



NORMATIVA
CIRCUITO TORMENTA VALORANT 2021

TEMPORADA 1 - 2021

GGTECH

1.ABREVIATURAS	4
2. PREÁMBULO	5
3. ESTRUCTURA DEL CIRCUITO	6
3.1 Inicio y final del Circuito	6
3.2 Organizadores y eventos	6
3.3 Sistema de clasificación	6
3.3.1 Distribución de puntos	6
3.4 Flujo de competición	7
3.4.1 Liga Circuito Tormenta	7
4.NORMATIVA DE PARTIDOS	8
4.1. CONFIGURACIÓN SERVIDOR	8
4.2 ELECCIÓN DE MAPAS	8
4.3 SEEDING	8
4.4 SISTEMA DE VETOS	8
4.4.1 Formato BO1	9
4.5 ESPECTADORES EN PARTIDA	10
4.5. PAUSAS	10
4.6. ASISTENCIA	10
4.7. INCOMPARECENCIA	11
4.8 DESEMPATES	11
4.9 CAMBIO DE HORARIOS	11
4.10 CESIÓN DE DERECHOS	11
4.11 GLITCH O BUGS	11
4.12 AGENTES Y MAPAS NUEVOS	12
4.13 EQUIPOS Y JUGADORES	12
4.14 WEB	12
4.15 NACIONALIDAD	13
4.16 PLAZAS	13
5. RETRANSMISIONES	13
6. COMUNICACIÓN	13
7. CLIMBING VALORANT	14
7.1 Formato	14
7.2 Premios	14
7.3 Sanciones	14

8 .CÓDIGO DE CONDUCTA	15
9. ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS	16
9.1Evolución de la Normativa	16
9.2 Apoyo de GGTech a los Organizadores	16
9.3 Interpretación de la Normativa	16

1.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

2. PREÁMBULO

El Circuito Tormenta, por cuarto año consecutivo, viene de la mano de Riot y GGTech. Se mantienen intactas las intenciones de otorgar a cualquier jugador la oportunidad de participar en un entorno competitivo 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 todas las paradas, 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.

Por otro lado, debido a la situación propiciada por el Covid-19, la competición tendrá un carácter puramente online. No obstante, no desaparece la esencia propia de las primeras ediciones de League of Legends, donde el CT congregaba una amplia variedad de eventos competitivos presenciales a lo largo y ancho de la geografía española; por tanto, prevalece la intención de retomar los Eventos presenciales cuando sea posible, siempre respetando las medidas sanitarias que fuesen de imperante observación.

El denominador común de todas las paradas competitivas que participan en el CT son los puntos del circuito. Únicamente los Torneos asociados al CT reparten estos puntos, los cuales se convierten en la variable que permite clasificar y diferenciar a los mejores equipos a nivel nacional.

Finalmente, desde GGTech queremos transmitir nuestro deseo de que, un año más, el proyecto ayude a consolidar el ecosistema competitivo 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 nacional del CT 2021.

3. ESTRUCTURA DEL CIRCUITO

3.1 Inicio y final del Circuito

El circuito se da por comenzado el lunes 1 de marzo, previa presentación, y finalizará tras la Final del Circuito Tormenta 2021, donde participarán los ocho mejores equipos con mayor puntuación en el ranking.

3.2 Organizadores y eventos

La edición 2021 del CT cuenta con la participación de 7 diferentes paradas donde se repartirán los diferentes puntos para el ranking del CT.

3.3 Sistema de clasificación

Al finalizar cada una de las competiciones incluidas en el circuito, se otorgarán puntos a los equipos en función de la ronda en la que cayeron eliminados de la competición.

3.3.1 Distribución de puntos

Posición	Puntos
1°	200
2°	150
3/4°	100
5/8°	70
9/16°	50
17/32°	30
33/64°	10
65/128°	5

3.4 Flujo de competición

En el primer split habrá 7 paradas, las cuales puntúan para un ranking global. Los 8 equipos con mayor puntuación al término del split participarán en una competición de liga a partir del mes de septiembre.

En el segundo split habrá 3 paradas, las cuales permitirán a los dos equipos con mayor puntuación (exclusivamente del segundo split) ascender a la liga a través de unas Relegations contra los dos equipos clasificados en último y penúltimo lugar de la liga.

Habrán 2 tipos de paradas:

- 4 qualifiers, donde se clasifican 4 equipos por cada qualifier, los 16 equipos clasificados irán a la fase final. Esta fase se jugará en grupos de 4 en partidos a BO1, el primero de cada grupo pasará a un bracket eliminatorio en partidos a BO3.
- 2 qualifiers, donde se clasifican 4 equipos por cada qualifier, los 8 equipos clasificados irán a la fase final. Esta fase se jugará en grupo de 4, en partido a BO1, donde los 2 primeros equipos de cada grupo pasaran a un bracket eliminatorio en partidos a BO3

Los 16/8 equipos que lleguen a la fase grupos, se le asignarán los puntos correspondientes según el orden que finalicen. El resto de equipos se le puntuará en el puesto donde mejor haya quedado entre todos los qualifiers.

3.4.1 Liga Circuito Tormenta

La Liga Circuito Tormenta juntará a los 8 equipos con más puntos en la clasificación al cierre del segundo split. Estos equipos se enfrentarán en un formato Liga a una única vuelta. Los dos últimos deberán jugar la fase Relegation contra los dos primeros del ranking de clasificación del segundo split, los ganadores de dicha Relegation mantendrán plaza en la Liga.

4.NORMATIVA DE PARTIDOS

4.1. CONFIGURACIÓN SERVIDOR

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

Los atajos tendrán que estar desactivados, exceptuando los partidos en el cual haya un árbitro por parte de cada parada correspondiente, que tendrán que ser activados para en el caso de que hubiera algún problema, se pueda modificar las puntuaciones, rondas etc.

4.2 ELECCIÓN DE MAPAS

Los vetos se realizarán en la misma web, para facilitar al árbitro correspondiente la información. Los mapas para el Circuito Tormenta serán:

- Ascent
- Bind
- Heaven
- Split
- Icebox

4.3 SEEDING

El seeding para los torneos será determinado por la puntuación global de cada equipo en cada uno de los splits.

Los equipos que no dispongan de puntuación del Circuito Tormenta y participen en un torneo se les asignará un seeding equivalente a 0 puntos.

4.4 SISTEMA DE VETOS

El lado de los equipos estará determinado por el bracket del enfrentamiento, de manera que el equipo con mayor seeding estará situado en la parte arriba y/o izquierda del enfrentamiento.

Este será el sistema de vetos para cada formato.

4.4.1 Formato BO1

Ambos equipos alternarán los baneos, siendo capaces de bloquear un mapa por cada turno. El equipo con mayor seeding (A) empezará este proceso hasta que quede un único mapa disponible.

Equipo A: BAN

Equipo B: BAN

Equipo A: BAN

Equipo B: BAN

Equipo A: PICK BANDO

4.4.2 Formato BO3:

Ambos equipos bloquearán un mapa, empezando el equipo con mayor seeding (A). Posteriormente cada equipo, empezando por el de mayor seeding (A) elegirán un mapa para jugar, siendo el otro el equipo con la capacidad para elegir el lado en el que empezarán jugando en dicho mapa. Para el tercer mapa, el lado será elegido por el equipo con menor seeding (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 B: PICK BANDO 3º MAPA

4.5 ESPECTADORES EN PARTIDA

No se permite el uso de coach/manager/analista dentro del servidor, bajo ningún concepto.

Solo habrá espectadores, en el caso de que el partido se realice en streaming por parte de cada parada, y tengan que entrar el observer y árbitro.

4.5. PAUSAS

Solo habrá 2 pausas tácticas por mapa para cada equipo, y 1 pausa por bando, siendo cada pausa de 1 minuto.

En el caso de las pausas técnicas, habrá 1 por mapa por equipo, siendo ésta de 5 minutos; después de ellas deberá continuar el partido.

En caso de completar los 5 min de pausa técnica y no haber podido solventar el problema / reconectarse a la partida, el rival podrá decidir si gana por forfait, o si de lo contrario deciden esperar por un tiempo límite de 5 min extra.

Si un equipo pide pausa y un jugador tiene que reiniciar PC por cualquier problema, deberá usar la combinación de teclas ALT + F4, para luego poder incorporarse a la partida sin problema.

El CT se exime de toda responsabilidad, tanto de ataques DDOS, como de caídas de internet de los jugadores. Los equipos podrán realizar un cambio en tal caso, siempre y cuando esté dentro del equipo.

El circuito tormenta y cada parada se reservan el derecho de utilizar minutos de pausa en un partido si lo cree conveniente debido a problemas técnicos o causas fuera de lo común, en cuyo caso un árbitro avisará a los equipos.

4.6. ASISTENCIA

Si un equipo no se ha presentado pasados 15 minutos desde la hora de disputa oficial marcada en la plataforma, se procederá a otorgar la victoria automática para el equipo que haya cumplido con el horario. Para ello, los jugadores deberán hacer una captura del servidor que legitime la presencia de los cinco jugadores del equipo y la ausencia del rival, teniendo que subir la captura a la web.

4.7. INCOMPARECENCIA

Si un equipo no se presenta, el CT no le otorgará puntos, independientemente de la ronda en la que se encuentre, y se estudiará permitir su participación en las siguientes paradas.

Es recomendable estar disponible 30 minutos antes de la hora oficial de su partido. Los jugadores deberán tener el último parche actualizado y las opciones de partida correctamente configuradas a la hora del partido.

Los partidos deben jugarse seguidos, entre mapas habrá 5 minutos como máximo de descanso tras finalizar la partida.

4.8 DESEMPATES

Si al finalizar el CT, la clasificación determina que hay un empate que impide definir a los 8 equipos finalistas, deberán jugar un partido de desempate entre los equipos empatados a puntos. En el supuesto de que sean 3 equipos los implicados, se jugará un triangular, y en el caso de que sean 4, un bracket simple.

Todos los partidos de desempate se jugarán a BO1.

4.9 CAMBIO DE HORARIOS

Los horarios y días no son flexibles en ningún momento. En caso de causa mayor, cada parada se hace cargo de valorar si cambiar el día y hora. En dicho caso, tendrá que reunirse con los capitanes, y acordar una fecha y hora.

4.10 CESIÓN DE DERECHOS

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

4.11 GLITCH O BUGS

Se penalizará el uso de exploits en el juego. En caso de duda sobre alguna práctica en concreto ha de consultarse antes del partido con la organización.

Esto conlleva una sanción de 1 ronda perdida para el equipo que lo use, si el equipo vuelve a usar un glitch o bug, queda directamente descalificado de la competición.

En el caso de que esto ocurra, y sean usados, deberán pausar el partido, hacer una screen del marcador, y avisar a un admin. El cual será el encargado de reiniciar el partido, y establecer los puntos/kills/muertes/asistencias y dinero correspondiente a cada equipo.

4.12 AGENTES Y MAPAS NUEVOS

- Se jugará en la última versión del juego disponible
- Los mapas nuevos serán bloqueados dos semanas desde su lanzamiento.
- Los agentes nuevos serán bloqueados dos semanas desde su lanzamiento
- Desde Circuito Tormenta, nos guardamos el derecho de deshabilitar agentes, mapas o armas, en el caso de que estos estén dando fallos y pueda perjudicar a la partida.

4.13 EQUIPOS Y JUGADORES

- Los equipos que estén clasificados para un closed bracket EU o estén dentro del 8 de un open bracket, no podrán disputar el Circuito Tormenta (FirstStrike, RisingSeries, VCT etc)
- 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.
- Todos los equipos deberán tener al menos 5 jugadores inscritos, con un máximo de 8 jugadores por equipo.
- Queda totalmente prohibido el uso de nombres ofensivos dentro del juego, tampoco se podrán usar cuentas SMURF.
- El nombre dentro del juego deberá ser el mismo durante toda la competición, en caso de su modificación, deberá notificarlo a la parada correspondiente.

4.14 WEB

- Es obligatorio tener asociado el VALORANT ID en el perfil de la web.
- Todos los jugadores tienen que estar inscritos en la página web del CT (www.circuitotormenta.com) con el equipo creado, al igual que en la web de cada parada (en el caso de que tengan web).
- En el chat de la web, será imprescindible que los capitanes de ambos equipos, publiquen su VALORANT ID, para que así puedan añadirse para disputar el partido.

Ejemplo: CIRCUITOTORMENTA#EUW

4.15 NACIONALIDAD

El CT busca el crecimiento de jugadores españoles, por lo tanto solo se permitirá un máximo de 2 extranjeros por equipo.

En el caso de que el CT dude de la nacionalidad de uno o varios jugadores, el jugador deberá aportar los documentos necesarios, para acreditar así su nacionalidad.

4.16 PLAZAS

- Entre paradas, para conservar los puntos, deberán mantener el mismo capitán, es decir, el creador del equipo en la web del CT.
- Para disputar la liga, se deberá mantener al menos 3 jugadores del equipo que hayan disputado como mínimo 1 de las 7 paradas. Teniendo en cuenta que puede haber hasta 8 jugadores dentro del equipo.

5. RETRANSMISIONES

Los jugadores no podrán realizar streaming cuando su partido sea retransmitido por la organización correspondiente o por el propio Circuito Tormenta.

Los jugadores que quieran realizar streaming del partido, deberán enviar un correo a tormentaval@ggtech.email para su aprobación y enviarle los gráficos mínimos que deben usar en el streaming. Esto mismo deberán realizar las personas que quieran realizar Fancasts.

Los jugadores que hagan streaming, deberán tener un mínimo de 90s de delay, para evitar stream sniping.

6. COMUNICACIÓN

Todo lo relacionado con la comunicación de competición respecto a las paradas, se hará únicamente 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. Cada parada del Circuito Tormenta tendrá su canal de competición para dudas, donde un responsable de competición del Circuito Tormenta y de la parada estarán disponibles para dudas a lo largo del desarrollo de la parada.

Otros canales de comunicación son a través de nuestras cuentas oficiales de Twitter (@SomosLaTormenta y @TormentaVALes), el correo electrónico del Project Maganer del Circuito Tormenta de VALORANT (pcamacho@ggtech.es) y el encargado de la comunicación íntegra del Circuito Tormenta (jjmarin@ggtech.es).

7. CLIMBING VALORANT

La idea del Climbing Valorant es potenciar el solo/q y dar a conocer a jugadores que no tienen la oportunidad, desde el CT se apoyará a todos los jugadores que realicen streaming y se premiará a los mejores jugadores.

7.1 Formato

El climbing Valorant, estará dividido por rangos para que cada jugador tenga que competir contra los jugadores de su rango (hierro, bronce, plata, oro, platino, diamante, inmortal, radiant) también habrá un ranking general donde juntará a todos los jugadores sin tener en cuenta su rango.

Para jugar en el climbing Valorant se recomienda realizar streaming, poniendo en el título que está jugando el Climbing y nombrando a la cuenta del CT VAL, para que podamos apoyar vuestras cuentas lo máximo posible.

7.2 Premios

Se premiará a:

- Más partidas haya jugado en su rango.
- El mejor de cada rango según puntuación.

7.3 Sanciones

Se sancionará a los jugadores tóxicos y falten el respeto a cualquier miembro de la partida. Siendo expulsados de la competición.

Desde RIOT sancionaran a las cuentas smurf con la expulsión de la competición

8 .CÓDIGO DE CONDUCTA

Cualquier tipo de lenguaje ofensivo en el chat de juego, así como en la plataforma, podrá ser sancionado y podría acarrear la expulsión del torneo.

Cualquier equipo que se apunte, y no tenga un mínimo de tres jugadores españoles, quedará automáticamente expulsado de la competición. Si alguien intenta engañar a la organización, en este aspecto, recibirá un BAN de 12 meses.

Sanciones de Riot Games (Vanguard): Antes de iniciar cada periodo y durante los mismos, se aplicarán sanciones a los jugadores que incumplan el código de conducta de VALORANT.

- Account Sharing (Compartir tu cuenta con otra persona)
- EloBoosting (Subir una cuenta de ELO de otra persona)
- Comportamiento no ejemplar dentro del juego
- Hacking (Utilizar programas ilegales)
- Ban temporal o permanente de la cuenta principal.

Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía con sus oponentes, el público y el personal de cada parada, y el Circuito Tormenta.

En particular, no se permitirá el comportamiento violento o el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas. Los jugadores y miembros del equipo deberán tener presente que los partidos que se retransmiten, siendo por tanto accesibles a menores.

Los jugadores y miembros del equipo están en la obligación de conocer el reglamento del Circuito Tormenta.

Los jugadores no podrán tomar sustancias ilegales.

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

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

9. 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.

9.1 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.

9.2 Apoyo de GGTech a los Organizadores

Es importante mencionar que GGTech en todo momento apoya a los Organizadores de Eventos con los que colabora estrechamente por 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.

9.3 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.