



NORMATIVA DEL CIRCUITO TORMENTA

Edición para los jugadores 2019

Versión del documento: 08/MARZO/19

Nota: Las siguientes son las normas oficiales (“**Normativa**”) correspondientes a la iniciativa de esports desarrollada por Riot Games España (“**Riot**”) conocida como Circuito Tormenta (“**Circuito**”) en la cual los partners asociados al Circuito (“**Organizadores**”) son los responsables de promover, producir y operar torneos de League of Legends (“**Eventos**”) en los cuales los jugadores de League of Legends (“**Jugadores**”) organizados en equipos (“**Equipos**”) pueden competir con la finalidad de obtener **Puntos del Circuito** (“Los Puntos”).

Esta Normativa está concebida para asegurar un estándar competitivo mínimo a lo largo de todos los Eventos del Circuito y benefician tanto a Organizadores, Jugadores, fanáticos y a toda parte involucrada en el desarrollo del Circuito Tormenta.

Es importante mencionar que Riot en todo momento puede sugerir modificaciones sobre la operación, comunicación o producción de los Evento, pero es decisión del Organizador implementarlas.

Índice

1. Requisitos de Elegibilidad

- 1.1 Cuenta de League of Legends
- 1.2 Elegibilidad del organizador
- 1.3 Jugador profesional de League of Legends
 - 1.3.1 Jugadores de la Superliga Orange
 - 1.3.2 Agentes libres
 - 1.3.3 Jugadores de equipos “academy”
- 1.4 Ligas Regionales Europeas
- 1.5 Edad mínima de participación en el Circuito
 - 1.5.1 Elegibilidad del organizador

2. Eventos del Circuito

- 2.1 Organizadores y Eventos
- 2.2 Inicio y final del Circuito
- 2.3 La Gran Final del Circuito Tormenta
- 2.4 Más eventos o alteración de los presentados

3. Registro del Equipo y de los Jugadores

- 3.1 Proceso normal de registro
- 3.2 Requisitos del equipo
 - 3.2.1 El capitán del equipo
- 3.3 Cambio de jugadores durante el Circuito
 - 3.3.1 Alineación del equipo en la Gran Final y punto de registro
 - 3.3.2 Actualización Jugadores del Equipo
- 3.4 Equipos invitados
 - 3.4.1 Méritos competitivos
 - 3.4.2 Ligas Online

4. Premios

- 4.1 Premios según Rendimiento
 - 4.1.1 Premios de Riot
 - 4.1.2 Puntos del Circuito
 - Eventos categoría 1 & 2
 - Eventos categoría 3 - Ligas Online
 - Eventos categoría 3 - GG Series
 - Eventos categoría 3 - Elite Madness Storm
 - 4.1.3 Premios de los Organizadores
- 4.2 Ganadores del Circuito
 - 4.2.1 Viaje y gastos

5. Desempates

- 5.1 Bono por recurrencia
- 5.2 Partido o torneo online desempate

6. Conducta del jugador

- 6.1 Conducta en la competición
- 6.2 Sanciones

7. Aceptación de la Normativa

8. Notas y actualizaciones durante la temporada.

Introducción

Por segundo año consecutivo, Riot Games, uniendo fuerzas con Intel y Omen by HP, presentamos el Circuito Tormenta.

El Circuito mantiene intactas las intenciones de otorgar a cualquier jugador de League of Legends la oportunidad de participar en un entorno competitivo amateur organizado sin importar el grado de dedicación al juego.

Buscamos que los aficionados de League of Legends que quieran probar la experiencia competitiva en cualquiera de las variantes que proponemos en esta edición del Circuito Tormenta tengan la oportunidad de hacerlo.

El Circuito Tormenta es una iniciativa que congrega una amplia variedad de eventos competitivos a lo largo y ancho de la geografía española y también online. Este año nos hemos enfocado en introducir categorías de eventos agrupados en el tipo de experiencia competitiva que ofrecen. Esto nos permite añadir más oportunidades y variedad de eventos.

El denominador común de todos los eventos competitivos que participan en el Circuito Tormenta, son los Puntos del Circuito. Únicamente los eventos asociados al Circuito Tormenta reparten estos puntos, los cuales se convierten en una moneda muy valiosa que nos permitirán definir al mejor equipo amateur nacional del 2019.

Es nuestro deseo que este proyecto ayude a consolidar el ecosistema competitivo amateur nacional de League of Legends y que vosotros como jugadores aficionados y apasionados podáis descubrir la emoción de competir.



PRESENTADO POR



OMEN by HP

1. Requisitos de Elegibilidad

Todos los jugadores de League of Legends que cumplan con los requisitos de elegibilidad expuestos pueden participar en la iniciativa Circuito Tormenta y optar a los Puntos del Circuito.

1.1 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 y cumplir con los Términos de Uso y el Código de Conducta base.

1.2 Elegibilidad del Organizador

Para participar en el Circuito, además de contar con una cuenta de League of Legends, el jugador deberá **cumplir con los requisitos de elegibilidad** (incluida la edad mínima de los jugadores) **establecidos en cada uno de los Eventos** que forman parte del Circuito.

1.3 Jugador profesional de League of Legends

Se considera un jugador profesional de League of Legends a aquel que mantiene una relación contractual formal con un equipo de League of Legends que participa [hace referencia al equipo] o ha participado en cualquiera de las Ligas Regionales Europeas o en cualquier otra liga profesional avalada por Riot Games a lo largo del año 2019 (“**equipo profesional**”).

Dentro del marco competitivo amateur definido en el Circuito Tormenta, como norma general el Circuito no permite la participación de jugadores profesionales de League of Legends **a excepción de:**

1.3.1 Jugadores de la Superliga Orange

Un jugador profesional de League of Legends, debidamente declarado por parte de un equipo profesional en la Superliga Orange por medio de la “Declaración de vinculación de jugador” (documento oficial de LVP) en el año 2019, podrá participar en el Circuito Tormenta como miembro de un “*team academy*” relacionado a la organización con la cual mantiene su vínculo contractual, siempre y cuando el jugador **no haya disputado como titular** más de 3 mapas en la Superliga Orange a la fecha de ejecución del Evento en el cual va a participar (incluida fase clasificatoria si existiese).

- La cuenta de los 3 mapas es retroactiva al inicio de la temporada actual de la Superliga Orange del año 2019.
- *(Nuevo 2019)* → Teniendo en cuenta el formato Bo1 de la Superliga Orange, cada partido se cuenta como 1 mapa.
- *(Nuevo 2019)* → Teniendo en cuenta el nuevo formato de playoffs de la Superliga Orange, cada partido a partir de cuartos de final se decide a mejor de 5, Bo5. Bajo este formato, una partido está compuesto por 5 mapas.

1.3.2 Agentes libres

Un jugador profesional de League of Legends que a día de la ejecución del Evento (incluida fase clasificatoria si existiese), no tenga un contrato vigente con un equipo profesional que participa [el equipo] o ha participado [el equipo] en cualquiera de las Ligas Regionales Europeas o en cualquier otra liga profesional avalada por Riot Games a lo largo del año 2019, podrá participar en el Circuito Tormenta siempre y cuando el jugador **no haya disputado como titular** más de 3 mapas a la fecha de ejecución del Evento (incluida fase clasificatoria si existiese). La cuenta de los 3 partidos es retroactiva al inicio de la temporada actual del año 2019.

1.3.3 Jugadores de equipos “academy”

Un jugador que forma parte de un *academy team* perteneciente o vinculado a un equipo profesional de League of Legends que está compitiendo o que ha competido en la Superliga Orange a lo largo del año 2019, podrá participar en el Circuito Tormenta.

1.4 Ligas Regionales Europeas

Dada la evolución del ecosistema competitivo en Europa con la incorporación de las Ligas Regionales Europeas de League of Legends (ERL), el universo de jugadores profesionales definido en el punto 1.3 es grande y complejo de monitorizar dadas las peculiaridades legales o formales entre jugadores y equipos en cada ERL y o países.

Como resultado, Riot y el Organizador del Evento, 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 vinculados a las Ligas Regionales Europeas.

1.5 Edad mínima de participación en el Circuito

Todos los jugadores participantes en el Circuito, deberán tener una edad mínima de 14 años cumplidos a la fecha de ejecución del Evento (o cualquier clasificatorio relacionado al Evento tanto online como presencial previo al Evento).

1.5.1 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.

2. Eventos del Circuito

2.1 Organizadores y Eventos

La edición 2019 del Circuito Tormenta cuenta con la participación de doce (12) eventos físicos, cuatro (4) ligas y once (11) centros gaming en los cuales los Jugadores pueden participar con el objetivo de conseguir Puntos del Circuito. Para organizar la participación en estas, se ha creado un sistema de categorías (tiers) que diferenciará las competiciones y aportará Puntos del Circuito según la experiencia de juego.

Durante el Circuito habrá eventos divididos en tres categorías. Los eventos que componen el Circuito Tormenta 2019 son:

Evento	Categoría	Fecha	Lugar	Edad mínima
Cometcon	TIER 2	22 al 24 Marzo	Oviedo	14 años
Granada Gaming	TIER 2	27 al 28 Abril	Granada	14 años
OGSeries Finals	TIER 2	Mayo 2019	Madrid	14 años
Gamergy	TIER 1	21 a 23 Junio	Madrid	14 años
Euskal Encounter	TIER 1	25 al 28 de Julio	Bilbao	14 años
Dreamhack Valencia	TIER 1	4 al 7 de Julio	Valencia	14 años
TLP Tenerife	TIER 1	15 al 21 Julio	Santa Cruz de Tenerife	16 años
Gamepolis	TIER 1	21 al 23 Julio	Málaga	14 años
Madrid Open Cup	TIER 2	15 Septiembre	Madrid	14 años
Circuito Tormenta	FINAL	Noviembre 2019	Barcelona	14 años

Además, también formarán parte del Circuito las siguientes competiciones:

Evento	Categoría	Fecha	Lugar	Edad mínima
GG Series	TIER 3	10 Marzo al XX Mayo	Online	14 años
La Bruma	TIER 3	19 Marzo al 29 Mayo	Online	14 años
Esports Amateur Series	TIER 3	Agosto a Octubre 2019	Online	14 años
Centros Elite Gaming "Elite Madness Storm"	TIER 3	Marzo a Mayo Septiembre a Noviembre	Todos los centros	14 años

2.2 Inicio y final del Circuito

El Circuito comienza con la celebración de GG Serie Torneo 3 y finaliza con el último evento de la Elite Madness Storm.

Al término del Elite Storm Madness, se actualizarán los Puntos del Circuito y ello determinará los cuatro equipos accederán a la Final del Circuito Tormenta.

2.3 La Gran Final del Circuito Tormenta

Este Evento se considera un evento presencial organizado por Riot. Todos los participantes deberán tener una edad mínima de 14 años y la disponibilidad de jugar presencialmente la final en Barcelona. Los equipos deberán presentar una plantilla de jugadores máxima de 6 miembros. Los jugadores deberán consultar las reglas específicas del evento.

2.4 Más eventos o alteración de los presentados

Desde Riot Games 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 y nuevas propuestas de los organizadores. Por ese motivo, nos reservamos la capacidad de añadir más eventos al calendario competitivo siempre que: (1) añadan oportunidades competitivas y que estas estén bien definidas. (2) 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 que no van a poder ofrecer una experiencia de juego como la comprometida originalmente, nos reservamos la capacidad de: (1) revisar el tier del evento. (2) y llegar a eliminar el evento del Circuito. Tanto 1 como 2 será anunciado debidamente y con el tiempo necesario para que los equipos puedan reaccionar.

3. Registro del Equipo y de los Jugadores

3.1 Proceso normal de registro

Para participar en el Circuito Tormenta, los Jugadores 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, a excepción de los Equipos Invitados.

3.2 Requisitos del Equipo

Como normativa general el equipo deberá presentar una plantilla mínima de 5 Jugadores y máximo 7 Jugadores que cumplan con los requisitos de elegibilidad. Un Jugador del Equipo deberá asumir el rol y las responsabilidades de Capitán del Equipo.

3.2.1 El Capitán del Equipo

El Capitán será responsable de la administración del equipo y del cumplimiento de todas las instrucciones proporcionadas por los administradores de los Eventos.

- El Capitán del equipo acepta conocer y estar de acuerdo con las reglas de los Eventos y la Normativa general del Circuito Tormenta y se compromete a hacer todo lo posible para que su equipo sea un buen ejemplo de deportividad.

3.3 Cambio de jugadores durante el Circuito

La norma general del Circuito permite realizar cambios de jugadores entre los Eventos, pero el Capitán deberá ser el mismo jugador a lo largo de toda la serie de Eventos para conservar los Puntos del Circuito.

3.3.1 Alineación del equipo en la Gran Final y Punto de Registro

Tomando como fecha de corte la finalización de Elite Storm Madness, Riot procederá a bloquear a los jugadores registrados en cada uno de los cuatro equipos con la mayor puntuación del Circuito ("**Punto de registro**"). El equipo, junto con los jugadores registrados en el momento de **Punto de Registro** serán los que opten al premio de participar en la Final del Circuito Tormenta.

Como Norma general, explicada en el apartado dedicado a Premios, Riot sólo permitirá la participación en la Final del Circuito Tormenta a un mínimo de cinco (5) y un máximo de seis (6) Jugadores por equipo. En el caso de que el Equipo tenga a más de 6 jugadores en el momento del **Punto de Registro**, el Capitán deberá notificar a Riot vía email cuáles son los 6 jugadores que acudirán a Barcelona a la Final del Circuito Tormenta.

3.3.2 Actualización Jugadores del Equipo

Los Equipos clasificados para la Final del Circuito Tormenta, pueden realizar un máximo de 2 cambios sobre el equipo registrado. Por lo tanto, los finalistas tienen una ventana desde que finaliza el último evento del Elite Storm Madness para realizar estos 2 cambios y notificar a Riot via tormenta@riotgames.com.

3.4 Equipos invitados

3.4.1 Méritos competitivos

Dada la estructura del Circuito, algunos de los Organizadores otorgan como premio al equipo ganador del Evento, un viaje y participación en alguno de los próximos Eventos del Circuito. Los equipos invitados serán incluidos en la competición offline en la ronda que el Organizador considere adecuada evitando el proceso normal de registro.

3.4.2 Ligas Online

Los Organizadores de las ligas online podrán invitar y seleccionar los equipos participantes en la liga. Dada la naturaleza del evento y el elevado grado de compromiso que requiere la participación en una liga por parte de los equipos, el Organizador podrá seleccionar los equipos participantes bajo un criterio de selección que deberá estar explicado y publicado en la página web de la Liga Online.

El Organizador ha de cumplir los siguientes puntos:

- La liga online tiene que ofrecer la oportunidad de incorporar un número determinado de equipos vía un clasificatorio.
- La liga online tiene que explicar el criterio de selección de los equipos invitados.
- La liga online no puede ser cerrada, es decir, tiene que existir unos descensos y ascensos que se producirán al finalizar la temporada de la liga.
- Si la duración de una liga es superior a un 1 mes, deberán incluir mini torneos denominados Gran Prix en los cuales distribuirán una determinada cantidad de Puntos del Circuito.

4. Premios

4.1 Premios Según 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;

4.1.1 Los premios de Riot

Los Puntos del Circuito, Riot Points y Aspectos se entregan a los Jugadores registrados

en el equipo que ha participado en el Evento en un plazo de 15 días una vez finalizado el Evento.

A continuación se muestran los puntos que recibirán los equipos en los diferentes eventos dependiendo de la posición en la que finalicen el mismo. Se repartirá una puntuación diferente si el equipo ha sido eliminado en una competición online o presencial. De esta manera, por ejemplo, si un evento Categoría 2 hace una competición donde se disputa de manera online todo exceptuando semifinales y final, la puntuación que recibirán los equipos eliminados en R8, R16, etc. es la correspondiente a la columna “Clasificatorio Online”, mientras que los cuatro equipos que llegan al presencial sumarán sus puntos correspondientes de la columna “Categoría 2”.

De la misma manera, se han establecido una serie de puntos para los equipos participantes en las diferentes competiciones online que han sido incluidas en el Circuito Tormenta 2019.

4.1.2 Puntos del Circuito

Una vez finalizado el Evento, los Puntos del Circuito, son asignados de forma automática al Equipo.

➤ Por lo tanto, los Jugadores conocen y aceptan que los Puntos del Circuito están asignados al Equipo sobre el cual el Capitán es el máximo responsable. Los Puntos del Circuito son del Equipo y permanecerán en el Equipo hasta que el Capitán decide desmontar el equipo.

Estos premios son:

PUNTOS DEL CIRCUITO CATEGORÍA 1 & 2					
CATEGORÍA 1 - TIER 1		CLASIFICATORIO ONLINE - T1 & T2		CATEGORÍA 2 - TIER 2	
Posición	Puntos del Circuito	Posición	Puntos del Circuito	Posición	Puntos del Circuito
1	700	1	-	1	350
2	550	2	-	2	275
3	450	3	70	3	225
4	380	4	70	4	190
R8	250	R8	50	R8	125
R16	125	R16	40	R16	65
R32	65	R32	30	R32	35
R64	30	R64	20	R64	15

R128	20	R128	10	R128	10
R256	5				

PUNTOS DEL CIRCUITO CATEGORÍA 3 - LIGAS ONLINE					
RANKING FINAL COMPETICIÓN				GRAN PRIX	
Posición	Puntos del Circuito	Posición	Puntos del Circuito	Posición	Puntos del Circuito
1	210	9	55	1	50
2	165	10	50	2	35
3	135	11	40	3	25
4	115	12	35	4	20
5	85	13	25		
6	80	14	20		
7	70	15	10		
8	65	16	5		

PUNTOS DEL CIRCUITO CATEGORÍA 3 - GG SERIES					
RANKING FINAL COMPETICIÓN					
Posición	Puntos del Circuito	Posición	Puntos del Circuito	Posición	Puntos del Circuito
1	235	9	70	17-32	20
2	190	10	65	32-64	10
3	155	11	55	64-128	5
4	135	12	50		
5	105	13	45		
6	95	14	40		
7	85	15	30		
8	80	16	25		

PUNTOS DEL CIRCUITO CATEGORÍA 3 - ELITE MADNESS STORM
--

GENERAL		CADA PARADA	
Posición	Puntos del Circuito	Posición	Puntos del Circuito
1 (Ganador Gamergy)	115	1	20
2 (Subcampeón Gamergy)	85	2	10
3 (Online)	70	3-4	5
4 (Online)	70		
5, 6 y 7	60		

RIOT POINTS - CATEGORIA 1 & 2		
Posición	Riot Points	Skins
1	5.000	Ryze, Triumphant Ryze
2	4.000	
3	2.500	
4	1.500	

4.1.3 Los premios de los Organizadores

En cada uno de los Eventos del Circuito, los Organizadores ofrecerán premios en paralelo a la atribución de puntos, que varían según la naturaleza del Evento. Tanto la descripción de los premios, como los plazos de entrega están especificados en el reglamento de cada Evento.

4.2 Ganadores del Circuito

Los cuatro (4) equipos que obtengan el mayor número de Puntos al concluir la serie de Eventos de la temporada correspondiente al año 2019 del Circuito, serán invitados a la Final presencial del Circuito Tormenta en Barcelona: los equipos competirán en la semifinal y la final.

4.2.1 Viaje y gastos

Para los equipos: Riot cubre los gastos de traslado, hotel y alimentación de los Jugadores que participan en la Final del Circuito Tormenta hasta un máximo de 6 Jugadores por Equipo.

5. Desempates

Si en el momento del **Punto de Registro**, Riot determina que hay un empate que impide definir a los 4 equipos ganadores del Circuito Tormenta, Riot 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.

5.1 Bono por Recurrencia

En un escenario donde resulte complicado determinar a los 4 equipos ganadores debido a un empate, se aplicará una regla que proporciona puntos adicionales, sobre los conseguidos por rendimiento, a los equipos que hayan participado en más de 2 eventos.

- Eventos significa que todos los eventos y tendrán el mismo peso, independientemente de la categoría, a la hora de aplicar el bono por recurrencia. Por ejemplo: el haber competido en Dreamhack y Euskal ofrece 10 puntos extra (correspondiente a participación en 2 eventos). El haber competido en La Bruma, en una edición de GG Series y el Elite Madness Storm de Madrid, otorgará 15 puntos extra, (correspondiente a la participación en 3 eventos).

Esta regla sólo se aplica sobre los equipos empatados que impidan definir a los 4 finalistas del Circuito y no es aprovechable para todos los equipos participantes del Circuito.

Bono por recurrencia	
Participación en:	Puntos extra
2 eventos	10
3 eventos	15
4 o 5 eventos	25
6 o 7 eventos	35

El objetivo de esta regla, es **romper el empate que nos impida identificar a los 4 equipos que acudan a la final.**

5.2 Partido o Torneo online desempate

Dada una situación en la cual a pesar de la utilización del Bono por recurrencia no sea posible establecer a los equipos finalistas, Riot puede organizar un partido o torneo online para definir el equipo ganador. Las reglas del partido o Torneo desempate se comunicarán en el momento de realizar la convocatoria.

Ejemplo 1	Ejemplo 2
-----------	-----------

<p>TEAM A (550 Puntos 1 Evento) TEAM B (550 Puntos 1 Evento) TEAM C (410 Puntos 1 Evento) TEAM D (300 Puntos 1 Evento) TEAM E (300 Puntos 3 Eventos) TEAM F (290 Puntos 2 Eventos)</p> <p>Conflicto entre: TEAM D y E. Aplicación del bono solo sobre TEAM D y E. TEAM E tiene 3 Eventos. Resolución: TEAM E obtiene 15 puntos adicionales.</p> <p>Observación. En este ejemplo, TEAM F no opta a recibir el bono por recurrencia dado que por Rendimiento no está empatado con los otros equipos.</p>	<p>TEAM A (550 Puntos 1 Evento) TEAM B (550 Puntos 1 Evento) TEAM C (300 Puntos 1 Evento) TEAM D (300 Puntos 1 Evento) TEAM E (300 Puntos 3 Eventos) TEAM F (290 Puntos 2 Eventos)</p> <p>Conflicto entre: TEAM C, D y E. Aplicación del bono sobre TEAM C, D y E. Resolución: TEAM E obtiene 15 puntos adicionales y obtiene el pase a la final.</p> <p>Entre TEAM C y D, se jugaría un partido online para determinar el último finalista.</p>
--	--

6. Conducta del jugador

6.1 Conducta en la Competición

Las siguientes acciones serán consideradas jugadas desleales y estarán sujetas a sanciones a la discreción de Riot durante el desarrollo del Circuito Tormenta;

6.1.1 Confabulación. La confabulación se define como cualquier acuerdo entre dos o más jugadores o aliados para dejar en desventaja a los contrincantes.

6.1.2 Integridad Competitiva. Se espera que los equipos jueguen dando lo mejor de sí en todo momento dentro de cualquier partida y que eviten cualquier comportamiento inconsistente con los principios del buen espíritu deportivo, la honestidad y el juego limpio.

6.1.3 Obscenidad y discurso discriminatorio. Un miembro de equipo no podrá usar lenguaje obsceno, vil, vulgar, insultante, amenazador, abusivo, injurioso, calumnioso, difamatorio o de alguna forma ofensivo o inaceptable, ni podrá promover o incitar una conducta discriminatoria o de odio en o cerca del área de combate en ningún momento.

6.1.4 Comportamiento antisocial e insultos. Un miembro de equipo no puede incurrir en acciones o realizar ningún gesto dirigido a un miembro del equipo contrario, fan u Organizador, ni incitar a ningún otro individuo a hacerlo, que sea insultante, burlón, perturbador o antagónico.

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

6.2 Sanciones

Tras de descubrir que cualquier miembro de equipo ha cometido cualquier violación a las reglas especificadas arriba, Riot puede emitir las siguientes sanciones:

6.2.1 Aviso(s) verbal(es)

6.2.2 Pérdida de selección de lado para partidas actuales o futuras

6.2.3 Pérdida de bloqueo de campeones en partidas

6.2.4 Renuncia(s) a premios

- 6.2.5 Abandono de partidas
- 6.2.6 Abandono de combates
- 6.2.7 Suspensiones
- 6.2.8 Descalificaciones

7. Aceptación de las Normas

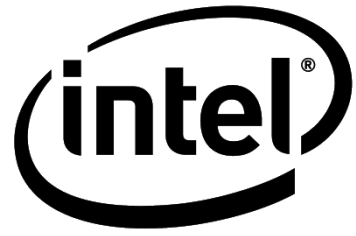
Todos los Jugadores participantes acuerdan que en todo momento y hasta el término del último Evento del Circuito se someterán a las Normativas, observarán y cumplirán con todas las instrucciones y determinaciones de Riot y mantendrán los más altos estándares de buena conducta, juego limpio y el espíritu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

El Jugador también reconoce y acepta que los Organizadores plantean un conjunto de reglas que determinan la operativa 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.

El Jugador reconoce que la Normativa del Circuito Tormenta tienen que evolucionar en tiempo real para preservar la integridad del Circuito. Por este motivo, el Jugador acepta que Riot tiene la facultad de revisar la Normativa cada cierto tiempo para mantener el desarrollo competitivo de la clasificatoria.

8. Notas y actualizaciones durante la temporada

[FECHA] - NOTAS / ACTUALIZACIONES



O M E N by 