



NORMATIVA
CIRCUITO TORMENTA VALORANT

TEMPORADA 2023/24

GGTECH

1. ESTRUCTURA DEL TORNEO	3
1.1 FLUJO DE COMPETICIÓN	3
1.2 INSCRIPCIÓN:	4
1.2.1 HORARIOS CLASIFICATORIO PRESENCIAL GAMERGY	4
1.2.2 PREMIOS	5
TORNEO PRESENCIAL:	5
TORNEO ONLINE:	5
1.2.3 PUNTOS	5
1.3 RESTRICCIONES JUGADORES Y EQUIPOS	6
2. NORMATIVA DE PARTIDOS	6
2.1. CONFIGURACIÓN SERVIDOR	6
2.2 ELECCIÓN DE MAPAS	7
2.3 SISTEMA DE VETOS	7
2.3.1 FORMATO PARA EL MEJOR DE 1 MAPA (BO1)	7
2.3.2 FORMATO PARA EL MEJOR DE 3 MAPAS (BO3)	7
2.3.3 SUSTITUCIÓN PARA EL MEJOR DE 3 MAPAS (BO3)	8
2.4 ESPECTADORES EN PARTIDA	8
2.5. PAUSAS	8
2.6. ASISTENCIA	9
2.7. INCOMPARECENCIA	9
2.8 CAMBIO DE HORARIOS	9
2.9 CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN	9
2.10 GLITCH O BUGS	9
2.11 AGENTES Y MAPAS NUEVOS	10
2.12 WEB	10
2.13 NACIONALIDAD	10
2.14 PROBLEMAS CON EL SERVIDOR	11
2.15 EDAD MÍNIMA DE PARTICIPACIÓN	11
2.16 PATROCINIOS	11
3. RETRANSMISIONES	12
4. COMUNICACIÓN	12
5. CÓDIGO DE CONDUCTA	12
6. ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS	13
6.1 EVOLUCIÓN DE LA NORMATIVA	14
6.2 INTERPRETACIÓN DE LA NORMATIVA	14

1. ESTRUCTURA DEL TORNEO

1.1 FLUJO DE COMPETICIÓN

El **clasificatorio online + lan** está dividido en dos fases:

- **Fase clasificatoria:** Cada día (24 y 25 de noviembre) se jugará un clasificatorio independiente en el cual avanzarán los 2 mejores equipos respectivamente. Dichos equipos jugarán la fase final (día 26 de noviembre). Todos los partidos de esta fase serán al mejor de 1 mapa (BO1).
- **Fase Final:** El día 26 de noviembre. Los 2 mejores equipos de cada clasificatorio jugarán unos playoffs en los que lucharán por 1 plaza para el evento presencial. Todos los partidos de esta fase serán BO3.

El **clasificatorio presencial:**

- **Clasificatorio presencial:** El día 15 de diciembre se disputará el clasificatorio “q1” en formato Bo1 donde los 4 mejores equipos pasarán a una fase de grupos el día 16 de diciembre. El día 16 de diciembre se disputará el clasificatorio “q2” en formato Bo1 donde los 4 mejores equipos pasarán a una fase de grupos que se disputará esa misma tarde.
- **Fase de grupos:** El día 16 de diciembre se disputará la fase de grupos donde los 8 clasificados serán asignados a un grupo de 4 donde jugarán en formato bo1 hasta obtener al mejor de cada grupo que disputará la semifinal contra un equipo clasificado de forma online.
- **Fase final:** El día 17 de diciembre se disputarán las semifinales los equipos clasificados por la fase de grupos contra los clasificados de forma online en formato bo3. La gran final se disputará ese mismo día en formato Bo3.

Torneo online está dividido en dos fases:

- **Fase clasificatoria:** El día 9 de diciembre se jugará un bracket independiente en el cual se clasificarán los mejores equipos. Todos los partidos de esta fase serán al mejor de 1 mapa (BO1). El día 10 de diciembre se jugarán la semifinales y final al mejor de 3 mapas (BO3).

1.2 INSCRIPCIÓN:

La inscripción para el clasificatorio online podrá realizarse hasta el mismo día, 30 minutos antes de que empiece cada torneo. (Viernes 24 de diciembre hasta las 17:30, Sábado 25 de diciembre hasta las 16:30).

El equipo clasificado a Gamergy **NO** necesitará adquirir una entrada para acceder al evento el día 17 de diciembre.

La inscripción en el clasificatorio presencial es gratuita aunque todos los participantes deberán adquirir la entrada especial del torneo Circuito Tormenta Valorant ([web de Gamergy](#)) para acceder al evento y participar el día 15 y 16 de diciembre. La inscripción para el clasificatorio presencial podrá realizarse hasta el día 1 de diciembre de 2023.

Terminado el Q1 si un equipo no se ha clasificado a las fases finales podrá realizar los cambios que vean oportunos para el Q2.

Enlaces a la inscripción:

- [Clasificatorio Online Q1](#)
- [Clasificatorio Online Q2](#)
- [Clasificatorio Presencial Q1](#)
- [Clasificatorio Presencial Q2](#)
- [Torneo Online](#)

1.2.1 HORARIOS CLASIFICATORIO PRESENCIAL GAMERGY

- ❖ **Viernes 15 de diciembre:** 16:00 - 21:00
- ❖ **Sábado 16 de diciembre:** 10:00 - 21:00
- ❖ **Domingo 17 de diciembre:** 10:00 - 21:00

1.2.2 PREMIOS

TORNEO PRESENCIAL:

- **Primer clasificado:** 1250 euros.
- **Segundo clasificado:** 750 euros.
- **Tercer clasificado:** 250 euros.
- **Cuarto clasificado:** 250 euros.
- Puntos correspondientes al puesto obtenido para el Circuito Tormenta, teniendo en cuenta que este torneo es Tier 1.

TORNEO ONLINE:

- Puntos correspondientes al puesto obtenido para el Circuito Tormenta, teniendo en cuenta que este torneo es Tier 1.

1.2.3 PUNTOS

Al finalizar la parada se otorgarán puntos en función de la mejor posición conseguida.

	GAMERGY			
	FASE FINAL PRESENCIAL	QUALI PRESENCIA L	QUALI ONLINE + LAN	ONLINE
1	600		-	150
2	400		-	125
3-4	275	200	150	100
5-8	-	150	125	75
9-16	-	125	100	50
17-32	-	100	75	30
33-64	-		50	20
65-128	-		-	10
129-256	-		-	5

1.3 RESTRICCIONES JUGADORES Y EQUIPOS

- Si un jugador ha disputado un clasificatorio con un equipo, no podrá volver a jugar con otro equipo hasta que ese clasificatorio haya terminado.
- Si un jugador está clasificado a la fase final, no podrá jugar el resto de clasificatorios.
- Si un equipo se clasifica a una final presencial podrá realizar un máximo de 2 cambios.
- Una vez comenzado el clasificatorio no se permiten cambios.
- Los equipos tienen 1 cambio permitido solo para la fase final siempre y cuando este no esté disputando la fase final y ambos equipos estén de acuerdo con la cesión de dicho jugador (Equipo del que proviene y equipo que realiza la cesión).

Todas estas restricciones de jugadores y equipos se sumarán a las ya impuestas por la Normativa General del Circuito Tormenta.

2. NORMATIVA DE PARTIDOS

Para la fase final del torneo, se deberá de utilizar el teamspeak del Circuito Tormenta. Un administrador se comunicará con los equipos clasificados para otorgar las credenciales del mismo.

2.1. CONFIGURACIÓN SERVIDOR

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

El servidor por defecto será España, en caso de que ambos equipos decidan jugar en otro servidor, se deberá notificar al árbitro.

2.2 ELECCIÓN DE MAPAS

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

- Ascent
- Split
- Haven
- Breeze
- Bind
- Lotus
- Sunset

2.3 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 y podrá elegir entre team A y team B.

Este será el sistema de vetos para cada formato:

2.3.1 FORMATO PARA EL MEJOR DE 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

2.3.2 FORMATO PARA EL MEJOR DE 3 MAPAS (BO3)

- 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

2.3.3 SUSTITUCIÓN PARA EL MEJOR DE 3 MAPAS (BO3)

Para realizar una sustitución de un jugador durante la serie se tendrá que avisar al árbitro con antelación antes de finalizar el anterior game.

2.4 ESPECTADORES EN PARTIDA

Se permite el uso de coach, en el slot correspondiente, siempre y cuando esté dentro del equipo en la web.

Solo se permite espectadores, cuando entra un observer/realizador o caster por parte del Circuito Tormenta o parada correspondiente.

2.5. 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 Circuito Tormenta 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.

En ningún caso se podrá disputar un partido siendo menos de 5 jugadores.

2.6. 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.

2.7. INCOMPARECENCIA

Si un equipo no se presenta pasado los 15 minutos quedará eliminado automáticamente.

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.

2.8 CAMBIO DE HORARIOS

Los horarios y días no son flexibles en ningún momento.

2.9 CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Los jugadores que participan en Gamergy, 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 Tormenta, siempre que se trate de un material promocional de la misma y aparecen varios jugadores participantes en la competición.

2.10 GLITCH O BUGS

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.

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.

2.11 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.

2.12 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 Circuito Tormenta (www.circuitotormenta.com) con el equipo creado, al igual que en la web de cada parada (en el caso de que tengan web).

Es obligatorio subir una imagen del resultado final de la partida, para validar el partido lo antes posible.

Ejemplo: **CIRCUITOTORMENTA#EUW**

2.13 NACIONALIDAD

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 por equipo. El staff del equipo no cuenta como jugador en partida.

En el caso de que un administrador tenga dudas sobre 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.

2.14 PROBLEMAS CON EL SERVIDOR

En el caso de que el juego se crashe a algún jugador en mitad de una partida y no pueda volver a entrar a la partida, se tendrá que reiniciar la partida, para ello un admin tendrá que entrar para poner manualmente, rondas, kills, dinero, ults etc. Tal y como se habían quedado en la ronda donde el jugador se le crashea el juego, para ello, hará falta una captura del servidor.

2.15 EDAD MÍNIMA DE PARTICIPACIÓN

Todos los jugadores participantes en el Circuito Tormenta deberán tener una edad mínima de 16 años cumplidos a la fecha de ejecución del Evento

2.16 PATROCINIOS

Los jugadores en ningún caso podrán suscribir contratos de patrocinio con empresas que operen en los siguientes sectores (ya sea por canales tradicionales u online):

- Webs de apuestas por dinero real: Cualquier web que ayuda o incita a las apuestas en eventos deportivos, en eventos de Esports y/o permite apostar en juegos de casino, incluido el poker.
- Webs de sustancias ilegales.
- Bebidas alcohólicas, independientemente de su graduación, así como otros productos o sustancias la venta y uso de los cuales esté regulada por ley.
- Cualquier “Publisher” o desarrollador de videojuegos.
- Productos farmacéuticos que requieran prescripción médica.
- Webs de venta de skins, cuentas o eloboosting, así como webs de venta de elementos virtuales falsos o ilegales, o que por cualquier otra causa, supongan un incumplimiento de las Condiciones de Uso de Riot Games.
- Venta de armas o munición.
- Pornografía o productos eróticos.
- Tabaco y productos relacionados con éste.

En caso de duda sobre un patrocinio, se deberá notificar a la organización para que asesore en la decisión

3. RETRANSMISIONES

Los jugadores no podrán realizar streaming cuando su partido sea retransmitido por Circuito Tormenta o Gamergy.

Las retransmisiones se harán a través de los Fancast oficiales del Circuito Tormenta o del propio canal del CT/Gamergy.

4. COMUNICACIÓN

Todo lo relacionado con la comunicación de competición, se hará únicamente a través del Discord oficial de Circuito Tormenta.

Otros canales de comunicación son a través de nuestras cuentas oficiales de Twitter (@VALORANTes y @TormentaVALes), el correo electrónico del Project Manager del Circuito Tormenta de VALORANT (pcamacho@ggtech.gg).

5. 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 adulterar 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.

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

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 mapa para partidas actuales o futuras
- Renuncias a premios
- Abandonos de Torneos
- Suspensiones
- Descalificaciones

6. ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS

Todos los jugadores participantes acuerdan que en todo momento y hasta el término del último Evento se someterán a la Normativa, observarán y cumplirán con todas las instrucciones y determinaciones de GGTech y mantendrán los más altos estándares de buena conducta, juego limpio y espíritu deportivo.

El jugador también reconoce y acepta que los Organizadores plantean un conjunto de reglas que determinan la operativa adicional de cada uno de los Eventos, y que estas reglas pueden variar y adaptarse a la naturaleza de cada uno de los Eventos incluidos en el circuito. El jugador deberá conocer estas reglas antes de participar en el Evento.

6.1 EVOLUCIÓN DE LA NORMATIVA

Todos los participantes en Gamergy reconocen que la Normativa tiene que evolucionar, en ocasiones, en tiempo real para preservar la integridad del circuito. Por este motivo, todas las partes interesadas aceptan que GGTech tiene la facultad de revisar la Normativa cada cierto tiempo para mantener el desarrollo competitivo pretendido en un inicio.

6.2 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.