



Liga Pokémon TCG Online PokeChampionsDestiny.

Primera Edición

1. Reglamento

1.1. Formato

1.1.1. **Liga Pokémon TCG Online 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 40 jugadores.

1.1.1.3. En caso de realizarse varios grupos, los 2 mejores de cada uno pasarán a la fase de PlayOffs

1.1.2. Ascenso/Descenso:

1.1.2.1. Primera División:

1.1.2.1.1. Los 10 mejores jugadores de esta edición conformarán la 1ª división en la 2ª edición de la liga.

1.1.3. Partidos:

1.1.3.1. Combates en formato TCG Estandar al mejor de 3 juegos.

1.1.3.2. Los enfrentamientos se realizarán con la reglas Estandar.

1.1.3.3. Si el formato sufre alguna modificación durante el transcurso de la liga, estas se adoptarán de inmediato, ya sea el baneo de una carta o la inclusión de nuevas cartas.

1.1.3.4. 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 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.

1.1.4.6. Ocupar una plaza de reserva costará 2,50€ de inscripción (La mitad de la inscripción normal a la liga)

1.1.5. Sistema de clasificación:

1.1.5.1. Primera 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

1.1.6.3. 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. Se debe sacar una foto/captura de pantalla del resultado de cada partida. Siempre que sea posible se recomienda grabar la partida con algún programa, como por ejemplo OBS (Gratis)
- 1.1.7.3. En caso de ser necesario el organizador podrá pedir dichas imágenes o grabación de las partidas.
- 1.1.7.4. El organizador podrá usar la vía de comunicación que considere necesaria.
- 1.1.7.5. El plazo de entrega del resultado será de máximo **1 hora, una vez finalizada la jornada.**

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

1.1.7.6. 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.

1.1.7.7. La información debe estar bien ordenada.

1.2. Normativa de combates.

1.2.1. **Versión de juego:** Los combates se jugarán de forma preferente en TCG One.

1.2.1.1. Esta página es el "Pokémon Showdown" del TCG, llevando operativa desde 2013 y permitiendo jugar estos VS.

1.2.1.1.1. **Ventajas:** Contiene el formato actualizado, y puedes disponer de todas las cartas necesarias sin gastar dinero.

1.2.1.1.2. **Desventajas:** No cuenta con animaciones como el TCG Online, lo que lo hace más similar al juego de mesa, sin embargo esta completamente en inglés.

1.2.2. **Si ambos jugadores quieren podrán jugar en el TCG Online oficial.**

1.2.2.1. Los jugadores deben tener el juego de PC o aplicación de móvil actualizada a la última versión disponible.

1.2.3. **Formatos de juegos:**

1.2.3.1. Combates **TCG Estandar**

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 (Foto de resultado o grabacion de partidas).

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. **Excepción:** 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 conectarse al TCG Online 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. **En caso de caer el servidor el combate** se resolverá de la siguiente manera:

1.4.1.1.1. Antes del primer ataque: Se repite el combate.

1.4.1.1.2. 6 vs 6: Se repite el combate.

1.4.1.1.3. 6 vs 5/4/3: Empate

1.4.1.1.4. 6 vs 2/1: Gana el jugador con menos cartas de premio.

1.4.1.1.5. 5 vs 5/4/3: Empate

1.4.1.1.6. 5 vs 2/1: Gana el jugador con menos cartas de premio.

1.4.1.1.7. 4 vs 3/2 : Empate.

1.4.1.1.8. 4 vs 1: Gana el jugador con menos cartas de premio.

1.4.1.1.9. 3 vs 3/2: Empate.

1.4.1.1.10. 3 vs 1: Gana el jugador con menos cartas de premio.

1.4.1.1.11. 2 vs 2/1: Empate.

1.4.1.1.12. 1 vs 1: Empate.

1.4.1.1.12.1. 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.

1.4.1.1.12.2. 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.

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

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

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

1.4.1.3. 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.

1.4.2. En las situaciones que se repita el combate se tratará de un combate nuevo, pero debe usarse el mismo mazo.

1.4.2.1. Si la repetición del combate se debió a un error en la elección del mazo, se repetirá el combate, siempre y cuando el jugador que se equivocó se retire en el 1º turno.

1.4.2.2. Si un jugador abusa reiteradamente de esta norma para intentar sacar un mazo ventajoso contra su rival será descalificado de la liga.

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. 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 adulterar el resultado.
- 1.5.1.11. Faltar el respeto a cualquiera de los miembros del Staff 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 2-0.
- 1.6.2. Si hay jugadores en la lista de reservas, el jugador será sustituido para el resto de jornadas.

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).
- 2.2. 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: 5€
 - 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.
 - 2.4.2.1.1. Se tendría que abonar 5,54€
 - 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 70€ + Inscripción pagada a la próxima liga.
- 2.5.2. 2º: Cheque Regalo de 30€
- 2.5.3. 3º: Cheque Regalo de 10€
 - 2.5.3.1. Los premios se dan en base a que se completen las plazas 40 plazas, de no ser así es posible que existan modificaciones en los premios.
 - 2.5.3.2. Los jugadores que acaben en buena posición en el grupo de liga antes del PlayOff recibirán un bonus en sus premios.
 - 2.5.3.3. Campeón: 2€
 - 2.5.3.4. Subcampeón: 1€
- 2.5.4. Todos los premios se darán en cheque regalo de **Pokémon CardMarket**. De los premios NO se descontará coste alguno por las comisiones de PayPal al abonar los cheques regalo.

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 TCG Online 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 simbolo * 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 fotos del resultado del combate o una grabación del mismo (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 interes en acordarla).
- 4.2.4. No entregar los combates/fotos 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 suspension 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.

- 5.1. Se ha decidido que la liga se juegue desde TCG One al brindar a los jugadores la oportunidad de jugar con los mejores mazos que puedan pensar, eliminando así las trabas que puede ocasionar obtener las cartas en el TCG Online oficial.