

Kodeks Postępowania Play! Pokémon

WERSJA POLSKA

Data ostatnich zmian: 5 grudnia 2024

Zawartość

1	Wstęp.....	2
2	Duch Gry.....	2
2.1	Założenia Ducha Gry	2
3	Zachowanie Społeczności.....	3
3.1	Nielegalna działalność	4
3.2	Nękanie i Zastraszanie	4
3.3	Rażące naruszenie Standardów Społeczności	5
4	Zachowanie Profesorów Pokémonów	5
4.2	Poufność	7
5	Działania Dyscyplinarne	7
5.1	Typy Działań Dyscyplinarnych	7
5.2	Proces Odwoławczy	9
5.3	Raportowanie Incydentów	9
6	Podsumowanie zmian	10

1 Wstęp

Pokémon, jako gra zręcznościowa, cieszy się popularnością ze względu na złożone strategie, zabawne postaci i atmosferę przyjaznej rywalizacji. Aby zapewnić utrzymanie tej atmosfery, organizacja Play! Pokémon opracowała następujące standardy postępowania dla wszystkich, którzy uczestniczą w programie Play! Pokémon, czy to jako uczestnik, Profesor, czy uczestnik wydarzenia.

Obowiązkiem wszystkich uczestników programu Play! Pokémon jest zapoznanie się z tymi Standardami oraz promowanie i dawanie przykładu podczas uczestnictwa w programie.

Niniejsze Standardy obowiązują niezależnie od formy lub sposobu, w jaki użytkownik uczestniczy w Play! Pokémon. Na przykład wszędzie tam, gdzie wykorzystywana jest platforma internetowa, niniejsze Standardy mają również zastosowanie do wszystkich wirtualnych interakcji z innymi uczestnikami.

2 Duch Gry

Podczas gdy jednym z celów turnieju Pokémon jest określenie poziomu umiejętności każdego zaangażowanego zawodnika, innym jest zapewnienie, by każdy uczestnik dobrze się bawił. Właśnie takie podejście Play! Pokémon chce promować podczas turniejów Play! Pokémon.

Przestrzeganie zasad Ducha Gry pomaga zapewnić, by wszyscy uczestnicy, w tym zawodnicy, widzowie i obsługa wydarzenia, mogli w pełni cieszyć się i uczestniczyć w każdym turnieju Play! Pokémon.

Duch Gry powinien być wyznacznikiem postępowania zawodników, a także Profesorów Pokémonów, którzy interpretują i egzekwują zasady.

2.1 Założenia Ducha Gry

2.1.1 Zabawa

Jako gra, Pokémon ma być zabawą dla wszystkich zaangażowanych stron. Gdy gra przestaje sprawiać przyjemność, uczestnicy znajdują sobie inne zajęcia. Przyczyniając się do bezpiecznej, przyjaznej atmosfery, uczestnicy mogą odegrać kluczową rolę w pomaganiu innym w czerpaniu przyjemności z gry.

- Zawodnicy powinni powstrzymać się od powodowania niepotrzebnych opóźnień w grach lub angażowania się w zachowania, które mogą negatywnie wpłynąć na doświadczenia osób wokół nich.

2.1.2 Uczciwość

Zawodnicy powinni postępować uczciwie podczas każdej gry. Zawodnik powinien przede wszystkim woleć przegrać grę niż wygrać ją oszukując.

- Jeśli zawodnicy zorientują się, że podczas rozgrywki popełniono błąd, powinni natychmiast poinformować o tym przeciwnika lub sędziego.
- Zawodnicy nie powinni próbować wykorzystywać zasad turnieju lub polityki w celu uzyskania przewagi, lecz starać się zapewnić uczciwą rozgrywkę.

2.1.3 Szacunek

Zawodnicy powinni postępować z empatią i klasą oraz pamiętać, by traktować innych tak, jak sami chcieliby być traktowani.

- Zawodnicy powinni odwzajemniać wszelkie gesty dobrej woli na rozpoczęcie meczu. Zawodnicy powinni zadbać o to, by ich osobiste odczucia związane z działaniami w grze lub jej wynikami nie wpływały na sposób, w jaki traktują przeciwnika.
- Zawodnicy powinni unikać stosowania deadnamingu (używania imienia nadanego przy urodzeniu osoby transpłciowej lub niebinarnej) lub traktowania przeciwników, innych zawodników lub widzów niezgodnie z tożsamością płciową danej osoby.

2.1.4 Społeczność

Zawodnicy powinni pamiętać, że uczestnicząc w turnieju Play! Pokémon, uczestniczą w integracyjnym środowisku obejmującym zawodników na wszystkich poziomach umiejętności i doświadczenia. Ich działania powinny przyczyniać się do zachowania tego środowiska, a tym samym do rozwoju społeczności.

- Nowi, mniej doświadczeni zawodnicy powinni być mile widziani i wspierani.
- Omawianie strategii, oferowanie wskazówek lub konstruktywna krytyka decyzji dotyczących rozgrywki po zakończeniu meczu są mile widziane.
- Zastraszanie i nękanie nie będą tolerowane podczas wydarzeń Play! Pokémon.

3 Zachowanie Społeczności

Ta sekcja dotyczy zachowania podczas wszystkich wydarzeń Play! Pokémon, a także kwestii zewnętrznych, które mogą wyjść na jaw, a które poddają w wątpliwość zasadność pozostania przez daną osobę członkiem programów Play! Pokémon.

Play! Pokémon aktywnie nie monitoruje i nie zamierza aktywnie monitorować aktywności żadnego uczestnika programu na żadnej platformie ani w żadnym innym środowisku poza jakimkolwiek wydarzeniem Play! Pokémon.

Jednakże każda skarga dotycząca zachowania członka programu poza tymi granicami może zostać poddana ocenie dyscyplinarnej, jeśli stanowi zagrożenie dla wartości Play! Pokémon lub jeśli może negatywnie wpłynąć na to, czy inna osoba może czerpać przyjemność z programu i korzystać z pełnego uczestnictwa w nim.

Na przykład, uzasadnione jest, że ktoś może się poczuć niekomfortowo, uczestnicząc w turnieju z osobą, która jest powiązana z którymkolwiek z poniższych zachowań.

3.1 Nielegalna działalność

Członkowie programu nie powinni promować ani angażować się w żadne nielegalne działania, ani w inny sposób udostępniać treści, które zachęcałyby innych do nielegalnych działań lub zawierałyby instrukcje dotyczące takich działań.

Przykłady obejmują:

- Angażowanie się lub pochwalanie zażywania narkotyków, napaści na tle seksualnym, nagabywanie nieletnich lub kradzież informacji.
- Podszywanie się pod pracownika lub przedstawiciela TPCi (The Pokémon Company International).
- Podrabianie lub dystrybucja podrobionych produktów.

Członkowie programu będący świadkami takich działań podczas wydarzenia Play! Pokémon powinni skontaktować się z odpowiednimi władzami lokalnymi, a także zgłosić takie działania do Play! Pokémon.

3.2 Nękanie i Zastraszanie

Programiści członkowie programu nie powinni nękać, zastraszać, grozić, wykorzystywać ani sprawiać przykrości innym osobom, w tym (ale nie tylko) innym członkom Play! Pokémon.

Przykłady obejmują:

- Używanie języka, wiadomości, symboli, obrazów, ilustracji lub linków, które dyskryminują ze względu na takie cechy jak rasa, religia, pochodzenie etniczne, narodowość, płeć, niepełnosprawność, orientacja seksualna, tożsamość płciowa lub status ekonomiczny.
- Używanie jakiegokolwiek języka, symboli lub obrazów, które w inny sposób naruszałaby [Politykę Inkluzywności Play! Pokémon \(Play! Pokémon Inclusion Policy\)](#).
- Nękanie konkretnej osoby, np. poprzez osobiste ataki, powtarzający się i niechciany kontakt, groźby "doxingu" (upubliczniania danych osobowych) lub faktyczne ujawnienie jakichkolwiek danych osobowych lub prywatnych innej osoby bez jej wyraźnej zgody.
- Groźby lub obrazy przemocy, krzywdy lub odwetu.
- "Trolling" lub podburzanie społeczności prowokującymi wypowiedziami, w szczególności mającymi na celu podżeganie do nienawiści lub niepokojów.

Oprócz powyższego, uczestnicy powinni kierować się zdrowym rozsądkiem przy wyborze czasu i miejsca do dyskusji na kontrowersyjne tematy i powinni mieć świadomość, że w zróżnicowanym, wielokulturowym środowisku żarty między przyjaciółmi mogą szybko roznieść się w oderwaniu od kontekstu.

Więcej informacji na temat zaangażowania Play! Pokémon w program na rzecz różnorodnej i niedyskryminującej społeczności można znaleźć w dokumencie [Polityka Inkluzyjności Play! Pokémon \(Play! Pokémon Inclusion Policy\)](#).

3.3 Rażąco naruszenie Standardów Społeczności

Członkowie programu nie powinni angażować się w inne działania, które mogą w uzasadniony sposób utrudniać innym korzystanie z programu Play! Pokémon.

Przykłady obejmują:

- Rozpowszechnianie lub korzystanie z treści obscenicznych, pornograficznych, o charakterze jednoznacznie seksualnym lub zawierających graficzną lub nieuzasadnioną przemoc.
- Wymiany mające cechy nadużycia, czyli atakowanie lub wywieranie presji na młodszych lub niedoświadczonych członków programu w celu zawarcia transakcji na swoją korzyść.
- Dystrybucja, promowanie lub angażowanie się w modyfikowanie oprogramowania gier wideo lub "hakowanie".
- Wprowadzanie w błąd, oszukiwanie lub wciąganie w różne sytuacje innych uczestników programu pod fałszywym pretekstem.

4 Zachowanie Profesorów Pokémonów

Profesorów Pokémonów obowiązują wyższe standardy postępowania niż innych członków programu.

Ważne jest, aby Podstawowe Wartości Profesora były przestrzegane przez cały okres jego współpracy z Play! Pokémon.

4.1.1 Uczciwość

Kluczowe znaczenie dla integralności Programu Profesorów ma postrzeganie jego członków jako uczciwych i godnych zaufania. Jeśli uczestnicy nie mogą wierzyć w uczciwość Profesora, to nie mogą być pewni, że jego rozstrzygnięcia będą trafne, a wydarzenia sprawiedliwe.

Ponadto The Pokémon Company International (TPCi) może czasami kontaktować się z Profesorami, aby pomóc w dochodzeniach dotyczących uczestników lub miejsc. Jeśli Profesor jest podejrzany o nieuczciwość, rzetelność dochodzenia może być zagrożona.

4.1.2 Bezstronność

Profesor powinien być sprawiedliwy i bezstronny, niezależnie od tego, czy sędziuje turniej, czy rozstrzyga spór. Osobiste odczucia mogą potencjalnie wpłynąć na ocenę sytuacji - Profesor nie może brać ich pod uwagę podczas rozwiązywania sporów między zawodnikami, rodzicami, personelem obiektu lub widzami.

4.1.3 Odpowiedzialność

Na Profesorach spoczywa ogromna odpowiedzialność. Na przykład jako Sędzia, Profesor jest odpowiedzialny za zapewnienie trafności rozstrzygnięć najlepiej jak potrafi. Profesorowie muszą podejmować wszelkie możliwe działania, aby być na bieżąco z najnowszymi wydarzeniami dotyczącymi zasad Play! Pokémon.

Jako organizator, Profesor musi dopilnować, aby wszystkie raporty z wydarzeń były sporządzane w sposób dokładny i terminowy oraz aby wszystkie nagrody wydarzenia i nagrody za uczestnictwo były rozdawane zgodnie z wytycznymi dotyczącymi wydarzenia.

Posty i komentarze omawiające faktyczne a nie hipotetyczne rozstrzygnięcia i kary muszą być pisane w sposób odpowiedzialny i nie mogą zawierać jednoznacznych stwierdzeń.

4.1.4 Profesjonalizm

Profesorowie powinni zachowywać się profesjonalnie aktywnie uczestnicząc w aktywnościach związanych z Pokémonami. Niedopuszczalne są na przykład wulgarny język, zaczepki, palenie tytoniu, picie alkoholu i podobne działania, a do wszystkich uczestników wydarzenia należy zwracać się uprzejmie, niezależnie od rasy, religii, płci, orientacji seksualnej czy zdolności fizycznych lub umysłowych.

Profesorowie powinni również unikać publicznego omawiania delikatnych rozstrzygnięć lub wymiany zdań podczas wydarzeń, które mogłyby spowodować zakłopotanie lub emocjonalne cierpienie zaangażowanych stron. Podczas omawiania rozstrzygnięć w ogóle, należy zadbać o to, aby osoby zaangażowane pozostały anonimowe.

Wreszcie, posty i komentarze, które publicznie krytykują rozstrzygnięcie wydane przez innego Profesora, bardzo rzadko bywają pomocne i często są dokonywane z niezajomością kontekstu, w którym rozstrzygnięcie zostało wydane. Nieporozumienia między Profesorami powinny być rozwiązywane prywatnie i profesjonalnie.

4.1.5 Wydarzenia dla Profesorów

Oczekujemy, że Profesorowie będą czynnie przestrzegać zasad zachowania określonych w naszych Podstawowych Wartościach Profesora i Duchu Gry, nawet podczas wydarzeń dla Profesorów, takich jak Puchary Profesora lub imprezy dla pracowników.

W końcu Profesorowie ciężko pracują przez cały rok. Każdy z nich zasługuje na to, by cieszyć się wydarzeniami doceniającymi ich rolę. Przegrywanie z klasą, korzystanie z rozrywkowych formatów w ich

zamierzonym duchu i traktowanie innych Profesorów z szacunkiem na afterparty nie są jedynie opcjonalne.

4.2 Poufność

Podczas asystowania przy wydarzeniu Play! Pokémon, Profesorom można powierzyć informacje, które nie są dostępne publicznie. Posty lub komentarze, które ujawniają te informacje, zanim Play! Pokémon zdecyduje się je upublicznić, stanowią naruszenie poufności i mogą stanowić podstawę do podjęcia działań dyscyplinarnych.

Takie przykłady obejmują:

- Wyciek dat wydarzeń Regionalnych Mistrzostw przed ich upublicznieniem.
- Publikowanie zdjęć wnętrza obiektu Mistrzostw Międzynarodowych przed otwarciem drzwi dla publiczności.
- Ujawnienie jakichkolwiek informacji lub dokumentów udostępnionych przez TPCi w tajemnicy.

5 Działania Dyscyplinarne

ożliwość uczestnictwa w programach Play! Pokémon jest przywilejem, a nie prawem. Ciągły dostęp do tego przywileju zależy od zdolności członka do działania w najlepszym interesie życzliwego, przyjaznego i integracyjnego środowiska, które Play! Pokémon stara się promować. Play! Pokémon może podjąć decyzję o wszczęciu postępowania dyscyplinarnego wobec każdej osoby, której zachowanie jest sprzeczne z tymi wartościami.

W przypadku podjęcia działań dyscyplinarnych, członek programu, którego to dotyczy, otrzyma powiadomienie mailowe zawierające:

- Numer sprawy
- Czas trwania postępowania dyscyplinarnego
- Data rozpoczęcia postępowania dyscyplinarnego
- Kopia Wytycznych dotyczących odwoływania się od działań dyscyplinarnych (jeśli przysługuje odwołanie)

Zespół ds. zgodności z zasadami Play! Pokémon jest ostatecznym sędzią w kwestii tego, czy jakimkolwiek członkowi należy odmówić prawa do udziału w programach Play! Pokémon.

5.1 Typy Działań Dyscyplinarnych

Z wyjątkiem ostrzeżeń, które nie mają czasu trwania, minimalny czas trwania każdego działania wynosi 30 dni. Nie ma maksymalnego czasu trwania.

5.1.1 **Pisemne Ostrzeżenie**

Play! Pokémon wystosowuje pisemne ostrzeżenie do uczestnika, którego zidentyfikowane zachowanie jest niedopuszczalne w ramach programu. Może to zostać poprzedzone wysłaniem wiadomości e-mail z wyjaśnieniem przyczyny takiego zachowania.

5.1.2 **Zawieszenie w Programie Profesorskim**

Osoby zawieszone w Programie Profesorów tracą wszystkie związane z nim role, w tym możliwość tworzenia i prowadzenia turniejów.

Lista członków zawieszonych w Programie Profesorów jest dostępna na oficjalnej stronie Pokémon za pośrednictwem panelu użytkownika Play! Pokémon.

5.1.2.1 Unieważnienie Zaproszeń na Wydarzenia

Play! Pokémon może wycofać zaproszenie Profesora do udziału w wydarzeniu w sytuacji, gdy zostanie ustalone, że dalsze uczestnictwo Profesora jako wolontariusza w takim wydarzeniu może stanowić niewłaściwy sygnał dla innych członków programu. Zaproszenie może zostać wycofane z powodu lub zamiast postępowania dyscyplinarnego.

5.1.3 **Zawieszenie w Programie Play! Pokémon**

Osoby zawieszone w Play! Pokémon w pełnym wymiarze nie mogą uczestniczyć w żadnych wydarzeniach Play! Pokémon jako widz, uczestnik, Sędzia lub w jakimkolwiek innym charakterze. Lista członków zawieszonych w Play! Pokémon jest dostępna na oficjalnej stronie Pokémon w panelu użytkownika Play! Pokémon.

Jeśli zawieszony uczestnik zakłóca wydarzenie, próbując w nim uczestniczyć i odmawiając opuszczenia go, incydent należy zgłosić do Play! Pokémon. Zawieszenie może zostać przedłużone.

Okazjonalnie członek programu może zostać zawieszony dożywotnio bez możliwości odwołania. Sankcja ta jest nakładana, gdy członek nieodwracalnie zniszczy sposób postrzegania przez Play! Pokémon jego zdolności do powrotu do dobrej postawy.

5.1.3.1 Unieważnienie Nagród Podróży

W wyjątkowych okolicznościach uczestnik objęty postępowaniem dyscyplinarnym może nie być uprawniony do udziału w wydarzeniach Play! Pokémon, na które posiada zaproszenia lub nagrody podróży - na przykład, jeśli zawieszenie uczestnika trwa do dnia, w którym odbędzie się wydarzenie.

Uczestnik traci wszystkie zaproszenia i/lub nagrody podróży na wydarzenia, które przypadają na okres, na który został zawieszony, aczkolwiek Play! Pokémon nie może próbować cofnąć żadnego z wyżej wymienionych działań, jeśli nastąpiły one przed postępowaniem dyscyplinarnym.

5.2 Proces Odwoławczy

O ile uczestnik programu nie został dożywotnio zawieszony w prawach do udziału w programach Play! Pokémon, ma on prawo odwołać się od kary dyscyplinarnej za pośrednictwem [Działu Obsługi Klienta Play! Pokémon](#) ([Play! Pokémon Customer Service](#)). Odwołanie zostanie przekazane Play! Pokémon do rozstrzygnięcia.

Po wniesieniu odwołania zawieszony uczestnik programu musi nadal przestrzegać warunków zawieszenia do momentu otrzymania powiadomienia o pozytywnym rozpatrzeniu odwołania.

5.2.1 Elementy wymagane do Odwołania

W odwołaniu należy podać następujące informacje:

- Identyfikator gracza (Player ID)
- Numer sprawy (można go znaleźć w temacie wiadomości e-mail z powiadomieniem o działaniach dyscyplinarnych).
- Jeśli dana osoba została zawieszona w Programie Profesorskim, musi dołączyć numer identyfikatora gracza Profesora, z którym można się skontaktować w celu wydania drugiej opinii na temat jej zdolności do powrotu do programu.

Główna treść odwołania nie może przekraczać 500 słów. Dokumentacja pomocnicza (np. zrzuty ekranu, oświadczenia innych osób) może zostać dodana jako załączniki i nie wlicza się do tego limitu.

5.2.2 Odmowa

Dana osoba zostanie poinformowana, jeśli jej odwołanie zostanie odrzucone.

Osoba ta otrzyma datę, w której będzie mogła złożyć nowe odwołanie lub przypomnienie, że nie może składać dalszych odwołań - w zależności od tego, co jest właściwe, biorąc pod uwagę długość aktywnego zawieszenia danej osoby.

5.3 Raportowanie Incydentów

Członkowie programu są zachęceni do zgłaszania incydentów dotyczących zachowania, które narusza Kodeks Postępowania Play! Pokémon, kontaktując się z [Działem Obsługi Klienta Play! Pokémon](#).

Tożsamość zgłaszającego nigdy nie zostanie ujawniona w późniejszej komunikacji ze stronami trzecimi.

6 Podsumowanie zmian

Data poprzednich zmian: 15 sierpnia 2024

Data bieżących zmian: 5 grudnia 2024

1 Wstęp		
Sekcja	Numer strony	Zmiana
Cały dokument	-	Zamiana słów „gracz” na „uczestnik” lub „zawodnik” w zależności od kontekstu
Cały dokument	-	Zamiana „Organized Play” na „Play! Pokémon”

2 Duch Gry		
Sekcja	Numer strony	Zmiana
2.1.3	3	Zmiana punktu o uściśnięciu dłoni na poniższe stwierdzenie „Zawodnicy powinni odwzajemniać wszelkie gesty dobrej woli na rozpoczęcie meczu.”

3 Zachowanie Społeczności		
Sekcja	Numer strony	Zmiana

4 Zachowanie Profesorów Pokémonów		
Sekcja	Numer strony	Zmiana

5 Działania Dyscyplinarne		
Sekcja	Numer strony	Zmiana