



6ª Edición Liga Destiny

Presentación	4
Contacto.....	4
Formato Liga Destiny 5ª Edición VGC23:.....	4
Ascenso/Descenso	4
Sistema de clasificación:	4
Criterios de desempate.....	4
Normativa de combates y resultados.....	5
Plataforma de juego:	5
Formato de juego:	6
Open Team Sheet	6
Discord	6
Reporte de resultados	7
Resolución de empates dentro del Bo3:.....	7
Calendario.....	7
Horarios	8
Incomparecencia:	9
Obligaciones para reclamar la victoria	9
Recomendaciones.....	9
Desconexiones:	9
Normativa sobre conducta	10
Descalificaciones y abandonos	10
Descalificación de un Jugador.....	10
Abandono de un jugador	11
Abandono de un equipo/club.....	11
Descalificación de un Equipo/Club	11
Plantillas y alineaciones	11
Jugadores extracomunitarios	12
Jugadores que cambian residencia durante la liga.....	12
Cambio temporal de región	12
Cambios de Plantillas y traspasos	12
Cambios de Club/Equipo/Logo	13
Datos de liga	13
Información.....	13
Opcionales	13
Inscripciones:	14
Contribee:	14

Tienda PCD:.....	14
Normativa General.	14
Streaming.....	14
Streaming Canal oficial PCD.....	14
Streaming de jugadores, equipos o terceros.....	15
Obligaciones del stream	16
Entrega de partidos	16
Cesión de Derechos de Imagen	16
Menores de edad.....	16
Sanciones	17
Leve.....	17
Grave.....	17
Muy Grave	17
Colaboradores.....	17
Beneficios y Obligaciones	17
Beneficios Liga Destiny	17
Obligaciones Liga Destiny	18
Evaluación de nuevos equipos.....	19
Compraventa de plazas	19
Motivos de Perdida de la Plaza.....	19
Motivos de Bloqueo de la Venta de la Plaza	19
Venta de una plaza durante la pausa entre ediciones.	20
Venta de una plaza durante la liga.	20
Requisitos mínimos para conservar la plaza	20
Cláusulas de cancelación	20
Glosario de términos	21
Modificaciones del reglamento.	21

Presentación

La Liga Destiny es una liga de Pokémon VGC 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.

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>)
- Usando los tickets de Soporte en [Discord](#).

Formato Liga Destiny 5ª Edición VGC23:

- La liga constará de **1 división** de hasta **10 equipos**.
 - **Fase Regular:** Todos contra todos a 1 vuelta
 - **Playoff:** El ganador de la fase regular elegirá a su rival de las semifinales.
- En caso de haber suficientes equipos interesados, se realizará un circuito de torneos a modo de 2ª división.

Ascenso/Descenso

Primera División:

- Descenso directo para los puestos 9º y 10º.

Segunda División:

- Ascenderá el campeón del circuito.
- La liga se reversa una plaza para dar por proyecto en cada edición.

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).
 - 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:

- Todos los partidos se realizarán en Pokémon Escarlata o Pokémon Purpura 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.
- Las partidas podrán ser jugadas en Pokémon Showdown si se cumplen las siguientes condiciones:
 - Mutuo acuerdo de forma previa.
 - Se requiere que la partida sea jugada en Pokémon Showdown debido a problemas en los servidores de Nintendo que impidan el desarrollo normal de la partida.
 - El combate no vaya a ser retransmitido en directo.
- Responsabilidades al jugar 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.

Formato de juego:

Formato VGC2023 Series D y E.

- 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.
- **Una jornada no podrá tener 2 formatos de juego distintos**, por ello, el formato se incluirá en la liga el primer lunes tras la inclusión oficial del nuevo formato.

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. Se permite enviarlo de las siguientes maneras;

- Usando cryptobin.co y pasando la contraseña cuando ambas estén entregadas.
- Usando Pastebin con contraseña y enviando cuando ambas estén entregadas.
- Usando Pokepast con el enlace incompleto y enviando completo cuando ambos hayan enviado la suya (Método recomendado).

Para ello los jugadores deberán seguir los siguientes pasos:

1. Entra en el 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/DrZDMGQ>

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 jornada se debe enviar un comentario por el **canal del partido en discord** informando del resultado.

- La **responsabilidad** de mandar este mensaje es del **jugador ganador** del VS.
- El mensaje debe contener la siguiente información:
 - Resultado del partido (2-0 o 2-1)
 - Quién es el ganador del VS
 - Se debe mencionar a los árbitros de la competición con el @ en discord.
 - El plazo máximo para enviar un resultado será la **hora final de jornada** (Límite a las 23:59:59 de cada domingo).
- Si un combate no es realizado dentro del plazo, pasará a revisarse de forma individual por el staff de la competición.
- **La información debe estar bien ordenada.**

Se recomienda que los jugadores entreguen los resultados a los pocos minutos de finalizar el combate, si bien la responsabilidad es del ganador, **los jugadores derrotados también pueden reportar el resultado.**

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 10 equipos participantes:

Inscripciones

- **Solicitud de nuevos equipos y jugadores libres: Del 05/09 al 19/09.**
- **Envío de formularios, imágenes y pagos de franquiciados: Del 20/09 al 05/10.**

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

Fase regular

- 1ª Jornada: Del 16 al 22 de octubre.
 - *Regional de Lille (Francia).*

- 2ª Jornada: Del 23 al 29 de octubre.
- 3ª Jornada: Del 30 de octubre al 5 de noviembre.
- 4ª Jornada: Del 6 al 12 de noviembre.
- 5ª Jornada: Del 13 al 19 de noviembre.
 - *Campeonato Internacional de Latinoamérica (Brasil).*
- 6ª Jornada: Del 20 al 26 de noviembre.
 - *Regional de Gdańsk (Polonia).*
- Semana de descanso (**Periodo de fichajes**): Del 27 de noviembre al 3 de diciembre.
- 7ª Jornada: Del 4 al 10 de diciembre.
 - *Regional de Stuttgart (Alemania)*
- 8ª Jornada: Del 11 al 17 de diciembre.
- 9ª Jornada: Del 18 al 24 de diciembre.
- Semana de descanso previa al Playoff: Del 25 diciembre al 7 de enero.

Playoffs

- Semifinales: Del 8 al 14 de enero.
- Final: Del 15 al 21 de enero.

El calendario es provisional, y podría verse afectado antes o durante la competición. No se darán plazos especiales de jornada excepto si al menos 4 equipos lo solicitan para asistir a un regional o Internacional programado durante la liga.

Horarios

- La fecha y hora de cada set será elegida por los propios jugadores de mutuo acuerdo.
 - El staff siempre intentará encontrar una hora en común en los horarios de los jugadores, sin embargo, es posible que los mismos tengan horarios totalmente incompatibles por motivos laborales o personales, en caso de no encontrar un horario de mutuo acuerdo, ambos equipos deberán sustituir 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 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 principalmente 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.
- 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 desestimará 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).

Desconexiones:

Pasos a 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 será eliminada, de manera que todos sus resultados serán borrados.
 - 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.

- 6vs6
 - 6 titulares
 - 3 suplentes (Opcionales)

Durante el Playoff, las plantillas a enviar se modificarán para evitar empates, pasando a 5 titulares y 3 suplentes.

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.

- CET
 - CET
 - CET-1
- UTC
 - UTC+1
 - UTC
- GMT
 - GMT+1
 - GMT

Horarios predefinidos en horario de verano de España hasta el 30 de octubre, que pasará a ser el horario de invierno.

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 6ª jornada donde los equipos podrán modificar sus plantillas.

- No se podrá cambiar más de 6 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 4ª 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 logos.

Datos de liga

Información

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

1. Nombre del equipo.
2. Logo del equipo.
3. Usuario de Twitter del equipo.
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. Nick en Pokémon Escarlata y Pokémon Purpura.
 - d. Nick en Pokémon Showdown.
 - e. País de origen o residencia.
 - f. ¿El jugador tiene captura para grabar combates? Si/No
 - i. En caso afirmativo entregar también el enlace al canal de Twitch/Trovo/YouTube del jugador.
 - g. 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.
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.

- Jugador:
 - Twitter
- Staff:
 - Imagen
 - Twitter

Inscripciones:

Los equipos, deben inscribirse desde nuestro Contribee o tienda PCD.

Plazo de inscripciones hasta el 05/10/2023.

Todos los equipos deben rellenar el formulario de inscripción:

Contribee:

<https://contribee.com/pcd>

Se deberá usar la opción de compra en la tienda de Contribee

- Compra en tienda de Contribee.
 - Selecciona “tienda” en Contribee.
 - Selecciona la opción Liga Destiny.
- Rellena los datos de email y teléfono.
- Te contactaremos primero desde el email.
 - En caso de no tener respuesta en 72h te contactaremos desde WhatsApp u otro método que hayas indicado en la nota de compra.
- Admite pagos con tarjeta, Google Pay y Apple Pay.

Tienda PCD:

- Selecciona el Producto “Destiny”
- Rellena la información y usa los cupones/fondo de tarjetas regalo si tienes.
- Rellena en la nota de pago el método de contacto, por defecto usaríamos el e-mail.
- Abona el pago mediante PayPal o Bizum con el código de Pedido.

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 por cualquier vía el resultado antes de tiempo, los jugadores podrán ser sancionados con sanciones variables desde leve hasta la 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 del 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 simultaneo 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 JX “

- Siendo el equipo A, aquel del que se recibe la imagen del partido.
- Puede usarse J o Jornada en el título.
- 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 deben usar los recursos oficiales facilitados por PCD.**
 - **Logo PCD**
 - **Logo patrocinador maxtec.es**

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
- 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.

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.

Colaboradores

La Liga Destiny cuenta con la colaboración de Maxtex.es

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 involucrará una serie de beneficios y obligaciones por parte de los equipos.

Beneficios Liga Destiny

Derechos comerciales de merchandising personalizado con los logos e imágenes de la liga: La liga creará una gama de productos a la venta en la tienda de PCD, 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.

Existe la posibilidad de vender camisetas técnicas en PCD, ya sea por venta afiliada, darnos un descuento especial para recomprar en la página oficial los pedidos, o creadas directamente en PCD. Esta opción se hablará con los equipos que aún no cuenten con camiseta propia.

Participación en actividades promocionales: Los equipos tendrán la oportunidad de participar en actividades promocionales gestionadas por PCD.

Ingresos compartidos de Streamloots, suscripciones de Twitch y beneficios de patrocinadores con dinero directo: La liga no contará con un premio directo por ganar la liga o quedar en una buena posición, todos los ingresos serán repartidos entre la liga y los equipos.

El reparto será de 70% equipos - 30% PCD tras quitar los impuestos (IVA e IRPF).

Los equipos podrán decidir en aspectos relacionados, como el precio de los cofres, las suscripciones y sus respectivos beneficios para los espectadores que apoyen la liga. También participarán en la configuración de los anuncios de Twitch.

Promoción en redes sociales y página web: Se podrá diseñar una página dentro de PCD en el que se

vea palmares, jugadores, staff y logros tanto de competiciones PCD como externas junto a textos que sirvan a los equipos a aumentar su visibilidad en la comunidad.

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.

Colaborar en la planificación de eventos especiales: Los equipos tendrán voz y voto para fijar los eventos especiales, como torneos entre los mejores, o copas entre temporadas o incluso otros tipos de torneos como entre streamers de los equipos etc.

Acceso a los equipos a charlas y recursos para mejorar rendimiento y promover un ambiente de desarrollo: Charlas o grupos de debate entre el staff de los equipos y la organización para ayudar a fijar y cumplir los objetivos de temporada. Esto incluye también fomentar la compartición de recursos entre los equipos para mejorar el rendimiento general de la liga y de los equipos Destiny en otras competiciones externas.

Beneficios de membresía: Descuentos especiales para otros eventos PCD, acceso anticipado a información relevante de competiciones PCD y prioridad en la asignación de plazas en otras competiciones.

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.

Obligaciones Liga Destiny

Participación activa: 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.
- Equipos deben publicar sus resultados en sus redes sociales.
- 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 tendrán que 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 función de las plazas disponibles el 20 de septiembre.

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.

En caso de haber una 2ª División se considerará de registro libre para cualquier equipo, por lo tanto, sus plazas no son transferibles, será PCD quien otorgue las plazas de 2ª división a los equipos que crea convenientes.

Motivos de Perdida 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 (15€) 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 las plataformas (Contribee o Pago mediante PayPal en tienda PCD) añadan 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
 - VGC22 Serie/Season 12
- 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, en nuestro caso desde la plataforma de Twitch.

Modificaciones del reglamento.

- V1.0- Reglamento de la 5ª edición de la Liga Destiny, adaptado a la 6ª Edición.
 - Puntos pendientes de votación.
 - Añadida sección de Obligaciones y Beneficios.
 - Confirmación del calendario de liga.
 - Correcciones menores.