



LIGA
RADIANTE

1. ESTRUCTURA	4
2. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN	4
ASPECTOS GENERALES	4
EMPATES ENTRE DOS EQUIPOS	4
EMPATES ENTRE TRES EQUIPOS	5
EMPATES ENTRE CUATRO O MÁS EQUIPOS	5
3. PLANTILLAS	5
SUPLENTE	5
4. PLAYOFFS	5
5. ASCENSO/DESCENSO	6
6. FINALES DEL CIRCUITO TORMENTA 2024/25	6
7. ASCENSO A VRL	7
8. INSCRIPCIÓN DE JUGADORES	7
SANCIONES DE RIOT GAMES	7
RESTRICCIONES DE JUGADORES Y EQUIPOS	8
VENTANA DE INSCRIPCIÓN DE JUGADORES	8
Pretemporada	8
Durante la competición	9
Cambio de split/vuelta	9
Fin de temporada 2025	9
Incorporación por un jugador inscrito en una liga superior	9
Entrenadores	10
9. NORMATIVA DE PARTIDOS	10
ASISTENCIA	10
INCOMPARECENCIA	10
TIEMPOS Y HORARIOS	10
NOMBRE DENTRO DEL JUEGO	10
CONFIGURACIÓN SERVIDOR	10
ELECCIÓN DE MAPAS	11
SISTEMA DE VETOS	11
ESPECTADORES EN PARTIDA	12
PAUSAS	12
GLITCH O BUGS	13
AGENTES Y MAPAS NUEVOS	13
SUSTITUCIÓN DURANTE UN ENFRENTAMIENTO	13
PROBLEMAS VARIOS	13
CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN	14
CAMBIO DE CALENDARIO	14
COMUNICACIÓN EN PARTIDA	14
10. CÓDIGO DE CONDUCTA	14
11. EQUIPOS	15
CAMBIO DE LOGOS O GRAFISMOS	15
MOVIMIENTOS DE JUGADORES	15
PLANTILLAS O DOCUMENTOS NO ENTREGADOS	15

PAGOS A LOS EQUIPOS	15
EXPULSIÓN DE UN EQUIPO	15
CAMS	15
PROPIETARIO DEL EQUIPO (OWNER)	15
JUGADORES EXTRANJEROS	15
WEB DEL CIRCUITO TORMENTA	16
EVENTOS PRESENCIALES	16
12. ÁRBITRO	16
AUTORIDAD DEL ÁRBITRO	16
DECISIONES DEL ÁRBITRO	16
MEDIDAS DISCIPLINARIAS	16
13. OTROS	17
PATROCINIOS	17
APUESTAS EN LA COMPETICIÓN	17
DERECHO DE MODIFICACIÓN	17
ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS	17
JERARQUÍA NORMATIVA	18
LISTA DE SANCIONES	18
CALENDARIO	18
14. CONTACTO	18

1. ESTRUCTURA

La Liga Radiante es la máxima competición del Circuito Tormenta donde nueve de los mejores equipos compiten de manera online en una liga regular. La competición tendrá dos ediciones durante la temporada 2024.

La liga no otorgará puntos para la clasificación del circuito tormenta de VALORANT pero si repartirá puntos para el Ranking Global del Circuito Tormenta. Por lo tanto, los equipos irán obteniendo puntos para dicho ranking en función de las posiciones finales en cada uno de los splits.

Cada uno de los Splits estará compuesto por ocho (16) jornadas donde cada semana se disputarán enfrentamientos al mejor de un (1) mapa. El calendario de competición será compartido con los equipos participantes semanas antes de comenzar la competición y contendrá todas las fechas de las jornadas de la fase regular, las relegations y los playoffs.

2. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

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

ASPECTOS GENERALES

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

EMPATES ENTRE DOS EQUIPOS

- Se tendrán en cuenta sus enfrentamientos directos, el equipo que obtuvo la victoria entre ellos ocupará la posición superior en la clasificación.*(si fuera necesario)*
- En el caso de persistir el empate, el equipo con más victorias será el que ocupe la posición superior en la clasificación.*(si fuera necesario)*
- En el caso de persistir el empate, el equipo con más rondas ganadas será el que ocupe la posición superior en la clasificación.*(si fuera necesario)*
- En el caso de persistir el empate se procederá a jugar un partido de desempate al mejor de tres (3) mapas (Bo3).*(si fuera necesario)*

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 tendrá en cuenta en número de rondas totales, si aún así persistiera el empate entre dos equipos, se tendrá en cuenta la victoria directa entre los dos equipos. Si persiste el empate triple, se realizará un triangular a BO3 entre los equipos implicados.
- Si después de éste persiste el empate triple, el equipo que haya obtenido un mayor número de rondas entre los partidos de dicho triangular ocupará la posición superior en la clasificación, y así sucesivamente con el segundo y el tercer equipo.

EMPATES ENTRE CUATRO O MÁS EQUIPOS

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

3. PLANTILLAS

Todos los equipos estarán obligados a tener siete (7) jugadores al inicio de la temporada. Los jugadores tienen que tener como mínimo 16 años cumplidos al inicio de la competición. Además, los jugadores deberán estar dentro de los límites establecidos por la normativa oficial del Circuito Tormenta 2024/2025.

Cabe destacar que el entrenador no podrá formar parte de la plantilla de jugadores del equipo. En caso de que, de forma excepcional, el entrenador tenga que jugar, este contará como fichaje si así se permitiera (según normativa de fichajes).

SUPLENTES

Los suplentes de los equipos podrán participar con total normalidad en el resto de competiciones del Circuito Tormenta con otros equipos siempre y cuando no hayan jugado dos (pudiendo disputar este último) o más jornadas en la Liga Radiante.

4. PLAYOFFS

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 y las semifinales se disputarán en formato al mejor de tres (3) mapas (Bo3)

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 Liga Radiante.

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, es decir podrá elegir si ser "Equipo A" o "Equipo B".

5. ASCENSO/DESCENSO

En la ida de Liga Radiante no descenderá ningún equipo.

Al finalizar el Split de Circuito Tormenta, los dos equipos con más puntos disputarán una fase de playoffs para conocer los dos equipos que ascendieron a la próxima Liga Radiante

6. FINALES DEL CIRCUITO TORMENTA 2024/25

Al finalizar el Split en Febrero/Marzo se otorgarán los puntos correspondientes según el ranking de Liga Radiante, al finalizar el año los 10 equipos con más puntuación disputarán la Gran Final del Circuito Tormenta.

LIGA RADIANTE			
Posición	Puntos		
1º	15		
2º	13		
3º	12		
4º	11		
5º	10		
6º	9		
7º	8		
8º	7		
9º	6		
10º	5		

Paradas	T1	T2	PC
1º		3	2
2º		2	1
3º		1	
4º		1	

7. ASCENSO A VRL

Al finalizar el Split en Febrero/Marzo se otorgarán los puntos correspondientes en la ida y la vuelta según su posición final en cada periodo.

El equipo con más puntos al terminar el split será quien dispute la fase de ascenso y descenso a VRL.

SPLIT 1		
	IDA	VUELTA
1º	200	300
2º	150	225
3º	125	200
4º	100	175
5º	75	125
6º	50	75
7º	35	50
8º	25	40
9º	20	35
DESCENSO	10	15
ASCENSO	15	25

* Solo recibirá puntos la novena y octava posición si la liga consta de más de 8/9 equipos.

** En caso de empate en el cómputo global se determinará por la mejor posición en la vuelta

8. INSCRIPCIÓN DE JUGADORES

SANCIONES DE RIOT GAMES

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

Una vez comunicada la inscripción de la plantilla, se comprobará por parte de Riot Games

que el jugador cumple con las especificaciones descritas; en el caso de que incumpla, los equipos afectados serán advertidos y el jugador podrá ser cambiado en un plazo de 48 horas desde que se comunique el aviso.

RESTRICCIONES DE JUGADORES Y EQUIPOS

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

Los equipos participantes de la Liga Radiante no podrán jugar las paradas del Circuito Tormenta, pero sí podrán jugar los torneos comunitarios. Esta restricción dejará de tener efecto cuando se dé al jugador de baja en la plantilla de su equipo. Éste podrá disputar las paradas del CT siempre y cuando esta no haya comenzado. Por lo tanto, una vez finalizada la Liga Radiante, los jugadores de la misma no podrán disputar las paradas del Circuito Tormenta de ese mismo split.

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

- Un (1) jugador suplente de una competición VRL por equipo.

En el caso de que el equipo de VRL Spain 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.

VENTANA DE INSCRIPCIÓN DE JUGADORES

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

Pretemporada

El plazo límite para comunicar las inscripciones a la plantilla que competirá en la competición será el Viernes 25 de Octubre. Esta inscripción inicial debe incluir siete (7) jugadores.

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

- Rellenar los datos solicitados en el documento proporcionado por la organización referente a la ficha de equipo.
- Fotocopia de DNI o pasaporte de los jugadores.
- Fotografías bien enfocadas de tres cuartas partes del cuerpo (rodillas hacia arriba). Las dimensiones mínimas de las fotos deben ser 2666x4000px 72ppp. Las fotografías deberán entregarse en formato bruto.
 - Brazos cruzados: Plano frontal, lateral izquierdo y lateral derecho (3 fotos).
 - Brazos caídos: plano frontal, lateral izquierdo y lateral derecho (3 fotos).
 - Pose personalizada a gusto del jugador (3 fotos).

- En caso de no entregar la documentación a tiempo, el jugador no podrá ser alineado en un partido.
- Es recomendable la camiseta del equipo para las fotos.

Durante la competición

Los equipos podrán realizar un máximo de dos (2) incorporaciones a la plantilla una vez finalizada la segunda jornada de la fase regular. No se podrán realizar cambios para la fase Playoffs, siendo la última jornada la fecha límite para incluir jugadores.

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

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

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

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

Cambio de split/vuelta

Al finalizar cada split se podrá realizar un máximo de 3 fichajes, teniendo que mantener al menos a 2 jugadores de la plantilla titular actual.

Fin de temporada 2025

Al finalizar la temporada 2024/2025, los equipos tendrán la libertad de realizar los cambios que consideren oportunos para la siguiente temporada.

Incorporación por un jugador inscrito en una liga superior

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

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

Entrenadores

Podrán ser cambiados en cualquier momento durante la temporada, pero están sujetos a seguir el mismo protocolo y se deberá presentar su incorporación en un plazo de 48 horas antes de la jornada siguiente, completando toda la documentación correctamente.

9. NORMATIVA DE PARTIDOS

ASISTENCIA

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

INCOMPARECENCIA

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

TIEMPOS Y HORARIOS

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

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

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

NOMBRE DENTRO DEL JUEGO

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

CONFIGURACIÓN SERVIDOR

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

El servidor por defecto será el más equitativo y justo en cuanto a ping para ambos equipos, por lo que un admin deberá hacer las pertinentes pruebas y corroboraciones en cuanto al servidor, en caso de que ambos equipos decidan jugar en otro servidor, se deberá notificar al árbitro.

ELECCIÓN DE MAPAS

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

- Ascent
- Bind
- Pearl
- Haven
- Sunset
- Abyss
- Split

SISTEMA DE VETOS

El lado de los equipos estará determinado por el cuadro del torneo, de manera que el equipo situado en la parte arriba y/o izquierda del enfrentamiento empezará baneando.

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

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

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

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

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

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

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

ESPECTADORES EN PARTIDA

Durante los diferentes Eventos del Circuito Tormenta se permitirá la entrada del entrenador (coach), en su espacio correspondiente, siempre y cuando éste se encuentre inscrito en el equipo de la web y con la documentación actualizada. De no ser así, no podrá utilizar su slot de coach en la partida.

Solo se permiten espectadores cuando son observers, realizadores o comentaristas por parte del Circuito Tormenta o los Eventos correspondientes. La negación de la entrada de dichas personas a la partida podrá suponer la descalificación de la competición.

PAUSAS

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

En el caso de que algún equipo tenga problemas técnicos cada uno de los equipos tendrá a su disposición una (1) pausa técnica por mapa, siendo ésta de diez (10) minutos. Una vez transcurrido ese tiempo, el partido deberá continuar. En caso de que se completen los diez minutos de pausa técnica y no se haya solucionado el problema, el equipo rival podrá decidir si ganar el partido por incapacidad del rival o si, de lo contrario, deciden esperar por un tiempo extra de cinco (5) minutos de límite.

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

GLITCH O BUGS

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

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

En el caso de que un jugador use un glitch o bug, los equipos deberán pausar el partido, hacer una captura de pantalla del marcador y avisar a un administrador. Este será el encargado de reiniciar el partido y establecer los puntos, kills, muertes, asistencias y dinero correspondiente a cada equipo. **Si el partido ha finalizado, no se podrá reclamar el resultado final.**

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

AGENTES Y MAPAS NUEVOS

- Todos los partidos del Circuito Tormenta se jugarán en la última versión del juego disponible.
- Los mapas nuevos serán bloqueados 14 días desde su lanzamiento.
- Los agentes nuevos serán bloqueados 14 días desde su lanzamiento.
- Circuito Tormenta se guarda el derecho de deshabilitar agentes, mapas o armas, en el caso de que estos estén dando fallos y pueda perjudicar a la competición.

SUSTITUCIÓN DURANTE UN ENFRENTAMIENTO

Para realizar la sustitución de un jugador durante una serie con más de un mapa, se deberá avisar al árbitro con antelación antes de finalizar el anterior mapa. El sustituto deberá estar correctamente inscrito en el equipo en la web del Circuito Tormenta y en los documentos entregados con los datos al principio de la liga, deberá cumplir los requisitos de elegibilidad de la presente normativa.

PROBLEMAS VARIOS

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

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

CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Los equipos y jugadores 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.

CAMBIO DE CALENDARIO

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

COMUNICACIÓN EN PARTIDA

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

10. CÓDIGO DE CONDUCTA

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

Los jugadores y miembros del equipo están en la obligación de conocer el reglamento de la competición y del Circuito Tormenta 2024 - 2025 y prestar atención a las indicaciones de los árbitros durante los partidos.

Los jugadores no podrán tomar sustancias ilegales.

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

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

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

11. EQUIPOS

CAMBIO DE LOGOS O GRAFISMOS

Todos los cambios que impliquen grafismos por parte de un equipo se notificarán con una antelación mínima de siete (7) días. Los logos han de ser aprobados por la organización y se deberá notificar en caso de modificación en la nomenclatura del equipo.

MOVIMIENTOS DE JUGADORES

Si un jugador abandona su equipo unilateralmente durante la temporada 2024 - 2025, el jugador no podrá volver a ser inscrito en la competición hasta el siguiente split.

PLANTILLAS O DOCUMENTOS NO ENTREGADOS

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

PAGOS A LOS EQUIPOS

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

EXPULSIÓN DE UN EQUIPO

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

CAMS

Tanto los jugadores como los entrenadores de cada equipo deberán tener una cam con la que envíen su señal a la organización para su uso durante los partidos y las posibles entrevistas. En caso de su no disponibilidad, el equipo puede sufrir una penalización siguiendo el documento de sanciones de la competición.

PROPIETARIO DEL EQUIPO (OWNER)

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

JUGADORES EXTRANJEROS

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

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

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

WEB DEL CIRCUITO TORMENTA

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

EVENTOS PRESENCIALES

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

12. ÁRBITRO

AUTORIDAD DEL ÁRBITRO

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

DECISIONES DEL ÁRBITRO

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

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

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

MEDIDAS DISCIPLINARIAS

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

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

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

13. OTROS

PATROCINIOS

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

- Webs de apuestas por dinero real: Cualquier web que 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.

APUESTAS EN LA COMPETICIÓN

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

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

DERECHO DE MODIFICACIÓN

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

ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS

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

JERARQUÍA NORMATIVA

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

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

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

LISTA DE SANCIONES

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

CALENDARIO

Consulte el Drive con el calendario de la competición: Liga Radiante 2024/2025

14. CONTACTO

En caso de duda o de contacto con la organización, Pablo Camacho “Kek0” y Guillermo Moreno “Fleki” serán los encargados de dicha competición en donde estarán a toda disposición en discord (kekoesports y flekitv) o correo electrónico pcamacho@ggtech.es gmoreno@ggtech.gg