



Liga Pokémon VGC19 PokeChampionsDestiny.

Novena Edición

1. Reglamento

1.1. Formato

1.1.1. **Liga Pokémon VGC19 Ultra 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 12 personas que disputaran 11 jornadas.

1.1.1.1.1. Siempre se intentará que los grupos no superen los 10 jugadores.

1.1.1.2. La liga tendrá un máximo de 190 jugadores.

1.1.1.2.1. 10 en Primera División.

1.1.1.2.2. 20 en Segunda División.

1.1.1.2.3. 40 en Tercera División.

1.1.1.2.4. 80 en Cuarta División

1.1.1.2.5. 40 en Latino América.

1.1.1.3. En aquellas divisiones en las que se haga más de 1 grupo se clasificarán los 2 mejores de cada uno a la fase de PlayOffs de eliminación directa, para así decidir el campeón de la división.

1.1.2. Ascenso/Descenso:

1.1.2.1. Primera División:

1.1.2.1.1. Los 4 peores jugadores descienden a Segunda División.

1.1.2.2. Segunda División:

1.1.2.2.1. Los 2 primeros de cada grupo ascienden a Primera División.

1.1.2.2.2. Los 4 peores jugadores de cada grupo descienden a Tercera División.

1.1.2.3. Tercera División:

1.1.2.3.1. Los 2 primeros de cada grupo ascienden a Segunda División.

1.1.2.3.2. Los 4 peores jugadores de cada grupo descienden a Cuarta División.

1.1.2.4. Cuarta División:

1.1.2.4.1. Los 2 primeros de cada grupo ascienden a Tercera División.

1.1.2.5. Liga Latino America

1.1.2.5.1. Esta liga aún no cuenta con divisiones, por ello se harán grupos clasificatorios previos, en los cuales los 2 mejores de cada grupo pasarán a ser la 1ª división LATAM, mientras que el resto de jugadores estará en la 2ª división

1.1.2.5.2. En caso de que la liga LATAM sea suspendida. Los jugadores podrán elegir entre no jugar la liga, en cuyo caso se devolverá el coste de inscripción, o jugar en la 4ª división Española. En caso de que el jugador estuviera en una división mayor a la 4ª división al hacer el cambio a la liga

LATAM podrá recuperar su plaza en dicha división.

1.1.2.5.2.1. En caso de acceder a una liga superior a la 3ª división, se deberá abonar la diferencia de precio.

1.1.2.6. Ascensos Especiales

1.1.2.6.1. Con motivo de la **pretemporada** se organizarán **2 torneos VGC19 Ultra**, en los cuales los ganadores de los mismos **ascenderán automáticamente de división**, además de obtener la inscripción pagada en dicha división.

1.1.2.6.2. Estos torneos tendrán un coste de 0,50€ por jugador.

1.1.2.6.3. Fechas: 16 de Marzo (Sábado) y 24 de Marzo (domingo)

1.1.2.6.4. Premios: Ascenso de división, e inscripción pagada.

1.1.2.6.4.1. En función del número de jugadores inscritos podrá haber más premios, como por ejemplo más inscripciones pagadas para el top cut. El Ascenso de división se reserva tan solo para el campeón.

1.1.2.6.5. **Los jugadores que lo deseen podrán optar por una inscripción gratuita** a este torneo con las siguientes condiciones:

1.1.2.6.5.1. Si llegan más de 10 minutos tarde a una ronda, incluso si la misma no ha finalizado, serán descalificados.

1.1.2.6.5.2. No podrán optar a entrar al Top Cut incluso si su resultado se lo permite.

1.1.2.6.5.3. No podrán optar a ningún premio o sorteo derivado del torneo.

1.1.3. Partidos:

1.1.3.1. Combates en formato VGC 2019 al mejor de 3 juegos.

1.1.3.2. Los enfrentamientos se realizarán con la reglas de la Ultra Series durante toda la liga, incluido PlayOffs.

1.1.3.3. Los torneos asociados a la liga, como torneos de posiciones o similares pueden variar el reglamento. El reglamento con el que se jueguen se anunciará de manera independiente.

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 de la 4ª División o de la liga LATAM 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 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.

1.1.4.6. La lista de sustitutos de la 4ª División y de la liga LATAM serán distintas, pero si se acaban los suplentes en una se ofrecerá la plaza al primer jugador de la otra lista.

1.1.4.6.1. Declinar esta inscripción no afectará a la posición del jugador para entrar a la liga en la que realmente está inscrito. En caso de aceptar saldrá de la lista de suplentes.

1.1.4.7. Los jugadores de reserva no pagarán inscripción alguna.

1.1.4.8. Los jugadores podrán optar por registrarse directamente como reservas.

1.1.5. Sistema de clasificación:

1.1.5.1. Primera, Segunda y Primera División LATAM:

1.1.5.1.1. Los jugadores obtendrán 3 puntos por victoria, 0 puntos por derrota y -2 puntos por no realizar un combate. La clasificación será por orden ordinal de mayor a menor en base al nº de puntos de cada jugador.

1.1.5.2. Tercera, Cuarta y Segunda División LATAM:

1.1.5.2.1. Los jugadores obtendrán 3 puntos por victoria, 1 punto por derrota y -2 puntos por no realizar un combate. La clasificación será por orden ordinal de mayor a menor en base al nº de puntos de cada jugador.

1.1.5.3. 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.

1.1.5.4. Liga LATAM-Clasificatorio:

1.1.5.4.1. Durante la fase previa, se obtendrán 3 puntos por victoria, 0 por derrota y -3 por no realizar el combate.

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 juegos ganados-perdidos.

1.1.6.1.2. En caso de que sigan empate, se pondrá por delante un clan de manera aleatoria.

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

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 entre ambos jugadores ignorando la diferencia de combates ganados-perdidos de los BO3.

1.1.6.2.2. En caso de que dicho enfrentamiento terminara como no realizado se usará la diferencia de juegos ganados-perdidos.

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 están 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 juegos ganados 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 juegos ganados-perdidos.

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 los combates ganados-perdidos.

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. Las repeticiones de todos los combates.

1.1.7.2.2.1. Esto incluye los perdidos dentro de un BO3 finalmente ganado.

1.1.7.2.2.2. Deben estar subidos desde los respectivos juegos para su reproducción en otras videoconsolas (3DS).

1.1.7.2.2.3. 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. 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 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.

1.1.7.7. Los jugadores de la divisiones 3ª, 4ª, y 2ª LATAM no tienen obligación de enviar las repeticiones de sus combates.

1.2. Normativa de combates.

1.2.1. **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.

1.2.2. Formatos de juegos:

1.2.2.1. Combates VGC 2019

1.2.2.1.1. 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.

1.2.2.1.1.1. Pueden ser jugador en Pokémon Showdown solo si ambos jugadores están dispuestos a ello.

1.2.2.1.2. Formato VGC19 Ultra Series.

1.2.2.2. **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.

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

1.2.2.4. Los jugadores deberán entregar los combates ganados (y los perdidos dentro de un BO3 finalmente ganado) al organizador de su grupo dentro del plazo establecido.

1.2.2.5. No entregar un combate, sin que sea por motivo de desconexión, conllevará la pérdida de 0,33 puntos en la clasificación. 0,5 puntos en 1ª y 2ª división.

1.2.2.5.1. No entregar todos los combates quedando 2-1 supone -1 punto. -1,5 en 1ª y 2ª división.

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 2-0.

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 se cae la conexión sigue estos pasos:

- 1.4.1.1. 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.
 - 1.4.1.1.1. Código de error de la propia conexión:
 - 1.4.1.1.2. Código de error en la conexión del rival:
 - 1.4.1.1.3. Código de error del servido:
 - 1.4.1.1.3.1. Se considerará que se ha caído el servidor si ambos jugadores les salta el mismo error.
 - 1.4.1.2. 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.
 - 1.4.1.3. **Sigue realizando el resto de combates del BO3.**
 - 1.4.1.4. **En caso de caer el servidor el combate se resolverá de la siguiente manera:**
 - 1.4.1.4.1. Team Preview: Se repite el combate.
 - 1.4.1.4.2. 4 vs 4: Se repite el combate.
 - 1.4.1.4.3. 4 vs 3 : Empate.
 - 1.4.1.4.4. 4 vs 2: Empate.
 - 1.4.1.4.5. 4 vs 1: Gana el jugador con 4 Pokémon.
 - 1.4.1.4.6. 3 vs 3: Empate.
 - 1.4.1.4.7. 3 vs 2: Empate.
 - 1.4.1.4.8. 3 vs 1: Gana el jugador con 3 Pokémon
 - 1.4.1.4.9. 2 vs 1: Empate.
 - 1.4.1.4.10. 1 vs 1: Empate.
 - 1.4.1.4.10.1. 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.
 - 1.4.1.4.10.2. 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.
 - 1.4.1.5. **En caso de poder determinar a qué jugador se le ha caído la conexión:**
 - 1.4.1.5.1. El jugador al que se le ha caído la conexión pierde el combate.
 - 1.4.1.5.2. Si el jugador rival interpreta que la victoria es del jugador al que se le fue la conexión **puede ceder la victoria.**
 - 1.4.1.6. 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.
- ### 1.4.2. 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.
- ### 1.4.3. Recomendaciones:
- 1.4.3.1. Actúa con tus rivales con buena fe, seguramente la caída de la conexión no fue intencionada.

- 1.4.3.2. 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.
- 1.4.3.3. 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.
- 1.4.3.4. 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.
- 1.4.3.5. Si al no aceptar repetir el combate tu rival te falta al respeto, comunícalo también.
- 1.4.3.6. 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.

1.5. Resolución de empates:

- 1.5.1. Si por desgracia uno de los combates del BO3 se da como empate toca desempatar:
 - 1.5.1.1. G1: Victoria de A, G2: Empate, G3: Victoria de A. Gana el jugador A.
 - 1.5.1.2. G1: Victoria de A, G2: Empate, G3: Victoria de B. Se realiza el desempate.
- 1.5.2. 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.
 - 1.5.2.1. Si ambos jugadores quieren, el desempate podrá realizarse mediante un combate normal.

1.6. Normativa sobre conducta.

- 1.6.1. Las siguientes acciones están totalmente prohibidas, y suponen la suspensión o descalificación del jugador de la liga.
 - 1.6.1.1. Suplantación de identidad del personal de PokeChampionsDestiny.
 - 1.6.1.2. Suplantación de identidad de otros jugadores.
 - 1.6.1.3. Abusar conscientemente de un error o bug.
 - 1.6.1.4. Alentar a otros jugadores a romper las reglas.
 - 1.6.1.5. Solicitar o proporcionar información personal reservada.
 - 1.6.1.5.1. El staff de la liga tienen permitido revelar ciertos datos para facilitar el contacto entre los diferentes jugadores.
 - 1.6.1.6. El uso indebido de los chats de la liga para Spam, estafas o publicidad.
 - 1.6.1.7. Bromas obscenas o sexualmente explícitas.
 - 1.6.1.8. Amenazas o acoso.
 - 1.6.1.9. Intimidación.
 - 1.6.1.10. Dejarse ganar y/o jugar mal a propósito, o conceder la victoria sin jugar para adulterar el resultado.
 - 1.6.1.11. Faltar el respeto a cualquiera de los miembros del Staff de PokeChampionsDestiny.

1.7. Abandono o descalificación de un Jugador.

- 1.7.1. Sus resultados hasta dicho momento se mantendrán, el resto de combates se pondrán como ganados para sus rivales por 2-0.

- 1.7.2. En el caso de la 4ª división y la liga LATAM, se intentará introducir a un nuevo jugador a la liga lo antes posible, que entre con los resultados de dicho jugador.

2. Datos de Liga.

- 2.1. Los jugadores que participen en la liga pokémon VGC de PokeChampionsDestiny deben entregar la siguiente información:
- 2.1.1. Nick**
- 2.1.2. Un metodo de contacto principal (WhatsApp [nº de telefono] o Twitter).
- 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. **Clan o Equipo de E-Sports** al que representan (si no representa a nadie debe indicarse "ninguno")
- 2.1.5. **Pais de residencia** (para asignar al jugador a una liga concreta).
- 2.1.6. **Liga a la que se inscriben.**
- 2.2. Los jugadores de 1ª, 2ª y 3ª división solo deberán confirmar sus datos y su participación en esta edición.
- 2.2.1. Algunos jugadores de 4ª división y de la liga LATAM tan solo deben confirmar sus datos.
- 2.3. Al entrar a participar a dicha liga se comprometen a jugar hasta finalizar la edición de la liga.**
- 2.4. **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.
- 2.5. Precio de inscripciones:**
- 2.5.1. 1ª División: 3,50€
- 2.5.2. 2ª División: 2,50€
- 2.5.3. 3ª División: 1,50€
- 2.5.4. 4ª División: 0,50€
- 2.5.5. Liga LATAM: 2\$ USD
- 2.5.5.1. En el caso de la Liga LATAM se paga antes de jugar el clasificatorio.
- 2.5.6. Metodo de pago: Paypal, enviado el dinero a webmaster@pokechampionsdestiny.com indicando tu Nick.
- 2.5.6.1. El dinero que debe llegar es el de la inscripción, por lo que te recomendamos escoger la opción de "enviar dinero a un amigo o familiar", en caso contrario será el jugador el que deba cubrir los costes de comisión de PayPal.
- 2.5.6.2. Se puede enviar la inscripción de varios jugadores al mismo tiempo, no olvides indicar el nick de todos los jugadores.
- 2.6. Premios:**
- 2.6.1. **1ª División:** Cheque Regalo de 45€ + Inscripción pagada a la próxima liga.
- 2.6.2. **2ª División:** Cheque Regalo de 20€ + Inscripción pagada a la próxima liga.
- 2.6.3. **3ª División:** Cheque Regalo de 7,50€ + Inscripción pagada a la próxima liga.
- 2.6.4. **4ª División:** Inscripción pagada a la próxima liga.
- 2.6.5. **Liga LATAM 1ª:** Inscripción pagada a la próxima liga.
- 2.6.6. **Liga LATAM 2ª:** Inscripción pagada a la próxima liga.
- 2.6.7. Los premios de la 4ª División mejoraran en base al número de jugadores

inscritos.

2.6.8. Los premios de la liga LATAM mejoraran en base al número de jugadores inscritos.

2.6.8.1. Del total destinado a premios de la liga LATAM se distribuirá de la siguiente manera:

2.6.8.1.1. 65% Campeón liga LATAM 1ª División.

2.6.8.1.2. 35% Campeón Liga LATAM 2ª División.

2.6.8.2. Los premios de 1ª, 2ª y 3ª división son en base a que se completen las plazas en las 3 divisiones, de no ser así es posible que existan modificaciones en los premios.

2.7. A la hora de elegir a que liga se asigna al jugador, se tendrá en cuenta su uso horario.

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 de clanes de PokeChampionsDestiny.

4. Modificaciones del reglamento.

4.1. La liga pasa de ser VGC19 Sun a VGC19 Ultra.

4.2. Se aumentan los precios de inscripción, la diferencia se invierte directamente en premios, salvo en la 4ª División, en la cual se ha puesto un coste simbólico para mejorar la participación y evitar los droppeos a mitad de la misma.