

Zasady Turniejowe Play! Pokémon Pokémon GO

WERSJA POLSKA

Data ostatniej aktualizacji: 15 października 2024

Spis treści

Spis treści

1	WYMOGI TURNIEJOWE	4
1.1	WIEK ZGODY CYFROWEJ	4
1.2	WYMAGANIA DOTYCZĄCE KONTA POKÉMON GO	4
2	TWORZENIE DRUŻYNY.....	4
2.1	KONFIGURACJA DRUŻYNY.....	4
2.1.1	Dozwolone Pokémony.....	5
2.1.2	Ograniczenia	6
2.2	REJESTRACJA DRUŻYNY.....	6
2.2.1	Zgłoszenia List po Terminie.....	7
2.2.2	Zawartość Listy Drużyny	7
2.2.3	Kontrola Drużyn	8
3	ZASADY DOTYCZĄCE SPRZĘTU	8
3.1	URZĄDZENIA.....	9
3.1.1	Turnieje na Urządzeniach Dostarczonych przez Organizatora	9
3.1.2	Turnieje na własnych urządzeniach	9
3.1.3	Nagrywanie ekranu	10
3.2	PRZEDMIOTY W OBSZARZE GRY.....	10
3.3	KORZYSTANIE ZE SŁUCHAWEK.....	10
3.4	SPORZĄDZANIE NOTATEK	11
4	FORMATY TURNIEJOWE POKÉMON GO	11
4.1	PODWÓJNA ELIMINACJA	11
4.1.1	Fazy turnieju	11
4.1.2	Rozstawienie w drabince	12
4.2	SYSTEM SZWAJCARSKI + POJEDYNCZA ELIMINACJA (WYZWANIA I PUCHARY POKÉMON GO).....	12
4.3	RUNDA ROUND ROBIN	12
5	ROZGRYWKA.....	12
5.1	STRUKTURA MECZU	13
5.2	ROZPOCZĘCIE GRY	13
5.3	ROZSTRZYGNIECIE GRY	13
5.3.1	Poddania	14
5.4	ROZSTRZYGNIECIE MECZU	14
5.5	POSTĘPOWANIE W PRZYPADKU BŁĘDÓW TECHNICZNYCH	15
5.5.1	Wynik Weryfikacji.....	15
5.5.2	Raport z Weryfikacji.....	15
5.5.3	Możliwe problemy techniczne	16
6	NARUSZENIA ZASAD I KARY.....	18
6.1	WPROWADZENIE	18
6.2	RODZAJE KAR	18
6.2.1	Upomnienie (Caution, C).....	19
6.2.2	Ostrzeżenie (Warning, W).....	19
6.2.3	Kara Utraty Gry (Game Loss, GL)	19
6.2.4	Kara Utraty Meczu (Match Loss, ML)	20

6.2.5	<i>Dyskwalifikacja (Disqualification, DQ)</i>	20
6.2.6	<i>Kary Równoczesne</i>	21
6.3	KATEGORIE KAR	22
6.3.1	<i>Postępowanie Gracza (kategoria A)</i>	22
6.3.2	<i>Wytyczne odnośnie do kar w Pokémon GO (kategoria D)</i>	24
6.4	ODSTĘPSTWA OD ZALECANYCH KAR	26
6.4.1	<i>Powtarzające się wykroczenia</i>	27
6.4.2	<i>Wiek i Doświadczenie</i>	27
6.5	EGZEKOWANIE KAR.....	27
6.5.1	<i>Omawianie Kar</i>	27
6.6	ZGŁASZANIE KAR	28
6.6.1	<i>Podsumowanie kar turniejowych</i>	28
6.6.2	<i>Raportowanie Dyskwalifikacji</i>	28
6.7	DZIAŁANIA DYSCYPLINARNE	29
7	PODSUMOWANIE ZMIAN	29

1 Wymogi Turniejowe

1.1 Wiek zgody cyfrowej

Wymogi Turniejowe wyszczególnione w podręczniku Zasad Turniejowych Play! Pokémon mają zastosowanie do turniejów Pokémon GO. Zawodnicy muszą również spełnić wymagania Ogólnego Rozporządzenia o Ochronie Danych (RODO) dotyczące wieku zgody cyfrowej w swoim regionie zamieszkania, aby wziąć udział w wydarzeniach Cyklu Mistrzostw Pokémon GO (wszelkich wydarzeniach Pokémon GO, w których przyznawane są mistrzowskie punkty Championship Points.)

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

Region zamieszkania zawodnika 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 zawodnicy 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 zawodnika składa się z maksymalnie 6 Pokémonów i minimalnie 3 Pokémonów. Drużyna ta, w tym wszystkie ruchy i suma punktów CP (Combat Power), musi pozostać niezmienną przez cały czas trwania turnieju. Zawodnicy wybierają 3 dowolne Pokémony do każdej bitwy. Zawodnik może zmienić wybraną kombinację na początku każdej nowej gry.

Zawodnicy muszą wskazać, które Pokémony znajdują się w ich drużynie, przypisując każdemu z nich unikalną

etykietę nazywaną tagiem. Żaden z Pokémonów zawodnika nie może mieć tego samego taga.

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 zawodnika:

- Ditto
- Shedinja

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

- 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*
- Skiddo
- Gogoat

Zmiany dotyczące kwalifikowalności Pokémona będą przekazywane oficjalnymi kanałami przed każdym turniejem. Obowiązkiem zawodnika jest upewnienie się co do kwalifikowalności wybranego Pokémona przed każdym turniejem. Najwłaściwszym źródłem, w którym można znaleźć aktualizacje i zmiany kwalifikowalności, jest [Lista Zbanowanych Pokémonów](#). Pokémony, które zostaną usunięte z listy Zakazanych Pokémonów są automatycznie dostępne do użycia w rozgrywkach turniejowych.

Nowo ogłoszone Pokémony, w tym nowe Pokémony typu Shadow, i ruchy mogą zostać użyte w rozgrywkach turniejowych najwcześniej o północy czasu UTC we wtorek następujący po ich wydaniu. Zawodnik może włączyć nowo ogłoszone Pokémony lub ruchy do swojej drużyny i zarejestrować ją tylko po oficjalnym dopuszczeniu do użycia nowo ogłoszonych Pokémonów. Jeśli pomiędzy ogłoszeniem nowych Pokémonów i północą czasu UTC we wtorek następujący po ich wydaniu jest mniej niż 24 godziny, należy dodać pełen tydzień zanim ten Pokémon będzie odpuszczony do użycia w rozgrywkach turniejowych. 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 zawodnika:

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

2.1.2.1 Pseudonimy i personalizacja

Personalizując elementy swojej gry, zawodnicy muszą przestrzegać [Polityki nazw użytkowników Trenerów i nazw Drużyn](#). Ponadto pseudonimy Pokémonów w drużynie zawodnika nie mogą zawierać Pokémona o pseudonimie z nazwą innego Pokémona - na przykład Raichu nie może nazywać się „Pikachu”.

Każdy zawodnik, 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 rejestracji dokładnego składu drużyny, którą zawodnicy planują użyć w trakcie turnieju. Od zawodników oczekuje się dostarczenia czytelnej i dokładnej listy drużyny oraz listy podglądu drużyny Pokémonów wchodzących w skład ich drużyny. Listy drużyny mogą być później wykorzystane przez Organizatorów i sędziów do weryfikacji, czy skład drużyny nie został zmieniony w trakcie trwania turnieju, więc zawodnicy powinni zadbać o przejrzystość i dokładność swoich List Drużyny. Zawodnicy są zobowiązani do zarejestrowania swojej drużyny na dany turniej przed wyznaczoną datą.

Lista drużyny powinna być wypełniona w języku, który jest ustawiony w aplikacji Pokémon GO zawodnika.

Niektóre platformy rejestracji drużyn mogą zapewniać usługę tłumaczenia, zwłaszcza w przypadku wydarzeń takich jak Regionalne i Międzynarodowe Mistrzostwa. Nie należy jednak tego zakładać, a zawodnicy są odpowiedzialni za dostarczenie listy drużyn we właściwym języku.

2.2.1 Zgłoszenia List po Terminie

Do Organizatora należy decyzja, czy dopuścić do udziału w turnieju zawodnika, który zarejestrował się po wyznaczonym terminie. Jeśli zawodnik nie rejestruje drużyny w ogłoszonym terminie, a Organizator zezwoli mu na grę w turnieju, to Sędzia Główny zweryfikuje i zaakceptuje listę drużyny, jeśli jest to ważna drużyna. Zawodnik ten automatycznie otrzymuje przegraną w pierwszej rundzie rozgrywek.

Późne zgłoszenia list powinny być akceptowane tylko wtedy, gdy szczegóły listy drużyny nie zostały opublikowane. Gdy Organizator opublikuje zawartość listy drużyn, dalsze zgłoszenia nie mogą być akceptowane w celu ochrony integralności turnieju.

2.2.2 Zawartość Listy Drużyny

Pełna lista drużyny powinna zawierać imię i nazwisko zawodnika oraz Identyfikator Gracza (Player ID), a także następujące informacje o każdym z Pokémonów:

1. Gatunek Pokémona, w tym informacja, czy dany Pokémon jest:
 - a. wariantem regionalnym (np. Galarški 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

Wiele dużych wydarzeń wymaga przesłania listy drużyn za pośrednictwem kreatora list drużyn RK9 Labs. W takich przypadkach zawodnik może wypełnić swoją listę drużyny w dowolnym języku, ponieważ tłumaczenia są automatycznie udostępniane zespołowi obsługi, chociaż zaleca się, aby używać języka, który jest ustawiony w aplikacji Pokémon GO zawodnika, aby zminimalizować ryzyko błędu. Jeśli listy drużyn są przesyłane za pośrednictwem platformy, która nie zapewnia automatycznego tłumaczenia, należy je wypełnić w języku, na który ustawiona jest aplikacja Pokémon GO zawodnika, aby umożliwić łatwe porównanie z drużyną w grze przez personel przeprowadzający kontrole drużyn.

Zawodnicy nie mogą celowo zatajać treści listy, na przykład odmawiając udzielenia wyjaśnień na prośbę przeciwnika lub członka personelu.

2.2.2.1 Zawartość Listy Podglądu Drużyny

Lista Podglądu Drużyny zawodnika jest skróconą wersją pełnej listy drużyny. Powinna ona zawierać następujące informacje:

1. Gatunek Pokémona, w tym informacja, czy dany Pokémon jest:
 - a. wariantem regionalnym (np. Galarški 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

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.

Obowiązkiem Organizatora turnieju jest wyjaśnienie zawodnikom, w jaki sposób listy Podglądu Drużyny będą udostępniane ich przeciwnikom. Jeśli Organizator udostępnia listy Podglądu Drużyny - na przykład poprzez wydrukowanie list przesłanych za pośrednictwem platformy cyfrowej, takiej jak RK9 Labs - musi dostarczyć listy przynajmniej w języku lokalnym w miejscu, w którym odbywa się wydarzenie. Na Mistrzostwach Międzynarodowych listy muszą być również dostarczane zawodnikom w języku angielskim.

Niektóre turnieje (w szczególności lokalne) mogą wymagać od zawodników przyniesienia własnych papierowych kopii list drużyny; musi to zostać wyraźnie zakomunikowane zawodnikom w rozsądnym terminie przed wydarzeniem. W takich przypadkach wymagane będą dwie kopie listy: jedna lista drużyny i jedna lista Podglądu Drużyny. Wersja listy dostarczona przeciwnikowi powinna być w języku lokalnym w miejscu, w którym odbywa się wydarzenie.

2.2.3 Kontrola Drużyn

Kontrole drużyn muszą być przeprowadzane podczas wszystkich wydarzeń, w których przyznawane są punkty Championship Points. Play! Pokémon oczekuje, że kontrole drużyn będą przeprowadzane dla co najmniej 10% drużyn, ale zaleca się, aby personel turniejowy przeprowadzał ich tyle, ile uzna za uzasadnione. Drużyny wszystkich zawodników awansujących do fazy finałowej (Top Cut) turnieju powinny zostać sprawdzone przed rozpoczęciem rund tej fazy.

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;
- Drużyna bitewna odpowiada drużynie ze zgłoszonej listy;
- Jeśli jest to możliwe, treść list drużyn dokładnie odzwierciedla to, jakie Pokémony zostały użyte do gry zgodnie z nagraniami ekranu z poprzedniego meczu (poprzednich 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. Zawodnicy 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 zawodników korzystania z urządzeń dostarczonych przez Organizatora. Dotyczy to większości dużych imprez, takich jak Mistrzostwa Regionalne i Międzynarodowe.

Zawodnicy 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.
- Zawodnicy powinni być przygotowani do zalogowania się na udostępnionym urządzeniu za pomocą swojego osobistego konta. Zawodnicy 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.
- Zawodnicy powinni wylogować się z dostarczonego urządzenia po zakończeniu każdego meczu, dbając o usunięcie wszelkich zapisanych informacji o koncie.
- Zawodnicy nie mogą próbować odłączać lub usuwać jakiegokolwiek element zabezpieczający z udostępnionego urządzenia.

3.1.2 Turnieje na własnych urządzeniach

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

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

- Zawodnicy muszą dopilnować, aby ich urządzenie było w pełni funkcjonalne.
- Zawodnicy odpowiadają za utrzymanie naładowanego urządzenia przez cały czas trwania turnieju.
- Zawodnicy 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 zawodnicy 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, zawodnicy 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, zawodnicy są zobowiązani do nagrywania każdego meczu za pomocą funkcji nagrywania ekranu urządzenia. Nagrania mogą być odtwarzane wyłącznie w obecności turniejowego personelu. Zawodnicy nie mogą udostępniać ani modyfikować nagrań wykonanych na dostarczonym urządzeniu. Wszystkie nagrania są przechowywane do zakończenia turnieju. Następnie zostają skasowane z każdego dostarczonego urządzenia. Jeśli urządzenia nie są zapewniane, zdecydowanie zaleca się, aby zawodnicy mieli możliwość nagrywania ekranu swojego urządzenia. Brak nagrania może uniemożliwić zawodnikowi przedstawienie dowodów na problemy techniczne, co może prowadzić do odmowy rozpatrzenia spornej sytuacji przez sędziego.

3.2 Przedmioty w Obszarze Gry

Będąc na obszarze gry, Zawodnicy 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. Zawodnicy 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 zawodnika muszą zostać usunięte z obszaru gry tuż po pomyślnym zalogowaniu się zawodnika na dostarczonym urządzeniu.

3.3 Korzystanie ze słuchawek

Zawodnicy 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. Zawodnik nie powinien odłączać dostarczonego urządzenia od mechanizmu ładowania w celu podłączenia słuchawek bez wyraźnej zgody personelu sędziowskiego. Słuchawki nie są zapewniane przez Organizatora.

3.4 Sporządzanie notatek

Zawodnicy mogą sporządzać pisemne notatki podczas meczu i mogą odwoływać się do tych notatek w dowolnym momencie podczas meczu, w tym podczas Podglądu Drużyny. W chwili rozpoczęcia każdego meczu notatnik zawodnika nie może zawierać żadnego tekstu, ręcznych zapisów lub druku.

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

Sędzia może poprosić o wgląd do notatek zawodnika w trakcie trwania meczu i domagać się wyjaśnień, jeśli jest to konieczne. Ponieważ Sędzia może poprosić o wgląd do notatek zawodnika w trakcie meczu, dlatego używanie kodów, szyfrów, skrótów lub innych metod utrudniających interpretację notatek jest niedozwolone. Dodatkowo, notatki nie mogą zawierać informacji mających na celu wprowadzenie obsługi turnieju w błąd. Jeśli Sędzia poprosi o tłumaczenie lub wyjaśnienia dotyczących notatek sporządzonych w języku, którym nie posługuje się obsługa turnieju, zawodnik musi spełnić tę 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 zawodników, którzy przegrali jeden mecz (drabinka przegranych). Zawodnicy są eliminowani z turnieju po przegraniu dwóch meczów. Zwycięzcy z poszczególnych drabinek spotykają się w Wielkim Finale.

Zawodnik musi ponieść drugą porażkę w turnieju w Wielkim Finale, aby zostać wyeliminowanym z turnieju. Jeśli mistrz drabinki zwycięzców pokona mistrza drabinki przegranych w Wielkim Finale, mistrz drabinki zwycięzców natychmiast wygrywa turniej.

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 zawodników poniesie drugą porażkę w turnieju. W takim przypadku zawodnik z jedną porażką wygrywa turniej.

4.1.1 Fazy turnieju

Wydarzenia Pokémon GO z dużą liczbą zawodników mogą rozpocząć się od fazy grupowej. W takim przypadku uczestnicy podzieleni zostają na grupy, w których toczą ze sobą pojedynki. Dwóch najlepszych

zawodników z każdej grupy awansuje do fazy finałowej, w której wyłaniany jest zwycięzca turnieju.

Liczba grup jest określana w następujący sposób:

Liczba zawodników	Liczba grup	Liczba zawodników 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

Zawodnicy 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. Obecna metodologia rozstawiania wykorzystuje wyniki zawodników z sezonów 2024 i 2024 Mistrzostw Pokémon GO.

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

Wyzwania Ligowe i Puchary 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 (Play! Pokémon Tournament Rules Handbook).

4.3 Runda Round Robin

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

Podczas turnieju organizowanego w systemie Round Robin zawodnicy rywalizują systemem każdy z każdym, do czasu wykorzystania możliwości stworzenia par.

5 Rozgrywka

5.1 Struktura Meczu

Gdy zawodnik 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.

Przed wymianą list Podglądu Drużyny zawodnicy powinni dokładnie sprawdzić swoją listę pod kątem dokładności. W przypadku stwierdzenia jakichkolwiek problemów z listą Podglądu Drużyny, zawodnik powinien niezwłocznie skontaktować się z sędzią.

Gdy obaj zawodnicy dotrą do przydzielonego im stanowiska i wykonają wyżej wymienione czynności oraz otrzymają zaproszenie do bitwy, wówczas rozpocznie się faza Podglądu Drużyny a zawodnicy powinni wymienić się listami Podglądu Drużyny. Zawodnicy 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 zawodnik nie rozumie Listy Drużyny przeciwnika, powinien natychmiast poprosić o pomoc sędziego.

Maksymalna długość bitwy w Pokémon GO wynosi 270 sekund (4 minuty i 30 sekund).

Pomiędzy każdą rozgrywką w meczu zawodnicy będą mieli możliwość wybrania zestawu 3 nowych Pokémonów do bitwy, jeśli tak zdecydują. Czas pomiędzy każdą bitwą nie powinien przekraczać 2 minut. W przypadku wystąpienia trudności technicznych między meczami, zawodnicy powinni wezwać sędziego.

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

5.2 Rozpoczęcie Gry

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

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

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

5.3 Rozstrzygnięcie Gry

Ogólnie rzecz biorąc, gra kończy się, gdy zawodnik wyeliminuje ostatniego Pokémona przeciwnika. Czasami gra kończy się, ponieważ bitwa osiągnęła maksymalny czas dozwolony przez Pokémon GO (4 minuty). Grafika w grze poinformuje zawodników, że czas dobiegł końca.

Gra może się również zakończyć, jeśli jeden z uczestników zdecyduje się opuścić bitwę. W takim przypadku należy postępować zgodnie z procedurami opisanymi w punkcie 5.3.1 dotyczącymi poddania gry

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 zawodników. Jeśli zawodnicy 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

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

Zawodnicy 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 zawodników 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 zawodników wygra dwie gry. Mecze do trzech zwycięstw kończą się, gdy jeden z zawodników wygra trzy gry.

W przypadku turniejów Podwójnej Eliminacji, zawodnicy powinni wezwać sędziego w celu podania ostatecznych wyników meczów. W przypadku turniejów w stylu rund szwajcarskich + Pojedynczej Eliminacji do zgłaszania ostatecznych wyników meczów należy używać protokołów meczowych. Gdy wynik meczu zostanie odnotowany na podpisanym protokole meczowym lub poprzez zgłoszenie wyników sędziemu, wynik ten jest uważany za ostateczny i nie może zostać zmieniony.

5.5 Postępowanie w przypadku błędów technicznych

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

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

5.5.1 Wynik Weryfikacji

Sędziowie muszą wykorzystać dostępną im wiedzę i zasoby, aby ustalić, czy jeden z zawodników 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 zawodników o zidentyfikowanym problemie oraz wynikającej z niego przewadze lub niekorzyści.

5.5.2 Raport z Weryfikacji

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

Raport Podsumowujący z Weryfikacji w Turnieju powinien zawierać następujące informacje:

- Identyfikator wydarzenia (jeśli dotyczy)
- Link do Challonge (jeśli dotyczy)
- Identyfikatory Graczy (Player ID) i ich nazwiska
- Identyfikatory Graczy (Player ID) i nazwiska sędziów, którzy rozstrzygali spór
- Szczegółowy opis przebiegu zdarzenia, reakcji sędziów i organizatora oraz ewentualnie reakcji zaangażowanych zawodników
- Nagranie danego meczu (w formacie pliku lub link do nagrania)
- Wynik analizy błędu

Raport Podsumowujący Weryfikacje zawiera szczegółowe informacje na temat wszystkich analiz które miały miejsce podczas danego turnieju.

Aby utworzyć Raport Podsumowujący Weryfikacji z Turnieju, należy utworzyć plik arkusza kalkulacyjnego w formacie .csv z poniższymi nagłówkami:

Identyfikator Turnieju	Runda problemu	Identyfikator Gracza Sędziego	Identyfikator Gracza Wnioskodawcy	Nazwisko Trenera Wnioskodawcy	Identyfikator Gracza Przeciwnika	Nazwisko Trenera Przeciwnika	Opis problemu	Wynik Analizy	Sędzia Apelacyjny (jeśli był)	Wynik odwołania (jeśli był)
XX-XX-XXXXXX	1	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX

Nowy wiersz powinien być wypełniony dla każdej weryfikacji.

Raporty z weryfikacji muszą zostać przesłane na adres 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:

Opóźnienie akcji w bitwie finałowej	Animacje związane z ostatnio wykonanym ruchem w bitwie są opóźnione, ale akcja jest kontynuowana.
Błąd sparowania zawodników, ale gra się rozpoczyna	Zawodnicy otrzymują komunikat o błędzie podczas łączenia w parę, a mimo to bitwa się rozpoczyna.
Błędne animacje (drobne błędy)	Niektóre animacje są wyświetlane nieprawidłowo podczas bitwy. Pobranie odpowiednich zasobów na urządzenie może temu zapobiec w przyszłości.
Problem z Tarczą Ochronną	Animacja Tarczy Ochronnej jest wyświetlana, mimo że tarcza ochronna nie jest używana.
Problemy z synchronizacją gry	Działania jednego z zawodników są wykonywane z opóźnieniem w stosunku do rywala, mimo jednoczesnego wprowadzania poleceń do aplikacji.
Opóźnienie obrazu	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 zawodników nieuczciwą przewagę i zazwyczaj wpływają na wynik gry.

Gry, których to dotyczy, są zazwyczaj uznawane za nieważne.

Atak typu Fast Attack neutralizuje atak typu Charged Attack	Zawodnik używający ataku typu Charged Attack, podczas gdy jego rywal używa ataku typu Fast Attack, nieprawidłowo powala Pokémona tego rywala.
Problem ze zmianą Pokémona	Jedyny pozostały Pokémon zawodnika doświadcza opóźnień, 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.
Zawodnik widzi ekran bitwy mimo anulowania gry	Zawodnik, który anuluje prośbę o bitwę, opuszczając ekran dobierania zawodników 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 zawodnika.

Niepoprawne animacje (duży problem)	Niektóre grafiki są wyświetlane nieprawidłowo podczas bitwy. W rezultacie krytyczne informacje nie są dostępne dla jednego zawodnika. Pobranie odpowiednich zasobów na urządzenie może temu zapobiec w przyszłości.
Opóźnienie	Zawodnik doświadcza opóźnień między wprowadzeniem danych a powiązaną akcją w grze. Temu problemowi może towarzyszyć komunikat o „słabym połączeniu”.
Błędy i Zawieszanie się aplikacji	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 zawodnika kar.

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

Zawodnicy nie mogą odmówić przestrzegania warunków kary nałożonej na nich lub ich przeciwników. Na przykład, jeśli któryś z zawodników 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 (Caution, C)

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

6.2.2 Ostrzeżenie (Warning, W)

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

Uwaga: Ostateczna decyzja o tym, jakie kary powinny zostać nałożone na poszczególnych zawodników 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 (Game Loss, GL)

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 zawodnika 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 zawodnicy popełnili znaczące błędy w grze, kara Przegranej może zostać nałożona na obu zawodników 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 zawodnika.

6.2.3.3 Zastosowanie (System Szwajcarski)

W przypadku nałożenia kary Utraty Gry podczas aktywnej gry, gra jest rejestrowana jako przegrana dla zawodnika otrzymującego karę.

W skrajnych przypadkach, gdy obaj zawodnicy popełnili znaczące błędy w grze, kara może zostać nałożona na obu zawodników 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 zawodnika.

6.2.4 Kara Utraty Meczu (Match Loss, ML)

6.2.4.1 Definicja

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

Takie okoliczności zwykle powodują, że jeden z zawodników 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 zawodnika 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 zawodnika.

6.2.5 Dyskwalifikacja (Disqualification, DQ)

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 zawodnika (umyślne lub nieumyślne) znacząco i negatywnie wpłynęły na integralność lub przebieg całego wydarzenia.

Zawodnicy, 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, zawodnicy 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 zawodnik 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 zawodnik 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, zawodnicy otrzymujący Dyskwalifikację otrzymają również Karę Utraty Gry za wszystkie gry w ich ostatnim meczu Pojedynczej Eliminacji.

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

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

6.2.6 Kary Równoczesne

W przypadkach, gdy obaj zawodnicy mają kary, które skutkują brakiem zwycięzcy, gdy gra wymaga wyłonienia go, należy zastosować następującą procedurę:

1. Aby wyłonić zwycięzcę, zawodnicy powinni dokończyć tiebreak w trybie do pierwszego zwycięstwa według uznania Sędziego Głównego, o ile do rozpoczęcia następnej rundy pozostało co najmniej 10 minut.
2. Jeśli dogrywka nie może zostać rozegrana, najwyżej rozstawiony zawodnik awansuje jako zwycięzca bieżącego meczu.

W obu przypadkach kara utraty meczy zostanie zastosowana na poczet następnego meczu zawodnika, który awansował jako zwycięzca.

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 zawodnika lub zawodników, 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:

- Zawodnik przypadkowo wejdzie na teren wyznaczony jako „tylko dla personelu”.
- Zawodnik 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 zawodników podczas ich naprawiania.

Przykładami są:

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

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

- Przykładami są:
- Zawodnik spóźnia się na swój mecz (o więcej niż 5 minut).
- Zawodnik siada przy niewłaściwym stole i gra z niewłaściwym przeciwnikiem.
- Zawodnik 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:

- Zawodnik używa wulgaryzmów w złości lub w trakcie rozmowy z przyjacielem.
- Zawodnik zakłóca trwający mecz.
- Zawodnik 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:

- Zawodnik próbuje odwrócić uwagę lub zastraszyć przeciwnika, aby ten źle zagrał.
- Nieumyślne naruszenia zasad [Polityki Inkluzyności 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 Równości, Sprawiedliwości, Różnorodności i Inkluzyności 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 zawodników.
- Ustalenie wyniku meczu w sposób losowy lub za pomocą innych niedozwolonych metod.

6.3.1.3 A.3. Oszustwo

		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 do kar w Pokémon GO (kategoria D)

6.3.2.1 D.1. Błąd Rozgrywki

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

Błędy Rozgrywki to wykroczenia popełniane podczas trwającej gry. Wykroczenia te są najczęściej spowodowane niewłaściwą obsługą urządzenia przez zawodnika 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 zawodnika. 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, zawodnik powinien mieć możliwość dodania właściwego Pokémona do swojej drużyny. Jeśli zawodnik nie jest w stanie tego zrobić, Pokémon, który popełnił wykroczenie, powinien pozostać w drużynie, ale powinien zostać wykluczony z gry. Zawodnik musi poinformować każdego przeciwnika, że ten Pokémon nie będzie używany podczas Podglądu Drużyny. Jeśli spowoduje to, że w drużynie zawodnika 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 Bitewnej zawodnika a Pokémonami wyszczególnionymi na liście drużyny. Błędy te nie dają zawodnikowi 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) Castforma, 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 Bitewnej zawodnika a informacjami o nich, które znajdują się na liście drużyny. Błędy te dają zawodnikowi potencjalną przewagę.

Jeśli zawodnik 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. Zawodnicy nie mogą jednak poddać gry po nałożeniu na nich kary Utraty Gry.

Przykładami są:

- Pokémon, którego nie ma na liście drużyny, jest wybierany do bitwy.
- 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.
 - Przykład: Drużyna zawiera Słoneczną Formę Castforma, 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 zawodnika zawiera zbyt mało Pokémonów, aby kontynuować turniej.

Przykładami są:

- Zawodnikowi 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

Play! Pokémon 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 zawodnika o popełnionym błędzie i przypomnienie mu o konieczności zachowania szczególnej uwagi podczas wykonywania akcji w grze i interakcji z innymi zawodnikami 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 zawodnika. 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.

Zawodnicy, 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 zawodników 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 zawodnikom 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 zawodnika są niedozwolone;
- Jak nałożona kara wpłynie na zawodnika dalsze uczestnictwo w turnieju;
- Przypomnienie, że zawodnik 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 zawodników 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 zawodników 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

Play! Pokémon śledzi historię kar każdego zawodnika, 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 Play! Pokémon 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:

Identyfikator Turnieju	Runda	Identyfikator Gracza Sędziego	Identyfikator Gracza Zawodnika	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 Play! Pokémon. 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

Play! Pokémon zastrzega sobie prawo do podjęcia działań dyscyplinarnych wobec dowolnego zawodnika 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 zawodnicy zostaną powiadomieni, a ich imiona i nazwiska oraz Identyfikatory Graczy zostaną udostępnione Organizatorom.

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

7 Podsumowanie Zmian

Data poprzedniej aktualizacji: 5 sierpnia 2024

Data bieżącej aktualizacji: 15 października 2024

1 Wymogi Turniejowe		
Sekcja	Strona	Zmiana
Cały Dokument	-	Zamieniono Pokémon Organized Play na Play! Pokémon

2 Tworzenie Drużyny

Sekcja	Strona	Zmiana
2.1.1	4	Doprecyzowanie, kiedy można używać Pokémonów usuniętych z Listy Zakazanych Pokémonów

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