquellos que no hayan alcanzado la fase de playoffs) serán eliminados de la competición y no mantendrán su plaza en la misma.

Todos los equipos participantes independientemente de su resultado en la competición deberán rellenar de nuevo la inscripción para participar en cada uno de los periodos competitivos de Hextech Series. Aquellos equipos eliminados por no alcanzar la fase de playoffs volverán a pasar una evaluación de ELO para asignarles una división en el próximo período competitivo

**No existirán descensos entre divisiones más allá de las relegation entre División 1 y División 2.*

Los equipos serán repartidos en las divisiones en orden basado en su elo medio máximo. De todos los jugadores que se entreguen en el formulario, se utilizarán para realizar la media del equipo los 5 jugadores con más ELO en clasificatoria en solitario “SoloQ”.

1.3 SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

La clasificación 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:

1.3.1 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.
- Todas las elecciones de lado 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.

1.3.2 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..

1.3.3 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 BO1 entre los equipos implicados.
- Si después de éste persiste el empate triple, el equipo que haya obtenido un menor tiempo de partida en su victoria en este triangular ocupará la posición superior en la clasificación, y así sucesivamente con el segundo y el tercer equipo.

1.3.4 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.

1.4 PLANTILLAS

Las plantillas de los equipos serán las conformes al propio registro del equipo en la página web del Circuito Tormenta.

1.5 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.

1.6 NORMATIVA DE INSCRIPCIÓN DE JUGADORES

1.6.1 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 invocador de League of Legends: Wild Rift.

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 72 horas desde que se comunique el aviso.

1.6.2 VENTANA DE INSCRIPCIÓN DE JUGADORES A LA COMPETICIÓN

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 y modificarla en cualquier momento de la competición a través de los tickets en la web oficial del Circuito Tormenta siempre y cuando cumplan los siguientes requisitos:

- Estén dentro de los marcos establecidos en la Normativa general del Circuito Tormenta.
- Tengan un elo similar al elo medio del equipo.
- No hayan jugado esa semana de competición con ningún otro equipo de Hextech Series en ninguna de sus distintas divisiones.

1.7 NORMATIVA DE PARTIDOS

1.7.1 SERVIDOR DE JUEGO

Todos los partidos disputados de la competición se juegan en el servidor LIVE de EUW. Cada jugador tendrá que utilizar su cuenta principal correspondiente durante toda la temporada.

1.7.2 ACCESO Y ESPECIFICACIONES DE LA SALA DE JUEGO

Los equipos capitanes o encargados de los equipos tendrán que ponerse en contacto a través del chat de la página web del Circuito Tormenta para preparar el lobby de la partida en la fecha y hora acordadas.

Todos los partidos se disputarán en formato “torneo de reclutamiento” en la Grieta del Invocador y con el espectador abierto.

1.7.3 ASISTENCIA E INCOMPARECENCIA

Los jugadores deberán estar disponibles 15 minutos antes de la hora prevista para su partido. En ese momento los jugadores deberán tener el último parche actualizado y las opciones de partida correctamente configuradas.

Una vez ambos equipos estén preparados podrá iniciarse la partida en cualquier momento.

En el caso de incomparecencia por parte de algún equipo, éste tendrá hasta 15 minutos tras la hora fijada para el inicio del partido. En caso contrario, se le dará por perdido el partido. No obstante, el equipo rival puede extender ese periodo de tiempo si lo considera adecuado y conforme al buen espíritu deportivo, incluso llegando a cambiar el partido a otro día siempre y cuando se dispute dentro de la misma jornada.

La organización se exime de toda responsabilidad, tanto de ataques DDOS, como de caídas de internet de los jugadores.

El equipo podrá sustituir al jugador o jugadores ausentes por otros miembros de la plantilla siempre y cuando pertenezcan al equipo en la web.

1.7.4 NOMBRE DENTRO DEL JUEGO

El nombre de invocador debe coincidir con el introducido en la web oficial del Circuito Tormenta. En el caso de que no coincida el nombre de invocador 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 es el equipo detecta que el rival no tiene bien puesto los nombres de invocador, 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.

1.7.5 LADO Y FIRST PICK

La asignación de lados la realizará la competición de forma aleatoria. Esta asignación de lado se podrá ver en el calendario de competición entregado a los equipos. El equipo situado a la izquierda del enfrentamiento será automáticamente lado azul, siendo rojo el otro equipo situado a la derecha.

El equipo que pierda el mapa podrá elegir el lado en el siguiente mapa.

1.7.6 USO DE LAS PAUSAS/DESCONEXIONES

El tiempo de pausa entre mapas no podrá superar los 10 minutos.

Una vez superado este tiempo y sin una justificación previa se le dará por perdido el encuentro.

Reprogramación de partidos por causa mayor:

En el caso de que ocurra un imprevisto con el servidor de juego o causas externas que puedan impedir disputar el partido en la fecha oficial, el encuentro se reprograma a otro día y se deberá jugar con el mismo quinteto y plantilla de la fecha del partido.

1.7.7 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 las posiciones y 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, GGTech apela al sentido común y buen espíritu deportivo de ambos equipos en el caso de que pueda producirse algún problema durante el draft.

1.7.8 ESPECTADORES EN PARTIDA

Solo se permiten espectadores en partida a los fancast aprobados por ambos clubs para realizar el streaming dentro del lobby.

Cualquier fancast podrá realizar stream del partido con el espectador abierto fuera del lobby,

1.7.9 CAMPEONES BANEADOS

Un campeón que haya salido recientemente o haya sido modificado por completo, estará baneado durante dos semanas de competición. La organización podrá prohibir un campeón en caso de que éste sufra problemas/bugs, avisando previamente a todos los equipos en el menor tiempo posible.

1.7.10 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, desde GGTech 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

1.7.11 CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Los equipos que participan en la competición 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, resumen

1.7.12 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.

1.7.13 INTRODUCCIÓN DE RESULTADOS

Por último, y no menos importante, para facilitar el trabajo a los árbitros y administradores de la competición, rogamos que TODOS los equipos, al finalizar sus partidos, introduzcan el resultado del partido en la ficha del encuentro, para que así la web detecte el resultado automáticamente.

2. JUGADORES Y EQUIPOS

2.1 CUENTAS

Todo jugador participante deberá poseer una cuenta personal e intransferible de League of Legends: Wild Rift 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 (IGN) 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 afirmación:

Será considerada como principal o “main” aquella cuenta que tenga más partidas disputadas

en clasificatorias en solitario o “SoloQ” desde la temporada 2021 hasta la actual (ambas inclusive). En caso de duda, contactad directamente con un administrador de la competición.

2.2 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.

Un jugador que dispute varias competiciones europeas en simultáneo no podrá disputar Hextech Series.

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.

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 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).

2.6.1 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.

2.6.2 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.

2.7 MOVIMIENTO DE JUGADORES Y EQUIPOS

2.7.1 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.

2.7.2 SUSTITUCIÓN DURANTE UN ENFRENTAMIENTO

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.

2.7.3 FUSIONES DE EQUIPOS

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

- 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.

2.7.4 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) splits. Si no existe ningún jugador en el equipo que cumpla con los mínimos para traspasar la propiedad, no podrá realizarse satisfactoriamente la cesión.

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

2.8 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.

3. CÓDIGO DE CONDUCTA

3.1. 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.

3.1.1 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.

3.1.2 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.

3.1.3 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.

3.1.4 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 publico que sea ofensivo o en forma de ataque a la identidad del Circuito Tormenta o staff.

3.1.5 COMPORTAMIENTO ABUSIVO

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

3.1.6 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.

3.1.7 ACCOUNT SHARING

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

3.1.8 ELO BOOSTING

Subir una cuenta de elo a otra persona.

3.1.9 HACKING

Utilizar programas ilegales.

3.1.10 BAN

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

3.1.11 DESACATO

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

3.1.12 USO OFENSIVO

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

3.2. 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

4. 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.

4.1 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. .

4.2 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.

4.3 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.

5. 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 nuestras cuentas oficial de Twitter @SomosLaTormenta

6. OTROS

6.1 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 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.

6.2 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.

6.3 GUÍA DE COMPETICIÓN

Entre el lunes y el martes de cada semana de competición se genera la ronda siguiente en cada una de las divisiones. Una vez esté generada la ronda, podrás acudir al chat de la página web del Circuito Tormenta donde tendrás un chat con el otro equipo.

A través del chat tendrás que comunicarte con el otro equipo para fijar una hora para el partido.

Una vez llegue la hora del partido, crea una partida personalizada con las especificaciones que se han indicado anteriormente e invita al equipo rival a la sala.

Al terminar el partido, acude a la pestaña del enfrentamiento en la página web e introduce el resultado (1-0 ó 0-1 según el lado en el que hayas jugado y según hayas ganado o perdido). Además, deberás subir también una captura de pantalla del resultado del final de la partida para probar dicho resultado en el caso de que surja algún problema.

Si ambos equipos han introducido el mismo resultado (ambos han puesto 1-0 ó 0-1), el resultado se actualizará automáticamente y validará.

6.4 FAQ

6.4.1 ME HE CAMBIADO EL IGN EN EL JUEGO PERO NO PUEDO HACERLO EN LA PÁGINA WEB; ¿CÓMO PUEDO SOLUCIONARLO?

Cuando estás inscrito en un equipo que participa en un torneo el cual está activo, no podrás cambiar manualmente tu IGN, lo tendrá que realizar un administrador. Puedes solicitar dicho cambio a través de un ticket en la web en el apartado “Asistencia”.

6.4.2 QUIERO INCORPORAR UN NUEVO JUGADOR AL EQUIPO, PERO LA WEB NO ME DEJA

Al igual que en el caso anterior, al estar inscrito en una competición activa, sólo un admin puede añadir jugadores al equipo. Para ello solicita en un ticket la incorporación del jugador, el cual deberá tener un elo similar al equipo, aportando su @ de usuario en la web y el nombre del equipo.

6.4.3 ¿CÓMO PACTO UNA HORA CON EL EQUIPO RIVAL? ¿HE DE COMUNICARLO A ALGÚN ÁRBITRO O ADMINISTRADOR?

Puedes comunicarte con el equipo rival a través del chat en la web. Una vez esté pactada claramente la hora del partido y ambas partes hayan dado el visto bueno, simplemente se jugará el partido a dicha hora. No es necesario comunicar el cambio de hora. Eso sí, el partido ha de jugarse entre el lunes y el domingo de cada semana.

6.4.4 MI RIVAL NO CONTESTA PARA JUGAR EL PARTIDO O NO CONSEGUIMOS PONERNOS DE ACUERDO EN LA HORA, ¿QUÉ DEBO HACER?

Si tu rival no contesta o no habéis llegado a un acuerdo, se mantendrá la hora por defecto para jugar el partido a las 20h del domingo

6.4.5 MI RIVAL NO SE HA PRESENTADO AL PARTIDO, ¿QUÉ DEBO HACER?

Si tu rival no se ha presentado a la hora acordada o a la hora por defecto en el caso de falta de acuerdo para jugar en otro momento, deberás subir el resultado con normalidad (1-0 ó 0-1 a tu favor) e incluir una captura de pantalla donde se pueda apreciar que tu equipo estaba preparado para jugar el partido en la partida personalizada y habías invitado al equipo rival, así como que han pasado los 15-20 mins de margen que tiene el equipo rival para presentarse. Por otro lado, hay que incluir además alguna captura de pantalla del chat de la web donde se demuestre que se había fijado una hora o que no ha habido contestación por parte del otro equipo.