



Liga Española Pokémon Unite

Presentación	3
Contacto.....	3
Formato Unite European League 2ª Edición:	3
Sistema de clasificación:	3
Criterios de desempate.....	4
Normativa de combates y resultados.....	4
Plataforma de juego:	4
Formato de partido:.....	4
Reglas generales	4
Pokémon Baneados	5
Pokémon Baneados por equipos (ausencia de modo veto).....	5
Discord	5
Reporte de resultados	5
Calendario.....	6
Horarios	7

Incomparecencia:	7
Desconexiones:	7
Desconexiones en selección de licencia unite.....	7
Desconexiones al inicio de partida.	7
Desconexión durante la partida	8
Otras sanciones de desconexión	8
Árbitro en game con modo espectador.....	8
Normativa sobre conducta.	8
Descalificaciones y abandonos	9
Abandono de un jugador	9
Descalificación de un Jugador.....	9
Abandono de un equipo	9
Descalificación de un Equipo	9
Plantillas y alineaciones	9
Cambios de Equipo o de logo	10
Información para entregar a la liga	10
Inscripciones:	10
Premios:	11
Normativa General.	11
Streaming.....	11
Normas generales streaming casteados.....	11
Streaming de equipos o terceros.....	12
Stream de jugadores.....	12
Emisiones fuera de directo	12
Modo Espectador.....	12
Cesión de Derechos de Imagen	12

Menores de edad.....	13
Leve.....	13
Grave.....	13
Muy Grave	13
Colaboradores.....	13
Cláusulas de cancelación	13
Glosario de términos	13
Modificaciones del reglamento.....	14

Presentación

Liga Española Pokémon Unite (LEPU) es una liga de Pokémon Unite no afiliada ni vinculada con **The Pokémon Company Internacional, Game Freak o Nintendo**, que pretende crear un escenario de juego competitivo amateur para **Pokémon Unite en España**. Para lograrlo se crea una liga donde los jugadores competirán en base a sus provincias de residencia.

Contacto

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

- Mensaje Directo en Twitter (<https://twitter.com/PokeCDestiny>)
- Mensaje Directo en Twitter (<https://twitter.com/Ligaespu>)
- Usando los tickets de Soporte en Discord (<https://discord.gg/rnTQDWhDCy>)

Formato Unite European League 2ª Edición:

- La liga constará de **1 división** de hasta **40 equipos**.
 - Los equipos se dividirán en grupos de entre 6 y 12 equipos.
 - Siempre que sea posible, se dividirán en grupos de 10 equipos.
- La liga constará de 2 fases.
 - **Fase Regular:** Se enfrentarán los equipos de su grupo en un todos contra todos a 1 vuelta.
 - Playoffs: Pasarán a Playoffs los 4 mejores equipos de cada grupo.

Sistema de clasificación:

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

El resultado de empate podrá darse desde la organización cuando uno de los partidos sea imposible jugarse en los plazos asignados.

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.
- **Empate múltiple:**
 - Se pondrá por encima el equipo con más partidos de VS directos ganados contra sus rivales empatados.
 - En caso de persistir el empate múltiple se posicionarán en base a 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:

- Los partidos se realizarán tanto en Nintendo Switch como en dispositivos móviles Android o iOS.
- Los jugadores deberán hacer varias capturas de pantalla al ganar o perder el encuentro, para así actualizar estadísticas y resultados.
- La liga no se hará responsable de problemas de conexión de los jugadores o derivado de los servidores o por bugs.

Formato de partido:

Modo torneo

Siempre que esté disponible, se deberá usar el modo torneo para permitir una mayor igualdad entre los competidores. Dejando todas las opciones activadas:

- Todos los objetos equipados al máximo nivel.
- Todos los objetos equipados.
- Todas las licencias Unite
- Todos los objetos de combate.

Modo Partida Personalizada

En caso de dejar de estar disponible este modo, se realizará desde la opción de combate personalizo del lobby normal.

Reglas generales

Todas las partidas deberán realizarse en Ruinas Celestes de Tea 5vs5. Las lobbys deben crearse en el siguiente orden:

- Game 1: Crea sala el equipo "local".
- Game 2: Crea sala el equipo "Visitante".
- Game 3: Crea partida el perdedor del game 2.

Puede crearse una sala nueva e invitar a los jugadores rivales/pasar clave, o transferir el líder de partida.

Quedará a decisión de los equipos si usar el mapa en su modo veto o normal.

Pokémon Baneados

Los Pokémon con bugs conocidos serán baneados por la organización. La lista se actualizará regularmente en discord.

Pokémon Baneados por equipos (modo veto)

A parte de las licencias unite baneadas por el staff, los equipos usarán el modo veto en el que podrán banear nuevos Pokémon en cada partida.

Pokémon Baneados por equipos (ausencia de modo veto)

En caso de que se quite de forma temporal o permanente el modo veto, los equipos usarán el "baneo global" usado en otras competiciones de PCD.

Cada equipo aplicará un ban global al partido al iniciar la jornada. Es decir, el Pokémon seleccionado por cada equipo no podrá ser usado por ninguno de los 2 equipos. El ban deberá ser pasado 48h antes del partido por el canal de discord del equipo.

Adicionalmente, el equipo perdedor de un game, podrá añadir otro ban global a la lista.

En caso de ocurrir varios bugs que involucren a una misma categoría de juego, el staff podrá impedir el baneo global de las licencias unite restantes en dicha categoría, para así evitar que, por bugs, los jugadores se queden por ejemplo sin Pokémon ofensivos o supports seleccionables.

Discord

La gestión de la liga se realizará desde el discord PCD dedicado a Pokémon Unite.

<https://discord.gg/rnTQDWhDCy>

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

- Canal General de la LEPU
- 1 canal de texto y voz para cada equipo.
- Canal de partido.

Reporte de resultados

Tras cada game, los jugadores deberán hacer capturas de los resultados.

Cada jornada se debe enviar un comentario por el canal del partido en discord informando del resultado. Incluyendo las capturas antes mencionadas.

La responsabilidad de mandar estos mensajes y capturas serán del equipo ganador de cada partida.

Se recomienda que los jugadores entreguen los resultados a los pocos minutos de finalizar el partido, si bien la responsabilidad es del ganador, los jugadores derrotados también pueden reportar el resultado y aportar las imágenes.

Calendario

El calendario está programado para grupos de 10 equipos participantes:

Inscripciones

La liga ya tiene provincias con equipos listas para participar, por ello, los plazos serán más breves que en la mayoría de las ligas de PCD.

- Las inscripciones para capitanes de provincia aún sin equipo estarán abiertas del 24 de marzo al 31 de marzo: <https://forms.gle/TkGq45c4hy82yiGj9>
- Las inscripciones para jugadores libres estarán abiertas del 24 de marzo al 31 de marzo: <https://forms.gle/TkGq45c4hy82yiGj9>
- Las inscripciones para rellenar por los equipos provinciales ya formados estarán abiertas del 24 al 31 de marzo. Deberá rellenarlas el capitán o sub capitán.
- Las aplicaciones para staff voluntario estarán abiertas hasta el final de la liga. <https://forms.gle/5rT3Vz3kegHnKt5M6>

Del 1 al 4 de abril se entregará a los capitanes las listas de jugadores libres, y se anunciarán posibles fusiones.

Los capitanes tendrán del 5 al 9 de abril para seleccionar a sus jugadores y enviar la lista de seleccionados a la LEPU. Durante este plazo, los equipos categorizados como ya formados también podrán añadir a jugadores libres que se hayan inscrito en sus zonas.

Del 10 al 16 de abril se preparará la web para acoger la competición

Fase regular

- 1ª Jornada: Del 17 al 23 de abril
- 2ª Jornada: Del 24 al 30 de abril
- 2ª Jornada: Del 1 al 7 de mayo
- 3ª Jornada: Del 8 al 14 de mayo
- 4ª Jornada: Del 15 al 21 de mayo
- 5ª Jornada: Del 22 al 28 de mayo
- Semana de descanso (**Periodo de fichajes**): 29 de mayo al 4 de junio
- 6ª Jornada: 5 al 11 de junio
- 7ª Jornada: Del 12 al 18 de junio
- 8ª Jornada: Del 19 al 25 de junio
- 9ª Jornada: Del 26 de junio al 2 de julio.
- 10ª Jornada: Del 3 al 9 de julio
- Semana de descanso previa al Playoff: Del 10 al 16 de julio
- **Playoffs**
 - Semifinales: Del 17 al 23 de julio.
 - Final: Del 24 al 30 de julio.

El calendario es provisional, y podría verse afectado antes o durante la competición, con la confirmación de eventos oficiales.

En caso de existir un torneo presencial en Europa durante el periodo de liga, o fuera de Europa que involucre a más de 3 equipos, la liga pasará a reprogramar los partidos a la siguiente semana.

Las fechas programadas para las semifinales y final coinciden con semana santa y el mes del

ramadán.

Horarios

Los capitanes de ambos equipos deberán acordar una fecha y hora para el partido y notificarlo al staff.

Cada equipo, podrá aplazar 1 jornada a la siguiente semana, en cualquier momento de la fase regular.

Incomparecencia:

Si alguno de los jugadores no se presenta a la hora acordada, se dará un margen de 10 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 15 minutos y el segundo a los 20 minutos desde el inicio de la jornada.

Recomendaciones

- Todos 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.
- Se recomienda que los equipos tengan suplentes disponibles para jugar en caso de faltar algún jugador titular.

Desconexiones:

Actualmente el juego no incluye ni un modo pausa (excepto si hay un espectador), ni un modo de reconexión, por lo que las desconexiones pueden ser un problema grave en las partidas.

Recomendamos seguir estas indicaciones:

*Debido a que los equipos acordarán sus horarios, es posible que no haya árbitros disponibles durante los partidos, aun así, sigue el resto de las indicaciones.

Desconexiones en selección de licencia unite

Sí a uno de los jugadores se le cae antes de iniciar la partida y no puede seleccionar Pokémon, se debe notificar por el canal de partido de discord, mencionando al árbitro.

El árbitro entrara al canal de audio del equipo rival para avisar del problema, ambos equipos deberán rendirse en cuanto esté la opción disponible.

Se procederá a repetir la partida, a excepción del jugador desconectado, el resto deberá realizar los mismos picks. Del equipo que no se desconectó un jugador, también podrán cambiar uno de sus picks.

Al iniciar la partida, ninguno de los jugadores del equipo con una desconexión, deberá moverse de su base inicial para evitar problemas y/o conflictos.

Desconexiones al inicio de partida.

Sí a un jugador se le cae al iniciar la partida, se deberá notificar al árbitro por el canal del partido durante los primeros 40s de partida.

El árbitro entrara al canal de audio del equipo rival para avisar del problema, ambos equipos deberán rendirse en cuanto esté la opción disponible.

El límite estará en los 40 primeros segundos, una vez superados, o si algún miembro del equipo ha

dado K.O, asistencia, puntuado o deberá continuarse la partida normalmente.

Al iniciar la partida, ninguno de los jugadores del equipo con una desconexión, deberá moverse de su base inicial para evitar problemas y/o conflictos.

Los 10 jugadores, deberán volver a seleccionar las mismas licencias unite.

Desconexión durante la partida

En este caso, la partida deberá continuar normalmente con una situación de desventaja. El jugador deberá revisar su conexión a internet antes del siguiente game e intentar conectarse durante el tiempo de partida.

Otras sanciones de desconexión

Sé se detecta que un jugador tiene múltiples caídas para abusar de un fair play de los rivales, el jugador podrá ser descalificado.

Árbitro en game con modo espectador

En el modo torneo, permite a los espectadores poner en pausa el partido. En caso de estar un árbitro controlando la sala de partida se podrá poner en pausa la partida en caso de desconexión.

- La pausa será de máximo 2 minutos, si el jugador no logra reconectarse en ese tiempo, la partida continuará con normalidad.
- El árbitro estará presente en un canal de audio con acceso de ambos equipos, se deberá avisar desde ahí para evitar retrasos en parar la partida.
- No se concederá más de una pausa a un mismo equipo durante la partida.
- Durante esta pausa, los coachs, staff o compañeros no participantes deberán seguir muteados.

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

Abandono de un jugador

Los jugadores deberán avisar durante la jornada 5 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 o de la organización.

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 la LEPU.

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 las 2 próximas ediciones de esta liga.

Abandono de un equipo

- 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 seleccionados por su selección, pero no podrán coincidir más del 50%.

Descalificación de un Equipo

- La participación del equipo en la liga será eliminada, de manera que todos sus resultados serán borrados.
 - Sí se determina que el Equipo 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 las próximas 3 ediciones de esta liga.
- Se podrá 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.

Plantillas y alineaciones

Los equipos deberán entregar una plantilla inicial con al menos 5 jugadores y hasta un máximo de 12. Deberá haber entre 1 y 3 staffs por equipo (Pueden estar también registrados como jugadores).

Todos los jugadores se considerarán activos para la jornada, no teniendo que entregar ninguna alineación para la jornada.

Los equipos podrán sustituir jugadores entre partidas de una misma jornada.

Debido al carácter regional de la liga, **todos los participantes deben residir obligatoriamente en España**. Los jugadores se registran según su provincia de residencia.

Cambios de Plantillas

Esta liga no permitirá traspasos de jugadores. Las selecciones de provincias podrán añadir nuevos jugadores o sustituirlos. Las fechas de cambios serán en la semana de pausa tras la 5ª jornada y en la semana de descanso entre jornada regular y Playoffs.

- No se podrá cambiar más de 8 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 staffs del equipo serán ilimitados y no necesitarán esperar hasta esta fecha para el cambio.

Cambios de Plantillas extraordinarios

La organización se reserva el derecho a permitir cambios de plantillas extraordinarios para asegurar el transcurso de la liga.

En caso de darse alguno, se explicarán las condiciones y motivos del mismo.

Cambios de Equipo o de logo

Esta liga no permite transferencias entre equipos, los cambios de logos podrán tener un coste económico en caso de ser requeridos por los equipos.

Información para entregar a la liga

Los jugadores y staffs deberán rellenar los diferentes formularios de inscripción, en ellos ya rellenarán la mayoría de los datos. Sin embargo, otros como logos o fotos se deberán realizar desde el discord.

Staff:

- Nick
- Usuarios de Discord
- Provincia
- Imagen (Opcional)
- Twitter / Twitch (Opcionales)

Jugadores:

- Nick Pokémon Unite
- ID Pokémon Unite
- Usuarios de Discord
- Provincia
- Imagen (Opcional)
- Twitter / Twitch (Opcionales)

Inscripciones:

La liga es gratuita, por lo que solo será necesario rellenar los siguientes formularios:

Formulario de inscripciones jugadores:

Formulario de inscripciones staff:

Formulario de staffs voluntarios:

Más información de los plazos en "[Calendario](#)"

La organización seleccionará a los capitanes de cada provincia con suficientes jugadores inscritos. Estos actuarán como seleccionadores de su región y elegirán a los jugadores entre los inscritos.

En caso de que haya Capitanes de provincia sin jugadores o jugadores sin capitán, podrán hacerse excepciones a criterio del staff de la liga.

En caso de que una provincia no llegue a tener jugadores suficientes, la liga gestionará su fusión con la provincia/s incompleta/s más cercana/s para crear selecciones mixtas.

Premios:

La liga es gratuita y no tendrá premios.

DaMuGa coorganizador de la liga, y gestor del proyecto entregará un trofeo de la LEPU al capitán campeón de la liga.

Dependiendo el número de jugadores y equipos, es probable que se añadan premios en forma de descuentos en la tienda de PokeChampionsDestiny (<https://pokechampionsdestiny.com/tienda/>) o Maxtec (<https://maxtec.shop/>)

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 que disputen en la LEPU aceptarán automáticamente todo lo expuesto en este reglamento.

Streaming

Todos los partidos de la LEPU pueden ser seleccionados para ser retransmitidos en el canal oficial de PokeChampionsDestiny en twitch.

PCD y colaboradores serán los encargados de gestionar y coordinar las distintas emisiones oficiales de los partidos de la liga, ya sea en el canal oficial, en el de los equipos o partidos cedidos a terceros.

Normas generales streaming casteados

Tanto los equipos, como los canales de terceros que deseen emitir la liga, deberán seguir las siguientes normas:

- La partida debe retransmitirse con un Delay de al menos 2 minutos.
- Pueden usarse ambos modos espectadores, a preferencia del realizador encargado.
- El logo de PCD y sus patrocinadores deberán aparecer bien diferenciado del resto de marcas para evitar conflictos con patrocinadores propios o de terceros.
- Deben mostrarse el logo y nombre de ambos equipos.
- Se debe incluir en el título el nombre de la liga, jornada y división/grupo.

Streaming de equipos o terceros

Siempre y cuando los partidos no hayan sido recogidos por la liga como partido 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 de colaboradores de PCD.
- Canal del Terceros*.

PokeChampionsDestiny se encargará de la coordinación entre los distintos equipos o interesados en llevar los partidos a sus canales, para evitar en lo posible emisiones simultaneas del mismo partido.

Bajo ninguna circunstancia se permitirá un stream simultaneo al oficial.

*Terceros: Los terceros interesados en los partidos de la liga deberán contactar con PCD para realizar la asignación de los mismos y facilitar que los mismos sean en directo. La cesión de los partidos podrá tener costes adicionales.

Stream de jugadores

En caso de que el partido no vaya a ser casteado y emitido en ninguno de los canales, los jugadores tendrán total libertad de emitir sus partidas.

En caso de que su partido vaya a ser casteado, **no podrán emitir el partido en directo**, pero si se podrá grabar para una emisión posterior de análisis, o cualquier otro tipo de contenido que pueda necesitar o utilizar el jugador.

Emisiones fuera de directo

En caso de que un equipo quiera castear el partido, pero decida hacerlo fuera de directo (En un vídeo de YouTube, por ejemplo), deberá seguir las mismas normas generales. Este tipo de emisión no tendrá ningún efecto restrictivo sobre jugadores para emitir sus propios directos.

Modo Espectador

Como hemos mencionado anteriormente, pueden usarse ambos modos espectadores, tanto el interno de partida, como el modo externo.

Solo los observer/realizadores y el equipo de arbitraje podrán acceder al modo espectador directamente en la partida, los staffs de los equipos, como coaches, manager o jugador que no estén en partida, deberán usar el modo externo para evitar ventajas al no contar con un modo espectador limitado que solo permita ver a uno de los equipos.

Cesión de Derechos de Imagen

Tanto los clubes/equipos, como los jugadores, aceptan al participar en la competición, que la LEPU, PokeChampionsDestiny y colaboradores/patrocinadores 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
 - Ejemplos: 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 o de sus colaboradores/patrocinadores.

Menores de edad

En el caso de los menores de edad, no se pondrá su imagen en ningún contenido de LEPU 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.

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.

Colaboradores

Cláusulas de cancelación

La liga podría ser cancelada o pospuesta si no se alcanza la cifra de 6 equipos o por otros motivos de gravedad que impidan su celebración

Glosario de términos

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

- PCD: PokeChampionsDestiny
- Partido: Agrupación de partidas del Best Of 3.
- BO3: Abreviatura de Best of Three, es decir al mejor de 3 juegos.
- Streaming: Retransmisión en directo, en nuestro caso desde la plataforma de Twitch.
- Lobby: Sala de juego.
- LEPU: Liga Española Pokémon Unite

Modificaciones del reglamento.

- V1.0- Reglamento de la Unite European League PCD adaptado a la LEPU.