



Zasady i Formaty Gry Wideo oraz Wytyczne Przyznawania Kar

Data ostatniej aktualizacji: 1 lutego 2024 r.

UWAGA: W przypadku rozbieżności między treścią angielskiej wersji językowej niniejszego dokumentu a treścią jakiegokolwiek innej wersji językowej tego dokumentu, pierwszeństwo ma wersja angielska.

Play! Pokémon Zasady i Formaty Gry Wideo oraz Wytyczne Przyznawania Kar

Treść

Spis treści

1. Tworzenie drużyny	3
1.1. Ustalenie Drużyny Bitewnej	3
1.2. Zmiany w regulaminie.....	3
1.2.1. Zestaw zasad F	3
1.3. Przedmioty	4
1.4. Pokémony.....	4
1.5. Lista Drużyny	5
1.5.1. Treść Listy Drużyny	5
1.5.2. Język Listy Drużyny	6
2. Zasady dotyczące wyposażenia.....	7
2.1. Kartridże z grą	7
2.2. Urządzenia gamingowe.....	7
2.3. Kontrolery.....	8
2.4. Łatki do gier, aktualizacje i oprogramowanie sprzętowe.....	8
2.5. Łączność	8
2.6. Korzystanie ze słuchawek.....	10
2.7. Notatki	10
2.8. Obiekty w Obszarze Gry	10
3. Struktura Meczu.....	10
3.1. Format Podwójnej Walki	10
3.2. Liczba Gier.....	11
3.3. Przebieg Meczu	11
3.3.1. Limity Czasu Gry	12
3.4. Zakończenie Meczu	12
3.4.1. Rozstrzyganie meczów w rundach szwajcarskich w systemie do dwóch wygranych	12
3.4.2. Rozstrzyganie meczów do trzech wygranych w rundach z pojedynczą eliminacją	13
3.4.3. Nagły Koniec.....	14
3.4.4. Podwójne zawieszenie się gry	15
4. Kontrole Drużyn	15
4.1. Kontrola Listy Drużyny	16

4.2. Kontrola Legalności	16
4.2.1. Elektroniczna Kontrola Drużyny	16
4.2.2. Manualna Kontrola Drużyny	16
4.2.3. Kontrola identyfikatora Drużyny Udostępnionej	16
4.3. Nielegalnie Modyfikowane Pokémony.....	17
4.4. Zgłaszanie nielegalnych modyfikacji	17
5. Wytyczne nakładania kar w grach wideo Pokémon	17
5.1. Wprowadzenie	17
5.2. Nakładanie kar.....	17
5.2.1. Odstępstwa od Zalecanych Kar.....	18
5.2.2. Raportowanie kar do Pokémon Organized Play	18
5.3. Rodzaje kar w grze wideo Pokémon	19
5.3.1. Upomnienie	19
5.3.2. Ostrzeżenie.....	19
5.3.3. Przegrana w Grze	20
5.3.4. Dyskwalifikacja	20
5.4. Rodzaje wykroczeń.....	21
5.4.1. Błąd podczas Rozgrywki	21
5.4.2. Błąd Drużyny	22
5.4.3. Błąd Proceduralny.....	24
5.4.4. Niesportowe Zachowanie	26
Załącznik A. Manualna Kontrola Drużyny.....	28
Sekcja 1	28
Sekcja 2.....	28
Załącznik B. Aktualizacje Dokumentów.....	29
Zmiany Wprowadzone w ostatniej publikacji (1 lutego 2024 r.).....	29

1. Tworzenie drużyny

Gracze są odpowiedzialni za dopilnowanie, by ich drużyny powstały w uwzględnieniu wszelkich restrykcji określonych w formacie turnieju i niniejszym dokumencie. Poniższe zasady i ograniczenia są uważane za format standardowy.

1.1. Ustalenie Drużyny Bitewnej

Gracz musi wybrać Pokémony, które będą używane w Drużynie Bitewnej w danym turnieju i nie zmieniać jej składu od początku do końca wydarzenia. Wszystkie inne odblokowane Drużyny Bitewne muszą pozostać puste. Uwaga: Personel wydarzenia może wprowadzić zmiany w Drużynie Bitewnej, aby wyegzekwować karę nałożoną na gracza.

Drużyny muszą zawierać od czterech do sześciu Pokémonów, w zależności od formatu wydarzenia.

1.2. Zmiany w regulaminie

Z każdym nowym zestawem przepisów dotyczących Bitew Rankingowych na Stadionie Bitew, mogą zostać wprowadzone zmiany na liście dozwolonych Pokémonów. Szczegółowe informacje znajdują się poniżej.

- 🕒 Zestaw Zasad F obowiązuje do 30 kwietnia 2024 r., do godziny 23:59 UTC.

Czasami nowy zestaw zasad może wejść w życie w trakcie turnieju, który trwa kilka dni (na przykład Mistrzostwa Regionalne). Jeśli tak się stanie, turniej będzie kontynuowany w formacie, w którym się rozpoczął, aż do końca wydarzenia. Jednodniowe Wydarzenie Premierowe, organizowane jako wydarzenie towarzyszące w takich lokalizacjach powinno korzystać z formatu obowiązującego w dniu ich rozgrywania.

1.2.1. Zestaw zasad F

Podczas obecnej serii gry obowiązywać będą poniższe dodatkowe ograniczenia dotyczące Pokémonów używanych w bitwie.

- 🕒 Paldea Pokédex nr 001-398, Kitakami Pokédex nr 001-200 i Blueberry Pokédex nr 001-239, 241 i 242, a także niektóre inne Pokémony kwalifikują się do udziału. Niektóre Pokémony nie mogą być używane.

- Kwalifikują się tylko Pokémony zdobyte w grach *Pokémon Scarlet* lub *Pokémon Violet* - w tym te znalezione w DLC *The Hidden Treasure of Area Zero* - lub te przeniesione z Pokémon HOME.
- Sprawdź Pokémon HOME lub Poké Portal w grze, aby uzyskać szczegółową listę

kwalifikujących się Pokémonów.

- ☞ Terastalizacja jest dozwolona.

1.3. Przedmioty

- ☞ Każdy Pokémon może posiadać jakiś przedmiot, ale dwa Pokémony nigdy nie mogą posiadać tego samego przedmiotu.
- ☞ Gracze mogą korzystać z dowolnych przedmiotów, które można zdobyć podczas zwykłej rozgrywki (w tym między innymi nagród zdobytych za udział w bitwach online i innych funkcjach gier wydanych przez The Pokémon Company i Nintendo) lub przedmiotów, które zostały przyznane w ramach dystrybucji lub wydarzenia specjalnego.

1.4. Pokémony

- ☞ Gracze mogą korzystać z następujących Pokémonów:
 - Pokémony uzyskane w grach *Pokémon Scarlet* lub *Pokémon Violet*
 - Pokémony przeniesione z Pokémon HOME
 - Pokémony otrzymane podczas oficjalnego wydarzenia lub dystrybucji
- ☞ Drużyna gracza nie może mieć dwóch Pokémonów z takim samym numerem Pokédexu Krajowego.
- ☞ Pokémon może używać dowolnego ataku lub umiejętności dostępnej dla tego Pokémona podczas normalnej rozgrywki. Obejmuje to między innymi:
 - Ukryte Umiejętności, jeśli je posiada.
 - Ataki i Umiejętności udostępnione w ramach oficjalnego wydarzenia Pokémonów lub promocji.
 - Wyjątek: Pokémon nie może posiadać Umiejętności Więź Bitewna (Battle Bond)
- ☞ Pokémony powyżej i poniżej 50 -go poziomu są dozwolone, ale podczas bitwy zostaną automatycznie wyrównane do 50-go poziomu.
- ☞ Wszystkie regionalne formy Pokémonów są dozwolone o ile są one regulaminowe i spełniają powyższe kryteria.

1.4.1. Pseudonimy i personalizacja

Podczas personalizacji dowolnego aspektu gry, graczom nie wolno używać potencjalnie niestosownej, obscenicznej lub w inny sposób obraźliwej terminologii ani celowo nawiązywać

do kwestii, które są sprzeczne z Duchem Gry.

Pseudonimy Pokémonów w Drużynie Bitewnej gracza mogą być widoczne dla przeciwnika. W takim przypadku zastosowanie będą miały poniższe zasady.

- ⊕ Drużyna gracza nie może zawierać dwóch Pokémonów o tym samym pseudonimie.
- ⊕ Drużyna gracza nie może zawierać Pokémona o pseudonimie, który brzmi jak nazwa innego Pokémona (na przykład Raichu nazwanego "Pikachu").

Każdy gracz, który naruszy powyższe zasady podczas wydarzenia, może zostać poproszony o zmodyfikowanie problematycznego aspektu swojej gry i/lub podlegać karze z dyskwalifikacją włącznie.

1.5. Lista Drużyny

W trakcie Sezonu Mistrzostw Gry Wideo 2024 obowiązuje format otwartej (jawnej) listy drużyny. Gracze są zobowiązani do dostarczenia czytelnej i precyzyjnej listy Pokémonów wchodzących w skład ich drużyny. Wszystkie informacje o Pokémonach podane na liście drużyny (patrz poniżej) zostaną udostępnione przeciwnikowi, z wyjątkiem statystyk Pokémonów (szybkość itp.).

1.5.1. Treść Listy Drużyny

Lista drużyny zostanie zaakceptowana, jeśli zawierać będzie: imię i nazwisko gracza, imię Trenera w grze, z którego profilu gracz startuje, identyfikator gracza i datę urodzenia, a także następujące informacje dotyczące każdego Pokémona:

- ⊕ Gatunki Pokémonów, w tym informacja, czy dany Pokémon jest wariantem regionalnym (np. Galarški), czy konkretną nazwaną formą (np. Rotom Piorący zamiast Rotom).
- Jeśli dany Pokémon ma zmienione statystyki, typ, zdolności, pulę ataków, wagę wówczas wymagane jest podanie nazwy formy. Przykładem są: Gourgeist, Oricorio i Toxtricity.
- Jeśli płeć Pokémona wpływa na jakiegokolwiek statystyki bitewne, płeć powinna być wymieniona jako wersja. Przykładem są Meowstic lub Indeedee. Płeć Nidoran♀ i Nidoran♂ jest częścią ich nazw gatunkowych i powinna zostać uwzględniona.
- Nazwa formy *nie* jest wymagana w przypadku form, które mają charakter czysto estetyczny lub są całkowicie podyktowane innymi kryteriami wymienionymi na liście drużyny. Przykłady to Gastrodon, Sawsbuck i Alcremie.
- Zdecydowanie zaleca się, aby gracz podał nazwę formy niezależnie od tego, czy powyższe kryteria mają zastosowanie, ponieważ niepodanie nazwy formy w przypadku, gdy jest to wymagane, może skutkować nałożeniem kary.

- 🕒 Umiejętność
- 🕒 Posiadany przedmiot
- 🕒 Wszystkie znane ataki
- 🕒 Tera Typ
- 🕒 Poziom (powinien to być rzeczywisty poziom Pokémona, widoczny w grze w drużynie Gracza lub Skrytce).
- 🕒 Wszystkie statystyki (HP / Attack / Defense / Sp. Atk / Sp. Def / Speed), właściwe dla aktualnego poziomu Pokémona.

1.5.2. Język Listy Drużyny

Wiele ważnych wydarzeń wymaga przesłania listy drużyny za pośrednictwem Kreatora List Drużyny RK9 Labs. W takich przypadkach gracz może wypełnić listę drużyny w dowolnym języku, ponieważ tłumaczenia są automatycznie udostępniane zespołowi obsługi, choć zaleca się, aby używał tego samego języka, co jego gra, aby zminimalizować ryzyko błędu. Jeśli Listy Drużyny są przesyłane za pośrednictwem platformy, która nie zapewnia automatycznego tłumaczenia, należy je wypełnić w języku, na który ustawiona jest gra gracza, aby umożliwić personelowi sprawdzającemu sprawne zweryfikowanie składu drużyny gracza.

Obowiązkiem Organizatora Turnieju jest wyjaśnienie graczom, w jaki sposób Listy Drużyn będą udostępniane ich przeciwnikom. Jeśli organizator udostępnia listy Drużyn – na przykład poprzez wydrukowanie widoku list graczy przesłanych za pośrednictwem platformy cyfrowej, takiej jak RK9 Labs – musi on dostarczyć listy co najmniej w lokalnym języku miejsca, w którym odbywa się wydarzenie. Na mistrzostwach międzynarodowych listy muszą być udostępniane graczom również w języku angielskim.

Niektóre turnieje (w szczególności wydarzenia lokalne) mogą wymagać od graczy przyniesienia własnych papierowych kopii list drużyn; należy o tym wyraźnie poinformować graczy w stosownym czasie przed wydarzeniem. W takich przypadkach wymagane będą dwie kopie listy: jedna dla obsługi wydarzenia i jedna dla przeciwników. Wersja listy dostarczona przeciwnikowi powinna być w języku lokalnym miejsca, w którym odbywają się zawody.

Celowe zatajanie informacji na Liście Drużyny lub przedstawianie ich w sposób, który ma na celu utrudnienie ich zrozumienia przez przeciwników lub personel, jest ściśle sprzeczne z Duchem Gry.

2. Zasady dotyczące wyposażenia

2.1. Kartridże z grą

- 🕒 W turniejach Play! Pokémon mogą być używane tylko legalne wersje *Pokémon Scarlet* lub *Pokémon Violet*. Dotyczy to zarówno fizycznych nośników jak i cyfrowych wersji do pobrania.
- 🕒 Gracze są odpowiedzialni za upewnienie się, że ich pobrana gra jest w pełni funkcjonalna.

2.2. Urządzenia gamingowe

Podczas zawodów gracze mogą korzystać z dowolnego systemu z rodziny Nintendo Switch™, między innymi konsol Nintendo Switch™ i Nintendo Switch Lite™. Gracze są odpowiedzialni za przyniesienie własnego zasilacza sieciowego, który jest kompatybilny z ich urządzeniem.

- 🕒 Gracze powinni upewnić się, że ich urządzenia są naładowane przez cały czas trwania turnieju.
- 🕒 Decyzją Sędziego dany mecz może zostać przeniesiony do nowej stacji. Gracze nie mogą przenosić swoich meczów bez zgody Sędziego. Mecz może zostać przeniesiony tylko w przerwie pomiędzy poszczególnymi grami, nigdy w trakcie trwania gry.
- 🕒 Gracze powinni upewnić się, że ich urządzenia są w pełni sprawne.
- 🕒 Gracze powinni upewnić się, że urządzenia, na których biorą udział w turniejach Play! Pokémon są niezmodyfikowane - to znaczy nie mają zainstalowanego niestandardowego oprogramowania lub modyfikowanego oprogramowania

sprzętowego (firmware), a także, że nie posiadają jakichkolwiek fizycznych modyfikacji technologicznych. Gracze, którzy używają zmodyfikowanych urządzeń, mogą podlegać karze z dyskwalifikacją włącznie.

- 🎮 Gracze mogą nie być w stanie kontynuować gry w turnieju, jeśli Kontrola Rodzicielska uniemożliwi ich systemowi wykonywanie czynności niezbędnych do gry w turnieju.
- 🎮 Aktywne członkostwo Nintendo Switch Online (płatne) jest wymagane do udziału w Mistrzostwach Gry Pokémon, a konsola musi być w stanie połączyć się z Internetem za pośrednictwem sieci zapewnionej przez Organizatora.
- 🎮 Gracze muszą mieć ustawione połączenie sieci przewodowej w trybie automatycznym.
- 🎮 Podczas wydarzeń na żywo, rozgrywanych przy użyciu połączenia internetowego (przewodowego lub Wi-Fi) konsola musi być w trybie samolotowym podczas meczów.
- 🎮 Gracze mogą zostać poproszeni przez obsługę wydarzenia o zarejestrowanie swoich drużyn jako Drużyny Udostępnione i dostarczenie ich identyfikatorów. Drużyny Udostępnione mogą być wykorzystywane do prowadzenia dokumentacji lub kontroli drużyn, a także mogą być wykorzystywane na dostarczonej konsoli do transmisji meczów, szczególnie, jeśli gracze używają konsoli Nintendo Switch Lite do udziału w turnieju. Gracze nie mogą zmieniać ani usuwać swoich Udostępnionych Drużyn przez czas trwania turnieju oraz przez określony dodatkowy czas po jego zakończeniu, zgodnie z instrukcjami obsługi danego wydarzenia.

2.3. Kontrolery

Kontrolery Joy-Con muszą pozostać podłączone do konsoli Nintendo Switch przez cały czas trwania meczu.

Gracze mogą użyć własnego oficjalnie licencjonowanego kontrolera przewodowego za zgodą Organizatora. Kontrolery bezprzewodowe nie są dozwolone.

2.4. Łatki do gier, aktualizacje i oprogramowanie sprzętowe

Gracze powinni upewnić się, że mają pobraną najnowszą aktualizację gry przed rozpoczęciem turnieju i że najnowsza aktualizacja oprogramowania została wgrana na ich systemie. Gracze mogą otrzymać karę, włącznie z dyskwalifikacją, jeśli okaże się, że ich gra nie jest zaktualizowana lub jeśli ich system nie działa na najnowszym oprogramowaniu sprzętowym w dowolnym momencie turnieju.

2.5. Łączność

Istnieją różne możliwości komunikacji podczas turniejów w Wydarzeniach Serii Mistrzów:

- Lokalna sieć bezprzewodowa

- Taka sieć jest rekomendowana w przypadku wydarzeń lokalnych. Z uwagi na ryzyko niestabilnej komunikacji przy większej liczbie graczy, nie jest zalecana w przypadku większych wydarzeń.
- Internet
 - Konfiguracja ta polega na tym, że gracze łączą się i grają przez Internet za pośrednictwem sieci dostarczonej przez Organizatora. Jest to zalecane dla wszystkich większych wydarzeń, choć Organizatorzy mogą korzystać z tego rozwiązania na wydarzeniach dowolnej wielkości.

We wszystkich przypadkach gracze będą łączyć się ze sobą za pomocą funkcji Link Battle w menu X.

Aby ułatwić graczom znalezienie odpowiedniego przeciwnika w grze, używane są Kody Połączeń. Gracze mogą wybrać własny Kod Połączenia, ale zaleca się wybranie nietypowego numeru, aby uniknąć sparowania z niewłaściwym przeciwnikiem; na przykład należy unikać numeru 1111 1111. Po znalezieniu przeciwnika gracze powinni sprawdzić, czy zostali sparowani z właściwym przeciwnikiem.

2.6. Korzystanie ze słuchawek

Gracze mogą mieć słuchawki tylko wtedy, gdy są one podłączone przewodowo bezpośrednio do systemu gry. Przewód słuchawkowy musi być wyraźnie widoczny.

2.7. Notatki

Gracze mogą sporządzać notatki w dowolnym momencie meczu, w tym podczas Podglądu Drużyny, ale muszą rozpoczynać każdą rundę z czystą kartką. Dozwolony jest papier w linie lub kratkę. Żadne pisemne lub drukowane pomoce, w tym tabele, nie są dozwolone w obszarze gry.

2.8. Obiekty w Obszarze Gry

Gracze mogą posiadać przy sobie przedmioty i talizmany na szczęście, ale muszą utrzymywać porządek w miejscu, w którym odbywają się mecze. Przy stole do gry nie wolno spożywać jedzenia ani napojów.

3. Struktura Meczu

3.1. Format Podwójnej Walki

Każdy gracz wybiera ze swojej Drużyny Bitewnej cztery Pokémony, którymi będzie walczył. Na początku bitwy gracze wysyłają pierwsze dwa Pokémony w swojej drużynie, ustawiając w sumie cztery Pokémony na polu bitwy. Rozgrywka toczy się do momentu, w którym gracz pokona cztery Pokémony przeciwnika lub do momentu, w którym upłynie czas przeznaczony na grę.

3.2. Liczba Gier

Mecze rozgrywane w rundach szwajcarskich mogą być rozgrywane w formacie gry pojedynczej lub do dwóch zwycięstw według uznania organizatora turnieju, choć na poziomie Mistrzostw Regionalnych i wyższym zdecydowanie zaleca się rozgrywanie meczów do dwóch zwycięstw. Ostatnia runda każdego turnieju musi być rozgrywana w trybie do dwóch wygranych.

W Mistrzostwach gry Pokémon nie obowiązuje maksymalny czas rundy. Oczekuje się, że wszystkie mecze będą mogły trwać do trzech spotkań. Żadna gra nie powinna zostać przerwana lub zakończona przed naturalnym końcem gry, chyba że wystąpią wyjątkowe okoliczności (takie jak Nagły Koniec - patrz sekcja 3.4.3.).

3.3. Przebieg Meczu

- ⦿ Na początku każdej rundy gracze siadają naprzeciwko swojego przeciwnika. Oczekując na ogłoszenie rozpoczęcia rundy, należy podjąć odpowiednie przygotowania, takie jak umieszczenie konsol w dostarczonych stojakach (jeśli dotyczy) i uzgodnienie Kodu Połączenia Kręgu Unii (Union Circle).
- ⦿ Po ogłoszeniu rozpoczęcia rundy gracze powinni niezwłocznie połączyć się z przeciwnikiem i rozpocząć walkę.
- ⦿ Gdy obaj gracze połączą się za pośrednictwem Kręgu Unii i wybiorą opcję Preparations Complete, powinni wymienić się listami drużyn. Listy drużyn można przeglądać i odwoływać się do nich w dowolnym momencie meczu. Jeśli którykolwiek z graczy nie rozumie w tym momencie listy drużyny przeciwnika, powinien natychmiast poinformować o tym obsługę wydarzenia.
- ⦿ Gracze nie mogą doprowadzać do opóźnień między rundami w ramach meczu.
- ⦿ Po zakończeniu meczu wynik należy niezwłocznie zgłosić Sędziemu.
- ⦿ W przypadku niektórych oficjalnych turniejów Pokémonów takich jak Mistrzostwa Regionalne, Mistrzostwa Międzynarodowe lub Mistrzostwa Świata łączenie graczy może być przeprowadzone inną metodą niż Krąg Unii (Union Circle). W takich sytuacjach

wszelkie szczegółowe instrukcje zostaną przekazane przez Organizatora Turnieju.

3.3.1. Limity Czasu Gry

Gracze mogą wykorzystać tyle czasu, ile jest dozwolone w każdej turze. W turniejach Serii Mistrzów automatycznie obowiązują następujące limity czasowe:

- ⌚ Podgląd Drużyny: 90 sekund
- ⌚ Czas na wykonanie ruchu: 45 sekund
- ⌚ Limit Czasu Gracza (twój czas): 7 minut
- ⌚ Czas Gry: 20 minut

Aby uatrakcyjnić środowisko turniejowe, Pokémon Organized Play może zdecydować o wprowadzeniu zmian limitów w trakcie sezonu, w oparciu o informacje otrzymane od Organizatorów.

3.4. Zakończenie Meczu

- ⌚ Wygrywa gracz, który pokona wszystkie Pokémony przeciwnika.
- ⌚ Jeśli Pokémony obu graczy zostaną wyeliminowane podczas ostatniej rundy, zwycięzca meczu zostaje wybrany na podstawie ustalonych zasad (np. czyj Pokémon został wyeliminowany jako pierwszy, jakie ataki zostały wykorzystane w ostatniej rundzie itd.).
- ⌚ Gracze nie mogą próbować zakończyć mecz remisem, na przykład manipulując przebiegiem rozgrywki w celu wymuszenia remisu.
- ⌚ Gracz, który wybierze opcję ucieczki (Run), przegrywa grę. Jeśli obaj gracze wybiorą opcję ucieczki podczas tej samej tury, gra zostanie zapisana jako nierozstrzygnięta.

3.4.1. Rozstrzyganie meczów w rundach szwajcarskich w systemie do dwóch wygranych

Użyj poniższych kryteriów w podanej kolejności, aby ustalić wynik meczu, który nie został rozstrzygnięty po zakończeniu ostatniej gry. Po spełnieniu jednego z kryteriów pozostałe nie mają zastosowania.

1. Jeśli jeden z graczy spóźnił się na mecz lub opuścił mecz bez zgody Sędziego w trakcie rundy, gracz ten przegrywa mecz. Aby uniknąć automatycznej przegranej, gracz musi powiadomić Sędziego o swojej nieobecności przed końcem meczu.

2. Jeśli obaj gracze stawili się na czas i byli obecni przez cały mecz, zapoznaj się z poniższymi tabelami, aby ustalić zwycięzcę meczu.

Przykład	Gracz	Wynik Gry 1	Wynik Gry 2	Wynik Gry 3	Nagły Koniec	Wynik Meczu
A	Gracz 1	Wygrana	Wygrana	Nie dotyczy	Nie dotyczy	Gracz 1 wygrywa
	Gracz 2	Przegrana	Przegrana			
B	Gracz 1	Wygrana	Przegrana	Wygrana	Nie dotyczy	Gracz 1 wygrywa
	Gracz 2	Przegrana	Wygrana	Przegrana		
C	Gracz 1	Wygrana	Remis	Wygrana	Nie dotyczy	Gracz 1 wygrywa
	Gracz 2	Przegrana		Przegrana		
D	Gracz 1	Remis	Wygrana	Remis	Nie dotyczy	Gracz 1 wygrywa
	Gracz 2		Przegrana			
E	Gracz 1	Remis	Wygrana	Wygrana	Nie dotyczy	Gracz 1 wygrywa
	Gracz 2		Przegrana	Przegrana		
F	Gracz 1	Remis	Remis	Remis	Wygrana	Gracz 1 wygrywa
	Gracz 2				Przegrana	
G	Gracz 1	Remis	Wygrana	Przegrana	Wygrana	Gracz 1 wygrywa
	Gracz 2		Przegrana	Wygrana	Przegrana	

Patrz Sekcja 3.4.3. w celu zapoznania się z definicją i protokołem gier Nagłego Końca.

Jeśli w rundach szwajcarskich Nagły Koniec zakończy się remisem, cały mecz zakończy się remisem.

3.4.2. Rozstrzyganie meczów do trzech wygranych w rundach z pojedynczą eliminacją

Użyj po kolei poniższych kryteriów, aby ustalić wynik meczu, który nie został rozstrzygnięty po zakończeniu ostatniej tury. Po spełnieniu jednego z kryteriów pozostałe nie mają zastosowania.

1. Jeśli jeden z graczy spóźnił się na mecz lub opuścił mecz bez zgody Sędziego w trakcie rundy, gracz ten przegrywa mecz. Aby uniknąć automatycznej przegranej, gracz musi powiadomić Sędziego o swojej nieobecności przed końcem meczu.
2. Jeśli obaj gracze stawili się na czas i byli obecni przez cały mecz, zapoznaj się z poniższymi tabelami, aby ustalić zwycięzcę meczu.

Przykład	Gracz	Wynik Gry 1	Wynik Gry 2	Wynik Gry 3	Nagły Koniec	Wynik meczu
A	Gracz 1	Wygrana	Wygrana	Nie dotyczy	Nie dotyczy	Gracz 1 wygrywa
	Gracz 2	Przegrana	Przegrana			
B	Gracz 1	Wygrana	Przegrana	Wygrana	Nie dotyczy	Gracz 1 wygrywa
	Gracz 2	Przegrana	Wygrana	Przegrana		
C	Gracz 1	Wygrana	Remis	Wygrana	Nie dotyczy	Gracz 1 wygrywa
	Gracz 2	Przegrana		Przegrana		
D	Gracz 1	Remis	Wygrana	Remis	Nie dotyczy	Gracz 1 wygrywa
	Gracz 2		Przegrana			
E	Gracz 1	Remis	Wygrana	Wygrana	Nie dotyczy	Gracz 1 wygrywa
	Gracz 2		Przegrana	Przegrana		
F	Gracz 1	Remis	Remis	Remis	Wygrana	Gracz 1 wygrywa
	Gracz 2				Przegrana	
G	Gracz 1	Remis	Wygrana	Przegrana	Wygrana	Gracz 1 wygrywa
	Gracz 2		Przegrana	Wygrana	Przegrana	

Jeśli Nagły Koniec zakończy się remisem w rundach Pojedynczej Eliminacji, rozegrany zostanie drugi mecz na zasadach Nagłego Końca.

3.4.3. Nagły Koniec

Podczas trybu Nagłego Końca gracze rozpoczynają nową grę. Gracze muszą uzyskać przewagę nad przeciwnikiem w liczbie pozostałych Pokémonów. Po zakończeniu każdej tury personel turnieju określi liczbę Pokémonów, które pozostały każdemu graczowi, aby ustalić, czy przewaga została osiągnięta.

- 🌀 Jeśli obaj gracze mają taką samą liczbę Pokémonów na koniec tury, gra jest kontynuowana przez kolejną turę.
- 🌀 Jeśli któryś z graczy ma więcej pozostałych Pokémonów niż jego przeciwnik na koniec tury, wygrywa grę.
- 🌀 Jeśli ostatni Pokémon obu graczy zostanie pokonany w tej samej turze, gra się zakończy. W takim przypadku gra wykorzysta wbudowaną funkcję rozstrzygania

meczów, aby określić wynik gry.

3.4.4. Podwójne zawieszenie się gry

W niektórych rzadkich przypadkach gracze mogą doświadczyć sytuacji, w której obie gry zawieszają się jednocześnie i nie jest jasne, który gracz ponosi winę lub jest jasne, że żaden z graczy nie ponosi winy. W większości takich sytuacji wynik gry musi zostać ustalony w sposób opisany w poniższej tabeli, jeśli nie można kontynuować gry w normalny sposób i/lub gdy harmonogram turnieju wymaga szybkiego rozwiązania sytuacji. Główny sędzia ma prawo zmienić wynik gry zatrzymanej w wyniku podwójnego zawieszenia się gry w wyjątkowych sytuacjach i unieważnić jej wynik według własnego uznania, ale musi omówić i wyjaśnić wszelkie potencjalne konsekwencje i ich wpływ na harmonogram z Organizatorem Turnieju.

Wynik rozwiązania sytuacji z podwójnym zawieszeniem się gry zależy od sytuacji meczowej w momencie jego wystąpienia.

Pokémony pozostałe w drużynie	Wynik Gry
4–4 (w tym podczas Podglądu Drużyny)	Gra nieważna, należy rozpocząć od nowa
4–3	Remis
4–2	Remis
4–1	Zwycięża gracz z większą liczbą pozostałych Pokémonów
3–3	Remis
3–2	Remis
3–1	Zwycięża gracz z większą liczbą pozostałych Pokémonów
2–2	Remis
2–1	Remis
1–1	Remis

4. Kontrole Drużyn

Kontrole Drużyn są przeprowadzane na wszystkich mistrzostwach. Zaleca się sprawdzenie przynajmniej 10% drużyn w trakcie trwania turnieju. Drużyny wszystkich graczy awansujących do części turnieju z pojedynczą eliminacją powinny zostać sprawdzone po zakończeniu rund

szwajcarskich. Sprawdzenie drużyny składa się z dwóch części: sprawdzenia Listy Drużyny i sprawdzenia legalności.

4.1. Kontrola Listy Drużyny

Personel musi zweryfikować, czy Drużyna Bitewna gracza jest zgodna z przesłaną przez niego listą drużyny.

4.2. Kontrola Legalności

Personel musi zweryfikować, czy Drużyna Bitewna gracza jest zgodna z zasadami turnieju, zarówno pod względem parametrów określonych przez format turnieju, jak i sprawdzenia oznak nielegalnej manipulacji. Taka kontrola jest wykonywana zarówno elektronicznie jak i ręcznie.

4.2.1. Elektroniczna Kontrola Drużyny

Kontrola ta obejmuje weryfikację drużyny bitewnej poprzez Stadion Bitew (Battle Stadium). Przebiega ona w poniższych krokach.

1. Wejdź na Stadion Bitew (Battle Stadium) i ustaw Bitwę Towarzystwą (Casual Battle). Po wyświetleniu monitu o wybranie drużyny bitewnej, wybierz drużynę wykorzystywaną w turnieju.
2. Gdy pojawi się komunikat "Wyszukiwanie przeciwnego Trenera" (Searching for an opposing Trainer), naciśnij przycisk zasilania w konsoli (POWER), aby przełączyć konsolę w tryb uśpienia i przerwać wyszukiwanie. Wspomniany komunikat świadczy o tym, że kontrola zakończyła się pozytywnie. Jeśli zamiast tego pojawi się komunikat informujący, że niektóre Pokémony nie mogą wziąć udziału, konieczne może być nałożenie odpowiednich kar na gracza.

4.2.2. Manualna Kontrola Drużyny

Niewielka liczba kryteriów nie jest wychwytywana przez elektroniczną weryfikację drużyny. Drużynę należy sprawdzić w grze, korzystając z Dodatku A: Manualna Kontrola Drużyny.

4.2.3. Kontrola identyfikatora Drużyny Udostępnionej

Niektóre turnieje mogą wymagać od każdego gracza podania identyfikatora Drużyny Udostępnionej (Rental Team), wśród której jest Drużyna Bitewna zgodna z Listą Drużyny. Obowiązkiem gracza jest upewnienie się, że identyfikator Udostępnionej Drużyny jest prawidłowy.

4.3. Nielegalnie Modyfikowane Pokémony

Używanie zewnętrznych urządzeń, takich jak aplikacje mobilne do modyfikowania lub tworzenia przedmiotów lub Pokémonów w Drużynie Bitewnej gracza jest zabronione. Gracze, u których stwierdzono ingerencję w Pokémony lub przedmioty, mogą zostać zdyskwalifikowani, niezależnie od tego, czy Pokémony lub przedmioty należą do danego gracza, czy też zostały wymienione z innym graczem.

4.4. Zgłaszanie nielegalnych modyfikacji

Każdy członek Play! Pokémon, który uważa, że odkrył nową metodę nielegalnej manipulacji drużyną za pomocą jakichkolwiek środków, powinien zgłosić to zespołowi Pokémon Organized Play za pośrednictwem portalu Obsługi Klienta ([Customer Support Portal](#)).

5. Wytyczne nakładania kar w grach wideo Pokémon

5.1. Wprowadzenie

Protokoły i procedury Play! Pokémon mają na celu wspieranie ducha przyjaznej rywalizacji podczas wszystkich wydarzeń Play! Pokémon. Od czasu do czasu zdarzają się jednak sytuacje - zamierzone lub niezamierzone - w których gracze i widzowie nie przestrzegają zasad Play! Pokémon lub Ducha Gry. W takich przypadkach mogą zostać nałożone kary, począwszy od upomnień i ostrzeżeń, które nie stanowią uciążliwych działań naprawczych, po długotrwałe kary, w tym dyskwalifikację z wydarzenia.

Ta część dokumentu ma na celu dostarczenie organizatorom i Sędziom wskazówek, dzięki którym będą mogli przydzielać i zgłaszać kary w sprawiedliwy, równy i logiczny sposób.

5.2. Nakładanie kar

Profesorowie Play! Pokémon powinni dążyć do stworzenia bezpiecznych i niestresujących doświadczeń dla naszych graczy. Z tego powodu stosowanie kar powinno odbywać się w możliwie najbardziej uprzejmy i dyskretny sposób.

Za każdym razem, gdy nakładana jest kara, powinno jej towarzyszyć wyjaśnienie, na czym ona polega, w jaki sposób działania gracza są niedozwolone w oparciu o Zasady Turnieju Play! Pokémon oraz wyraźne wskazanie, jaka kara grozi za ponowne naruszenie zasad. Stosowanie

kar powinno odbywać się w sposób pozytywny i prowadzący gracza do lepszego zrozumienia zasad. Aby uniknąć wyróżniania graczy lub robienia widowiska z incydentu, organizatorzy i Sędziowie mogą nakładać kary na osobności.

W niektórych przypadkach gracz może celowo zrezygnować z udziału w wydarzeniu, aby uniknąć poważnej kary. Taka taktyka jest niedopuszczalna. Sędzia główny powinien powiadomić gracza, że kara i tak zostanie nałożona i odpowiednio zgłoszona do Pokémon Organized Play.

5.2.1. Odstępstwa od Zalecanych Kar

Kary za wykroczenia są jedynie zaleceniami i mogą zostać zwiększone lub zmniejszone w zależności od okoliczności. Co do zasady, Sędziowie powinni szczególnie łagodnie podchodzić do kategorii wiekowej juniorów. Młodszy gracz jest często podatny na popełnianie błędów z powodu braku doświadczenia lub onieśmielenia związanego z rywalizacją.

Pokémon Organized Play zaleca rozpoczęcie od Upomnienia w przypadku większości kar stosowanych wobec graczy w Dywizji Wiekowej Junior. Młodszym lub mniej doświadczonym graczom należy zawsze dawać kredyt zaufania, ponieważ często uczą się oni gry i większość popełnianych przez nich błędów jest przypadkowa. Tacy gracze mogą zostać ukarani dodatkową karą Upomnienia przed nałożeniem kary Ostrzeżenia.

Ostateczna decyzja w sprawie tego, jakie kary powinny zostać zastosowane, wobec których graczy i w jakim czasie, należy do Sędziego Głównego zawodów. Profesor organizujący turniej i inni Sędziowie mogą nakładać kary, ale zawsze powinni skonsultować się z Sędzią Głównym przed nałożeniem kary surowszej niż Ostrzeżenie. Wszystkie Upomnienia i Ostrzeżenia przyznane przez Sędziego lub organizatora powinny zostać zgłoszone Sędziemu Głównemu zawodów. Sędzia główny ma obowiązek zgłosić do Pokémon Organized Play każdą poważniejszą niż Upomnienie karę.

5.2.2. Raportowanie kar do Pokémon Organized Play

Zwykłe Upomnienia nie muszą być raportowane do Pokémon Organized Play, jednak kary na poziomie Ostrzeżenia i wyższe wymagają zgłoszenia. Pokémon Organized Play śledzi historię kar każdego gracza, aby odróżnić celowe powtarzanie wykroczeń od niezamierzonych zdarzeń i ustalić, czy konieczne są działania długoterminowe.

Kary wymagające zgłoszenia należy przesłać na adres playercoordinator@pokemon.com w ciągu siedmiu dni od daty wydarzenia. Formularz zgłaszania kar można znaleźć na stronie Zasady Turniejów Play! Pokémon i Dokumenty.

Jeśli nie możesz uzyskać dostępu do formularza zgłaszania kar, wyślij poniższe informacje pocztą elektroniczną na adres playercoordinator@pokemon.com:

- 🕒 Numer oficjalnego turnieju
- 🕒 Identyfikatory, imiona i nazwiska graczy, których dotyczą kary
- 🕒 Identyfikator oraz imię i nazwisko Sędziego nakładającego karę
- 🕒 Szczegółową relację z przebiegu wydarzenia, aż do wykroczenia włącznie, opis reakcji Sędziów i organizatora oraz, ewentualnie, reakcji zaangażowanych graczy.

W przypadku dyskwalifikacji, obowiązkiem Sędziego Głównego jest przesłanie pełnego i dokładnego raportu z incydentu do Pokémon Organized Play. Raport ten powinien zawierać wszystkie czynniki, które przyczyniły się do podjęcia decyzji o nałożeniu kary, a także imiona i nazwiska oraz Identyfikatory wszystkich Profesorów, którzy byli obecni w czasie incydentu.

5.3. Rodzaje kar w grze wideo Pokémon

Poniższa lista wyszczególnia różne poziomy kar w kolejności ich dotkliwości. Tylko Pokémon Organized Play jest upoważniony do dodawania lub zmieniania którejkolwiek z poniższych kar. Organizatorzy i Sędziowie nie mogą nakładać kar innych niż wymienione poniżej. Oprócz poniższych kar, Sędzia lub organizator może być zmuszony do podjęcia dalszych działań naprawczych, takich jak usunięcie nielegalnego Pokémona z drużyny gracza.

5.3.1. Upomnienie

Upomnienie to najbardziej podstawowa z kar. Zasadniczo Sędzia lub Organizator Turnieju udzielający upomnienia jedynie informuje gracza, że zrobił coś niewłaściwego. Po upomnieniu powinno nastąpić wyjaśnienie graczowi prawidłowej procedury, a także powiadomienie gracza, że ponowne wykroczenie może skutkować surowszą karą.

5.3.2. Ostrzeżenie

Ostrzeżenie jest podobne do upomnienia i należy do drobnych kar. Od upomnienia różni się tym, że ostrzeżenie musi zostać zgłoszone do Pokémon Organized Play przez Sędziego Głównego lub organizatora wydarzenia, w którym wystąpiło. Jeśli młodszy lub mniej doświadczony gracz popełni drugie wykroczenie, które za pierwszym razem zostało ukarane upomnieniem, drugie upomnienie jest odpowiednią drugą karą, ale w przypadku trzeciego wykroczenia może być konieczne wydanie ostrzeżenia. Sędziowie powinni zawsze zachować dyskrecję podczas eskalacji kary w Dywizji Wiekowej Juniorów, ponieważ ta grupa często wciąż uczy się gry.

Po wydaniu ostrzeżenia, organizator turnieju lub Sędzia powinni potwierdzić, że gracz, który popełnił błąd, zna odpowiednie zasady i procedury określone w dokumencie Play! Pokémon Zasady i Formaty Gry Wideo oraz Wytyczne Przyznawania Kar. Gracz powinien zostać poinformowany, że ponowne wykroczenie może skutkować zaostreniem kary.

5.3.3. Przegrana w Grze

Kara Przegranej w Grze jest zazwyczaj stosowana w przypadku popełnienia błędu, który ma poważny wpływ na rozgrywkę i uniemożliwia jej kontynuowanie. Kara ta jest również stosowana w przypadku innych poważnych błędów lub problemów proceduralnych.

W przypadku nałożenia kary podczas aktywnej gry, gra jest rejestrowana jako przegrana dla gracza otrzymującego karę. W skrajnych przypadkach, gdy obaj gracze popełnili znaczące błędy w grze, kara może zostać nałożona na obu graczy jednocześnie. Gra zakończona w ten sposób nie jest remisem; jest rejestrowana jako nieposiadająca zwycięzcy.

Jeśli kara Przegranej w Grze zostanie nałożona między rundami, kara ta zostanie zastosowana w następnej grze gracza.

5.3.4. Dyskwalifikacja

Dyskwalifikacja jest najpoważniejszą karą, jaka może zostać nałożona w turnieju. Jej użycie powinno być ściśle zarezerwowane dla najbardziej ekstremalnych przypadków, w których działania gracza (umyślne lub nieumyślne) znacząco i negatywnie wpłynęły na integralność lub przebieg całego wydarzenia. Gracze, którzy otrzymają tę karę, zostaną usunięci z turnieju i nie będą mogli otrzymać żadnych nagród. Ważne jest, aby usunięcie nastąpiło w taki sposób, aby nie zaogniać, nie eskalować ani nie zwracać jeszcze większej uwagi na zaistniałą sytuację niż jest to absolutnie konieczne.

Moment, w którym nastąpiła dyskwalifikacja gracza, ma wpływ na dalszą część turnieju.

Jeśli gracz zostanie zdyskwalifikowany po zakończeniu meczu, ale przed opublikowaniem par do następnej rundy, zostaje on usunięty z zawodów.

Jeśli gracz zostanie zdyskwalifikowany w dowolnym momencie podczas pojedynczej eliminacji, odpada z zawodów, a jego przeciwnik otrzymuje zwycięstwo w tej rundzie.

Konieczne może być poproszenie gracza o opuszczenie terenu turnieju, jeśli jego zachowanie tego wymaga. Gracz otrzymujący tę karę powinien mieć czas na zebranie swoich rzeczy i dokonanie ustaleń z innymi graczami, z którymi mógł podróżować.

5.4. Rodzaje wykroczeń

Istnieje kilka kategorii wykroczeń, a każda z nich powinna być traktowana nieco inaczej w zależności od wieku i poziomu doświadczenia graczy. Każde wykroczenie wiąże się z dwiema karami.

Kara Poziomu 1 jest pierwszą karą, która powinna zostać nałożona na gracza popełniającego tego typu wykroczenie podczas wydarzenia takiego jak Wyzwanie Premierowe lub Midseason Showdown.

Kara Poziomu 2 powinna być nakładana na imprezach takich jak Mistrzostwa Regionalne, Mistrzostwa Specjalne, Mistrzostwa Międzynarodowe lub Mistrzostwa Świata, ponieważ gracze na tego typu wydarzeniach powinni reprezentować wyższy standard.

5.4.1. Błąd podczas Rozgrywki

To wykroczenie obejmuje ogólne błędy popełnione podczas gry. Błędy te mogą mieć bardzo niewielki wpływ na grę lub mogą doprowadzić do jej nagłego zatrzymania. Ta kategoria definiuje poziomy takich błędów i określa odpowiednie kary dla każdego z nich.

5.4.1.1. Drobny Błąd

Zalecana kara:

Poziom 1— upomnienie (pierwsze wykroczenie); ostrzeżenie (drugie wykroczenie);
Przegrana Gra (trzecie wykroczenie)

Poziom 2— ostrzeżenie (pierwsze wykroczenie); Przegrana Gra (drugie wykroczenie)

Przykład Drobного Błędu Rozgrywki:

- 🕒 Spowodowanie opóźnienia rozgrywki poprzez wywołanie naprawialnego zawieszenia się gry.

5.4.1.2. Duży Błąd

Zalecana kara: Przegrana Gra

Przykłady Dużego Błędu Rozgrywki:

- 🕒 Usunięcie kartridża z grą w trakcie meczu

- 👁️ Utrata zasilania konsoli
- 👁️ Wywołanie nienaprawialnego zawieszenia się gry*
- 👁️ Próba podglądania ekranu przeciwnika w celu uzyskania przewagi**

**Jeśli obaj gracze doświadczają niemożliwego do naprawienia stanu zawieszenia się gry i nie jest jasne, który gracz jest winny, problem powinien zostać rozwiązany zgodnie z opisem w punkcie 3.4.4.*

*** Przegrana gra jest zalecana jako kara początkowa za pierwsze tego typu wykroczenie. Jeśli zostanie potwierdzone, że gracz popełnił drugie wykroczenie tego typu, kara powinna zostać zmieniona na dyskwalifikację.*

5.4.2. Błąd Drużyny

To wykroczenie obejmuje problemy związane z Drużyną Bitewną gracza.

5.4.2.1. Drobnny Błąd

Zalecana kara: Ostrzeżenie

Przykłady drobnych Błędów Drużyny:

- 👁️ Pokémon lub przedmiot w Drużynie Bitewnej gracza nie jest zgodny z listą drużyny, jednak nie daje to przewagi graczowi. Przykłady takiej sytuacji:
 - Pokémon jest wymieniony bez dokładnych informacji o formie, ale inne informacje zawarte na Liście Drużyny pozwalają stwierdzić, która forma jest używana.
 - Przykład #1: Rotom jest wymieniony na Liście Drużyny, a w samej drużynie znajduje się Rotom Grzewczy (Heat Rotom), za to wyłączny dla tej formy ruch Przegrzanie (Overheat) jest poprawnie wymieniony w zestawie ruchów na Liście Drużyny.
 - Przykład nr 2: Meowth jest wymieniony na Liście Drużyny, podczas gdy w drużynie znajduje się galarcki Meowth, ale charakterystyczna dla tej formy umiejętność Twarde Pazury (Tough Claws) jest wymieniona na Liście Drużyny.
 - Pokémon jest wymieniony jako posiadający Obrączkę Mocy (Power Anklet), ale posiada Bransoletkę Mocy (Power Bracer).
- 👁️ Pokémon w drużynie gracza jest nazywany imieniem innego Pokémona.
 - Jeśli opcja zmiany pseudonimu Pokémona jest dostępna, gracz powinien zmienić

ten pseudonim przed następną grą.

- Jeśli opcja zmiany pseudonimu tego Pokémona nie jest dostępna, ten Pokémon powinien zostać usunięty z Drużyny Bitewnej gracza do końca turnieju.

⚙️ Drużyna Bitewna i Lista Drużyny gracza są zgodne, ale identyfikator Udostępnionej Drużyny jest nieprawidłowy.

- Gracz powinien dostarczyć Sędziemu prawidłowy Identyfikator Udostępnionej Drużyny przed kolejnym meczem.

5.4.2.2. Duży Błąd

Zalecana kara: Przegrana Gra

We wszystkich przypadkach niewłaściwy Pokémon lub przedmiot powinien zostać wykluczony z gry i powinna zostać zastosowana odpowiednia kara. Jeśli w wyniku tego graczowi pozostaną w drużynie mniej niż cztery Pokémony nadające się do gry, wykroczenie należy eskalować do Poważnego Błędu Drużyny. Jeśli Pokémon lub przedmiot opisany na Liście Drużyny jest dostępny, gracz powinien mieć możliwość dodania ich do swojej drużyny.

Jeśli gracz nie jest w stanie użyć prawidłowo zgłoszonego przedmiotu, nieprawidłowy przedmiot powinien zostać usunięty i nie powinien być wymieniany.

Jeśli błąd zostanie wykryty po zakończeniu meczu, ale przed sparowaniem w następnej rundzie, wszelkie kary Przegranej Gry nałożone w wyniku tego powinny mieć zastosowanie z mocą wsteczną do zakończonego meczu.

Przykłady Dużych Błędów Drużyny:

- ⚙️ Pokémon lub przedmiot w drużynie gracza nie widnieje na Liście Drużyny, w wyniku czego gracz zyskuje potencjalną przewagę nad rywalami. Przykłady:
 - Pokémon jest wymieniony bez dokładnych informacji o jego formie, a żadne inne informacje zawarte na Liście Drużyny nie wskazują, która wersja jest używana.
 - Przykład #1: Rotom jest wymieniony na Liście Drużyny, natomiast w drużynie znajduje się Rotom Piorący (Wash Rotom), a obsługa rozgrywek nie jest w stanie go zidentyfikować po jego zestawie ataków.
 - Przykład nr 2: Meowth jest wymieniony na Liście Drużyny, natomiast w drużynie znajduje się galarski Meowth, a jego pole umiejętności na Liście Drużyny pozostało puste.
 - Istnieją niespójności z Drużyną Bitewną gracza, Listą Drużyny i/lub identyfikatorem Drużyny Udostępnionej.

- Przykład #1: Drużyna Bitewna gracza i identyfikator Udostępnionej Drużyny są zgodne, ale nie pasują do jego Listy Drużyny.
- Przykład #2: Lista Drużyny zawodnika i identyfikator Udostępnionej Drużyny są zgodne, ale nie pokrywają się z faktycznym składem wybranej drużyny.
- Przykład #3: Drużyna Bitewna, Lista Drużyny i identyfikator Udostępnionej Drużyny gracza nie są zgodne. Wszelkie niespójne dane z każdego elementu z powyższych skutkują usunięciem ich z Drużyny Bitewnej aż do zakończenia turnieju.
 - Na Liście Drużyny Pokémon posiada atak "Grzmot" natomiast w rzeczywistości został on zastąpiony atakiem Fala Grzmotu.
 - Statystyka Pokémona nie jest wymieniona na Liście Drużyny lub jej wartości są nieprawidłowe.
- 🔍 Pokémon w drużynie gracza pojawia się również w Sekcji 1 Dodatku A: Manualne Sprawdzanie Drużyny.
- 🔍 Pokémon w drużynie gracza posiada pseudonim, OT (Pierwszego Trenera) lub inny atrybut, który celowo nawiązuje do spraw sprzecznych z Duchem Gry.

5.4.2.3. *Poważny Błąd*

Zalecana kara: Dyskwalifikacja

Przykłady Poważnych Błędów Drużyny:

- 🔍 Graczowi pozostało mniej Pokémonów do wykorzystania niż dozwolony minimalny rozmiar drużyny po otrzymaniu wcześniejszych kar.
- 🔍 Pokémon znajdujący się w drużynie gracza pojawia się również w Sekcji 2 Dodatku A: Manualna Kontrola Drużyny.
- 🔍 Wszelkie przesłanki pochodzące z oficjalnych narzędzi wskazują, że Pokémon został nielegalnie zmodyfikowany, na przykład gdy drużyna gracza nie przejdzie elektronicznej kontroli drużyny.

5.4.3. *Błąd Proceduralny*

Gracz, który spowoduje zakłócenia w wydarzeniu, takie jak nieprawidłowe zgłoszenie meczu, granie z niewłaściwym przeciwnikiem, niepowiadomienie Sędziego lub Organizatora o wycofaniu się z wydarzenia lub inne tego typu błędy, musi otrzymać przypomnienie o zasadach

i procedurach wydarzeń Play! Pokémon. Podobnie jak w przypadku błędów rozgrywki lub innych przypadkowych wykroczeń, takie przypomnienie jest zwykle również karane upomnieniem. Powtarzające się wykroczenia mogą skutkować wyższymi karami.

5.4.3.1. Drobny Błąd

Zalecana kara: Upomnienie

Ta kategoria obejmuje drobne błędy, które nie mają poważnego wpływu na przebieg wydarzenia. Jeśli sytuacja może zostać skorygowana przed wystąpieniem opóźnień lub zakłóceń wydarzenia, za pierwsze wykroczenie nie powinna być wymierzana kara wyższa niż upomnienie. Jeśli sytuacja nie zostanie zgłoszona do czasu wystąpienia opóźnień lub zakłóceń, pierwszą odpowiednią karą będzie ostrzeżenie.

Przykłady Drobnych Błędów Proceduralnych:

- ⚙ Wyjście z meczu zanim obie konsole graczy podsumują wynik ostatniej rundy.
- ⚙ Niepodpisanie przez gracza protokołu meczowego.
- ⚙ Wejście do strefy tylko dla personelu lub strefy zamkniętej.
- ⚙ Przeszkadzanie obsłudze w trakcie wykonywania obowiązków.

5.4.3.2. Duży Błąd

Zalecana kara: ostrzeżenie

Czasami popełniane są błędy, które mają znacznie większy wpływ na przebieg turnieju. Niektóre z nich mogą powodować znaczne opóźnienia w wydarzeniu; inne mogą powodować znaczne niedogodności dla innych graczy. W niektórych skrajnych przypadkach kara za takie wykroczenie może zostać zwiększona do Przegranej Gry już za pierwsze wykroczenie.

Przykłady Dużych Błędów Proceduralnych:

- ⚙ Niepoprawne wypełnienie protokołu meczowego
- ⚙ Spóźnienie się na mecz (poniżej 5 minut)

5.4.3.3. Poważny Błąd

Zalecana kara: Przegrana Gra

Ta kategoria jest zwykle zarezerwowana dla wykroczeń, które mają znaczący wpływ na wydarzenie lub są wynikiem naruszenia protokołu.

Przykłady Poważnych Błędów Proceduralnych:

- ⚙ Zgłoszenie nieprawdziwego wyniku meczu.

- ⚙ Spóźnienie się na mecz (powyżej 5 minut)
- ⚙ Niezgłoszenie rezygnacji z wydarzenia przed opuszczeniem obiektu (kara ta powinna zostać nałożona niezależnie od tego, czy gracz jest na miejscu, czy nie).
- ⚙ Gra z niewłaściwym przeciwnikiem (w tym przypadku karę otrzymuje gracz siedzący przy niewłaściwym stole).

5.4.4. Niesportowe Zachowanie

Ta grupa kar obejmuje niewłaściwe działania podejmowane przez graczy lub widzów podczas wydarzenia. Ta kategoria zawsze zakłada, że działania naruszające przepisy są celowe. Gracz nie musi być aktywnie zaangażowany w mecz, aby otrzymać karę za niesportowe zachowanie. Podczas gdy gracze i widzowie powinni dobrze czuć się w trakcie turnieju, muszą również pamiętać, że ich działania mogą mieć negatywny wpływ na innych uczestników.

5.4.4.1. Drobny Błąd

Zalecana Kara: ostrzeżenie

Oczekuje się, że gracze będą zachowywać się z szacunkiem wobec wszystkich uczestników i obsługi wydarzenia Pokémon. Gracze, którzy zachowują się nieodpowiednio, muszą zostać upomniani i otrzymać karę. Wykroczenia z tej kategorii nie mają wpływu na przebieg samego wydarzenia.

Przykłady Drobnych Błędów w kontekście niesportowego zachowania:

- ⚙ Używanie wulgaryzmów na terenie rozgrywania turnieju
- ⚙ Pozostawienie drobnych śmieci na obszarze turnieju
- ⚙ Rozrabianie
- ⚙ Zakłócanie trwającego meczu

5.4.4.2. Duży Błąd

Zalecana kara: Przegrana Gra

Wykroczenia w tej kategorii mają bezpośredni wpływ na przebieg wydarzenia lub powodują zaniepokojenie u uczestników wydarzenia.

Przykłady Dużych Błędów w kontekście niesportowego zachowania:

- ⦿ Pozostawienie dużej ilości śmieci na obszarze turnieju
- ⦿ Niezastosowanie się do poleceń obsługi wydarzenia
- ⦿ Próba manipulowania meczem poprzez zastraszanie lub odwracanie uwagi
- ⦿ Odmowa podpisania protokołu meczowego

5.4.4.3. *Poważny Błąd*

Zalecana kara: Dyskwalifikacja

Wykroczenia w tej kategorii mają poważny wpływ na przebieg wydarzenia lub jego integralność, wpływają negatywnie na emocje osób znajdujących się w pobliżu lub wiążą się z fizyczną konfrontacją.

Przykłady Poważnych Błędów w kontekście niesportowego zachowania:

- ⦿ Dokonanie zniszczeń na obszarze turnieju
- ⦿ Wpływanie na wynik meczu wszelkimi środkami jak przekupstwo, przymus lub innymi niewymienionymi w niniejszym dokumencie
- ⦿ Napaść fizyczna
- ⦿ Używanie wulgaryzmów lub gróźb wobec personelu wydarzenia
- ⦿ Kradzież
- ⦿ Używanie obelg lub wyzwisk
- ⦿ Okłamywanie członków obsługi wydarzenia

Załącznik A. Manualna Kontrola Drużyny

W tej sekcji przedstawiono znane przykłady nielegalnych manipulacji, które mogą nie zostać wykryte w trakcie Elektronicznej Kontroli Drużyny.

W przypadku braku porozumienia między personelem zawodów co do tego, czy Pokémon gracza spełnia którekolwiek z poniższych kryteriów, ostateczną decyzję podejmuje Sędzia Główny.

Sekcja 1

Każdy gracz, w którego drużynie znalazł się Pokémon opisany poniżej, popełnia Poważny Błąd w kategorii Błąd Drużynowy i powinien zostać odpowiednio ukarany zgodnie z Wytycznymi Dotyczącymi Kar w Grach Wideo Pokémon.

Zmodyfikowany Pokémon powinien również zostać usunięty z Drużyny Bitewnej gracza i nie powinien zostać zastąpiony innym. Jeśli spowoduje to, że gracz będzie miał mniej Pokémonów, niż wynosi minimalna ich liczba do wzięcia udziału w turnieju, gracz zostaje jednocześnie zdyskwalifikowany z wydarzenia.

- ❶ Pokémon z atrybutem, który wskazuje, że nie został uzyskany w wyniku normalnej rozgrywki lub oficjalnych promocji, ale nie daje żadnej zauważalnej przewagi nad konkurencją. Przykłady:
 - Pokémon znajdujący się w Pokéballu, w którym nie można go znaleźć podczas normalnej rozgrywki lub oficjalnych promocji.
 - Pokémon, na którego ekranie podsumowania widnieje informacja, że został pozyskany z jaja, natomiast znajduje się w Masterballu lub Cherishballu.
 - Pokémon, który jest lśniący, ale należy do gatunku, którego nie można znaleźć w wersji lśniącego Pokémona w normalnej rozgrywce lub oficjalnych promocjach.
 - Pokémon z pseudonimem lub Pierwszym Trenerem (OT), które sugerują, że nie został on pozyskany w ramach normalnej rozgrywki lub oficjalnych promocji.

Sekcja 2

Każdy gracz, w którego Drużynie Bitewnej znajduje się jeden z Pokémonów opisanych poniżej, popełnia Poważny Błąd w kategorii Błąd Drużynowy i powinien zostać odpowiednio ukarany zgodnie z Wytycznymi Dotyczącymi Kar w Grach Wideo Pokémon.

- ❷ Każdy Pokémon z atakiem, umiejętnością, naturą, statystykami lub innym atrybutem, który zapewnia potencjalną przewagę nad konkurencją, której nie można uzyskać w normalnej rozgrywce lub w ramach oficjalnych promocji.

Załącznik B. Aktualizacje Dokumentów

TPCi zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszych zasad, a także prawo do interpretowania, modyfikowania, wyjaśniania lub wprowadzania innych oficjalnych zmian w niniejszych zasadach, z uprzednim powiadomieniem lub bez niego.

Aktualizacje dokumentów będą udostępniane na oficjalnej stronie Pokémon:

[The Official Pokémon Website](#).

Zmiany Wprowadzone w ostatniej publikacji (1 lutego 2024 r.)

Sekcja	Zmiana	Szczegóły
1	Zmiany w przepisach	Usunięto sekcję dotyczącą zestawu regulacji E. Zaktualizowano sekcję dotyczącą zestawu regulacji F.
3	Przebieg Meczu	Wyjaśniono, w którym momencie meczu gracze powinni wymienić się listami drużyn.