



**NORMATIVA**  
CIRCUITO TORMENTA LEAGUE OF LEGENDS 2021

**TEMPORADA 4 - 2021**

**GGTECH**

## ÍNDICE

<b>I.</b>	<b>ABREVIATURAS</b>	<b>4</b>
<b>II.</b>	<b>PREÁMBULO</b>	<b>5</b>
<b>III.</b>	<b>ESTRUCTURA DEL CIRCUITO</b>	<b>6</b>
	<i>i. Inicio y final del Circuito</i>	6
	<i>ii. Organizadores y eventos</i>	6
	<i>iii. Liga Nexo</i>	6
	<i>iv. Sistema de clasificación</i>	7
	<i>v. Flujo de competición</i>	7
	<i>vi. Playoffs Nexo</i>	7
	<i>vii. Gran Final del Circuito Tormenta</i>	8
	<i>viii. Hextech Series</i>	8
	<i>ix. Retransmisiones</i>	8
	<i>x. Normativa de Partidos</i>	9
	<i>a) Servidor de juego</i>	9
	<i>b) Asistencia</i>	9
	<i>c) Incomparecencia</i>	9
	<i>d) Nombre dentro del juego</i>	9
	<i>e) Lado y First Pick</i>	10
	<i>f) Colocación, placeholder y picks / bans</i>	10
	<i>g) Campeones baneados</i>	10
	<i>h) Skins</i>	11
	<i>xi. Cesión de derechos de imagen</i>	11
	<i>xii. Más eventos o alteración de los presentados</i>	11
	<i>xiii. Desempates</i>	12
	<i>xiv. Bono por Recurrencia</i>	12
	<i>a) Partido o torneo online</i>	12
<b>IV.</b>	<b>JUGADORES Y EQUIPOS</b>	<b>13</b>
	<i>i. Cuenta de League of Legends</i>	13
	<i>ii. Cuenta en circuitotormenta.com</i>	13
	<i>iii. Elegibilidad del Organizador</i>	13
	<i>iv. Jugador profesional de League of Legends</i>	13
	<i>a) Jugadores profesionales españoles</i>	13
	<i>b) Jugadores profesionales extranjeros</i>	14
	<i>v. Ligas Regionales Europeas</i>	14
	<i>vi. Edad mínima de participación en el circuito</i>	14
	<i>vii. Proceso normal de registro</i>	14

<i>viii. Eventos simultáneos</i>	15
<i>ix. Requisitos del Equipo</i>	15
a) Capitán del Equipo	15
b) Jugadores extranjeros	15
<i>x. Cambio de jugadores durante el circuito</i>	15
a) Salida del jugador de un equipo	15
<i>xi. Alineación del equipo en la Gran Final</i>	16
<i>xii. Fusiones de equipos</i>	16
a) Equipo amateur – Equipo amateur	16
b) Equipo amateur – Marca	16
c) Equipo amateur – Equipo profesional	16
<b>V. PREMIOS</b>	<b>17</b>
<i>i. Premios por rendimiento</i>	17
a) Premios de Riot Games	17
b) Puntos del Circuito	17
c) Premios de los Organizadores	18
<i>ii. Ganadores del Circuito Tormenta</i>	18
a) Viajes y Gastos	18
<b>VI. CÓDIGO DE CONDUCTA</b>	<b>19</b>
<i>i. Conducta en la competición</i>	19
a) Confabulación	19
b) Integridad competitiva	19
c) Obscenidad y discurso discriminatorio	19
d) Comportamiento antisocial e insultos	19
e) Comportamiento abusivo	19
f) Intentional feeding	19
g) Account Sharing	19
h) Elo Boosting	19
i) Hacking	19
j) Ban	20
k) Desacato	20
<i>ii. Sanciones</i>	20
<b>VII. ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS</b>	<b>21</b>
<i>i. Evolución de la Normativa</i>	21
<i>ii. Apoyo de GGTech a los Organizadores</i>	21
<i>iii. Interpretación de la Normativa</i>	21

## **I. ABREVIATURAS**

Circuito Tormenta: CT

European Regional League: ERL

GGTech Entertainment: GGTech

League of Legends: LoL

Normas oficiales: Normativa

Partners asociados al Circuito Tormenta: Organizadores

Riot Games España: Riot

Torneos de League of Legends: Eventos o Torneos

## II. 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 de League of Legends 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.

Por otro lado, debido a la situación propiciada por el Covid-19, el CT va a seguir en la misma línea que el año pasado y, en la medida de lo necesario, la competición tendrá un carácter puramente online. No obstante, no desaparece la esencia propia de las primeras ediciones, 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 todos los Eventos competitivos 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 del amateur nacional.

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

### **III. ESTRUCTURA DEL CIRCUITO**

#### **i. Inicio y final del Circuito**

El Circuito dará comienzo el lunes 1 de marzo, previa presentación realizada el 17 de febrero, y finalizará tras la Final del Circuito Tormenta 2021, donde competirán los ocho equipos con el mayor número de puntos.

#### **ii. Organizadores y eventos**

La edición 2021 del CT cuenta con la participación de diferentes Eventos clasificados en diferentes categorías donde se entregarán diferentes cantidades de puntos del circuito, a saber:

- Liga Nexo
- Evento Barón
- Evento Dragón
- Hextech Series

Los Eventos que configuran esta edición del CT, junto con su respectiva categoría, serán anunciados tras la publicación de la Normativa.

#### **iii. Liga Nexo**

El Nexo es la máxima competición del Circuito Tormenta. Al igual que el año pasado estará compuesta por ocho equipos, los cuales son aquéllos que disputaron la Gran Final del Circuito Tormenta 2020. Estos equipos son:

- Abyssal E.C.
- Arena Quesito
- Astralis SB
- Dead Rabbits
- Kawaii Kiwis
- Movistar Riders Academy
- QLASH Spain
- S2V Academy

De igual manera, al finalizar el año 2021, los ocho equipos con más puntos del circuito serán los participantes de la Liga Nexo en 2022.

La competición está dividida en dos períodos competitivos o splits. El primer split tendrá lugar de marzo a julio; mientras que el segundo split comenzará en septiembre y finalizará en noviembre.

Los equipos participantes de la Liga Nexo sólo podrán disputar un Torneo en cada split entre los incluidos en el paraguas competitivo del CT.

Los jugadores, al igual que los equipos, sólo podrán disputar un Torneo por split. Además, solo podrán realizarlo con el equipo con el que participan en la Liga

Nexo.<sup>1</sup> Esta restricción dejará de tener efecto cuando se dé al jugador de baja en la plantilla de su equipo.<sup>2</sup>

**iv. 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.

**v. Flujo de competición**

A mitad del calendario competitivo, al finalizar el primer split, se establecerá un punto de control el 26 de julio. Al término de este punto de control, se actualizarán los puntos del circuito.

Por un lado, los dos equipos, que no disputen la Liga Nexo, con más puntos en el CT ascenderán directamente a la liga. Del mismo modo, los dos últimos equipos de la clasificación del Nexo al término del primer split serán excluidos de esta competición

Por otro lado, el quinto y sexto clasificado de la Liga Nexo, junto con el tercer y cuarto clasificado del sistema de Torneos jugarán unos playoffs de ascenso. Los dos equipos del Nexo jugarán un BO3, al igual que los otros dos equipos. El ganador del enfrentamiento de equipos del Nexo mantendrá la plaza; y el perdedor del Nexo jugará un BO5 contra el ganador de la otra eliminatoria. El ganador de este último partido se asegurará una plaza en la Liga Nexo para el segundo split.

Los equipos descendidos del Nexo podrán disputar el resto de las competiciones del circuito sin limitaciones en el segundo split del CT.

**vi. Playoffs Nexo**

Los 4 equipos con más puntos en la clasificación al finalizar el split serán los que disputen esta fase. Esta fase dará comienzo la semana siguiente a la finalización de la liga regular.

Los equipos se enfrentarán en un cuadro eliminatorio con winner y loser bracket. Todos los encuentros serán al mejor de 5 mapas.

El primer y segundo clasificado de la liga regular parten del winner bracket, mientras que el tercer y cuarto clasificado lo hacen desde el loser bracket.

En el enfrentamiento entre el 1º y el 2º, el 1º podrá elegir lado en el primer mapa, y el ganador avanza directamente a la final, mientras que el perdedor se enfrentará al ganador del partido entre el 3º y el 4º.

---

<sup>1</sup> Salvo en las excepciones previstas para los jugadores suplentes de liga Nexo. Éstos pueden competir con normalidad en el circuito con otros equipos siempre y cuando no jueguen 3 o más mapas en el Nexo.

<sup>2</sup> Esto permite a jugadores que se desvinculen de un equipo de Liga Nexo a mitad de competición en un split, empezar a competir en Torneos con otro equipo.

El ganador del partido entre el 3º y el 4º, donde el 3º podrá elegir lado en el primer mapa, se enfrentará al perdedor del partido entre el 1º y el 2º.

En la semifinal tendrá la selección de lado del primer mapa el equipo que venga de perder el partido entre el 1º y el 2º. El equipo que gane pasará a la final.

En la final tendrá la elección de lado en el primer mapa el ganador del primer enfrentamiento entre el 1º y el 2º.

El ganador de la competición, en el supuesto de no ser un equipo academia de un equipo de la ERL española, tendrá la posibilidad de disputar una fase de ascenso-descenso con el último clasificado de Superliga.

#### **vii. Gran Final del Circuito Tormenta**

La Gran Final del Circuito Tormenta juntará a los 8 equipos con más puntos en la clasificación al cierre del segundo split. Estos equipos serán enfrentados en un cuadro de eliminación simple donde los equipos mejor seeding elegirán rival entre dos opciones.<sup>3</sup>

La primera ronda de esta fase final será disputada de manera online en enfrentamientos al mejor de tres partidos. Los cuatro ganadores pasan a la fase final presencial del Circuito Tormenta 2021.

Para participar en este evento, los jugadores deberán tener una edad mínima de 14 años y la disponibilidad de viajar a la localización oficial de la final. A su vez, los equipos deberán presentar una plantilla de jugadores máxima de 6 miembros.

#### **viii. Hextech Series**

Las Hextech Series son la nueva competición regular del Circuito Tormenta. Éstas pretenden otorgar a los equipos, de cualquier nivel, un método de competición y entrenamiento organizado con carácter semanal.

La competición está dividida en 3 splits; dos en la primera parte del año, y el tercero en la segunda. A través de jornadas semanales, con ligas de ocho equipos a una vuelta, se garantiza un flujo constante de subidas y bajadas de equipos para fomentar el crecimiento a todos los niveles.

Además, las Hextech Series otorgarán puntos del circuito a los equipos de la primera división.

#### **ix. Retransmisiones**

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”.

---

<sup>3</sup> El equipo con más puntos en la clasificación del CT elegirá rival entre el séptimo y el octavo clasificados. El equipo que no sea elegido se enfrentará al segundo clasificado. De la misma manera, el tercer clasificado elegirá entre el quinto y el sexto. Los dos equipos restantes se enfrentarán entre sí.



Para este tipo de retransmisiones, el Circuito Tormenta facilitará una línea gráfica que deberá usarse.

**x. Normativa de Partidos**

**a) Servidor de juego**

Todas las fases finales de los Torneos dispondrán de servidor de torneos, proporcionado por Riot. Por lo tanto, los partidos serán disputados en dicho servidor. Todos los partidos que no sea posible disputarse en el servidor de torneos será disputado en el LIVE.

**b) 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 15 minutos adicionales para comparecer desde la hora prevista para el inicio del partido, pasado este tiempo, si el equipo no dispone de 5 jugadores se dará el partido por perdido.

**c) Incomparecencia**

Si un equipo clasificado de manera online a una competición del circuito que se disputa presencialmente, y 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.<sup>4</sup>

Debido a las circunstancias propiciadas por el Covid-19, esta cláusula será aplicada en todos los casos que estén relacionados con el punto IV.viii de la Normativa respecto a eventos simultáneos.

**d) Nombre dentro del juego**

El nombre de invocador que los jugadores proporcionan a los Organizadores debe coincidir con el introducido en la web oficial del Circuito Tormenta.

A los jugadores que consigan ganar algún premio en Riot Points en alguna competición, se recomienda encarecidamente que no se cambien el nombre de invocador hasta que se haga la entrega de los mismos para evitar problemas. El CT no se hace responsable de la no entrega de los premios por motivos de cambio de nombre de invocador.

---

<sup>4</sup> Si llegando a la final, el equipo en cuestión hubiese tenido asegurados 200 puntos, no conseguirá esos 200 puntos, siendo sancionado además con 400 puntos menos en la clasificación general.

**e) Lado y First Pick**

Todas las competiciones del circuito seguirán el mismo formato, de forma que el equipo con más puntos en la clasificación general elegirá lado en el primer mapa.

En los partidos que se disputen al mejor de tres o cinco mapas, el equipo que pierda el mapa anterior será el que elija lado en el próximo.

En caso de empate a puntos en la clasificación entre los dos equipos o ninguno de los dos equipos tenga puntos en la clasificación, el lado del primer mapa será elegido por el equipo que se encuentre en la parte izquierda y/o superior del enfrentamiento.

**f) Colocación, placeholder y picks / bans**

Al entrar a la partida los jugadores deben colocarse correctamente por orden de Top, Jungler, Mid, Adc, Support.

Una vez los campeones sean fijados, los jugadores tendrán que completar los cambios de campeón y hechizos de invocador antes de que el contador llegue al segundo 20, de no ser así serán sancionados y deberán jugar con las posiciones y campeones que había en el segundo 20 de la cuenta atrás.

En el caso de no disponer de todos los campeones, los equipos pueden realizar “place holder”, seleccionando cualquier campeón y avisando al otro equipo del campeón que quiere seleccionarse realmente.

En caso de no poder comunicarse con el otro equipo para informar del place holder, especialmente si no existe confirmación tras haber informado, se recomienda que un jugador del equipo abandone la partida para cancelar la fase de picks y bans y así informar del campeón que efectivamente se desea realizar.

En cualquiera de los casos mencionados previamente, el draft deberá reanudarse de igual forma desde el punto donde se produjo el place holder.

Se permite el uso de páginas externas de draft como prodraft, que permite evitar el uso de place holders.

Finalmente, GGTech apela al sentido común y buen espíritu deportivo de ambos equipos en el caso de que pueda producirse algún problema durante el draft.

**g) Campeones baneados**

Un campeón que haya salido recientemente o haya sido modificado por completo estará baneado durante la siguiente semana de competición (7 días naturales). GGTech podrá prohibir un campeón en caso de que éste sufra problemas, bugs o cualquier otro motivo justificado, avisando previamente a todos los equipos en el menor tiempo posible.

**h) Skins**

Todas las skins estarán disponibles excepto si en algún momento puntual de la temporada se avisa de que una skin no puede jugarse, puesto que provoque un bug visual en el juego.

No obstante, desde GGTech recomendamos encarecidamente evitar el uso de skins ampliamente conocidas como prohibidas dentro del entorno competitivo profesional; y apelamos a la buena fe y deportividad de los equipos para resolver posibles problemas referentes a skins de una forma amistosa entre ambas partes.<sup>5</sup>

**xi. Cesión de derechos de imagen**

Los equipos que participan en el CT 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.

**xii. Más eventos o alteración de los presentados**

Desde GGTech buscamos siempre la posibilidad de mejorar la experiencia de juego en todos nuestros proyectos. Circuito Tormenta es uno de ellos. Por lo tanto, en todo momento estamos 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.
- Podamos comunicarlo 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.

---

<sup>5</sup> 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.

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

**xiii. Desempates**

Si al finalizar el CT, la clasificación determina que hay un empate que impide definir a los 8 equipos finalistas, GGTech procederá a aplicar un Bono por Recurrencia en Eventos, y en caso de ser necesario, podrá organizar un partido o torneo online para romper el empate.

**xiv. Bono por Recurrencia**

Esta regla sólo se aplicará en los equipos empatados que impida determinar a los 8 equipos finalistas del Circuito Tormenta, 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.

<b>BONO POR RECURRENCIA</b>	
<b>PARTICIPACIONES</b>	<b>PUNTOS EXTRA</b>
2 o menos	10
3 ó 4	15
5 ó 6	25
7 o más	35

**a) Partido o torneo online**

Dada una situación en la cual a pesar de la utilización del Bono por Recurrencia no sea posible establecer a los equipos finalistas, GGTech organizará un partido o torneo online para definir el equipo ganador.

En el caso de que los equipos involucrados en el empate hayan participado en los mismos splits de la Liga Nexa, se utilizará la clasificación en dicha competición.

Si uno de los dos equipos ha disputado algún periodo de competición de la Liga Nexa que su rival no haya disputado, se disputará un partido o torneo online para resolver justamente el empate.

## **IV. JUGADORES Y EQUIPOS**

### **i. Cuenta de League of Legends**

Todo jugador participante deberá poseer una cuenta personal e intransferible de League of Legends dentro del Servidor de Europa Oeste (EUW) y cumplir con los Términos de Uso y el Código de Conducta base.

### **ii. Cuenta en circuitotormenta.com**

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 de Invocador” en la configuración de su cuenta. Queda prohibido el uso de cuentas smurf durante todo el desarrollo de la competición.

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.

### **iii. Elegibilidad del Organizador**

Para participar en el circuito, además de contar con una cuenta de LoL, el jugador deberá cumplir con los requisitos de elegibilidad establecidos en cada uno de los Eventos que forman parte del Circuito y que no sean contrarios a esta Normativa.

### **iv. Jugador profesional de League of Legends**

Se considera jugador profesional de LoL a todo jugador que haya participado en competiciones oficiales de Riot clasificadas como Ligas Regionales Europeas (más conocidas como ERL) o en cualquier otra liga profesional avalada por Riot.

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

Para el cómputo de los splits en los supuestos previstos a continuación se tienen en cuenta los periodos competitivos correspondientes al Spring Split y Summer Split utilizados en la ERL española. Siendo la off-season, periodo donde se realiza la IberianCup, un periodo competitivo no computable a estos efectos.

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 GGTech en conjunto con Riot vinculante para el equipo.

#### **a) Jugadores profesionales españoles**

Un jugador profesional español o cuya residencia habitual se encuentre en España, podrá competir en el Circuito Tormenta si:

- 1) No ha disputado 4 o más mapas en ninguna ERL extranjera en los últimos dos splits anteriores a la fecha de ejecución del Evento.<sup>6</sup>
- 2) No ha disputado 9 o más mapas en la ERL española en el split anterior a la fecha de ejecución del Evento.<sup>7</sup>

**b) Jugadores profesionales extranjeros**

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

- 1) No ha disputado 4 o más mapas en ninguna ERL en los últimos dos splits anteriores a la fecha de ejecución del Evento.

**v. Ligas Regionales Europeas**

Dada la evolución del ecosistema competitivo en Europa con la incorporación de las ERL, el universo de jugadores profesionales definido en el punto anterior es grande y complejo de monitorizar dadas las peculiaridades particulares que pueden llegar a producirse.

Como resultado, 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.

**vi. Edad mínima de participación en el circuito**

Todos los jugadores participantes en el CT deberán tener una edad mínima de 14 años cumplidos a la fecha de ejecución del Evento.

**a) Elegibilidad del Organizador**

Dada la naturaleza de los Eventos presenciales, algunos de los Eventos requieren una edad mínima de participación de 16 años. El jugador se compromete a revisar los requisitos de elegibilidad de cada uno de los eventos y aceptar las reglas del Evento.

**vii. 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.

---

<sup>6</sup> Un jugador que haya participado en ERL extranjera en el Spring Split en 2020, y supere el límite de mapas jugados, podrá volver a competir en el CT al término del Spring Split de 2021. De esta forma, el cómputo de los 2 splits se realiza con el Summer Split de 2020 y el Spring Split de 2021.

De igual manera, el jugador que haya participado en ERL extranjera en el Summer Split en 2020, y supere el límite de mapas jugados, podrá volver a competir en el CT al término del Summer Split del 2021. De esta forma, el cómputo de los 2 splits se realiza con el Spring Split de 2021 y el Summer Split de 2021.

<sup>7</sup> Un jugador que haya participado en el Spring Split 2021, y supere el límite de mapas jugados, podrá volver a competir en el CT al término del Summer Split de 2021.

De igual manera, el jugador que haya participado en el Summer Split de 2020, y supere el límite de mapas jugados, podrá volver a competir en el CT al término del Spring Split de 2021.

**viii. Eventos simultáneos**

Los equipos no podrán inscribirse a varios Eventos que se desarrollen en fechas competitivas simultáneas.

Desde GGTech, en este punto, apelamos a la responsabilidad propia del Capitán del equipo para ser consciente de las consecuencias que puede acarrear un error en este sentido, especialmente en relación con el apartado c de la normativa de partidos, referido a la incomparecencia.

**ix. Requisitos del Equipo**

El equipo deberá presentar una plantilla mínima de 5 jugadores y máximo de 9. Todos los jugadores deben cumplir con los requisitos de elegibilidad. Un jugador o responsable del Equipo deberá asumir el rol y las responsabilidades de Capitán del Equipo.

**a) Capitán del Equipo**

El Capitán 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 Capitán 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.

**b) Jugadores extranjeros**

Los equipos podrán alinear un máximo de 2 jugadores extranjeros o cuya residencia habitual no se encuentre en España, siempre y cuando cumplan con la Normativa.

**x. Cambio de jugadores durante el circuito**

Se permiten los cambios de jugadores entre los Eventos, pero el Capitán del equipo deberá ser, en la medida de lo posible, la misma persona a lo largo de toda la serie de Eventos.

GGTech y Riot se guardan el derecho a estudiar cada caso concreto que pueda surgir durante el transcurso del CT.

**a) 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 Evento 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.

**xi. Alineación del equipo en la Gran Final**

Los equipos clasificados para la Gran Final del Circuito Tormenta tendrán que presentar a un mínimo de 5 jugadores y un máximo de 6. La alineación tendrá que

ser enviada antes de la fecha y hora límite establecida por la organización cuando llegue el momento.

**xii. Fusiones de equipos**

En el supuesto caso de que se produzca una fusión entre dos o más equipos, deberán ponerse en contacto con GGTech para hacer una evaluación ad hoc de la situación. Sin embargo, se prevén las siguientes posibilidades.

Además, GGTech se reserva la posibilidad de realizar ajustes sobre esta base inicial para garantizar la integridad competitiva de la competición.

**a) Equipo amateur – Equipo amateur**

Los resultados competitivos del equipo resultante serán exclusivamente los de uno de los equipos involucrados, a elección de los mismos.

Es decir, en el caso de una fusión entre un equipo A y un equipo B, el equipo C resultante deberá elegir los resultados competitivos (puntos, posición en liga, etc) exclusivamente de uno de los dos equipos. Esto no afectará al nombre, logo y demás características del mismo.

**b) Equipo amateur – Marca**

En el caso de que una marca comercial quiera participar de la mano de un equipo compitiendo en el Circuito Tormenta, o incluso “comprando” el equipo. Tanto los puntos como los beneficios obtenidos, tanto antes como después de la fusión, pertenecen al Capitán o responsable del equipo, entendiéndose que el equipo permanece en la competición.

La nueva estructura del equipo tiene que pasar a incluir el nombre de la marca en el nombre del equipo.<sup>8</sup>

**c) Equipo amateur – Equipo profesional**

En estos casos excepcionales, la marca predominante será la del equipo profesional. Tras el periodo de relación pactado en el acuerdo, todos los privilegios de la competición y del circuito se quedarán en propiedad del Capitán o responsable del equipo.

---

<sup>8</sup> Por ejemplo, tras la fusión el equipo pasa a llamarse “Marca – Nombre del equipo”.



## V. PREMIOS

### i. Premios por rendimiento

Los equipos participantes en cada uno de los Eventos del circuito tienen la oportunidad de recibir premios según su rendimiento competitivo, estos se detallan a continuación.

#### a) Premios de Riot Games

Los Riot Points se entregan a los jugadores registrados en el equipo que ha participado en el Evento una vez finalizado el mismo.

#### b) Puntos del Circuito

A continuación se muestran los puntos que recibirán los equipos en los diferentes eventos 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.

Los jugadores conocen y aceptan que los puntos del CT están asignados al equipo, sobre el cual el Capitán es el máximo responsable. Los puntos son del equipo y permanecerán en él hasta que el Capitán decida desmontar el equipo.

Estos premios son:

NEXO			HEXTECH SERIES	
Posición	Split I	Split II	Posición	Puntos
1	4.000	2.000	1	175
2	3.400	1.700	2	125
3	2.800	1.400	3	100
4	2.400	1.200	4	75
5	2.000	1.000	5	40
6	1.600	800	6	30
7	1.200	600	7	20
8	1.000	500	8	10

CATEGORÍA BARÓN			
FASE FINAL		CLASIFICATORIOS	
Posición	Puntos	Posición	Puntos
1	600	R8	125
2	400	R16	75
3	300/275	R32	40
4	250/275	R64	25
5-8	175	R128	10
		R256	5

CATEGORÍA DRAGÓN			
FASE FINAL		CLASIFICATORIOS	
Posición	Puntos	Posición	Puntos
1	200	R16	30
2	150	R32	20
3	125/100	R64	10
4	75/100	R128	5
R8	50		

**c) Premios de los Organizadores**

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

**ii. Ganadores del Circuito Tormenta**

Los equipos que obtengan el mayor número de puntos al concluir la serie de Eventos de la temporada correspondiente al año 2021 del CT serán invitados a la Gran Final.

**a) Viajes y Gastos**

GGTech cubre los gastos de traslado, hotel y alimentación de los jugadores que participan en la Gran Final presencial del Circuito Tormenta, hasta un máximo de 6 jugadores por Equipo. Éstos pueden ser 5 jugadores y un miembro del staff o seis jugadores, siendo uno de ellos suplente.

GGTech sólo cubrirá los gastos de traslado dentro del territorio nacional para los casos de jugadores extranjeros o jugadores españoles que se encuentren en el extranjero.

En todo caso, los equipos en conjunto con GGTech se pondrán de acuerdo para la organización de la logística del evento.

## VI. CÓDIGO DE CONDUCTA

### i. 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.

#### a) 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.

#### b) 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.

#### c) 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.

#### d) 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.

#### e) Comportamiento abusivo

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

#### f) Intentional 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.

#### g) Account Sharing

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

#### h) Elo Boosting

Subir una cuenta de elo a otra persona.

#### i) Hacking

Utilizar programas ilegales.

**j) Ban**

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

**k) Desacato**

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

**ii. 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

## **VII. 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.

### **i. 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.

### **ii. 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.

### **iii. 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.