



**CIRCUITO
TORMENTA**
VALORANT™

NORMATIVA
CIRCUITO TORMENTA VALORANT

TEMPORADA 2026

GGTECH

PREÁMBULO	4
1. ESTRUCTURA DEL CIRCUITO	4
1.1 CALENDARIO Y ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN	4
1.1.1 CALENDARIO	4
1.1.2 ESTRUCTURA	4
1.1.3 SISTEMA DE CLASIFICACIÓN	5
2.1 CUENTAS	5
2.1.1 CUENTA MAIN Y SMURF	5
2.4 JUGADORES NO ELEGIBLES	7
2.4.1 DERECHO DE INTERVENCIÓN DE LA ORGANIZACIÓN	8
2.5 EDAD MÍNIMA DE PARTICIPACIÓN EN EL CIRCUITO	8
2.6 PROCESO DE REGISTRO	8
2.7 EVENTOS SIMULTÁNEOS	8
2.8 REQUISITOS DE EQUIPO	9
2.8.1 PROPIETARIO DEL EQUIPO (OWNER)	9
2.8.2 JUGADORES EXTRANJEROS	9
2.9 MOVIMIENTO DE JUGADORES Y EQUIPOS	10
2.9.1 PLAZAS	10
2.9.2 SALIDA DEL JUGADOR DE UN EQUIPO	11
2.9.3 CAMBIO DE JUGADORES DURANTE LA PARADA	11
2.9.4 SUSTITUCIÓN DURANTE UN ENFRENTAMIENTO	12
2.9.5 FUSIONES DE EQUIPOS	12
2.9.6 CESE DE ACTIVIDAD	12
2.10 RETRANSMISIONES Y FANCAST	13
2.11 CANALES DE COMUNICACIÓN OFICIALES	13
3. NORMATIVA DE PARTIDOS	13
3.1 ASISTENCIA	13
3.2 INCOMPARECENCIA	14
3.3 TIEMPOS Y HORARIOS	14
3.4 NOMBRE DENTRO DEL JUEGO	15
3.6 PICKS/BANS	15
3.7 AGENTES O MAPAS BANEADOS	17
3.8 SKINS	17
3.9 EVENTOS PRESENCIALES	18
3.10 CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN	18
3.11 MÁS EVENTOS O ALTERACIÓN DE LOS PRESENTADOS	18
3.12 DESEMPATES	19
3.13 PAUSAS	19
4. PREMIOS	20
4.1 PUNTOS DEL CIRCUITO	20
4.2 PREMIOS DE LOS ORGANIZADORES	21

5. CÓDIGO DE CONDUCTA	21
5.1. CONDUCTA EN LA COMPETICIÓN	21
5.1.1 CONFABULACIÓN	21
5.1.2 INTEGRIDAD COMPETITIVA	21
5.1.3 OBSCENIDAD Y DISCURSO DISCRIMINATORIO	22
5.1.4 COMPORTAMIENTO ANTISOCIAL E INSULTOS	22
5.1.5 COMPORTAMIENTO ABUSIVO	22
5.1.6 INTENCIONAL FEEDING	22
5.1.7 ACCOUNT SHARING	22
5.1.8 ELO BOOSTING	22
5.1.9 HACKING	22
5.1.10 BAN	22
5.1.11 DESACATO	22
5.1.12 USO OFENSIVO	23
5.2. SANCIONES	23
5.3. PATROCINIOS	23
6. ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS	24
6.1 EVOLUCIÓN DE LA NORMATIVA	24
6.2 APOYO DE CT A LOS ORGANIZADORES	24
6.3 INTERPRETACIÓN DE LA NORMATIVA	24
7. COMUNICACIÓN	25

PREÁMBULO

El Circuito Tormenta, por noveno 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.

El objetivo del Circuito Tormenta es consolidar el ecosistema amateur nacional de VALORANT, ofreciendo un camino estructurado, transparente y alineado con el sistema competitivo oficial de Riot Games en Europa.

La presente Normativa tiene como finalidad garantizar un estándar competitivo mínimo en todos los Eventos que formen parte del Circuito Tormenta 2026, asegurando integridad competitiva, igualdad de condiciones y protección del ecosistema.

El Circuito Tormenta 2026 estará alineado con la normativa oficial de Riot Games VALORANT EU y con los procesos establecidos por LVP en materia de ascensos y competiciones oficiales.

1. ESTRUCTURA DEL CIRCUITO

1.1 CALENDARIO Y ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN

1.1.1 CALENDARIO

El Circuito dará comienzo el sábado 4 de marzo con la presentación oficial del proyecto, y finalizará en diciembre tras la disputa de las finales del Circuito Tormenta que coronará al mejor equipo amateur.

1.1.2 ESTRUCTURA

La edición 2026 del CT se compone de paradas competitivas estructuradas, de manera general, en las siguientes fases:

- **Clasificatorio Abierto (OPEN):** Eventos online accesible a todos los equipos que cumplan los criterios de elegibilidad.
- **Clasificatorio Cerrado (CLOSED):** Acceso limitado a través del clasificatorio abierto y equipos clasificados por otras vías.
- **Fase Final:** fase decisiva de la parada que podrá disputarse de forma online o presencial.

Adicionalmente, Circuito Tormenta podrá integrar torneos 100% presenciales y torneos comunitarios bajo distintos modelos operativos.

Los Eventos que forman parte de la temporada serán anunciados con la mayor antelación posible.

1.1.3 SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

La edición 2026 del CT cuenta con un ranking global único que registrará los puntos obtenidos por los equipos participantes en los distintos torneos oficiales de Circuito Tormenta.

Este ranking global será utilizado para:

- Determinar el acceso a clasificatorios cerrados.
- Establecer el seeding de las competiciones.
- Definir los equipos que accedan a procesos oficiales de promoción o ascenso

Los puntos están determinados en el apartado premios de este reglamento.

1.1.4 FINALES CIRCUITO TORMENTA 2026

Al finalizar la temporada, el ranking global del CT determinará los equipos que disputarán las finales del Circuito Tormenta 2026. El formato de las mismas se especificará más adelante.

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 nombre VALORANT ID (en adelante, 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

Se considerará cuenta principal (MAIN) aquella cuenta de VALORANT que acumule el mayor número de horas de juego y uso competitivo habitual del jugador.

Todos los jugadores deberán disputar los partidos oficiales del Circuito Tormenta exclusivamente con su cuenta MAIN registrada en la plataforma.

Queda estrictamente prohibido:

- El uso de cuentas smurf.
- El uso de cuentas secundarias no declaradas.
- El préstamo o intercambio de cuentas (account sharing).
- El uso de cuentas de terceros bajo cualquier circunstancia.

Uso excepcional de cuenta alternativa

En caso de que un jugador tenga un problema técnico o bloqueo con su cuenta principal, deberá:

1. Notificar obligatoriamente a un administrador antes de disputar el partido.
2. Solicitar autorización expresa para utilizar una cuenta alternativa.
3. Acreditar la titularidad de dicha cuenta si se le solicita.

El uso de una cuenta alternativa sin autorización previa podrá conllevar:

- Derrota automática del encuentro.
- Pérdida de puntos.
- Descalificación del evento.

- Suspensión temporal.

Reclamaciones tardías

Si un equipo detecta una posible irregularidad relacionada con cuentas deberá comunicarlo inmediatamente a un administrador antes o durante el desarrollo del encuentro.

Si un equipo pierde un partido y reporta el uso de smurf únicamente después de finalizado el encuentro, la organización podrá:

- Eliminar al equipo infractor por uso indebido de cuenta.
- Eliminar al equipo denunciante

La organización se reserva el derecho de solicitar pruebas adicionales y realizar verificaciones técnicas en cualquier momento.

2.2 ELEGIBILIDAD DE JUGADORES DE VALORANT

Podrán participar en el Circuito Tormenta todos aquellos jugadores que cumplan con los requisitos establecidos por esta normativa y por las directrices de Riot Games.

En particular, **sí podrán participar en el Circuito Tormenta** los siguientes jugadores:

- Jugadores amateur o semiprofesionales que no participen actualmente en competiciones del ecosistema oficial VCT o VCL.
- Jugadores que hayan participado en el pasado en competiciones del ecosistema VCT o VCL siempre que:
 - No mantengan contrato activo con ningún equipo participante en dichas competiciones.
 - No hayan disputado más de **dos (2) partidos oficiales** en la temporada competitiva en curso dentro de dichas ligas.
 - Jugadores que hayan disputado **más de dos (2) partidos en VCL/VCT** serán considerados jugadores de dichas competiciones y no elegibles
 - Su salida del equipo no se haya producido durante el transcurso de una parada del Circuito Tormenta.
- Jugadores que cumplan con todos los requisitos de elegibilidad establecidos por Riot Games.

2.4 JUGADORES NO ELEGIBLES

No podrán participar en el Circuito Tormenta los siguientes jugadores:

- Jugadores con **contrato activo en competiciones oficiales del ecosistema VCT o VCL**.
- Jugadores que estén participando activamente en **ligas oficiales del ecosistema competitivo de Riot Games** durante la misma temporada competitiva.
- Jugadores sancionados o suspendidos por **Riot Games, LVP o la organización del Circuito Tormenta**.
- Jugadores que hayan sido declarados **inelegibles por Riot Games, LVP o GGTech**.
- Jugadores que incumplan las normas relativas a **cuenta MAIN, smurfing o elegibilidad de cuentas** establecidas en esta normativa.
- Los jugadores que hayan disputado **más de dos (2) partidos oficiales** en competiciones VCL, VRL o equivalentes durante la temporada competitiva en curso estarán sujetos a un periodo de inelegibilidad temporal para participar en el Circuito Tormenta.

Dicho periodo de inelegibilidad se determinará en función de las fases oficiales (Stages, Splits o temporadas equivalentes) disputadas por el jugador:

- Participación en una (1) fase oficial: una (1) parada de inelegibilidad.
- Participación en dos (2) fases oficiales: dos (2) paradas de inelegibilidad.
- Participación en tres (3) fases oficiales: tres (3) paradas de inelegibilidad.
- Participación en Challengers EMEA o competiciones equivalentes de ámbito internacional: cuatro (4) paradas de inelegibilidad.

En el caso de que el jugador sea extranjero, se le sumará +1 en cada caso anterior.

El periodo de inelegibilidad comenzará a contar desde la finalización de la última fase oficial disputada por el jugador.

A efectos de esta normativa, se tendrán en cuenta todas las fases oficiales disputadas durante la temporada competitiva en curso, independientemente de que se hayan jugado de forma consecutiva o con distintos equipos.

La presente norma será aplicable a todas las competiciones regionales del ecosistema VCL/VRL reconocidas por Riot Games, valorándose cada liga conforme a la estructura competitiva oficial que utilice (Stages, Splits, Temporadas o formato equivalente).

La organización se reserva el derecho de interpretar, adaptar o ampliar estos periodos de inelegibilidad en situaciones excepcionales derivadas de cambios en la estructura competitiva oficial de Riot Games.

2.4.1 DERECHO DE INTERVENCIÓN DE LA ORGANIZACIÓN

Riot Games y GGTech se reservan el derecho de **declarar inelegible a cualquier jugador cuya participación pueda comprometer la integridad competitiva del Circuito Tormenta**, incluso aunque cumpla formalmente con los requisitos anteriores.

GGTech podrá solicitar documentación contractual o pruebas de elegibilidad a cualquier jugador o equipo en caso de existir dudas razonables sobre su situación competitiva.

La organización podrá solicitar en cualquier momento la verificación de identidad de los jugadores participantes, incluyendo pruebas de voz, cuentas o cualquier otro método que considere oportuno para garantizar la integridad competitiva.

2.5 EDAD MÍNIMA DE PARTICIPACIÓN EN EL CIRCUITO

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 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 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 segundo apartado 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 presencial 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) 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).

2.8.1 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 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

Con el objetivo de preservar la integridad competitiva y evitar la especulación o cesión encubierta de plazas, se establecen las siguientes condiciones obligatorias para conservar los puntos acumulados en el ranking global:

Requisitos de mantenimiento de plaza

Para mantener los puntos obtenidos en el Circuito Tormenta, el equipo deberá cumplir obligatoriamente una de las siguientes condiciones:

A) Si el propietario (owner) compite como jugador activo:

El equipo deberá mantener:

- Al menos dos (2) jugadores que hayan disputado como titulares un mínimo de dos (2) de las últimas 3 paradas oficiales del Circuito Tormenta.
- Dichos jugadores deberán haber disputado al menos 4 rondas dentro de la misma parada.
- El propietario del equipo deberá formar parte activa del roster.

B) Si el propietario (owner) NO compite como jugador activo:

El equipo deberá mantener obligatoriamente:

- Al menos tres (3) integrantes vinculados a la plaza:
 - Dos (2) jugadores que cumplan los requisitos de participación descritos anteriormente.
 - El propietario (owner) titular de la plaza del Circuito Tormenta.

Consecuencias del incumplimiento

En caso de que el equipo no cumpla con los requisitos anteriormente descritos:

- Perderá automáticamente la totalidad de los puntos acumulados en el ranking global.
- Será considerado como nuevo equipo a efectos competitivos.
- No podrá reclamar la posición ni los beneficios asociados a la plaza previamente obtenida.

Intransferibilidad de plazas

Las plazas del Circuito Tormenta son estrictamente intransferibles.

Durante toda la temporada:

- No se permite la cesión, venta o transmisión de la plaza a terceros.
- No se permite el cambio de propietario del equipo.
- No se permitirá ningún tipo de acuerdo encubierto que implique la transferencia de derechos competitivos.

Cualquier intento de eludir esta norma podrá conllevar:

- Pérdida inmediata de la plaza.
- Eliminación del equipo del Circuito.
- Sanciones disciplinarias adicionales.

Solo se podrán transferir una plaza, a través de una fusión y tras firmar el [documento oficial de fusiones para Circuito Tormenta](#).

En caso de que un equipo **MIX** sea adquirido por un **club**, este mantendrá su plaza y puntos únicamente si conserva al menos tres (3) jugadores del roster original y el propietario (owner) pasa a ser un representante del club.

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.

2.9.3 CAMBIO DE JUGADORES DURANTE LA PARADA

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 el Clasificatorio Cerrado (CLOSED) de dicho evento.

Por otro lado, una vez un equipo se clasifica a un Clasificatorio Cerrado (CLOSED) de una parada, este podrá realizar un cambio máximo, siempre y cuando este jugador no esté ya clasificado con otro equipo.

**En el caso de la primera parada, el equipo clasificado a la fase final de Córdoba, será el equipo que dispute el ascenso de a la Rising de LVP*

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 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.

2.9.5 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 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.
- Las fusiones deberán formalizarse mediante el documento oficial del Circuito Tormenta, firmado por todas las partes implicadas y validado por la organización. Hasta la validación de dicho documento, no se permitirá ningún cambio de nombre, estructura o propiedad del equipo.

Una vez iniciada una parada, no se permitirá el cambio de nombre del equipo. En caso de adquisición por parte de un club, el cambio de nombre solo podrá realizarse tras la finalización de la parada, salvo autorización expresa de la organización en eventos presenciales.

2.9.6 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 Nexø, 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.

2.10 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.

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.

2.11 CANALES DE COMUNICACIÓN OFICIALES

Los equipos que se clasifiquen a una fase final de una parada, deberán usar el teamspeak del Circuito Tormenta, donde dispondrán de un administrador para atenderles en caso de ocurrir cualquier problema o requerir asistencia en su encuentro.

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.

Los equipos clasificados a un Clasificatorio Cerrado (**CLOSED**) deberán confirmar su participación antes del **jueves** previo a la competición a través del canal oficial de Discord, indicando los jugadores que cumplen los requisitos de participación. La no confirmación podrá implicar la descalificación del torneo.

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.

“Si llegando a la final, el equipo en cuestión hubiese tenido asegurados 200 puntos, no conseguiría esos 200 puntos, siendo sancionado además con 400 puntos menos en la clasificación del Split.”

En caso de que un equipo haya confirmado su participación en un **CLOSED** y no se presente sin causa justificada, podrá ser sancionado con la pérdida de los puntos obtenidos en dicha parada, así como con sanciones adicionales a discreción de la organización.

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.

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.

La organización no se hace responsable de problemas de conexión de los jugadores o equipos. Se recomienda disponer de una conexión alternativa para garantizar la participación.

3.4 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 y se le expulsará de la competición actual.

3.6 PICKS/BANS

Todos los partidos del Circuito Tormenta se disputarán utilizando el sistema oficial de veto de mapas basado en el map pool competitivo activo de VALORANT en el momento del torneo.

El proceso de veto será supervisado por un administrador solo en las fases donde haya retransmisión oficial.

El equipo mejor posicionado en el ranking global elegirá si ser Equipo A o Equipo B, en el caso de que ningún equipo tengan seeding, el equipo situado en la parte superior del bracket, será Equipo A.

Mapas oficiales: Breeze, Pearl, Abyss, Haven, Corrode, Split, Bind

BO1 (Mejor de 1)

Sistema estándar de veto alterno:

1. Equipo A banea un (1) mapa.

2. Equipo B banea un (1) mapa.
3. Equipo A banea un (1) mapa.
4. Equipo B banea un (1) mapa.
5. Equipo A banea un (1) mapa.
6. Equipo B banea un (1) mapa.
7. El mapa restante será el mapa oficial del encuentro.

El lado inicial será decidido por el sistema automático del juego o por el procedimiento establecido por la organización.

BO3 (Mejor de 3)

1. Equipo A banea un (1) mapa.
2. Equipo B banea un (1) mapa.
3. Equipo A elige el primer mapa.
4. Equipo B elige el segundo mapa.
5. Equipo A banea un (1) mapa.
6. Equipo B banea un (1) mapa.
7. El mapa restante será el tercer mapa (decider).

El equipo que no haya elegido el mapa decidirá el lado inicial en ese mapa.

En el mapa decisivo, el lado inicial se determinará mediante el sistema automático o según indique el administrador.

BO5 (Mejor de 5)

Sistema competitivo ampliado:

1. Equipo A banea un (1) mapa.

2. Equipo B banea un (1) mapa.
3. Equipo A elige el primer mapa.
4. Equipo B elige el segundo mapa.
5. Equipo A elige el tercer mapa.
6. Equipo B elige el cuarto mapa.
7. El mapa restante será el quinto mapa (decider).

El equipo que no elija el mapa decidirá el lado inicial en cada mapa seleccionado por el rival.

En el mapa decisivo, el lado se determinará por procedimiento oficial indicado por la organización.

3.7 AGENTES O MAPAS BANEADOS

Un Agente o mapa que haya salido recientemente o haya sido modificado por completo estará baneado durante las siguientes 2 semanas de competición (14 días naturales). El Circuito Tormenta podrá prohibir un agente o mapa en caso de que éste sufra problemas, bugs o cualquier otro motivo justificado, avisando previamente a todos los equipos en el menor tiempo posible. Si una parada empieza en un parche, se termine en ese mismo parche siempre que el juego lo permita, así como con los mapas y agentes. En el caso de tener duda sobre que mapas o agentes se juegan cuando hay una actualización o rework siempre preguntar a la organización. La organización se reserva el derecho de decidir, si hay que esperar los 14 días naturales para utilizar o quitar

3.8 SKINS

Todas las skins estarán permitidas salvo que la organización notifique expresamente la prohibición de alguna por motivos técnicos o visuales.

En caso de que una skin genere ventaja visual o bug comprobado, el árbitro podrá solicitar su retirada inmediata.

“Al iniciar la partida, el equipo rival, dentro del primer minuto de la partida, siempre y cuando no se haya producido ningún tipo de acción, puede solicitar rehacer la partida y el cambio de la skin en cuestión.”

3.9 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.

Los equipos deberán estar disponibles al menos 1 hora antes de la hora oficial de su partido en eventos presenciales.

3.10 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.

3.11 MÁS EVENTOS O ALTERACIÓN DE LOS PRESENTADOS

Desde el Circuito Tormenta siempre estamos, en todo momento, estudiando y revisando oportunidades de mejora de lo que tenemos, así como las nuevas propuestas de los Organizadores. Por ese motivo, nos reservamos la capacidad de añadir más Eventos al calendario competitivo siempre que:

- Añadan oportunidades competitivas y éstas estén bien definidas.
- Se pueda comunicar con la anticipación necesaria para que los equipos se puedan organizar.

Del mismo modo, si a lo largo del viaje detectamos que algún evento no cumple con las expectativas o tenemos claros indicios de que no van a poder ofrecer una experiencia de juego como la comprometida originalmente, nos reservamos la capacidad de:

- Revisar la clasificación o Tier del Evento.
- Llegar a eliminar el evento del CT.

Ambas modificaciones posibles serán anunciadas debidamente y con la máxima anticipación posible para que los equipos puedan reaccionar en consecuencia.

3.12 DESEMPATES

Si al finalizar el CT, la clasificación determina que hay un empate que impide determinar qué equipo está por encima, GGTech procederá a aplicar un Bono por Recurrencia en Eventos.

Esta regla sólo se aplicará en los equipos empatados que impida determinar qué equipo está por encima en la clasificación con el fin de entrar a un clasificatorio cerrado de una paradas (CLOSED) o en la fase de promoción a la LVP, y no es aprovechable para el resto.

Por la aplicación de esta regla, ningún equipo de los empatados podrá superar en puntos a un equipo que se encuentre por encima de la clasificación.

BONO POR RECURRENCIA	
PARTICIPACIONES	PUNTOS EXTRA
1	10
2	15
3	25
4 o más	35

Si tras tener en cuenta este criterio los equipos implicados siguen empatados, el equipo que haya logrado más puntos en la parada previa prevalecerá sobre el resto de implicados.

En caso que tras aplicar este criterio los equipos implicados siguieran empatados, se tendrán en cuenta una a una las paradas previas hasta llegar a la primera parada de la presente temporada para poder así determinar un equipo.

En última instancia, en caso de ser necesario, se podrá organizar un partido o torneo online para romper el empate.

3.13 PAUSAS

Cada equipo dispondrá de dos (2) pausas tácticas por mapa, con una duración máxima de sesenta (60) segundos cada una. Las pausas tácticas deberán solicitarse desde el juego y únicamente durante la fase de compra.

En caso de problemas técnicos, cada equipo dispondrá de un máximo de diez (10) minutos totales de pausa técnica por mapa, pudiendo dividirse en un máximo de dos (2) pausas. El tiempo de pausa técnica será acumulativo y no podrá transferirse entre mapas ni entre equipos.

Las pausas técnicas deberán utilizarse exclusivamente para resolver incidencias técnicas demostrables que afecten directamente a la capacidad de disputar el partido, incluyendo, entre otras:

- Problemas de conexión graves, como lag severo, desconexión o pérdida de paquetes.
- Fallos del cliente de juego, crashes o imposibilidad de reconectar.
- Problemas de hardware que impidan jugar con normalidad.
- Fallos del servidor de juego, lobby o plataforma utilizada para disputar el encuentro.

No se considerarán motivos válidos para solicitar una pausa técnica:

- Cuestiones estratégicas o de comunicación.
- Errores individuales, desconcentración o situaciones derivadas del desarrollo normal del juego.
- Problemas personales no técnicos.
- Solicitudes realizadas con finalidad táctica, dilatoria o abusiva.

El equipo que solicite una pausa técnica deberá notificar la incidencia de forma inmediata al administrador, indicando el motivo concreto de la pausa y facilitando cualquier prueba o información adicional que le sea requerida.

Una vez agotado el tiempo máximo de pausa técnica disponible, el encuentro deberá reanudarse obligatoriamente. En caso de que el problema persista y el equipo no pueda continuar disputando el partido en condiciones normales, el árbitro determinará cómo proceder, pudiendo ordenar la continuación del encuentro, conceder la victoria al equipo rival o aplicar cualquier otra medida que considere adecuada para preservar la integridad competitiva de la competición.

El árbitro podrá, en cualquier momento y cuando las circunstancias lo requieran:

- Pausar el encuentro.
- Conceder, ampliar o reducir pausas.
- Solicitar pruebas de la incidencia reportada.
- Forzar la reanudación del partido.
- Adoptar cualquier decisión necesaria para garantizar el correcto desarrollo de la competición.

Las decisiones adoptadas por el árbitro durante el desarrollo de un encuentro tendrán carácter inmediato y serán de obligado cumplimiento para todos los participantes.

El uso abusivo, fraudulento o injustificado de las pausas técnicas podrá ser considerado una infracción de la normativa y dar lugar a sanciones disciplinarias.

3.14 CONFIGURACIÓN DEL SERVIDOR

Atajos: OFF

Modo torneo: ON

Espectador: Solo árbitros/caster/observer oficiales

Servidor: Madrid

El uso indebido de esta configuración, podrá llevar a la pérdida del partido. Ambos equipos serán responsables de que esta configuración esté correcta antes del inicio del partido.

Si ambos equipos están de acuerdo, el servidor se podrá cambiar.

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.

	PARADAS			PREMIUM CUPS	
	CLOSED*		OPEN		ONLINE
1	400	9-16	100	1	150
2	300	17-32	75	2	125
3-4	250	33-64	50	3-4	100
5-8	200	65-128	30	5-8	75
9-16	150	129-256	20	9-16	50
				17-32	30
				33-64	20
				65-128	10
				129-256	5

* En caso de que la final de la parada sea presencial, se sumarán 75 puntos a los equipos finalistas respecto a lo reflejado en la tabla.

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

***En la primera parada oficial del Circuito Tormenta 2026, el equipo campeón obtendrá acceso directo al playoff oficial de ascenso a LVP.

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.

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 campeones en partidas actuales o futuras
- Renuncias a premios
- Abandonos de mapas
- Abandonos de Torneos
- Suspensiones
- Descalificaciones

Información sobre las sanciones del Circuito Tormenta:

[Sanciones Circuito Tormenta](#)

Añadir que todo participante en el Circuito Tormenta deberá haber leído y aceptado el código de conducta de Riot Game Esports.

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.

Para cualquier otra consulta también tenéis disponibles nuestros canales de comunicación en redes sociales a través de nuestra cuenta oficial de [Twitter @TormentaVal](#)