

# Zasady Turniejowe Play! Pokémon Pokémon GO

---

Data ostatniej aktualizacji: 9 lutego 2024

# Spis treści

## Spis treści

<b>1</b>	<b>WYMOGI TURNIEJOWE</b>	<b>4</b>
1.1	WIEK ZGODY CYFROWEJ	4
1.2	WYMAGANIA DOTYCZĄCE KONTA POKÉMON GO	4
<b>2</b>	<b>TWORZENIE DRUŻYNY</b>	<b>4</b>
2.1	KONFIGURACJA DRUŻYNY	4
2.1.1	<i>Dozwolone Pokémony</i>	6
2.1.2	<i>Ograniczenia</i>	6
2.2	REJESTRACJA DRUŻYNY	8
2.2.1	<i>Lista Drużyny – instrukcja wypełniania</i>	8
2.2.2	<i>Kontrola Dopuszczalności</i>	10
<b>3</b>	<b>ZASADY DOTYCZĄCE SPRZĘTU</b>	<b>10</b>
3.1	URZĄDZENIA	10
3.1.1	<i>Turnieje na urządzeniach dostarczonych przez organizatora</i>	11
3.1.2	<i>Turnieje na własnych urządzeniach</i>	12
3.1.3	<i>Nagrywanie ekranu</i>	12
3.2	DOPUSZCZALNE PRZEDMIOTY NA OBSZARZE GRY	13
3.3	KORZYSTANIE ZE SŁUCHAWEK	13
3.4	SPORZĄDZANIE NOTATEK	13
<b>4</b>	<b>FORMATY TURNIEJOWE POKÉMON GO</b>	<b>14</b>
4.1	PODWÓJNA ELIMINACJA	14
4.1.1	<i>Fazy turnieju</i>	14
4.1.2	<i>Rozstawienie w drabince</i>	14
4.2	SYSTEM SZWAJCARSKI + POJEDYNCZA ELIMINACJA (WYZWANIA I PUCHARY POKÉMON GO)	16
4.3	RUNDA ROUND ROBIN	16
<b>5</b>	<b>ROZGRYWKA</b>	<b>16</b>
5.1	CZYNNOŚCI MECZOWE	16
5.2	ROZPOCZĘCIE GRY	17
5.3	ROZSTRZYGNIECIE GRY	17
5.3.1	<i>Poddania</i>	17
5.4	ROZSTRZYGNIECIE MECZU	18
5.5	POSTĘPOWANIE W PRZYPADKU BŁĘDÓW TECHNICZNYCH	18
5.5.1	<i>Wynik analizy błędu</i>	18
5.5.2	<i>Raport z analizy błędu</i>	18
5.5.3	<i>Możliwe problemy techniczne</i>	20
<b>6</b>	<b>NARUSZENIA ZASAD I KARY</b>	<b>21</b>
6.1	WPROWADZENIE	21
6.2	RODZAJE KAR	22
6.2.1	<i>Upomnienie (U)</i>	22
6.2.2	<i>Ostrzeżenie (O)</i>	23
6.2.3	<i>Kara Utraty Gry (UG)</i>	23
6.2.4	<i>Kara Utraty Meczu (UM)</i>	25
6.2.5	<i>Dyskwalifikacja (D)</i>	25

6.3	KATEGORIE KAR .....	27
6.3.1	<i>Postępowanie Gracza (kategoria A)</i> .....	27
6.3.2	<i>Wytyczne odnośnie kar w Pokémon GO (kategoria D)</i> .....	31
6.4	ODSTĘPSTWA OD ZALECANYCH KAR .....	34
6.4.1	<i>Powtarzające się wykroczenia</i> .....	34
6.4.2	<i>Wiek i Doświadczenie</i> .....	34
6.5	EGZEKOWANIE KAR .....	35
6.5.1	<i>Omawianie Kar</i> .....	35
6.6	ZGŁASZANIE KAR .....	35
6.6.1	<i>Podsumowanie kar turniejowych</i> .....	35
6.6.2	<i>Raportowanie Dyskwalifikacji</i> .....	36
6.7	DZIAŁANIA DYSCYPLINARNE .....	36
<b>7</b>	<b>PODSUMOWANIE ZMIAN</b> .....	<b>37</b>

---

# 1 Wymogi Turniejowe

## 1.1 Wiek zgody cyfrowej

---

Wymogi Turniejowe wyszczególnione w podręczniku Zasad Turniejowych Play! Pokémon mają zastosowanie do turniejów Pokémon GO. Aby wziąć udział w wydarzeniach Cyklu Mistrzostw Pokémon GO, gracze muszą również spełnić wymagania Ogólnego Rozporządzenia o Ochronie Danych (RODO) dotyczące wieku zgody cyfrowej w swoim regionie.

Wiek zgody cyfrowej RODO może się różnić w zależności od regionu, ale nigdy nie jest niższy niż 13 lat.

Region macierzysty gracza jest definiowany jako region lub kraj, w którym mieszka i ta informacja powinna być zarejestrowana na jego Koncie Klubu Trenerów Pokémonów (Pokémon Trainer Club).

## 1.2 Wymagania dotyczące konta Pokémon GO

---

Aby uczestniczyć w turniejach Pokémon GO Gracze muszą upewnić się, że ich konto spełnia poniższe wymagania:

- Trenerzy muszą mieć co najmniej 10 poziom, aby odblokować funkcje Listy Znajomych (Friend List) i Zaproszenia do Bitwy (Battle Request)
- Jeśli konto jest powiązane z kontem Niantic Kids rodzica lub opiekuna, funkcje Listy Znajomych (Friend List) i Zaproszenia do Bitwy (Battle Request) muszą być włączone za pośrednictwem portalu Niantic Kids Parent Portal.

---

# 2 Tworzenie Drużyny

## 2.1 Konfiguracja Drużyny

---

Drużyna gracza składa się z maksymalnie 6 Pokémonów. Drużyna ta, w tym wszystkie ruchy i suma

punktów CP (Combat Power), musi pozostać niezmieniona przez cały czas trwania turnieju. Gracze wybierają 3 dowolne Pokémony do walki. Gracz może zmienić wybraną kombinację na początku każdej nowej gry.

Gracze muszą wskazać, które Pokémony znajdują się w ich drużynie, przypisując każdemu z nich unikalną etykietę. Żaden z Pokémonów gracza nie może mieć tej samej etykiety.

W Turniejach Pokémon GO rozgrywane są bitwy w formacie Wielkiej Ligi (Great League). Pokémony muszą zatem spełniać wymagania co do punktacji CP dla Wielkiej Ligi (1500 CP lub mniej), aby można było ich użyć w grze.

## 2.1.1 Dozwolone Pokémony

---

Większość Pokémonów może zostać użytych w grze, z kilkoma wyjątkami.

Następujące Pokémony nie mogą znaleźć się w drużynie gracza:

- Ditto
- Shedinja

Poniższe Pokémony nie są również dozwolone w grze w ramach wydarzeń Serii Mistrzów Pokémon GO:

- Galarski Articuno
- Galarski Zapdos
- Galarski Moltres
- Skiddo
- Gogoat
- Muk dysponujący atakiem typu Fast Attack - *Kwas*
- Koffing dysponujący atakiem typu Fast Attack - *Kwas*
- Weezing dysponujący atakiem typu Fast Attack - *Kwas*
- Chansey dysponujący atakiem typu Charged Attack - *Psychopromień*
- Staryu dysponujący atakiem typu Fast Attack - *Szybki Atak*
- Starmie dysponujący atakiem typu Fast Attack - *Szybki Atak*
- Porygon dysponujący atakiem typu Fast Attack - *Szybki Atak*
- Pichu dysponujący atakiem typu Fast Attack - *Szybki Atak*

Zmiany dotyczące kwalifikowalności Pokémona będą przekazywane oficjalnymi kanałami przed każdym turniejem. Obowiązkiem gracza jest upewnienie się co do kwalifikowalności wybranego Pokémona przed każdym turniejem. Najwłaściwszym źródłem, w którym można znaleźć aktualizacje i zmiany kwalifikowalności, jest [Lista zakazanych Pokémonów](#).

Nowo ogłoszone Pokémony i ruchy mogą zostać użyte w rozgrywkach turniejowych najwcześniej o północy czasu UTC we wtorek następujący po ich wydaniu. Gracz może włączyć nowo ogłoszone Pokémony lub ruchy do swojej drużyny i zarejestrować ją tylko po oficjalnym dopuszczeniu do użycia nowo ogłoszonych Pokémonów. W niektórych przypadkach istniejący ruch może zostać zaktualizowany lub zmodyfikowany przed turniejem lub w jego trakcie. W przypadkach, gdy ruch zostanie zaktualizowany i jest już znany przez Pokémona, który miał ten ruch w swojej puli ruchów, ruch ten będzie natychmiast dostępny dla tego Pokémona.

## 2.1.2 Ograniczenia

---

Dodatkowe ograniczenia drużyny gracza:

- Drużyna gracza nie może zawierać dwóch Pokémonów z tym samym numerem Pokédexu Krajowego.

- Gracz nie może używać Pokémona, który jest po Mega Ewolucji lub ma aktywowaną transformację Pierwotny Powrót (Primal Reversion).
- Drużyna nie może zawierać więcej niż jednego Pokémona korzystającego ze wzmocnienia punktacji CP – Best Buddy.

- To, który Pokémon w drużynie korzysta ze wzmocnienia punktacji CP – Best Buddy - musi pozostać niezmienione przez cały turniej.
- Nie ma limitu liczby wstążek Best Buddy, które mogą pojawić się w drużynie gracza.

#### 2.1.2.1 Pseudonimy i personalizacja

Personalizując elementy swojej gry, gracze muszą przestrzegać [Polityki nazw użytkowników Trenerów i nazw Drużyn](#).

Każdy gracz, który naruszy powyższe zasady podczas wydarzenia, zostanie poproszony o zmodyfikowanie problematycznego elementu swojej gry i może podlegać karze za niesportowe zachowanie.

## 2.2 Rejestracja Drużyny

---

We wszystkich wydarzeniach Play! Pokémon obowiązuje wymóg, aby uczestnicy wypełnili Listę Drużyny zawierającą dokładny opis drużyny, który weźmie udział w turnieju. Listy Drużyny mogą być później wykorzystane przez organizatorów i sędziów do weryfikacji, czy skład drużyny nie został zmieniony w trakcie trwania turnieju, więc gracze powinni zadbać o przejrzystość i dokładność swoich List Drużyny. Gracze są zobowiązani do zarejestrowania swojej drużyny na dany turniej przed wyznaczoną datą. Do Organizatora należy decyzja, czy dopuścić do udziału w turnieju gracza, który zarejestrował się po czasie.

Lista Drużyny powinna być wypełniona w języku, na który ustawiona jest aplikacja Pokémon GO gracza.

Niektóre platformy rejestracji drużyn mogą zapewniać usługę tłumaczenia, zwłaszcza w przypadku wydarzeń takich jak Regionalne i Międzynarodowe Mistrzostwa. Jednak nie należy polegać wyłącznie na usłudze tego typu, a gracze są odpowiedzialni za dostarczenie Listy Drużyny w odpowiednim języku.

### 2.2.1 Lista Drużyny – instrukcja wypełniania

---

Pełna Lista Drużyny powinna zawierać imię i nazwisko gracza oraz Identyfikator Gracza, a także następujące informacje o każdym z Pokémonów:

1. Gatunek Pokémona, w tym informacja, czy dany Pokémon jest:
  - a. wariantem regionalnym (np. Galarski Rapidash)
  - b. konkretną nazwaną formą (np. Rotom Piorący)
  - c. w którejś z kategorii: Shadow, Purified, boosted Best Buddy Pokémon



2. Liczbę punktów CP (dla Pokémona z kategorii Best Buddy, wskaż ile punktów będzie używać)
3. Wszystkie znane ruchy
4. Punkty HP
5. Pseudonim Pokémona

Lista Drużyny powinna być wypełniona w języku, na który ustawiona jest aplikacja Pokémon GO gracza. Gracze nie mogą celowo zatajać treści Listy, na przykład odmawiając udzielenia wyjaśnień na prośbę przeciwnika lub członka personelu.

### 2.2.1.1 Lista Podglądu Drużyny

Lista Podglądu Drużyny gracza jest skróconą wersją pełnej Listy Drużyny. Powinna ona zawierać pozycje 1-3 dla każdego Pokémona (bez pozycji 4 i 5).

Lista Podglądu Drużyny powinna być wypełniona w języku, na który ustawiona jest aplikacja Pokémon GO gracza. Gracze nie mogą celowo zatajać treści Listy, na przykład odmawiając udzielenia wyjaśnień na prośbę przeciwnika lub członka personelu.

Lista Podglądu Drużyny jest uważana za niezbędny element wyposażenia podczas rozgrywek turniejowych. Nieprzedstawienie tej listy przeciwnikowi na początku każdej rundy może skutkować karą za błąd proceduralny.

## 2.2.2 Kontrola Dopuszczalności

---

Kontrole drużyn muszą być przeprowadzane podczas wszystkich wydarzeń, w których przyznawane są punkty Championship Points. Pokémon Organized Play oczekuje, że kontrole drużyn będą przeprowadzane dla co najmniej 10% drużyn, ale zaleca się, aby personel turniejowy przeprowadzał ich tyle, ile uzna za uzasadnione.

Kontrole drużyn mogą odbywać się w dowolnym momencie turnieju, od rejestracji po rundę finałową. Podczas kontroli drużyn, personel turniejowy sprawdzi następujące elementy:

- Listy są kompletne i czytelne;
- Opisane drużyny są uprawnione do gry w turnieju;
- Czy treść List Drużyny dokładnie odzwierciedla to, jakie Pokémony zostały użyte do gry zgodnie z nagraniami ekranu z poprzedniego meczu (meczów).

---

## 3 Zasady dotyczące sprzętu

### 3.1 Urządzenia

---

Turnieje Pokémon GO są rozgrywane przy użyciu urządzeń mobilnych.

Decyzją sędziego mecz może zostać przeniesiony na inne stanowisko. Gracze nie mogą przenosić swoich meczów bez zgody sędziego. Mecz może być przenoszony wyłącznie pomiędzy rozgrywkami, nigdy w trakcie ich trwania.

### 3.1.1 Turnieje na urządzeniach dostarczonych przez organizatora

---

Niektóre turnieje wymagają od graczy korzystania z urządzeń dostarczonych przez Organizatora. Dotyczy to większości dużych imprez, takich jak Mistrzostwa Regionalne i Międzynarodowe.

Gracze nie mogą korzystać z własnych urządzeń podczas takich turniejów. Poniższe zasady dotyczą wydarzeń, w których urządzenia są dostarczane przez Organizatora:

- Dostarczone urządzenia mogą być używane wyłącznie do gry turniejowej. Korzystanie z dostarczonych urządzeń w celach prywatnych jest niedozwolone.
- Gracze powinni być przygotowani do zalogowania się na udostępnionym urządzeniu za pomocą swojego osobistego konta. Gracze mogą skorzystać ze swojego prywatnego urządzenia w celu uwierzytelnienia lub zwiększenia bezpieczeństwa podczas logowania. Po zakończeniu logowania urządzenie prywatne musi zostać usunięte z obszaru gry.
- Gracze powinni wylogować się z dostarczonego urządzenia po zakończeniu każdego meczu, dbając o usunięcie wszelkich zapisanych informacji o koncie.
- Gracze nie mogą próbować odłączać lub usuwać jakiegokolwiek element zabezpieczający z udostępnionego urządzenia.

### 3.1.2 Turnieje na własnych urządzeniach

---

Niektóre turnieje wymagają od graczy korzystania z własnych urządzeń. W takim przypadku należy z wyprzedzeniem wyraźnie poinformować o tym wszystkich graczy.

Poniższe zasady mają zastosowanie do wydarzeń, w których urządzenia nie są dostarczane przez Organizatora:

- Gracze muszą dopilnować, aby ich urządzenie było w pełni funkcjonalne.
- Gracze odpowiadają za utrzymanie naładowanego urządzenia przez cały czas trwania turnieju.
- Gracze powinni upewnić się, że urządzenia i aplikacje, których używają w turniejach Play! Pokémon są niezmodyfikowane (dopuszczalne są wyłącznie standardowe aplikacje oraz oprogramowanie sprzętowe).
- Przed rozpoczęciem turnieju gracze powinni pobrać najnowszą aktualizację gry oraz zaktualizować oprogramowanie na urządzeniu.
- Urządzenie podłączone do turniejowej sieci WiFi, musi być w trybie samolotowym.

Zaleca się, aby na turnieje rozgrywane na własnych urządzeniach, gracze zabierali ze sobą kompatybilny powerbank, ponieważ może zdarzyć się sytuacja, że na miejscu nie będą dostępne gniazda elektryczne.

### 3.1.3 Nagrywanie ekranu

---

Nagrywanie ekranu definiuje się jako proces przechwytywania tego, co pojawia się na ekranie urządzenia. Przechwycony materiał zostanie zapisany jako plik na urządzeniu i może zostać przejrany w przypadku awarii technicznej lub innych okoliczności podczas rozgrywki.

Podczas turniejów, na których Organizator dostarcza urządzenia do gry, gracze są zobowiązani do nagrywania każdego meczu za pomocą funkcji nagrywania ekranu urządzenia. Nagrania mogą być odtwarzane wyłącznie w obecności turniejowego personelu. Gracze nie mogą udostępnić ani modyfikować nagrań wykonanych na dostarczonym urządzeniu.

Podczas turniejów, na których gracze korzystają z własnych urządzeń, zdecydowanie zaleca się, aby gracze mieli możliwość nagrywania ekranu swojego urządzenia. Brak nagrania może uniemożliwić graczowi przedstawienie dowodów na problemy techniczne, co może prowadzić do odmowy rozpatrzenia spornej sytuacji przez sędziego.

Wszystkie nagrania ekranu są przechowywane do końca turnieju. Następnie są one usuwane przez personel turniejowy z każdego urządzenia.

## 3.2 Dopuszczalne przedmioty na obszarze gry

---

Będąc na obszarze gry, Gracze mogą posiadać przy sobie talizmany lub przedmioty przynoszące szczęście, ale muszą zadbać o zachowanie porządku w obszarze gry. Na stole do gry nie może znajdować się jedzenie ani napoje. Gracze nie mogą w trakcie meczów korzystać z materiałów pomocniczych, takich jak tabele typów (type chart).

Podczas wydarzeń, w których Organizator dostarcza urządzenia, prywatne urządzenia mobilne gracza muszą zostać usunięte z obszaru gry tuż po pomyślnym zalogowaniu się gracza na dostarczonym urządzeniu.

## 3.3 Korzystanie ze słuchawek

---

Gracze mogą korzystać ze słuchawek, które są podłączane przewodowo bezpośrednio do urządzenia. Przewód słuchawkowy musi być wyraźnie widoczny. W przypadku, gdy urządzenia są dostarczane przez Organizatora, należy skontaktować się z członkiem personelu, aby poprosić o możliwość korzystania ze słuchawek z danym urządzeniem. Gracz nie powinien odłączać dostarczonego urządzenia od mechanizmu ładowania w celu podłączenia słuchawek bez wyraźnej zgody personelu sędziowskiego.

## 3.4 Sporządzanie notatek

---

Gracze mogą sporządzać pisemne notatki podczas meczu i mogą odwoływać się do tych notatek w dowolnym momencie podczas meczu, w tym podczas Podglądu Drużyny. Gracze nie muszą udostępniać notatek innym graczom, natomiast sędzia może poprosić o wgląd do nich i w razie potrzeby zażądać wyjaśnień.

Arkusze notatek gracza przed początkiem każdego meczu musi być pusty.

Gracze powinni zadbać o sprawne sporządzanie notatek i nie mogą w tym celu używać urządzenia, które może wysyłać lub odbierać wiadomości. Gracz nie może korzystać z notatek sporządzonych w poprzednich rundach, gdy turniej wciąż trwa. Notatki sporządzone podczas meczu nie mogą być przekazywane innym graczom w trakcie trwania turnieju.

Sędzia może poprosić o wgląd do notatek gracza w trakcie trwania meczu, dlatego używanie kodów, szyfrów, skrótów lub innych metod utrudniających interpretację notatek jest niedozwolone. Notatki nie mogą zawierać informacji mających na celu wprowadzenie obsługi turnieju w błąd. Sędzia może zażądać tłumaczenia lub wyjaśnień dotyczących notatek sporządzonych w języku, którym nie posługuje się obsługa turnieju. W takiej sytuacji gracz musi spełnić prośbę.

---

## 4 Formaty turniejowe Pokémon GO

### 4.1 Podwójna Eliminacja

---

Wydarzenia Pokémon GO, takie jak Regionalne i Międzynarodowe Mistrzostwa, są rozgrywane w formacie Podwójnej Eliminacji.

Format ten obejmuje dwie turniejowe drabinki – jedną dla zwycięzców (drabinka zwycięzców), a drugą dla graczy, którzy przegrali jeden mecz (drabinka przegranych). Gracze są eliminowani z turnieju po przegraniu dwóch meczów. Zwycięzcy z poszczególnych drabinek spotykają się w Wielkim Finale.

Jeśli w Wielkim Finale mistrz drabinki zwycięzców pokona mistrza drabinki przegranych, mistrz drabinki zwycięzców wygrywa turniej. Natomiast gracz, który w Wielkim Finale poniesie swoją drugą porażkę zostaje wyeliminowany z turnieju.

Jeśli jednak w Wielkim Finale mistrz drabinki przegranych pokona mistrza drabinki zwycięzców, następuje „reset drabinki” i gra musi być kontynuowana do momentu, aż któryś z graczy poniesie drugą porażkę w turnieju. W takim przypadku gracz z jedną porażką wygrywa turniej.

#### 4.1.1 Fazy turnieju

---

Wydarzenia Pokémon GO z dużą liczbą graczy mogą rozpocząć się od fazy grupowej. W takim przypadku uczestnicy podzieleni zostają na grupy, w których toczą ze sobą pojedynki. Dwóch najlepszych graczy z każdej grupy awansuje do fazy finałowej, w której wyłaniany jest zwycięzca turnieju.

Liczba grup jest określana w następujący sposób:

Liczba graczy	Liczba grup	Liczba graczy w fazie finałowej
1–32	1	<i>Bez fazy finałowej</i>
33–64	2	4
65–128	4	8
129–256	8	16
257–512	16	32

#### 4.1.2 Rozstawienie w drabince

---

Gracze mogą być rozstawieni w drabince według uznania Organizatora za wyraźną zgodą TPCi.

Rozstawienie zawsze jest dokonywane w oparciu o dane liczbowe, a nie subiektywne kryteria.  
Metodologia rozstawiania wykorzystuje wyniki graczy z poprzedniego i obecnego Cyklu Mistrzostw Pokémon GO.

## 4.2 System Szwajcarski + Pojedyncza Eliminacja (Wyzwania i Puchary Pokémon GO)

---

Wyzwania Pokémon GO organizowane są w Systemie Szwajcarskim oraz Pojedynczej Eliminacji. Format ten nie jest stosowany wyłącznie dla Pokémon GO i został szczegółowo opisany w Podręczniku Zasad Turniejowych Play! Pokémon.

## 4.3 Runda Round Robin

---

System Round Robin może być zastosowany według uznania Organizatora tylko wtedy, gdy w turnieju bierze udział 6 lub mniej graczy. Dotyczy to organizacji Mistrzostw Regionalnych oraz turniejów wyższej rangi.

Podczas turnieju organizowanego w systemie Round Robin gracze rywalizują systemem każdy z każdym.

# 5 Rozgrywka

---

## 5.1 Czynności meczowe

---

Gdy gracz dotrze do przydzielonego stanowiska gry, przed rozpoczęciem gry należy wykonać kilka czynności, takich jak: zalogowanie się na urządzeniu, otwarcie aplikacji Pokémon GO i wybranie metody zainicjowania gry.

Gdy obaj gracze dotrą do przydzielonego im stanowiska i wykonają wyżej wymienione czynności oraz otrzymają zaproszenie do bitwy, wówczas rozpocznie się faza Podglądu Drużyny a gracze powinni wymienić się listami Podglądu Drużyny. Gracze mogą przeglądać Listę Drużyny przeciwnika w dowolnym momencie podczas bitew, a także przed początkiem meczu i pomiędzy każdą bitwą. Natomiast maksymalny dozwolony czas na Podgląd Drużyny wynosi 2 minuty. Jeśli gracz nie rozumie Listy Drużyny przeciwnika, powinien natychmiast poprosić o pomoc sędziego.

Po zakończeniu meczu gracze powinni natychmiast zgłosić wynik. W przypadku rozgrywek z użyciem Challenge, gracze powinni wezwać sędziego w celu określenia wyniku. W przypadku wydarzeń z wykorzystaniem TOM, gracze powinni dokładnie wypełnić kartę meczową i przekazać ją sędziemu prowadzącemu.



## 5.2 Rozpoczęcie Gry

---

Gdy gracze będą gotowi do rozpoczęcia rozgrywki, muszą użyć jednej z poniższych metod, aby ją zainicjować:

- Jeden z graczy może zeskanować kod QR bitwy swojego przeciwnika. Ta funkcja jest dostępna w sekcji Najbliższa Bitwa (Nearby Battle) w menu Bitwa (Battle).
- Gracze mogą dodawać się nawzajem do listy znajomych, dzięki czemu jeden z nich może wystać do przeciwnika zaproszenie do bitwy z poziomu listy znajomych.

Gracze mogą korzystać z obydwu metod i mogą je zmieniać przy każdej nowej grze.

## 5.3 Rozstrzygnięcie Gry

---

Gracz wygrywa grę, eliminując ostatniego Pokémona przeciwnika.

Zwycięzca powinien zostać wyraźnie wskazany na grafice w grze na koniec każdej gry. Jeśli jednak z jakiegoś powodu nie można wyświetlić tej grafiki, zwycięzcę można potwierdzić, przeglądając dziennik gry jednego z graczy.

Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia w sprawie wyniku gry, a wyniku nie można zweryfikować poprzez dziennik gry, taka gra zostanie przez sędziego unieważniona i konieczne będzie rozegranie nowej gry.

Jeśli dziennik gry wskazuje na remis, gra zostanie unieważniona i konieczne będzie rozegranie nowej gry.

### 5.3.1 Poddania

---

Gracz może podjąć decyzję o rezygnacji z gry z dowolnego powodu. Gracz, który opuszcza bitwę przed wyłonieniem zwycięzcy, poddaje grę.

Gracze nie mogą:

- rozstrzygać gry celowo doprowadzając do remisu,
- nakłaniać przeciwnika do poddania się,
- przekupywać, wymuszać lub w inny sposób naciskać na przeciwnika w celu doprowadzenia do korzystnego dla siebie wyniku meczu,
- podejmować decyzji o poddaniu się w oparciu o obecne wyniki turniejowe innych graczy bądź w oparciu o wyniki trwających spotkań,
- decydować o wyniku meczu w sposób losowy (np. poprzez rzut monetą).

Po zapisaniu wyniku meczu w podpisanym protokole meczowym lub zgłoszeniu wyniku sędziemu, wynik ten uznaje się za ostateczny i nie można go zmienić.

## 5.4 Rozstrzygnięcie Meczu

---

Większość meczów w Pokémon GO to starcia w systemie do dwóch zwycięstw. Finał Zwycięzców, Finał Przegranych i Wielki Finał (w turniejach rozgrywanych systemem Podwójnej Eliminacji) rozgrywane są do trzech zwycięstw.

Mecze do dwóch zwycięstw kończą się, gdy jeden z graczy wygra dwie gry. Mecze do trzech zwycięstw kończą się, gdy jeden z graczy wygra trzy gry.

## 5.5 Postępowanie w przypadku błędów technicznych

---

W niektórych okolicznościach podczas rozgrywki może wystąpić problem techniczny, który działa na niekorzyść jednego z graczy nie z jego winy. Gracze napotykający takie problemy mogą poprosić Sędziego o weryfikację.

Interweniujący Sędzia analizuje nagranie z rozgrywki, następnie identyfikuje problem i określa, jaki wpływ mógł on mieć na wynik gry. W przypadku braku możliwości odtworzenia nagrania ekranu, Sędziowie mogą zostać pozbawieni możliwości ustalenia wpływu problemu technicznego na wynik gry. W takim przypadku wyniki meczu pozostaną bez zmian.

### 5.5.1 Wynik analizy błędu

---

Sędziowie muszą wykorzystać dostępną im wiedzę i zasoby, aby ustalić, czy jeden z graczy uzyskał przewagę względem rywala w wyniku problemu technicznego. W przypadku jego znaczącego wpływu na wynik gry, gra zostanie uznana za nieważną i konieczne będzie rozegranie je na nowo.

Sędziowie muszą jasno poinformować obu graczy o zidentyfikowanym problemie oraz wynikającej z niego przewadze lub niekorzyści.

### 5.5.2 Raport z analizy błędu

---

Pokémon Organized Play śledzi historię analiz błędów technicznych, aby monitorować warunki gry i określić, czy konieczne są działania naprawcze. Dlatego ważne jest, aby raporty z analizy błędów były zgłaszane przez Sędziów za każdym razem, gdy się pojawią.

Raporty dla każdego sporu, który miał miejsce podczas turnieju, powinny zawierać następujące informacje:

- Identyfikator wydarzenia (jeśli dotyczy)
- Link do Challenge (jeśli dotyczy)
- Identyfikatory Graczy i ich nazwiska
- Identyfikatory Graczy i nazwiska sędziów, którzy rozstrzygali spór

- Szczegółowy opis przebiegu zdarzenia, reakcji sędziów i organizatora oraz ewentualnie reakcji zaangażowanych graczy
- Nagranie danego meczu (w formacie pliku lub link do nagrania)
- Wynik analizy błędu

Raporty z analizy muszą zostać przesłane na adres [playercoordinator@pokemon.com](mailto:playercoordinator@pokemon.com) w ciągu 7 dni od zakończenia turnieju.

### 5.5.3 Możliwe problemy techniczne

Poniżej znajduje się lista znanych problemów technicznych, które zaobserwowano podczas rozgrywek.

#### 5.5.3.1 Drobne problemy

Drobne problemy, które zazwyczaj nie mają wpływu na wynik meczu:

<b>Opóźnienie akcji w bitwie finałowej</b>	Animacje związane z ostatnio wykonanym ruchem w bitwie są opóźnione, ale akcja jest kontynuowana.
<b>Błąd sparowania graczy, ale gra się rozpoczyna</b>	Gracze otrzymują komunikat o błędzie podczas łączenia w parę, a mimo to bitwa się rozpoczyna.
<b>Błędne animacje (drobne błędy)</b>	Niektóre animacje są wyświetlane nieprawidłowo podczas bitwy. Pobranie odpowiednich zasobów na urządzenie może temu zapobiec w przyszłości.
<b>Problem z tarczą ochronną</b>	Animacja tarczy ochronnej jest wyświetlana, mimo że tarcza ochronna nie jest używana.
<b>Problemy z synchronizacją gry</b>	Działania jednego z graczy są wykonywane z opóźnieniem w stosunku do rywala, mimo jednoczesnego wprowadzania poleceń do aplikacji.
<b>Opóźnienie obrazu</b>	Niektóre elementy graficzne wyświetlają się z opóźnieniem, ale działania związane z ich pojawieniem się wykonują się prawidłowo.

#### 5.5.3.2 Duże problemy

Duże problemy zapewniają jednemu z graczy nieuczciwą przewagę i zazwyczaj wpływają na wynik gry. Gry, których to dotyczy, są zazwyczaj uznawane za nieważne.

<b>Atak typu Fast Attack neutralizuje atak typu Charged Attack</b>	Gracz używający ataku typu Charged Attack, podczas gdy jego rywal używa ataku typu Fast Attack, nieprawidłowo powala Pokémona tego rywala.
<b>Problem ze zmianą Pokémona</b>	Jedyny pozostały Pokémon gracza doświadcza opóźnienia, gdy jest przełączany do bitwy. Problem ten może objawiać się na wiele sposobów, w tym opóźnieniami w zadawaniu obrażeń, opóźnieniami w pojawianiu się animacji, lub

	tymczasowej niemożności wybrania ataku typu Charged Attack.
<b>Gracz widzi ekran bitwy mimo anulowania gry</b>	Gracz, który anuluje prośbę o bitwę, opuszczając ekran dobierania graczy może zobaczyć obraz areny bitewnej, w tym widzi pierwszego Pokémona wybranego przez przeciwnika. Ujawnienie tej informacji może prowadzić do nadużyć w innej grze.  Sędziowie powinni upewnić się, że ten problem nie został celowo wywołany przez gracza.
<b>Niepoprawne animacje (duży problem)</b>	Niektóre grafiki są wyświetlane nieprawidłowo podczas bitwy. W rezultacie krytyczne informacje nie są dostępne dla jednego gracza. Pobranie odpowiednich zasobów na urządzenie może temu zapobiec w przyszłości.
<b>Opóźnienie</b>	Gracz doświadcza opóźnienia między wprowadzeniem danych a powiązaną akcją w grze. Temu problemowi może towarzyszyć komunikat o „słabym połączeniu”.
<b>Błędy &amp; Zawieszanie się aplikacji</b>	W rzadkich przypadkach aplikacja może ulec awarii, zawiesić się lub nieoczekiwanie zakończyć działanie.

## 6 Naruszenia Zasad i Kary

### 6.1 Wprowadzenie

Protokoły i procedury Play! Pokémon mają na celu wspieranie ducha przyjaznej rywalizacji we wszystkich turniejach Play! Pokémon. Zdarzają się jednak sytuacje, w których uczestnicy nie przestrzegają zasad turnieju lub standardów postępowania. Nieprzestrzeganie tych zasad może skutkować nałożeniem na gracza kar.

Kary często są dostosowane do okoliczności trwającej lub kolejnej gry gracza, aby zrównoważyć potencjalną uzyskaną przewagę lub zakłócenia spowodowane naruszeniem zasad.

Gracze nie mogą odmówić przestrzegania warunków kary nałożonej na nich lub ich przeciwników. Na przykład, jeśli któryś z graczy otrzymał karę przegranej gry, nie może on poddać gry, aby uniknąć

nałożenia kary przegranej gry.

## **6.2 Rodzaje Kar**

---

Chociaż sposoby przyznawania kar różnią się w zależności od tego, czy jest to gra karciana, czy gra wideo, definicje i zastosowania tych kar pozostają takie same.

Poniższe kary są przedstawione w kolejności rosnącej surowości, od słownego ostrzeżenia (Upomnienie) do usunięcia z turnieju (Dyskwalifikacja).

Są to jedyne kary, które powinny być stosowane w turniejach Play! Pokémon - sędziowie nie mogą stosować żadnych kar, które nie są wymienione poniżej, ani modyfikować w jakikolwiek sposób kar istniejących.

### **6.2.1 Upomnienie (U)**

---

Upomnienie to słowna informacja dla gracza, że doszło do naruszenia zasad.

## 6.2.2 Ostrzeżenie (O)

---

Ostrzeżenie obejmuje zarówno ustną informację dla gracza o naruszeniu zasad, jak i pisemny zapis tej informacji.

Uwaga: Ostateczna decyzja o tym, jakie kary powinny zostać nałożone na poszczególnych graczy i w jakim czasie, należy do Sędziego Głównego zawodów. Podczas gdy Organizator i inni sędziowie mogą nakładać kary, powinni oni zawsze skonsultować się z Sędzią Głównym przed nałożeniem kary surowszej niż Ostrzeżenie. Dodatkowo, wszystkie upomnienia i ostrzeżenia przyznane przez sędziego lub Organizatora powinny być zgłaszane Sędziemu Głównemu zawodów.

## 6.2.3 Kara Utraty Gry (UG)

---

### 6.2.3.1 Definicja

Kara Utraty Gry jest zazwyczaj używana, gdy popełniono błąd, który ma poważny wpływ na stan gry, do tego stopnia, że gra jest nieodwracalnie zakłócona i nie można jej kontynuować. Kara ta jest również stosowana w przypadku innych poważnych błędów lub problemów proceduralnych.

### 6.2.3.2 Zastosowanie (Pojedyncza i Podwójna Eliminacja)

W przypadku nałożenia kary Utraty Gry podczas aktywnej gry, gra jest rejestrowana jako przegrana dla gracza otrzymującego karę. Jeśli kara zostanie nałożona natychmiast po zakończeniu gry, ale przed rozpoczęciem następnej gry lub sfinalizowaniem wyników meczu, kara powinna zostać nałożona w ramach ostatniej aktywnej gry.

W skrajnych przypadkach, gdy obaj gracze popełnili znaczące błędy w grze, kara Przegranej może zostać nałożona na obu graczy jednocześnie. W zawodach w systemie podwójnej lub pojedynczej eliminacji musi zostać ogłoszony zwycięzca meczu. Jeśli kara Przegranej nie rozstrzygnie meczu, wówczas należy rozegrać dodatkową grę w celu wyłonienia zwycięzcy, ale kara powinna zostać odnotowana.

Jeśli kara zostanie nałożona pomiędzy rundami, zostanie ona zastosowana w następnym meczu gracza.

### 6.2.3.3 Zastosowanie (System Szwajcarski)

W przypadku nałożenia kary Utraty Gry 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. Mecz zakończony w ten sposób nie jest remisem; jest zapisywany jako mecz

bez zwycięzcy.

Jeśli kara zostanie nałożona pomiędzy rundami, zostanie ona zastosowana w następnej grze gracza.



## 6.2.4 Kara Utraty Meczu (UM)

---

### 6.2.4.1 Definicja

Kara Utraty Meczu może zostać zastosowana, gdy naruszenie zasad Postępowania Gracza przez jednego z graczy nieodwracalnie zagraża integralności meczu, a nie pojedynczej gry.

Takie okoliczności zwykle powodują, że jeden z graczy nie może dłużej uczestniczyć w Meczu z powodu skrajnego dyskomfortu spowodowanego zachowaniem przeciwnika.

### 6.2.4.2 Zastosowanie

W przypadku nałożenia kary Utraty Meczu podczas aktywnej gry, mecz jest rejestrowany jako przegrany dla gracza otrzymującego karę. Jeśli kara zostanie nałożona natychmiast po zakończeniu meczu i przed sfinalizowaniem wyników meczu, kara powinna zostać nałożona na ostatni aktywny mecz.

Jeśli kara zostanie nałożona pomiędzy rundami, zostanie ona zastosowana do następnego meczu gracza.

## 6.2.5 Dyskwalifikacja (D)

---

### 6.2.5.1 Definicja

Dyskwalifikacja jest najpoważniejszą karą, jaka może zostać nałożona podczas 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.

### 6.2.5.2 Zastosowanie (Podwójna Eliminacja)

Podczas rund Podwójnej Eliminacji, gracze otrzymujący Dyskwalifikację, jednocześnie podlegają również karze Utraty Gry we wszystkich grach w swoim ostatnim meczu Podwójnej Eliminacji. Jeśli spowoduje to ich pierwszą przegraną w turnieju, otrzymają również karę Utraty gry dla wszystkich gier w następnym nadchodzącym meczu.

Jeśli gracz zostanie zdyskwalifikowany, gdy jego mecz Podwójnej Eliminacji nadal trwa, kary Utraty fragmentu rozgrywki zostaną zastosowane do bieżącej rundy i, w stosownych przypadkach, do następnej rundy.

Jeśli gracz zostanie zdyskwalifikowany podczas rund Podwójnej Eliminacji, gdy nie bierze udziału w trwającym meczu, kary Utraty fragmentu rozgrywki zostaną zastosowane do ostatnio zakończonej

rundy i, w stosownych przypadkach, do następnej rundy.

### 6.2.5.3 Zastosowanie (Pojedyncza Eliminacja)

Podczas rund Pojedynczej Eliminacji, gracze otrzymujący Dyskwalifikację otrzymają również Karę Utraty Gry za wszystkie gry w ich ostatnim meczu Pojedynczej Eliminacji.

Jeśli gracz zostanie zdyskwalifikowany, gdy jego mecz w trybie Pojedynczej Eliminacji nadal trwa, kara Utraty fragmentu rozgrywki zostanie zastosowana do bieżącej rundy.

Jeśli gracz zostanie zdyskwalifikowany podczas rund pojedynczej eliminacji, gdy nie bierze udziału w trwającym meczu, kary Utraty fragmentu rozgrywki zostaną zastosowane do ostatnio zakończonej rundy, a przeciwnik z tego meczu awansuje, jeśli się kwalifikuje.

#### 6.2.5.4 Zastosowanie (System Szwajcarski)

Jeśli gracz zostanie zdyskwalifikowany podczas rundy szwajcarskiej, gdy jego mecz jest nadal w toku, powinien on również otrzymać karę Utraty Gry za wszystkie nierozegrane dotąd gry. Dyskwalifikacja dopiero wtedy zostanie zastosowana.

Jeśli gracz zostanie zdyskwalifikowany podczas rund szwajcarskich, gdy nie bierze udziału w żadnym trwającym meczu, dyskwalifikacja zostanie zastosowana natychmiast.

## 6.3 Kategorie Kar

---

### 6.3.1 Postępowanie Gracza (kategoria A)

---

Wykroczenia należące do kategorii Postępowania Gracza obejmują te, które są sprzeczne z zasadami uczestnictwa w turnieju na najbardziej podstawowym poziomie.

#### 6.3.1.1 A.1. Błąd Proceduralny

Drobny: Upomnienie	Duży: Ostrzeżenie	Poważny: Utrata Gry
--------------------	-------------------	---------------------

Błędy proceduralne mają wpływ na płynny i nieprzerwany przebieg turnieju, nie tylko dla zaangażowanego gracza lub graczy, ale potencjalnie także dla personelu i szerszej grupy uczestników.

---

**a. Drobne błędy proceduralne** nie powodują znacznego opóźnienia lub niedogodności w przebiegu turnieju i można je naprawić niemal natychmiast.

Przykładami są:

- Gracz przypadkowo wejdzie na teren wyznaczony jako „tylko dla personelu”.
  - Gracz zapomina podpisać protokół meczowy przy opuszczaniu obszaru gry, ale zostaje natychmiastowo przywołany przez członka obsługi.
- 

**b. Duże błędy proceduralne** mogą spowodować opóźnienie turnieju lub niedogodności dla innych graczy podczas ich naprawiania.

Przykładami są:

- Gracz spóźnia się na mecz (o mniej niż 5 minut).
- Gracz zapomina podpisać kartę meczową po opuszczeniu obszaru gry, co powoduje opóźnienie turnieju, podczas gdy personel próbuje go zlokalizować.
- Po etapie Podglądu Drużyny gracz poświęca zbyt dużo czasu na wybranie trzech Pokémonów do walki.

---

- **c. Poważne błędy proceduralne** nie tylko powodują zakłócenia w turnieju, ale także mogą negatywnie wpłynąć na doświadczenia innych graczy.

- Przykładami są:

- Gracz spóźnia się na swój mecz (o więcej niż 5 minut).

- Gracz siada przy niewłaściwym stole i gra z niewłaściwym przeciwnikiem.

- Gracz zapomniał podpisać protokół meczowy po opuszczeniu obszaru gry i nie można go znaleźć przed rozpoczęciem następnej rundy.

### 6.3.1.2 A.2. Niesportowe zachowanie

Drobne: Ostrzeżenie	Duże: Utrata Meczu	Poważne: Dyskwalifikacja
---------------------	--------------------	--------------------------

Wykroczenia z kategorii Niesportowego Zachowania to sytuacje, gdy złe osobiste zachowanie uczestnika turnieju wpływa negatywnie na doświadczenia innych.

---

a. **Drobne Niesportowe Zachowanie** charakteryzuje się niewielkimi uchybieniami w sposobie bycia, które prowadzą do drobnego incydentu lub poirytowania niewielkiej grupy uczestników.

Przykładami są:

- Gracz używa wulgaryzmów w złości lub w trakcie rozmowy z przyjacielem.
- Gracz zakłóca trwający mecz.
- Gracz pozostawia opakowania po żywności lub inne śmieci w obszarze gry po zakończeniu meczu.

b. **Duże Niesportowe Zachowanie** charakteryzuje się zachowaniem, które wykazuje brak szacunku lub poważania dla zasad fairplay lub wobec innych uczestników.

Przykładami są:

- Gracz próbuje odwrócić uwagę lub zastraszyć przeciwnika, aby ten źle zagrał.
- Nieumyślne naruszenia zasad [Polityki Inkluzynośći Play! Pokémon](#), które mimo to powodują przykrość u innych osób.
- Odmowa przestrzegania zasad turnieju, takimi jak podpisanie protokołu meczowego.

c. **Poważne Niesportowe Zachowanie** demonstruje rażące lekceważenie Standardów Postępowania Play! Pokémon i aktywnie przyczynia się do zakłócenia bezpiecznego i przyjaznego rodzinie środowiska.

Przykładami są:

- Używanie przekleństw, obelg, gróźb fizycznych lub zniewag wobec jakiegokolwiek innego uczestnika.

- Celowe złamanie zasad [Polityki Inkluzywności Play! Pokémon](#) w celu prowokowania lub sprawienia innym przykrości.
  - Napaść, kradzież i inne zachowania przestępcze.
  - Świadome okłamywanie personelu turnieju, na przykład podczas dochodzenia.
  - Przekupstwo lub wymuszanie zachowania wobec innych graczy.
  - Ustalenie wyniku meczu w sposób losowy lub za pomocą innych niedozwolonych metod.
-

### 6.3.1.3 A.3. Oszukiwanie

		Poważny: Dyskwalifikacja
--	--	--------------------------

W Play! Pokémon nie ma miejsca dla tych, którzy oszukują, aby zyskać przewagę nad przeciwnikiem. W związku z tym wszystkie przypadki oszustwa są traktowane jako poważne i zasługują na dyskwalifikację.

Przykładami są:

- Celowe popełnienie wykroczenia z zamiarem uzyskania nieuczciwej przewagi nad przeciwnikiem.
- Pozyskiwanie i wykorzystywanie prywatnych informacji o grze z zewnętrznego źródła podczas trwającej gry.

## 6.3.2 Wytyczne odnośnie kar w Pokémon GO (kategoria D)

### 6.3.2.1 D.1. Błąd Rozgrywki

Drobny: Ostrzeżenie		Poważny: Utrata Gry
---------------------	--	---------------------

Błędy Rozegrania to wykroczenia popełniane podczas trwającej gry. Wykroczenia te są najczęściej spowodowane niewłaściwą obsługą urządzenia przez gracza podczas gry.

**a. Drobne błędy rozegrania** mają krótkotrwały, odwracalny wpływ na prawidłowy przebieg gry.

Przykładem może być:

- Opóźnienie rozpoczęcia meczu z powodu konieczności pozyskania ładowarki.

**b. Poważne błędy rozegrania** prowadzą do nieodwracalnej utraty gry.

Przykładami są:

- Zamknięcie aplikacji Pokémon GO w trakcie rozgrywki.
- Zachowanie wywołujące poważny problem techniczny.

### 6.3.2.2 D.2. Dopuszczalność Drużyny

Drobne: Ostrzeżenie	Duże: Utrata Gry	Poważne: Dyskwalifikacja
---------------------	------------------	--------------------------

Wykroczenia należące do kategorii Dopuszczalność Drużyny obejmują wszystkie problemy związane z drużyną gracza. Takie problemy są zwykle spowodowane rozbieżnością między Pokémonami w drużynie a tymi wyszczególnionymi na Listach Drużyny.

We wszystkich przypadkach treść Listy Drużyny zawsze ma pierwszeństwo przed faktycznym składem drużyny. Wszelkie rozbieżności między listą a stanem faktycznym powinny być zatem zawsze korygowane poprzez modyfikację składu drużyny w celu usunięcia z gry Pokémona, którego nie ma na Liście Drużyny.

Następnie, jeśli Pokémon opisany na Liście Drużyny jest natychmiast dostępny, gracz powinien mieć możliwość dodania właściwego Pokémona do swojej drużyny. Jeśli gracz nie jest w stanie tego zrobić, Pokémon, który popełnił wykroczenie, powinien pozostać w drużynie, ale powinien zostać wykluczony z gry. Gracz musi poinformować każdego przeciwnika, że ten Pokémon nie będzie używany podczas Podglądu Drużyny. Jeśli spowoduje to, że w drużynie gracza pozostaną mniej niż trzy możliwe do wykorzystania Pokémony, wykroczenie powinno zostać ukarane ostrzej.

---

**a. Drobne błędy dopuszczalności drużyny** to rozbieżności między Pokémonami znajdującymi się w drużynie bojowej gracza a Pokémonami wyszczególnionymi na Liście Drużyny. Błędy te nie dają graczowi potencjalnej przewagi.

Przykładami są:

- Pokémon na Liście Drużyny jest wymieniony bez dokładnych informacji o formie, ale inne informacje na liście wyraźnie wskazują, która forma jest używana.
  - Przykład: W drużynie jest Słoneczna Forma (Sunny Form) Castform, ale na Liście Drużyny widnieje po prostu „Castform”. Zamierzoną formę można jednak zidentyfikować dzięki unikalnemu dla tej formy ruchowi *Atak Żarem* zapisanemu na Liście Drużyny.

---

**b. Poważne błędy dopuszczalności drużyny** to rozbieżności między Pokémonami w drużynie bojowej gracza a



informacjami o nich, które znajdują się na Liście Drużyny. Błędy te dają graczowi potencjalną przewagę.

Jeśli gracz podda grę po tym jak zidentyfikuje poważny błąd dopuszczalności drużyny u swojego Pokémona, wszelkie kary Utraty Gry nałożone w wyniku tego wykroczenia powinny zostać odnotowane, ale nie powinny być zastosowane w meczu. Gracze nie mogą jednak poddać gry po nałożeniu na nich kary Utraty Gry.

Przykładami są:

- Pokémon, którego nie ma na Liście Drużyny, jest wybierany do walki.
- Pokémon w drużynie zna ruch Cios Gromu, ale ruch ten jest wymieniony jako „Grom” na Liście Drużyny.
- Punkty CP Pokémona nie są wyszczególnione (lub są podane błędnie) na Liście Drużyny.
- Pokémon jest wymieniony bez dokładnych informacji o formie, a żadne inne informacje na Liście Drużyny nie wskazują, która forma jest używana.

o Przykład: Drużyna zawiera Słoneczną Formę Castform, ale na Liście Drużyny widnieje po prostu „Castform”. Zamierzonej formy nie można zidentyfikować na podstawie informacji zapisanych na Liście Drużyny.

---

**c. Poważne błędy dopuszczalności drużyny** mają miejsce, gdy oficjalne narzędzia wskazują, że Pokémon został nielegalnie zmodyfikowany lub drużyna gracza zawiera zbyt mało Pokémonów, aby kontynuować turniej.

Przykładami są:

- Graczowi po otrzymaniu kar pozostały mniej niż trzy nadające się do użycia Pokémony.
- Użycie zmodyfikowanej aplikacji Pokémon GO lub aplikacji innej firmy, która może wpłynąć na integralność turnieju.

## 6.4 Odstępstwa od zalecanych kar

---

Pokémon Organized Play dostrzega niezliczoną liczbę różnych czynników w każdym indywidualnym orzeczeniu i prosi Profesorów o ocenę każdej sytuacji w oparciu o jej własny potencjał do zapewnienia przewagi lub zmylenia stanu gry. W ramach wsparcia program Play! Pokémon przyjmuje raczej wytyczne niż zasady, jeśli chodzi o kary.

Kary za wykroczenia są po prostu zaleceniami i mogą być zwiększane lub zmniejszane w zależności od indywidualnych okoliczności sytuacji. Może to obejmować moment, w którym błąd został wychwycony i łatwość, z jaką można odwrócić odpowiednie działanie.

### 6.4.1 Powtarzające się wykroczenia

---

Jednym z celów kar jest poinformowanie gracza o popełnionym błędzie i przypomnienie mu o konieczności zachowania szczególnej uwagi podczas wykonywania akcji w grze i interakcji z innymi graczami podczas turniejów. Jeśli jednak wykroczenia będą się powtarzać, stosowne może być eskalowanie kary za każde kolejne wykroczenie, aby jeszcze bardziej podkreślić konieczność przestrzegania zasad turniejowych Play! Pokémon.

### 6.4.2 Wiek i Doświadczenie

---

Należy wziąć pod uwagę wiek, doświadczenie i aktualną pozycję gracza. Chociaż nie zawsze są to istotne czynniki, Profesorowie powinni być świadomi, że błędy mogą być popełniane z powodu braku doświadczenia lub onieśmienia związanego z grą w rywalizacyjnym środowisku.

Gracze, którzy popełniają więcej niż jeden rodzaj wykroczenia podczas turnieju, często są po prostu niedoinformowani. Współzawodnictwo w turniejach może być przytłaczające i trzeba się wiele nauczyć o procedurach, etykiecie i zasadach fair play. Rywalizacja o nagrody w wieku wielu naszych Graczy może być również stresująca i należy dać im każdą szansę na poznanie gry i systemu Play! Pokémon.

## 6.5 Egzekwowanie Kar

Profesorowie Play! Pokémon dążą do zapewnienia naszym graczom przyjemnych, bezpiecznych i niestresujących wrażeń z gry. Z tego powodu stosowanie kar powinno odbywać się w możliwie najbardziej uprzejmy i dyskretny sposób.

Za każdym razem, gdy kara jest wymierzana i wykonywana, powinna ona zawierać następujące elementy:

- Wyjaśnienie, z jakiego powodu działania gracza są niedozwolone;
- Jak nałożona kara wpłynie na gracza dalsze uczestnictwo w turnieju;
- Przypomnienie, że gracz może odwołać się od tej lub innej kary do Sędziego Głównego.

### 6.5.1 Omawianie Kar

Ze względu na charakter niektórych wykroczeń, często nieuniknione jest, że szersza społeczność graczy dowie się o karach nałożonych w pewnych okolicznościach. Ważne jest jednak, aby Profesorowie Pokémonów traktowali informacje dotyczące kar z wyczuciem, aby nie dopuścić do niepotrzebnego dyskomfortu osób, których one dotyczą.

Kary omawiane publicznie ze względów szkoleniowych powinny być odpowiednio zanonimizowane, a historia kar dotyczących konkretnych graczy powinna być udostępniana między Profesorami tylko wtedy, gdy jest to istotne.

Sędziowie powinni również powstrzymać się od publicznego opiniowania faktycznych rozstrzygnięć i kar, przy których nie byli obecni. Liczne i zróżnicowane czynniki, które sędzia musi wziąć pod uwagę przy wymierzaniu kary, łatwo pominąć lub przeinaczyć na forum społecznościowym. Powstrzymanie się od komentowania oznacza uniknięcie dzielenia się informacjami nie będąc w pełni doinformowanym, co mogłoby przypadkowo podważyć opinię innego sędziego.

## 6.6 Zgłaszanie Kar

Pokémon Organized Play śledzi historię kar każdego gracza, aby odróżnić celowe powtarzanie wykroczeń od niezamierzonych zdarzeń i ustalić, czy konieczne jest podjęcie działań dyscyplinarnych.

Aby pomóc w tych wysiłkach, poniższa dokumentacja musi zostać przesłana do Pokémon Organized Play za pośrednictwem Serwisu Obsługi Klienta Play! Pokémon po zakończeniu turnieju.

### 6.6.1 Podsumowanie kar turniejowych

Podsumowanie kar turniejowych zawiera szczegółowe informacje na temat wszystkich kar nałożonych podczas jednego turnieju.

Aby utworzyć podsumowanie kar turniejowych, należy stworzyć plik arkusza kalkulacyjnego w formacie .csv z poniższymi nagłówkami:

ID Turnieju	Runda	ID Sędziego	ID Gracza	Kategoria	Waga	Kara	Uwagi
XX-XX-XXXXXX	1	XXXXXX	XXXXXX	A	Drobne	Ostrzeżenie	

Nowy wiersz powinien zostać wypełniony dla każdej nałożonej kary.

Po wypełnieniu pliku należy go załączyć i przesłać za pośrednictwem Play! Pokémon w narzędziu Raport Turniejowy (Tournament Report) w ciągu siedmiu (7) dni od zakończenia wydarzenia. Wybierz "Podsumowanie kar" z odpowiedniego menu rozwijanego. Temat zgłoszenia powinien brzmieć "Raport kar: XX-XX-XXXXXX", gdzie XX-XX-XXXXXX to identyfikator Turnieju.

## 6.6.2 Raportowanie Dyskwalifikacji

---

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

Po skompletowaniu, plik należy załączyć i przesłać za pośrednictwem narzędzia Raportowania Turnieju Działu Obsługi Klienta Play! Pokémon w ciągu siedmiu (7) dni od zakończenia wydarzenia. Wybierz "Raport dyskwalifikacji" z odpowiedniego menu rozwijanego.

Raport o dyskwalifikacji musi zostać przesłany po każdej dyskwalifikacji wydanej podczas zawodów Serii Mistrzów. Powtarzające się przypadki niezłożenia szczegółowego raportu mogą skutkować działaniami dyscyplinarnymi, w tym brakiem możliwości pełnienia ról kierowniczych w przyszłych wydarzeniach.

## 6.7 Działania Dyscyplinarne

---

Pokémon Organized Play zastrzega sobie prawo do podjęcia działań dyscyplinarnych wobec dowolnego gracza z powodu naruszenia zasad. Działania dyscyplinarne są określane na podstawie ich wagi i częstotliwości występowania. Takie działanie może obejmować zawieszenie w programie. W takich przypadkach gracze zostaną powiadomieni, a ich imiona i nazwiska oraz Identyfikatory Graczy zostaną udostępnione Organizatorom.

Zawieszony gracz nie może brać udziału w żadnych wydarzeniach Play! Pokémon jako widz, gracz, sędzia lub w jakimkolwiek innym charakterze. Jeśli zawieszony gracz zakłóca wydarzenie, próbując w nim uczestniczyć i odmawiając opuszczenia go, incydent ten należy zgłosić do Pokémon Organized Play. Zawieszenie może zostać przedłużone.

## 7 Podsumowanie Zmian

Data poprzedniej aktualizacji: 21 września 2023

Data bieżącej aktualizacji: 9 lutego 2024

1 Wymogi Turniejowe		
Sekcja	Strona	Zmiana

2 Tworzenie Drużyny		
Sekcja	Strona	Zmiana
2.1.1	4	Dodanie wykluczonych Pokémonów Zmiana daty kwalifikowalności Pokémonów Dodanie klauzuli dotyczącej zaktualizowanych ruchów Zmiany dat kwalifikowalności Pokémonów
2.2	5	Usunięto termin "Wydarzenie Premierowe"
2.2	5	Doprecyzowanie instrukcji wypełniania formularza

3 Zasady dotyczące sprzętu		
Sekcja	Strona	Zmiana

4 Formaty Turniejowa		
Sekcja	Strona	Zmiana
4.1.2	9	Aktualizacja zasad i procedur rozstawiania

5 Rozgrywka		
Sekcja	Strona	Zmiana

5.1	11	Zmieniono nazwę Podgląd Drużyny na Czynności Meczowe, wprowadzając zmiany w treści, w tym dodatkową przejrzystość Podglądu Drużyny i harmonogramu meczów.
5.3	12	Dodano procedurę obsługi remisów w grze.
5.4	13	Zamieniono referencje do zawodników fazy pucharowej (Top Cut) na wygraną do trzech zwycięstw

6 Naruszenia Zasad i Kary		
Sekcja	Strona	Zmiana
6.2.3.2	16	Aktualizacja zasad nakładania kar w turniejach w formacie podwójnej eliminacji
6.2.4.2	17	Aktualizacja zasad nakładania kar