



NORMATIVA
CIRCUITO TORMENTA VALORANT

TEMPORADA 2022 - 2023

GGTECH

ABREVIATURAS	4
PREÁMBULO	5
1. ESTRUCTURA DEL CIRCUITO	6
1.1 Calendario y estructura del Circuito	6
1.2. Liga Radiante	7
1.3. Clutch Series	9
2. JUGADORES Y EQUIPOS	9
2.1. Cuentas	9
2.2. Jugador profesional de VALORANT	9
2.3. Ligas Regionales Europeas	10
2.4. Edad mínima de participación en el circuito	10
2.5. Restricciones de jugadores	10
2.7. Eventos simultáneos	11
2.8. Requisitos del Equipo	11
PROPIETARIO DEL EQUIPO (OWNER)	11
JUGADORES EXTRANJEROS	11
2.9. Movimientos de jugadores y equipos	12
SALIDA DEL JUGADOR DE UN EQUIPO	12
CAMBIO DE JUGADORES DURANTE EL EVENTO	12
SUSTITUCIÓN DURANTE UN ENFRENTAMIENTO	12
2.10. Retransmisiones y fancast	13
3. Normativa de Partidos	13
ASISTENCIA	13
INCOMPARECENCIA	14
NOMBRE DENTRO DEL JUEGO	14
CONFIGURACIÓN SERVIDOR	14
SEEDING	15
ESPECTADORES EN PARTIDA	16
PAUSAS	16
GLITCH O BUGS	17
AGENTES Y MAPAS NUEVOS	17
EVENTOS PRESENCIALES	17
CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN	18
4. PREMIOS	18
PUNTOS DEL CIRCUITO	18
PREMIOS DE LOS ORGANIZADORES	19
5. CÓDIGO DE CONDUCTA	19

5.1. Conducta en la competición	19
CONFABULACIÓN	19
INTEGRIDAD COMPETITIVA	19
OBSCENIDAD Y DISCURSO DISCRIMINATORIO	19
COMPORTAMIENTO ANTISOCIAL E INSULTOS	20
COMPORTAMIENTO ABUSIVO	20
INTENCIONAL FEEDING	20
ACCOUNT SHARING	20
ELO BOOSTING	20
HACKING	20
BAN	20
DESACATO	20
USO OFENSIVO	20
5.2. Sanciones	20
5.3. Patrocinios	21
6. ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS	21
EVOLUCIÓN DE LA NORMATIVA	21
APOYO DE CT A LOS ORGANIZADORES	22
INTERPRETACIÓN DE LA NORMATIVA	22
7. COMUNICACIÓN	22

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 sexto año consecutivo, viene de la mano de Riot 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, 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 2022/23.

1. ESTRUCTURA DEL CIRCUITO

1.1 Calendario y estructura del Circuito

CALENDARIO

El Circuito dará comienzo el jueves 29 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 29 de septiembre al 31 de diciembre
- Split 2 desde enero hasta abril. *
- Split 3 desde abril hasta junio. *

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

ESTRUCTURA

La edición 2022/23 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.
- 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

Los Eventos que forman parte de cada uno de los Splits antes mencionados, serán anunciados al comienzo de cada uno de ellos. Por lo tanto, los eventos correspondientes al primer Split serán anunciados en la presentación oficial del CT; los Eventos del segundo se anunciarán en Enero; y los del tercero en Abril.

Cada Split contará con varios eventos Tier 2 donde los equipos podrán empezar su camino competitivo y culminará con un evento Tier 1 como último evento del Split.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

La edición 2022/23 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 2022/23 en función de la posición que hayan conseguido en el ranking del Split. 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.

FINALES CIRCUITO TORMENTA 2022/23

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 ocho (8) equipos que disputarán las finales del Circuito Tormenta 2022/23.

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

El campeón de las finales del Circuito Tormenta obtendrá una plaza directa en la VALORANT Regional League.

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 2022/23, una en cada una de los Splits competitivos del CT.

Los equipos participantes de la Liga Radiante no podrán disputar los torneos incluidos en el paraguas competitivo del Circuito Tormenta. Los jugadores titulares, al igual que los equipos, no podrán competir en los torneos incluidos en el paraguas competitivo del Circuito Tormenta. Esta restricción dejará de tener efecto cuando se dé al jugador de baja en la plantilla de su equipo. Éste podrá disputar los torneos del CT siempre y cuando este no haya comenzado. Por lo tanto, una vez finalizada la Liga Radiante, los jugadores de la misma no podrán disputar las paradas del Circuito Tormenta de ese mismo split.

ASCENSO/DESCENSO

Al finalizar el Split, los dos últimos equipos de la clasificación de la Liga Radiante (séptimo y octavo) y los dos mejores equipos (primero y segundo) del circuito de Paradas jugarán el ascenso/descenso. Los dos equipos procedentes de Liga Radiante jugarán un encuentro al mejor de cinco (5) mapas (Bo5), al igual que los otros dos equipos mencionados. El ganador del enfrentamiento de equipos de Liga Radiante se mantendrá en la liga mientras que el perdedor jugará un encuentro al mejor de cinco (5) partidas (Bo5) contra el ganador de la otra eliminatoria. El ganador de este último partido se asegurará competir en la Liga Radiante en el próximo Split.

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. 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.

Del mismo modo, 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.

PLAYOFFS

Los seis (6) equipos con más puntos en la clasificación al finalizar el split serán los que disputen los playoffs. Esta fase dará comienzo la semana posterior a la finalización de la liga regular. En caso de modificaciones en las fechas de playoffs, la organización avisará a los equipos con la suficiente antelación.

Los equipos se enfrentarán en un cuadro eliminatorio con un bracket simple. Los cuartos de final y las semifinales se disputarán en formato al mejor de tres (3) mapas (Bo3) mientras que la final tendrán un formato al mejor de cinco (5) mapas (Bo5).

Los equipos clasificados en primera y segunda posición al finalizar la fase regular partirán desde semifinales, mientras que el resto de equipos, del tercero al sexto clasificado, lo harán desde cuartos de final.

El tercer clasificado podrá elegir rival entre el quinto y sexto clasificado mientras que el cuarto jugará contra el equipo restante. En estos enfrentamientos el tercer y cuarto clasificado elegirán lado en el primer mapa.

El primer clasificado podrá elegir rival entre los ganadores de los cuartos de final pero antes de que esta fase comience. Del mismo modo, el primer y segundo clasificado del ranking tendrán la selección de lado del primer mapa. Los dos equipos ganadores pasarán a la gran final de la Liga Radiante.

En la final, el equipo con mejor posición en la fase regular dispondrá de la selección de lado en el primer mapa de la misma.

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.

Clutch Series disputará una edición en cada uno de los Splits competitivos del CT por lo que tendremos tres ediciones en la temporada 2022/23. Tras el cierre de inscripciones, los equipos serán distribuidos según su nivel competitivo dentro del juego en diferentes divisiones. Las primeras divisiones se disputarán en formato Single Round Robin con ocho (8) equipos por división, mientras que las divisiones inferiores se jugarán en formato Suizo. Además, los mejores equipos participantes en la primera división de la competición conseguirán puntos para el ranking del Split del CT.

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. Jugador profesional de VALORANT

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 VRL) o en cualquier otra liga profesional avalada por Riot.

Dentro del marco competitivo amateur definido en el CT no se permite la participación de jugadores profesionales de VALORANT salvo en los supuestos expresamente previstos por la Normativa.

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.

JUGADORES PROFESIONALES

Un jugador profesional, podrá competir en el Circuito Tormenta si:

- No está vinculado a ningún equipo de una **VRL (nacional o extranjera)** en el momento del inicio de la competición.
- Ha descendido de una VRL a una división inferior en el split anterior a la fecha de ejecución del Evento.

Un jugador profesional NO podrá competir en el Circuito Tormenta si:

- Está vinculado a un equipo de una **VRL (nacional o extranjera)** en cualquier momento del transcurso de la competición.

2.3. Ligas Regionales Europeas

Riot, GGTech y el Organizador se reservan el derecho a desvincular, en cualquier momento de la competición, a cualquier equipo que a juicio nuestro presente o haya presentado en su alineación a jugadores que incumplen el punto anterior.

Las VRL certificadas por Riot Games son las siguientes:

- VRL Spain
- VRL CEE
- VRL CIS
- VRL DACH
- VRL France
- VRL MENA
- VRL Northern

- VRL Turkey

2.4. 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.

2.5. Restricciones de jugadores

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

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

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

En el caso de que el equipo de VRL Spain de un jugador suplente dispute el ascenso/descenso contra el equipo con el cual está compitiendo en el Circuito Tormenta, el jugador tendrá la obligación de jugar el ascenso/descenso con su equipo del CT. Si no es así, el equipo del Circuito Tormenta que disputa esta fase es responsable de esta acción y deberá tener previstas soluciones en su plantilla. De lo contrario, se le dará el encuentro por perdido y perderá su posibilidad de ascenso.

Los jugadores ya clasificados a la fase final de un Evento no podrán jugar con otros equipos que no estén clasificados en los diferentes clasificatorios de dicho Evento. Por lo tanto, si un jugador ya está clasificado a la siguiente fase, no podrá disputar los clasificatorios de ese mismo Evento con otro equipo. De la misma manera, si un jugador ha disputado una fase de grupos con un equipo, no podrá volver a jugar esa fase de grupos con un equipo diferente.

2.6. Proceso normal 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.

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 un Evento, no podrá participar en el torneo online de la misma. Por lo tanto, si un Evento tiene un clasificatorio online y un torneo online previo al presencial, el equipo solo podrá disputar uno de dichos torneos.

2.8. Requisitos del 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).

PROPIETARIO DEL EQUIPO (OWNER)

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

JUGADORES EXTRANJEROS

Los equipos podrán alinear un máximo de dos (2) jugadores extranjeros o cuya residencia habitual no se encuentre en España, siempre y cuando cumplan con la Normativa. De esta manera está permitido un máximo de dos (2) jugadores extranjeros en una misma partida, 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 extranjero pueda contar como jugador español deberá aportar la documentación que acredite que, al menos, ha residido seis (6) meses en el último año desde el momento de su evaluación.

2.9. Movimientos de jugadores y equipos

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.

SALIDA DEL JUGADOR DE UN EQUIPO

En el supuesto de que un jugador abandone un equipo durante el transcurso de un evento, 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.

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.

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.

FUSIONES DE EQUIPOS

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

- 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.

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 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.

Cuando esto no ocurra, los jugadores o equipos que estén interesados en realizar streaming, tendrán a su disposición un canal en el Discord Oficial del Circuito Tormenta donde se informará de los requisitos para poder realizarlo correctamente. Además, los jugadores o equipos que realicen streaming, deberán tener un mínimo de 90 segundos de delay para evitar problemas.

A la hora de seleccionar qué partido retransmitir, los organizadores de los Eventos tendrán máxima prioridad, por delante de los “Fancast” oficiales.

3. Normativa de Partidos

ASISTENCIA

Los equipos deberán presentarse en los horarios estipulados por la organización de la competición para disputar sus partidos correspondientes. Si el equipo no se presenta, 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.

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.”

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.

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 puesto los VALORANT IDs, deberá avisar tanto al equipo como a la organización para que, en 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.

CONFIGURACIÓN SERVIDOR

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

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.

ELECCIÓN DE MAPAS

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

- Ascent
- Bind
- Heaven
- Pearl
- Icebox
- Breeze
- Fracture

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.

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.

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

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

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

- 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

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

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

- Equipo A: PICK BANDO 4º MAPA
- Equipo A: PICK MAPA
- Equipo B: PICK BANDO 5º MAPA

ESPECTADORES EN PARTIDA

Durante los diferentes Eventos del Circuito Tormenta se permitirá la entrada del entrenador (coach), en su espacio correspondiente, siempre y cuando éste se encuentre inscrito en el equipo de la web 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. 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.

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 cinco (5) minutos. Una vez transcurrido ese tiempo, el partido deberá continuar. En caso de que se completen los cinco minutos de pausa técnica y no se haya solucionado el problema, el equipo rival podrá decidir si ganar el partido por incapacidad del rival o si, de lo contrario, deciden esperar por un tiempo extra de cinco (5) minutos de límite.

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

GLITCH O BUGS

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

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

En el caso de que un jugador use un glitch o bug, los equipos deberán pausar el partido, hacer una captura de pantalla del marcador y avisar a un administrador. Este será el encargado de

reiniciar el partido y establecer los puntos, kills, muertes, asistencias y dinero correspondiente a cada equipo. Si el partido ha finalizado, no se podrá reclamar el resultado final.

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

AGENTES Y MAPAS NUEVOS

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

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.

PROBLEMAS VARIOS

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

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

CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Los equipos 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

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				Premiu m Cups	CLUTCH SERIES	
	FASE FINAL PRESE NCIAL	QUALI PRESE NCIAL	QUALI ONLINE + LAN	ONLINE	FASE FINAL PRESE NCIAL	QUALI PRESEN CIAL **	QUALI + LAN	ONLINE	ONLINE		ONLINE
1	600		-	150	325			150	150	1	175
2	400		-	125	250		-	125	125	2	125
3-4	275	200	150	100	200	175	150	100	100	3	100
5-8	-	150	125	75		150	100	75	75	4	75
9-16	-	125	100	50		100	75	50	50	5	50
17-32	-	100	75	30		75	50	30	30	6	30
33-64	-		50	20	-		30	20	20	7	20
65-128	-		-	10	-		20	10	10	8	10
129-256	-		-	5	-		10	5	5		

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.

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.

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.

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.

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.

COMPORTAMIENTO ABUSIVO

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

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.

ACCOUNT SHARING

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

ELO BOOSTING

Subir una cuenta de elo a otra persona.

HACKING

Utilizar programas ilegales.

BAN

Ya sea ban temporal o permanente de cualquier cuenta del jugador.

DESACATO

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

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

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 ayude o incite 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 elobooting, 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.

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.

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.

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 nuestras cuentas oficiales de Twitter @SomosLaTormenta y @TormentaVALes.