



# **REGLAMENTO OFICIAL RED BULL HOME GROUND**

**CLASIFICATORIO ESPAÑOL - 2025**





## REGLAMENTO OFICIAL – RED BULL HOME GROUND 2025

Este reglamento regula el evento Red Bull Home Ground 2025 (el “Evento”), organizado por GGTech Entertainment, y se aplica a todas las fases de la competición. Al inscribirse en este Evento, los jugadores y equipos aceptan cumplir este reglamento, así como cualquier instrucción adicional facilitada por la organización. El presente documento adapta la estructura y contenidos de reglamentos previamente aprobados por “La Organización”, así como políticas oficiales sancionadas por Riot, incluyendo las de VRL Spain y Circuito Tormenta.

---

### 1. INFORMACIÓN GENERAL

- **Nombre del evento:** Red Bull Home Ground 2025
  - **Juego:** VALORANT (Riot Games)
  - **Plataforma:** PC
  - **Región:** España / Europa
  - **Organizador:** GGTech Entertainment, con el apoyo de Red Bull España y otros socios de producción y proveedores
  - **Web oficial:** <https://www.redbull.com/homeground>
- 

### 2. CALENDARIO Y FORMATO

- **Clasificatorio 1:** 10–11 de septiembre de 2025
- **Clasificatorio 2:** 23–24 de septiembre de 2025
- **Playoffs:** 7–8-9 de octubre de 2025
- **Gran Final (LAN):** 18 de octubre de 2025

El torneo se compone de clasificatorios abiertos, playoffs con formato GSL y una gran final presencial. El calendario está sujeto a cambios por ajustes del calendario competitivo u otras causas de fuerza mayor. Los equipos deben estar disponibles durante toda la ventana competitiva, aceptando posibles retrasos de hasta 2 horas (sistema de rolling schedule).



La fase de playoffs se jugará en formato GSL con 2 grupos de 4 equipos cada uno. Inicialmente, este formato generaba 4 equipos ganadores, pero dado que solo 2 equipos accederán a la final presencial, es necesario ajustar lo siguiente:

Fase adicional: Semifinales cruzadas

Los 2 mejores equipos de cada grupo (A y B) se enfrentarán entre sí en una semifinal Bo3 cruzada:

1º del Grupo A vs 2º del Grupo B

1º del Grupo B vs 2º del Grupo A

Los ganadores de estas dos semifinales serán los equipos que se clasifiquen para la Gran Final presencial

---

### **3. ELEGIBILIDAD DE LOS JUGADORES**

- Los jugadores deben tener al menos 16 años cumplidos el día de inicio del evento. Los menores de edad deben presentar un consentimiento firmado por su madre, padre o tutor legal.



- El evento está abierto a participantes de cualquier país, salvo donde la ley local lo prohíba.
  - Se debe usar la cuenta principal de Riot sin penalizaciones. El árbitro podrá solicitar verificación por voz.
  - Cada equipo debe contar con 5 jugadores titulares y 2 suplentes.
  - Mínimo 3 jugadores en partida deben ser de nacionalidad española o estar clasificados como jugadores LTR.
  - **Definición de jugador LTR:** Aquel que:
    - Ha residido legalmente en España, Italia, Portugal al menos 36 de los últimos 60 meses,
    - Y ha competido en al menos 2 de los últimos 3 splits de VRL Spain, según clasificación oficial de LVP.
- 

#### 4. REQUISITOS DE EQUIPO Y STAFF

- Cada equipo podrá registrar un entrenador, que solo podrá comunicarse con los jugadores durante pausas tácticas o entre mapas.
  - Para los equipos invitados tendrán hasta el 25 de septiembre para presentar su roster.
  - Documentación requerida para la fase LAN, proporcionado por la organización
    - Documento de identidad válido (DNI o pasaporte)
    - Formulario de Roster Lock
    - Consentimiento firmado y cesión de derechos de imagen
    - Formulario de viaje y logística
    - Autorización del tutor legal para jugadores menores de edad
- 

#### 5. FORMATO DE LA COMPETICIÓN

##### 5.1 Clasificatorios Abiertos

- Dos brackets de eliminación simple.
- Bo1 hasta cuartos de final; Bo3 desde cuartos en adelante.
- Los 2 mejores equipos de cada clasificatorio avanzan a los playoffs.

##### 5.2 Equipos invitados por méritos deportivos

- 2 finalistas de Circuito Tormenta (Tenerife Lan Party): Otakar y Suzaku
- 2 ganadores de VRL Rising: KOI Fénix (stage 2) y un equipo TBD (stage 3)
- Total: 4 equipos invitados directamente a playoffs

*Todos los equipos deberán de cumplir con la normativa de LTR.*



### 5.3 Playoffs (formato GSL)

- 8 equipos (4 clasificados + 4 invitados)
- Seeding aproximado: 2 VCL – 2 CT – 2 Clasificatorios
- Grupos de 4 con formato GSL (doble eliminación en grupo)
- Todos los partidos son al mejor de 3.
- Los 2 mejores de cada grupo avanzan a la Fase Final.

### 5.4 Fase Final

- La semifinal se disputará de forma online a partido único al mejor de 3 mapas (Grupo A vs Grupo B).
- La final, será a partido único al mejor de 5 mapas (Bo5) de manera presencial.
- El equipo arbitral coordinará tiempos de calentamiento, configuración y horarios.

### 5.5 Vías de clasificación directa

- 2 equipos desde Tenerife Lan Party (Circuito Tormenta)
  - 2 equipos desde el Split 3 de VRL Spain
  - 4 equipos desde los clasificatorios abiertos
- 

## 6. CONFIGURACIÓN DE PARTIDA

- Se debe usar el código de torneo proporcionado.
- Servidor: Madrid o el servidor europeo acordado por ambos equipos.
- Modo de juego: Torneo
- Map pool: el Oficial de Riot Games. (Corrode; Bind; Lotus; Haven; Abyss; Ascent; Sunset)
- Parche: 11.05
- Veto:

*El equipo con mayor seeding decidirá si es el "Equipo A" o "Equipo B" o en su defecto en la parte superior del bracket.*

➤ **Equipo A:** BAN

➤ **Equipo B:** BAN

➤ **Equipo A:** BAN



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

**SISTEMA BO3:**

*El equipo con mayor seeding decidirá si es el “Equipo A” o “Equipo B” o en su defecto en la parte superior del bracket.*

- **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

**SISTEMA BO5:**

*El equipo con mayor seeding decidirá si es el “Equipo A” o “Equipo B” o en su defecto en la parte superior del bracket.*

- **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
- 

## 7. PROCEDIMIENTOS DE PARTIDA

- Los equipos deben estar listos 15 minutos antes de la hora oficial del partido.
- Solo los jugadores/staff registrados pueden acceder al lobby.
- Comunicaciones por canal oficial (TeamSpeak/Discord), que podrá ser monitorizado.
- Pausas:
  - **Técnica:** Máximo 10 minutos por fallo verificable. Sin comunicación entre jugadores.
  - **Táctica:** Una por equipo y por mapa. 60 segundos. El entrenador puede comunicarse, será el único momento donde el entrenador puede hablar in game. Si no se utiliza la pausa del primer bando, se podrá acumular para el segundo, avisando por el chat primero al equipo, pausando y teniendo 60 segundos. En el caso de llegar a Overtime, se dispondrá de una pausa extra, de 60 segundos.
  - **Administrativa:** Sin límite. Para revisión de incidencias o casos excepcionales.
- Cualquier abuso de pausas será sancionado, primero con un aviso y segundo con la pérdida del partido.



## 8. CÓDIGO DE CONDUCTA

- Comportamientos prohibidos:
  - Discurso de odio, acoso, discriminación
  - Trampas, ghosting, software no autorizado
  - Stream-sniping, smurfing, compartir cuentas
- Es obligatorio cumplir el Código de Conducta de VALORANT (Riot Games).
- Las infracciones pueden implicar advertencias, pérdida de rondas, partidos o descalificación.

Este reglamento se encuentra amparado por el reglamento oficial del Circuito Tormenta, competición avalada por Riot Games. Cualquier situación no contemplada en este documento será interpretada y resuelta bajo dicho marco regulatorio.

---

## 9. EQUIPAMIENTO Y PROTOCOLO PRESENCIAL

- La organización proporciona PC, monitor y auriculares oficiales.
  - Los jugadores deben llevar sus periféricos (ratón, teclado, alfombrilla).
  - Todo debe ser plug & play, sin drivers externos ni macros.
  - Normativa de vestimenta:
    - Uniforme del equipo con nombre visible
    - Sin logos no aprobados
    - No se permite cubrir el rostro con gorras o accesorios
    - Pantalón largo y zapatilla cubierta.
- 

## 10. PREMIOS Y GASTOS

- Los equipos finalistas recibirán:
  - Viaje, alojamiento y comidas cubiertas para 6 personas
  - Merchandising y contenido audiovisual in situ
- Premios:
  - Trofeo oficial
  - Clasificación a final internacional de **Red Bull Home Ground Nueva York** (12 a 17 de noviembre)  
La organización cubrirá los gastos de vuelos y alojamiento de hasta 6 personas.
- Cualquier premio estará sujeto a regulación fiscal.



## 11. MEDIOS, RETRANSMISIÓN Y MARCA

- La organización y Red Bull GmbH, Red Bull España, S.L. y/o cualquier empresa del grupo Red Bull se reservan el derecho de emitir, grabar y redistribuir cualquier contenido del torneo.
  - Los jugadores aceptan ser grabados, entrevistados o fotografiados con fines promocionales.
- 

## 12. ÁRBITROS Y RECLAMACIONES

- Todos los partidos estarán supervisados por árbitros oficiales.
  - El árbitro principal tendrá la última palabra en cualquier decisión.
  - Las reclamaciones deben presentarse dentro de los 10 minutos tras acabar el partido, incluyendo pruebas.
- 

## 13. BASE LEGAL

- La legislación aplicable será la española.
- La jurisdicción será la de los tribunales de Madrid.
- El reglamento podrá ser actualizado por motivos de integridad competitiva.
- En caso de fuerza mayor (pandemia, desastre natural...), la organización podrá reprogramar o cancelar el evento.