CIRCUITO TORMENTA VALORANT

NORMATIVA

CIRCUITO TORMENTA VALORANT

TEMPORADA 2024 - 2025

GGTECH

PREÁMBULO **4**
1. ESTRUCTURA DEL CIRCUITO **5**
1.1 CALENDARIO Y ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN 5
1.1.1 CALENDARIO 5
1.1.2 ESTRUCTURA 5
1.1.3 SISTEMA DE CLASIFICACIÓN 6
1.1.4 FINALES CIRCUITO TORMENTA 2024/25 6
1.2 LIGA RADIANTE 6
1.2.1 ASCENSO/DESCENSO 7
1.3 CLUTCH SERIES 8
2. JUGADORES Y EQUIPOS **8**
2.1 CUENTAS 8
2.2 RESTRICCIONES JUGADORES 9
2.2.1 JUGADOR PROFESIONAL 9
2.2.2 RESTRICCIONES VCL Y VRC 9
2.2.3 RESTRICCIONES EN CIRCUITO TORMENTA 10
2.2.4 SMURF 10
2.4 LIGAS REGIONALES EUROPEAS 10
2.5 EDAD MÍNIMA 11
2.6 PROCESO DE REGISTRO 11
2.7 EVENTOS SIMULTÁNEOS 11
2.8 REQUISITOS DE EQUIPO 11
2.8.1 PROPIETARIO DEL EQUIPO (OWNER) 12
2.8.2 JUGADORES EXTRANJEROS 12
2.9 MOVIMIENTO DE JUGADORES Y EQUIPOS 12
2.9.1 PLAZAS 12
2.9.2 SALIDA DEL JUGADOR DE UN EQUIPO 13
2.9.3 CAMBIO DE JUGADORES DURANTE EL EVENTO 13
2.9.4 SUSTITUCIÓN DURANTE UN ENFRENTAMIENTO 13
2.9.5 FUSIONES DE EQUIPOS 13
2.9.6 CESE DE ACTIVIDAD 14
2.10 RETRANSMISIONES Y FANCAST 14
2.11 CANAL DE VOZ PARA FINALES 15
3. NORMATIVA DE PARTIDOS **15**
3.1 ASISTENCIA 15
3.2 INCOMPARECENCIA 15
3.3 TIEMPOS Y HORARIOS 15
3.4 NOMBRE DENTRO DEL JUEGO 16
3.5 CONFIGURACIÓN SERVIDOR 16
3.6 ELECCIÓN DE MAPAS 16
3.7 SEEDING 17
3.8 SISTEMA DE VETOS 17
3.8.1 VETOS BO1 :
El equipo situado en la parte superior del bracket será el “Equipo A” 17

3.8.2 VETOS BO3: 17
3.8.3 VETOS BO5: 18
3.9 ESPECTADORES EN PARTIDA 18
3.10 PAUSAS 19
3.11 GLITCH O BUGS 19
3.12 AGENTES Y MAPAS NUEVOS 20
3.13 EVENTOS PRESENCIALES 20
3.14 PROBLEMAS VARIOS 20
3.15 CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN 20
4. PREMIOS 21
4.1 PUNTOS DEL CIRCUITO 21
5. CÓDIGO DE CONDUCTA 22
5.1. CONDUCTA EN LA COMPETICIÓN 22
5.1.1 CONFABULACIÓN 22
5.1.2 INTEGRIDAD COMPETITIVA 23
5.1.3 OBSCENIDAD Y DISCURSO DISCRIMINATORIO 23
5.1.4 COMPORTAMIENTO ANTISOCIAL E INSULTOS 23
5.1.5 COMPORTAMIENTO ABUSIVO 23
5.1.6 INTENCIONAL FEEDING 23
5.1.7 ACCOUNT SHARING 23
5.1.8 ELO BOOSTING 23
5.1.9 HACKING 23
5.1.10 BAN 23
5.1.11 DESACATO 24
5.1.12 USO OFENSIVO 24
5.2. SANCIONES 24
5.3. PATROCINIOS 24
6. ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS 25
6.1 EVOLUCIÓN DE LA NORMATIVA 25
6.2 APOYO DE CT A LOS ORGANIZADORES 25
6.3 INTERPRETACIÓN DE LA NORMATIVA 25
7. COMUNICACIÓN 25

ABREVIATURAS
Circuito Tormenta: CT
GGTech Entertainment: GGTech
Valorant: VAL
Normas oficiales: Normativa
Partners asociados al Circuito Tormenta
Organizadores Riot Games España: Riot
Torneos de Valorant: Eventos o Torneo

PREÁMBULO

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

Además, es nuestra voluntad impulsar los horizontes competitivos en España, garantizando un entorno competitivo amplio, sostenible en el tiempo y, en última instancia, potenciar el desarrollo de talento que permita a los jugadores dar el salto a la escena profesional.
Esta Normativa está concebida para asegurar un estándar competitivo mínimo a lo largo de todos los Eventos, beneficiándose a su vez tanto organizadores, jugadores, staff, equipos, aficionados y cualquier otra parte involucrada en el desarrollo del CT.

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

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

1. ESTRUCTURA DEL CIRCUITO

1.1 CALENDARIO Y ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN

1.1.1 CALENDARIO

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

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

- Split 1 del 23 de septiembre al 31 de diciembre
- Split 2 del 31 de enero al 1 de Mayo
- Split 3 por determinar

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

1.1.2 ESTRUCTURA

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

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

Cada Split contará con varios eventos Tier 2 y Premiums cups donde los equipos podrán empezar su camino competitivo y culminará con uno o dos eventos Tier 1.

1.1.3 SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

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

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

1.1.4 FINALES CIRCUITO TORMENTA 2024/25

Al finalizar los tres (3) Splits competitivos y repartir los puntos a los equipos en cada uno de ellos, el ranking global del CT determinará los doce (12) equipos que disputarán las finales del Circuito Tormenta 2024/25.

Estos equipos se enfrentarán en un cuadro de eliminatoria doble (winner/losers) al mejor de tres (3) mapas (Bo3). La gran final serán disputadas al mejor de cinco (5) mapas (Bo5).

1.2 LIGA RADIANTE

La Liga Radiante es la máxima competición del Circuito Tormenta donde los mejores equipos compiten de manera online en una liga regular. La competición tendrá tres ediciones durante la temporada 2024/25, dichas ediciones serán en el segundo y tercer split competitivo del CT. El campeón de Liga Radiante obtendrá una plaza para la Relegations de VALORANT Regional League Spain.

Los jugadores titulares de los equipos de Liga Radiante, al igual que los propios equipos, no podrán competir en el resto de los torneos incluidos en el paraguas competitivo del Circuito Tormenta. Esto no incluye los Torneos Comunitarios.
Esta restricción dejará de tener efecto cuando se dé al jugador de baja en la plantilla de su equipo de Liga Radiante. Éste jugador podrá disputar los torneos del CT siempre y cuando el torneo en el que desee participar no haya comenzado a excepción de Clutch Series.

Si se diera el caso de que una edición de Liga Radiante terminase antes de la conclusión del resto de eventos dentro del paraguas competitivo de Circuito Tormenta en ese split, los jugadores que hubiesen terminado la edición de Liga Radiante siendo titulares de los equipos participantes en esa edición no podrán disputar en el resto de torneos del Circuito Tormenta de ese mismo split.

1.2.1 ASCENSO/DESCENSO

Al finalizar el Split, se jugarán unos playoffs de ascenso/descenso contra los 4 equipos seleccionados del sistema de Eventos del Circuito Tormenta.

En el segundo split habrá dos plazas disponibles para el ascenso de Liga Radiante.

Los cuatros equipos seleccionados serán:

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

**En caso de que un mismo equipo sea tanto campeón del período 2 de la División 1 de Clutch Series como campeón de la parada Tier 1, se seleccionará al siguiente clasificado en el ranking del Split para disputar dicha fase.*

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

Estos playoffs de ascenso serán realizados a través de un bracket simple que estará compuesto por una primera ronda donde se enfrentarán en un encuentro al mejor de tres (3) partidas (BO3) el seed número uno contra el seed número cuatro y el seed número dos contra el seed número tres respectivamente. Los ganadores de estos enfrentamientos, pasarán a una segunda ronda donde jugarán un encuentro al mejor de cinco (5) partidas (Bo5). El ganador de este encuentro sube a Liga Radiante. El equipo que pierda jugará al mejor de cinco (5) partidas (Bo5) contra el equipo de Liga Radiante correspondiente.

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

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

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

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

1.3 CLUTCH SERIES

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

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 obtendrán 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, por lo que el periodo para definir una fecha y hora para las semifinales será entre el lunes y el jueves de la semana correspondiente a Play-Offs, y a falta de acuerdo, el jueves a las 20h.

Las partidas correspondientes a la Final de 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 viernes y el domingo de la semana correspondiente a Play-Offs, y a falta de acuerdo, el domingo a las 20h.

El ganador del segundo periodo de cada split de Clutch series tendrá una plaza en Relegations para ascender a Liga Radiante.

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

2. JUGADORES Y EQUIPOS

2.1 CUENTAS

Todo jugador participante deberá poseer una cuenta personal e intransferible de VALORANT 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 “VALORANT 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.

2.2 RESTRICCIONES JUGADORES

2.2.1 JUGADOR PROFESIONAL

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

Dentro del marco competitivo amateur definido en el CT no se permite la participación de jugadores profesionales de VALORANT salvo en los supuestos recogidos en el apartado 2.2.2 de la presente normativa.

Los jugadores que jueguen 6 mapas en una VCL no podrán competir en el split en curso del Circuito Tormenta.

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 Circuito Tormenta en conjunto con Riot vinculante para el equipo.

2.2.2 RESTRICCIONES VCL Y VRC

Los jugadores que participen en la competición deberán entrar dentro de los marcos establecidos en la presente normativa.

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

Los equipos podrán incluir en sus plantillas a jugadores de **VCL** o **VRC** que cumplan con los requisitos de elegibilidad comentados anteriormente y con las siguientes limitaciones:

- ➔ Un (1) jugador suplente de una competición VCL por equipo.
- ➔ Un (1) jugador suplente de una competición VRC.
- ➔ Los jugadores de VCL no podrán jugar Liga Radiante hasta que la temporada haya terminado. Si un jugador termina su temporada con su equipo de VCL o VRC, por mucho que su temporada haya terminado no podrá jugar en Circuito Tormenta. (esta regla no aplica para pre temporada y torneos/eventos como Crossfire Cup).
- ➔ En el caso de que un equipo de VCL Spain tenga un jugador suplente disputando el ascenso/descenso contra un equipo del 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.

➔ Los equipos cantera de LEC/VCT tienen permitido participar con solamente 2 jugadores españoles en el servidor en lugar de 3.

2.2.3 RESTRICCIONES EN CIRCUITO TORMENTA

- Si un jugador ha disputado un clasificatorio con un equipo, no podrá volver a jugar con otro equipo hasta que ese clasificatorio haya terminado.

- Si un jugador está clasificado a la fase final, no podrá jugar el resto de clasificatorios.

- Si un equipo se clasifica a una final presencial podrá realizar un máximo de 2 cambios.

- Una vez comenzado el clasificatorio no se permiten cambios.

- Los equipos tienen 1 cambio permitido solo para las fase final siempre y cuando el jugador no esté disputando la fase final y ambos equipos estén de acuerdo con la cesión de dicho jugador (Equipo del que proviene y equipo que realiza la cesión).

2.2.4 SMURF

Queda prohibido el uso de cuentas smurf durante todo el desarrollo de la competición.
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 todas las modalidades (soloq,duo,premade) desde la primera temporada hasta la actual (ambas inclusive). En caso de duda, contactad directamente con un administrador de la competición.
* Si se tiene algún problema con la cuenta principal, se deberá comunicar a un administrador del Circuito Tormenta para corroborar y estudiar el caso para poder participar con la cuenta secundaria. Sin esta comprobación adjuntando las pruebas correspondientes (video,screenshot) no se podrá competir con dicha cuenta secundaria.

2.4 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 VCL certificadas por Riot Games son las siguientes:

- VCL Spain
- VCL East/North
- VCL DACH
- VCL France

- VCL MENA
- VCL Turkey

2.5 EDAD MÍNIMA

Todos los jugadores participantes en el CT deberán tener una edad mínima de dieciséis (16) años cumplidos a la fecha de ejecución del Evento. El jugador será el responsable de revisar los requisitos de elegibilidad de cada uno de los eventos y aceptar las reglas del Evento. Competir siendo menor de 16 conlleva a un baneo temporal del Circuito Tormenta

2.6 PROCESO DE REGISTRO

Para participar en el CT, los jugadores y equipos deberán registrarse en cada uno de los Eventos siguiendo el proceso de registro definido por los Organizadores, y respetando en todo momento las fechas indicadas por la organización. Además, el equipo deberá informar a los organizadores de los nombres de usuario de cada uno de los jugadores inscritos y el nombre del equipo de la web oficial del Circuito Tormenta si fuese necesario.
Para inscribirte a un torneo debes de elegir los 9 integrantes como máximo que jugarán el clasificatorio/torneo/liga en la página web en el momento de la inscripción.
En cada partido se deberá de elegir la alineación entre los 9 integrantes que se han seleccionado anteriormente, cada partido tiene su alineación por lo que podrás añadir a los suplentes siempre que quieras antes de la hora de inicio de partido
No se podrán añadir jugadores/equipos una vez comenzado el clasificatorio,a su vez, no tendrás la opción de añadirlo a la alineación si se une el jugador después del comienzo del torneo
Si el equipo no completa todos los pasos expuestos por los Organizadores, no podrá participar en la competición.

2.7 EVENTOS SIMULTÁNEOS

Los equipos no podrán inscribirse a varios eventos que se desarrollen en fechas competitivas simultáneas. Desde CT se apela a la responsabilidad propia del propietario (Owner) del equipo para ser consciente de las consecuencias que puede acarrear un error en este sentido, especialmente en relación con el apartado 3 de la normativa de partidos, referido a la incomparecencia.
Cualquier equipo que participe en la fase presencial de una parada, no podrá participar en el torneo online de la misma. Por lo tanto, si una parada tiene un clasificatorio online y un torneo online previo al presencial, el equipo solo podrá disputar uno de dichos torneos.

2.8 REQUISITOS DE EQUIPO

El equipo deberá presentar una plantilla mínima de entre cinco (5) y nueve (9) integrantes en la web. 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) o en su defecto el capitán.

2.8.1 PROPIETARIO DEL EQUIPO (OWNER)

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

2.8.2 JUGADORES EXTRANJEROS

Los equipos podrán alinear un máximo de dos (2) jugadores extranjeros o cuya residencia habitual no se encuentre en España, siempre y cuando cumplan con la normativa de restricciones de jugadores . De esta manera está permitido un máximo de dos (2) jugadores extranjeros en una misma partida, pudiendo haber dentro del equipo los extranjeros que el equipo vea conveniente. El staff del equipo no cuenta como jugador en partida.
En el caso de que el CT no sepa con certeza la nacionalidad de uno o varios jugadores, estos deberán presentar los documentos necesarios para acreditar su nacionalidad a la organización.
Para que un jugador sin nacionalidad española pueda contar como jugador español, deberá aportar la documentación que acredite que, al menos, ha residido seis (6) meses en el último año desde el momento de su evaluación.
En el caso de que estos jugadores se clasifiquen a un evento presencial donde GGTech se haga cargo de los gastos de los desplazamientos, solo se asumirán los gastos en territorio nacional.

2.9 MOVIMIENTO DE JUGADORES Y EQUIPOS

2.9.1 PLAZAS

El Circuito Tormenta no establecerá mínimos o máximos de jugadores a mantener en caso de ascender a las diferentes ligas del proyecto. Será responsabilidad de los jugadores y equipos cerrar acuerdos a largo plazo. El propietario del equipo (owner) será siempre el responsable del mismo en la competición. En caso de ser necesario, el Circuito Tormenta actuará en consecuencia.
Si, tras el acuerdo entre las partes, las partes no están alineadas por el no cumplimiento de las condiciones expuestas en el acuerdo, el Circuito Tormenta mediará y tomará una decisión basada en las condiciones expuestas en el acuerdo realizado entre las partes y en las pruebas que las partes puedan entregar.

2.9.2 SALIDA DEL JUGADOR DE UN EQUIPO

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

Una vez el jugador se clasifique a la Fase Final con un equipo, no podrá jugar el próximo clasificatorio de la misma parada con otro equipo.

2.9.3 CAMBIO DE JUGADORES DURANTE EL EVENTO

Si un equipo se clasifica a un evento presencial de manera online, podrá realizar hasta un máximo de dos (2) cambios en su roster para facilitar la asistencia al evento. Los jugadores que se incorporen, no podrán haber disputado la fase final del clasificatorio de dicho evento. Una vez un equipo se clasifica a una fase final de una parada, este podrá realizar un cambio máximo, siempre y cuando el jugador no esté clasificado a la misma fase final y ambos equipos estén de acuerdo.

2.9.4 SUSTITUCIÓN DURANTE UN ENFRENTAMIENTO

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

2.9.5 FUSIONES DE EQUIPOS

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

- Ninguna de las partes se haya fusionado previamente esa misma temporada.
- Haya un acuerdo entre las partes y se presente la documentación pertinente del mismo a la organización del Circuito Tormenta.
- Todas las partes determinen quién es el propietario (owner) del equipo y por tanto el único responsable de su actividad en Circuito Tormenta.
- En caso de disputa entre ambas partes la plaza será únicamente del propietario (owner) determinado en el acuerdo.
- 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 decida sobre la gestión y composición en el Circuito Tormenta.

2.9.6 CESE DE ACTIVIDAD

Si un equipo del Circuito Tormenta no desea continuar compitiendo, 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 usuario haya formado parte del 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 Radiante, 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 Radiante, el Circuito Tormenta será el encargado de buscar reemplazo teniendo en cuenta el rendimiento deportivo del resto de equipos.

2.10 RETRANSMISIONES Y FANCAST

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

En el resto de casos, 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.

Los clubs podrán realizar streaming de sus partidos siempre y cuando se realice desde el POV de coach o jugador.

A la hora de seleccionar qué partido retransmitir, los organizadores de los Eventos tendrán máxima prioridad, por delante de los “Fancast” oficiales.
En caso de duda contactar con los administradores via discord

2.11 CANAL DE VOZ PARA FINALES

Los equipos que se clasifiquen a una fase final de una parada, deberán usar el teamspeak del Circuito Tormenta donde tendrán un contacto directo con los admins por si ocurre alguna incidencia.

3. NORMATIVA DE PARTIDOS

3.1 ASISTENCIA

Los equipos deberán presentarse en los horarios estipulados por la organización de la competición para disputar sus partidos correspondientes. Si el equipo no se presenta, el CT no le otorgará puntos independientemente de la ronda en la que se encuentre, y estudiará permitir su participación en eventos posteriores.
Los equipos tienen un margen de quince (15) minutos adicionales para comparecer desde la hora prevista para el inicio del partido. Pasado este tiempo, si el equipo no dispone de cinco (5) jugadores, debidamente inscritos, se dará el partido por perdido. Para conseguir esta victoria, los jugadores deberán hacer una captura del servidor que legitime la presencia de los cinco jugadores de su equipo y la ausencia del rival, teniendo que subir dicha captura a la web del CT.

3.2 INCOMPARECENCIA

Si un equipo no se presenta a una competición del Circuito Tormenta, no recibirá puntos, independientemente de la ronda en la que se encuentre y se estudiará permitir su participación en los siguientes eventos.
Si un equipo clasificado de manera online a una competición del Circuito Tormenta que se disputa presencialmente no se presenta en la fase final presencial, será penalizado con la pérdida de todos los puntos conseguidos en dicho Evento. Además, tendrá una penalización extra equivalente al doble de los puntos conseguidos.

3.3 TIEMPOS Y HORARIOS

Se recomienda que los equipos estén disponibles quince (15) minutos antes de la hora oficial de su partido. Los jugadores deberán tener el último parche actualizado y las opciones de partida correctamente configuradas a la hora del partido.
Si el rival de tu partido no se presenta se deberá subir a la web del Circuito Tormenta una screenshot donde sea visible la fecha y la hora
Los partidos de una serie de más de un mapa, deberán jugarse seguidos habiendo entre mapas cinco (5) minutos como máximo de descanso tras finalizar el mapa previo.
Los horarios y días indicados por el Circuito Tormenta o los Eventos no son flexibles en ningún caso. En el caso de que ocurra una causa mayor, cada Evento será responsable de valorar si realizar modificaciones a los horarios o días de competición. En dicho caso, el

Evento se reunirá con los propietarios de los equipos y la organización del Circuito Tormenta para acordar una fecha y hora.

Los equipos clasificados para la final de una parada retransmitida por Circuito Tormenta deberán estar disponibles 1 hora antes del partido para realizar los picks y bans.

3.4 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. El partido se deberá jugar con total normalidad.
Si un equipo detecta que el rival no tiene bien puestos los VALORANT IDs, deberá avisar tanto al equipo como a la organización para que, a la mayor brevedad posible, se actualicen los perfiles. La partida se deberá disputar de igual forma.
En cambio, si finalmente un equipo disputa un partido con un jugador que no está inscrito en la página web del Circuito Tormenta, se le dará por perdido el partido y se le expulsará de la competición actual.

3.5 CONFIGURACIÓN SERVIDOR

Atajos: OFF
Modo torneo: ON
Prórroga: ON
Espectador: Solo árbitros/caster/observer
Servidor: Madrid
El uso indebido de está configuración, podrá llevar a la pérdida del partido. Ambos equipos serán responsables de que está configuración esté correcta antes del inicio del partido.

3.6 ELECCIÓN DE MAPAS

El proceso de vetos se realizará en la misma web del CT, para facilitar la información al árbitro correspondiente. Los mapas para el Circuito Tormenta son:

- Fracture
- Split
- Pearl
- Lotus
- Haven
- Abyss
- Bind

***El map pool puede variar en el split, en este caso será notificado por vía Discord y modificado en normativa*

3.7 SEEDING

Para la realización de los enfrentamientos de los diferentes eventos se tendrá en cuenta la puntuación de los equipos en la clasificación del Split del Circuito Tormenta. Los equipos que no dispongan de puntuación en la clasificación del Split del Circuito Tormenta y participen en un torneo se les asignará un seeding aleatorio.

El seeding de las Fases Finales será determinado según en qué clasificatorio accedas a dicha fase final y por la puntuación de la tabla del Circuito Tormenta

3.8 SISTEMA DE VETOS

El lado de los equipos estará determinado por el cuadro del torneo, de manera que el equipo con mayor seeding estará situado en la parte arriba y/o izquierda del enfrentamiento. En el caso de que no haya todavía una clasificación, será de manera aleatoria, al igual que si dos equipos están empatados a puntos, se seguirá el orden de la clasificación de la web del CT.

3.8.1 VETOS BO1 :

El equipo con mayor seeding decidirá si es el “Equipo A” o “Equipo B”

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

3.8.2 VETOS BO3:

El equipo con mayor seeding decidirá si es el “Equipo A” o “Equipo B”

- ➢ 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

3.8.3 VETOS BO5:

El equipo con mayor seeding decidirá si es el “Equipo A” o “Equipo B”

- ➢ 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 MAPA
- ➢ Equipo B: PICK BANDO 5º MAPA

3.9 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 del Circuito Tormenta. 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. En el caso de duda se deberá de contactar con un admin del Circuito Tormenta para verificar el observer
La negación de la entrada de dichas personas a la partida podrá suponer la descalificación de la competición.
Los equipos que participen en el Circuito Tormenta no podrán negarse a que un comentarista catalogado como “Fancast oficial del Circuito Tormenta” esté de espectador en una partida o su propio observer.
En caso de duda de la persona en el slot de observer contactar con un admin via discord.

3.10 PAUSAS

En cada enfrentamiento los equipos dispondrán de dos (2) pausas tácticas por mapa para cada uno de los equipos participantes. Además, tendrán una pausa por bando, siendo cada una de ellas de un (1) minuto.
En el caso de que algún equipo tenga problemas técnicos cada uno de los equipos tendrá a su disposición una (1) pausa técnica por mapa, siendo ésta de hasta diez (10) minutos. El equipo que solicite la pausa, deberá avisar al administrador de turno para que este contabilice el tiempo y sea conocedor del motivo. Se podrán usar hasta 2 veces por mapa siempre y cuando no supere el límite de 10 minutos entre ambas.

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 árbitro será el encargado de decidir si el encuentro debe de seguir o si de lo contrario se le otorga la victoria al equipo contrario.
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.

3.11 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,un admin será el encargado de revisar con las respectivas pruebas y tomar una decisión
El abuso de un glitch será partido perdido automáticamente independientemente del resultado

En el caso de que un jugador use un glitch o bug, los equipos deberán pausar el partido inmediatamente, 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. Esta norma aplica en fases avanzadas de la parada

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.

3.12 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.
Tanto el mapa como el agente coincide entre medias de una parada se retrasará su uso en la competición hasta que termine esta
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.

3.13 EVENTOS PRESENCIALES

Los jugadores deberán llevar sus periféricos (alfombrilla, ratón, teclado y cascos) a las paradas 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. Si un equipo disputa un clasificatorio cuya final está anunciada que será de manera presencial, los 5 jugadores clasificados tendrán la obligación de acudir de manera presencial, bajo ningún concepto será posible que uno de estos jugadores, juegue de manera online. Al igual que no se permite que el coach esté de manera remota durante el transcurso de la partida.

3.14 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. Si esto no lo hacen, el jugador no podrá volver a entrar a la partida y un admin/observer debería de rehacer completamente la partida y esto retrasa mucho la competición, los jugadores deben de ser responsables
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.

3.15 CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

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

4. PREMIOS

4.1 PUNTOS DEL CIRCUITO

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

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

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

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

**Si un equipo llega a la fase final de un torneo, que dicho torneo de más puntos o los mismos que un torneo online, este no podrá jugarlo.*

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

4.2 PREMIOS DE LOS ORGANIZADORES

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

5. CÓDIGO DE CONDUCTA

5.1. CONDUCTA EN LA COMPETICIÓN

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

5.1.1 CONFABULACIÓN

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

5.1.2 INTEGRIDAD COMPETITIVA

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

5.1.3 OBSCENIDAD Y DISCURSO DISCRIMINATORIO

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

5.1.4 COMPORTAMIENTO ANTISOCIAL E INSULTOS

Un miembro de equipo no puede incurrir en acciones o realizar ningún gesto dirigido a un miembro del equipo contrario, fan u Organizador, ni incitar a ningún otro individuo a hacerlo. Tampoco será aceptable el comportamiento insultante, burlón o perturbador.
Queda prohibido el uso de logotipos o nombres susceptibles de ser ofensivos, así como aquellas imágenes de las que no se dispongan plenos derechos de uso o no sean adecuadas.
Será sancionable todo aquel comentario público que sea ofensivo o en forma de ataque a la identidad del Circuito Tormenta o staff.

5.1.5 COMPORTAMIENTO ABUSIVO

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

5.1.6 INTENCIONAL FEEDING

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

5.1.7 ACCOUNT SHARING

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

5.1.8 ELO BOOSTING

Subir una cuenta de elo a otra persona.

5.1.9 HACKING

Utilizar programas ilegales.

5.1.10 BAN

Ya sea ban temporal o permanente de cualquier cuenta del jugador,no podrá disputar partidos en el Circuito Tormenta.

5.1.11 DESACATO

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

5.1.12 USO OFENSIVO

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

5.2. SANCIONES

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

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

5.3. PATROCINIOS

Los jugadores en ningún caso podrán suscribir contratos de patrocinio con empresas que operen en los siguientes sectores (ya sea por canales tradicionales u online):
Webs de apuestas por dinero real: Cualquier web que ayuda o incita a las apuestas en eventos deportivos, en eventos de eSports y/o permite apostar en juegos de casino, incluido el poker.
Webs de sustancias ilegales.
Bebidas alcohólicas, independientemente de su graduación, así como otros productos o sustancias la venta y uso de los cuales esté regulada por ley.
Cualquier “Publisher” o desarrollador de videojuegos.
Productos farmacéuticos que requieran prescripción médica.
Webs de venta de skins, cuentas o eloboosting, así como webs de venta de elementos virtuales falsos o ilegales, o que por cualquier otra causa, supongan un incumplimiento de las Condiciones de Uso de Riot Games.
Venta de armas o munición.
Pornografía o productos eróticos.
Tabaco y productos relacionados con éste.
En caso de duda sobre un patrocinio, se deberá notificar a la organización para que asesore en la decisión.

6. ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS

Todos los jugadores participantes acuerdan que en todo momento y hasta el término del último Evento del Circuito Tormenta se someterán a la Normativa, observarán y cumplirán con todas las instrucciones y determinaciones de GGTech y mantendrán los más altos estándares de buena conducta, juego limpio y espíritu deportivo.
El jugador también reconoce y acepta que los Organizadores plantean un conjunto de reglas que determinan la operativa adicional de cada uno de los Eventos, y que estas reglas pueden variar y adaptarse a la naturaleza de cada uno de los Eventos incluidos en el circuito. El jugador deberá conocer estas reglas antes de participar en el Evento.

6.1 EVOLUCIÓN DE LA NORMATIVA

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

6.2 APOYO DE CT A LOS ORGANIZADORES

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

6.3 INTERPRETACIÓN DE LA NORMATIVA

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

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

7. COMUNICACIÓN

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

En caso de cualquier duda o imprevisto contactad con los administradores por discord (*KekO,Fleki y Barea*)

Para cualquier otra consulta también tenéis disponibles nuestros canales de comunicación en redes sociales a través de nuestras cuentas oficiales de Twitter @SomosLaTormenta y @TormentaVALes.