



Liga Pokken Tournament PokeChampionsDestiny.

Primera Edición

1. Reglamento

1.1. Formato

1.1.1. **Liga Pokken Tournament 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 20 jugadores (Ampliables).

1.1.1.2.1. 20 en Primera División.

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 10 mejores jugadores de esta liga formaran la 1ª División en la próxima edición.

1.1.3. Partidos:

1.1.3.1. Combates en formato oficial de Pokken Torunament DX al mejor de 3 juegos.

1.1.3.2. 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.

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. Los jugadores de reserva pagarán una inscripción del 50% del valor habitual de inscripción (1,75€)

1.1.5. Sistema de clasificación:

1.1.5.1. Primera y Segunda División:

1.1.5.1.1. Los jugadores obtendrán 3 puntos por victoria, 0 puntos por derrota y

-2 puntos por no realizar un combate.

1.1.6. Criterios de desempate:

1.1.6.1. Desempate durante la fase regular de la liga:

1.1.6.1.1. Durante la liga se aplicará el siguiente orden para el desempate:

- 1.1.6.1.1.1. Puntos
- 1.1.6.1.1.2. VS Ganados
- 1.1.6.1.1.3. Diferencia en los combates BO3
- 1.1.6.1.1.4. Puntos en BO3 a favor.
- 1.1.6.1.1.5. Porcentaje de victoria

1.1.6.2. Desempate al finalizar la liga:

- 1.1.6.2.1. El desempate extraordinario solo se hará en caso de necesitarse para el PlayOff de la liga.
- 1.1.6.2.2. Los jugadores se ordenaran en base al Cara a Cara directo entre los jugadores empatados.
- 1.1.6.2.3. En caso de empate multiple, se pondrá por encima el jugador con más combates de VS directo ganados contra sus rivales empatados.
- 1.1.6.2.4. En caso de persistir el empate, se posicionaran en base a los criterios de desempate durante la fase regular de liga

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. 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. Si un combate no es realizado dentro del plazo, se aplazará automáticamente, sin embargo ningún jugador podrá acumular más de 2 combates salvo circunstancias especiales.

1.1.7.5. La información debe estar bien ordenada.

1.1.7.6. Es obligatorio guardar las repeticiones de los combates por si el staff debe revisarlas.

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 **Pokken Torunament DX** al mejor de 3

1.2.2.1.1. Cada jugador podrá elegir cualquiera de los Pokémon disponibles tanto como principal como de apoyo, incluyendo DLCs.

1.2.2.1.2. Durante la 2ª y 3ª partida, solo podrá modificar el pokémon principal el jugador que perdió la anterior.

1.2.2.1.3. Los Pokémon de apoyo se podrán cambiar por parte de ambos jugadores.

- 1.2.2.1.4. Las partidas se realizarán sin limite de tiempo.
- 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 **si este lo pide.**

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.

1.4. 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 pantalla 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. 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.

1.4.1.3.1. 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.

1.4.1.3.2. 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.

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

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

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

1.4.1.5. 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 deberán seleccionar los mismos Pokémon, en caso de no haber llegado a ver los Pokémon del rival, si se podrá modificar los Pokémon (Siempre que sea el 1º combate)

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 adular 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.

- 2.1.1.1. Los jugadores que participen en la liga Pokken Torunament DX de PokeChampionsDestiny deben entregar la siguiente información:
 - 2.1.2. **Nick**
 - 2.1.3. Un metodo de contacto principal (WhatsApp [nº de telefono] o Twitter).
 - 2.1.4. Otros metodos de contacto.
 - 2.1.4.1. En caso de que el metodo de contacto de ambos jugadores no coincida, se usará el Chat Web.
 - 2.1.5. **Clan o Equipo de E-Sports** al que representan (si no representa a nadie debe indicarse "ninguno")
 - 2.1.6. **Pais de residencia** (para asignar al jugador a una liga concreta).
- 2.2. **Al entrar a participar a dicha liga se comprometen a jugar hasta finalizar la edición de la liga.**
- 2.3. **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.
- 2.4. **Precio de inscripciones:**
 - 2.4.1. 1ª División: 3,50€
 - 2.4.2. Metodo de pago: Paypal, enviado el dinero a webmaster@pokechampionsdestiny.com indicando tu Nick.
 - 2.4.2.1. 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. (3,99€)
 - 2.4.2.2. Se puede enviar la inscripción de varios jugadores al mismo tiempo, no olvides indicar el nick de todos los jugadores.
- 2.5. **Premios:**
 - 2.5.1. **1º:** Cheque Regalo de 25€ + Inscripción pagada a la próxima liga.
 - 2.5.2. **2º:** Cheque Regalo de 15€ + Inscripción pagada a la próxima liga.
 - 2.5.2.1. 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.

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. Sanciones

Las sanciones se dividirán en Leves, Graves y Muy Graves, y cada grado de sanción conlleva una sanción distinta. En algunos casos los cuales no sean aclarados en este documento, serán valorados por el Staff de la liga y luego añadidos a esta sección para ser consecuente con la decisión para el resto de la liga. Las sanciones añadidas tendrán el símbolo * antes de comentar dicha infracción o sanción.

4.1. Leve

Se considera sanción leve a toda acción que pueda influir al desarrollo de la liga, pero a un nivel casi inapreciable para el resto de jugadores.

- 4.1.1. No entregar el resultado por la web de un combate ya realizado.
- 4.1.2. No indicar en el reporte de resultados el número de la jornada (Jornadas aplazadas).
- 4.1.3. No responder al rival para acordar fecha y hora para el combate.
- 4.1.4. Llegar 10 minutos tarde a la hora acordada por los jugadores.
- 4.1.5. Informar de un resultado de manera incorrecta.
- 4.1.6. No guardar las Replays de los combates (Pero en caso de tener que entregarlas lo haga el rival).

4.1.6.1. Sanción:

- 4.1.6.1.1. Aviso, los jugadores recibirán un aviso por escrito por parte del staff de la liga.

4.2. Grave

Se considera sanción grave a las acciones que puedan influir al desarrollo de la liga, pero las cuales afecten a varios jugadores involucrados o por la reincidencia en las sanciones leves.

- 4.2.1. Reincidencia por 2ª vez en una misma falta leve.
- 4.2.2. Reincidencia en 3 o más faltas leves.
- 4.2.3. No especificar una hora o día para el combate y aún así reclamar la victoria en el combate (Siempre que el rival si haya mostrado interés en acordarla).
- 4.2.4. No entregar los combates (repeticiones) cuando se precisan para una revisión del combate.
- 4.2.5. No responder a los mensajes del Staff de la liga.

4.2.5.1. Sanción:

- 4.2.5.1.1. Combate perdido, en caso de no poderse aplicar a la jornada en curso se hará en la siguiente.

4.3. Muy Grave

Las sanciones aquí expuestas conllevan la descalificación o suspensión de varias rondas en la liga.

- 4.3.1. Acumular 2 o más faltas graves.
- 4.3.2. Cualquiera de las acciones previstas en el apartado 1.6 sobre la normativa sobre conducta.

4.3.2.1. Sanción:

- 4.3.2.1.1. **Descalificación o suspensión en 2 o más jornadas de la liga.**

- 4.3.2.1.1.1. La decisión en este caso será específica para cada jugador.

5. Modificaciones del reglamento.