

Este proyecto es para organizar una *Liga Pokémon* por y para la gente de dentro y fuera de la comunidad.

Cada persona elegirá uno de los **18 tipos** que existen en el mundo Pokémon en una encuesta por el grupo de Whatsapp y se realizará un torneo de exhibición para demostrar la valía del *Líder de Gimnasio* y escoger al top 4 del Torneo el Alto *Mando de La Liga*.

Si hay dos o más personas con el mismo tipo, competirán en el torneo con sus equipos y será elegido Líder el que resulte inmediatamente por delante en el standing del Torneo de Exhibición. Esto es: **Los 4 primeros clasificados del torneo serán el Alto Mando de su tipo y a partir del 5º, líder de su tipo sin repetir.**

Puede haber Alto Mando y Líder de gimnasio del mismo tipo, pero no dos líderes del mismo tipo. El puesto de Campeón quedará desierto y a expensas de que alguien supere por primera vez el desafío: conseguir derrotar a 8 Líderes y al Alto Mando.

Una vez conformada la **Liga Pokémon de la Comunidad de QLK**, las reglas serán sencillamente las siguientes:

El retador de la Liga, deberá exponer su desafío a un Líder de Gimnasio y este responderá en no más de 5 días naturales.

Los combates tendrán lugar por consola o showdown y serán formato OU SINGLES, OU DOBLES O VGC (regulación vigente).

*** Si bien, si ambos están de acuerdo se puede proponer jugar en showdown formatos de generaciones antiguas. Por ejemplo: una persona puede querer jugar ou gen 9 en consola o proponer en showdown un NU de gen 3 con Bellossom, Cacturne y Roselia si es líder planta (xd).

Para favorecer y compensar la dificultad de jugar un monotype, cada líder de gimnasio contará con **2 baneos**, como cabe suponer consiste en eliminar de su gimnasio un pokémon que considere le haga counter directo a su equipo o *pueda sweeparlo fácilmente*.

Al derrotar a un Líder de gimnasio, este entregará su medalla y podrá ofrecer algún premio adicional que considere, una cría de pokémon su pokémon insignia que juegue, una cartita pokémon del tcg de su tipo, un besito en la frente,... e.g.

La persona que consiga derrotar a 8 Líderes de Gimnasio cualesquiera, podrá enfrentar al Alto Mando, el cuál tendrá que superar de una tacada tal y como se ve en los videojuegos de la franquicia. Si se pierde contra un Alto Mando, podrá pasar hasta 7 días naturales para que se pueda volver a combatir, según disponibilidad de los Alto Mando, sin mínimo de plazo.

El plazo para que un Líder responda para combatir son 5 días naturales y un Alto Mando son 7 días naturales; sin mínimo de plazo, es decir: si se pierde contra un líder por ejemplo, la revancha puede tener lugar justo después del combate según disponibilidad del retado.

Al derrotar al Alto Mando se conseguirá el título de Campeón de la Liga de la Comunidad de QLK, hasta que se le revoque el puesto a manos de otro aspirante.

El conteo y registro de las medallas y el Hall de la Fama quedará chequeado en un soporte aún por determinar. Queda pendiente un diseño de medallas, página web o simplemente un excel.

Normas "Tera":

1ª Los pokémon **teracristal** podrán ser de cualquier tipo por parte de cualquier entrenador.

Disposición adicional: Todas las normas y reglas dispuestas anteriormente tienen carácter orientativo.