Cel

Oprogramowanie Tournament Operations Manager (TOM) jest narzędziem przeznaczonym dla oficjalnych Profesorów Pokémonów w celu obsługi turniejów w imieniu Pokémon Organized Play. Jego użytkownicy są zobowiązani do pozyskania statusu Profesora na stronie Pokemon.com i muszą przestrzegać podstawowych wartości programu Profesorów.

Instalacja

Lokalizacja

- TOM można pobrać ze strony www.pokemon.com z zakładki OP Tools Dashboard, wybierając zakładkę Tournament Software po lewej stronie ekranu.
- Po wybraniu zakładki Tournament Software pojawi się opcja pobrania wersji dla systemu Windows lub MacOS. Aby uzyskać więcej informacji na temat pobierania poszczególnych wersji, należy postępować zgodnie ze wskazówkami podanymi pod każdą z nich.

Folder TOM_Data

- Dlaczego ten folder jest ważny?
 - Folder TOM_Data zawiera nie tylko zapisane pliki turniejowe, ale także profile użytkowników i graczy. Folder ten ma kluczowe znaczenie podczas ustalania poszczególnych rund w turnieju lub podczas przenoszenia profili z jednego komputera na drugi z uruchomionym programem Tournament Operations Manager.
- Plik Profili Graczy (Player Profile)
 - Plik player.xml to plik, który jest każdorazowo aktualizowany po dodaniu nowych graczy do oprogramowania. Plik ten zawiera wszystkie informacje zebrane od gracza, gdy zostanie on dodany do turnieju po raz pierwszy. Plik ten należy wyeksportować podczas przenoszenia z jednego komputera na drugi, aby uniknąć utraty wszystkich informacji zebranych wcześniej od graczy.
- Foldery wydarzeń
 - Każde oficjalne wydarzenie powinno mieć jeden główny plik, który będzie systematycznie aktualizowany przez cały czas trwania wydarzenia oraz jest plikiem, który zostanie przesłany na platformę Play! Tools po zakończeniu tego wydarzenia. Dodatkowo, po rozpoczęciu Rundy 1 wydarzenia zostanie utworzony indywidualny folder dla tego wydarzenia. Folder ten będzie zawierał informacje o początku i końcu każdej rundy. Będzie on mógł być wykorzystany podczas rozwiązywania problemów w danej rundzie wydarzenia.

Tworzenie/Rozpoczęcie Nowego Turnieju (New Tournament)

Logowanie / Tworzenie Nowego Profilu

- Jak się zalogować
 - Aby zalogować się do oprogramowania TOM, należy najpierw otworzyć aplikację na własnym urządzeniu. Po uruchomieniu w aplikacji pojawi

się małe okienko. Aby zalogować się do aplikacji, wystarczy wprowadzić swój identyfikator gracza Play! Pokémon (Player ID). W wypadku pierwszego logowania do aplikacji, należy zaimportować własny profil z innej, uprzednio używanej aplikacji TOM (zostanie to omówione w późniejszej sekcji) lub utworzyć nowy profil.

- Pierwsze Logowanie / Tworzenie Profilu
 - o Screen Logowania

🞖 Login	×
Language:	English (United States)
New users, ple	ease create a new profile.
	Profile
Import your p previously exp	rofile here if you have ported it.
	Import Profile
Existing users,	, please login.
Player ID:	
	Login

- Język (Language): W tym miejscu należy wybrać wersję językową programu.
- Profil (Profile): Tę opcję należy wybrać w wypadku tworzenia profilu po raz pierwszy.
- Import Profilu (Import Profile): Tę opcję należy wybrać w przypadku importowania profilu z innej aplikacji TOM.
- Identyfikator Gracza (Player ID): W tym miejscu należy wprowadzić swój Identyfikator Gracza (Play! Pokémon Player ID) po stworzeniu własnego profilu. Uwaga: Logowanie jest możliwe tylko dla Identyfikatorów Gracza, które mają stworzony profil.
- Tworzenie Nowego Profilu: w przypadku pierwszego logowania do tego oprogramowania należy stworzyć swój profil. Aby tego dokonać, należy wybrać opcję "Profile" na ekranie logowania i wypełnić wymagane informacje.

510	-			
Language:	English (Unit	ed States)		
First Name:			Last Name:	
			Player ID:	
Country:	United State	S		-
Time Zone:	(GMT-12:00)	International	Date Line West	+
Preferences Auto	Save (min):	5	Paper Size:	Letter
Round	Time (min):	30	Date Format:	MM/dd/yyyy =
Final Round	Time (min):	75 💉	Time Format:	HH:mm:ss 👻
Bas	e Font Size:	11 -	Alarm Sound:	
Match	Slip Frame:		Show Help:	
	Red		Green	
	Dark Red	-	Blue	

- Język (Language): Preferowany język oprogramowania.
- Imię (First Name): Wpisz swoje imię.
- Nazwisko (Last Name): Wpisz swoje nazwisko.
- Identyfikator Gracza (Player ID): Wpisz swój Identyfikator Gracza Play! Pokémon.
- Kraj (Country): Wybierz swój kraj zamieszkania.
- Strefa Czasowa (Time Zone): Wybierz swoją strefę czasową.
- Autozapis w minutach (Auto Save (min)): Określ czas po jakim oprogramowanie automatycznie powinno zapisywać pliki w użyciu.
- Czas Rundy w minutach (Round Time (min)): Standardowa długość czasu, którą oprogramowanie będzie wskazywać na zegarze podczas uruchamiania rund.
- Runda Finałowa w minutach (Final Round Time (min)): Standardowa długość czasu, którą oprogramowanie będzie wskazywać na zegarze podczas rozgrywania finałowych bitew w trybie pojedynczej eliminacji.
- Podstawowy Rozmiar Czcionki (Base Font Size): Rozmiar czcionki używanej w oprogramowaniu.
- Rozmiar Papieru (Paper Size): Wybór rozmiaru papieru do wydruków.
- Format Daty (Date Format): Format, w jakim data będzie prezentowana w drukowanych dokumentach.
- Format Czasu (Time Format): Format, w jakim czas będzie prezentowany w drukowanych dokumentach.

Jak stworzyć nowy turniej (Krok 0 / Krok 1)

1. Jak stworzyć turniej.

- Przed rozpoczęciem: Stwórz turniej za pomocą <u>Play! Tools</u>. Szczegółowe instrukcje użycia Play! Tools znajdują się w Przewodniku Play! Tools (<u>Play! Tools Guide</u>).
- Następnie, po stworzeniu własnego turnieju poprzez Play! Tools, otwórz oprogramowanie TOM na własnym urządzeniu. Po zalogowaniu wybierz opcję Nowy Turniej (New Tournament) z menu Plik (File) lub kliknij na ikonkę "New Tournament". Obie opcje można znaleźć w lewej górnej części ekranu.
- 3. Po wybraniu opcji "New Tournament", pojawi się nowe okienko. Jest ono pierwszym krokiem do stworzenia turnieju w oprogramowaniu TOM (jak poniżej). Należy dokładnie wypełnić wszystkie pola w tym formularzu, aby móc przejść do Kroku 2.
 - Tryb Turnieju: w tym miejscu należy wybrać typ organizowanego turnieju. Poza trybem niestandardowym (Custom mode) te pola wyboru pozwolą upewnić, się, że zostaną wybrane poprawne ustawienia dla wybranego Cyklu Wydarzeń Premierowych.

New Tourna	ament - S	tep 1		×
*Tourname	ent Mode:	Custom) TCG Prerelease/Draft	O TCG League Challenge
		🔘 TCG One Day Championship) TCG Two Day Championship	
		◯ VGC Premier Event		
*Game Ty	ype: C	Trading Card Game 🔿 Video Gar	ne *Structure: O S	wiss 🔿 Single Elimination
*Name:			Sanctioned ID:	##-##-#####
*City:			*State (only for US, MX, CA):	
*Country:	United S	tates 👻]	
?				Next >>

- 1. Custom: Ta opcja służy przede wszystkim do organizacji wydarzeń na szczeblu lokalnym. W ramach tej opcji można zorganizować turniej według własnego uznania.
- TCG/ Prerelease/Draft: ta opcja jest zarezerwowana tylko dla Przedpremier/Draftów TCG. Nadaje ona turniejowi strukturę umożliwiającą zakończenie go po 3 rundach.
- TCG League Challenge: ta opcja jest zarezerwowana tylko dla Wyzwań Ligi TCG (TCG League Challenge). Nadaje ona turniejowi strukturę rund szwajcarskich w oparciu o frekwencję, ale nie wygeneruje rund finałowych w systemie pojedynczej eliminacji. Turniej zakończy się po rozegraniu wszystkich rund szwajcarskich.
- 4. Opcje TCG One Day Championship oraz TCG League Cup (Jednodniowe Mistrzostwa TCG oraz Puchar Ligi

TCG): opcje te utworzą rundy szwajcarskie w oparciu o liczbę zarejestrowanych graczy, a następnie przeprowadzą pojedynczą eliminację, jeśli liczba zarejestrowanych graczy w dywizji spełni wymagania określone w Podręczniku Zasad Turniejowych (Tournament Rule Handbook).

- 5. TCG Two Day Championship (Dwudniowe Mistrzostwa TCG): ta opcja zarezerwowana jest dla dużych wydarzeń (np. Regionalnych, Międzynarodowych czy Światowych Mistrzostw). Tworzy ona strukturę turnieju podobną do Mistrzostw Jednodniowych, ale uwzględni również to, czy liczba zarejestrowanych graczy spełnia kryteria do organizacji dodatkowych rund szwajcarskich dla osób zakwalifikowanych do Dnia 2.
- VGC Premier Event (Wydarzenie Premierowe VGC): ta opcja tworzy strukturę dla Wydarzeń Premierowych VGC (np. Wyzwanie Premierowe lub MidSeason Showdown).
- Game Type (Typ Gry): ta opcja jest jedynie dostępna w trybie turniejów niestandardowych "Custom". Tu należy wybrać, czy organizowane wydarzenie jest turniejem Gry Karcianej (Trading Card Game), Gry Video (Video Game), czy Pokémon GO.
- Structure (Struktura): ta opcja jest jedynie dostępna w trybie turniejów niestandardowych "Custom". W tym miejscu należy wybrać strukturę rund szwajcarskich (Swiss) lub pojedynczej eliminacji (Single-Elimination).
- 4. Name (Nazwa): tu należy wpisać nazwę turnieju stworzonego poprzez Play! Tools.
- Sanctioned ID (Oficjalny Numer Identyfikacyjny): To numer Turnieju (Tournament ID) otrzymany przy tworzeniu wydarzenia poprzez Play! Tools. To pole może pozostać puste podczas tworzenia turnieju, ale będzie wymagało późniejszego wprowadzenia poprzez menu pliku (File menu) przed wgraniem wyników.
- 6. City (Miast): Miasto, w którym turniej jest organizowany.
- 7. State (Stan): Skrót literowy stanu, w którym turniej jest organizowany.
- 8. Country (Kraj): Kraj, w którym turniej jest organizowany. Uwaga, Profesorowie mają prawo do organizacji turniejów jedynie w tym kraju, który odpowiada krajowi rezydencji ich konta Klubu Trenerów Pokémonów (Pokémon Trainer Club).

d. Kiedy wszystkie pola zostaną wypełnione na pierwszym ekranie i odpowiadają danym stworzonym poprzez Play! Tools, należy kliknąć na przycisk "Next". W tym kroku pojawi się polecenie zapisania turnieju w folderze TOM_Data. Upewnij się, że nazwiesz swój zapisany plik w sposób umożliwiający jego szybkie odnalezienie.

<u>Rejestracja Gracza / Rozpoczęcie Turnieju (Krok 2)</u>

New Tournament -	Step 2				
Add New Player					
Player ID:	First Name	a:	Last Name:	Birth Date:	
				MM/dd/yyyy	Add
Filter My Players Apply Filter to My Player ID Starts With:	Players 🗌 Apply Filte	er to Players in This T	ournament	Birth Date Equal	s.
				Dirti Dato Equa	
				MM/dd/yyyy	Filter
Show players in age o	division: All	-			Clear
 [31] Player ID 	First Name	Last Name	Birth Date	Age Division	
100000	Test1	Test1	12/01/2000	Master Division	•
100001	Test2	Test2	12/02/2000	Master Division	
100002	Test3	Test3	12/03/2000	Master Division	Edit
100003	Test4	Test4	12/04/2000	Master Division	
100004	Test5	Test5	12/05/2000	Master Division	Delete
100005	Test6	Test6	12/06/2000	Master Division	
100006	Test7	Test7	12/07/2000	Master Division	
100007	Test8	Test8	12/08/2000	Master Division	-
Players In This Tourn:	ament (Test Tourname	Add to Tournament	Remove from Tournam	Pues	101000
[v] Player ID	La La	Bitt	Age Division	Dyes	IS Late?
Total Players: 0 Ju	nior Division 0 Se	nior Division 0 M	aster Division 0		

Rejestracja Graczy: Rejestracja graczy to kolejny krok, który należy wykonać przed rozpoczęciem wydarzenia. Ta część powinna zostać zakończona po zamknięciu rejestracji w dniu wydarzenia. W tej sekcji omówimy, jak dodawać nowych graczy do wydarzenia, jak wyszukiwać graczy, którzy brali udział w poprzednich turniejach oraz jak dodawać lub usuwać graczy z wydarzenia.

- Add New Player (Dodaj Nowego Gracza): ta sekcja formularza służy do wprowadzania graczy, którzy nie brali udziału w turniejach organizowanych przez ciebie za pośrednictwem TOM.
 - Player ID (Identyfikator Gracza): Zarejestrowany Identyfikator danego Gracza. Musi odpowiadać Identyfikatorowi Gracza wykorzystywanemu na stronie Pokemon.com. Jego zgodność jest istotna, gdyż punkty mistrzowstkie Championship Points są przyznawane graczowi identyfikującemu się danym numerem identyfikatora.
 - First Name: Imię rejestrowanego gracza.

- o Last Name: Nazwisko rejestrowanego gracza.
- Date of Birth: Data urodzenia rejestrowanego gracza. Uwaga: data urodzenia również musi być dokładna, gdyż określa ona przynależność do poszczególnych dywizji wiekowych podczas turnieju.
- Add (Dodaj): Po wypełnieniu powyższych pól należy kliknąć na ten przycisk aby wprowadzić gracza zarówno do zapisanych profili graczy jak i turnieju.
- Filter My Players (Przefiltruj moich Graczy): Ta sekcja formularza służy wyszukiwaniuom graczy, którzy zarejestrowali się na dany turniej i w przeszłości brali udział w turniejach w twojej lokalizacji. Po wyszukaniu zarejestrowanego gracza poprzez użycie filtru, należy dodać go do turnieju poprzez dwukrotne kliknięcie na tym graczu w polu listy "My Players" (Moi Gracze). Można również dodać gracza poprzez podświetlenie danego gracza i wciśnięcie przycisku "Add To Tournament" (Dodaj do Turnieju).
 - Apply Filter to My Players: stosuje filtr do kolumny "My Players" (Moi Gracze) w Liście Graczy.
 - Apply Filter to Players in This Tournament: stosuje filtr do kolumny "Players in This Tournament" (Gracze w tym Turnieju) w Liście Graczy.
 - Player ID Starts With (Identyfikator Gracza rozpoczyna się od) : wprowadź Identyfikator zarejestrowanego gracza aby rozpocząć wyszukiwanie.
 - First Name Starts With (Imię rozpoczyna się od): wprowadź imię zarejestrowanego gracza, aby rozpocząć wyszukiwanie.
 - Last Name Starts With (Nazwisko rozpoczyna się od): wprowadź nazwisko zarejestrowanego gracza, aby rozpocząć wyszukiwanie.
 - Birth Date Equals (Data urodzin jest równa): wprowadź datę narodzin zarejestrowanego gracza aby rozpocząć wyszukiwanie.
 - Show Players in Age Division (Pokaż Graczy w Dywizjach Wiekowych): Ta opcja pozwala na przeszukiwanie listy graczy po dywizji wiekowej, przy użyciu menu rozwijanego i wyboru opcji filtru.
 - Filter: filtrowanie list "My Players" lub "Players in This Tournament" list w oparciu o kryteria wprowadzone w polu wyszukiwania.
 - Clear: Ten przycisk wyczyści wszystkie informacje w polach wyszukiwania.
- My Players (Moi Gracze): Ta sekcja zawiera pełną listę profili graczy, którzy zostali utworzeni podczas uprzednio zorganizowanych wydarzeń, lub którzy zostali ostatnio dodani do wydarzenia, do którego możesz już dodawać graczy. Zawodników można dodawać ręcznie poprzez podświetlenie danego zawodnika, którego ma być dodany do wydarzenia i wciśnięcie "Add to Tournament". (Dodaj do Turnieju) lub klikając dwukrotnie zawodnika, ale zdecydowanie zaleca się korzystanie z sekcji "Filter My Players" (Filtruj moich zawodników) ze względu na większą efektywność takiego rozwiązania. Sekcja ta służy głównie do usuwania zawodników z zapisanego składu lub edytowania profilu zawodnika.
 - Edit (Edycja): Ta opcja umożliwia edytowanie profilu podświetlonego gracza. Jest używana głównie do edycji imienia, nazwiska, daty urodzenia i/lub Identyfikatora Gracza.
 - Delete (Skasuj): Ta opcja umożliwia usunięcie zapisanego profilu gracza. Kliknięcie na tę opcję usunie też podświetlonego gracza z zapisanej Listy "My Players" (Moi Gracze).

- Print Roster to Verify Players (Wydrukuj Listę Graczy w celu ich weryfikacji): Po wprowadzeniu do listy turniejowej wszystkich zarejestrowanych graczy zaleca się, by Organizator Turnieju wydrukował Listę Graczy i opublikował ją do wiadomości graczy przed przejściem do ostatniego kroku. Czynność ta pozwoli uniknąć zamieszania przed rozpoczęciem turnieju i umożliwi weryfikację, czy każdy zarejestrowany gracz został dopisany do wydarzenia.
- Po weryfikacji Listy Graczy przez wszystkich zarejestrowanych graczy należy kliknąć na przycisk "Next", by przejść do ostatniego kroku przed rozpoczęciem turnieju. Uwaga: Kliknięcie na "Back" cofa do poprzedniego kroku i powinno być użyte, jeśli wystąpił błąd w strukturze turnieju.

Weryfikacja Szczegółów Turnieju (Krok 3)

8 New Tournamen	nt - Step 3							×
Mode Notes Since you have cho: Tournament Operat	sen a C ustom mod ions and Procedur	de tournament, the es document and	e Settings an the <i>Rules an</i>	d Options below mu d Formats documen	st be set by you to It for valid configur	configure your e ations.	vent. Please refer to	the
Settings Round Time (min): Draft Pods: Use 2-Day Swiss of	3 O ptions, if eligible:	0 v Yes (No Yes (No		Option Single Single 3rd an Play O	s Elimination Cut: Elimination Round d 4th Play Off: ne Less Swiss Rou	● Yes Time: 75 ○ Yes und ○ Yes	NoNoNoNoNoNo	
Game Type: Tournament Mode: Podding Type:	Trading Card Gan Custom Age Separated	ne						
Age Division	Total Players	# of Flights	Rounds	Finals Players	Total Rounds	Total Time	Starting Table	# of Tables
Master Division	11	1 -	4	4	6	5:45:00	1	5
Table Options This tournament is of choose to enter you be turned off. Automatically may force th Pairing overflow sta	comprised of a sing rown fixed starting y grow/shrink the s e use of overflow t arting table number	le pod and table s table number for tarting table numb ables until all play r (for adding playe	seating will bu this pod in th ers based o ers can be s rs while auto	e automatically man he highlighted field a n the number of act eated within their as p-numbering): 15	aged for you by de loove. If you do, al ve players. Adding signed pod. You n	fault (starting at t l automatic functi l players to pods nay specify a star	tablenumber 1); how ons including table o while other pods are ting overflow table no	ever, you may ptimizations will playing umber below.
				(Idinisering). [13]				
?							Print Roster << E	Back Verify

- Tournament Detail Verification (Weryfikacja Szczegółów Turnieju): To ostatni krok w procesie tworzenia turnieju i służy on weryfikacji wszystkich szczegółów turnieju przed rozpoczęciem wydarzenia. To ważny krok, ponieważ po zweryfikowaniu szczegółów stają się one permanentne i nie można ich edytować.
 - Mode Notes (Informacje o trybie): Ta część weryfikacyjna służy przypomnieniu organizatorowi turnieju, jaki tryb turnieju "Tournament

Mode" został wybrany w kroku 1 procesu tworzenia turnieju. Należy ją zweryfikować, aby mieć pewność, że struktura turnieju jest właściwa. Uwaga: błąd wyboru właściwego trybu turnieju może spowodować, że turniej nie zostanie poprawnie zaraportowani i gracze nie otrzymają punktów mistrzowskich Championship Points.

- Settings (Ustawienia):
 - Round Time (min) (Czas Rundy): wskazanie, jaki został wybrany czas trwania rund szwajcarskich.
 - Draft Pods (grupy losujące): ta opcja jest dostępna, jeśli planujesz zorganizować draft (losowanie) i potrzebujesz grup losujących (draft pods).
 - Use Day 2 Swiss options, if eligible (Użyj rund szwajcarskich w Dniu 2, jeśli jest taka możliwość): ta opcja jest dostępna, jeśli planujesz zorganizować duże, dwudniowe wydarzenie, które nie jest "TCG Two-Day Championship."
- Options (Opcje): ta część weryfikacji służy wyświetleniu opcji w wydarzeniu, w którym będzie mieć miejsce faza finałowa w trybie pojedynczej eliminacji. Uwaga: ta część procesu weryfikacji może być niedostępna w niektórych trybach turnieju, gdyż mogą one mieć z góry ustawione opcje.
 - Single Elimination Cut: ta opcja pozwala zdecydować, czy dane wydarzenie będzie mieć finałowe rundy w trybie pojedynczych eliminacji.
 - Single Elimination Round Time: W tym miejscu należy ustawić czas trwania rund finałowych.
 - 3rd and 4th Play Off (Rywalizacja o 3 miejsce):
 - Play One Less Swiss Round (Rozegraj o jedną rundę szwajcarską mniej): ta opcja jest dostępna, jeśli uważasz, że będzie trzeba rozegrać o jedną szwajcarską rundę mniej.
- Podding Type (typ grup losujących): Ta opcja wskazuje, jaki typ podziału grup losujących zostanie użyty w wydarzeniu.
 - Age Separated (według klasyfikacji wiekowej): Zawodnicy w każdej dywizji wiekowej grają przeciwko graczom z tej samej dywizji.
 - Age Modified (według zmodyfikowanej klasyfikacji wiekowej): opcja używana, kiedy w danej dywizji wiekowiej nie ma wystarczającej liczby graczy, by stworzyć oddzielną grupę (Pod).
- Table Options (Opcje tabeli)
- Verify Tournament Setup (zweryfikuj ustawienia turnieju): Ten krok stanowi ostateczną weryfikację przed rozpoczęciem turnieju. Sprawdzane są wszystkie wybrane opcje, aby upewnić się, że turniej ma prawidłową strukturę. Jest to ostatnia weryfikacja przed rozpoczęciem turnieju. Dostępna jest opcja "Print Details" (Drukuj szczegóły), dzięki czemu można publicznie udostępnić graczom szczegóły turnieju. Zaleca się udostępnianie szczegółów turnieju, aby uniknąć zamieszania związanego ze strukturą turnieju.

W trakcie Turnieju Ekran Główny Turnieju

Player Reports Help												
🗕 🧭 🛄 🖳 🖼 😐	. B. (F. 111)	🛤 🚍 🤶										
ers 🔺									Phone At	Matakan () Camel	and Matchine (C) I	and the Matchine (
JR: 30:00	Be Jurger Divisi	on (1/4)	Division (1/4)	aster Division (1/4)					3110W. • 70	i matches O Comple	ned matches (0) i	compiere matches
SR: 30:00	Round: 1											
MA: 30:00		First Player							Se	Second Player		
·	[5] Table	Player ID	First Name	Last Name	Age Division	Record	Player ID	First Name	Last Name	Age Division	Record	Status
Add Player	11	100009	Test10	Test10	MA	0/0/0 (0)	100004	Test5	Test5	MA	0/0/0 (0)	Paired
	12	100006	Test7	Test7	MA	0/0/0 (0)	100002	Test3	Test3	MA	0/0/0 (0)	Paired
Standings	13	100003	Test4	Test4	MA	0/0/0 (0)	100001	Test2	Test2	MA	0/0/0 (0)	Paired
	14	100008	Test9	Test9	MA	0/0/0 (0)	100000	Test1	Test	MA	0/0/0 (0)	Paired
,ist/Search												
Player <u>2</u> Wins												
Player 2 Wins ie et As Playing Jouble Loss												
Player 2 Vfins (w et As Playing Jouble Loss (dt												
Payer 2 Wins et As Playing Jouble Loss da tatory												
Player <u>2</u> Vins Le Le As Playing Double Loss dat												
Payer 2 Vins (a) et As Playing Double Loss de Jeatory 2rop												
Payer 2 Vins Is let As Playing Double Loss Cds tistory 2009 Disgoality												
Payer 2 Wess Im Set As Playing Double Loss Eds Hotory Doguelly V												
Payer 2 Wins Im Set As Playing Double Loss Edd Hotory Disguarkly A A Rounds 4	Players (Un-Pared (D)	Dropped (0) \ Disqu									V	ew Pairin
Payer 2 Wins Im an As Playing Double Loss Edd Heatry Deguarity V A) An anining Rounds: 3	Players Utr-Pared (0) [0] Player D	Dropped (0) \Disqueries	ualfied (D) \ Lost Name	Age Division							Vi	ew Pairin
Payer 2 Wes Ia Set As Playing Double Loss	Players (Di-Pareid (D)) [0] Player D	Dropped (0) \ Disq First Name	calified (0) \ Lost Name	Age Division							Vi	ew Pairing

Pasek Górnego Menu

Tournament Operations Manager (1.64.0) - Tournament: Test Event 1



- New Tournament (Nowy Turniej)
 - Kliknięcie na ten przycisk rozpocznie proces tworzenia nowego turnieju.
 - Open File (Otwórz Plik)
 - Kliknięcie na ten przycisk umożliwi otwarcie uprzednio stworzonego turnieju, przechowywanego w folderze TOM_Data.
- Edit Tournament (Edytuj Turniej)
 - Kliknięcie na ten przycisk umożliwi edycję niektórych szczegółów turnieju. Uwaga, przycisk ten nie pozwoli na zmianę struktury turnieju. Pozwala jedynie na edycję nazwy turnieju, miasta, stanu, kraju i numeru identyfikacyjnego turnieju (Tournament ID).
- Save Tournament (Zapisz turniej)
 - Przycisk ten zapisze bieżący postęp turnieju w pliku, który został powstał po utworzeniu turnieju.
- Save Tournament as a New File (Zapisz turniej w nowym pliku)
 - Przycisk ten zapisze bieżący postęp turnieju w nowym pliku, który należy nazwać i stworzyć.
- Save All Open Tournaments (Zapisz wszystkie otwarte turnieje)

- Jeśli prowadzisz lub masz otwarte więcej niż jeden turniej na swoim oprogramowaniu, ten przycisk umożliwi zapisanie wszystkich turniejów jednocześnie w pliku, który został powstał po utworzeniu turnieju.
- Close Tournament (Zamknij turniej)
 - Ten przycisk zamyka otwarte okienko turnieju.
- Export Profile (Eksportuj profil)
 - Ten przycisk pozwala na stworzenie kopii pliku .xml własnego profilu, by można go było wyeksportować na inne urządzenie, które posiada zainstalowane oprogramowanie TOM.
- Edit Profile (Edytuj profil)
 - Ten przycisk pozwala na edycję ustawień profilu wybranych podczas tworzenia swojego profilu.
- Barcode Scanner (Skaner kodów kreskowych)
 - Ten przycisk umożliwia wprowadzenie wyników gracza dzięki użyciu krat meczowych i skanera kodów kreskowych. Szczegółowe omówienie tej opcji znajduje się w sekcji "Organizacja Wydarzenia" tego dokumentu.
- Use the Speed Drop Form (Użyj szybkiego formularza rozwijanego)
- All Reports (Wszystkie raporty)
 - Kliknięcie na ten przycisk wyświetla rozwijane menu z opcjami różnych dokumentów, które można wydrukować dla danego turnieju.
- Get Help (Pomoc)
 - Kliknięcie na ten przycisk zmieni kursor na znak zapytania "?". Kliknięcie tym kursorem na ekranie otworzy menu pomocy, które umożliwi sprawdzenie wyjaśnienia niektórych funkcji.

<u>Pasek Bocznego Menu</u>

Timers	
JR: 30:00	
SR: 30:00	
MA: 30:00	
Players	
dd Player	
Standings	
A List/Search	
Match	
A Player 1 Wins	35
A Player <u>2</u> Wins	
👬 Set As Playing	
V Daubla Laga	
⊂ Plaver	
Edit	
History	
** •	
<u>X D</u> rop	
Disgualify	-

- Timers (liczniki czasu)
 - To pole wyświetla licznik czasu dla każdej oddzielnej dywizji w turnieju, używając czasu ustawionego podczas tworzenia turnieju. Uwaga: Zalecane jest posiadanie oddzielnego licznika czasu poza TOM na wypadek zamknięcia oprogramowania w trakcie rundy. Licznik czasu nie będzie kontynuował odliczania po zamknięciu oprogramowania.
- Players (Gracze)

- Add Players (Dodaj Graczy): Ten przycisk umożliwia dostęp do wszystkich zapisanych graczy w oprogramowaniu lub utworzenie nowego gracza w celu dodania go do wydarzenia. Uwaga: W wypadku użycia tej opcji przed rozpoczęciem rundy, użytkownik zostaje poproszony o ponowne sparowanie graczy (Re-pair), aby nowo dodany gracz mógł zostać sparowany z innym graczem. Użycie tej opcji po rozpoczęciu rundy skutkuje przyznaniem automatycznej przegranej w rundzie (Forced Loss).
- Standings (Wyniki): Ten przycisk umożliwia przeglądanie wyników dla każdej rundy i każdej dywizji. Zapewnia również możliwość wydrukowania wyników.
- List /Search (Lista/Wyszukiwanie): ten przycisk otwiera okno umożliwiające wyszukanie gracza, który został zgłoszony do bieżącego turnieju lub innych otwartych turniejów.
- Match (Mecz)
 - Player 1 Wins (Gracz 1 wygrywa): poprzez kliknięcie tego przycisku pierwszy gracz (First Player) w wybranej tabelce zostanie oznaczony jako zwycięzca danej rundy.
 - Player 2 Wins (Gracz 1 wygrywa): poprzez kliknięcie tego przycisku drugi gracz (Second Player) w wybranej tabelce zostanie oznaczony jako zwycięzca danej rundy.
 - Tie (Remis): poprzez kliknięcie tego przycisku wybrana tabelka zostanie oznaczona jako remis w danej rundzie.
 - Set As Playing (Ustaw jako rozgrywany): poprzez kliknięcie tego przycisku wszystkie zaraportowane wyniki w wybranej tabelce zostaną usunięte i będzie ona wskazywać mecz w toku. Uwaga: ten przycisk powinien być użyty w sytuacji, gdy wyniki zostały wprowadzone przez przypadek.
 - Double Loss (Podwójna Przegrana): poprzez kliknięcie tego przycisku obaj gracze w wybranej tabelce otrzymują przegraną. Uwaga: ten przycisk powinien być użyty jedynie w przypadku, gdy obaj gracze otrzymali kary, które skutkują przyznaniem im obu przegranej gry (Game Loss).
- Player (Gracz)
 - Edit (Edycja): w tym miejscu dostępne jest menu edycji, które pozwala na wyedytowanie danych wybranego gracza.
 - History (Historia): w tym miejscu dostępna jest historia gier danego gracza w całym turnieju.
 - Drop (Usunięcie): w tym miejscu możliwe jest usunięcie wybranego gracza z turnieju, ale nie z klasyfikacji generalnej wydarzenia. Po zastosowaniu tej funkcji usunięci gracze nie będą parowani przez pozostały czas trwania turnieju.
 - Disqualify (Dyskwalifikacja): w tym miejscu możliwe jest usunięcie wybranego gracza nie tylko z turnieju, ale też z klasyfikacji generalnej wydarzenia. Funkcja ta powinna być używana jedynie gdy została nałożona kara dyskwalifikacji.

<u>Okno Parowania</u>

		Fin	st Player					Se	cond Player		
] Table	Player ID	First Name	Last Name	Age Division	Record	Player ID	First Name	Last Name	Age Division	Record	Status
	100009	Test10	Test10	MA	0/0/0 (0)	100004	Test5	Test5	MA	0/0/0 (0)	Paired
	100006	Test7	Test7	MA	0/0/0 (0)	100002	Test3	Test3	MA	0/0/0 (0)	Paired
	100003	Test4	Test4	MA	0/0/0 (0)	100001	Test2	Test2	MA	0/0/0 (0)	Paired
	100008	Test9	Test9	MA	0/0/0 (0)	100000	Test1	Test1	MA	0/0/0 (0)	Paired
	100007	Test8	Test8	MA	0/0/0 (0)	100005	Test6	Test6	MA	0/0/0 (0)	Paired

- Pairings View (Show) (Pokaż widok par): funkcja umożliwiająca zmianę widoku w zakładkach rund, tak by pokazywały jedną z opcji: "All Matches" (wszystkie mecze), "Completed Matches" (ukończone mecze), "Incomplete Matches" (nieukończone mecze) lub "Byes" (wolne losy).
- Division Tabs (zakładki dywizji): jeśli dane wydarzenie ma odrębne grupy dywizji, zakładki te umożliwią zmianę podglądu poszczególnych grup.
- Round Tabs (Zakładki rundy): te zakładki służą do wyświetlania bieżących i poprzednich rund przez cały czas trwania turnieju.
- First Player/Second Player (pierwszy/drugi gracz): te dwie kolumny służą przypisaniu graczom etykiet Gracz 1 lub Gracz 2 w celu jednoznacznego raportowania wyników meczu.
- Tables (stoły): lokalizacja stołu, przy którym odbywać ma się dany mecz.
- Player ID: Identyfikator Gracza.
- First/Last Name (Imię i Nazwisko)
- Age Division (Dywizja Wiekowa): dywizja wiekowa, do której dany gracz został przypisany na podstawie swojej daty urodzenia.
- Record (Wyniki): Zapis wyników danego gracza.
- Status: etykieta pokazująca czy dany mecz jest sparowany (Paired), w trakcie (Playing) czy zakończony (Completed).

Dolny Pasek Menu

Pod (MA) Total Rounds: 4		Players / Un-Pai	ed (0) \ D	ropped (0) \Disquali	fied (0) \	
Remaining Rounds: 3		[0] Play	er ID	First Name	Last Name	Age Division
Total Players: 10	8					
Active Players: 10	×.					

- Pod Information Box (ramka informacji o grupie): ten element pokazuje podstawowe informacje o grupie, która jest oglądana, w tym liczba graczy w grupie, liczba aktywnych graczy w grupie, liczba pozostałych rund w grupie i łączna liczba rund w grupie.
- Player Information Box (ramka informacji o graczu): ten element wskazuje graczy, którzy zostali rozparowani, usunięci z wydarzenia bądź zdyskwalifikowani. Osoby te nie będą podlegać procesowi parowania.

- Progress Button (przycisk postępu): ten przycisk zmienia się w zależności od etapu, na którym znajduje się dany turniej. Przycisk będzie mieć etykietę wskazującą, co się stanie po jego kliknięciu.
- Report View Options (opcje podglądu raportu): pod przyciskiem postępu znajdują się pola wyboru, dostępne dla każdej dywizji wiekowej. Ich celem jest zmiana widoku raportów drukowanych dla danej rundy tak, by pokazywały jedynie wybrane grupy wiekowe.

Prowadzenie Wydarzenia

W trakcie prowadzenia turnieju należy wykonać konkretne ważne zadania w miarę jego postępu.

- Pre-Round Tasks (Zadania przed rozpoczęciem rundy): to zadania, które należy wykonać przed rozpoczęciem każdej rundy.
 - Wyświetlanie/Publikowanie Par: przed rozpoczęciem każdej rundy zaleca się wydrukowanie i podanie do wiadomości publicznej par graczy, aby ułatwić im szybkie znalezienie właściwego stołu.
 - Drukowanie Protokołów Meczowych: kliknięcie na przycisk View Pairings (Wyświetl Pary) w dolnym menu generuje nie tylko pary, ale też protokoły meczowe. Zaleca się, by wydrukować, wyciąć i przekazać te protokoły graczom przed każdą rundą, aby mieli fizyczny sposób zaraportowania wyniku swojego meczu. Dodatkowo, jest to świetne narzędzie w wypadku, gdy organizatorowi bądź graczowi trafi się błąd raportowania i będzie potrzebny dokument, do którego można się odwołać.
- Reporting Players (Raportowanie graczy): Istnieje kilka podejść do raportowania meczów. Poniżej znajduje się kilka opcji, które mogą być wykorzystane w procesie raportowania meczów.
 - Kliknięcie na imię: pierwsza i najłatwiejsza opcja to podwójne kliknięcie na imię zwycięskiego gracza w Oknie Parowania. Mimo że jest to jeden z najłatwiejszych sposobów zgłaszania wyników, metoda ta jest obarczona dużym marginesem błędu wynikającym z kliknięcia niewłaściwego nazwiska lub kliknięcia dodatkowego przycisku. Podczas korzystania z tej metody zdecydowanie zaleca się ponowne sprawdzenie wyników po zakończeniu rundy.
 - Zaznaczenie meczu, kliknięcie na przycisk Player (Gracz): Kolejną metodą, której można użyć, jest wyróżnienie meczu w Oknie Parowania, a następnie naciśnięcie przycisków wyników znajdujących się na pasku bocznego menu w kategorii "Match" (Mecz). W wypadku nieznajomości tego, co oznaczają poszczególne przyciski, należy zapoznać się z sekcją nawigacji oprogramowania w tym dokumencie.
 - Skaner kodów kreskowych: Jedną z najszybszych opcji raportowania meczów jest użycie skanera kodów kreskowych. Potrzebny będzie kompatybilny skaner kodów kreskowych i protokoły meczowe. Aby rozpocząć proces raportowania za pomocą skanera kodów kreskowych, należy kliknąć przycisk Barcode Scanner (skaner kodów kreskowych) znajdujący się na górnym pasku menu (w wypadku nieznajomości tego, co oznacza ten przycisk, należy zapoznać się z sekcją nawigacji oprogramowania w tym dokumencie). Na ekranie pojawi się nowe okno z kilkoma opcjami do skonfigurowania.

Speed Match Slip Entry	×
Make sure to set your process optio	ns FIRST.
Match Slip	
Result Code	
⊂Result to be recorded	
Pod:	Table:
Process options	
Primary input: 🔿 10-key 💿 Sca	inner
Automatically save valid scans.	
Play Sounds	
Close Reset	Save Result

- Przed zeskanowaniem wyników należy ustawić kilka opcji.
 - Pod "Process options" (opcje procesu) jeśli w użyciu jest tradycyjny skaner kodów kreskowych, należy wybrać "Scanner" (skaner). W wypadku użycia 10-key, należy wybrać "10-key."
 - By automatycznie wprowadzić skanowane wyniki, należy wybrać opcję "Automatically save valid scans" (automatycznie zapisz ważne skany) pod "Process options."
 - Aby przy każdym udanym skanowaniu można było usłyszeć dźwięk, należy wybrać opcję "Play Sounds" (odtwórz dźwięk) pod "Process options."
 - Na koniec, tuż przed zeskanowaniem wyników należy kliknąć w polu oznaczonym jako "Result Code" (kod wyniku) pod "Match Slip" (protokół meczowy) aby kursor zaczął migać. Brak kliknięcia w to pole sprawi, że wynik skanowania nie zostanie wprowadzony.



- Podczas skanowania wyników kod kreskowy określa, kto jest zwycięzcą w danym meczu.
 - Lewy kod kreskowy: Gracz 1 jest zwycięzcą meczu.
 - Prawy kod kreskowy: Gracz 2 jest zwycięzcą meczu.
 - Środkowy kod kreskowy: Mecz zakończył się remisem.
 - Uwaga, wszelkie wyniki niestandardowe (Podwójna Przegrana lub Dyskwalifikacja) muszą być wprowadzone ręcznie.
- Opcje menu kontekstowego / warunki raportowania specjalnego: ostatnią z opcji wprowadzenia wyniku jest kliknięcie prawym przyciskiem myszy na graczu. Wywołuje to menu kontekstowe z opcjami dostępnymi dla wyniku gry wybranego gracza. Uwaga, te same opcje znajdują się w pasku bocznego menu, ale w tym przypadku dotyczą one wyłącznie podświetlonego gracza. Poniżej znajduje się szczegółowy opis tych opcji.

[5] Table	Player ID	First Name	Last Name	Age Division	Record					
1	100009	Test10	T 140	MA	0/0/0 (0)					
12	100006	Test7	🐈 Won Match	MA	0/0/0 (0)					
13	100003	Test4	🔲 Lost Match	MA	0/0/0 (0)					
14	100008	Test9		MA	0/0/0 (0)					
15	100007	Test8	吕 <u>T</u> ie	MA	0/0/0 (0)					
			🙀 Set As Playing							
			🕑 <u>E</u> dit							
			History							
			💢 <u>D</u> rop							
			Disgualify							

- Won Match (wygrany mecz): Podświetlony gracz WYGRAŁ mecz.
- Lost Match (przegrany mecz): Podświetlony gracz PRZEGRAŁ mecz.
- Tie (Remis): Mecz zakończył się remisem dla obu graczy.

- Set As Playing (ustaw jako rozgrywany): jeśli omyłkowo wprowadzono wynik meczu, ten przycisk kasuje wynik i oznacza mecz statusem "In Progress" (w trakcie).
- Edit (edytuj): wywołuje menu edycji, dzięki czemu można edytować informacje podświetlonego gracza.
- History (Historia): wyświetlenie historii meczów wybranego gracza na przestrzeni całego turnieju.
- Drop (Usuń): usunięcie wybranego gracza z turnieju, ale nie z klasyfikacji generalnej wydarzenia. Po zastosowaniu tej funkcji usunięci gracze nie będą parowani przez pozostały czas trwania turnieju.
- Disqualify (Dyskwalifikuj): usunięcie wybranego gracza nie tylko z turnieju, ale też z klasyfikacji generalnej wydarzenia. Funkcja ta powinna być używana jedynie, gdy została nałożona kara dyskwalifikacji.
- Dropping/Re-Entering Players (usuwanie/ponowne wprowadzanie graczy): Jeśli gracz zmienił zdanie wkrótce po usunięciu lub jeśli został przypadkowo usunięty lub zdyskwalifikowany, istnieje sposób na ponowne wprowadzenie gracza do turnieju. Aby ponownie wprowadzić gracza do turnieju, należy najpierw przejść do dolnego paska menu w sekcji "Players" (Gracze) i kliknąć zakładkę "Dropped" (usunięci) lub "Disqualified" (zdyskwalifikowani), w zależności od tego, którą funkcją gracz został wykluczony z gry. Następnie należy zaznaczyć zawodnika, który ma zostać ponownie wprowadzony. A po tym należy kliknąć prawym przyciskiem myszy na wybranego zawodnika i wybrać opcję "Re-enter" (wprowadź ponownie).
- Spowoduje to ponowne wprowadzenie zawodnika do turnieju i uwzględnienie go w parowaniach. Uwaga: Widoczne opcje "Edit" (Edytuj), jak i "History" (Historia) mają taką samą funkcję, jak opcje omówione wcześniej w tym dokumencie.

Un-Paired (0)	Dropped (1) \Disqual	lified (1) \		
[1] Player ID	First Name	Last Name	Age	Division
00025	Test26	Test26	JR	🕑 Edit
				History

- Przebieg rundy
 - o Najlepsze praktyki
 - o Edytowanie rundy po zastosowaniu parowania do kolejnej rundy
- Finaliści
- Dodawanie graczy po rozpoczęciu turnieju

Po Turnieju

- Raportowanie Wydarzenia: po zakończeniu wydarzenia i zapisaniu pliku turniejowego do folderu TOM_Data, należy wrócić do Play! Tools, aby wgrać swój plik TDF i wprowadzić listę członków obsługi. Szczegółowe instrukcje na ten temat znajdują się w Podręczniku Play! Tools (Play! Tools Guide).
- Błędy przesyłania pliku: jeśli wystąpi błąd przesyłania, należy zapoznać się z sekcją Rozwiązywanie problemów z błędami przesyłania TDF (Troubleshooting TDF Upload Errors) w Podręczniku Play! Tools. Brak rozwiązania błędu przesyłania może spowodować, że turniej nie zostanie zgłoszony, a gracze nie otrzymają punktów mistrzowskich (Championship Points) w wypadku wydarzeń premierowych.

Załącznik

Lista kontrolna Operatora TOM

Przed Wydarzeniem

- Potwierdź u Właściciela Ligi, że masz uprawnienia, które pozwalają ci prowadzić wydarzenia dla tej konkretnej Ligi, ponieważ wydarzenie może być prowadzone tylko przez Organizatora Turnieju z takimi uprawnieniami. Jest to szczególnie ważne w przypadku Wydarzeń Premierowych.
- Utwórz wydarzenie z co najmniej 14-dniowym wyprzedzeniem za pośrednictwem platformy Play! Tools, aby gracze mieli wystarczająco dużo czasu na zaplanowanie wydarzenia i aby było wystarczająco dużo czasu na odpowiednie wypromowanie wydarzenia na Pokemon.com w Lokalizatorze wydarzeń (Event Locator).
- Aby uzyskać więcej informacji na temat organizacji wydarzenia na Pokemon.com, zapoznaj się z instrukcjami dotyczącymi <u>Play! Tools</u>.
- Po otrzymaniu zgody na organizację wydarzenia i własnego numeru identyfikacyjnego turnieju (Tournament ID number) można rozpocząć tworzenie turnieju w TOM. Uwaga, ten krok może zostać wykonany z wyprzedzeniem, przed wydarzeniem, aby przygotować się do procesu rejestracji.

W trakcie Wydarzenia

- Zaloguj się do TOM, i albo otwórz uprzednio stworzony plik turnieju poprzez wybranie go poprzez opcję "Open Tournament" (otwórz turniej) z paska górnego menu, albo stwórz turniej poprzez wybór opcji "New Tournament" (nowy turniej) z paska górnego menu. W wypadku tworzenia nowego turnieju należy upewnić się, że wprowadzony zostanie poprawny numer identyfikacyjny turnieju, zgodny z numerem przyznanym w Play! Tools.
- Ukończ "Jak stworzyć nowy turniej (Krok 0 / Krok 1)"
- Complete "Rejestracja Gracza / Rozpoczęcie Turnieju (Krok 2)"
- Complete "Weryfikacja Szczegółów Turnieju (Krok 3)"
- Przed rozpoczęciem każdej rundy:
 - Wydrukuj parowanie danej rundy
 - Wydrukuj i przytnij formularze meczu
 - Ogłoś graczom wynik parowania
 - Zweryfikuj, czy gracze zajęli miejsca i są gotowi do startu

- Kliknij na "Start Round" (rozpocznij rundę) aby zacząć wprowadzanie wyników danej rundy i uruchomić licznik czasu w oprogramowaniu.
- W trakcie każdej rundy:
 - Zbierz i zweryfikuj wyniki każdego protokołu meczowego w kolejności zgłaszania się graczy.
 - Wprowadź wyniki każdego protokołu meczowego ręcznie lub poprzez skanowanie kodów kreskowych na protokole. (Sprawdź <u>Prowadzenie</u> <u>Wydarzenia</u>)
 - Wprowadź wszystkie wyniki specjalne (Special Results) zgodnie z informacją pozyskaną od Głównego Sędziego wydarzenia.
- Po zakończeniu każdej rundy:
 - Przejrzyj protokoły meczowe by zweryfikować, czy wyniki zostały poprawnie wprowadzone.
 - Zachować protokoły meczowe, zestawienia par i klasyfikacje rundy, ponieważ dokumentacja musi być przechowywana do zakończenia zawodów.
 - Opublikuj klasyfikację po zweryfikowaniu wyników. (Krok opcjonalny, ale zalecany po ostatniej rundzie szwajcarskiej, przed pojedynczą eliminacją).

<u>Po zakończeniu Wydarzenia</u>

- Po zweryfikowaniu i sfinalizowaniu ostatecznych wyników należy kliknąć przycisk "Finalize Results" (Sfinalizuj wyniki), a następnie kliknąć przycisk "Save file as" (Zapisz plik jako), który pojawi się zaraz po tym. Możesz zachować aktualną nazwę pliku turnieju i zastąpić nią stary plik lub zmienić nazwę tak, aby była łatwa do zidentyfikowania podczas przesyłania wyników turnieju w Play! Tools.
- Wróć do Play! Tools i wybierz swój turniej na stronie My Tournaments (moje turnieje).
 Pojawi się opcja przesłania pliku wydarzenia. Kliknij opcję przesyłania i wybierz finalny plik turnieju, który chcesz przesłać. Należy pamiętać, że ten proces może być wykonany tylko przez osobę, która oficjalnie zgłosiła dane wydarzenie w Play! Tools.
- Po przesłaniu wydarzenia sprawdź, czy wystąpiły jakieś błędy przesyłania, jeśli tak, przejrzyj błędy i po ich usunięciu prześlij plik ponownie. Jeśli nadal masz trudności z procesem przesyłania, prześlij zgłoszenie do działu obsługi klienta na stronie support.pokemon.com.
- Po pomyślnym przesłaniu pliku pojawi się dodatkowa opcja w Play! Tools, aby wprowadzić dane członków obsługi danego wydarzenia. Upewnij się, że zebrałeś numery identyfikatorów graczy od każdego członka obsługi wydarzenia, aby mogli oni otrzymać uznanie za pracę w wydarzeniu.
- Zniszcz całą dokumentację wydarzenia (protokoły meczowe, parowania i klasyfikację) po zakończeniu przesyłania pliku.

Dodatkowe Funkcje/Zaawansowane Funkcje (W przyszłych wersjach)

- Jak otworzyć trwający turniej po zamknięciu aplikacji TOM.
- Raporty
- Jak przenieść plik players.xml na nowy komputer podczas ponownej instalacji w nowej lokalizacji
- Opcje stołów
- Najczęściej Zadawane Pytania