



HEXTECH SERIES

NORMATIVA

HEXTECH SERIES LEAGUE OF LEGENDS

TEMPORADA 2024 - 2025

GGTECH

1. ESTRUCTURA	4
1.1 CIRCUITO TORMENTA	4
1.2 FORMATO Y FECHAS	4
1.2.1 FASE REGULAR	5
1.2.2 PLAYOFFS	6
1.2.3 REPARTO DE EQUIPOS EN DIVISIONES	6
1.3 SISTEMA DE CLASIFICACIÓN	7
1.4 PLANTILLAS	7
1.5 ASCENSOS Y DESCENSOS	8
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 RESTRICCIONES DE JUGADORES - CIRCUITO TORMENTA	8
1.7.3 VENTANA DE INSCRIPCIÓN DE JUGADORES A LA COMPETICIÓN	9
1.8 NORMATIVA DE PARTIDOS	9
1.8.1 SERVIDOR DE JUEGO	9
1.8.2 ACCESO Y ESPECIFICACIONES DE LA SALA DE JUEGO	9
1.8.3 ASISTENCIA E INCOMPARECENCIA	9
1.8.4 NOMBRE DENTRO DEL JUEGO	10
1.8.5 LADO Y FIRST PICK	10
1.8.6 USO DE LAS PAUSAS/DESCONEXIONES	10
1.8.7 REPROGRAMACIÓN DE PARTIDOS POR CAUSA MAYOR	10
1.8.8 COLOCACIÓN, PLACEHOLDERS Y PICKS/BANS	11
1.8.9 ESPECTADORES EN PARTIDA	11
1.8.10 CAMPEONES BANEADOS	11
1.8.11 SKINS	11
1.8.12 CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN	12
1.8.13 VICTORIA POR CAUSAS EXTERNAS	12
1.8.14 CAMBIO DE CALENDARIO	12
1.8.15 INTRODUCCIÓN DE RESULTADOS	13
2. JUGADORES Y EQUIPOS	14
2.1 CUENTAS	14
2.1.1 CUENTA MAIN Y SMURF	14
2.2 JUGADORES PROFESIONAL DE LEAGUE OF LEGENDS	14
2.3 LIGAS REGIONALES EUROPEAS	16
2.4 RESTRICCIONES DE JUGADORES	17
2.5 EDAD MÍNIMA DE PARTICIPACIÓN EN EL CIRCUITO	17
2.6 PROCESO DE REGISTRO	18
2.7 REQUISITOS DE EQUIPO	18
2.7.1 PROPIETARIO DEL EQUIPO (OWNER)	18

2.7.2 JUGADORES EXTRANJEROS	18
2.8 MOVIMIENTO DE JUGADORES Y EQUIPOS	19
2.8.1 PLAZAS	19
2.8.2 SUSTITUCIÓN DURANTE UN ENFRENTAMIENTO	19
2.8.3 FUSIONES DE EQUIPOS	19
2.8.4 CESE DE ACTIVIDAD	20
2.9 RETRANSMISIONES Y FANCAST	20
3. CÓDIGO DE CONDUCTA	21
4. ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS	22
4.1 EVOLUCIÓN DE LA NORMATIVA	22
4.2 INTERPRETACIÓN DE LA NORMATIVA	22
4.3 DERECHO DE MODIFICACIÓN	22
4.4 JERARQUÍA NORMATIVA	22
5. COMUNICACIÓN	23
6. OTROS	24
6.1 PATROCINIOS	24
6.2 APUESTAS EN LA COMPETICIÓN	24
6.3 GUÍA DE COMPETICIÓN	24
6.4 FAQ	25
6.4.1 ME HE CAMBIADO EL RIOT ID EN EL JUEGO PERO NO PUEDO HACERLO EN LA PÁGINA WEB¿CÓMO PUEDO SOLUCIONARLO?	25
6.4.2 QUIERO INCORPORAR UN NUEVO JUGADOR AL EQUIPO, PERO LA WEB NO ME DEJA	25
6.4.3 ¿CÓMO PACTO UNA HORA CON EL EQUIPO RIVAL? ¿HE DE COMUNICARLO A ALGÚN ÁRBITRO O ADMINISTRADOR?	25
6.4.4 MI RIVAL NO CONTESTA PARA JUGAR EL PARTIDO O NO CONSEGUIMOS PONERNOS DE ACUERDO EN LA HORA, ¿QUÉ DEBO HACER?	25
6.4.5 MI RIVAL NO SE HA PRESENTADO AL PARTIDO, ¿QUÉ DEBO HACER?	26

1. ESTRUCTURA

1.1 CIRCUITO TORMENTA

Las Hextech Series formarán parte del calendario competitivo del CT 2024/25 y, por tanto, otorgará puntos para la clasificación del circuito. No obstante, sólo la división 1 y 2 otorgará puntos por cada split.

La competición estará compuesta por múltiples divisiones repartidas en grupos de 8 equipos. Las divisiones 1 y 2 de Hextech Series estarán compuestas por un único grupo mientras que el resto de divisiones contarán con diversos grupos.

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.

El ganador del segundo periodo de la División 1 de Hextech Series tendrá una plaza en Relegations teniendo la posibilidad de ascender a Liga Nexa. El seed de esta estará determinado por el ranking de puntos del Circuito Tormenta

1.2 FORMATO Y FECHAS

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).

Cada partida de la fase regular se jugará al mejor de 1 mapa, 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 las Semifinales de la fase de Play-Offs deberán jugarse a lo largo de la misma semana al mejor de 3 mapas, por lo que el periodo para definir una fecha y hora para las semifinales será entre el lunes y el domingo de la semana correspondiente a Play-Offs, y a falta de acuerdo, al domingos a las 20h.

Las partidas correspondientes a la Final de la fase de Play-Offs deberán jugarse a lo largo de la misma semana al mejor de 3 mapas, 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 6 periodos de competición en la temporada 2024/25 (dos en cada Split). Las fechas orientativas son las siguientes:

Split I:

- 7 de Octubre – 10 de Noviembre
- 11 de Noviembre - 15 de Diciembre

Split II:

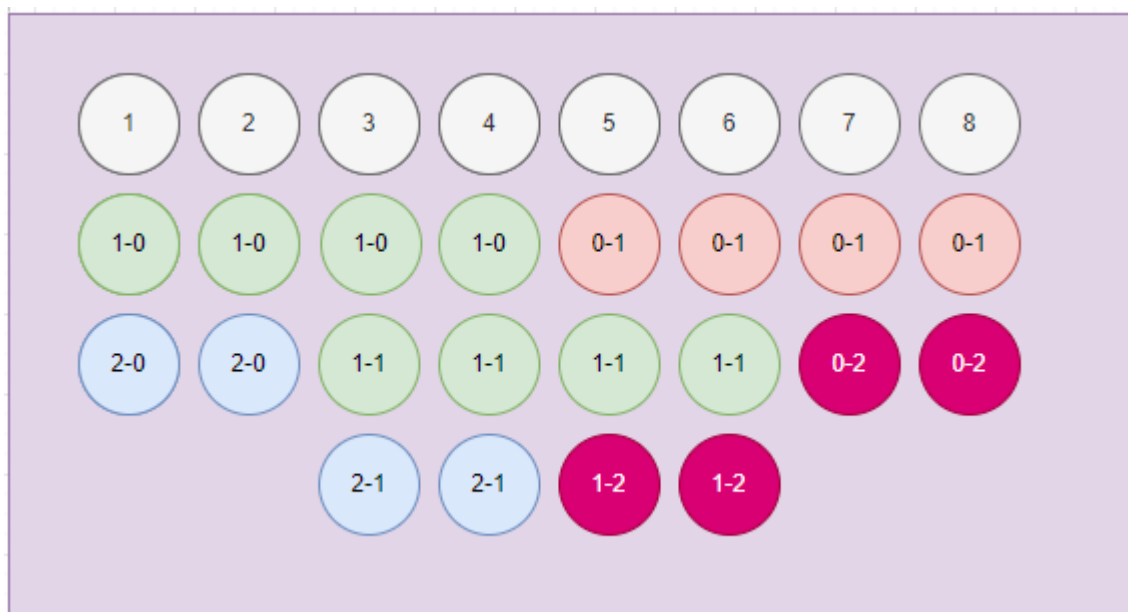
- Enero – Febrero
- Febrero - Marzo

Split III:

- Abril – Mayo
- Mayo - Junio

1.2.1 FASE REGULAR

La fase regular de cada período de competición estará compuesto por tres jornadas de fase regular en formato suizo donde equipos se enfrentarán una vez por semana.



Aquellos equipos que obtengan 2 victorias participarán en la fase de play-offs mientras que, los equipos que obtengan 2 derrotas, habrán terminado su participación en la fase regular.

**División 1: De forma excepcional, los equipos que obtengan una puntuación de 0-2 en las dos primeras semanas de fase regular deberán realizar un partido adicional en el cual se definirán las posiciones 7ª y 8ª, relevantes a la hora de realizar la relegation con segunda división. El equipo que obtenga la 8ª posición será eliminado de la división y se reubicará en la división correspondiente al ELO de sus integrantes en el siguiente periodo competitivo.*

**Divisiones 1 y 2: Adicionalmente a la fase regular y a la de playoffs se disputará un partido para definir la última plaza del siguiente periodo competitivo en la División 1. Este partido se disputará en los días posteriores a la fase de playoffs de ambas divisiones y mantendrá el formato de BO1 y enfrentará al equipo ganador de la División 2 contra el equipo que haya obtenido la posición 7ª en la División 1.*

1.2.2 PLAYOFFS

Los cuatro equipos que hayan obtenido dos victorias en fase regular, disputarán los playoffs. Los playoffs serán un bracket simple con semifinales y final al mejor de 3. El vencedor de dicha fase será el campeón logrando así el ascenso a la división inmediatamente superior.

Para los partidos de playoffs, el equipo que haya tenido mejor resultado en fase regular, escogerá lado en el enfrentamiento (es decir, el equipo que acabó 2-0 en la fase regular escogerá lado contra el que acabó 2-1 la fase regular). En caso de tener el mismo resultado en fase regular, se tirará una moneda o cualquier otro formato similar entre los equipos que haga que sea aleatoria la elección.

1.2.3 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.*

**Descender de Liga Nexa proporcionará plaza en División 1 ya que son competiciones directamente conectadas.*

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”. La asignación de puntos es la siguiente:

Unranked	0	Platino II	19
Hierro IV	1	Platino I	20
Hierro III	2	Esmeralda IV	21
Hierro II	3	Esmeralda III	22
Hierro I	4	Esmeralda II	23
Bronce IV	5	Esmeralda I	24
Bronce III	6	Diamante IV	25
Bronce II	7	Diamante III	26
Bronce I	8	Diamante II	27
Plata IV	9	Diamante I	28
Plata III	10	Master 0-99	29
Plata II	11	Master 100-199	30
Plata I	12	Master 200-299	31
Oro IV	13	Master 300-399	32
Oro III	14	Master 400-499	33
Oro II	15	Master 500-599	34
Oro I	16	GM 600-699	35
Platino IV	17	GM 700-799	36
Platino III	18	Elo Superior	36+

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. No existirán desempates ya que el formato no permite que haya empates.

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 ASCENSOS Y DESCENSOS

El primer equipo de División 2 ascenderá directamente a División 1, donde el último clasificado descenderá. Por otro lado, el segundo equipo de División 2 se enfrentará al penúltimo de División 1 por la última plaza de la misma. Además, en este enfrentamiento, escogerá lado el equipo proveniente de División 1. Además, para la disputa del ascenso/descenso los equipos deberán jugar sus encuentros con la plantilla actual de la web con la que disputen la última jornada de dicho período. 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.

En el resto de divisiones, ascenderá de manera directa a la división superior el primero de cada grupo. Además, no se realizarán descensos.

Igualmente, no podemos olvidar que tal y como se especifica en el apartado 1.2.3, aquellos equipos que no logren clasificar a la fase de playoffs, volverán a pasar por la evaluación de ELO para asignarles una división en el próximo período competitivo.

1.6 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.

1.7 NORMATIVA DE INSCRIPCIÓN DE JUGADORES

1.7.1 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. Con especial atención al código de conducta previsto en el apartado VI 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 72 horas desde que se comunique el aviso.

1.7.2 RESTRICCIONES DE JUGADORES - CIRCUITO TORMENTA

Los jugadores que participen en la competición deberán entrar dentro de los marcos establecidos en la Normativa general del Circuito Tormenta.

1.7.3 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.

1.8 NORMATIVA DE PARTIDOS

1.8.1 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.

1.8.2 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. También se pueden utilizar otros medios como “Discord” pero el chat de la web siempre será el método oficial.

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

1.8.3 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.

1.8.4 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.

1.8.5 LADO Y FIRST PICK

Las Hextech Series, al ser una competición con una única vuelta, 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.

1.8.6 USO DE LAS PAUSAS/DESCONEXIONES

Si se produce una desconexión de uno o varios jugadores se deberá pausar el partido. Si la desconexión se produce intencionadamente por la acción de un jugador, su equipo perderá el partido. La organización podrá declarar vencedor al equipo rival cuando se demuestre que hubo una desconexión voluntaria de un jugador, aun cuando este hecho se conozca una vez finalizado el partido.

Cada equipo tiene 15 minutos de pausa en cada mapa. En el caso de que se superen los 15 minutos el partido deberá continuar. El otro equipo, en signo de deportividad, puede prestar parte de sus 15 minutos.

1.8.7 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.

1.8.8 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 placeholder.

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.

1.8.9 ESPECTADORES EN PARTIDA

Cualquier miembro del staff, jugador no titular o persona que vaya a realizar un fancast puede colocarse en el hueco del espectador.

1.8.10 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.

1.8.11 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.

1.8.12 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, resúmenes, etc. así como para su utilización por los patrocinadores de la competición, siempre que se trate de material promocional de la misma y aparezcan varios jugadores participantes en la competición.

Es obligatorio que mínimo un miembro de la plantilla tenga la disponibilidad de realizar la entrevista con cámara en caso de jugarse la jornada en directo en el canal del CT.

Durante la temporada pueden realizarse contenidos en torno a los jugadores. Dichos contenidos pueden incluir entrevistas a los mismos, que deben ser contestadas de manera obligatoria en un máximo de 72 horas desde que se les envían las preguntas.

1.8.13 VICTORIA POR CAUSAS EXTERNAS

En el caso extremo de que ocurra un imprevisto técnico y no se pueda continuar jugando, si la partida ha superado el minuto 20:00, un árbitro podrá conceder la victoria a un equipo en caso que determine que un equipo no puede evitar la derrota con una certeza razonable. Los siguientes criterios pueden ser utilizados para tomar la decisión:

- Diferencia de oro. La diferencia de oro es más del 33 % entre los equipos.
- Diferencia de torretas. La diferencia de torretas derribadas es de 7 o más.
- Diferencia de inhibidores. La diferencia de inhibidores derribados es de 2 o más.
- Diferencia de torretas del nexo. La diferencia de torretas del nexo es de 2.
- Situación de victoria. En el momento de la pausa, el árbitro considera que el resultado de la partida no puede ser otro que la victoria de uno de los equipos.

1.8.14 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.

De manera excepcional, en un caso de estar disputando la Fase Final de una parada en el horario predeterminado por normativa de Hextech Series, el equipo afectado podrá contactar al rival para aplazar dicho partido al lunes de la semana inmediatamente posterior. Solo se podrá realizar dicho aplazamiento si el equipo afectado contacta a su rival con la suficiente antelación.

1.8.15 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 (1-0 ó 0-1), 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 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 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.

2.2 JUGADORES PROFESIONAL 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).

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
- Ultraliga (Frenzy) – Polonia, Letonia, Lituania, Estonia, Israel, Georgia y Ucrania
- 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)

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 Nexa 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 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).

2.7.1 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.

2.7.2 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.

2.8 MOVIMIENTO DE JUGADORES Y EQUIPOS

2.8.1 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.

2.8.2 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.

2.8.3 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.

2.8.4 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) 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.

2.9 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

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 que pueden retransmitirse 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 del Circuito Tormenta 2022 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.

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.

4.4 JERARQUÍA NORMATIVA

En caso de contradicción expresa con la Normativa general del Circuito Tormenta, y en todo lo que esta misma normativa no alcance, la Normativa del Circuito Tormenta prevalecerá sobre el reglamento de las Hextech Series.

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

5. COMUNICACIÓN

Todo lo relacionado con la comunicación de competición respecto a las paradas se hará a través del [Discord oficial de Hextech Series](#). Esta plataforma también se usará para realizar actualizaciones periódicas sobre el estado de la competición a lo largo del año.

Para cualquier otra consulta también tenéis disponibles nuestros canales de comunicación en redes sociales a través de nuestra cuenta 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 elobooasting, 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 RIOT ID 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 Riot ID, 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.