



Liga Pokémon OU PokeChampionsDestiny.

Primera Edición

1. Reglamento

1.1. Formato

- 1.1.1. **Liga Pokémon VGC19 PokeChampionsDestiny:** Cada grupo de liga lo formaran al menos 6 jugadores, que disputaran 5 jornadas entre si.
 - 1.1.1.1. En caso de inscribirse suficientes jugadores los grupos serán de hasta 11 personas que disputaran 11 jornadas, teniendo cada jugador 1 jornada de descanso.
 - 1.1.1.1.1. Siempre se intentará que los grupos no superen los 8 jugadores.
 - 1.1.1.2. La liga tendrá un máximo de 64 jugadores.
 - 1.1.1.2.1. 16 Jugadores, habrá 2 grupos.
 - 1.1.1.2.2. 32 Jugadores, habrá 4 grupos.
 - 1.1.1.2.3. 64 Jugadores, habrá 4 grupos.
 - 1.1.1.3. En caso de que se haga más de 1 grupo se clasificarán los 4 mejores de cada uno a la fase de PlayOffs de eliminación directa, para así decidir el campeón de la división.
 - 1.1.1.3.1. En el caso de que se realice una liga con menos de 17 jugadores solo clasificaran 2 de cada grupo.
- 1.1.2. **Ascenso/Descenso:**
 - 1.1.2.1. **Primera División:**
 - 1.1.2.1.1. Los 10 mejores de la liga formaran la 1ª División en la próxima edición de la liga.
- 1.1.3. **Partidos:**
 - 1.1.3.1. Combates en formato OU al mejor de 1 partida o juego.
 - 1.1.3.2. Los enfrentamientos se realizarán con la reglas de la OU durante toda la liga, incluido PlayOffs.
 - 1.1.3.2.1. Los cambios en el reglamento OU de Smogon se aplicarán de manera inmediata una vez se hagan publicos.
 - 1.1.3.3. Los torneos asociados a la liga, como torneos de posiciones o similares no van a variar el reglamento.
- 1.1.4. **Suplentes:** Una vez cerrada las inscripciones (por plazo o por exceder el cupo), el resto de jugadores serán registrados a la lista de reservas. Los jugadores entrarán en sustitución de cualquier jugador que se retire.
 - 1.1.4.1. Antes de añadir a un jugador se le informará de las jornadas pendientes, y los resultados con los que se incluye al torneo.
 - 1.1.4.2. El jugador sustituto entrará a la jornada siguiente en la que el jugador se ha retirado.
 - 1.1.4.3. El jugador sustituto deberá confirmar su participación en 48h desde que se ha sido informado, en caso contrario, la plaza pasará al siguiente de la lista.

- 1.1.4.4. En caso de declinar la plaza, no se le volverá a proponer otra plaza hasta que vuelva a ser su turno.
- 1.1.4.5. El turno de sustitución de cada jugador será por orden de inscripción a la liga, en caso de declinar entrar cuando corresponde, el jugador se pondrá el último en la cola de reservas.

1.1.5. Sistema de clasificación:

- 1.1.5.1. Los jugadores obtendrán 3 puntos por victoria, 0 por derrota y -1p en caso de no realizar el combate.
 - 1.1.5.1.1. Cesión de combates: Si un jugador cede la victoria no se le descontará el punto.

1.1.6. Criterios de desempate:

1.1.6.1. Desempate durante la fase regular de la liga:

- 1.1.6.1.1. Los jugadores empatados a puntos se pondrán en su posición correspondiente ateniéndose únicamente a la diferencia de pokémon restantes en cada combate (Ej: 5-0, 3-1 etc)
- 1.1.6.1.2. En caso de que sigan empate, se pondrá por delante un jugador de manera aleatoria, aquel que el programa ponga por encima.

1.1.6.2. Desempate al finalizar la liga:

- 1.1.6.2.1. La tabla final de la liga, pondrá por encima al jugador que ganó el VS directo entre ambos jugadores.
- 1.1.6.2.2. En caso de que dicho enfrentamiento terminara como no realizado se usará la diferencia de Pokémon.
- 1.1.6.2.3. En caso de persistir el empate se pondrá por delante el jugador con menos sanciones.
- 1.1.6.2.4. En caso de que persista el empate se pondrá por delante un jugador de manera aleatoria.
 - 1.1.6.2.4.1. Si el puesto en el que estan empatados influye para ascender/descender ambos ascenderan o descenderan de la división.
 - 1.1.6.2.4.2. Si el puesto en el que estan empatados influye para entrar a PlayOffs ambos pasarán en el mismo puesto (teniendose que eliminar 1 en la primera ronda). Aplicable a otras competiciones como el torneo de campeones de PCD.
- 1.1.6.2.5. Estos criterios pueden ser ignorados si hay una sanción sobre uno de los jugadores empatados.

1.1.6.3. Desempate múltiple al finalizar la liga:

- 1.1.6.3.1. En caso de que se forme un empate triple pero uno de los jugadores hubiera ganado a ambos rivales con los que estuviese empatado se pondría por encima de los mismos.
- 1.1.6.3.2. En caso de empates múltiples se seguirán este orden:
 - 1.1.6.3.2.1. El jugador con más Pokémon en pie contra los rivales a los que iguala a puntos se pondrá por delante.
 - 1.1.6.3.2.2. El jugador con menos combates nulos contra los rivales a los que iguala a puntos se pondrá por delante.
 - 1.1.6.3.2.3. Si una vez aplicados estos criterios sigue habiendo dudas para alguna de las posiciones en el empate se usará la diferencia de Pokémon en pie-Pokémon derrotados.
- 1.1.6.3.3. En caso de formarse un triangular en la que el jugador A, ganó a B, B

a C y C a A, se usarán la diferencia de Pokémon en pie total.

1.1.6.3.4. Estos criterios pueden ser ignorados si hay una sanción sobre uno de los jugadores empatados.

1.1.7. Resultados y combates.

1.1.7.1. **Cada jornada se debe enviar un comentario a la página del grupo con el resultado de la ronda (ambos jugadores).**

1.1.7.2. Cada jornada **el jugador que ha ganado** debe enviar un mensaje al organizador asignado con la siguiente información:

1.1.7.2.1. Resultado final de la jornada.

1.1.7.2.2. La repetición del combate

1.1.7.2.2.1. Deben entregarse los combates de Pokémon Showdown como replays online, no serán validas las replays entregadas en formato descargable (salvo en el caso de que el servidor de SD de algún fallo al subir el combate)

1.1.7.2.2.2. En caso de jugar en 3DS, se debe enviar el código de la replay.

1. El jugador que ha perdido puede enviarlo sin problemas si el ganador no puede por algún motivo.

1.1.7.2.3. El organizador podrá usar la vía de comunicación que considere necesaria.

1.1.7.3. El plazo máximo será de **1 hora una vez finalizada la jornada.**

1.1.7.3.1. Puede enviarse una vez completado el enfrentamiento sin necesidad de que se dé por concluida la jornada para todos los jugadores.

1.1.7.4. El plazo para informar de 1 aplazamiento acaba junto con la jornada, los aplazamientos que se envíen más tarde **no serán aceptados.**

1.1.7.5. La información debe estar bien ordenada.

1.1.7.6. Todos los códigos/replays de combate deben estar disponibles hasta finalizar la siguiente jornada.

1.1.7.6.1. EJ: Los combates de la jornada 1, no podrán ser retirados hasta que se de por comenzada la jornada 3.

1.1.7.6.2. 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. Normativa de combates.

1.2.1. **La plataforma principal de juego será Pokémon Showdown.**

1.2.1.1.1. **Pueden ser jugador en 3DS solo si ambos jugadores están dispuestos a ello (Pokémon Ultrasol/Ultraluna).**

1.2.2. **En caso de jugar en 3DS:** 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.

1.2.3. **Formatos de juegos:**

1.2.3.1. Combates [Gen 7] OU

1.2.3.2. **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.

1.2.3.3. Los jugadores serán los reponsables de guardar todos sus combates.

1.2.3.4. No entregar un combate, sin que sea por motivo de desconexión,

conllevará la pérdida de 1 punto en la clasificación.

1.2.3.5. Los jugadores deberán entregar los combates al organizador dentro del plazo establecido.

1.3. Horarios:

1.3.1. Cada pareja de jugadores será la responsable de acordar una hora y día concretos en la que realizar el combate.

1.3.2. 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**.

1.3.2.1. 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 jugador B ganará el VS con 6-0.

1.3.3. 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**.

1.3.3.1. Si la causa del cambio de hora es médica, o cualquier otro motivo de gravedad, se deberá acordar una nueva fecha y hora.

1.3.4. Incomparecencia:

1.3.4.1. 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.

1.3.4.1.1. 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.

1.3.4.1.1.1. 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.

1.3.4.1.1.2. 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.

1.3.4.1.1.3. 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.

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

1.3.4.2.1. En caso de producirse esta situación por 2ª vez se dará el combate como no realizado.

1.3.5. Problemas para compaginar horarios:

1.3.5.1. Si para un combate 2 jugadores son incapaces de acordar una fecha y hora, dentro de la semana de la jornada, se debe notificar el aplazamiento de la misma igual que si fuera un resultado habitual.

1.3.5.2. Si los problemas persisten los jugadores deben ponerse en contacto con el organizador.

1.3.6. Recomendaciones:

1.3.6.1. Cuanto antes se acuerde fecha y día mejor, así en caso de haber algún

problema hay tiempo de solucionarlo.

- 1.3.6.2. 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.
- 1.3.6.3. Si hay algún problema no dudes en ponerte en contacto con el staff de la liga.
- 1.3.6.4. 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.
 - 1.3.6.4.1. 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.
- 1.3.6.5. Esta competición usa el horario Español peninsular, por ello si el jugador se encuentra fuera de este horario (Islas Canarias o estar en otro país) se debe avisar al rival en que horario se esta acordando el combate.
 - 1.3.6.5.1. En el caso de la Liga LATAM se usará el horario del país con más jugadores.

1.4. Desconexiones:

1.4.1. Si al realizar un combate en Pokémon Showdown se cae la conexión sigue estos pasos:

- 1.4.1.1. Si uno de los jugadores se desconecta, tendrá un margen de 3 minutos para reconectarse. Ten paciencia y no pongas el timer si esto ocurre.
 - 1.4.1.1.1. Si el jugador informa PREVIAMENTE de que tiene una mala conexión podrá ampliarse este tiempo a 4 minutos.
- 1.4.1.2. Si a ambos jugadores se les desconecta de la partida, se dará por hecho que se ha producido una caída del servidor en cuyo caso ve al punto 1.4.3

1.4.2. Si al realizar un combate en 3DS se cae la conexión sigue estos pasos:

- 1.4.2.1. 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.
- 1.4.2.2. 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.

1.4.3. En caso de caer el servidor el combate se resolverá de la siguiente manera:

- 1.4.3.1.1. Team Preview: Se repite el combate.
- 1.4.3.1.2. 4 vs 4: Se repite el combate.
- 1.4.3.1.3. 4 vs 3 : Empate.
- 1.4.3.1.4. 4 vs 2: Empate.
- 1.4.3.1.5. 4 vs 1: Gana el jugador con 4 Pokémon.
- 1.4.3.1.6. 3 vs 3: Empate.
- 1.4.3.1.7. 3 vs 2: Empate.
- 1.4.3.1.8. 3 vs 1: Gana el jugador con 3 Pokémon
- 1.4.3.1.9. 2 vs 1: Empate.
- 1.4.3.1.10. 1 vs 1: Empate.
 - 1.4.3.1.10.1. 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.
 - 1.4.3.1.10.2. Si ambos jugadores lo desean pueden volver a realizar el

combate desde 0. En cuyo caso no será necesario avisar al organizador sobre le incidente.

1.4.3.2. En caso de poder determinar a qué jugador se le ha caído la conexión:

1.4.3.2.1. El jugador al que se le ha caído la conexión pierde el combate.

1.4.3.2.2. Si el jugador rival interpreta que la victoria es del jugador al que se le fue la conexión **puede ceder la victoria.**

1.4.3.3. 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 perder un par de jornadas a la descalificación de la liga.

1.4.4. 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.

1.4.5. Recomendaciones:

1.4.5.1. Actúa con tus rivales con buena fe, seguramente la caída de la conexión no fue intencionada.

1.4.5.2. 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.

1.4.5.3. 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.

1.4.5.4. 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.

1.4.5.5. Si al no aceptar repetir el combate tu rival te falta al respeto, comunícalo también.

1.4.5.6. 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.

1.5. Normativa sobre conducta.

1.5.1. Las siguientes acciones están totalmente prohibidas, y suponen la suspensión o descalificación del jugador de la liga.

1.5.1.1. Suplantación de identidad del personal de PokeChampionsDestiny.

1.5.1.2. Suplantación de identidad de otros jugadores.

1.5.1.3. Abusar conscientemente de un error o bug.

1.5.1.4. Alentar a otros jugadores a romper las reglas.

1.5.1.5. Solicitar o proporcionar información personal reservada.

1.5.1.5.1. El staff de la liga tienen permitido revelar ciertos datos para facilitar el contacto entre los diferentes jugadores.

1.5.1.6. El uso indebido de los chats de la liga para Spam, estafas o publicidad.

1.5.1.7. Bromas obscenas o sexualmente explícitas.

1.5.1.8. Amenazas o acoso.

1.5.1.9. Intimidación.

- 1.5.1.10. Dejarse ganar y/o jugar mal a propósito, o conceder la victoria sin jugar para adular el resultado.
- 1.5.1.11. Faltar el respeto a cualquiera de los miembros del Staff de PokeChampionsDestiny.
- 1.5.1.12. Faltar al respeto a cualquier jugador de la liga de PokeChampionsDestiny.

1.6. Abandono o descalificación de un Jugador.

- 1.6.1. Sus resultados hasta dicho momento se mantendrán, el resto de combates se pondrán como ganados para sus rivales por 6-0.

2. Datos de Liga.

- 2.1. Los jugadores que participen en la liga Pokémon OU de PokeChampionsDestiny deben entregar la siguiente información:
 - 2.1.1. **Nick**
 - 2.1.2. Un metodo de contacto principal (WhatsApp [nº de telefono], Twitter o e-mail).
 - 2.1.3. Otros metodos de contacto.
 - 2.1.3.1. En caso de que el metodo de contacto de ambos jugadores no coincida, se usará el Chat Web.
 - 2.1.4. **Pais de residencia** para que el staff tenga en cuenta los posibles problemas horarios.
 - 2.1.4.1. Si hay suficientes jugadores de una misma zona horaria podría hacerse una liga particular (Ej: una liga especifica para LATAM y otra para España).
- 2.2. **Al entrar a participar a dicha liga se comprometen a jugar hasta finalizar la edición de la liga.**
- 2.3. **Precio de inscripciones: Gratuitas.**

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 que disputen en la Liga Pokémon VGC PokeChampionsDestiny, aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento.
- 3.3. Sanción por abandono. En caso de que un jugador abandone la liga antes de finalizar la edición se le penalizará con la Prohibición de jugar la próxima liga OU de PokeChampionsDestiny.

4. Modificaciones del reglamento.