



**Liga de Clanes Pokémon VGC PokeChampionsDestiny.**

**Primera Edición**

# 1. Reglamento

## 1.1. Formato

- 1.1.1. **Liga de Clanes Pokémon PokeChampionsDestiny:** Formada por un mínimo de 8 clanes que jugarán al menos 7 jornadas para decidir al campeón de la liga.
  - 1.1.1.1. En caso de inscribirse al menos 12 clanes se procederá a dividir la liga en varios grupos con al menos 6 clanes en cada uno.
  - 1.1.1.2. La liga tendrá un máximo de 16 clanes inscritos.
- 1.1.2. **Ascenso/Descenso:**
  - 1.1.2.1. En esta edición todos los clanes **jugarán en la misma liga** ya sea en el mismo grupo o en varios. La diferencia por divisiones no será efectiva hasta la 2ª Edición de la liga.
  - 1.1.2.2. De 8 a 11 clanes: Los 6 mejores clanes formarán parte de la 1ª División, mientras que el resto bajarán a 2ª división.
    - 1.1.2.2.1. El método a determinar los clanes que ascienden a 1ª entre los que descienden y los nuevos inscritos será publicado en el reglamento de la 2ª Edición de esta liga.
  - 1.1.2.3. 12 o más clanes: Los 4 mejores clanes de cada grupo ascenderán a la 1ª división en la 2ª edición de la liga VGC.
    - 1.1.2.3.1. El resto de clanes conformarán la 2ª División junto a los nuevos clanes inscritos de la 2ª Edición.
- 1.1.3. **Partidos:** Los clanes se enfrentarán en 6 combates distintos, cada uno de ellos al mejor de 3 juegos (BO3)
  - 1.1.3.1. 4 combates en formato VGC 2018
  - 1.1.3.2. 1 combate en formato VGC elegido por el clan 1.
  - 1.1.3.3. 1 combate en formato VGC elegido por el clan 2.
  - 1.1.3.4. Los clanes pueden elegir entre los formatos:
    - 1.1.3.4.1. VGC 2016
    - 1.1.3.4.2. VGC 2017
    - 1.1.3.4.3. VGC 2018
- 1.1.4. **Alineaciones.**
  - 1.1.4.1. Cada clan debe seleccionar el formato VGC elegido como muy tarde el martes de la semana anterior a realizarse la jornada (5 días antes de comenzar).
  - 1.1.4.2. Cada clan debe enviar su alineación el miércoles de la semana anterior a realizar la jornada (4 días antes de comenzar).
  - 1.1.4.3. La plantilla **debe incluir:**
    - 1.1.4.3.1. Los 4 jugadores VGC 2018.
    - 1.1.4.3.2. El jugador que jugará el combate en el formato seleccionado por el

clan.

1.1.4.3.3. El jugador que jugará el combate en el formato seleccionado por el clan adversario.

1.1.4.3.4. Un **máximo de 3** jugadores de reserva o suplentes.

#### **1.1.5. Cambio de jugadores.**

1.1.5.1. Cada equipo se le permite **4 cambios** durante la edición **con motivos justificados** (Marcha del clan, incompatibilidad horaria o motivos personales de peso) podrán realizar un cambio de jugador para el resto de la edición comunicándose 6 días antes de la siguiente jornada.

1.1.5.1.1. Estos cambios son respecto a la plantilla principal entregada al comienzo de la liga, no cambios aplicables a cada VS, eso corresponde al uso de suplentes.

#### **1.1.6. Uso de suplentes:** Los clanes podrán sustituir a cualquier jugador de la plantilla principal entregada para cada jornada.

1.1.6.1. Solo podrán ser sustituidos por jugadores que hayan sido puestos como reservas/suplentes para ese partido.

1.1.6.2. Una vez realizado el máximo de 3 cambios, el resto de combates que no puedan ser realizados serán combates perdidos para el clan.

1.1.6.3. Esta acción está pensada para cubrir a los jugadores de posibles imprevistos, ya sea por motivos personales, enfermedad u otra causa. Si esta se usa de manera reiterada con la intención de obtener una ventaja contra el clan rival podrá suponer la descalificación del clan de la Liga de Clanes Pokémon PokeChampionsDestiny.

#### **1.1.7. Sistema de clasificación:** Los clanes obtendrán 3 puntos por victoria, 0 puntos por derrota y 1 punto por empate. La clasificación será por orden ordinal de mayor a menor en base al nº de puntos de cada clan.

1.1.7.1. En caso de que el empate sea debido a que no se han realizado todos los combates de la jornada no dará punto alguno.

1.1.7.1.1. No realizar todos los combates puede conllevar sanciones en forma de puntos para el clan.

1.1.7.2. Los combates que no se realicen serán revisados por el staff de la Liga de Clanes Pokémon PokeChampionsDestiny, en este caso el staff decidirá de manera individual el resultado de cada encuentro.

#### **1.1.8. Criterios de desempate:**

1.1.8.1. Desempate durante la fase regular de la liga:

1.1.8.1.1. Los clanes empatados a puntos se pondrán en su posición correspondiente ateniéndose únicamente a la diferencia de combates ganados-perdidos.

1.1.8.1.1.1. Estos combates nos referimos a cada combate dentro de los BO3.

1.1.8.1.2. En caso de que sigan empate, se pondrá por delante el clan con más combates ganados dentro de los BO3.

1.1.8.1.3. En caso de persistir el empate, el programa asignará la posición de forma aleatoria.

1.1.8.1.4. Estos criterios pueden ser ignorados si hay una sanción sobre uno de los clanes empatados.

1.1.8.2. Desempate al finalizar la liga:

- 1.1.8.2.1. La tabla final de la liga, pondrá por encima al clan que ganó el VS entre ambos clanes ignorando la diferencia de combates ganados-perdidos de los BO3.
- 1.1.8.2.2. En caso de que dicho enfrentamiento terminara como empate se aplicaría el desempate explicado para la fase regular de la liga.
- 1.1.8.2.3. Estos criterios pueden ser ignorados si hay una sanción sobre uno de los clanes empatados.
- 1.1.8.3. Desempate múltiple al finalizar la liga:
  - 1.1.8.3.1. En caso de que se forme un empate triple pero uno de los clanes ganara a ambos clanes con los que estuviera empatado se pondría por encima de los mismos.
  - 1.1.8.3.2. En caso de formarse un triangular en la que el clan A, ganó a B, B a C y C a A, se usará el método de desempate de la fase regular.
  - 1.1.8.3.3. En caso de empates múltiples se seguirán este orden:
    - 1.1.8.3.3.1. El clan con más combates ganados contra los clanes a los que iguala a puntos se pondrá por delante.
    - 1.1.8.3.3.2. El clan con más combates ganados o empatados contra los clanes a los que iguala a puntos se pondrá por delante.
    - 1.1.8.3.3.3. El clan con más combates empatados contra los clanes a los que iguala a puntos se pondrá por delante.
    - 1.1.8.3.3.4. Si una vez aplicados estos criterios sigue habiendo dudas para alguna de las posiciones en el empate se usará el criterio de desempate explicado en la fase regular de la liga.
  - 1.1.8.3.4. Estos criterios pueden ser ignorados si hay una sanción sobre uno de los clanes empatados.
- 1.1.9. Resultados y combates.**
  - 1.1.9.1. Cada ronda se debe enviar un documento escrito (Bloc de notas, Word, OO Writer, documento de texto de Google o similar siempre y cuando seas aceptado por el organizador) con la siguiente información:
    - 1.1.9.1.1. *Resultado final de la jornada.*
    - 1.1.9.1.2. Las repeticiones de todos los combates ganados.
      - 1.1.9.1.2.1. Esto incluye los perdidos dentro de un BO3 finalmente ganado.
    - 1.1.9.1.3. Una repetición seleccionada para ser pública en la página.
      - 1.1.9.1.3.1. Esto solo debe aportarlo el clan ganador.
      - 1.1.9.1.3.2. En caso de empate cada clan debe seleccionar una.
  - 1.1.9.2. Dicho documento se debe enviar a contacto@pokechampionsdestiny.com**
    - 1.1.9.2.1. El organizador podrá usar otra vía si lo considera necesario.
  - 1.1.9.3. El plazo máximo será **24 horas una vez finalizada la jornada.**
    - 1.1.9.3.1. Puede enviarse una vez completado el enfrentamiento sin necesidad de que se dé por concluida la jornada para todos los clanes.
  - 1.1.9.4. La información debe estar bien ordenada.**
  - 1.1.9.5. Todos los códigos de combate deben estar disponibles hasta finalizar la siguiente jornada.**
    - 1.1.9.5.1. EJ: Los combates de la jornada 1, no podrán ser retirados hasta que se de por comenzada la jornada 3.

- 1.1.9.5.2. Para que se retiren antes de dicha fecha deberá aprobarlo el Staff de la liga para cada caso concreto, el jugador deberá aportar los motivos por los cuales desea eliminar los vídeos de combate antes de tiempo.

## **1.2. Nuevos Jugadores.**

- 1.2.1. Antes de iniciar la liga regular y durante la misma, se aplicarán sanciones a los equipos que incumplan la siguiente normativa:
  - 1.2.1.1. Cambiar un jugador sin previo aviso o motivos suficientes sin la aprobación del staff de PokeChampionsDestiny.
  - 1.2.1.2. Suplantación de jugadores.
  - 1.2.1.3. Uso de jugadores que no pertenecen al clan o no están inscritos como parte del mismo para esta competición.
- 1.2.2. Estas sanciones pueden variar dependiendo del grado en el que afecten a la organización de la liga y de posibles reincidencias.

## **1.3. Normativa de combates.**

- 1.3.1. **Versión de juego:** Los jugadores deben jugar con su consola y juego actualizados a la última versión disponible para evitar en la medida de lo posible cualquier fallo.
- 1.3.2. **Formatos de juegos:**
  - 1.3.2.1. **Combates VGC 2018**
    - 1.3.2.1.1. Estos combates tienen prioridad para ser jugados en 3DS con los juegos Pokémon Ultrasol y Pokémon Ultraluna. Se deben jugar con el reglamento oficial para este formato que puede ser descargado en cada consola.
      - 1.3.2.1.1.1. Pueden ser jugador en Pokémon Showdown solo si ambos jugadores están dispuestos a ello.
  - 1.3.2.2. **Combates VGC 2017**
    - 1.3.2.2.1. Estos combates tienen prioridad para ser jugados en 3DS con los juegos Pokémon Sol y Pokémon Luna. Se deben jugar con el reglamento oficial para este formato que puede ser descargado en cada consola.
      - 1.3.2.2.1.1. Puede ser jugado en Pokémon Showdown solo si ambos jugadores están dispuestos a ello.
  - 1.3.2.3. **Combates VGC 2016**
    - 1.3.2.3.1. Estos combates tienen prioridad para ser jugados en Pokémon Showdown ya que dicha plataforma tiene aún activo el reglamento correspondiente a dicho formato.
      - 1.3.2.3.1.1. Puede ser jugado en Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa solo si ambos jugadores están dispuestos a ello.
  - 1.3.2.4. **Los jugadores son los responsables de conocer el reglamento con el que juegan cada combate**, si incumplen cualquiera de las normas del formato se les dará el combate por perdido de forma automática.

## **1.4. Horarios:**

- 1.4.1. Cada pareja de jugadores será la responsable de acordar una hora y día concretos en la que realizar el combate.
  - 1.4.1.1. En caso de acordar una hora pero que uno de los jugadores deba ser sustituido, la hora acordada tendrá validez para el nuevo jugador que entra a combatir.
  - 1.4.1.2. Se recomienda que los jugadores acuerden de nuevo una hora y día para

el combate, pero el jugador que se mantiene en el enfrentamiento puede negarse a ello, aunque no lo recomendamos.

1.4.2. Se podrá cambiar la hora o día del enfrentamiento hasta 1 hora antes de que se realice el combate, **siempre y cuando ambos jugadores estén de acuerdo**.

1.4.2.1. En caso de que el jugador A no pueda jugar a la hora acordada por un imprevisto, y el jugador B no pueda/quiera acordar otra hora, el equipo del jugador A podrá realizar una sustitución.

1.4.3. Si la proposición para modificar la hora y fecha se produce con menor plazo a una hora, el cambio será **denegado y no podrá modificarse**.

1.4.3.1. Si la causa del cambio de hora es médica, podrá ser sustituido por otro jugador.

#### 1.4.4. **Incomparecencia:**

1.4.4.1. Si alguno de los jugadores no se presenta a la hora acordada, se dará un margen de 10 minutos. Una vez finalizado dicho plazo se dará el combate por ganado para el otro jugador.

1.4.4.1.1. Si el jugador ha contactado con el rival dentro de los 10 minutos, se debe realizar el combate aunque al sumar el retraso más la espera a que se conecte a la consola supere dicho margen de tiempo.

1.4.4.1.1.1. Por ejemplo si el jugador llega 9 minutos tarde, debe comunicar su presencia y conectarse inmediatamente, pero el tiempo entre encender y conectar la consola seguramente exceda el margen de 10 minutos, aún así deberá realizarse el combate.

1.4.4.1.1.2. Esta medida se da porque todos podemos tener un pequeño retraso respecto a la hora acordada. No se debe abusar repetidamente de este punto o podrán darse los combates por perdidos.

1.4.4.1.1.3. Los jugadores no podrán usar estos 10 minutos para ponerse en contacto con su rival y pedir que el combate se realice más tarde.

1. En caso de hacerlo dependerá únicamente del jugador que esta presente a la hora decidir si desea aplazar el combate hasta que llegue su rival o notificar la victoria por incomparecencia.

1.4.4.2. En caso de que ninguno de los jugadores se presente a combatir, el combate quedará como pendiente de acordar día y hora.

1.4.4.2.1. En caso de producirse esta situación por 2ª vez se dará el combate como empate.

#### 1.4.5. *Problemas para compaginar horarios:*

1.4.5.1. Si para un combate 2 jugadores son incapaces de acordar una fecha y hora, se debe trasladar este problema a los representantes de cada clan implicado, los representantes deberán acordar cuál será el día y la hora del enfrentamiento, teniendo en mente la posibilidad de sustituir a alguno de los jugadores implicados.

1.4.5.2. Si los representantes del clan son incapaces de acordar dichos datos, el problema se trasladará al staff de la Liga de Clanes Pokémon PokeChampionsDestiny, quienes decidirán día y hora del enfrentamiento.

1.4.5.2.1. Una vez publicada la hora, los clanes podrán realizar la sustitución del jugador si se ve imposible combatir en dicho momento.

#### 1.4.6. *Recomendaciones:*

- 1.4.6.1. Cuanto antes se acuerde fecha y día mejor, así en caso de haber algún problema hay tiempo de solucionarlo.
- 1.4.6.2. Procura estar al menos 15 minutos antes de la hora acordada, de esa manera te aseguras no llegar tarde, y si se da el caso es posible celebrar antes el combate.
- 1.4.6.3. Si hay algún problema y el representante de tu clan no está disponible, no dudes en ponerte en contacto con el staff de la liga.
- 1.4.6.4. Si vas a llegar tarde avisa lo antes posible a tu rival para ver si se puede posponer el combate unos minutos hasta que puedas realizarlo.
  - 1.4.6.4.1. No abuses de este punto, intenta no apurar demasiado la hora, si sabes que a las 18:30 quizás no estés disponible, queda a las 18:45 para evitar esta situación.

## **1.5. Desconexiones:**

### **1.5.1. Si al realizar un combate se cae la conexión sigue estos pasos:**

- 1.5.1.1. Haz una foto en la cual se vean las 2 pantallas de la consola, de esa manera podremos saber si el fallo ha sido del jugador A, del B o del servidor.
  - 1.5.1.1.1. Código de error de la propia conexión:
  - 1.5.1.1.2. Código de error en la conexión del rival:
  - 1.5.1.1.3. Código de error del servido:
    - 1.5.1.1.3.1. Se considerará que se ha caído el servidor si ambos jugadores les salta el mismo error.
- 1.5.1.2. El combate en el que se ha caído la conexión queda como pendiente hasta que intervenga el staff. Comunica el problema enviando la foto y haz un breve resumen de la situación del combate en el momento del fallo de conexión.
- 1.5.1.3. Sigue realizando el resto de combates del BO3.
- 1.5.1.4. En caso de caer el servidor el combate se resolverá de la siguiente manera:
  - 1.5.1.4.1. Team Preview: Se repite el combate.
  - 1.5.1.4.2. 4 vs 4: Se repite el combate.
  - 1.5.1.4.3. 4 vs 3 : Empate.
  - 1.5.1.4.4. 4 vs 2: Empate.
  - 1.5.1.4.5. 4 vs 1: Gana el jugador con 4 Pokémon.
  - 1.5.1.4.6. 3 vs 3: Empate.
  - 1.5.1.4.7. 3 vs 2: Empate.
  - 1.5.1.4.8. 3 vs 1: Gana el jugador con 3 Pokémon
  - 1.5.1.4.9. 2 vs 1: Empate.
  - 1.5.1.4.10. 1 vs 1: Empate.
    - 1.5.1.4.10.1. En caso de que uno de los jugadores crea que no puede remontar la partida de forma alguna, incluso estando en una situación de ventaja en N.º de Pokémon se recomienda que ceda la victoria a su rival.
    - 1.5.1.4.10.2. Si ambos jugadores lo desean pueden volver a realizar el combate desde 0.
- 1.5.1.5. En caso de poder determinar a qué jugador se le ha caído la conexión:
  - 1.5.1.5.1. El jugador al que se le ha caído la conexión pierde el combate.
  - 1.5.1.5.2. Si el jugador rival interpreta que la victoria es del jugador al que se le fue la conexión puede ceder la victoria.
  - 1.5.1.5.3. Si al mismo jugador se desconecta en múltiples ocasiones cuando va

perdiendo, con la intención de forzar repeticiones o abusar de la buena fe de su adversario será motivo de sanciones que irán desde el baneamiento durante un par de jornadas a la descalificación de la liga. Si varios miembros de un mismo clan usan estas tácticas, el clan podrá ser descalificado o suspendido varias jornadas.

**1.5.2. En las situaciones que se repita el combate se tratará de un combate nuevo y no se tiene obligación de sacar los mismos Pokémon ni de realizar los mismos movimientos.**

**1.5.3. Recomendaciones:**

- 1.5.3.1. Actúa con tus rivales con buena fe, seguramente la caída de la conexión no fue intencionada.
- 1.5.3.2. Valora el combate ¿Podía ganarlo de alguna manera? Si la respuesta es "Sí" comunica el problema o acuerda la repetición con tu rival. Si la respuesta es "No" cede la victoria a tu rival aunque fueras a ser tú el ganador del combate ya que se le fue la conexión a tú rival.
- 1.5.3.3. Si se te ha caído la conexión a ti, no te alteres, tu rival no tiene la culpa de que falle tu señal Wifi, si el combate ya lo tenías perdido cede la victoria sin más. Si el combate no estaba decidido pídele a tu rival la repetición del combate amablemente.
- 1.5.3.4. Si dudas de las intenciones de tu rival y te intenta forzar a realizar una repetición del combate en vez de notificar el problema al staff de la liga, no cedas y comunica también dicho abuso.
- 1.5.3.5. Si al no aceptar repetir el combate tu rival te falta al respeto, comunícalo también.
- 1.5.3.6. Se recomienda que en las situaciones en las que ninguno de los adversarios tenga una clara ventaja sobre el otro jugador que se opte por repetir el combate.

**1.6. Resolución de empates:**

- 1.6.1. Si por desgracia uno de los combates del BO3 se da como empate toca desempatar:
  - 1.6.1.1. G1: Victoria de A, G2: Empate, G3: Victoria de A. Gana el jugador A.
  - 1.6.1.2. G1: Victoria de A, G2: Empate, G3: Victoria de B. Se realiza el desempate.
- 1.6.2. El desempate se realizará mediante un combate a muerte súbita, es decir, que el primer jugador que tenga más Pokémon que su rival al finalizar un turno gana.
  - 1.6.2.1. Si ambos jugadores quieren, el desempate podrá realizarse mediante un combate normal.

**1.7. Normativa sobre conducta.**

- 1.7.1. Las siguientes acciones están totalmente prohibidas, y suponen la suspensión o descalificación del jugador de la liga, o en algunas ocasiones del clan del que es miembro el jugador que las realice.
  - 1.7.1.1. Suplantación de identidad del personal de PokeChampionsDestiny.
  - 1.7.1.2. Suplantación de identidad de los representantes de los clanes.
  - 1.7.1.3. Suplantación de identidad de otros jugadores.
  - 1.7.1.4. Abusar conscientemente de un error o bug.
  - 1.7.1.5. Alentar a otros jugadores a romper las reglas.
  - 1.7.1.6. Solicitar o proporcionar información personal reservada.



- 1.7.1.6.1. Los representantes de los clanes y el staff de la liga tienen permitido revelar ciertos datos para facilitar el contacto entre los diferentes jugadores.
- 1.7.1.7. El uso indebido de los chats de la liga para Spam, estafas o publicidad.
- 1.7.1.8. Bromas obscenas o sexualmente explícitas.
- 1.7.1.9. Amenazas o acoso.
- 1.7.1.10. Intimidación.
- 1.7.1.11. Dejarse ganar o jugar mal a propósito para adulterar el resultado.

## 2. Clanes

- 2.1. **Requisitos de participación:** Los clanes inscritos deben proporcionar al menos 7 jugadores que vayan a participar en la Liga de Clanes Pokémon PokeChampionsDestiny, Al entrar a participar a dicha liga se comprometen a jugar hasta finalizar la edición de la liga.
- 2.2. **Cambio de Logos:** Todos los cambios sobre un logo deben comunicarse a PokeChampionsDestiny con al menos 14 días de antelación. PokeChampionsDestiny se reserva el derecho a denegar logos sin necesidad de dar explicación alguna.
- 2.3. **Abandono de jugadores:** Si un jugador abandona su clan durante la liga no podrá jugar más combates de esta edición, ni con el clan del que sale, ni con el nuevo clan al que entre a formar parte. El clan del cual se sale dicho jugador podrá añadir un nuevo jugador a la plantilla.
- 2.4. **Los clanes deben inscribir un mínimo de 7 jugadores** y un máximo de 15, no pudiendo añadir nuevos jugadores a la plantilla una vez comenzada la liga.
- 2.5. **Todos los jugadores del clan inscritos a esta liga deberán realizar al menos 1 combate en la liga.**
  - 2.5.1. Si un clan llega a la última jornada con 6 o más jugadores que no hayan realizado dicho combate deberán ser ellos los que jueguen dicha jornada.
  - 2.5.2. Si el clan no los incluye en la lista de jugadores para dicha jornada PokeChampionsDestiny los añadirá de manera aleatoria.
  - 2.5.3. Si el número de jugadores que no han jugado un combate supera los 6 se le restarán 2 puntos al clan por cada jugador extra.
- 2.6. **Inscripciones múltiples:** Los clanes podrán registrar más de un grupo de su clan para esta competición.
  - 2.6.1. Podrán inscribir un máximo de 2 grupos.
  - 2.6.2. La inscripción del 2º grupo quedará como clan de reserva.
  - 2.6.3. Deben modificar el logo para que sean bien diferenciados.
  - 2.6.4. Deben tener distintos representantes y miembros.
  - 2.6.5. En la liga actuarán como clanes distintos, no pudiendo intercambiar jugadores entre ambos grupos, ni información de los rivales, tampoco podrán pactar resultados en caso de enfrentarse.
    - 2.6.5.1. En caso de incumplir el punto anterior ambos clanes quedaran eliminados de la liga.
  - 2.6.6. Para que el 2º clan participe deben darse las siguientes condiciones:
    - 2.6.6.1. Falten uno o varios clanes para llegar al mínimo de clanes inscritos.
    - 2.6.6.2. Se llegue a los 11 clanes inscritos y queden plazas libres.
      - 2.6.6.2.1. En este caso cada grupo de Clan jugará en un grupo de liga distinto.
    - 2.6.6.3. En caso de que varios clanes incluyan un 2º grupo, y no haber plazas suficientes para todos, se realizará un minitorneo entre dichos clanes, los mejores entrarán a la liga.

2.6.7. En caso de que el 2º clan se quede sin plaza en la liga, el clan principal podrá modificar la plantilla para incluir varios de estos jugadores.

### **3. Normativa General.**

- 3.1. PokeChampionsDestiny se reserva el derecho a modificar las normas en cualquier momento que sea necesario con el fin de garantizar el juego limpio, la integridad de la competición o de añadir mejoras al reglamento.
- 3.2. Todos los jugadores y clanes que se disputen en la Liga de Clanes Pokémon PokeChampionsDestiny, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento.
- 3.3. Sanción por abandono. En caso de que un clan abandone la liga antes de finalizar la edición se le penalizará lo estipulado en la tabla de sanciones.
  - 3.3.1. Tabla de sanciones en elaboración.
- 3.4. Fecha límite para el envío de alineaciones: Si un clan se retrasa en el envío de su alineación final para una jornada, será sancionado con 2 jornadas sin jugar.