



**8ª Edición Liga Destiny**

PRESENTACIÓN.....	3
FORMATO LIGA DESTINY 8ª EDICIÓN VGC24.....	4
NORMATIVA DE COMBATES Y RESULTADOS.....	6
REPORTE DE RESULTADOS.....	8
RESOLUCIÓN DE EMPATES DENTRO DEL BO3.....	9
CALENDARIO.....	9
HORARIOS.....	11
OBLIGACIONES PARA RECLAMAR LA VICTORIA.....	12
NORMATIVA SOBRE CONDUCTA.....	14
DESCALIFICACIONES Y ABANDONOS.....	15
PLANTILLAS Y ALINEACIONES.....	16
CAMBIOS DE CLUB/EQUIPO/LOGO.....	19
DATOS DE LIGA.....	19
INSCRIPCIONES.....	20
EQUIPOS B O FILIALES.....	21
NORMATIVA GENERAL.....	22
STREAMING.....	22
ENTREGA DE PARTIDOS.....	26
CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN.....	26
SANCIONES.....	27
BENEFICIOS Y OBLIGACIONES.....	27
CUMPLIMIENTO DE REGLAS Y CÓDIGOS DE CONDUCTA.....	29
GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	33
MODIFICACIONES DEL REGLAMENTO.....	33
CONTACTO.....	34

## PRESENTACIÓN

La Liga Destiny es una liga de Pokémon VGC formada por equipos **no afiliada ni vinculada con The Pokémon Company Internacional, Game Freak o Nintendo**, que pretende crear un escenario de juego competitivo amateur para Pokémon. Para lograrlo se crea una Liga de franquicias como núcleo principal del proyecto al que se le unirán diversos torneos en los que se podrán competir por las plazas de dicha Liga.

## FORMATO LIGA DESTINY 8ª EDICIÓN VGC24

- La liga constará de **1 división** de hasta **16 equipos**.
  - **Fase Regular:** Doble grupo de 6-8 equipos a una vuelta.
  - **Playoff:** 1º A VS 2º B y 1ª B VS 2ª A.
  - **Sorteo de grupos:**
    - 2 equipos del Top 4 irán a cada grupo.
    - Resto de equipos repartidos de forma aleatoria.
    - Los nuevos equipos se repartirán de forma aleatoria.
    - En caso de no abrir 2ª división por falta de equipos, se sorteará el equipo principal y el filial o equipo B irá al otro.
- La liga contará con una 2ª división con plazas abiertas con inscripción directa. Los equipos filiales o B se inscribirán directamente en esta categoría.

### Ascenso/Descenso

#### Primera División:

- Descenso directo para los dos últimos de cada grupo.
- Los antepenúltimos de cada grupo (3ºs por abajo) se enfrentarán en un partido de permanencia, el perdedor se enfrentará al 4º clasificado de 2ª división.
- La liga se reserva una plaza para dar por proyecto en cada edición.

\*Se contemplan cambios de estructura para la 9ª edición, por lo que es posible que el número de descensos aumente.

#### Segunda División:

- Ascenderá el top 3 de forma directa.
- El 4º equipo del top se enfrentará en un partido de ascenso/permanencia con un equipo de 1ª división.
- Excepto si hay algún equipo filial en 1ª, no se permitirá el ascenso de equipos filiales.

\*Se contemplan cambios de estructura para la 9ª edición, por lo que es posible que los ascensos varíen o vayan acompañados de partidos de ascenso/permanencia incluso para los primeros clasificados.

## Sistema de clasificación

- 3 puntos por victoria.
- 1 punto por empate
- 0 puntos por derrota.
- -2 puntos por no jugar el partido.

## Criterios de desempate

### Desempate durante la fase regular de la liga (Automático):

- Puntos.
- VS Ganados.
- Diferencia de sets.
- Puntos de sets a favor.

### Desempate al finalizar la liga:

- **Empate Simple:**
  - Los equipos se ordenarán en base al Cara a Cara directo entre los equipos empatados.
  - Si el Cara a Cara finalizó en empate se deberá hacer un VS entre los equipos. Salvo en estas excepciones:
    - Si las seed de bracket en disputa son la 2ª, 3ª y 4ª no habrá necesidad de partido de desempate.
    - Si el empate no supone problemas para designar a los equipos del Playoff o de posiciones de descenso.
- **Empate múltiple:**
  - Cara a Cara (Resultado del partido directo entre los empatados).
  - Diferencial partidos ganados-perdidos (En el empate).
  - Partidos totales ganados (Total de liga).
  - Diferencia de sets ganados (En el empate).
  - Sets ganados (En el empate).
  - Sets ganados (Total de la liga).

- Si persiste el empate múltiple se posicionarán según los criterios de desempate durante la fase regular de liga.
- En el caso de que un empate múltiple se resuelva, pero siga quedando un empate simple, el mismo se resolverá con los criterios explicados en “Empate Simple”.

## NORMATIVA DE COMBATES Y RESULTADOS

### Plataforma de juego:

- 4 de los 6 partidos se realizarán en Pokémon Escarlata o Pokémon Púrpura de Nintendo Switch.
  - La Liga Destiny no se hará responsable de los posibles bugs de los juegos.
  - La Liga Destiny se reserva el derecho de banear cualquier elemento que ocasione bugs durante un periodo de tiempo.
- Los jugadores deberán hacer una captura de pantalla al ganar o perder el encuentro, para así poder demostrar el resultado en caso de problemas
- Los jugadores deberán hacer captura de pantalla del código de error si ocurre algún problema durante la competición para que así el staff pueda resolver el set.
  - Se recomienda un vídeo por si el mensaje de error sale en la pantalla durante muy poco tiempo.
- 2 de las 6 partidas se realizarán en Pokémon Showdown.
  - La Liga Destiny no se hará responsable de los posibles bugs de la plataforma.
  - La Liga Destiny se reserva el derecho de banear cualquier elemento que ocasione bugs durante un periodo de tiempo en la plataforma.
  - Ambos jugadores deberán guardar las replays por si se requieren para cualquier comprobación, retransmisión o publicación.
  - Será obligatorio activar el cronómetro (Timer) excepto si ambos jugadores están de acuerdo en jugar sin él.
- Cambio de plataforma asignada:
  - Solo se podrá cambiar la plataforma de juegos si debido a un problema de servidores impide realizar la partida.
  - En caso de que uno de los jugadores del VS tenga capturadora, podría

requerirse que la partida se haga en Nintendo Switch con el objetivo de retransmitirla.

## Formato de juego

### Formato VGC2025 Series G.

- 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.
- Los **nuevos Pokémon, formas, habilidades, movimientos y objetos** que sean añadidos durante el **periodo de liga**, estarán **baneados** hasta que sean **permitidos en el formato oficial**.
  - Cuando los Pokémon sean permitidos se dará un aviso por los grupos de Liga.

## Open Team Sheet

Será obligatorio entregar la OTS en todos los partidos de la liga. La misma deberá pasarse por el canal de discord del VS. Todas las OTS deben pasarse en formato enlace de PokePast.

Para ello los jugadores deberán seguir los siguientes pasos:

1. Entra en al teambuilder de Showdown (<https://play.pokemonshowdown.com/teambuilder>).
2. Selecciona tu equipo y exporta en formato Open Team Sheet.
3. El equipo saldrá en pokepast, copia en enlace y quita los últimos 3-5 caracteres.
4. Envía el enlace a tu rival entre **5 minutos antes** de la hora de inicio del partido y 5 minutos después (Si el partido es a las 18:00 los jugadores deben enviarlo entre las 17:55 y las 18:05).
5. Cuando ambos jugadores hayan enviado el equipo y estén presentes, ambos deberán enviar el enlace completo.

## Discord

La gestión de la Liga Destiny se realizará desde el discord de PokeChampionsDestiny: <https://discord.gg/rnTQDWhDCy>

La Liga tendrá su propia categoría dentro del servidor, teniendo los siguientes canales.

- Canal General de la Liga Destiny.
- 1 canal para cada equipo.
- Canal de partido.
- Canales de audio para los VS.
  - No será obligatorio estar en los canales de audio durante el combate, pero si es recomendable.

Los jugadores deberán estar en el canal de discord indicado por el staff. Esto para asegurar que no reciban ayuda externa durante el combate.

Se permitirá estar transmitiendo en el canal del equipo siempre y cuando el resto de los jugadores o staff estén muteados.

Entre Games de un mismo Bo3, los jugadores podrán hablar con el Coach o Staff del equipo para planificar el siguiente game. Estas pausas entre Games durarán como máximo 3 minutos.

## REPORTE DE RESULTADOS

Cada equipo, podrá designar además del staff habitual a un scorekeeper que se encargue de reportar los resultados en la web.

Los scorekeeper (designado o staff habitual) deberán tener una cuenta en <https://www.pokechampionsdestiny.com/liga-destiny/> que les permitirá subir los resultados de su equipo, rellenando para cada jugador las columnas de GW (Games Win, indicando 0, 1 o 2) y la columna de GJ (Games jugados, indicando 2 o 3).

Los resultados se revisarán cada 24/48h, si no sale el resultado actualizado de un jugador, cuando se va a actualizar el siguiente, se deberán meter ambos datos para que la sobreescritura del resultado mandado no borre el del primer jugador.

Se habilitará un canal de discord para los scorekeeper de manera que tengan asistencia para cualquier problema.

## RESOLUCIÓN DE EMPATES DENTRO DEL BO3

Si por desgracia uno de los combates del BO3 finaliza como empate se dará como nulo y deberá jugarse de nuevo.

- Ejemplo de empate que no influyente:
  - G1: Victoria de A, G2: Empate, G3: Victoria de A.
  - Resultado: Gana el jugador A.
- Ejemplo de empate que si influyente:
  - Victoria de A, G2: Empate, G3: Victoria de B.
  - Resultado: Se debe jugar otro combate para decidir el ganador.
    - Si el combate vuelve a quedar en empate hasta en 2 ocasiones, se realizará un último combate con las reglas de muerte súbita (El primero en quedarse con menos Pokémon que el rival al terminar 1 turno, pierde el combate).

## CALENDARIO

El calendario está programado para 16 equipos participantes:

### Inscripciones

- **Formularios de inscripción, equipos actuales y nuevos: Del 13/12/2024 al 05/01/2025.**
- **Envío de formularios, imágenes y pagos: Del 13/12/2024 al 05/01/2025.**
- **Confirmación del ascenso de nuevos equipos o filiales del 06/01/2025.**
  - **Pago diferencia 1ª y 2ª división del 06/01/2025 al 10/01/2025.**
- **Del 06/01 al 10/01 se contemplan plazos adicionales para pagos, pero no pagar en la primera fecha podría resultar en una pérdida de la plaza de 2ª división.**

Más información de como inscribirse en el apartado "[Inscripciones](#)"

## Fase regular

- 1ª Jornada: Del 13 al 19 de enero.
- 2ª Jornada: Del 20 al 26 de enero.
- 3ª Jornada: Del 27 de enero al 2 de febrero.
- 4ª Jornada: Del 3 al 9 de febrero.
- 5ª Jornada: Del 10 al 16 de febrero.
- Descanso: Del 17 al 23 de febrero.
- 6ª Jornada: Del 24 de febrero al 2 de marzo.
- 7ª Jornada: Del 3 al 9 de marzo.

## Playoffs

- Semifinales: Del 10 al 16 de marzo.
- Final : Del 17 al 23 de marzo.

El calendario es provisional, y se verá afectado por la retransmisión de la competición, por ejemplo, si la retransmisión es miércoles y jueves, las jornadas de juego finalizarán el miércoles y comenzarán el jueves tras el stream.

Durante la duración de la liga, están programados los siguientes torneos oficiales:

- Regional de Reino Unido, 18 y 19 de enero.
- Regional de Texas, del 24 al 26 de febrero.
- Regional de México, 8 y 9 de febrero.
- Regional de Puerto Rico, 15 y 16 de febrero.
- Regionales de Canadá y Brasil, del 7 al 9 de marzo.
- Campeonato Internacional de Europa, del 21 al 23 de febrero.
- Regional de Australia 29 y 30 de marzo.
- Adicionalmente, aunque sin fecha confirmada, estarán también los Desafíos Globales de enero, febrero y marzo.

Para facilitar el calendario a los equipos, se podrán dar plazos especiales para los regionales de Europa y Latinoamérica. Esto no supondrá un parón para toda la liga, si no solo para los equipos que lo soliciten. Hemos programado un parón para la semana del Internacional europeo tras la semifinal, aunque la organización se reserva la posibilidad de mover todo el PlayOff a una fecha posterior al IC.

## HORARIOS

- Los jugadores elegirán la fecha y hora de cada set de mutuo acuerdo.
  - El personal intentará encontrar una hora en común en los horarios de los jugadores, pero puede que estos tengan horarios totalmente incompatibles por motivos laborales o personales, si no hay un horario de mutuo acuerdo, ambos equipos sustituirán a sus jugadores.
- 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.
  - 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.
  - Si la **causa** del cambio de hora es **médica**, o cualquier otro motivo de **gravedad**, se deberá **acordar una nueva fecha y hora**.
    - Siempre tendrá **prioridad que el jugador que no puede presentarse sea sustituido**.
- **La organización se reserva el derecho a fijar los horarios de aquellos sets que vayan a salir en el Stream de la competición.**
  - **Los partidos serán emitidos los miércoles y jueves (Modificable).**
- Los jugadores tienen un límite de 24h para responder al mensaje de contacto de su rival, en caso de superarse, se debe acudir mediante ticket/mención a las árbitros de la competición.
  - **El jugador que no ha respondido a su rival deberá ser sustituido.**
  - *Si el equipo presente está de acuerdo, se le dará un aviso al jugador rival dando un plazo extra de 24h desde que el staff envíe el mensaje*
- Si tanto el jugador principal como el suplente no han contestado a las 48h, se dará el set por perdido.

La liga, se centra en dar una competición a los equipos españoles, por tanto, los residentes en otros países con grandes diferencias horarias deberán hacer el esfuerzo de jugar a horarios donde el staff de arbitraje pueda estar presente.

## Incomparecencia

Si alguno de los jugadores no se presenta a la hora acordada, se dará un **margen de 5 minutos**. Una vez finalizado dicho plazo **deberá jugar el suplente**.

En caso de **no haber suplente** disponible se dará el **primer game** por perdido a los **10 minutos** y el **segundo a los 20 minutos** desde el inicio de la ronda.

## OBLIGACIONES PARA RECLAMAR LA VICTORIA

- El jugador que reclama la victoria debe enviar mediante ticket capturas para demostrar la hora acordada y que se ha contactado con el rival a dicha hora, ya sea por privado o por el canal del partido.
- Al acordar la hora, deben quedar claros los siguientes detalles: Día, hora y zona horaria de la misma. La misma debe haber sido notificada al staff de la competición.
- No se dará por válida la victoria si no se esclarece correctamente la forma horaria.
  - Pueden usarse los horarios GMT, UTC, “Hora local de X ciudad y país”
    - “Hora española peninsular”.
    - “Hora española canarias”
    - “Hora española, Madrid”
    - “Hora argentina, buenos aires”
- Si la hora no queda clara para ambos jugadores en el mensaje, se desestimaré la petición de victoria y deberán acordar una nueva fecha y hora.
  - EJ: “Jugamos mañana a las 7 de la tarde” Si ambos jugadores no son de la misma zona horaria, esto producirá un problema, ninguno de los 2 podrá reclamar la victoria.

## Recomendaciones

- Los jugadores y 1 staff de cada equipo deben estar 10 minutos antes del partido en la sala de audio de discord para realizar un Play-In.

- Realiza el contacto con tu rival el primer día de la jornada.
- Acuerda lo antes posible la fecha y hora del partido.
- Procura estar disponible desde 15 minutos antes de la hora acordada.
- Procura tener disponible 1h y media tras la hora de comienzo de ronda por si hubiera problemas de cualquier índole.
  - No fijas horarios en los que vayas a estar muy justo de tiempo, recuerda que puede haber retrasos o problemas en los servidores que alarguen los combates.
- Sí vas a llegar tarde avisa lo antes posible a tu rival para retrasar un poco el combate (Si el retraso superará los 15 minutos, recomendamos fijar otra fecha y hora o poner un suplente).

#### Notificación de horarios al staff:

- El staff de los equipos debe notificar al staff con un tag en discord en el canal del VS sobre la hora acordada de los partidos.
- Posibles sanciones de set perdidos si no se notifica.

## Desconexiones

### Pasos que seguir en una desconexión:

- Haz una captura o vídeo donde se vea el código de desconexión.
- Abre un ticket de soporte en el Discord de la competición y envía la captura/vídeo.
  - También puedes usar el canal del partido o el canal de tu equipo.
- El staff te atenderá en cuanto esté disponible, continúa jugando el resto de los combates del BO3 dejando ese combate en blanco o nulo hasta que obtengas la decisión del staff.

### Se puede determinar a qué jugador se le ha caído la conexión:

- El jugador al que se le ha caído la conexión pierde el combate dentro del BO3.
- Si el jugador rival interpreta que la victoria es del jugador al que se le fue la conexión puede ceder la victoria de dicho combate.
- El jugador que se mantuvo conectado también podrá decidir si quedarse la victoria en el combate o repetir el mismo.
- En caso de repetición se jugará como un nuevo juego desde 0.

**Excepciones:**

Si el combate se cae durante el Team Preview no tendrá penalización.

**No se puede determinar a qué jugador se le ha caído la conexión:**

- Se repetirá el game desde el comienzo, sin necesidad de repetir turnos o salida de Pokémon. Estas caídas suelen ser una caída del servidor.
- Si uno de los jugadores interpreta que la victoria es del rival puede ceder la victoria de dicho combate sin necesidad de repetirlo.

**Otras sanciones de desconexión**

Si se detecta que un jugador tiene múltiples caídas cuando va perdiendo para abusar de la buena fe de su rival para repetir los combates, dicho jugador podrá ser descalificado de la competición.

## NORMATIVA SOBRE CONDUCTA

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

1. Suplantación de identidad del personal de PokeChampionsDestiny.
2. Suplantación de identidad de otros jugadores.
3. Suplantación de identidad de otro staff.
4. Abusar conscientemente de un error o bug.
5. Alentar a otros jugadores a romper las reglas.
6. Solicitar o proporcionar información personal reservada.
7. El uso indebido de los chats de la liga para Spam, estafas o publicidad.
8. Bromas obscenas o sexualmente explícitas.
9. Amenazas o acoso.
10. Intimidación.
11. Dejarse ganar y/o jugar mal a propósito, o conceder la victoria sin jugar para adulterar el resultado.
12. Faltas de respeto a cualquiera de los miembros del Staff de PokeChampionsDestiny.
13. Faltas de respeto a la organización.
14. Faltas de respeto a cualquier jugador de la competición.

## DESCALIFICACIONES Y ABANDONOS

### Descalificación de un Jugador

- El jugador descalificado no podrá jugar más jornadas de la liga con ninguno de los equipos.
- El jugador no podrá participar en la siguiente edición de esta liga.
- El jugador recibirá una sanción de no participar durante 2 ediciones en la Liga Titán.

### Abandono de un jugador

Los jugadores deberán avisar durante la jornada 4 o antes su intención de abandonar la liga o cambiar de equipo. En caso de que el jugador haya avisado en dicho plazo, no tendrá ninguna sanción.

Las sanciones solo se aplicarán si el equipo del jugador lo solicita, dejando libre de sanción a aquellos que abandonen el equipo o la liga con el permiso de su equipo.

No se podrá considerar abandono del jugador si un jugador se queda sin equipo durante el periodo de fichajes.

- El jugador que abandona no podrá jugar más jornadas de la liga.
- El jugador no podrá participar en la siguiente edición de Liga Destiny.

### Abandono de un equipo/club

- Los resultados del equipo hasta dicho momento se mantendrán, esto con motivo de que los equipos no puedan abandonar con el objetivo de adulterar la competición a favor de otros equipos.
- El equipo no podrá participar en la siguiente edición de esta liga.
- Los jugadores y staff del equipo podrán jugar en la próxima edición si son fichados por otro equipo, pero no podrán coincidir más del 50% en el mismo equipo.
- Abandonar significará que el equipo perderá el derecho de uso sobre la plaza de la liga.

## Descalificación de un Equipo/Club

- La participación del equipo en la liga se eliminará, así que todos sus resultados se borrarán.
  - Si se determina que el Equipo/Club busca la descalificación como objetivo para favorecer o perjudicar a otros equipos en la tabla esta medida no se dará.
- El equipo no podrá participar en la siguiente edición de esta liga.
- Se podrán poner sanciones de descalificación individuales a los jugadores y staff del equipo, en base a su peso en la situación que provoque la descalificación del equipo.
- Los jugadores y staff del equipo podrán jugar en la próxima edición si son fichados por otro club y no tienen una sanción que indique lo contrario, pero no podrán coincidir más del 25% en el mismo equipo.
- La descalificación de la liga significará que el equipo perderá el derecho de uso sobre la plaza de la liga.

## PLANTILLAS Y ALINEACIONES

Cada jornada, deberán enviar una alineación con los jugadores necesarios y suplentes.

- 6 vs 6
  - 4 titulares en Switch.
  - 2 titulares en SD.
- Hasta 3 suplentes.

Durante el Playoff, las plantillas a enviar se modificarán para evitar empates, pasando a 5 titulares

- 5 vs 5
  - 4 titulares en Switch.
  - 1 titular en SD.
- Hasta 3 suplentes.

## Suplentes

Los suplentes jugarán en la misma plataforma que el jugador titular, sin embargo, si la partida no es candidata o reserva de stream, se permitirá el cambio a SD si la partida se haría originalmente en SD, siempre que sea de mutuo acuerdo.

También podrá ser cambiada de mutuo acuerdo de SD a Switch.

En caso de llegar tarde un jugador titular, y por ello, ser sustituido, no se permitirá el cambio de plataforma.

## Jugadores extracomunitarios

Para efectos de esta liga, contarán como jugadores extracomunitarios aquellos que no residan en países con la misma franja horaria que España durante el periodo de liga.

- CEST
  - CEST
  - CEST-1
- UTC
  - UTC+2
  - UTC+1
- GMT
  - GMT+2
  - GMT+1

Horarios predefinidos en horario de verano de España hasta el 30 de octubre.

El límite se situará en torno al **50% de la plantilla**, por lo que el número de jugadores extracomunitarios por equipo estará entre los **3 y 6 jugadores** dependiendo del tamaño del equipo.

La liga tendrá permitido aceptar por petición y causa justificada más jugadores extracomunitarios, tras hablar condiciones.

### Jugadores que cambian residencia durante la liga

Los jugadores contarán como extracomunitarios o comunitarios desde el momento que comienzan su residencia en la nueva zona horaria, es decir, si un jugador se cambia de región durante la jornada 3, cambiará su estatus en esa jornada.

La participación de dicho jugador en la liga podría quedar bloqueada si se excede el número de extracomunitarios en el equipo.

### **Cambio temporal de región**

Es posible que el cambio de región sea solo temporal, por ejemplo, debido a unas vacaciones o un torneo que obligue al jugador a desplazarse. En estos casos, el jugador no modifica su residencia habitual, por tanto, no afecta a los jugadores extracomunitarios.

En caso de ser alineado, deberá ser consciente de que deberá adaptarse al horario de España.

### **Cambios de Plantillas y traspasos**

Debido a que los equipos de Esports pueden ver modificadas sus squads a lo largo de la competición, se habilitará un plazo para modificarlas.

La liga contará con 1 semana de pausa tras la 4ª jornada donde los equipos podrán modificar sus plantillas.

- No se podrá cambiar más de 4 jugadores.
  - En caso de no superar los 12 jugadores, se podrán añadir jugadores sin necesidad de retirar a otros de la plantilla.
- Los cambios de staff del equipo serán ilimitados y no necesitarán esperar hasta esta fecha para el cambio.

Los jugadores que deseen cambiar de equipo durante la competición deberán avisar a su equipo en la 3ª jornada o antes de su intención de escuchar nuevas ofertas o abandonar el equipo.

No se permitirán los cambios, si el jugador tiene un acuerdo demostrable con el equipo para jugar con él hasta una fecha determinada. Independientemente de si es el jugador el que se quiere ir o el equipo el que quiere sustituirlo. Ambos podrán solicitar el bloqueo del cambio mediante ticket de discord y mostrando la documentación pertinente.

## CAMBIOS DE CLUB/EQUIPO/LOGO

Dado que los clubes pueden fusionarse, dividirse, ser absorbidos o cambiar logotipos y nombres, los equipos que necesiten cambiar el logo y nombre durante la competición, deberán abonar 15€ mediante PayPal debido al sobre coste de modificar los diseños para RRSS y Streaming. Todos los cambios sobre un logo deben comunicarse a PokeChampionsDestiny con al menos 21 días de antelación. PokeChampionsDestiny se reserva el derecho a rechazar los logos.

## DATOS DE LIGA

Los equipos que participen en la Liga Destiny deben entregar la siguiente información:

1. Nombre del equipo.
2. Logo del equipo.
3. Usuario de X (Twitter) del equipo.
  - a. Si el equipo usa instagram se recomienda incluirlo también.
4. Nick y usuario de discord del máximo responsable del equipo para la competición.
5. Lista de jugadores.
6. Lista de staff del equipo.
7. Datos de jugadores:
  - a. Nick público (El que se verá en la web)
  - b. Usuario de Discord.
  - c. Perfil de X (Twitter).
  - d. Nick en Pokémon Escarlata y Pokémon Púrpura.
  - e. Nick en Pokémon Showdown.
  - f. País de origen o residencia.
  - g. ¿Él jugador tiene captura para grabar combates? Si/No
    - i. En caso afirmativo entregar también el enlace al canal de Twitch/Trovo/YouTube del jugador.
  - h. Imagen del jugador en formato DNI con una resolución de 500x500px sin fondo.

- i. Opciones de personalización: Todas las fotos de los jugadores del equipo deberán ser similares y respetar los px, sin embargo, pueden hacerse personalizaciones de poses o similar. Se recomienda que aparezcan con la camiseta del equipo.
8. Datos staff:
- a. Nick.
  - b. Usuario de Discord.
  - c. País de origen o residencia.

#### Opcionales

- Equipo:
  - Página Web.
  - Página de venta de merchandising.
  - Otras redes sociales.
- Staff:
  - Imagen
  - X (Twitter)

## INSCRIPCIONES

- **Formularios de inscripción, equipos actuales y nuevos: Del 13/12/2024 al 05/01/2025.**
- **Envío de formularios, imágenes y pagos: Del 13/12/2024 al 05/01/2025.**
- **Confirmación del ascenso de nuevos equipos o filiales del 06/01/2025.**
  - **Pago diferencia 1ª y 2ª división del 06/01/2025 al 10/01/2025.**
- **Del 06/01 al 10/01 se contemplan plazos adicionales para pagos, pero no pagar en la primera fecha podría resultar en una pérdida de la plaza de 2ª división.**

## PayPal

### 1ª división:

- Usa la opción de “enviar dinero a amigo o familiar”, enviando 49,99 €.
- Pago anticipado para equipos participantes en la edición anterior (plazo

limitado): 44,99 €.

o Del 13/12/2024 al 22/12/2024.

- Si usas la opción de pagar producto o servicio, o envías el pago desde una cuenta fuera de España deberás enviar 52,11 €.
  - o 46,94 € para el pago anticipado.

2ª División:

- Usa la opción de “enviar dinero a amigo o familiar”, enviando 24,99 €.
- Si usas la opción de pagar producto o servicio, o envías el pago desde una cuenta fuera de España deberás enviar 26,23 €.
- **Pago diferencia por ascenso del 06/01/2025 al 10/01/2025.** Los equipos deberán mandar el monto restante de 25 € para participar en la 1ª división.

Correo de PayPal: [webmaster@pokechampionsdestiny.com](mailto:webmaster@pokechampionsdestiny.com)

## EQUIPOS B O FILIALES

Se considera equipo B o filial a cualquier squad, que pertenezca a un equipo o clan ya participante en la competición, los equipos filiales, deberán notificar que lo son, incurriendo el equipo en una sanción que pueda incurrir en la descalificación de una o varias squads de descubrirse que se ha ocultado.

Los equipos filiales o B están pensados para inscribirse en 2ª división, por lo que su plaza tendrá un coste de 24,99€, no pudiendo optar al ascenso a 1ª división.

La liga contempla incluir equipos en 1ª división, pero se dará prioridad a que las 16 plazas de primera se llenen con equipos principales. En caso de no llenarse la 1ª división, los filiales participarán en 1ª división, en este caso, solo se permitirá un filial por equipo, jugando en el grupo contrario al equipo principal.

En caso de ascender un filial a 1ª división, se mantendrá el coste de 24,99€, ya que es posible que en la siguiente edición se reciba un descenso automático si hay equipos principales disponibles independientemente de su resultado en la competición.

Los equipos B o Filiales, deberán notificar que lo son, pero podrán tener independencia de Nombre, logo y redes sociales.

## Posibles modificaciones

- Añade una B al final.
  - EJ: Revival ha tenido de filial a Revival B.
- Cambia el nombre ligeramente.
  - EJ: SuperNova VGC ha tenido de filial a Nova.
- Usa un nombre distinto.
  - EJ: Lechonk's Forfeiters coincide en muchos miembros con PokeHornets en otras competiciones por lo que podrían usar ese nombre como filial.

## NORMATIVA GENERAL

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.

Todos los jugadores y equipos que disputen en la Liga Destiny aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento.

## STREAMING

Los combates de la Liga Destiny pueden ser seleccionados para ser retransmitidos en el canal oficial de PokeChampionsDestiny en Twitch.

### Streaming Canal oficial PCD

Los partidos emitidos en el canal oficial de PCD (<https://www.twitch.tv/pokechampionsdestiny>) podrán ser en directo (recogiendo la señal en el momento de uno de los jugadores) o con un combate pregrabado por uno de los jugadores. Siempre que sea posible se optará por la opción del combate pregrabado.

### **Opción 1: Directo con señal del jugador**

Para garantizar que el jugador que retransmite en directo no tenga problemas con que se filtren sus movimientos o cambios, el streaming de PCD tendrá 1 minuto de Delay respecto a lo que se juegue en el combate o se retransmitirá con el jugado con anterioridad

- El stream se deberá emitir en el canal secundario de PCD, el staff facilitará la clave de transmisión para ello.
- En caso de que el jugador use Streamlabs OBS u otro software de emisión que requiera usuario y contraseña en vez de clave de emisión, el jugador deberá emitir en su propio canal.

La emisión de este directo debe cumplir las siguientes normas:

- Se debe emitir SOLO la pantalla de la Nintendo Switch
- Se debe emitir el audio de la consola.
- Está prohibido emitir con voz del jugador, o música no perteneciente al juego.
- Está prohibido emitir el partido con Cam del propio jugador o de un tercero.
- Se permite el uso de Antisnipping siempre que las fotos o logos sean las del propio jugador o su equipo.

### **Opción 2: Directo con combate pregrabado**

Dado que puede darse el caso de que los jugadores con posibilidad de retransmitir en switch no puedan jugar en las horas marcadas, los mismos podrán jugar antes y grabar ellos mismos los combates (Sin sonidos de micrófonos ni marcos en la imagen) para así poder emitir un el combate.

En caso de seleccionar este método, los jugadores deben mantener en secreto el resultado de su VS hasta la emisión del partido, incluyendo a sus compañeros de equipo (Podrá notificarse al staff del equipo, pero tampoco podrán difundirlo). En caso de difundir el resultado antes de tiempo, se podrá sancionar a los jugadores con sanciones variables desde leve hasta descalificación.

## Streaming de jugadores, equipos o terceros

Siempre y cuando los partidos no hayan sido recogidos por la liga Destiny como combate para la retransmisión oficial podrán ser emitidos y casteados en otros canales, teniendo preferencia, pero no exclusividad los colaboradores de PCD.

Orden de asignación (Este será el orden de asignación para una retransmisión casteada)

- PokeChampionsDestiny
- Canal del equipo/club participante.
- Canal del jugador (Con o sin casters).
- Canal de colaboradores de PCD.
- Canal de terceros\*.

PokeChampionsDestiny se encargará de la coordinación entre los distintos equipos o interesados en llevar los partidos a sus canales, para que las retransmisiones no se pisen entre sí.

### **BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SE PERMITIRÁ UN STREAM SIMULTÁNEO AL OFICIAL.**

**\*Terceros:** Los terceros interesados en los combates de la Liga Destiny deberán contactar con PCD para realizar la asignación de combates y facilitar que los mismos sean en directo.

## Obligaciones del stream

- El título del streaming debe ser “Liga Destiny | Equipo **A** vs Equipo **B** | Jornada **X**, siendo el equipo **A** aquel del que se recibe la imagen del partido, la **B** el nombre del equipo rival y la **X** el número de la jornada.

La **X** debe modificarse con el número correspondiente, siendo la 1ª jornada el 1, la 2ª el 2 y así sucesivamente.

- En la fase de play-off se deberá marcar Semifinales o Final en su lugar.
- En los partidos de desempate, no será necesario indicar jornada.
- En los partidos de ascenso/descenso se deberá nombrar como Play-in.

- Se debe enviar una captura de pantalla del resumen del stream a [marketing@pokechampionsdestiny.com](mailto:marketing@pokechampionsdestiny.com) indicando en el asunto el título del stream.
- **Se deben usar los recursos oficiales facilitados por PCD.**
  - **Logo PCD**
  - **Logo de patrocinadores**

## Derecho a la no emisión

Tras la votación de entre ligas, se ha aprobado el derecho de un jugador a no ser emitido en la competición.

El equipo deberá notificar que jugadores quieren adherirse a este derecho durante el periodo de inscripción. Quedando a decisión de la liga si acepta modificaciones durante el transcurso de la liga.

No podrán adherirse a este derecho más de 1/3 de los jugadores de la squad, esto para garantizar que la competición pueda continuar con el stream habitual, es decir, el límite estará en 4 jugadores para una plantilla completa de 12 jugadores. En caso de requerir más, quedará a decisión de la liga si aceptarlos o no.

Aplicar este derecho podría influir en los VS de la jornada, si coincide el jugador con no emisión con un jugador con capturadora del equipo rival, se aleatorizarán los VS afectados. Se recomienda posicionar a los jugadores con este derecho en los Slots fijos de SD.

En el caso, de que no haya jugadores suficientes alineados que permitan la retransmisión (Al menos 2 en Switch), no se modificarán los VS de la jornada, si no que los jugadores verán anulado este derecho especial durante dicha jornada, priorizando la retransmisión habitual de la competición.

Este derecho se podrá ver también anulado en la fase de playoffs donde es posible que se retransmitan más partidos de los habituales.

Este derecho adicional no anulará la cesión de los derechos de imagen.

Los jugadores que se hayan adherido a este derecho, no podrán salir en el stream del equipo o emitir el suyo propio.

## ENTREGA DE PARTIDOS

Todos los jugadores y equipos deberán entregar las grabaciones de sus partidos para la subida de los mismos al canal oficial de YouTube de la competición.

- Combates sin micrófono ni cámara del jugador.
- Combates casteados por los equipos o terceros.
- Fragmento del stream con el combate de la liga en caso de emitir en directo un creador de contenido.

## CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Tanto los clubes/equipos, como los jugadores, aceptan al participar en la competición que la Liga Destiny (PokeChampionsDestiny) y colaboradores usen sus derechos de imagen sin necesidad de entregar retribución económica al club o jugador ahora o en el futuro.

Esta cesión incluye cualquier derecho necesario para las labores de promoción de la competición tales como:

- Uso de fotos o logos en carteles de la liga para Redes Sociales.
- Uso de fotos o logos en el Streaming de la Liga.
- Contenido multimedia de la competición
- Entrevistas, estadísticas, clips de los streamings o similares.
- Uso de fotos o logos en cualquier contenido necesario para la promoción y difusión de la competición, enumerado aquí o no.
- Uso de fotos, logos y cualquier contenido similar en la página web de PokeChampionsDestiny.

### Menores de edad

En el caso de los menores de edad, no se pondrá su imagen en ningún contenido de Liga Destiny o PCD. En su lugar se sustituirá por una imagen genérica y anónima.

En caso de que un jugador menor de edad quiera aparecer en los recursos multimedia, deberá entregar una hoja simple de autorización de derechos de

imagen firmada por su Padre/Madre o tutor legal.

Los equipos tienen la obligación de notificar a PCD que alguno de los jugadores es menor de edad.

Los jugadores tienen la obligación de notificar a PCD que son menores de edad.

## SANCIONES

Las sanciones se dividirán en leves, graves y muy graves, consulta la sanción particular de cada infracción en el documento de sanciones.

### 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 los jugadores.

### Grave

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

### Muy grave

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

## BENEFICIOS Y OBLIGACIONES

En pasadas ediciones la liga contempla un sistema mixto en el que los equipos trataban la participación de la liga como una inscripción a una competición única, al pasar al sistema de franquicias, el dinero irá destinado a las necesidades de la liga y competiciones relacionadas a la misma. Esto involucra una serie de beneficios y obligaciones por parte de los equipos.

## Beneficios

- **Derechos comerciales de merchandising personalizado con los logos e imágenes de la liga:** La liga podrá crear una gama de productos a la venta en la tienda de Contribee o Patreon, con el logo de los equipos, quedando exentos los equipos profesionales que ya cuenten con dicho merchandising.
- Si los equipos tienen el diseño de camiseta técnica, podrá incluirse el logo de PCD/Liga Destiny en una de las mangas o parte de la camiseta sin tener que realizar retribución.
- **Participación en actividades promocionales:** Los equipos tendrán la oportunidad de participar en actividades promocionales gestionadas por PCD.
- **Inscripción pagada próxima edición:** Solo aplicable al **campeón** de 1ª división a modo de premio por su excelente resultado. En caso de un aumento en el precio de participación, el equipo recibirá un descuento de 50€. El ganador de 2ª división recibirá un descuento de 25€ para su inscripción en 1ª. En caso de ganar un filial que no pueda ascender, se le aplicará un descuento de 25€ para su próxima participación en 2ª división.
- **Participación directa en la toma de decisiones de la liga:** Los equipos podrán decidir de manera directa sobre aspectos de la liga en curso y futuras.
- **Posibilidad de proponer de forma directa modificaciones de reglas o políticas de la liga:** En este ámbito, los equipos solo podían hacerlo anteriormente de manera indirecta desde los formularios facilitados al finalizar la competición, ahora pasarán a ser proposiciones directas mediante el canal de equipo o ticket de soporte.
- **Beneficios de membresía:** Los miembros de los equipos participantes recibirán algunos beneficios reservados a mecenas, como las inscripciones anticipadas a otras competiciones PCD.
- **Apoyo para la organización de torneos:** Los equipos tendrán acceso a reuniones para planificar sus propios torneos con la colaboración de PCD sin coste adicional.

Por ahora no podemos contar con la compartición de beneficios de Twitch. No se descarta volverla a añadir en el futuro aunque, por ahora, buscaremos

reducir con ellas lo máximo posible la inscripción de los equipos para próximas ediciones.

## Obligaciones

**Participación:** Los equipos deberán participar activamente en todas las competiciones y eventos programados en la liga. Esto con el fin de garantizar un nivel constante de competencia y promover el interés de los seguidores.

- Disputar todas las jornadas.
- Facilitar la realización de enfrentamientos.
- Los equipos deben publicar sus resultados en sus redes sociales nombrando al perfil oficial de PCD.
- Todos los equipos candidatos a salir en stream deben alinear al menos 1 jugador con capturadora.
- Staff activo en los canales de staff, para solucionar problemas o aprobar/denegar mejoras y cambios en la liga.

## CUMPLIMIENTO DE REGLAS Y CÓDIGOS DE CONDUCTA

### Presencia en redes sociales

Los equipos deberán tener una presencia activa en redes sociales durante la competición. Publicaciones regulares, interacción con seguidores y promoción de eventos y competiciones de la liga.

- **Publicaciones regulares:** 3 publicaciones por semana, siendo 1 publicación el VS de la jornada, siendo válido una cita sobre el tweet de jornada de PCD. Las otras 2 serán opcionales.
  - Opciones para los tweets restantes: Publicación para atraer gente al stream, tweet de interacción con la comunidad VGC. Otra opción será comentar el resultado al final de jornada o el resultado al finalizar el VS de algún jugador.
- **Interacción con seguidores:** Los equipos deberán estar activos con sus seguidores.
- Promoción de eventos y competiciones de la liga.

## **Participación en actividades promocionales**

Los equipos deberán participar activamente en actividades promocionales y eventos especiales de la liga. Esto incluye entrevistas, transmisiones en vivo, colaboraciones con otros equipos y promoción de patrocinadores.

## **Cumplimiento de plazos y requisitos**

Los equipos deberán enviar las inscripciones, materiales requeridos y cualquier otro requisito administrativo para la liga en los plazos designados. Esto incluye el correcto reporte de resultados y entrega de hojas de equipo.

## **Representación adecuada**

Los equipos y jugadores estarán obligados a representar a la liga de manera adecuada y respetuosa, esto incluye buena conducta en interacciones con otros equipos.

## **Evaluación de nuevos equipos**

El representante del equipo deberá estar activo durante la ronda de evaluación.

## **Evaluación de nuevos equipos**

Los equipos deberán evaluar a los posibles nuevos equipos participantes. Para ello se usará un sistema de medias, donde cada equipo participante valorará los distintos aspectos de los nuevos equipos del 1 al 10. Los equipos con mejores medias serán los aceptados en la liga.

## **Compraventa de plazas**

La liga usa un sistema de franquicia para así impulsar a los equipos dentro de Pokémon VGC. Por ello los clubes/Equipos serán los propietarios de la plaza en todo momento, tanto durante la liga como en el periodo entre ligas.

Dado este sistema, se trata de una liga cerrada y por ello puede ocurrir que

nuevos equipos quieran entrar y otros quieran salir por cualquier motivo. Para ello PokeChampionsDestiny regulará la compraventa de dichas plazas para evitar cualquier tipo de fraude.

La 2ª División se considerará de registro libre para cualquier equipo, por lo tanto, sus plazas no son transferibles.

### **Motivos de pérdida de la plaza**

- Descenso.
- No abonar la renovación de la liga en el plazo designado.
- Abandonar la competición.
- Ser descalificado de la competición.
- Renuncia expresa de la plaza.
- No cumplir con los requisitos mínimos para conservar la plaza.

### **Motivos de bloqueo de la venta de la plaza**

- El equipo se encuentra en las 3 últimas plazas de la competición durante la misma.
- El equipo está pendiente de la resolución de una sanción.
- El equipo no ha informado a la Liga Destiny de su deseo de poner a la venta la plaza.

### **Venta de una plaza durante la pausa entre ediciones**

Los equipos que tengan una plaza en la liga podrán vender dicha plaza en cualquier momento desde el final de la liga hasta 2 semanas antes de la renovación para una nueva edición.

Para vender una plaza deberán seguirse los siguientes pasos:

- Informar al Staff de la Liga Destiny sobre el interés de vender la plaza.
- Enumerar los clubes o equipos a los que posiblemente se les venderá la plaza.
- La Liga dará una lista de otros posibles equipos interesados.
- Negociación del precio de venta.

Será el nuevo equipo el encargado de abonar la renovación de la competición

en el plazo que se indique.

De esta forma el equipo podrá vender la plaza a cualquier coste que estimen oportuno tras una negociación, el nuevo equipo dispondrá de la plaza en la liga, pero la misma deberá renovarse en el plazo para la competición abonando la tasa correspondiente.

### **Venta de una plaza durante la liga**

La venta de plazas durante la liga solo estará permitida en 2 situaciones

- Disolución del club/equipo.
- Imposibilidad de presentar una alineación válida para la competición.

En estos casos, se les permitirá a los equipos la venta de su plaza durante la competición, al igual que en el caso anterior, el equipo podrá fijar el precio de la venta.

Debido a que esto conlleva el cambio de numerosos grafismos usados para la liga, durante la negociación se debe establecer quién pagará los costes ligados al cambio de plaza (25€) que deberán ser entregados a la cuenta de PayPal de PCD para que se lleve a cabo el cambio del equipo.

El nuevo equipo no tiene obligación de mantener a ningún jugador o staff del equipo saliente.

### **Requisitos mínimos para conservar la plaza**

Para conservar la plaza, los equipos deberán cumplir con las obligaciones de los equipos de la sección “Beneficios y obligaciones”.

### **Cláusulas de cancelación**

En caso de ocurrir una cancelación de la liga por falta de participantes o cualquier otro problema derivado de la organización, las inscripciones serán devueltas desde la misma plataforma desde la que se realizó el pago.

PCD no se hará responsable de posibles pérdidas económicas debido a cambios de divisas en los pagos.

PCD no se hará responsable de posibles pérdidas económicas en caso de que la

plataforma (PayPal) añade costes a sus propias cláusulas de devoluciones.

No se considerará motivo de cancelación, que un equipo decida eliminar su participación de la liga en las 3 últimas semanas antes de su inicio. En dicho caso, no se devolverá el dinero del registro, pero se permitirá ceder la plaza a otro equipo.

## GLOSARIO DE TÉRMINOS

Dado que algunos términos o abreviaciones pueden causar confusión, aquí se elabora un pequeño glosario con los mismos.

- PCD: PokeChampionsDestiny
- VGC: Formato de juego en Pokémon (VideoGameChampionship), normalmente va seguido del año 19(2019), 22 (2022) y la serie.
  - VGC19 Ultra Series
  - VGC20 Season 7 / VGC20 S7
  - VGC25 Reg G / Serie G
- Partido: Sinónimo de combate para referirse al conjunto del Best Of 3.
- BO3: Abreviatura de Best of Three, es decir al mejor de 3 juegos.
- Pokémon Showdown: Emulador NO oficial de combates Pokémon, muy usado por la comunidad.
- Replay: Repetición del combate (Solo disponible en Pokémon Showdown).
- Streaming: Retransmisión en directo desde plataformas como Twitch, X (Twitter), Kick, YouTube o similares.

## MODIFICACIONES DEL REGLAMENTO

- V1.0- Reglamento de la 7ª edición de la Liga Destiny, adaptado a la 8ª Edición. Con las siguientes modificaciones:
  - Apertura de 2ª División y condiciones de equipos filiales (B).
  - Slots fijos para jugar en Switch y SD.
  - Añadido el derecho a la no emisión de los jugadores.
  - Modificadas las alineaciones para cada jornada con los Slots fijos

de Switch y SD además de las condiciones para el cambio de plataforma por suplentes.

## CONTACTO

Si tienes cualquier duda sobre el reglamento, la competición o la página web puedes ponerte en contacto con nosotros por los siguientes medios:

- Usando los tickets de Soporte en [Discord](#).
- Enviando un e-mail a: [ligadestiny@pokechampionsdestiny.com](mailto:ligadestiny@pokechampionsdestiny.com)
- Mensaje Directo en X (Twitter) (<https://x.com/PokeCDestiny>).