

Podręcznik Zasad Turniejowych Play! Pokémon

WERSJA POLSKA

Data ostatniej weryfikacji: 24 marca 2025

Zawartość

1	Użycie tego podręcznika	3
1.1	Materiały Dodatkowe	3
1.2	Rekomendowane Sekcje i Odbiorcy.....	3
2	Podstawy Uczestnictwa	4
2.1	Wprowadzenie	4
2.2	Identyfikatory Graczy	4
2.3	Prawo do uczestnictwa	4
2.4	Oczekiwania	6
2.5	Definicje Ról i Zakresu Obowiązków	7
2.6	Publikowanie Informacji o Turnieju	11
3	Zasady Turnieju	11
3.1	Wprowadzenie	11
3.2	Planowanie Turnieju	12
3.3	Zgłoszenie do Turnieju	13
3.4	Integralność Turnieju	13
3.5	Raportowanie Wyników Turnieju	15
3.6	Transmisje Meczów	15
3.7	Nagrody.....	17
4	Organizacja i Szczegóły Turnieju	18
4.1	Wprowadzenie	18
4.2	Dywizje Wiekowe.....	18
4.3	Wymogi dla Zawodników.....	18
4.4	Wyniki Meczów	19
4.5	Poddawanie Gry i Celowe Remisy.....	22
4.6	Style Turniejów Play! Pokémon	22
4.7	Parowanie	30
4.8	Rezygnacja z Gry w Turnieju	30
5	Zasady Turnieju Gry Karcianej.....	31
5.1	Wprowadzenie	31
5.2	Dopuszczalność Kart	31
5.3	Dopuszczalność Talii.....	34

5.4	Formaty Turniejów opartych o Budowę Talii.....	35
5.5	Formaty Ograniczonych Turniejów (Limited).....	38
5.6	Zarządzanie Obszarem Gry	40
5.7	Tasowanie i Randomizacja Talii	43
5.8	Rozgrywki Turniejowe.....	44
6	Zasady Turniejowe dla Innych Produktów.....	49
7	Naruszenia Zasad i Kary	50
7.1	Wprowadzenie	50
7.2	Rodzaje Kar	50
7.3	Podstawowe Wykroczenia.....	53
7.4	Odstępstwa od Zalecanych Kar	62
7.5	Egzekwowanie Kar	64
7.6	Raportowanie Kar	65
7.7	Działania Dyscyplinarne	66
8	Podsumowanie Zmian.....	67

1 Użycie tego podręcznika

Podręcznik Zasad Turniejowych Pokémon Play! ma na celu zapewnienie dokładnego i kompleksowego przeglądu zasad i polityk obowiązujących podczas wydarzeń Play! Pokémon.

Przystępując lub pozostając w wydarzeniu Play! Pokémon, wszyscy uczestnicy zgadzają się przestrzegać zasad określonych w niniejszym podręczniku. Osoby, które tego nie zrobią, mogą zostać ukarane, usunięte z turnieju, w którym biorą udział, i/lub poproszone o opuszczenie miejsca wydarzenia.

1.1 Materiały Dodatkowe

Ten podręcznik powinien być stosowany w połączeniu z Kodeksem Postępowania Play! Pokémon (**Play! Pokémon Standards of Conduct**), Warunkami Użytkowania, Polityką Inkluzynośności, Polityką Dostępności oraz wszelkich odpowiednich wytycznych dotyczących typu turnieju, w którym uczestnik bierze udział (VG, GO, UNITE itp.).

1.2 Rekomendowane Sekcje i Odbiorcy

Odbiorcy	Rekomendowane Sekcje	Strona
Profesorowie Pokémonów: <i>Sędziowie</i>	Zaleca się przeczytanie i zapoznanie się z całym dokumentem.	–
Profesorowie Pokémonów: <i>Organizatorzy i Administratorzy Turnieju</i>	2. Podstawy Uczestnictwa	4
	3. Zasady Turnieju	11
	4. Organizacja i Szczegóły Turnieju	18
	7. Naruszenia Zasad i Kary	49
Zawodnicy	2. Podstawy Uczestnictwa	4
	3. Zasady Turnieju	11
	5. Zasady Turnieju Gry Karcianej lub	31
	6. Zasady Turnieju Gry Wideo	49
	7. Naruszenia Zasad i Kary	49
Rodzice Zawodników	2. Podstawy Uczestnictwa	4
	3. Zasady Turnieju	11
	7. Naruszenia Zasad i Kary	49
Widzowie / Publiczność	2. Podstawy Uczestnictwa	4

2 Podstawy Uczestnictwa

2.1 Wprowadzenie

Każdy, kto bierze udział w wydarzeniach Play! Pokémon, czy to jako zawodnik, widz czy Profesor, powinien zapoznać się z informacjami zawartymi w tej sekcji. W szczególności omówiono tu następujące tematy:

- Kto może brać udział w wydarzeniach?
- Zachowania i przedmioty niedozwolone podczas wydarzeń Play! Pokémon
- Role, obowiązki i oczekiwania uczestników wydarzeń

2.2 Identyfikatory Graczy

Wszyscy, którzy chcą wziąć udział w turnieju Play! Pokémon muszą posiadać własny Identyfikator Gracza (Player ID). Wygenerowanie unikalnego, osobistego Identyfikatora Gracza za pośrednictwem konta Klubu Trenerów Pokémonów (Pokémon Trainer Club) na oficjalnej stronie Pokémon jest szybkie i proste. Aby uzyskać dalsze instrukcje, [kliknij tutaj!](#)

Zawodnicy, którzy nie zrobili tego przed przybyciem na turniej, mogą otrzymać Identyfikator Gracza od Organizatora. W takim przypadku podczas kolejnego logowania do konta Klubu Trenerów zawodnik powinien połączyć to konto z numerem Identyfikatora Gracza, który otrzymał. Dzięki temu będzie mógł śledzić swój udział w turniejach i zdobywać związane z tym profity i nagrody.

Zawodnicy muszą używać wyłącznie jednego Identyfikatora Gracza. Świadome rejestrowanie wielu Identyfikatorów Graczy stanowi naruszenie warunków korzystania z oficjalnej strony Pokémon, a wszelkie zduplikowane identyfikatory mogą zostać usunięte lub połączone bez ostrzeżenia.

2.3 Prawo do uczestnictwa

Możliwość uczestnictwa w turniejach Play! Pokémon jest dostępna dla wszystkich, którzy posiadają numer Identyfikatora Gracza, z następującymi wyjątkami.

2.3.1 We wszystkich Turniejach Play! Pokémon

- Wszyscy, których uczestnictwo w wydarzeniach Play! Pokémon, na mocy decyzji Play! Pokémon, zostało zawieszane.
- Obsługa turnieju, włącznie z Organizatorem, Sędziami i Sędziami punktacyjnymi.
 - Dotyczy to również właściciela sklepu, na którego terenie odbywa się dany turniej.

2.3.2 W wydarzeniach z Serii Mistrzostw

Następujące osoby nie mogą brać udziału w turniejach Play! Pokémon, w których można zdobywać punkty mistrzowskie.

- Osoby wymienione w sekcji 2.3.1.
- Zawodnicy w wieku poniżej 6 lat.
- Obecni pracownicy The Pokémon Company i jej obecnych spółek zależnych, w tym: The Pokémon Company International, The Pokémon Company International Ireland, Pokémon Korea, Pokémon Singapore i Pokémon Shanghai.
 - Dotyczy to również byłych pracowników którejkolwiek z tych firm w ciągu 60 dni od ostatniego dnia zatrudnienia.
- Obecni pracownicy GAME FREAK Inc. lub Creatures Inc.
 - Dotyczy to również byłych pracowników GAME FREAK inc. lub Creatures Inc. w ciągu 60 dni od ostatniego dnia zatrudnienia.
- Członkowie najbliższej rodziny pracowników The Pokémon Company i jej spółek zależnych: The Pokémon Company International, The Pokémon Company International Ireland, Pokémon Korea, Pokémon Singapore i Pokémon Shanghai.
- Podwykonawcy którejkolwiek z wyżej wymienionych firm, którzy są zaangażowani we wsparcie i wdrażanie programów Play! Pokémon lub których rola zapewnia im wcześniejszy dostęp do produktów wspieranych przez programy Play! Pokémon.
- Pracownicy firm odpowiedzialnych za obsługę lub koordynację programów Play! Pokémon w swoich krajach.

2.3.2.1 W wydarzeniach z Serii Mistrzostw Gier Wideo

- Osoby wymienione w sekcji 2.3.1.
- Obecni pracownicy Nintendo.
 - Dotyczy to również byłych pracowników Nintendo, w ciągu 60 dni od ostatniego dnia ich zatrudnienia.
- Członkowie Programu, którzy zostaną wybrani do recenzowania gry wideo Pokémon przed jej oficjalną datą premiery w Stanach Zjednoczonych, nie mogą brać udziału w turniejach Play! Pokémon przez 60 dni od oficjalnej daty premiery produktu w Stanach Zjednoczonych.
 - W przypadku, gdy uczestnik programu zdecyduje się wziąć udział w turniejach po tym terminie, nie może on korzystać z żadnego produktu gry wideo uzyskanego przed oficjalną datą premiery w Stanach Zjednoczonych.

2.3.2.2 W wydarzeniach z Serii Mistrzostw Pokémon GO

- Osoby wymienione w sekcji 2.3.1.
- Obecni pracownicy Niantic.
 - Dotyczy to również byłych pracowników Niantic, w ciągu 60 dni od ostatniego dnia ich zatrudnienia.

2.3.2.3 W wydarzeniach z Serii Mistrzostw Pokémon UNITE

- Osoby wymienione w sekcji 2.3.1.
- Obecni pracownicy TiMi Studio Group.

- Dotyczy to również byłych pracowników TiMi Studio Group, w ciągu 60 dni od ostatniego dnia ich zatrudnienia.

2.4 Oczekiwania

Od uczestników wydarzeń Play! Pokémon oczekuje się zrozumienia i przestrzegania zasad określonych w niniejszym dokumencie, a także wszelkich innych dokumentach towarzyszących, które mają zastosowanie do ich ról.

Od wszystkich uczestników oczekuje się:

- Spełnienia wymogów rejestracji i/lub wstępu na wydarzenie, w tym zakupu karty wstępu lub identyfikatora, jeśli jest to konieczne.
- Nie bycia pod wpływem alkoholu i/lub innych substancji odurzających.
- Powstrzymania się od używania nieodpowiedniego języka i/lub dyskusji na tematy drażliwe.
- Utrzymywania społecznie akceptowalnego poziomu higieny osobistej.
- Stosowania się do poleceń personelu wydarzenia.
- Odnoszenia się do wszystkich z szacunkiem i uprzejmością.

Jeśli przestrzeganie któregośkolwiek z powyższych zasad przez uczestnika zostanie zakwestionowane, Organizator jest odpowiedzialny za ustalenie czy uczestnik ten powinien zostać dopuszczony do pozostania w wydarzeniu.

Więcej informacji na temat akceptowalnego zachowania podczas wydarzeń Play! Pokémon można znaleźć w dokumencie Kodeks Postępowania Play! Pokémon (Play! Pokémon Standards of Conduct).

2.4.1 Zakazy

Ważne jest, aby wszyscy uczestnicy czuli się mile widziani i komfortowo w środowisku wydarzeń Play! Pokémon. W tym celu Play! Pokémon zabrania następujących zachowań:

- Sprzedaży lub spożywania napojów alkoholowych i/lub jakichkolwiek substancji odurzających.
- Obstawiania lub uprawiania hazardu w odniesieniu do wyników gry, części gry, meczu lub liczby meczów.
- Oferowania jakiegokolwiek formy rekompensaty z zamiarem zmiany wyniku gry, części gry, meczu lub liczby meczów; łapówkarstwo.

Ponadto podczas wydarzeń Play! Pokémon następujące przedmioty są zakazane:

- Wszelka broń palna, w tym atrapy broni, które mogłyby być uznane za prawdziwą broń palną.
- Stroje i akcesoria, które naruszają Kodeks Postępowania Play! Pokémon, Politykę Inkluzywności lub w inny sposób są uznane za nieodpowiednie dla środowiska turniejowego.
 - W wypadku, gdy obsługa poprosi o zmianę ubioru, uczestnik jest zobowiązany do przebrania się w stosowny ubiór przed powrotem do obiektu. Powtarzające się

wykroczenia lub niestosowanie się do próśb obsługi może skutkować usunięciem z obiektu.

- Każdy ubiór, który może mylnie sugerować, że uczestnik należy do obsługi wydarzenia (na przykład noszenie stroju Sędziego lub koszulki w sytuacji, gdy nie sprawuje się tej funkcji na wydarzeniu).

Każdy uczestnik, wobec którego stwierdzono naruszenie tych zasad, powinien zostać usunięty z miejsca odbywania się turnieju, a incydent powinien zostać zgłoszony do Play! Pokémon.

2.4.1.1 Podczas Trwania Turnieju

W przypadku zawodników, którzy biorą udział w rozgrywkach turniejowych, następujące zachowania są również niedozwolone podczas trwających meczów, chyba że obsługa wydarzenia udzieli wyraźnej zgody:

- Otrzymywanie informacji z zewnętrznego źródła dotyczących ich meczu lub meczów innych osób.
- Odbieranie połączeń telefonicznych lub korzystanie z urządzeń komórkowych.
- Noszenie słuchawek, chyba że zawodnik bierze udział w turnieju gier wideo Pokémon (VGC, Pokémon GO lub Pokémon UNITE), a słuchawki są w widoczny sposób podłączone do jego własnego systemu gry. Korzystanie z zestawów słuchawkowych (słuchawek z dołączonym mikrofonem) jest również zabronione, z wyjątkiem turniejów Pokémon UNITE.

Ponadto zabrania się wnoszenia na przestrzeń rozgrywek następujących przedmiotów:

- Jedzenie i napoje.
- Przygotowane notatki i/lub pomoce naukowe, zarówno w formie fizycznej jak i cyfrowej.
 - Należy pamiętać, że pomoce umożliwiające śledzenie tur nie są traktowane jako przygotowane pomoce naukowe i mogą być używane w trakcie Rozgrywki Turniejowej; jednakże to zawodnicy są odpowiedzialni za użycie tych materiałów i jakiegokolwiek błędy rozgrywki, które powstaną na skutek nieprawidłowości w ich użyciu mogą spowodować nałożenie odpowiednich kar.

2.5 Definicje Ról i Zakresu Obowiązków

2.5.1 Zawodnicy

Zawodnik to każdy aktywny uczestnik w turnieju Play! Pokémon. Zawodnicy, którzy rezygnują bądź zostają wyeliminowani z turnieju stają się widzami.

2.5.1.1 Obowiązki Zawodnika

Wszyscy Zawodnicy muszą:

- Punktualnie stawiać się do gry.

- Weryfikować wyniki swoich meczów i klasyfikację po opublikowaniu nowych par w każdej rundzie, oraz natychmiast zgłaszać wszelkie rozbieżności do odpowiednich osób z obsługi wydarzenia.

Zawodnicy są również odpowiedzialni za zabranie następujących przedmiotów:

- Ważnego Identyfikatora Gracza.
- Talii lub drużyny, która spełnia wymagania formatu turnieju.
- Czytelnej i dokładnej listy kart, które składają się na talię zawodnika (lista talii) lub Pokémonów w drużynie zawodnika (lista drużyny).
- Wszelkich akcesoriów niezbędnych do gry, śledzenia i przechowywania informacji o grze. Obejmuje to między innymi takie przedmioty jak:
 - Liczniki obrażeń;
 - Znaczniki warunków specjalnych;
 - Urządzenie losujące;
 - System gier wideo w dobrym stanie technicznym;
 - Oryginalny nośnik gry lub gra cyfrowa w dobrym stanie technicznym;
 - Własne urządzenie w przypadku turniejów z aplikacją mobilną, w których Organizator nie zapewnia urządzeń, lub dowolne urządzenie osobiste potrzebne do uwierzytelnienia w celu ułatwienia logowania się do przedmioty zapewnionego przez Organizatora.

2.5.2 Widzowie

Widzowie to osoby, które są obecne na wydarzeniu Play! Pokémon, ale nie biorą aktywnego udziału w turnieju. Należą do nich również rodzice, opiekunowie i zawodnicy, którzy odpadli z turnieju.

2.5.2.1 Obowiązki Widza

Wszyscy Widzowie są muszą:

- Nie zakłócać meczu w żaden sposób.
- Zachować rozsądną odległość od trwających meczów, aby nie rozpraszać zawodników.
- Powstrzymać się od dyskusji na temat trwających meczów będąc w zasięgu słuchu od stołu, przy którym toczy się rozgrywka.

Jeśli zakłócający widz jest odpowiedzialny za zawodnika aktualnie zaangażowanego w rozgrywkę turniejową, zawodnik ten może otrzymać karę, tak jakby sam dopuścił się tych zachowań.

Może to ostatecznie doprowadzić do dyskwalifikacji tego zawodnika z turnieju, jeśli zajdzie potrzeba usunięcia z wydarzenia zakłócającego widza.

2.5.3 Organizator

Organizatorem turnieju jest Profesor, który oficjalnie utworzył dany turniej na oficjalnej stronie Pokémon. Jest on bezpośrednio odpowiedzialny za zapewnienie, że turniej jest prowadzony zgodnie z zasadami Play! Pokémon.

2.5.3.1 Obowiązki Organizatora

Organizator jest odpowiedzialny za wszystkie aspekty sankcjonowania i obsługi turnieju, w tym za zorganizowanie odpowiedniego miejsca, uzyskanie i rozdanie wszelkich nagród, raportowanie wyników i zatrudnienie obsługi wydarzenia.

Organizator jest również zobowiązany do poinformowania zawodników we właściwym czasie o poniższych aspektach:

- Typ turnieju (w systemie szwajcarskim, w systemie szwajcarskim plus faza pucharowa z pojedynczą eliminacją itp.)
- Format turnieju (standardowy, rozszerzony itp.)
- Liczba rund
- Liczba minut na rundę
- Format meczu (pojedynczy mecz lub do dwóch wygranych)
- Lista najlepszych (top cut), jeśli ma zastosowanie
- Personel obsługujący turniej, w szczególności Sędzia (Sędziowie) główny(główni)
- Wszelkie przerwy podczas turnieju

Format i rodzaj turnieju powinny być ogłoszone na tyle wcześniej przed turniejem, aby zawodnicy mogli przygotować się do turnieju przed przyjazdem.

Liczba rund, minuty na rundę, lista najlepszych (top cut), osoby obsługujące turniej i przerwy powinny zostać ogłoszone przed rozpoczęciem pierwszej rundy.

2.5.4 **Sędzia**

Oczekuje się, że Sędziowie będą wydawać bezstronne decyzje i pomagać Organizatorowi i Sędziemu Głównemu w prowadzeniu rozrywkowego, szybkiego i sprawiedliwego turnieju. Play! Pokémon akceptuje decyzje Sędziów, o ile są one podejmowane bezstronnie i w najlepszym interesie Ducha Gry.

2.5.4.1 Obowiązki Sędziego

Wszyscy Sędziowie muszą:

- Być wolni od stronniczego traktowania jakiegokolwiek zawodnika.
- W miarę możliwości unikać Sędziowania meczów, w których może zaistnieć potencjalny konflikt interesów (np. mecze z udziałem rodziny, przyjaciół, kolegów z drużyny lub partnerów biznesowych).
- Dawać przykład i zachęcać do sportowego zachowania.

2.5.4.2 Obowiązki Głównego Sędziego

Poza obowiązkami Sędziego, Sędzia Główny pełni rolę ostatecznego arbitra we wszystkich decyzjach i interpretacjach zasad turnieju i jest ostatecznie odpowiedzialny za upewnienie się, że wszyscy uczestnicy przestrzegają zasad określonych w niniejszym dokumencie.

Sędzia Główny musi:

- Upewnić się, że Sędziowie pozostają aktywni i wykonują swoje zadania.
- Wypełnić i przesłać formularz podsumowania kar otrzymanych w turnieju.
- Wypełnić i przesłać Raport Dyskwalifikacji dla każdej pojedynczej Dyskwalifikacji (z wyjątkiem niestawienia się).

2.5.5 Sędzia Punktowy

Sędzia Punktowy to członek personelu turniejowego, który jest odpowiedzialny za dokładne rejestrowanie wyników meczów i generowanie par w miarę postępu turnieju w imieniu organizatora. Rolę Sędziego Punktowego może pełnić Profesor, Sędzia, Organizator lub inna osoba, której powierzono tę rolę, ale osoba ta musi posiadać odpowiednie uprawnienia do obsługi oprogramowania turniejowego.

2.5.5.1 Obowiązki Sędziego Punktowego

- Zapewnienie integralności turnieju poprzez generowanie prawidłowych par dla każdej rundy i wprowadzanie dokładnych wyników dla każdej z tych rund.
- Rozwiązywanie wszelkich problemów związanych z punktacją w porozumieniu z Organizatorem. Organizator będzie miał ostateczny głos w sprawie przyjęcia najlepszego sposobu działania, by naprawić te problemy, jeśli się pojawią.
- Generowanie klasyfikacji po ostatniej rundzie rund szwajcarskich i dla wszystkich dodatkowych rund poprzedzających, zgodnie z życzeniem Sędziego Głównego i/lub Organizatora turnieju.
- Upewnienie się, że wszystkie informacje w pliku turniejowym są dokładne i sfinalizowane do przesłania przez Organizatora po zakończeniu wszystkich meczów.

2.5.6 Uprawnienia Zawodników i Profesorów

2.5.6.1 Uprawnienia Zawodników

Obowiązkiem Organizatora Turnieju jest potwierdzenie, że zawodnicy biorący udział w jego wydarzeniach są uprawnieni do udziału w wydarzeniach Play! Pokémon. Informacje na temat uprawnień zawodników znajdują się w zakładce "Informacje o Organizatorze" (Organizer Information) na koncie Klubu Trenerów Pokémonów (Pokémon Trainer Club) Organizatora i zawierają listę uprawnień każdego zawodnika. Zezwolenie zawodnikom na udział w wydarzeniach Play! Pokémon, gdy nie są oni do tego uprawnieni, może skutkować zakłóceniem wydarzeń, unieważnieniem turniejów i potencjalnymi działaniami dyscyplinarnymi. Prosimy o częste odwoływanie się do tych informacji w celu zapewnienia integralności wydarzeń.

2.5.6.2 Uprawnienia Profesorów

Obowiązkiem Organizatora Turnieju jest upewnienie się, że wszyscy pracownicy są również uprawnieni do udziału w wydarzeniach Play! Pokémon i posiadają odpowiednie role Profesora, aby pełnić przypisane im funkcje. Organizatorzy powinni zapoznać się z informacjami na temat uprawnień Profesora, które znajdują się w zakładce "Informacje o zawodniku" (Player Information) na koncie Klubu Trenerów Pokémonów (Pokémon Trainer Club). Dopuszczenie niekwalifikujących się Profesorów do obsługi wydarzeń może skutkować utrudnieniami, unieważnieniem turniejów i potencjalnymi

działaniami dyscyplinarnymi. Prosimy o częste odwoływanie się do tych informacji w celu zapewnienia integralności wydarzeń.

2.6 Publikowanie Informacji o Turnieju

Play! Pokémon zastrzega sobie prawo do publikowania informacji turniejowych, w tym m.in. list talii, list drużyn, transkrypcji, nagrań audio i/lub wideo lub innych relacji, kar zawodników, nagród lub innych informacji związanych z turniejem.

Organizatorzy, Sędziowie, zawodnicy i widzowie mają również prawo do publikowania szczegółów gry i/lub wyników turnieju, z zastosowaniem się do przepisów lokalnych, stanowych i krajowych.

Uczestnictwo w wydarzeniu Play! Pokémon może prowadzić do tego, że tożsamość i wizerunek uczestnika zostaną utrwalone fotograficznie lub filmowo przez lub w imieniu The Pokémon Company International (TPCi).

Wchodząc lub pozostając na wydarzeniach Play! Pokémon, uczestnicy udzielają zgody firmie TPCi, jej podmiotom stowarzyszonym i organizacjom medialnym na publikację swojego imienia i nazwiska, wizerunku, składu zespołu lub talii, metod gry oraz pisemnych i ustnych oświadczeń w związku z materiałami fotograficznymi lub filmowymi, zarówno w transmisji na żywo jak i retransmisji, lub inną transmisję lub reprodukcję wydarzenia, w całości lub w dowolnej części.

2.6.1 Publikowanie Talii/List Drużyn

Zawartość talii lub skład drużyny dowolnego zawodnika mogą zostać opublikowane przez Organizatora w dowolnym momencie po rozpoczęciu wydarzenia, pod warunkiem, że informacje te są publicznie dostępne, a sama publikacja takich danych jest częścią inicjatywy, która zapewnia dodatkową wartość osobom uczestniczącym lub oglądającym wydarzenie. Obejmuje to na przykład transmisję meczu na żywo lub publikację artykułu na temat wydarzenia.

W przeciwnym razie dane te powinny pozostać poufne przez cały czas trwania turnieju.

3 Zasady Turnieju

3.1 Wprowadzenie

W tej sekcji przedstawiono i wyjaśniono standardy i zasady, których przestrzegania Play! Pokémon oczekuje od Organizatorów podczas planowania i raportowania turniejów Play! Pokémon.

- Gdzie mogą być organizowane turnieje, łącznie z zasadami planowania i ograniczeniami.
- Jak wyniki muszą być raportowane po zakończeniu turnieju.

3.2 Planowanie Turnieju

3.2.1 Dopuszczalne lokalizacje

Play! Pokémon preferuje, aby wszystkie sankcjonowane wydarzenia odbywały się w obiekcie zatwierdzonej Ligi Pokémon. Zdajemy sobie jednak sprawę, że miejsca te nie zawsze są dostępne, dlatego zezwalamy na organizowanie wydarzeń nieligowych w innych miejscach publicznych, takich jak domy kultury, biblioteki lub wynajęte sale eventowe. Wydarzenia Ligowe Play! Pokémon muszą zawsze odbywać się w zatwierdzonym miejscu Ligi. Ligi mogą w razie potrzeby poprosić o zorganizowanie Wyzwań Ligowych i Pucharów Ligi w większym miejscu, wypełniając formularz wniosku o Alternatywne Miejsce. Aby dowiedzieć się więcej o wymaganiach i ograniczeniach dotyczących Alternatywnych Miejs, zapoznaj się [z tym artykułem](#).

W przypadku wszystkich wydarzeń, w tym zarówno pozaligowych, jak i ligowych, organizator musi upewnić się, że każde potencjalne miejsce turnieju:

- jest czyste, bezpieczne i otwarte dla publiczności oraz pozostanie takie przez cały czas trwania turnieju
- przyjmuje uczestników niezależnie od ich pochodzenia, przekonań lub sytuacji osobistej;
- jest zgodne z obowiązującymi lokalnymi przepisami.

Play! Pokémon nie uznaje targów, konwentów i innych podobnych miejsc za dozwolone miejsca do organizowania Serii Mistrzów i Oficjalnych Lig.

3.2.2 Sankcjonowanie

Play! Pokémon wymaga, aby Profesorowie oficjalnie sankcjonowali (ogłaszali) Wydarzenia Serii Mistrzostw z co najmniej 14-dniowym wyprzedzeniem przed datą, w której wydarzenie ma się odbyć. Gwarantuje to, że zawodnicy będą mieli odpowiednią możliwość znalezienia turnieju za pomocą narzędzia Event Locator.

Play! Pokémon zdecydowanie zachęca do tego, aby turnieje sankcjonowane przez Ligę, które nie są Wydarzeniem Serii Mistrzostw (takie jak Turnieje Towarzyskie i wydarzenia Przedpremierowe), były sankcjonowane (ogłaszane) tak wcześnie, jak to możliwe, aby umożliwić zawodnikom udział w turnieju. Wydarzenia te nie muszą być jednak sankcjonowane na 14 dni przed datą turnieju. Więcej informacji na temat sankcjonowania turniejów ligowych można znaleźć w sekcji 5.1 Podręcznika ligowego.

3.2.2.1 Wydarzenia Serii Mistrzostw

Wydarzenie Serii Mistrzostw to specjalny typ sankcjonowanego turnieju Play! Pokémon, które pojawia się jako część Serii Mistrzostw Pokémon i umożliwia zdobycie punktów Championship Points przez zawodników, którzy zajmą wysokie miejsca.

Niektóre Wydarzenia Serii Mistrzostw nie mogą zostać uznane za oficjalne bez użycia specjalnego narzędzia, do którego Organizatorzy muszą uzyskać dostęp. Sankcjonowanie tych turniejów bez użycia tego narzędzia może skutkować ich unieważnieniem.

Oprócz niniejszego dokumentu, Organizatorzy powinni również zwracać szczególną uwagę na wszelkie dodatkowe wytyczne, które otrzymują, gdy uzyskują uprawnienia do prowadzenia każdego rodzaju Wydarzeń Serii Mistrzów.

3.3 Zgłoszenie do Turnieju

Turnieje Play! Pokémon powinny być otwarte dla wszystkich, którzy spełniają wymogi uczestnictwa określone przez Play! Pokémon, choć mogą zostać wprowadzone następujące wyjątki:

- Organizatorzy mogą zdecydować się na zaoferowanie priorytetowej rejestracji zawodnikom, którzy regularnie uczestniczą w sesjach Ligi Pokémonów w powiązanej lokalizacji.
- Organizatorzy mogą całkowicie odmówić wstępu każdemu zawodnikowi, którego uważają za zagrożenie dla bezpieczeństwa lub dobrej zabawy innych, lub którego obecność wcześniej okazała się szkodliwa dla miejsca wydarzenia z jakiegokolwiek innego powodu.

3.3.1 Opłaty startowe

Organizatorzy mogą pobierać opłaty za udział w turniejach.

Play! Pokémon nie wydaje żadnych zaleceń dotyczących opłat startowych poza zastrzeżeniem, że Organizatorzy muszą przestrzegać wszystkich lokalnych wymogów prawnych, które mogą mieć zastosowanie przy podejmowaniu decyzji o tym, czy, jak i jakie opłaty pobierać.

3.4 Integralność Turnieju

Kluczową sprawą jest to, aby Wydarzenia Serii Mistrzostw były obsługiwane zgodnie z najwyższymi standardami i należy dołożyć wszelkich starań, aby uniknąć wszelkich możliwych zagrożeń dla integralności turnieju. Chociaż dla każdego sankcjonowanego turnieju Play! Pokémon zaleca się uwzględnienie poniższych zaleceń, informacje opisane w tej sekcji są obowiązkowe dla wszystkich Wydarzeń Serii Mistrzostw.

3.4.1 Weryfikacja dopuszczalności

Listy talii lub drużyn muszą być zawsze zbierane podczas Wydarzeń Serii Mistrzostw, a weryfikacja dopuszczalności może być przeprowadzona w dowolnym momencie podczas dowolnej fazy turnieju.

Play! Pokémon oczekuje, że weryfikacja dopuszczalności zostanie przeprowadzona na co najmniej 10% talii lub drużyn, ale zaleca, aby personel turnieju dążył do weryfikacji takiej liczby list, jaką uważa za rozsądne.

3.4.2 Obsługa

3.4.2.1 Obecność Organizatora

Na Organizatorze spoczywa obowiązek dopilnowania, aby turniej był prowadzony zgodnie z zasadami i procedurami określonymi w niniejszym regulaminie i innych dokumentach dotyczących podstawowych zasad. Z tego powodu Organizator musi być obecny na turnieju podczas jego trwania.

W wyjątkowych okolicznościach Play! Pokémon może zezwolić na przekazanie odpowiedzialności za turniej od jednego Organizatora do drugiego. W takim przypadku aktualny Organizator powinien złożyć wniosek za pośrednictwem Obsługi Klienta Play! Pokémon.

Każdy wniosek jest rozpatrywany indywidualnie.

3.4.2.2 Sędziowie

Play! Pokémon zdecydowanie zaleca, aby we wszystkich turniejach - a w szczególności Wydarzeniach Serii Mistrzostw - uczestniczyli Profesorowie posiadający odpowiedni certyfikat Profesora. Obecność Sędziów pomaga zapewnić, że wątpliwości dotyczące rozstrzygnięć są rozwiązywane tak rzetelnie, jak to tylko możliwe, a w przypadku obecności wielu Sędziów, zawodnicy nie muszą czekać przez dłuższy czas, zanim otrzymają odpowiedź.

Obecność Sędziów na turniejach ułatwia również przeprowadzenie weryfikacji legalności.

3.4.2.3 Wynagrodzenie Obsługi

Play! Pokémon nie wydaje żadnych zaleceń dotyczących wynagradzania personelu turniejowego, poza przypomnieniem, że Sędziowie i inni wolontariusze wnoszą wartość dodaną do doświadczenia turniejowego i powinni czuć się docenieni.

3.4.3 Tryb odwoławczy do Sędziego Głównego

Jeśli zawodnik jest niezadowolony z otrzymanego rozstrzygnięcia, może odwołać się od niego do Sędziego Głównego. Personel na dużych Wydarzeniach Serii Mistrzów, takich jak Mistrzostwa Regionalne, Międzynarodowe lub Światowe, może składać się z dodatkowych Asystentów Sędziego Głównego, którzy również mogą rozpatrywać odwołania.

Zawodnik nie może złożyć odwołania przed ogłoszeniem pełnego rozstrzygnięcia. Zawodnicy nie mogą również prosić o rozpatrzenie ich odwołania przez konkretnego Sędziego.

Rozstrzygnięcia podjęte przez Sędziego Głównego są zawsze uznawane za ostateczne. Rozstrzygnięcia wydane przez Asystenta Sędziego Głównego po złożeniu odwołania są również uważane za ostateczne.

Jeśli po złożeniu odwołania zawodnik nadal jest niezadowolony z jego wyniku, może skontaktować się z Play! Pokémon za pośrednictwem Działu Obsługi klienta Play! Pokémon po zakończeniu wydarzenia. Żadna inna ścieżka odwoławcza nie jest dostępna na miejscu wydarzenia.

3.4.4 Dokumentacja papierowa

Dokumentacja papierowa, taka jak klasyfikacje, pary i protokoły meczowe, może być przechowywana do końca turnieju, aby pomóc w rozwiązaniu wszelkich potencjalnych rozbieżności, które mogą się pojawić. Następnie powinny zostać natychmiast zniszczone.

3.4.4.1 Protokoły Meczowe

Protokół meczowy służy jako pisemny zapis wyniku jednego meczu. Protokoły meczowe muszą być zawsze używane w Pokémon TCG i w Wydarzeniach Serii Mistrzostw gier wideo, a także w Pucharach i Wyzwaniach Pokémon GO.

Po zakończeniu każdego meczu zawodnicy powinni zapisać wynik na odpowiedniej karcie protokołu. Następnie obaj zawodnicy powinni parafować protokół, aby zaznaczyć, że zgadzają się z wynikiem.

Po podpisaniu protokołu meczowego wynik jest uznawany za ostateczny. Obowiązkiem zwycięzcy meczu jest oddanie protokołu meczowego zgodnie z zaleceniami Organizatora.

3.5 Raportowanie Wyników Turnieju

Wyniki turniejów muszą wpłynąć do Play! Pokémon w ciągu 7 dni od zakończenia turnieju i muszą zostać zgłoszone online na oficjalnej stronie Pokémon.

Wszelkie turnieje, których wyniki nie zostaną przesłane w tym terminie, zostaną uznane za zaległe i mogą wpłynąć na ograniczenie prawa Organizatora do organizacji przyszłych Wydarzeń Serii Mistrzostw.

3.5.1 Rozbieżności związane z Identyfikatorami Gracza

W przypadku stwierdzenia, że Identyfikator Gracza (Player ID) został nieprawidłowo zarejestrowany, zawodnik powinien skontaktować się z Organizatorem danego turnieju. Błędne Identyfikatory Graczy mogą być poprawiane bezpośrednio przez Organizatora za pomocą narzędzia "Zastąp Identyfikator Gracza" (Replace Player ID) przez okres do 3 miesięcy od daty przesłania danych.

Wszelkie problemy wykryte po tym czasie powinny zostać zgłoszone przez Organizatora do Działu Obsługi Klienta Play! Pokémon.

3.6 Transmisje Meczów

Podczas uczestnictwa w turnieju Play! Pokémon, niektórzy zawodnicy mogą zostać poinstruowani, aby rozegrać mecz, który będzie prezentowany, wyświetlany lub transmitowany (streamowany) na żywo dla szerokiej publiczności i/lub widzów online.

Zawodnicy muszą stosować się do wskazówek Organizatora dotyczących miejsca rozgrywania meczu.

Ponadto, mecze te mogą wymagać dodatkowego sprzętu lub rozważenia dodatkowych czynników, takich jak nowe koszulki na karty, maty do gry, odzież lub użycie słuchawek z redukcją szumów. Od zawodników oczekuje się przestrzegania tych zasad.

3.6.1 Uczestnictwo w meczach transmitowanych na żywo

Przypomina się zawodnikom, że biorąc udział w oficjalnym wydarzeniu Play! Pokémon, zgadzają się przestrzegać postanowień zawartych w sekcji [Publikowanie Informacji o Turnieju \(2.6\)](#) niniejszego dokumentu. Zawodnicy nie mogą z własnej woli odmówić udziału w transmitowanym meczu.

W wyjątkowych okolicznościach Organizator może według własnego uznania zdecydować, że w najlepszym interesie wszystkich zaangażowanych stron jest, aby wybrany mecz nie był transmitowany. Należy jednak zauważyć, że taka decyzja jest zarezerwowana dla naprawdę wyjątkowych okoliczności, w których może dojść do poważnego ograniczenia zdolności zawodników do pełnego uczestnictwa w meczu.

Jeśli zawodnicy uważają, że ich indywidualne okoliczności mogą uniemożliwić im pojawienie się w transmisji na żywo, powinni dołożyć wszelkich starań, aby poinformować o tym Organizatora przed dniem wydarzenia.

3.6.2 Naruszenia zasad w meczach transmitowanych na żywo

Przewinienia popełnione podczas meczów transmitowanych na żywo, które nie zostały natychmiast usunięte, mogą zostać zidentyfikowane i obłożone karą po późniejszym przejrzaniu materiału z meczu.

Ponadto niektóre rodzaje kar, zwłaszcza te związane z niedopuszczalnym zachowaniem lub językiem, mogą zostać zastrzone, gdy wykroczenie ma miejsce podczas meczu transmitowanego na żywo.

3.6.3 Sponsoring i Loga

Zawodnicy i zespoły, które chcą pozyskać sponsora oraz nosić na sobie, używać lub w jakikolwiek inny sposób promować logo sponsora w trakcie wydarzeń Play! Pokémon, muszą wystąpić o zgodę poprzez formularz sponsoringu (Sponsorship Release Form) dostępny poprzez Dział Obsługi Klienta.

Prośba o zgodę musi spełniać nasze poniższe wymagania sponsoringu i musi być złożona trzy tygodnie przed wydarzeniem, na którym logo sponsora będzie promowane. Wszystkie zgody są wyłączną decyzją TPCi i TPCi zastrzega sobie prawo do odrzucenia dowolnej prośby.

Pełne informacje na temat Polityki Sponsoringu Wydarzeń Premierowych można znaleźć pod linkiem: <https://www.pokemon.com/us/play-pokemon/about/premier-events-sponsorship-policy>

3.7 Nagrody

Wszystkie nagrody przewidziane do wykorzystania w danych turniejach Play! Pokémon muszą zostać wykorzystane w określony sposób, o ile to możliwe. O ile nie określono inaczej, Organizatorzy zawsze mogą dodatkowo uzupełniać we własnym zakresie wszelkie nagrody zapewniane przez Play! Pokémon.

Play! Pokémon nie wydaje żadnych zaleceń dotyczących dodatkowego nagradzania poza zastrzeżeniem, że Organizatorzy muszą przestrzegać wszystkich lokalnych wymogów prawnych, które mogą mieć zastosowanie.

3.7.1 Zdobywanie nagród

Aby kwalifikować się do otrzymania określonych nagród, zawodnicy muszą upewnić się, że wyrazili zamiar uczestnictwa w Play! Pokémon - akceptując tym samym wszystkie warunki uczestnictwa określone w niniejszym dokumencie - za pośrednictwem swojego konta Klubu Trenera Pokémonów (Pokémon Trainer Club). Opcja ta znajduje się pod nagłówkiem "Play! Pokémon Settings", znajdującej się na lewym pasku nawigacyjnym pod "Moim profilem" (My profile).

Zawodnicy, którzy nie wybrali opcji uczestnictwa w Play! Pokémon nie będą uprawnieni do otrzymywania nagród, w tym Championship Points, zaproszeń na wydarzenia lub zwrotów kosztów podróży.

3.7.2 Wpływ dyskwalifikacji zawodnika na otrzymanie nagród

Zawodnicy nie są uprawnieni do otrzymania nagród w żadnym wydarzeniu Play! Pokémon, z którego zostali zdyskwalifikowani.

Po usunięciu zdyskwalifikowanych zawodników z klasyfikacji, miejsca pozostałych zawodników mogą odpowiednio ulec zmianie. Może to oznaczać, że nowi zawodnicy staną się uprawnieni do nagród.

Jeśli taka korekta nastąpi po przyznaniu nagród rzeczowych, zawodnicy ze zmienioną pozycją końcową nie otrzymają dalszych nagród rzeczowych, ale będą kwalifikować się do zwiększenia liczby punktów mistrzowskich, zwrotów kosztów podróży i podobnych nagród nierzeczowych, które mogą zostać przyznane po zakończeniu turnieju.

3.7.3 Produkt Promocyjny

Produkt promocyjny przeznaczony do użytku podczas wydarzeń Play! Pokémon, w tym w ramach programu Ligi Pokémonów, musi być dystrybuowany zgodnie z instrukcjami, gdzie tylko jest to możliwe.

Począwszy od 30 dni po wydarzeniu lub ostatniej sesji Ligi, podczas której ten materiał miał zostać rozdyskrebowany, pozostała część może zostać wykorzystana w ramach dodatkowych wydarzeń Play! Pokémon według uznania Organizatora. W przeciwnym razie należy go zniszczyć.

Taki materiał promocyjny nie może być sprzedawany przez żadnego Organizatora w jakiegokolwiek formie.

3.7.4 Nieodebrane nagrody

Produkt promocyjny lub inna nagroda, która pozostanie nieodebrana po zakończeniu turnieju, zostanie uznana za utraconą przez zawodnika. Zawodnicy nie powinni oczekiwać, że zachowają prawo do jakichkolwiek nagród, jeśli nie będą obecni na turnieju, aby je odebrać.

3.7.5 Punkty Play! (Play! Points)

Program Play! Pokémon będzie śledzić Punkty Play! służąc jako narzędzie do tie-breaków. Narzędzie to może zostać użyte w wyjątkowych okolicznościach, by rozstrzygnąć remisy punktów mistrzowskich (Championship Point), na przykład kiedy Play! Pokémon przyznaje nagrody Podróży. Więcej informacji na ten temat można znaleźć na stronie Punktów Play!.

4 Organizacja i Szczegóły Turnieju

4.1 Wprowadzenie

Ta sekcja przedstawia i wyjaśnia specyfikę gry turniejowej. Powinieneś przeczytać tę sekcję, jeśli jesteś zainteresowany:

- Podstawowymi zasadami wszystkich turniejów Play! Pokémon
- Różnymi typami struktury turnieju
- Parowaniem zawodników i przyznawaniem pozycji w rankingu
- Sposobem obliczania ostatecznej pozycji zawodnika

4.1.1 Definicje

4.1.1.1 Mecz

Mecz definiuje się jako grę lub serię gier rozgrywanych przeciwko jednemu przeciwnikowi w ramach turnieju.

Wiele meczów składa się z jednej gry, ale niektóre mogą być rozgrywane w formacie do dwóch zwycięstw (lub więcej). Jeśli mecze do dwóch (lub więcej) zwycięstw będą obecne w dowolnym momencie turnieju, Organizator przed rozpoczęciem pierwszej rundy powinien określić, kiedy będą one miały miejsce.

4.1.1.2 Runda

Grupa meczów rozgrywanych w danym momencie podczas turnieju nazywana jest rundą. Liczba rund, które zostaną rozegrane, zależy od liczby zawodników biorących udział w turnieju, a także od stylu turnieju, który jest prowadzony.

4.2 Dywizje Wiekowe

Play! Pokémon, gdy ma to zastosowanie, dzieli zawodników na trzy Dywizje Wiekowe: Juniorów, Seniorów i Mistrzów.

Dywizja wiekowa, w której uczestniczy zawodnik, jest ustalana na początku sezonu turniejowego na podstawie roku urodzenia zawodnika i nie zmienia się w trakcie sezonu. Dzięki temu zawodnicy mogą rywalizować z tą samą pulą przeciwników przez cały sezon.

Dywizje Wiekowe Sezonu Mistrzostw 2025	
Dywizja Juniorów	Zawodnicy urodzeni w 2013 lub później
Dywizja Seniorów	Zawodnicy urodzeni w latach 2009–2012 włącznie
Dywizja Mistrzów	Zawodnicy urodzeni w 2008 lub wcześniej

4.3 Wymogi dla Zawodników

4.3.1 Minimalna liczba zawodników

Oficjalny turniej Play! Pokémon musi spełniać następujące kryteria:

- Co najmniej 4 zawodników musi wziąć udział w turnieju.
- Zawodnicy muszą ukończyć 3 pełne rundy.
- Każdy zawodnik musi rywalizować z prawidłowym przeciwnikiem.
 - Prawidłowy przeciwnik jest zdefiniowany jako każdy przeciwnik, z którym zawodnik jeszcze nie grał przed ukończeniem rundy 3.
 - Jeśli z turnieju odpadnie liczba zawodników, która nie pozwoli zawodnikowi na grę z prawidłowym przeciwnikiem przed rundą 3, turniej zostanie unieważniony.

Jeśli którekolwiek z powyższych kryteriów nie zostanie spełnione, organizator powinien zgłosić turniej jako "anulowany".

4.3.1.1 Gra łączonych Kategorii Wiekowych

Zmodyfikowany wiekowo system szwajcarski jest używany, gdy w dowolnej kategorii wiekowej jest mniej niż 6 zawodników. Zawodnicy są łączeni w mieszane grupy wiekowe w rundach szwajcarskich, ale są rozdzielani według kategorii wiekowych w rundach pojedynczej eliminacji. Rankingi będą zawsze

przyznawane według kategorii wiekowych, nawet jeśli nie ma pojedynczej eliminacji najlepszych zawodników.

Oprogramowanie najpierw sprawdzi Juniorów, a jeśli będzie ich mniej niż 6, zostaną oni połączeni z Seniorami. Jeśli nadal będzie ich mniej niż 6, zarówno Juniorzy, jak i Seniorzy zostaną połączeni z Mistrzami. Jeśli jest co najmniej 6 Juniorów, ale Seniorów mniej niż 6, Seniorzy zostaną połączeni z Mistrzami. Jeśli tylko Mistrzowie mają mniej niż 6 zawodników, Mistrzowie zostaną połączeni z Seniorami.

Turnieje mogą być rozgrywane z udziałem zaledwie 4 zawodników, mimo że minimalna liczba zawodników w oddzielnej kategorii wiekowej wynosi 6. Połączone kategorie wiekowe mają wspólne pary tylko w rundzie szwajcarskiej. Każda dywizja wiekowa ma własną klasyfikację i, jeśli ma to zastosowanie, pojedynczą eliminację najlepszych zawodników.

4.3.2 Spóźnienia

Jeśli Organizator uzna, że dodanie spóźnionego zawodnika może stanowić zagrożenie dla integralności wydarzenia, może odmówić temu zawodnikowi udziału w wydarzeniu. W przeciwnym razie zawodnik może zostać dodany do turnieju i zostanie sparowany w następnej rundzie. Gracz ten otrzyma przegraną za bieżącą rundę i każdą rundę, która już się zakończyła.

Zawodnicy, którzy zostaną dodani do turnieju po sparowaniu w pierwszej rundzie, będą zawsze klasyfikowani poniżej zawodników z takim samymi wynikami meczowymi, którzy przybyli na czas, oraz zostaną oznaczeni w dokumentacji turniejowej gwiazdką (*) pojawiającą się obok ich nazwiska.

Zawodnicy dodani do turnieju po sparowaniu pierwszej rundy nie będą mieli wpływu na liczbę rund w turnieju.

4.3.3 Spóźnienia Wydarzenia Serii Mistrzostw

Zawodnicy nie mogą być dodawani do Zawodów Serii Mistrzów po zakończeniu trzeciej rundy.

4.4 Wyniki Meczów

4.4.1 Wynik Meczu

Wyniki meczów zawodnika to liczba meczów, które wygrał, przegrał lub zremisował podczas turnieju. Jest on przedstawiany jako stosunek w formacie "W/P/R". Na przykład zawodnik, który wygrał 4 mecze, przegrał 3 mecze i zremisował 1 mecz, będzie miał wyniki meczów 4/3/1.

Wyniki meczów są drukowane i wyświetlane w każdej rundzie na parach i protokołach meczowych obok nazwisk zawodników. Zawodnicy powinni sprawdzać ich dokładność, gdy tylko zostaną udostępnione.

4.4.1.1 Błędy w wynikach meczów

Organizator może według własnego uznania ponownie połączyć zawodników w pary, jeśli wyniki meczów danego zawodnika okażą się nieprawidłowe.

Organizator może naprawić ten błąd przed rozpoczęciem rundy i ponownie sparować minimalną liczbę zawodników, aby mieć prawidłowe sparowanie, lub poczekać do rozpoczęcia rundy przed korektą wyników meczów. W obu przypadkach parowanie zawodnika w następnej rundzie będzie prawidłowe.

Wyniki meczów nie mogą być zmieniane po sparowaniu w drugiej kolejnej rundzie. Na przykład wyniki meczów w rundzie 1 nie mogą być zmieniane po sparowaniu w rundzie 3.

Zmiana wyników meczów w jednej rundzie po wystąpieniu błędu wpływa na turniej podobnie jak losowe parowanie w górę lub w dół. Jednak zmiana wyniku meczu wiele rund później ma znacznie większy wpływ na turniej i może spowodować, że zawodnik będzie musiał stawić czoła przeciwnikom z niższymi wynikami meczów przez większą część turnieju, zanim zmiana jego własnego wyniku meczu umieści go w czołówce klasyfikacji.

Uwaga: Zawodnicy Pokémon GO są odpowiedzialni za sprawdzenie swojej pozycji w drabinie podczas wydarzeń przed rozpoczęciem następnego meczu, ponieważ par rund nie można zmienić po rozpoczęciu nowego zestawu meczów.

Uwaga: Podczas Wydarzeń Serii Mistrzostw i wyższych, zawodnicy Pokémon GO są odpowiedzialni za sprawdzenie swoich pozycji w drabinie przed rozpoczęciem następnego meczu, ponieważ par rund nie można zmienić po rozpoczęciu nowego zestawu meczów.

4.4.2 Punkty Meczowe

Punkty meczowe są gromadzone w miarę postępów zawodników w turnieju. Liczba punktów meczowych posiadanych przez zawodnika w danym momencie zależy od wyników meczów.

Dystrybucja Punktów Meczowych	
Zwycięstwo	Zwycięstwo
Przegrana	Przegrana
Remis	Remis

Zawodnicy otrzymują 3 Punkty Meczowe za zwycięstwo, 0 za porażkę i 1 za remis. Tak więc, jeśli wyniki meczów zawodnika wynoszą 4/3/1, ma on 13 Punktów Meczowych. To tyle samo, co zawodnik, którego wyniki meczów wynoszą 3/1/4.

Wyniki meczów są drukowane i wyświetlane w każdej rundzie na parach i protokołach meczowych obok każdego

wyników meczów. Są one wyświetlane jako liczba w nawiasie; w tym przypadku (13).

4.4.3 Procent Zwycięstw (Przeciwników)

Procent zwycięstw przeciwników zawodnika - w dokumentacji turniejowej określany jako Op Win% - jest średnią procentów zwycięstw wszystkich przeciwników rozegranych w danym zestawie rund.

4.4.3.1 Obliczanie procentu zwycięstw

To, czy przeciwnik ukończył turniej, czy odpadł przed jego zakończeniem, może mieć wpływ na sposób obliczania jego procentu zwycięstw.

Jeśli zawodnik ukończył turniej, jego procent zwycięstw będzie liczbą zwycięstw podzieloną przez całkowitą liczbę rund w turnieju, z minimalnym procentem zwycięstw wynoszącym 25% i maksymalnym procentem zwycięstw wynoszącym 100%. Poniższa tabela to ilustruje:

Zawodnik ukończył turniej:		
Minimalny procent zwycięstw: 25%		Maksymalny procent zwycięstw: 100%
Przykłady		
Łączna liczba zwycięstw	Łączna liczba rund	% Zwycięstw
1	5	25%
3	5	60%
5	5	100%

Jeśli zawodnik zrezygnował z udziału w wydarzeniu przed jego zakończeniem, jego procent wygranych to liczba wygranych podzielona przez liczbę rund, w których brał udział, przy minimalnym procencie wygranych wynoszącym 25% i maksymalnym procencie wygranych wynoszącym 75%. Poniższa tabela to ilustruje:

Zawodnik rezygnuje z gry przed zakończeniem turnieju		
Minimalny procent zwycięstw: 25%		Maksymalny procent zwycięstw: 75%
Przykłady		
Łączna liczba zwycięstw	Łączna liczba rund	% Zwycięstw
1	5	25%
3	5	60%
5	5	75%

Po obliczeniu procentu wygranych przeciwników zawodnika, są one uśredniane, w wyniku czego otrzymywana jest ostateczna liczba.

4.4.3.2 Procent Zwycięstw i Wolne Losy

Przy obliczaniu procentu zwycięstw przeciwników, rundy, w których zawodnik otrzymał wolny los, nie są liczone jako zwycięstwo tego zawodnika. Runda ta nie jest w ogóle brana pod uwagę do celów tych obliczeń.

4.5 Poddawanie Gry i Celowe Remisy

O wyniku meczu powinna decydować przede wszystkim rozgrywka. Zawodnicy mogą jednak zrezygnować z gry na rzecz przeciwnika lub (tylko w przypadku turniejów TCG) zaproponować remis.

Zawodnik może podjąć decyzję o poddaniu się z dowolnego powodu. Jednakże Play! Pokémon nie uznaje żadnych nieformalnych porozumień zawartych między zawodnikami dotyczących wyniku meczu przed podpisaniem protokołu meczowego. Zawodnicy powinni mieć świadomość, że takie porozumienia nie będą uznawane przez personel turnieju.

Po zapisaniu wyniku meczu na podpisanym protokole meczowym, wynik ten jest uznawany za ostateczny i nie może zostać zmieniony.

Zawodnicy nie mogą:

- Prosić przeciwnika o poddanie się
- Ponawiać próśb o ustalenie celowego remisu po tym, jak przeciwnik jasno wyraził swój sprzeciw wobec takiego rozwiązania.
- Przekupywać, wymuszać lub w inny sposób naciskać na przeciwnika w celu uzyskania jakiegokolwiek wyniku meczu.
- Sprawdzać klasyfikacji turniejowej lub czekać na rozstrzygnięcie innych trwających meczów przed podjęciem decyzji o poddaniu się lub remisie.
- Decydować o wyniku meczu w sposób losowy (np. poprzez rzut monetą) lub w jakikolwiek inny losowy sposób.

4.6 Style Turniejów Play! Pokémon

Sankcjonowane turnieje Pokémon TCG/VG mogą być rozgrywane jako turnieje w systemie szwajcarskim, turnieje pojedynczej eliminacji lub turnieje w systemie szwajcarskim plus turnieje pojedynczej eliminacji. Sankcjonowane wydarzenia Pokémon GO są prowadzone jako turnieje w systemie szwajcarskim plus turnieje pojedynczej eliminacji, a Regionalne Mistrzostwa Pokémon GO, Międzynarodowe Mistrzostwa i Mistrzostwa Świata są prowadzone jako turnieje podwójnej eliminacji. W zależności od liczby uczestników, wydarzenia Pokémon GO mogą być prowadzone w dwóch fazach: grupowej i finałowej.

Inne style turniejowe mogą być używane wyłącznie za wyraźną pisemną zgodą Play! Pokémon.

4.6.1 System Szwajcarski

Większość Wydarzeń Serii Mistrzów wykorzystuje ten styl turniejowy, samodzielnie lub w połączeniu z rundami pojedynczej eliminacji.

Celem gry w systemie szwajcarskim jest wyłonienie jednego zwycięzcy poprzez parowanie zawodników z takimi samymi lub podobnymi wynikami meczów, aż do wyłonienia jednego niepokonanego zawodnika.

Turnieje rozgrywane w systemie szwajcarskim pozwalają każdemu zawodnikowi uczestniczącemu w turnieju zagrać w każdej rundzie, niezależnie od tego, jak dobrze radzi sobie w trakcie wydarzenia.

Turnieje w systemie szwajcarskim przebiegają w następujący sposób:

Runda 1
Zawodnicy są losowo łączeni w pary w pierwszej rundzie gry. Jeśli liczba uczestników jest nieparzysta, zawodnik bez przeciwnika otrzymuje wolny los, który liczy się jako zwycięstwo, ale nie jest uwzględniany w wypadku tie-breaków.
Runda 2
Zawodnicy w grupie 1-0 (1 zwycięstwo, 0 porażek) są losowo łączeni w pary; zawodnicy w grupie 0-1 (0 zwycięstw, 1 porażka) są łączeni w pary w ten sam sposób. Jeśli liczba zawodników jest nieparzysta, jeden z zawodników w przedziale 1-0 jest losowo parowany z jednym z zawodników w przedziale 0-1 (o ile nie grali ze sobą w poprzedniej rundzie). Jeśli w grupie 0-1 pozostanie nieparzysta liczba zawodników, jeden z zawodników z tej rundy otrzymuje wolny los, jak opisano powyżej.
Wszystkie Kolejne Rundy
Zawodnicy są losowo łączeni w pary na podstawie wyników meczów aż do zakończenia określonej liczby rund. Zawodnik znajdujący się na szczycie klasyfikacji w tym momencie jest mistrzem. Jeśli jest nieparzysta liczba zawodników, parowanie jest kontynuowane jak w rundzie 2, od najwyższego przedziału (najwięcej zwycięstw) do najniższego przedziału (najmniej zwycięstw), przydzielając wolny los jednemu zawodnikowi w najniższym przedziale.

4.6.1.1 Ostateczna klasyfikacja w systemie szwajcarskim

Po ostatniej rundzie turnieju w systemie szwajcarskim, jedyny niepokonany zawodnik - lub zawodnik z największą liczbą punktów meczowych i najlepszymi wynikami tie-breaków - zostaje zwycięzcą turnieju. Wszyscy pozostali zawodnicy są klasyfikowani na podstawie ich końcowych wyników w turnieju.

Ponieważ zawodnicy często mają podobną liczbę punktów meczowych, Play! Pokémon wykorzystuje tie-breaki do ustalenia ostatecznego rankingu każdego zawodnika. Po tym, jak zawodnicy zostaną sklasyfikowani według końcowych punktów meczowych, remisy są stosowane w następującej kolejności.

Po spełnieniu kryteriów dla jednego tie-breaku, nie są stosowane żadne inne tie-breaki.

Pierwszy Tie-break	Procent Zwycięstw Przeciwników
Zawodnicy, którzy wciąż są w pozycji remisowej, zostają uszeregowani według ich Procentu Zwycięstw (Op Win %), od najwyższego do najniższego.	
Drugi Tie-break	Procent Zwycięstw Przeciwników Przeciwników
Zawodnicy, którzy wciąż są w pozycji remisowej, zostają teraz uszeregowani w kolejności od najwyższego do najniższego procentu zwycięstw przeciwników swoich przeciwników (Op Op Win %). Procent zwycięstw przeciwników przeciwników zawodnika (Op Op Win %) jest średnią procentów zwycięstw przeciwników (Op Win %) wszystkich przeciwników danego zawodnika.	
Końcowy Tie-break	Bezpośrednia konfrontacja
Jeśli dokładnie dwóch zawodników zremisuje w klasyfikacji końcowej, a ci zawodnicy grali ze sobą podczas turnieju, wówczas zwycięzca tego meczu zostanie sklasyfikowany wyżej niż przegrany. Jeśli dokładnie dwóch zawodników zremisuje w klasyfikacji końcowej, a ci zawodnicy nie grali ze sobą podczas turnieju, wówczas kolejność, w jakiej się pojawią, zostanie ustalona losowo. Jeśli więcej niż dwóch zawodników zremisuje w klasyfikacji końcowej, kolejność, w jakiej się pojawią, zostanie ustalona losowo.	

4.6.2 Pojedyncza Eliminacja

Turnieje pojedynczej eliminacji wyłaniają zwycięzcę wydarzenia poprzez usunięcie zawodników z turnieju po przegraniu przez nich jednego meczu. Liczba zawodników w każdej rundzie będzie równa połowie liczby zawodników w poprzedniej rundzie (z możliwym wyjątkiem pierwszej rundy).

Turniej kończy się, gdy niepokonany pozostaje tylko jeden zawodnik. Zawodnik ten jest zwycięzcą turnieju.

Turnieje pojedynczej eliminacji przebiegają w następujący sposób:

Runda 1
Zawodnicy otrzymują losowe rozstawienie, a następnie zostają sparowani w oparciu o standardowe drabinki pojedynczej eliminacji. Zwycięzca każdego meczu przechodzi do następnej rundy, podczas gdy przegrany zostaje wyeliminowany z turnieju.
Wszystkie Kolejne Rundy

Zawodnicy kontynuują rywalizację w parach, gdzie zwycięzca meczu przechodzi do następnej rundy, a przegrany zostaje wyeliminowany z turnieju.

Ostatecznie pozostaną tylko dwaj zawodnicy. Zwycięzca tego meczu zostaje zwycięzcą turnieju.

4.6.2.1 Drabinka Pojedynczej Eliminacji

Jeśli liczba zawodników w zawodach nie jest potęgą 2 (8, 16, 32, 64, 128, 256 itd.), wówczas najwyżej rozstawieni zawodnicy otrzymują wolny los. Liczba zawodników, którzy otrzymają wolny los, opiera się na różnicy między rzeczywistą frekwencją a najbliższą potęgą 2, która jest większa niż rzeczywista frekwencja.

Na przykład, jeśli rzeczywista frekwencja wynosi 53, najbliższa potęga 2, która jest większa niż 53, wynosi 64. Różnica między 64 a 53 wynosi 11, więc 11 najwyżej rozstawionych zawodników (którzy zostali rozstawieni losowo) otrzymałoby wolne losy w pierwszej rundzie.

4.6.2.2 Klasyfikacja Finałowa w Systemie Pojedynczej Eliminacji

Po ostatniej rundzie pojedynczej eliminacji, jedyny pozostały zawodnik jest zwycięzcą turnieju. Wszyscy pozostali zawodnicy są klasyfikowani na podstawie końcowego wyniku przeciwnika, który wyeliminował ich z turnieju.

Na przykład zawodnik, który został wyeliminowany w pierwszej rundzie przez zwycięzcę tego turnieju, zostanie sklasyfikowany wyżej niż jakikolwiek inny zawodnik, który został wyeliminowany w pierwszej rundzie.

4.6.2.3 Dogrywki Klasyfikacyjne

Organizator może zdecydować, że zawodnicy, którzy przegrali w fazie pucharowej finałowej czwórki, zagrają w dogrywce o 3. i 4. miejsce, zamiast używać tie-breaków do ustalenia klasyfikacji końcowej na 3. i 4. miejscu. Jeśli tak się stanie, Organizator musi to wyraźnie zaznaczyć na początku turnieju.

4.6.3 **System Szwajcarski + Pojedyncza Eliminacja**

Celem tego formatu jest przeprowadzenie kilku rund szwajcarskich odpowiednich dla liczby zawodników, po których najwyżej sklasyfikowani zawodnicy są rozstawiani w drabinkach pojedynczej eliminacji i grają do momentu, aż pozostanie tylko jeden zawodnik. Zawodnik ten zostaje zwycięzcą turnieju.

Większość gier Pokémon TCG i Wydarzeń Serii Mistrzostw Gier Wideo wykorzystuje odmianę tego stylu turniejowego. Poniższe sekcje ilustrują, które Wydarzenia Serii Mistrzów używają którego wariantu oraz szczegóły i różnice każdego z tych wariantów.

Play! Pokémon zastrzega sobie prawo do zatwierdzenia zmian w formacie turnieju w dowolnym momencie i z dowolnego powodu.

Organizatorzy powinni pamiętać, że zawodnicy, którzy zostaną dodani do turnieju po wyznaczeniu par pierwszej rundy, nie wpłyną na liczbę rund w turnieju.

4.6.3.1 Struktury turniejów Wydarzeń Serii Mistrzostw

Wydarzenie Serii Mistrzostw			
Game	Wydarzenie Serii Mistrzostw	Tryb Turnieju	Struktura Turnieju
VG	Wyzwanie Ligowe	Wydarzenie Premierowe TOM VGC	Wariant #1: Jednodniowy VG
VG	Puchar Ligi		
VG	Mistrzostwa Regionalne	Dwudniowe Mistrzostwa TOM TCG	Wariant #5: Format Mistrzostw 2025
VG	Mistrzostwa Międzynarodowe		
TCG	Wyzwanie Ligowe	Wyzwanie Ligowe TCG	Wariant #2: Rundy TCG Rundy szwajcarskie
TCG	Puchar Ligi	Puchar Ligi TCG	Wariant #3: Jednodniowy TCG
TCG	Mistrzostwa Regionalne	Dwudniowe Mistrzostwa TOM TCG	Variant #5: Format Mistrzostw 2025
TCG	Mistrzostwa Międzynarodowe		
GO	Wyzwanie Ligowe i Puchar Ligi	Wydarzenie Premierowe GO	Wariant #4: Jednodniowy GO
GO	Mistrzostwa Regionalne	Mistrzostwa Challenge	Podwójna Eliminacja
GO	Mistrzostwa Międzynarodowe	Mistrzostwa Challenge	Podwójna Eliminacja

4.6.3.2 Struktury turniejów jednodniowych

Liczba zawodników biorących udział w turnieju ma bezpośredni wpływ na to, ile zostanie rozegranych rund w Systemie Szwajcarskim i pojedynczej eliminacji. Poniższe tabele ilustrują tę zależność:

Wariant #1: Jednodniowy VG			
Zawodnicy w Dywizjach Wiekowych	Rundy Szwajcarskie	Rundy Pojedynczej Eliminacji	Łączny czas trwania (w Rundach)
4–7	3	0	3
8	3	1	4
9–16	4	2	6
17–32	5	3	8
33–64	6	3	9
65–128	7	3	10

129–226	8	3	11
227–256	8	4	12
257–409	9	4	13
410–512	9	5	14
513+	10	5	15

Wariant #2: TCG tylko Rundy Szwajcarskie			
Zawodnicy w Dywizjach Wiekowych	Rundy Szwajcarskie	Rundy Pojedynczej Eliminacji	Łączny czas trwania (w Rundach)
4–8	3	0	3
9–16	4	0	4
17–32	5	0	5
33–64	6	0	6
65–128	7	0	7
129–256	8	0	8
257–512	9	0	9
513+	10	0	10

Wariant #3: Jednodniowy TCG			
Zawodnicy w Dywizjach Wiekowych	Rundy Szwajcarskie	Rundy Pojedynczej Eliminacji	Łączny czas trwania (w Rundach)
4–8	3	0	3
9–12	4	2	6
13–20	5	2	7
21–32	5	3	8
33–64	6	3	9
65–128	7	3	10
129–226	8	3	11
227–409	9	3	12
410+	10	3	13

Wariant #4: Jednodniowy GO			
Zawodnicy w Dywizjach Wiekowych	Rundy Szwajcarskie	Rundy Pojedynczej Eliminacji	Łączny czas trwania (w Rundach)
4–7	3	0	3
8	3	1	4
9–16	4	2	6
17–32	5	3	8
33–64	6	3	9
65–128	7	3	10
129–226	8	3	11
227–256	8	4	12
257–409	9	4	13
410–512	9	5	14
513+	10	5	15

4.6.3.3 Struktura turnieju dwufazowego

Bardziej prestiżowe Wydarzenia Serii Mistrzostw mogą trwać dwa lub trzy dni, a część najwyżej sklasyfikowanych zawodników awansuje do drugiej fazy rund szwajcarskich.

Próg punktów meczowych dla drugiej fazy rund szwajcarskich, - a także liczba rund szwajcarskich, które należy rozegrać w dniu drugim - zależą od liczby zawodników w każdej kategorii wiekowej, wyszczególnionej w poniższej tabeli. Należy zauważyć, że czerwona linia wskazuje punkt, ponad którym wymagany jest drugi dzień rund szwajcarskich.

Wariant #5: Format Mistrzostw 2025						
Zawodnicy w Dywizjach Wiekowych	Suma rund Szwajcarskich	Rundy Szwajcarskie Faza 1	Próg punktów Fazy 2	Rundy szwajcarskie Faza 2	Czołówka (Top Cut)	Uwagi
4–8	3	3	NIE DOTYCZY	0	NIE DOTYCZY	Ranking szwajcarski
9–16	4	4	NIE DOTYCZY	0	Asymetryczne Top 2	Ranking szwajcarski
17–32	6	6	NIE DOTYCZY	0	Top 4	Ranking szwajcarski +1

33–64	7	7	NIE DOTYCZY	0	Asymetryczne Top 6	Ranking szwajcarski +1
65–128	8	6	10	2	Asymetryczne Top 8	Ranking szwajcarski +1
129–256	9	7	13	2	Asymetryczne Top 8	Ranking szwajcarski +1
257–512	10	8	16	2	Asymetryczne Top 8	Ranking szwajcarski +1
513–1024	11	8	16	3	Asymetryczne Top 8	Ranking szwajcarski +1
1025–2048	12	8	16	4	Asymetryczne Top 8	Ranking szwajcarski +1
2049–4096	13	9	19	4	Asymetryczne Top 8	Ranking szwajcarski +1
4097–8192	14	9	19	5	Asymetryczne Top 8	Ranking szwajcarski +1

4.6.3.4 Struktura Rund Wydarzeń Serii Mistrzostw

W rundach szwajcarskich Wydarzeń Serii Mistrzów mogą być rozgrywane mecze pojedyncze lub do dwóch zwycięstw. Decyzja ta leży w gestii Organizatora, choć Play! Pokémon zdecydowanie zaleca, aby wydarzenia na poziomie Regionalnych Mistrzostw i wyższym były rozgrywane do dwóch zwycięstw. Zdecydowanie zaleca się, aby wszystkie wydarzenia Pokémon GO były rozgrywane do dwóch zwycięstw, niezależnie od poziomu.

Rundy pojedynczej eliminacji w Zawodach Serii Mistrzów wykorzystujące strukturę Rozgrywki Szwajcarskie + pojedyncza eliminacja muszą być rozgrywane do dwóch zwycięstw.

Rundy Zawodów Serii Mistrzów muszą mieć następujący minimalny czas na ukończenie:

- Pojedyncza gra: 30 minut
- Do dwóch zwycięstw: 50 minut

Czas pozostały do końca rundy jest informacją dostępną publicznie dla wszystkich zawodników. Play! Pokémon zaleca, aby czas rundy był podawany publicznie we wszystkich Zawodach Serii Mistrzów.

Zawodnicy mogą poprosić Sędziów o sprawdzenie czasu, który powinien być podany z dokładnością co do minuty, zgodnie z najlepszymi dostępnymi informacjami.

4.6.3.5 Klasyfikacja Finałowa w Systemie Szwajcarskim + Pojedynczej Eliminacji

Po zakończeniu rund szwajcarskich, zawodnicy zostaną sklasyfikowani na podstawie ich wyników i tie-breaków szwajcarskich. Najwyżej sklasyfikowani zawodnicy zostaną następnie rozstawieni w drabinkach pojedynczej eliminacji, w liczbie równej liczbie miejsc dostępnych w drabince.

Mecze są następnie rozgrywane zgodnie z zasadami [pojedynczej eliminacji](#), gdzie zwycięzca przechodzi w górę drabinki, a przegrany zostaje wyeliminowany. Ostatecznie pozostanie tylko jeden zawodnik. Ten zawodnik jest zwycięzcą turnieju.

Tie-break decydujący o ostatecznym rozstawieniu zawodników w części turnieju z pojedynczą eliminacją rozstrzygany jest na podstawie końcowego rankingu w części z Systemem Szwajcarskim.

Po każdej rundzie pojedynczej eliminacji wyeliminowani zawodnicy są klasyfikowani zgodnie z ich końcowym rankingiem szwajcarskim, przy czym najwyżej rozstawiony zawodnik zajmuje najwyższą pozycję dostępną w danej drabince, po nim miejsce zajmuje drugi najwyżej rozstawiony zawodnik i tak dalej.

4.7 Parowanie

Po zakończeniu każdej rundy turnieju, Organizator powinien sparować zawodników do następnej rundy i opublikować te pary. Zawodnicy powinni mieć rozsądną ilość czasu na zgłoszenie wszelkich błędów w swoich rankingach i znalezienie swoich miejsc, zanim Sędzia kliknie przycisk "Rozpocznij Rundę" w TOM. Zgodnie z 4.4.1.1, Zawodnicy Pokémon GO są odpowiedzialni za sprawdzenie swojej drabinki przed rozpoczęciem następnej rundy, ponieważ Pokémon GO nie używa TOM na poziomie Regionalnym i wyższym.

Należy pamiętać, że po rozpoczęciu rundy nie można zmieniać par.

4.7.1 Wolne Losy

W trakcie turnieju zawodnicy mogą otrzymać wolne losy. Dzieje się tak w przypadku nieparzystej liczby zawodników.

Wolny los liczy się jako wygrana w wynikach meczów danego zawodnika, ale nie liczy się jako rozegrana runda przy obliczaniu procentu zwycięstw tego zawodnika.

Jeśli wolne losy są nieuniknione, zawsze będą przyznawane zawodnikowi z najgorszym wynikiem meczów, jeśli to w ogóle możliwe. Żaden zawodnik nie otrzyma jednak więcej niż jednego wolnego losu w trakcie turnieju.

4.8 Rezygnacja z Gry w Turnieju

Zawodnicy, którzy zdecydują, że nie chcą kontynuować gry w trwającym turnieju, muszą z niego zrezygnować. Zawodnicy mogą zrezygnować z udziału w turnieju z dowolnego powodu, ale nie mogą zrezygnować z udziału w trwającym meczu bez uprzedniego poddania lub zakończenia tego meczu.

Organizator może wymagać od zawodnika wypełnienia formularza lub karty turniejowej w celu potwierdzenia chęci rezygnacji lub zgłoszenia tego faktu konkretnemu członkowi personelu turniejowego. Chociaż może się to zmieniać w zależności od wydarzenia, poniższe informacje dotyczące rezygnacji są obowiązujące dla wszystkich turniejów Play! Pokémon.

4.8.1 Nieukończone Mecze

Zawodnicy, którzy chcą opuścić turniej przed zakończeniem bieżącego meczu, otrzymują przegraną za wszystkie swoje mecze, które nie zostały jeszcze rozstrzygnięte. Jeśli zawodnik chce uniknąć tych przegranych, powinien upewnić się, że jego mecz został zakończony, a wynik został zapisany, zanim zgłosi chęć rezygnacji.

Po zakończeniu bieżącej rundy zawodnik odpada z turnieju i nie zostanie sparowany w kolejnych rundach.

4.8.2 Klasyfikacja Finałowa Rezygnujących Zawodników

Zawodnicy, którzy zrezygnują z udziału w turnieju przed jego zakończeniem, nadal będą uwzględniani w klasyfikacji końcowej. Zawodnicy Pokémon GO, którzy odpadną z drabinki na turniejach Regionalnych, Międzynarodowych i Światowych, otrzymują automatyczne Przegrane Mecze do momentu uzyskania dwóch rund, po czym zostają usunięci z drabinki.

4.8.3 Klasyfikacja Finałowa Zdyskwalifikowanych Zawodników

Jeśli zawodnik zostanie zdyskwalifikowany z turnieju, zostanie całkowicie usunięty z klasyfikacji i nie będzie mógł otrzymać żadnych nagród, do których w innym przypadku uprawniałoby go wyniki meczów.

5 Zasady Turnieju Gry Karcianej

5.1 Wprowadzenie

Ta sekcja przedstawia i wyjaśnia zasady właściwe dla turniejów Gry Karcianej Pokémon (Trading Card Game). Powinieneś przeczytać tę sekcję, jeśli interesują cię:

- Podstawowe zasady wszystkich turniejów Play! Pokémon TCG.
- Które karty i przedmioty losujące są (nie są) dozwolone w grze.
- Rozstrzygnięcia i tie-breaki gier i meczów TCG.

Ta sekcja zakłada, że czytelnicy są zaznajomieni z informacjami przedstawionymi w podstawowej Księdze Zasad Gry Karcianej (Pokémon Trading Card Game).

5.2 Dopuszczalność Kart

W wydarzeniach Play! Pokémon można używać tylko oryginalnych kart Pokémon. Zawodnicy muszą upewnić się, że wszystkie karty, których chcą użyć podczas każdego turnieju, są:

- Dopuszczone w formacie, w którym odbywa się turniej;

- Posiadają poprawny język w odniesieniu do regionu, w którym odbywa się turniej;
- Nie są w żaden sposób oznaczone ani zmienione.

5.2.1 Niedozwolone karty

Karta powinna być w takim samym stanie, w jakim była, gdy została pozyskana z oryginalnego produktu Pokémon TCG. Pewne zużycie jest dopuszczalne. Następujące rodzaje kart nie mogą być używane w turniejach Play! Pokémon:

- Znaczone karty;
 - Karta jest uznawana za znaczoną, jeśli jakiś aspekt karty umożliwia jej identyfikację bez oglądania jej awersu, w tym zadrapania, rozdarcia, przebarwienia, zagięcia itp.
- Karty, które zostały poddane zmianom poprodukcyjnym;
 - Przykłady zmian obejmują autografy, obrazki lub inne tego typu zmiany na powierzchni karty, z wyłączeniem oficjalnych pieczęci stosowanych przez TPCi.

5.2.2 Koszulki (protektory) na Karty

Koszulki na karty muszą spełniać te same kryteria, co same karty, jeśli chodzi o oznaczenia i zużycie.

Ponadto, aby rozgrywka turniejowa była legalna, wszystkie koszulki kart w talii każdego zawodnika muszą:

- Zawierać tylko jedną kartę;
- Muszą mieć ten sam kolor/wzór, stan, rozmiar i teksturę;
- Wszystkie krawędzie powinny być w jednym, jednolitym kolorze (tj. grafika nie powinna rozciągać się do samej krawędzi koszulki);
- Muszą być w jednolitym kolorze lub z oficjalnie licencjonowanym wzorem Pokémon;
- Nie mogą odbijać światła w stopniu, który umożliwia określenie awersu po samym wyglądzie ich powierzchni.

Zawodnicy mogą korzystać z koszulek wewnętrznych lub nakładanych, pod warunkiem, że powyższe kryteria są spełnione i że nie wpływa to na zdolność zawodnika do tasowania talii.

Play! Pokémon zdecydowanie zaleca korzystanie z koszulek z nieprzezroczystym tyłem. Używanie przezroczystych etui lub rezygnacja z nich może ujawnić niedoskonałości na odwrocie karty.

5.2.3 Dozwolone Języki

Karty Pokémon Trading Card Game są dostępne na całym świecie w różnych językach.

Aby ułatwić językowe zawiłości interakcji turniejowych, Play! Pokémon ogranicza języki, w których można grać podczas wydarzeń Serii Mistrzów, zgodnie ze strefą rankingową, w której odbywa się dane Wydarzenie Serii Mistrzów.

W przypadku wszystkich innych turniejów i sesji ligowych decyzja o tym, które języki są dozwolone podczas gry, leży w gestii organizatora lub personelu ligi.

5.2.3.1 Dozwolone języki Wydarzeń Serii Mistrzostw, według Strefy Rankingowej

Strefa Rankingowa	Dozwolone Języki
Ameryka Północna	Angielski
Ameryka Łacińska	Angielski, hiszpański
Europa	Angielski, francuski, niemiecki, włoski, portugalski, hiszpański
Oceania	Angielski
Rosja	Angielski, rosyjski
Bliski Wschód i RPA	Angielski

5.2.3.2 Dozwolone języki w Wydarzeniach Serii Mistrzostw dla krajów lub regionów

Kraj lub Region	Dodatkowy dozwolony język
Kanada	Francuski
Argentyna, Brazylia, Chile, Kolumbia, Ekwador, Panama, Paragwaj, Peru	Portugalski
Portoryko	Angielski, hiszpański

5.2.3.3 Wyjątki

W Mistrzostwach Świata Pokémon TCG, Mistrzostwach Międzynarodowych, Mistrzostwach Regionalnych i Specjalnych oraz wydarzeniach pobocznych odbywających się podczas tych mistrzostw, niezależnie od kraju, w którym się odbywają, zawodnicy zawsze mogą używać kart w języku angielskim, a także kart w dowolnym języku, który jest dozwolony w kraju pochodzenia zawodnika.

Pomimo dopuszczenia alternatywnych języków od Mistrzostw Regionalnych w górę, zespoły tłumaczy są gwarantowane jedynie na Światowych Mistrzostwach Pokémonów. Zawodnicy nie powinni oczekiwać zasobów tłumaczeniowych poza tłumaczeniami języków kart w żadnym innym wydarzeniu Serii Mistrzostw.

W wyjątkowych okolicznościach Sędzia Główny lub Organizator turnieju może również zdecydować się na odstępstwo od zasad dotyczących dopuszczonych języków. Pozostaje to w ich wyłącznej gestii i powinno być brane pod uwagę tylko wtedy, gdy nie będzie to miało negatywnego wpływu na przebieg turnieju.

Zawodnicy, którzy uważają, że ich sytuacja osobista utrudnia im pełne przestrzeganie zasad dotyczących dozwolonych języków, powinni dołożyć wszelkich starań, aby skontaktować się w tej sprawie z Organizatorem przed wydarzeniem.

5.2.4 Proxies (Karty Zastępcze)

Jeśli karta zostanie uszkodzona podczas turnieju w taki sposób, że będzie traktowana jako znaczona, Sędzia może ustanowić kartę zastępczą tej karty, aby mogła być wykorzystana zamiast uszkodzonej karty na wszystkie sposoby do końca turnieju.

Alternatywnie, jeśli zawodnik posiada inny egzemplarz uszkodzonej karty, zawodnik może po prostu wymienić uszkodzoną kartę na nieuszkodzony egzemplarz.

W niektórych przypadkach karta jest uszkodzona z powodu błędu produkcyjnego. Zawodnicy powinni dołożyć wszelkich starań, aby uniknąć gry takimi kartami, choć czasami nie jest to możliwe. Jeśli Sędzia Główny uzna, że stwarza to sytuację, w której karta jest uznana za znaczoną, może ustanowić kartę zastępczą, która będzie działać jak uszkodzona karta do końca turnieju.

We wszystkich przypadkach uszkodzona karta musi zostać zachowana, aby posłużyć jako punkt odniesienia podczas korzystania z karty zastępczej.

Karty zastępcze nie mogą być używane w turniejach Play! Pokémon w przypadkach innych niż wymienione i powinny być traktowane jak podrobiona karta, jeśli zostaną wykryte.

5.3 Dopuszczalność Talii

5.3.1 Rejestracja Talii

Wszystkie Wydarzenia Serii Mistrzostw Play! Pokémon wymagają od uczestników wypełnienia listy talii z dokładną zawartością talii, której chcą użyć podczas turnieju.

Te listy talii mogą być później wykorzystane przez Organizatorów i Sędziów do sprawdzenia, czy talia nie została zmieniona od początku turnieju, więc zawodnicy powinni zadbać o przejrzystość i dokładność swoich list talii.

5.3.2 Kontrole Talii

Sprawdzanie talii jest wymagane podczas wszystkich Wydarzeniach Serii Mistrzostw. Play! Pokémon oczekuje, że skontrolowane zostanie co najmniej 10% talii, ale zaleca, aby personel turniejowy starał się przeprowadzić ich tyle, ile jest to rozsądne.

Sprawdzenie talii może nastąpić w dowolnym momencie turnieju, od rejestracji do rundy finałowej.

Chociaż zawodnicy mogą być zobowiązani do umieszczania kart w swoich taliach w tej samej kolejności, co karty na ich listach talii, nie powinni tego zakładać i zawsze powinni czekać na wskazówki od obsługi turnieju przed zmianą kolejności talii.

Podczas sprawdzania talii personel turnieju sprawdza następujące kwestie:

- Czy lista jest kompletna i czytelna;
- Czy opisana talia jest dopuszczona do gry w danym, turnieju;

- Czy zawartość talii dokładnie odpowiada liście;
- Czy karty i ich koszulki nie mają cech, które mogłyby spowodować zaklasyfikowanie ich, jako oznaczone.

5.4 Formaty Turniejów opartych o Budowę Talii

Zasady budowy talii w formatach zbudowanych są następujące:

- Talia musi zawierać dokładnie **60 kart**.
- Talie nie mogą zawierać więcej niż **4 kopie** pojedynczej karty, zgodnie z definicją karty w języku angielskim, z wyjątkiem Podstawowych kart Energii.
- Mecze są rozgrywane o **6 Kart Trofeów**.

Play! Pokémon zezwala na korzystanie w oficjalnych turniejach z trzech Formatów opartych o Budowę Talii, z których wszystkie zostały szczegółowo opisane poniżej.

5.4.1 Format Standardowy i Rozszerzony

5.4.1.1 Dozwolone Rozszerzenia

<i>Oznaczenie stosowanych zasad</i>			
Data dopuszczenia	Oznaczenie zasad	Standardowy	Rozszerzony
10 września 2021	<i>D</i>		✓
10 września 2021	<i>E</i>		✓
12 marca 2022	<i>F</i>	✓	✓
14 kwietnia, 2023	<i>G</i>	✓	✓
5 kwietnia, 2024	<i>H</i>	✓	✓

<i>Rozszerzony Format Rozszerzeń Black & White</i>			
Data dopuszczenia	Nazwa zestawu	Standardowy	Rozszerzony
	<i>Black & White</i>		✓
	<i>Black & White—Emerging Powers</i>		✓
	<i>Black & White—Noble Victories</i>		✓
	<i>Black & White—Next Destinies</i>		✓
	<i>Black & White—Dark Explorers</i>		✓
	<i>Dragon Vault</i>		✓
	<i>Black & White—Dragons Exalted</i>		✓
	<i>Black & White—Boundaries Crossed</i>		✓
	<i>Black & White—Plasma Storm</i>		✓
	<i>Black & White—Plasma Freeze</i>		✓
	<i>Black & White—Plasma Blast</i>		✓
	<i>Black & White—Legendary Treasures</i>		✓

Rozszerzony Format Rozszerzeń XY			
Data dopuszczenia	Nazwa zestawu	Standardowy	Rozszerzony
	<i>XY—Kalos Starter Set</i>		✓
	<i>XY</i>		✓
	<i>XY—Flashfire</i>		✓
	<i>XY—Furious Fists</i>		✓
	<i>XY—Phantom Forces</i>		✓
	<i>XY—Primal Clash</i>		✓
	<i>Double Crisis</i>		✓
	<i>XY—Roaring Skies</i>		✓
	<i>XY—Ancient Origins</i>		✓
	<i>XY—BREAKthrough</i>		✓
	<i>XY—BREAKpoint</i>		✓
	<i>Generations</i>		✓
	<i>XY—Fates Collide</i>		✓
	<i>XY—Steam Siege</i>		✓
	<i>XY—Evolutions</i>		✓

Rozszerzony Format Rozszerzeń Sun & Moon			
Data dopuszczenia	Nazwa zestawu	Standardowy	Rozszerzony
	<i>Sun & Moon</i>		✓
	<i>Sun & Moon—Guardians Rising</i>		✓
	<i>Sun & Moon—Burning Shadows</i>		✓
	<i>Shining Legends</i>		✓
	<i>Sun & Moon—Crimson Invasion</i>		✓
	<i>Sun & Moon—Ultra Prism</i>		✓
	<i>Sun & Moon—Forbidden Light</i>		✓
	<i>Sun & Moon—Celestial Storm</i>		✓
	<i>Sun & Moon—Lost Thunder</i>		✓
	<i>Sun & Moon—Team Up</i>		✓
	<i>Dragon Majesty</i>		✓
	<i>Sun & Moon—Unbroken Bonds</i>		✓
	<i>Sun & Moon—Unified Minds</i>		✓
	<i>Hidden Fates</i>		✓
	<i>Sun & Moon—Cosmic Eclipse</i>		✓

Dodatkowe wydania		
Nazwa produktu	Standardowy	Rozszerzony
McDonald's Collection 2011–2021		✓
<i>Black & White</i> Trainer Kit		✓
<i>XY</i> Trainer Kit		✓
<i>XY</i> Trainer Kit—Bisharp and Wigglytuff		✓
<i>XY</i> Trainer Kit—Latias and Latios		✓

XY Trainer Kit—Pikachu Libre and Suicune		✓
Sun & Moon Trainer Kit—Lycanroc & Alolan Raichu		✓
Sun & Moon Trainer Kit—Alolan Sandslash & Alolan Ninetales		✓
Detective Pikachu		✓

Karty Promocyjne “Black Star”			
Prefiks	Numerowanie	Standardowy	Rozszerzony
BW	01 i wyżej		✓
XY	01 i wyżej		✓
SM	158 i wyżej		✓

5.4.1.2 Harmonogram Wydawniczy i Dopuszczeń Kart

Oczekuje się, że rozszerzenia będą wydawane zgodnie z regularnym harmonogramem, średnio cztery nowe rozszerzenia w roku kalendarzowym. Nowo wydane karty staną się dozwolone w drugim piątku po dacie premiery produktu lub rozszerzenia na rynku amerykańskim.

Datę premiery i późniejszą datę legalnego turnieju dla kart promocyjnych można potwierdzić, odwiedzając [stronę Status dopuszczenia kart promocyjnych Pokémon TCG](#), która jest aktualizowana co miesiąc.

5.4.1.3 Ponowne Wydruki Kart w Formatach Standardowym i Rozszerzonym

Karty, które istniały wcześniej w danym formacie, są czasami drukowane w nowszych rozszerzeniach. W takich przypadkach starsza wersja karty może zostać użyta, jeśli:

- Nazwa nowej karty jest identyczna z nazwą starszej karty;
- Cały tekst wydrukowany na nowej karcie jest funkcjonalnie identyczny z tekstem na starszej karcie.

Ponadto, pod warunkiem spełnienia powyższych kryteriów, nowsza wersja karty, która jest obecnie grywalna w formacie Standardowym lub Rozszerzonym, może być używana w tym formacie natychmiast po jej wydaniu.

Rozważ poniższe przykłady przy określaniu, czy dwie karty są funkcjonalnie identyczne:

- Imitacja (Copycat, CES, 127) i Imitacja (Copycat, TRR, 83) są funkcjonalnie identyczne. Mimo że sformułowanie opisu karty zostało zmienione, opisany efekt pozostaje niezmienny.
- Tęczowa Energia (Rainbow Energy, CES, 151) i Tęczowa Energia (Rainbow Energy TR, 17) nie są funkcjonalnie identyczne, ponieważ pierwsza z nich "umieszcza 1 licznik obrażeń", podczas gdy druga "zadaje 10 obrażeń" - liczniki obrażeń i obrażenia są oddzielnymi pojęciami w Pokémon TCG i nie mogą być używane zamiennie.

5.4.1.4 Zakazane Karty

Listę kart zakazanych w rozgrywkach turniejowych można znaleźć [tutaj](#).

Wyniki turniejów i opinie społeczności będą nadal analizowane w celu utrzymania zdrowego środowiska gry. W szczególności monitorowany będzie format rozszerzony, ponieważ dostępnych jest w nim wiele kart i potencjalnych kombinacji.

5.4.2 Format Nieograniczony (Unlimited)

Nieograniczone talie mogą zawierać karty z dowolnych rozszerzeń Pokémon Trading Card Game i kart promocyjnych, które zostały wydane w Stanach Zjednoczonych.

5.4.2.1 Harmonogram Wydawniczy i Dopuszczeń Kart

Karty z każdego nowego rozszerzenia zostają dopuszczone do gry w drugi piątek po dacie premiery tego rozszerzenia na rynku amerykańskim. Oczekuje się, że rozszerzenia będą wydawane regularnie, średnio cztery razy w roku kalendarzowym.

Karty promocyjne, takie jak te znajdujące się w pudełkach i kolekcjach Pokémon TCG, będą dopuszczone w pierwszy lub trzeci piątek po dacie premiery rozszerzenia na rynku amerykańskim. Ta data legalności turnieju jest spójna na całym świecie i można ją potwierdzić, odwiedzając stronę Status legalności kart promocyjnych Pokémon TCG, która jest aktualizowana co miesiąc.

5.4.2.2 Ponowne Wydruki Kart w Formacie Nieograniczonym

Ponieważ nie ma ograniczeń, co do liczby rozszerzeń dopuszczonych do gry w formacie Nieograniczonym, zawodnicy od czasu do czasu natkną się na karty trenerskie ze starszych rozszerzeń, które mają taką samą nazwę jak nowsze karty, ale zupełnie inne efekty.

Zawodnicy mogą nadal włączać te starsze wersje kart do swoich talii, pod warunkiem, że sformułowania z najnowszej wersji są używane wszędzie tam, gdzie dotyczy to danej karty.

5.4.2.3 Zakazane Karty

Obecnie nie ma żadnych zakazanych kart w formacie Nieograniczonym.

5.5 Formaty Ograniczonych Turniejów (Limited)

Zasady budowy talii dla formatu Limited są następujące:

- Talia musi zawierać dokładnie **40 kart**.
- **Nie** ma **ograniczeń** co do liczby kart o tej samej nazwie, które mogą być w talii, pod warunkiem, że nie ma ograniczeń wyszczególnionych w samym tekście karty.
- Mecze rozgrywane są o **4 Karty Trofea**.

Play! Pokémon zezwala na korzystanie z trzech formatów ograniczonych w swoich oficjalnych turniejach, z których wszystkie zostały szczegółowo opisane poniżej.

5.5.1 Zapieczętowane Karty

W wydarzeniu Zapieczętowanego typu na jego początku zawodnicy otrzymują od Organizatora albo zestaw Build & Battle Box, albo z góry określoną liczbę pakietów boosterów (zazwyczaj od czterech do sześciu).

5.5.1.1 Budowa Talii

Na sygnał Organizatora zawodnicy otwierają swoje pakiety boosterów i budują 40-kartową talię, używając tylko otrzymanych kart (w tym kart z zestawu Build & Battle Box) oraz kart Podstawowej Energii dostarczonych przez Organizatora.

Zawodnicy mają 30 minut na zbudowanie swoich talii.

5.5.2 Losowanie Boosterów

W wydarzeniu typu Losowanie Boosterów zawodnicy otrzymują pakiety boosterów od organizatora na początku wydarzenia (zalecane cztery do sześciu boosterów na zawodnika). Zawodnicy dzielą się na grupy równej wielkości, które nie powinny przekraczać ośmiu zawodników na grupę, i siadają w kręgu.

5.5.2.1 Proces dobierania

Na sygnał Organizatora każdy zawodnik otwiera jedno opakowanie boosterów, nie ujawniając jego zawartości pozostałym zawodnikom. Następnie każdy zawodnik wybiera jedną kartę ze swojego zestawu i kładzie ją przed sobą awersem do dołu.

Gdy karta zostanie położona przez zawodnika do jego zestawu, jest uważana za wybraną i nie może zostać zwrócona do pozostałych w zamian za inną kartę. Następnie zawodnicy przekazują pozostałe zakryte karty osobie po swojej lewej stronie. Karty wybrane przez każdego z zawodników powinny pozostać znane tylko im podczas procesu dobierania.

Każdy zawodnik kontynuuje wybieranie jednej karty spośród przekazanych mu kart, aż wszystkie karty zostaną wybrane. Proces ten powtarza się dla każdego pozostałego zestawu boosterów, przy czym schemat podawania kart zmienia się od lewej do prawej strony po otwarciu każdego nowego opakowania.

5.5.2.2 Budowa Talii

Po otwarciu wszystkich pakietów boosterów i wybraniu wszystkich kart, każdy zawodnik tworzy talię z czterdziestu kart, używając tylko wybranych przez siebie kart i kart Podstawowej Energii dostarczonych przez Organizatora.

Zawodnicy mają 30 minut na zbudowanie swoich talii.

5.5.3 Losowanie Build & Battle

Na początku wydarzenia Losowanie Build & Battle każdy zawodnik otrzymuje od organizatora zestaw Build & Battle Box. Zawodnicy dzielą się na czteroosobowe grupy i siadają w kręgu.

Na sygnał od Organizatora, każdy zawodnik otwiera swój 40-kartowy pakiet Build & Battle, nie ujawniając jego zawartości pozostałym zawodnikom. Zawodnicy mogą poświęcić kilka minut na przejrzanie tych kart, które mogą zostać wykorzystane do zbudowania talii na koniec gry. Po zakończeniu gry zawodnicy odkładają karty z powrotem do zestawu Build & Battle Box.

5.5.3.1 Dobieranie

Gdy wszyscy są gotowi, organizator sygnalizuje zawodnikom rozpoczęcie dobierania. Każdy zawodnik otwiera jeden pakiet boosterów, nie ujawniając jego zawartości pozostałym zawodnikom. Następnie każdy zawodnik wybiera jedną kartę ze swojego pakietu boosterów i umieszcza ją w swoim pudełku wraz z kartą kodową Pokémon TCG Online (Pokémon TCG Online code card) i niefoliowaną kartą Podstawowej Energii.

Gdy karta zostanie umieszczona w pudełku zawodnika, uznaje się ją za wybraną i nie można jej zwrócić do talii w zamian za inną kartę. Następnie zawodnicy przekazują pozostałe zakryte karty osobie po swojej lewej stronie. Karty wybrane przez każdego z zawodników powinny pozostać ich utajnione przez nich podczas procesu dobierania.

Każdy zawodnik wybiera jedną kartę spośród przekazanych mu kart, aż wszystkie karty zostaną wybrane. Po wybraniu wszystkich kart z pakietu boosterów zawodnicy będą mieli minutę na przejrzanie kart, które do tej pory posiadali. Proces ten powtarza się dla każdego pozostałego pakietu boosterów, przy czym schemat przekazywania kart zmienia się od lewej do prawej strony po otwarciu każdego nowego pakietu.

5.5.3.2 Budowa Talii

Po otwarciu wszystkich pakietów boosterów i wybraniu wszystkich kart, każdy zawodnik tworzy talię z czterdziestoma kartami, używając tylko kart ze swojego pudełka i wszelkich kart Podstawowej Energii dostarczonych przez Organizatora.

Zawodnicy mają 20 minut na zbudowanie swoich talii.

5.6 Zarządzanie Obszarem Gry

Obszar Gry to przestrzeń, której zawodnicy używają podczas meczu. Każdy z zawodników jest odpowiedzialny za utrzymanie swojego obszaru w czystości i stanie umożliwiającym bezproblemowe używanie w trakcie trwającego meczu.

Dopóki nie utrudnia to rozgrywki, w obszarze gry zawodnicy mogą posiadać talizmany lub przedmioty przynoszące szczęście, ale muszą utrzymywać porządek w obszarze dla obu zawodników. Jak wspomniano we wcześniejszych sekcjach, na stole do gry nie wolno spożywać jedzenia ani napojów.

5.6.1 Obszar Gry

Karty w grze powinny być używane w taki sposób, aby były uporządkowane, schludnie ułożone i łatwe do zinterpretowania przez przeciwników i Sędziów.

Karty, które są umieszczane w obszarze gry z ręki bez efektu innej karty, Umiejętności lub efektu, są uznawane za zagrane w momencie, w którym zawodnik fizycznie wypuści kartę z ręki. Jeśli zawodnik nie chce zagrać karty, nie powinien umieszczać jej w obszarze gry. Granice obszaru gry są określone zgodnie z obrazkiem poniżej.



Rysunek A: Obszar Gry The Pokémon TCG

- A:** Każda talia powinna być ułożona w kierunku północ/południe, krótszymi stronami kart do każdego zawodnika. Karty powinny być skierowane otwarciem koszułek w stronę przeciwnika.
- B:** Każdy zawodnik może mieć tylko jeden stos kart odrzuconych, ale niektóre karty w stosie kart odrzuconych mogą być lekko obrócone, aby były lepiej widoczne.
- C:** Karty Trofea muszą być rozmieszczone w taki sposób, aby zarówno zawodnicy, jak i obsługa turnieju mogli na pierwszy rzut oka zobaczyć, ile kart nagród pozostało każdemu zawodnikowi. Karty nagród muszą znajdować się po przeciwnej stronie pola gry niż talia i stos kart odrzuconych danego zawodnika.
- D:** Trzymaj wszystkie karty Energii w tym samym kierunku pod Pokémonem w grze i upewnij się, że każda z nich jest widoczna.
- E:** Upewnij się, że Pokémony w Rezerwie są wystarczająco oddalone od siebie i od aktywnych Pokémonów, aby było jasne, które Pokémony mają dołączone karty.

F: Umieść karty Stadionów pomiędzy Aktywnymi Pokémonami obu zawodników, tak aby karta była widoczna dla wszystkich zawodników.

5.6.1.1 Strefa Przegranych

Strefa Przegranych zawodnika powinna znajdować się bezpośrednio nad jego kartami Trofeami i powinna być starannie ułożona, aby nie kolidowała z innymi kartami w grze.

5.6.2 Przedmioty losujące (randomizery)

Zawodnicy mogą korzystać z dwóch rodzajów przedmiotów losujących podczas meczu Pokémon TCG: monet lub kostki. Zawodnicy zawsze mogą korzystać z przedmiotu losującego przeciwnika.

5.6.2.1 Monety

Monety można pozyskać w gotowych taliach tematycznych, zestawach trenerskich i innych specjalnych produktów Pokémon TCG.

Zawodnicy powinni wziąć pod uwagę następujące kwestie, decydując się na użycie monety jako przedmiotu losującego:

- Podczas rzucania moneta powinna być trzymana na wysokości ramion i obrócić się co najmniej trzy razy, zanim wyląduje na stole.
- Monety powinny wylądować na stole tak płasko, jak to możliwe.
- Jeśli obaj zawodnicy nie mogą zgodzić się co do wyniku rzutu, Sędzia może zostać wezwany do ustalenia czy wynik jest rozstrzygający, czy też moneta musi zostać rzucona ponownie.
 - Gdy Sędzia orzeknie, że wynik jest rozstrzygający, nie można powtórzyć rzutu.
- Rzuty monetą, które wylądują poza obszarem gry, są uznawane za nieważne i muszą zostać wykonane ponownie.
 - Wszystko, co znajduje się wewnątrz niebiesko-białej maty pokazanej na obrazku A, stanowi obszar gry.

Każda moneta wydana z jakimkolwiek oficjalnym produktem Pokémon od *EX Ruby & Sapphire* powinna być uważana za uczciwą i bezstronną.

5.6.2.2 Kostki

Kostki można uzyskać z zestawów Pokémon TCG Elite Trainer Box. Każda kostka posiadająca sześć ścianek może być używana jako przedmiot losujący o ile jest sześcianną, którego każda strona ma taką samą powierzchnię.

Zawodnicy powinni wziąć pod uwagę następujące kwestie, decydując się na użycie kostki jako przedmiotu losującego:

- Kostki używane do losowania muszą być przezroczyste lub półprzezroczyste.
- Kostki muszą mieć dobrze zaokrąglone rogi, aby zapewnić ich toczenie się po obszarze gry.
- Kostki powinny mieć odpowiedni rozmiar, aby wynik był łatwo zrozumiały zarówno dla zawodników, jak i Sędziów.
 - Obejmuje to rozmiar i napis lub numerację na kostce.

- Jedna strona może mieć niestandardowe, precyzyjne grawerowanie w miejscu 1 lub 6, o ile wszystkie niestandardowe kostki używane przez tego zawodnika mają tę samą niestandardową stronę i obaj zawodnicy zatwierdzą ich użycie.
- Liczby lub kropki na przeciwległych stronach kostki muszą sumować się do 7 (tj. 1 musi znajdować się naprzeciwko 6). Niestandardowa wersja kostki wykorzystuje zastąpioną liczbę podczas określania, czy przeciwległe strony sumują się do 7.
- Liczby parzyste (2, 4, 6) na kostce powinny być traktowane jako orły. Liczby nieparzyste (1, 3, 5) należy traktować jako reszki.

5.7 Tasowanie i Randomizacja Talii

Oczekuje się, że talia każdego zawodnika będzie w pełni przetasowana na początku każdej rozgrywki oraz w jej trakcie, w zależności od efektów kart. Losowania należy dokonywać w obecności przeciwnika zawodnika i w rozsądnym czasie. Należy również zadbać o to, aby karty w talii nie zostały uszkodzone lub ujawnione podczas tasowania.

Po potasowaniu talia musi zostać zaoferowana przeciwnikowi zawodnika do jednorazowego przełożenia. Przełożenie talii polega na utworzeniu dwóch oddzielnych stosów kart poprzez usunięcie części wierzchu talii, a następnie umieszczenie jej pod pozostałą częścią. Zawodnicy powinni uważać, aby w trakcie przekładania nie ujawnić żadnych kart przeciwnika.

Zamiast przekładać talię, przeciwnik może ją potasować. To tasowanie powinno być krótkie, a po jego zakończeniu właściciel talii może ją przełożyć raz, jak opisano powyżej. Przełożenie na więcej niż dwa stosy jest uważane za tasowanie.

5.7.1 Interwencja Sędziego

Jeśli którykolwiek z zawodników nie uważa, że talia jest wystarczająco losowa natychmiast po potasowaniu lub jeśli zawodnik woli nie oferować swojej talii przeciwnikowi do losowania, należy wezwać Sędziego, aby potasował daną talię (talie). Żaden zawodnik nie może tasować ani przekładać kart po tasowaniu dokonanym przez Sędziego.

5.7.2 Niewystarczająca Randomizacja

Niewystarczające przetasowanie talii jest naruszeniem zasad, które może skutkować karą. Dlatego w interesie każdego zawodnika jest opanowanie techniki tasowania, która jest zarówno szybka, jak i dokładna.

5.8 Rozgrywki Turniejowe

5.8.1 Definicje

5.8.1.1 Mecz

Mecz Pokémon TCG rozpoczyna się w momencie rozpoczęcia odliczania czasu przeznaczonego na grę. Mecz kończy się, gdy obaj zawodnicy uzgodnią wynik i podpiszą protokół meczu.

5.8.1.2 Gra

Gra Pokémon TCG rozpoczyna się w momencie określenia zawodnika, który wykona pierwszą turę.

W grze do dwóch zwycięstw, po zakończeniu gry, przegrany decyduje, kto zagra pierwszy w następnej grze, zamiast decydować o tym rzutem monetą. Decyzja ta jest podejmowana w tym samym momencie podczas ustawienia, w którym miałby miejsce rzut monetą.

Gra kończy się, gdy dowolny pojedynczy zawodnik osiągnie liczbę warunków zwycięstwa wymaganą do ogłoszenia go zwycięzcą.

Mecz do dwóch zwycięstw może się również zakończyć:

- Jeśli pojedynczy zawodnik przegra **dwie gry**. W takim scenariuszu jego przeciwnik zostanie ogłoszony zwycięzcą.
- Jeśli każdy z zawodników przegrał już **jedną grę**, a następnie otrzymał jednocześnie kary za Przegraną Grę:
 - W formatach/rundach szwajcarskich mecz ten zostanie zapisany jako remis.
 - W pojedynczej eliminacji lub w meczu, który wymaga wyłonienia zwycięzcy, zawodnicy muszą następnie rozegrać tie-break, aby wyłonić zwycięzcę.

5.8.1.3 Tura

Tura w Pokémon TCG rozpoczyna się, gdy aktywny zawodnik dobiera kartę do ręki jako swoją pierwszą akcję. Tura kończy się, gdy aktywny zawodnik wykona atak, wskaże, że jego przeciwnik może przejść do następnej tury lub wykona dowolną inną akcję, która zawiera zastrzeżenie, że koniec tury tego zawodnika musi nastąpić natychmiast (na przykład Decyzja Stevena {Steven's Resolve}, CES 145).

5.8.2 Rozpoczęcie Gry

5.8.2.1 Mulligany (Ponownie Ciągnięcie Zestawu Kart)

Jeśli żaden z zawodników nie ma w ręku podstawowych Pokémonów, musi odłożyć swoje karty do talii i wyciągnąć kolejny zestaw kart (wykonać mulligan).

Przeciwnik może dobrać sobie kartę za każde ponowne ciągnięcie zestawu kart (mulligan) wykonane przez przeciwnika. Na przykład, jeśli obaj zawodnicy 2 razy dodatkowo ciągnęli zestawy kart, a następnie zawodnik A jeszcze trzykrotnie ciągnął zestaw kart, zawodnik B może dobrać do swojego zestawu do 3

kart. Karty te mogą zostać dobrane, gdy zawodnik A umieści aktywnego Pokémona w obszarze gry, a zawodnik B ogłosi, ile kart dobierze, zanim to zrobi.

Jeśli którakolwiek z tych dobranych kart jest Pokémonem Podstawowym, może zostać umieszczona na ławce. Aktywny Pokémon musi pozostać niezmieniony.

5.8.2.2 Postępy Gry Wymuszone przez Sędziego

W niezwykle rzadkich przypadkach może dojść do sytuacji, w której jeden z zawodników nie będzie w stanie wylosować Pokémona podstawowego pomimo wykonania bezprecedensowej liczby pominięć tury - na przykład może się tak zdarzyć, jeśli zawodnik ma bardzo małą liczbę Pokémonów podstawowych w swojej talii.

W interesie utrzymania żywego tempa gry, następujący proces może zostać zainicjowany przez Sędziego Głównego, gdy którykolwiek z zawodników wykona 8 mulliganów (ośmiokrotnie ciągnięcie nowego zestawu kart) bez wylosowania Pokémona podstawowego:

1. Tasowanie talii zawodnika.
2. Odstawianie kart z wierzchu talii zawodnika do odnalezienia Pokémona Podstawowego.
 - a. Pokémon Podstawowy zostaje odłożony na bok.
3. Ponowne tasowanie talii zawodnika.
4. Zawodnik wyciąga 6 kart z wierzchu talii.
 - a. Zawodnik dodaje poprzednio odłożonego Pokémona Podstawowego, aby mieć 7 kart w ręku.
5. Sędzia wskazuje, że gra może od tej pory toczyć się normalnie.
 - a. Czas potrzebny na ukończenie tego procesu powinien zostać uwzględniony jako przedłużenie meczu.

5.8.3 **Zakończenie Gry**

Po ogłoszeniu końca czasu gry, gry będące w toku nie kończą się natychmiast. Zamiast tego aktywny zawodnik musi dokończyć swoją turę. Następnie zawodnicy muszą rozegrać dodatkowe trzy pełne tury (+3 tury).

Jeśli czas dobiegnie końca podczas weryfikacji Pokémona oznacza to, że w danym meczu nie ma aktywnego zawodnika, więc następna tura będzie jedną z trzech dodatkowych.

W zależności od formatu turnieju, każda gra w ramach meczu może, ale nie musi, zakończyć się wyłonieniem zwycięzcy. Na przykład turnieje z Pojedynczą Eliminacją wymagają, aby każda gra miała zwycięzcę, ponieważ tylko jeden zawodnik z każdego meczu może awansować do następnej rundy. Turnieje szwajcarskie nie mają jednak takiego wymogu, gry mogą pozostać nierozstrzygnięte, a mecz jest rejestrowany jako remis.

Poniższe praktyki są stosowane, aby pomóc w rozstrzyganiu gier, gdy pozostają one nierozstrzygnięte po ogłoszeniu upływu czasu, rozegrane zostały dodatkowe 3 pełne tury, a format turnieju wymaga wyłonienia zwycięzcy.

5.8.3.1 Tie-breaki

Jeśli niezakończoną grę kończy się czas, a wymaga ona wyłonienia zwycięzcy, jeśli obaj zawodnicy wezmą swoją ostatnią Kartę Trofeum (lub znokautują ostatniego Pokémona przeciwnika) jednocześnie lub obaj zawodnicy jednocześnie odnotują drugą Przegraną Grę, a żadne inne warunki ogłoszenia zwycięstwa nie zostały spełnione, zawodnicy muszą wyłonić zwycięzcę tej gry rozgrywając tie-break.

Zawodnicy powinni przygotować się tak, jakby grali w normalną grę, w tym ustawić 6 Kart Trofeów i rzucić monetą, aby zdecydować, kto będzie pierwszy. Zwycięzcą tie-breaku zostaje zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie przewagę Kart Trofeów nad swoim przeciwnikiem lub wygra grę w inny sposób.

Gdy zostanie ogłoszony koniec czasu, tie-break powinien zakończyć się po +3 turach. Jeśli tie-break nie zostanie rozstrzygnięty w tym czasie, gra (1, 2 lub 3 meczu) pozostaje nieukończona.

5.8.3.2 Zakończanie Gry, która nie może w inny sposób dobiec do końca

W niezwykle rzadkich przypadkach zawodnicy mogą napotkać sytuację, w której niemożliwe jest naturalne zakończenie gry bez pomocy z zewnątrz - na przykład, gdy talia żadnego z zawodników nie może przyjąć kolejnych Kart Trofeów.

W takich przypadkach Sędzia główny może wszcząć następującą procedurę:

1. Czas meczu musi upłynąć, +3 tury muszą zostać zakończone, a Sędzia Główny musi być mieć pewność, że:
 - a. Rozgrywka toczy się w niekończącej się i niemożliwej do przerwania przez żadnego z zawodników pętli;
 - b. Że intencją obu zawodników jest uniknięcie własnej przegranej, a nie po prostu przedłużenie gry poprzez brak postępów w stanie gry;
 - c. Kontynuowanie gry bez ustępstw ze strony któregośkolwiek z zawodników skutkowałoby grą bez końca.
2. Od momentu podjęcia tej decyzji, Sędzia Główny informuje obu zawodników o swoich spostrzeżeniach. Następnie rozegrane zostaną kolejne +3 tury, przy czym trwająca tura będzie turą 0.
3. Jeśli gra pozostanie nierozstrzygnięta po tym punkcie, zawodnicy muszą rozegrać tie-break, aby wyłonić zwycięzcę nierozstrzygniętej gry*.
4. Jeśli Sędzia Główny zaobserwuje, że sytuacja powtórzyła się podczas Tie-breaku, wówczas gra zostanie rozstrzygnięta w następujący sposób.
 - a. Od momentu podjęcia tej decyzji, Sędzia Główny informuje obu zawodników o swoich spostrzeżeniach. Następnie rozegrane zostaną kolejne +3 tury, przy czym obecna tura będzie turą 0.
 - b. Po tym momencie zawodnik, który został najwyżej rozstawiony w rundach szwajcarskich, zostanie ogłoszony zwycięzcą tej gry.

** Jeśli Sędzia Główny stwierdzi, że pętla nieuchronnie powtórzy się podczas każdego rozegranego tie-breaku, powinien pominąć ten krok i natychmiast przejść do kroku 4b.*

5.8.4 Zakończenie Meczu

5.8.4.1 Klauzula Spóźnienia

Aby zapobiec opóźnieniom w turnieju, zawodnicy powinni stawiać się do gry w odpowiednim czasie. Klauzula spóźnienia służy jako pierwszy czynnik rozstrzygania wyników w każdym meczu, który pozostaje nierozstrzygnięty po ogłoszeniu końca czasu i jest stosowana dodatkowo oprócz kar, jakie zawodnik może otrzymać za nieobecność w trwającym meczu.

Jeśli jeden z zawodników spóźnił się na mecz lub opuścił mecz bez zgody Sędziego w dowolnym momencie rundy, zawodnik ten przegrywa mecz natychmiast po ogłoszeniu czasu i upływie dozwolonych +3 tur.

5.8.4.2 Rundy Turnieju Szwajcarskiego

Wyniki te powinny być stosowane jedynie wtedy, gdy żaden z zawodników nie kwalifikuje się do zastosowania Klauzuli Spóźnienia.

Typ Turnieju: Rundy Szwajcarskie	Typ Meczu: Gra Pojedyncza
Koniec czasu	Wynik meczu
Podczas gry 1	Remis

Typ Turnieju: Rundy Szwajcarskie	Typ Meczu: Do Dwóch Zwycięstw
Koniec czasu	Wynik meczu
Podczas gry 1	Remis
Pomiędzy grami 1 i 2	Zwycięzca gry 1 wygrywa mecz
Podczas gry 2	Zwycięzca gry 1 wygrywa mecz
Pomiędzy grami 2 i 3	Remis
Podczas gry 3	Remis

5.8.4.3 Rundy Turniejów Pojedynczej Eliminacji

Mecze w turniejach pojedynczej eliminacji nie mogą zakończyć się remisem, dlatego do ustalenia wyniku meczu stosowane są dodatkowe kryteria.

Jeśli żadnemu z zawodników nie uda się rozstrzygnąć tie-breaku - na przykład obaj zawodnicy mają taką samą liczbę pozostałych Kart Trofeów – gra musi być kontynuowana, dopóki jeden z zawodników nie rozstrzygnie tie-breaku lub nie wygra gry, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej.

Wyniki te powinny być stosowane jedynie wtedy, gdy żaden z zawodników nie kwalifikuje się do zastosowania Klauzuli Spóźnienia.

Typ Turnieju: Pojedyncza Eliminacja	Typ Meczu: Gra Pojedyncza
Koniec czasu	Wynik meczu
Podczas gry 1	Zawodnik z najmniejszą liczbą pozostałych Kart Trofeów wygrywa mecz

Typ Turnieju: Pojedyncza Eliminacja	Typ Meczu: Do Dwóch Zwycięstw
Koniec czasu	Wynik meczu
Podczas gry 1	Zawodnik z najmniejszą liczbą pozostałych Kart Trofeów wygrywa mecz
Pomiędzy grami 1 i 2	Zwycięzca gry 1 wygrywa mecz
Podczas gry 2	Zwycięzca gry 1 wygrywa mecz
Pomiędzy grami 2 i 3	Zwycięzca tie-breaku wygrywa mecz
Podczas gry 3	Zawodnik z najmniejszą liczbą pozostałych Kart Trofeów wygrywa mecz

5.8.5 Tempo Gry

Tempo rozgrywki w Pokémon TCG powinno być żywe, ale nie nadmiernie szybkie, a każdy zawodnik powinien otrzymać około połowy czasu przeznaczonego na grę.

Play! Pokémon określa poniższe wytyczne, według których należy oceniać, czy akcja w grze została zakończona w rozsądnym czasie.

- Tasowanie i przygotowanie, rozpoczęcie gry: 2 minuty
- Tasowanie i przeszukiwanie talii, w trakcie gry: 15 sekund
- Wykonanie akcji karty lub ataku: 15 sekund
- Rozważenie pozycji w grze przed zagranieniem karty: 10 sekund
- Rozpoczęcie tury po ogłoszeniu przez przeciwnika "końca tury": 5 sekund

Są to jedynie wytyczne i powinny być rozpatrywane w kontekście normalnej rozgrywki.

Zawodnicy, którzy podczas swojej tury nieustannie próbują wykorzystać co do sekundy dozwolony czas na powyższe działania, będą podlegać karom związanym z opóźnianiem gry.

5.8.6 Wydłużenie Czasu

Sędziowie mogą przedłużyć czas gry o czas potrzebny na rozwiązanie danej kwestii. Przydzielony dodatkowy czas musi zostać wyraźnie zakomunikowany obu zawodnikom i niezwłocznie odnotowany przez Sędziego.

5.8.7 Sporządzanie Notatek

Zawodnicy mogą sporządzać pisemne notatki podczas meczu i odwoływać się do nich w dowolnym momencie meczu. Zawodnicy nie muszą udostępniać tych notatek innym zawodnikom, ale Sędzia może poprosić o wgląd do notatek zawodnika i w razie potrzeby zażądać wyjaśnień.

Arkusze notatek zawodnika musi być całkowicie wolny od tekstu, pisanego odręcznie lub w inny sposób, na początku każdego Meczu.

Zawodnicy muszą robić notatki w stosownym tempie i nie mogą używać urządzeń, które mogą wysyłać lub odbierać wiadomości jako urządzenia do robienia notatek. Zawodnik nie może odwoływać się do notatek sporządzonych podczas poprzednich rund, gdy turniej wciąż trwa. Pisemne notatki sporządzone podczas meczu nie mogą być przekazywane innym zawodnikom podczas turnieju.

Ponieważ Sędzia może poprosić o wgląd do notatek zawodnika w trakcie trwania meczu, używanie kodów, szyfrów, skrótów lub innych metod ukrywania znaczenia informacji jest niedozwolone. Ponadto, notatki sporządzone przez zawodnika nie mogą zawierać błędnych informacji mających na celu oszukanie obsługi turnieju. Jeśli Sędzia zażąda wyjaśnień lub tłumaczenia notatek sporządzonych w języku, którym nie posługuje się obsługa turnieju, zawodnik musi się do tego zobowiązać.

6 Zasady Turniejowe dla Innych Produktów

Zasady, Formaty i Wytyczne dotyczące kar dla innych gier są obecnie zawarte w oddzielnym dokumencie.

Dokumenty VG i Pokémon GO są dostępne w [sekcji Zasady i zasoby](#) ([Rules & Resources section](#)) na oficjalnej stronie Pokémon.

Dokumentację Pokémon UNITE Serii Mistrzów można znaleźć na [mikrowitrynie Pokémon UNITE Championship](#) ([Pokémon UNITE Championship Series microsite](#))

7 Naruszenia Zasad i Kary

7.1 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.

7.2 Rodzaje Kar

Chociaż sposoby przyznawania kar różnią się w zależności od tego, czy jest to gra TCG czy VG, 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.

7.2.1 Upomnienie (C)

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

7.2.2 Ostrzeżenie (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.

7.2.3 Podwójna Kara Karty Trofeum (DPC)

7.2.3.1 Definicja

Podwójna Kara Karty Trofeum to kara występująca wyłącznie w Grze Karcianej Pokémon Trading Card Game i jest stosowana, gdy popełniono błąd, który znacząco wpływa na stan gry i nie ma jasnego sposobu na rozwiązanie problemu, lub gdy udzielono ostrzeżenia, a poczwórna Kara Karty Trofeum byłaby zbyt surowa.

7.2.3.2 Zastosowanie

Po tym, gdy zawodnik otrzyma Podwójną Karę Karty Trofeum, przeciwnik zawodnika, który popełnił wykroczenie, zostaje poinformowany, że aby wygrać tę grę, musi wziąć o dwie Karty Trofea mniej niż normalnie byłoby to konieczne zgodnie z formatem (to znaczy wygra grę, gdy pozostaną mu dwie Karty Nagród).

Jeśli przeciwnikowi ukaranego pozostała tylko jedna lub dwie Karty Trofea, gra natychmiast się kończy, a przeciwnik wygrywa grę.

7.2.4 Poczwórna Kara Karty Trofeum (QPC)

7.2.4.1 Definicja

Poczwórna Kara Karty Trofeum jest stosowana, gdy popełniono błąd, który ma poważny wpływ na stan gry i nie ma jasnego sposobu na rozwiązanie problemu, ale kara w postaci automatycznej przegranej byłaby zbyt surowa.

7.2.4.2 Zastosowanie

Po tym, gdy zawodnik otrzyma Poczwórną Karę Karty Trofeum, przeciwnik zawodnika, który popełnił wykroczenie, zostaje poinformowany, że aby wygrać tę grę, musi wziąć o cztery Karty Trofea mniej niż normalnie byłoby to konieczne zgodnie z formatem (to znaczy wygra grę, gdy pozostaną mu cztery Karty Trofea).

Jeśli przeciwnikowi ukaranego pozostały cztery lub mniej Kart Trofeów, gra natychmiast się kończy, a przeciwnik wygrywa grę.

7.2.5 Kara Utraty Gry (GL)

7.2.5.1 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.

7.2.5.2 Zastosowanie

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 Utraty Gry 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.

7.2.6 **Kara Utraty Meczu (ML)**

7.2.6.1 Definicja

Kara Utraty Meczu może zostać zastosowana, gdy naruszenie zasad Postępowania Gracza (Player Conduct) 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.

7.2.6.2 Zastosowanie

W przypadku nałożenia kary Utraty Meczu podczas aktywnej gry, mecz jest rejestrowany jako przegrany dla zawodnika otrzymującego karę. Jeśli kara zostaje nałożona od razu po zakończeniu meczu i zanim sfinalizowane zostaną wyniki meczu, powinna stosować się do ostatnio zakończonego aktywnego meczu.

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

7.2.7 **Dyskwalifikacja (DQ)**

7.2.7.1 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.

7.2.7.2 Zastosowanie (System Szwajcarski)

Jeśli zawodnik zostanie zdyskwalifikowany podczas rundy szwajcarskiej, gdy jego mecz jest nadal w toku, powinien on również otrzymać karę Utraty Meczu za bieżący mecz, który nie został jeszcze ukończony. Dyskwalifikacja dopiero wtedy zostanie zastosowana.

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

7.2.7.3 Zastosowanie (Pojedyncza Eliminacja)

Podczas rund pojedynczej eliminacji, zawodnicy otrzymujący Dyskwalifikację jednocześnie podlegają karze Utraty Meczu za ich ostatni mecz pojedynczej eliminacji.

Jeśli zawodnik zostanie zdyskwalifikowany, gdy jego mecz pojedynczej eliminacji nadal trwa, kara Utraty zostanie zastosowana do bieżącej rundy.

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

7.2.8 Kary Równoczesne

W sytuacjach, gdy obaj zawodnicy otrzymują kary, które sprawiają, że gra nie wyłania zwycięzcy, chociaż jest on wymagany, ma zastosowanie poniższa procedura:

1. W celu określenia zwycięzcy zawodnicy powinni rozegrać jednorundowy tie-break według uznania Sędziego Głównego, o ile do startu kolejnej rundy jest co najmniej 10 minut.
2. Jeśli tie-break nie może zostać rozegrany, zawodnik o wyższym miejscu w ranking przechodzi dalej jako zwycięzca bieżącego meczu.

W obu przypadkach kara Utraty Meczu w najbliższym meczu zostaje zastosowana wobec zwycięzcy.

7.3 Podstawowe Wykroczenia

7.3.1 Postępowanie Gracza (Kategoria A)

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

7.3.1.1 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 nie może zapewnić odpowiednich znaczników (Special Condition markers) dla efektów kart w swojej talii.
 - Zawodnik zapomina podpisać kartę meczową po opuszczeniu obszaru gry, co powoduje opóźnienie turnieju, podczas gdy personel próbuje go zlokalizować.
-

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 mecz (o więcej niż 5 minut).
 - Zawodnik siada przy niewłaściwym stole i gra z niewłaściwym przeciwnikiem.
 - Zawodnik zapomina podpisać protokół meczowy po opuszczeniu obszaru gry i nie można go znaleźć przed rozpoczęciem następnej rundy.
-

d. **Spóźnienie (10 lub więcej minut)** powoduje poważne zakłócenie turnieju i kwalifikuje się do odrębnego poziomu działań dyscyplinarnych.

- Spóźniony zawodnik otrzymuje Przegrany Mecz w swojej rundzie.
- Spóźniony zawodnik zostaje usunięty z turnieju.
- Obecny zawodnik otrzymuje Wygraną Mecz w swojej rundzie.

Uwaga: Zawodnik może ponownie wziąć udział w turnieju, o ile w kolejnej rundzie nie odbyło się jeszcze parowanie oraz gdy potwierdzi swój udział u Organizatora Turnieju. Gdy kolejna runda ma już ogłoszone pary, usunięty zawodnik nie będzie mógł ponownie wziąć udziału w turnieju, a jego wyniki meczów zostaną odpowiednio zaktualizowane.

7.3.1.2 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 Inkluzyjności Play! Pokémon \(Play! Pokémon Inclusion Policy\)](#), które mimo to powodują przykrość u innych osób.
- Odmowa przestrzegania zasad turnieju, takimi jak podpisanie protokołu meczowego.
- Podczas meczu zawodnik wykonuje legalne zagrania, które nie mają wpływu na trwającą grę, lub gra celowo wolno, aby manipulować czasem pozostałym do końca meczu (TCG).
- Próba podglądu ekranu przeciwnika w celu uzyskania przewagi (podglądanie ekranu) (VG).

c. Poważne Niesportowe Zachowanie demonstruje rażące lekceważenie Kodeksu Postępowania Play! Pokémon (Play! Pokémon Standards of Conduct) i aktywnie przyczynia się do zakłócenia bezpiecznego i rodzinnego środowiska.

Przykładami są:

- Używanie przekleństw, obelg, gróźb fizycznych lub zniewag wobec jakiegokolwiek innego uczestnika.
- Celowe złamanie zasad [Polityki Inkluzyjności Play! Pokémon \(Play! Pokémon Inclusion Policy\)](#) 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.

7.3.1.3 A.3. Oszustwa

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

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

Ze względu na surowość tej kary, przed zastosowaniem Dyskwalifikacji za Oszustwo należy w uwzględnić poniższe kwestie:

- Działanie podjęte podczas gry lub meczu było w rzeczywistości naruszeniem zasad, oraz
- Ustalone naruszenie zasad zostało popełnione z zamiarem uzyskania przewagi nad rywalami.

Jeśli oba kryteria nie są spełnione, Oszustwo nie jest odpowiednim wykroczeniem i należy rozważyć alternatywną karę za to wykroczenie. Jeśli oba kryteria są spełnione, wykroczenie jest Oszustwem i należy zastosować właściwą karę.

Przykładami są:

- Uzyskiwanie z zewnątrz i wykorzystywanie prywatnych informacji o grze, takich jak skład trzymany kart w ręce przeciwnika podczas trwającej gry.
- Celowe dobieranie dodatkowych kart lub zabieranie kart ze stosu kart odrzuconych i dodawanie ich do talii lub ręki (TCG).
- Arbitralne dostosowywanie Warunków Specjalnych (Special Conditions) lub liczników obrażeń (Damage Counters) Pokémonów w grze (TCG).
- Układanie lub celowe niedostateczne tasowanie talii aby uzyskać dostęp do konkretnej karty lub kart (TCG).
- Korzystanie z konsoli do gier z niestandardowym oprogramowaniem sprzętowym (VG).
- Udostępnianie kont (VG, *Pokémon GO* i *Pokémon UNITE*), manipulacja GPS, multikonta (*GO and UNITE*)

7.3.2 Wytyczne Odnośnie do Kar w Grze Karcianej Trading Card Game (Kategoria B)

7.3.2.1 B.1. Błąd Rozgrywki

Drobny: Ostrzeżenie	Duży: Podwójna Kara Karty Trofeum	Poważny: Utrata Gry
---------------------	--------------------------------------	---------------------

Błędy Rozgrywki TCG są tak nazywane, ponieważ są wykroczeniami popełnianymi w kontekście trwającej gry. Często wynikają one z pominiętych lub źle wykonanych kroków gry.

a. Drobne Błędy Rozgrywki mają niewielki lub żaden wpływ na postępy w grze i można je naprawić lub całkowicie cofnąć przy niewielkim wysiłku. Wiele prawdziwych błędów popełnionych podczas meczu TCG zaczyna się jako drobne błędy rozgrywki i mogą zostać przeklasyfikowane jako Duże Błędy Rozgrywki, jeśli nie zostaną natychmiast wychwycone i naprawione.

Przykładami są:

- Umieszczenie karty w ręce bez ujawniania jej przeciwnikowi, gdy jej efekt nakazuje to zrobić.
 - Zadeklarowanie ataku bez wymaganej Energii.
 - Nierozstawienie Kart Trofeów na początku gry.
 - Przyczynianie się do Błędów Rozgrywki przeciwnika poprzez brak śledzenia akcji i kroków w grze.
-

b. Duże Błędy Rozgrywki powodują nieodwracalne zamieszanie w stanie gry, którego nie można całkowicie cofnąć lub w inny sposób zniwelować poprzez działania naprawcze. Błędy, które powodują, że zawodnik uzyskuje nielegalny dostęp do wiedzy lub kart, które wymagają znacznego zaangażowania Sędziego w celu ich naprawienia lub które pozostały niezauważone przez wystarczająco długi czas, aby wpłynąć na rozgrywkę, mogą zostać sklasyfikowane, jako Duże.

Przykładami są:

- Dobranie dodatkowej karty.
 - Pobranie Karty Trofeum bez znokautowania Pokémona lub wzięcie zbyt wielu Kart Trofeów po znokautowaniu Pokémona.
 - Użycie i wykorzystanie wszystkich efektów karty Umiejętności, gdy karta w grze uniemożliwia jej użycie.
 - Dołączenie więcej niż jednej karty Energii w turze bez użycia efektu, który na to pozwala.
 - Nierozstawienie Kart Trofeów na początku gry, co skutkuje potencjalnym dostępem do sześciu dodatkowych kart podczas jednego lub dwóch przeszukiwań talii.
-

c. Poważne Błędy Rozgrywki powodują nieodwracalne naruszenie przebiegu gry, tak że nie można oczekiwać od Sędziego, że przywróci ją do punktu, w którym może być kontynuowana bez narażania integralności tej gry w niedopuszczalnym stopniu.

Przykładami są:

- Tasowanie kart w ręce, Kart Trofeów lub stosu kart odrzuconych do talii bez użycia efektu karty.
- Odebranie lub odłożenie kart z trwającej gry przed podpisaniem protokołu meczowego, aby pokazać, że obaj zawodnicy zgadzają się na wynik.
- Nierozstawienie Kart Trofeów na początku gry, co skutkuje potencjalnym dostępem do sześciu dodatkowych kart za trzy lub więcej przeszukań talii.

7.3.2.2 B.2. Dopuszczalność Talii

Drobne: Ostrzeżenie		Poważne: Utrata Gry
---------------------	--	---------------------

Wykroczenia należące do kategorii Dopuszczalność Talii obejmują wszystkie problemy powstałe z powodu obecności kart w talii, które nie są dopuszczone do Rozgrywek Turniejowych ze względu na stan, język lub ograniczenia formatu. Oprócz nałożenia kary, w każdym przypadku należy wymienić kartę lub karty będące powodem powstania wykroczenia.

Problemy mogą być spowodowane przez same karty, koszulki lub listę talii. W przypadku tych ostatnich, zawartość listy talii zawsze ma pierwszeństwo przed zawartością talii fizycznej. Wszelkie rozbieżności między nimi powinny być zawsze usuwane poprzez modyfikację fizycznej talii.

W przypadku, gdy lista talii zawiera mniej niż 60 kart, karty, które nie są dopuszczone do gry lub karty, których nie można zidentyfikować na podstawie dostarczonych informacji, lista talii powinna być poprawiona poprzez dodanie odpowiedniej liczby kart Podstawowej Energii wybranych przez zawodnika. Następnie należy odpowiednio zaktualizować fizyczną talię.

a. Drobne błędy w zakresie Dopuszczalności Talii są tak klasyfikowane, ponieważ nie dają zawodnikowi żadnej możliwości uzyskania przewagi.

Przykładami są:

- Koszulki kart zawodnika mają standardowe zużycie, które skutkuje wieloma wyraźnymi zadrapaniami i oznaczeniami na wszystkich kartach w talii.
- Kilka kart w talii zawodnika ma wady fabryczne z tyłu koszulek. Jednak kombinacja kart nie tworzy zestawu, który zapewniłby zawodnikowi znaczącą przewagę.
- Talia zawiera 4 kopie Pikachu, ale nie zawiera numeru kolekcjonerskiego. Jednak w zestawie jest jednak tylko jedna karta z nazwą Pikachu, więc wskazaną kartę da się łatwo zidentyfikować. zamierzona karta pozostaje identyfikowalna.
- Talia zawiera wariant Pikachu z rzadką ilustracją (illustration rare), ale lista talii wymienia liczbę kolekcjonerską zwykłego wariantu (Common rarity) tej samej karty.
 - Ten Drobny błąd w zakresie Dopuszczalności Talii nie wymaga karty zastępczej ani wymiennika Energii Podstawowej.

b. Poważne błędy w zakresie Dopuszczalności skutkują możliwością uzyskania przewagi przez zawodnika, zwykle poprzez niejasność lub rozbieżność spowodowaną różnicą między listą talii, a fizyczną talią lub wzorem oznaczonych kart.

Jeśli Sędzia jest w stanie potwierdzić, że dany błąd był spowodowany celowym działaniem zawodnika, wykroczenie to powinno zostać zaklasyfikowane do kategorii A.3. Oszukiwanie.

Przykładami są:

- Lista talii i/lub talia nie zawierają 60 kart.

- Talia zawodnika zawiera trzy karty Ultraballa (Ultra Ball) i dwie karty Maxeliksiru (Max Elixir), ale lista talii wskazuje na posiadanie dwóch kart Ultraballa (Ultra Ball) i trzech kart Maxeliksiru (Max Elixir).
- Koszulki na kartach Energii Specjalnej (Special Energy) są minimalnie dłuższe niż na innych kartach.
- W turnieju w formacie standardowym lista talii i/lub talia zawierają pięć kopii Podwójnej Bezbarwnej Energii (Double Colorless Energy).
- Lista talii zawiera dwie kopie Electivire (Sun & Moon—Lost Thunder, 72/214), ale sama talia zawiera dwie kopie Electivire (XY—Furious Fists, 30/111).
- Karta w talii zawodnika jest zniszczona i posiada widoczne ślady zużycia na tyle koszulki, dzięki czemu karta jest łatwa do zidentyfikowania nawet awersem w dół.

7.3.2.3 B.3. Błędy Tempa Gry

Drobne: Ostrzeżenie		Poważne: Podwójna Kara Karty Trofeum
---------------------	--	---

Zawodnicy powinni starać się grać w sposób, który utrzymuje tempo gry, niezależnie od złożoności sytuacji. Wykroczenia z zakresu Tempa Gry mają miejsce, gdy działania zawodnika (lub ich brak) wpływają na tempo gry w stopniu, który stawia przeciwnika w niekorzystnej sytuacji. Oprócz zalecanej kary, Sędzia może wydłużyć czas gry, aby zrównoważyć tę niekorzystną sytuację.

Zapoznaj się z wytycznymi [Sekcji 5.8.5](#) aby określić, co stanowi rozsądny czas na wykonanie akcji w grze.

a. Drobne Błędy Tempa Gry to pojedyncze incydenty, które mogą wystąpić z powodu powolnego podejmowania decyzji lub przeładowanych, złożonych scenariuszy.

Przykładami są:

- Wielokrotne przeszukiwanie talii, ręki lub stosu kart odrzuconych podczas wykonywania efektu karty.
- Liczenie lub przeszukiwanie swojej (lub przeciwnika) talii lub stosu kart odrzuconych więcej niż raz w krótkim czasie.
- Nieuzasadnione wydłużanie czasu podjęcia decyzji o miejscu użycia karty Energii.
- Wyprzedzanie ataku przeciwnika, oznaczając obrażenia na swoim Pokémonie, zanim przeciwnik ogłosi, jakiego ataku używa.
- Nadmierne lub zbyt często powtarzające się prośby o tłumaczenie tekstu na kartach jak też prośb o interwencję Sędziego z powodu użycia kart w alternatywnym języku.

b. Poważne Błędy Tempa Gry mogą zostać orzeczone w przypadku trwałego lub powtarzającego się nieprawidłowego wpływu na tempo jednego lub więcej kolejnych meczów.

Przykładami są:

- Nawykowa powolność w wybieraniu celów, które otrzymają lub zakończą efekt i/lub obrażenia.
- Słabe tempo gry, które nie poprawia się po wcześniejszej karze.

7.3.3 Wytyczne dotyczące Kar w Grze Wideo (VG) (Kategoria C)

7.3.3.1 C.1. Błąd Rozgrywki

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

Błędy Rozgrywki Gry Wideo (VG) to wykroczenia popełniane podczas trwającej gry. Wykroczenia te są najczęściej spowodowane niewłaściwym obchodzeniem się z systemem gry (lub innym sprzętem) podczas gry.

a. Drobne Błędy Rozgrywki mają niewielki, odwracalny wpływ na postępy gry.

Przykładami są:

- Trzymanie lub przemieszczenie sprzętu w taki sposób, że wywołuje to naprawialny stan zawieszenia gry (skutkujący opóźnieniem meczu).
- Opóźnienie rozpoczęcia meczu z powodu konieczności pozyskania ładowarki.

b. Poważne Błędy Rozgrywki zazwyczaj prowadzą do nieodwracalnej utraty trwającej gry.

Przykładami są:

- Trzymanie lub przemieszczenie sprzętu w sposób, który powoduje niemożliwy do naprawienia stan zawieszenia gry (i za który można ustalić odpowiedzialność jednej ze stron).
- Usunięcie nośnika gry w trakcie gry lub utrata zasilania systemu gry.

7.3.3.2 C.2. Błędy Drużyny

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

Wykroczenia należące do kategorii Błędy Drużyny obejmują wszystkie problemy związane z Drużyną Bitewną zawodnika. Takie problemy są zwykle spowodowane rozbieżnością między Pokémonami lub posiadanymi przedmiotami w Drużynie Bitewnej a tymi wyszczególnionymi na liście drużyny.

We wszystkich przypadkach zawartość listy drużyny ma zawsze pierwszeństwo przed zawartością Drużyny Bitewnej. Wszelkie rozbieżności między nimi powinny być zawsze korygowane poprzez modyfikację Drużyny Bitewnej w celu usunięcia z gry Pokémonów lub posiadanych przedmiotów.

Następnie, jeśli Pokémony lub posiadane przedmioty opisane na liście drużyny są natychmiast dostępne, zawodnik powinien mieć możliwość dodania ich do swojej drużyny. Jeśli zawodnik nie jest w stanie tego zrobić, miejsca zajmowane wcześniej przez Pokémony lub przedmioty powinny pozostać wolne.

Jeśli spowoduje to, że zawodnik będzie posiadał mniej niż cztery użyteczne Pokémony w swojej Drużynie Bitewnej, wykroczenie powinno zostać eskalowane.

a. Drobne Błędy Drużyny to niezgodności pomiędzy Pokémonami lub posiadanymi przez zawodnika przedmiotami w Drużynie Bitewnej a tymi na liście drużyny, które nie dają zawodnikowi potencjalnej przewagi.

Przykładami są:

- Drużyna Bitewna zawiera Gastrodon Zachodniego Morza, ale w liście drużyny jest „Gastrodon Wschodniego Morza.”
- Pokémon nieposiadający płci jest wymieniony jako samiec lub samica na liście drużyny.
- Pokémon jest umieszczony na liście bez dokładnego wskazania jego formy, ale inne informacje na liście drużyny jasno wskazują, o którą formę chodzi.
 - Przykład #1: W Drużynie Bitewnej znajduje się Rotom Grzewczy, ale w liście drużyny jest jedynie „Rotom”, ale w jego zestawie ruchów jest wyłączny dla jednej formy ruch Przegrzanie (Overheat).
 - Przykład #2: W Drużynie Bitewnej znajduje się Landorus w Formie Theriana (Therian Forme Landorus), w liście drużyny jest jedynie „Landorus” ale z wyłączną dla jednej formy Umiejętnością Zastraszania (Intimidate).

b. Duże Błędy Drużyny to niezgodności pomiędzy Pokémonami lub posiadanymi przez zawodnika przedmiotami w Drużynie Bitewnej a tymi na liście drużyny, które *dają* zawodnikowi potencjalną przewagę.

Przykładami są:

- Pokémon, który występuje w obu płciach jest wskazany w Drużynie Bitewnej jako samiec, ale jest wymieniony jako samica na liście drużyny (lub odwrotnie).
- Pokémon w Drużynie Bitewnej zna ruch Fala Grzmotu (Thunder Wave), ale ruch ten jest opisany jako „Grzmot” (Thunder) na liście drużyny.
- Statystyka Pokémona nie jest wymieniona na liście drużyny lub jej wartości są nieprawidłowe.
- Pokémon jest wymieniony bez dokładnych informacji o jego formie, i żadne inne informacje na liście drużyny nie wskazują jednoznacznie, która forma będzie użyta.
 - Przykład #1: W Drużynie Bitewnej znajduje się Rotom Piorący (Wash Rotom) ale na liście drużyny znajduje się jedynie „Rotom”, a personel wydarzenia nie jest w stanie określić jego formy na podstawie zestawu ruchów.
 - Przykład #2: W Drużynie Bitewnej znajduje się Landorus w Formie Theriana (Therian Forme Landorus), na liście drużyny jest tylko „Landorus” a pole Umiejętności na liście drużyny nie zostało wypełnione lub zawiera „Czystą Moc” (Sheer Force).

c. **Poważne Błędy Drużyny** występują, gdy oficjalne narzędzia wskazują, że Pokémon został nielegalnie zmodyfikowany lub drużyna zawodnika zawiera zbyt mało Pokémonów, aby kontynuować grę w turnieju.

Przykładami są:

- Po uwzględnieniu wcześniejszych kar zawodnikowi pozostało mniej niż cztery używalne Pokémony.
- Wszelkie wskazania za pośrednictwem oficjalnych narzędzi, że Pokémon został nielegalnie zmodyfikowany, np. drużyna bitewna zawodnika nie przejdzie elektronicznego sprawdzenia drużyny.

7.4 Odstępstwa od Zalecanych Kar

Play! Pokémon zdaje sobie sprawę z niezliczonych czynników wpływających na każde indywidualne rozstrzygnięcie i prosi profesorów o ocenę każdej sytuacji w oparciu o jej potencjał do zapewnienia przewagi lub zmylenia stanu gry. W ramach wsparcia program Play! Pokémon przyjmuje raczej wytyczne niż zasady, jeśli chodzi o rozstrzygnięcia dotyczące kar.

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.

7.4.1 Odwracalność

Jako przykład rozważmy omyłkowe zagranie dwóch Kart Wsparcia (Supporter Cards) w jednej turze. W wielu takich przypadkach może nie być możliwe złagodzenie takiej sytuacji bez naliczenia kary, która zniweluje wszelkie potencjalnie uzyskane korzyści, co ilustruje poniższy scenariusz

Sytuacja: Brendan zagrywa Lillie (UPR, 125). Później w tej samej turze Brendan zagrywa Marsem (UPR, 128) i dobiera dwie karty. Odrzuca również losową kartę z ręki przeciwnika. Brendan zdaje sobie sprawę ze swojego błędu i wzywa Sędziego.

Korekta stanu gry: Sędzia, Profesor Elm, jest w stanie przywrócić właściwą kartę do ręki przeciwnika, ponieważ ta karta była widziana przez obu zawodników. Przeciwnik nie może jednak sprawdzić, które karty w ręce Brendana zostały wyciągnięte w wyniku zagrania Marsem. W związku z tym profesor Elm musi wybrać losowo dwie karty, które powrócą do talii. Po przywróceniu stanu gry w maksymalnym możliwym stopniu, Mars wraca do ręki Brendana.

Nałożona kara: Brendan otrzymuje karę w postaci Podwójnej Kary Karty Trofeum, aby zrównoważyć potencjalną przewagę uzyskaną dzięki dostępowi do dwóch nowych kart ze swojej talii i posiadaniu wiedzy o jednej z kart w ręku przeciwnika.

Jeśli działanie może zostać odwrócone w taki sposób, że gra odzwierciedla stan, w którym druga Karta Wsparcia (Supporter Card) nigdy nie została zagrana, może to stanowić podstawę do deeskalacji (zmniejszenia surowości) kary.

Sytuacja: Brendan zagrywa Lillie (UPR, 125). Później w tej samej turze Brendan zagrywa również Guzma (BUS, 115) i zamienia aktywnego Pokémona przeciwnika na jednego z jego Pokémonów z Ławki Rezerwowej. Następnie sam robi to samo. Brendan zdaje sobie sprawę ze swojego błędu i wzywa Sędziego.

Korekta stanu gry: Sędzia, Profesor Elm, jest w stanie określić, które Pokémony znajdowały się w Aktywnym Miejscu przed zagranie Guzma i przenosi je z powrotem na ich miejsca. Po przywróceniu stanu gry Guzma wraca do ręki Brendana.

Nałożona kara: Brendan otrzymuje Ostrzeżenie przypominające mu o wymogu uważnego śledzenia swoich działań. Incydent zostaje odnotowany w podsumowaniu kar turnieju.

Wreszcie, jeśli działanie prowadzi do takiego zakłócenia stanu gry, którego nie można cofnąć, najwłaściwszym rozwiązaniem może być eskalacja (zwiększenie surowości) kary.

Sytuacja: Brendan zagrywa Lillie (UPR, 125). Później w tej samej turze Brendan zagrywa również Cynthię (UPR, 119) i przetasowuje trzymane w ręce karty razem z resztą talii.

Korekta stanu gry: Sędzia, Profesor Elm, nie jest w stanie określić, które karty były w posiadaniu Brendana przed rozegraniem Cynthii. Nie można podjąć żadnych działań naprawczych.

Nałożona kara: Brendan otrzymuje karę Utraty Gry. Żadna inna kara nie może w zadowalający sposób złagodzić szkód wyrządzonych przez jego działanie polegające na zagranie drugą Kartą Wsparcia (Supporter Card) i przetasowaniu kart z ręki.

Inne czynniki, które mogą wpływać na decyzję o eskalacji lub deeskalacji kary, obejmują moment, w którym błąd został wykryty. Na przykład, jeśli działanie nie zostało jeszcze w pełni zakończone, może istnieć większa szansa na odwrócenie jego wpływu.

7.4.2 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.

7.4.3 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.

7.5 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.

7.5.1 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.

7.6 Raportowanie 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.

7.6.1 Podsumowanie Kar Turnieju

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

Aby utworzyć Podsumowanie Kar Turnieju, należy stworzyć plik arkusza kalkulacyjnego w formacie .csv z poniższymi nagłówkami:

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

Nowy wiersz powinien zostać wypełniony dla każdej nałożonej kary.

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

7.6.2 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 Wydarzenia Serii Mistrzostw. Powtarzające się przypadki niezłożenia szczegółowego raportu mogą skutkować działaniami dyscyplinarnymi, w tym brakiem możliwości pełnienia ról kierowniczych w przyszłych wydarzeniach.

7.7 Działania Dyscyplinarne

Play! Pokémon zastrzega sobie prawo do podjęcia działań dyscyplinarnych wobec dowolnego zawodnika z powodu naruszenia zasad. Działania dyscyplinarne są określone 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 (Player ID) 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 wtedy zostać przedłużone.

8 Podsumowanie Zmian

Data poprzedniej publikacji: 15 sierpnia, 2024

Data obecnej publikacji: 5 grudnia, 2024

1 Using This Handbook		
Sekcja	Strona	Zmiana
Cały Dokument	-	* Zmieniono OP i „Organized Play” na Play! Pokémon * drobne korekty gramatyczne i poprawa spójności tekstu
Cały Dokument	-	Słowo „gracz” zostało zastąpione słowem „zawodnik”
1.1	3	Ten podręcznik powinien być stosowany w połączeniu z Kodeksem Postępowania Play! Pokémon (Play! Pokémon Standards of Conduct), Warunkami Użytkowania, Polityką Inkluzywności, Polityką Dostępności oraz wszelkich odpowiednich wytycznych dotyczących typu turnieju, w którym uczestnik bierze udział (VG, GO, UNITE itp.).

2 Podstawy Uczestnictwa		
Sekcja	Strona	Zmiana
2.4.1	6	Każdy ubiór, który może mylnie sugerować, że uczestnik należy do obsługi wydarzenia (na przykład noszenie stroju Sędziego lub koszulki w sytuacji, gdy nie sprawuje się tej funkcji na wydarzeniu).
2.4.1	7	Stroje i akcesoria, które naruszają Kodeks Postępowania Play! Pokémon, Politykę Inkluzywności lub w inny sposób są uznane za nieodpowiednie dla środowiska turniejowego. W wypadku, gdy obsługa poprosi o zmianę ubioru, uczestnik jest zobowiązany do przebrania się w stosowny ubiór przed powrotem do obiektu. Powtarzające się wykroczenia lub niestosowanie się do próśb obsługi może skutkować usunięciem z obiektu.
2.4.1.1	7	Należy pamiętać, że pomoce umożliwiające śledzenie tur nie są traktowane jako przygotowane pomoce naukowe i mogą być używane w trakcie Rozgrywki Turniejowej; jednakże to zawodnicy są odpowiedzialni za użycie tych materiałów i jakiegokolwiek błędów rozgrywki, które powstaną na skutek nieprawidłowości w ich użyciu mogą spowodować nałożenie odpowiednich kar.

3 Zasady Turnieju		
Sekcja	Strona	Zmiana
3.4.4.1	15	Protokół meczowy służy jako pisemny zapis wyniku jednego meczu. Protokoły meczowe muszą być zawsze używane w Pokémon TCG i w Wydarzeniach Serii Mistrzostw gier wideo, a także w Pucharach i Wyzwaniach Pokémon GO.
3.6.3	16	Nowa treść: Zawodnicy i zespoły, które chcą pozyskać sponsora oraz nosić na sobie, używać lub w jakikolwiek inny sposób promować logo sponsora w trakcie wydarzeń Play! Pokémon, muszą wystąpić o zgodę poprzez formularz sponsoringu (Sponsorship Release Form) dostępny poprzez Dział Obsługi Klienta. Prośba o zgodę musi spełniać nasze poniższe wymagania sponsoringu i musi być złożona trzy tygodnie przed wydarzeniem, na którym logo sponsora będzie promowane. Wszystkie zgody są wyłączną decyzją TPCi i TPCi zastrzega sobie prawo do odrzucenia dowolnej prośby. Pełne informacje na temat Polityki Sponsoringu Wydarzeń Premierowych można znaleźć pod linkiem: https://www.pokemon.com/us/play-pokemon/about/premier-events-sponsorship-policy
3.7.5	18	Program Play! Pokémon będzie śledzić Punkty Play! służąc jako narzędzie do tie-breaków. Narzędzie to może zostać użyte w wyjątkowych okolicznościach, by rozstrzygnąć remisy punktów mistrzowskich (Championship Point), na przykład, kiedy Play! Pokémon przyznaje nagrody Podróży. Więcej informacji na ten temat można znaleźć na stronie Punktów Play!

4 Organizacja i Szczegóły Turnieju		
Sekcja	Strona	Zmiana
4.3.2	19	Usunięto drugi paragraf w 4.3.2
4.6.1.1	23	Usunięto Spóźnienie jako warunek tie-breaku
4.6.3.3	29	Uaktualnienie w środku sezonu dotyczące Dwufazowej Struktury Turnieju
4.6.3.3	29	Uaktualniono informacje w górnej części sekcji:

		Bardziej prestiżowe Wydarzenia Serii Mistrzostw mogą trwać dwa lub trzy dni, a część najwyższej sklasyfikowanych zawodników awansuje do drugiej fazy rund szwajcarskich. Próg punktów meczowych dla drugiej fazy rund szwajcarskich - a także liczba rund szwajcarskich, które należy rozegrać w dniu drugim - zależą od liczby zawodników w każdej kategorii wiekowej, wyszczególnionej w poniższej tabeli. Należy zauważyć, że czerwona linia wskazuje punkt, ponad którym wymagany jest drugi dzień rund szwajcarskich.
--	--	--

5 Zasady Turnieju Gry Karcianej		
Sekcja	Strona	Zmiana
5.2.3.3	33	Dodana treść: Pomimo dopuszczenia alternatywnych języków od Mistrzostw Regionalnych w górę, zespoły tłumaczy są gwarantowane jedynie na Światowych Mistrzostwach Pokémonów. Zawodnicy nie powinni oczekiwać zasobów tłumaczeniowych poza tłumaczeniami języków kart w żadnym innym wydarzeniu Serii Mistrzostw.
5.5.3	39	Na sygnał od Organizatora, każdy zawodnik otwiera swój 40-kartowy pakiet Build & Battle, nie ujawniając jego zawartości pozostałym zawodnikom.
5.6	40	5.6 Zarządzanie Obszarem Gry Obszar Gry to przestrzeń, której zawodnicy używają podczas meczu. Każdy z zawodników jest odpowiedzialny za utrzymanie swojego obszaru w czystości i stanie umożliwiającym bezproblemowe używanie w trakcie trwającego meczu. Dopóki nie utrudnia to rozgrywki, w obszarze gry zawodnicy mogą posiadać talizmany lub przedmioty przynoszące szczęście, ale muszą utrzymywać porządek w obszarze dla obu zawodników. Jak wspomniano we wcześniejszych sekcjach, na stole do gry nie wolno spożywać jedzenia ani napojów.

6 Zasady Turniejowe dla Innych Produktów		
Sekcja	Strona	Zmiana

7 Naruszenia Zasad i Kary		
Sekcja	Strona	Zmiana
7.2.6.2	52	Uaktualniono zastosowanie Utraty Meczu.

7.2.8	52	Dodano 7.2.8: 7.2.8. Kary Równoczesne W sytuacjach, gdy obaj zawodnicy otrzymują kary, które sprawiają, że gra nie wyłania zwycięzcy, chociaż jest on wymagany, ma zastosowanie poniższa procedura: 1. W celu określenia zwycięzcy zawodnicy powinni rozegrać jednorundowy tie-break według uznania Sędziego Głównego, o ile do startu kolejnej rundy jest co najmniej 10 minut. 2. Jeśli tie-break nie może zostać rozegrany, zawodnik o wyższym miejscu w ranking przechodzi dalej jako zwycięzca bieżącego meczu. W obu przypadkach kara Utraty Meczu w najbliższym meczu zostaje zastosowana wobec zwycięzcy.
7.3	53	„Kategorie Kar” zostały zamienione na „
7.3.1.3	55	W Play! Pokémon nie ma miejsca dla tych, którzy oszukują, by zyskać przewagę nad przeciwnikiem. W związku z tym wszystkie przypadki Oszustwa są traktowane jako poważne i zasługują na dyskwalifikację. Ze względu na surowość tej kary, przed zastosowaniem Dyskwalifikacji za Oszustwo należy w uwzględnić poniższe kwestie: • Działanie podjęte podczas gry lub meczu było w rzeczywistości naruszeniem zasad, oraz • Ustalone naruszenie zasad zostało popełnione z zamiarem uzyskania przewagi nad rywalami. Jeśli oba kryteria nie są spełnione, Oszustwo nie jest odpowiednim wykroczeniem i należy rozważyć alternatywną karę za to wykroczenie. Jeśli oba kryteria są spełnione, wykroczenie jest Oszustwem i należy zastosować właściwą karę.
7.3.2.3	59	Dodano treść w punkcie a. • Nadmierne lub zbyt często powtarzające się prośby o tłumaczenie tekstu na kartach jak też prośb o interwencję Sędziego z powodu użycia kart w alternatywnym języku.