

Podręcznik Ligowy Play! Pokémon

WERSJA POLSKA

Data ostatnich zmian: 24 marca 2025

Zawartość

1	Użycie tego Podręcznika	3
1.1	Czym jest Liga Pokémonów?	3
1.2	Aplikowanie o Ligę Pokémonów	3
1.3	Materiały Dodatkowe	4
2	Administracja Ligi	4
2.1	Strona Szczegółów Ligi	5
2.1.1	Portal Sprzedawcy	5
2.2	Definicje	6
2.2.1	Właściciel Ligi	6
2.2.2	Lider Ligi	6
2.2.3	Sezon Ligowy	6
2.2.4	Cykl Ligowy	7
2.3	Wyszukiwarka Sklepów	7
2.4	Terminy Rozgrywek	7
2.5	Raportowanie	7
2.5.1	Rejestracja Gracza	8
2.5.2	Raport Aktywności Bieżącego Sezonu	8
2.6	Statusy Ligowe	9
2.6.1	Aktywny	9
2.6.2	Opóźniony	9
2.6.3	Nieaktywny	9
2.6.4	Zamknięty	10
3	Materiały Ligowe	10
3.1	Zawartość	10
3.2	Niewykorzystane Materiały Ligowe	11
3.2.1	Dzielenie się Pakietami Nagród z innymi lokalizacjami Ligi	11
3.3	Niewłaściwe użycie Materiałów Ligowych	12
3.3.1	Embargo na Sprzedaż Materiałów Promocyjnych	12
4	Zasady Poszczególnych Lig	13
4.1	Zgłoszenie do Ligi	13
4.1.1	Opłaty Rejestracyjne	13
4.2	Wymiany	13

5	Rozgrywka w Lidze	14
5.1	Sesje Ligowe	14
5.2	Legalność Kart i Gier Pokémon	14
5.2.1	Podrabiane Karty	15
6	Możliwości Programu dla Sprzedawców	16
6.1	Wyzwanie Ligowe.....	16
6.1.1	Format Operacyjny turnieju TCG	16
6.1.2	Format operacyjny turnieju Pokémon GO	16
6.1.3	Format Operacyjny turnieju VG	16
6.2	Puchar Ligi	17
6.2.1	Format operacyjny turnieju TCG	17
6.2.2	Format operacyjny turnieju Pokémon GO	17
6.2.3	Format operacyjny turnieju VG.....	17
6.3	Wydarzenia Przedpremierowe	17
6.3.1	Rezerwacje	18
6.3.2	Zamówienia	18
6.3.3	Format Operacyjny.....	18
6.3.4	Materiały Przedpremierowe	19
6.3.5	Nagrody	19
7	Działania Dyscyplinarne	20
8	Podsumowanie Zmian.....	20
	Załącznik A	23
	Program Przedpremierowy—Lista Sprzedawców*	23
	Załącznik B.....	25
	Zasoby w językach lokalnych	25
	Obsługa klienta	25
	Informacje o Programie dla Sprzedawców	25
	Załącznik C.....	0
	Kwalifikowalność Regionów do Pucharów i Wyzwań	0

1 Użycie tego Podręcznika

Niniejszy podręcznik zawiera cenne informacje, które pomogą Profesorom i właścicielom sklepów w skutecznym zarządzaniu Ligą, a także przedstawia różne zasady wprowadzone przez Play! Pokémon w celu ujednolicenia doświadczeń uczestników Ligi na całym świecie. Powinien on być czytany w połączeniu z Kodeksem Postępowania Play! Pokémon (Play! Pokémon Standards of Conduct), które można znaleźć na oficjalnej stronie Pokémon w [sekcji Zasady i Dokumenty \(Rules and Resources\)](#).

Jeśli masz dodatkowe pytania po przeczytaniu tego podręcznika, prosimy o kontakt z Obsługą Klienta [Play! Pokémon](#). Korzystając z rozwijanego menu, wybierz opcję "Liga lub sklep" w sekcji "W czym możemy pomóc?" i wypełnij zgłoszenie, podając jak najwięcej informacji. Następnie kliknij wyslij!

1.1 Czym jest Liga Pokémonów?

Liga Pokémonów to świetny, przystępny sposób dla fanów Pokémonów, aby spotkać się i dobrze się bawić!

Wydarzenia ligowe są otwarte dla wszystkich Trenerów, niezależnie od poziomu doświadczenia i umiejętności. Korzystając z własnych kart i gier wideo Pokémon, uczestnicy mogą grać, wymieniać się kartami, a nawet zdobywać fajne nagrody. Najlepsze jest to, że mogą to wszystko robić z innymi uczestnikami Pokémon, którzy uwielbiają zbierać i grać tak samo jak oni.

Wydarzenia Ligi Pokémonów to świetny sposób, aby nauczyć się podstaw gry i poczuć rywalizację w środowiska Pokémonów przed rozpoczęciem rywalizacji w turniejach Pokémonów. W rzeczywistości wiele lokalizacji Ligi Pokémonów prowadzi również zawody z serii Mistrzów Pokémonów przeznaczone dla fanów Pokémonów, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z rywalizacją. Nie jest to jednak jedyna rzecz, która ma miejsce w Lidze Pokémonów - sesje nauki gry, zorganizowana wymiana i swobodne bitwy w zabawnych formatach to tylko kilka z aktywności, które możesz uwzględnić w swoich wydarzeniach ligowych. Wszystko zależy od tego, co uczestnicy chcą zobaczyć najbardziej.

Wszystkie wydarzenia Ligi Pokémonów odbywają się w zatwierdzonych lokalizacjach i sklepach Play! Pokémon i są prowadzone przez oficjalnych Profesorów Pokémonów.

1.2 Aplikowanie o Ligę Pokémonów

Informacje zawarte w tym podręczniku zakładają, że czytelnik prowadzi lub pomaga w prowadzeniu aktualnej Ligi Pokémonów.

Play! Pokémon zaprasza do składania wniosków o nowe lokalizacje Ligi Pokémonów! Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat składania wniosków, zainteresowani powinni odwiedzić poniższe linki.

- [Rozpocznij Ligę w Europie lub RPA](#)
- [Rozpocznij Ligę w USA, Kanadzie, Australii lub Nowej Zelandii](#)
- [Rozpocznij Ligę w Ameryce Łacińskiej](#)

1.3 Materiały Dodatkowe

Ten podręcznik powinien być czytany razem z **Kodeksem Postępowania Play! Pokémon (Play! Pokémon Standards of Conduct)**.

Ligi uprawnione do korzystania z [Możliwości Programu dla Sprzedawców](#) powinny również zapoznać się z Podręcznikiem Zasad Turniejowych Play! Pokémon (**Play! Pokémon Tournament Rules Handbook**) w celu uzyskania rozszerzonych informacji na temat zasad i polityk, które mogą mieć zastosowanie do tych wydarzeń.

2 Administracja Ligi

Aby utrzymać status aktywnej i otwartej lokalizacji Ligi Pokémonów, cieszącej się dobrą reputacją, należy wykonać kilka krótkich zadań administracyjnych, zarówno na początku uruchomienia Ligi, jak i wielokrotnie w każdym kolejnym Sezonie Ligowym.

Niniejsza sekcja zawiera informacje niezbędne do zrozumienia różnych aspektów zarządzania Ligą, a także narzędzia administracyjne dostępne na stronie Ligi. Linki do stron Aktywnej Ligi można znaleźć w dolnej części panelu Narzędzi OP (OP Tools Dashboard) albo na stronie Narzędzi Organizatora (Organizator Tools).

2.1 Strona Szczegółów Ligi



Większość zadań administracyjnych Ligi odbywa się poprzez Stronę Szczegółów Ligi. Strona ma układ z grubsza odpowiadający pokazanemu tutaj przykładowi.

Tam, gdzie niniejsza sekcja odnosi się do konkretnego narzędzia, jego lokalizacja na Stronie Szczegółów Ligi zostanie odpowiednio odnotowana.

Uwaga: We wszystkich komunikatach, materiałach promocyjnych i innych przedmiotach wydawanych przez Play! Pokémon, wykorzystywane będą wyłącznie informacje zapisane w sekcji Dane kontaktowe (4) oraz Adresy miejsca i wysyłki (6). Jeśli informacje w którejkolwiek z tych sekcji wymagają aktualizacji, należy dokonać niezbędnych zmian, edytując dane kontaktowe lub przesyłając prośbę o zmianę adresu. Przesyłając prośbę o zmianę adresu, należy pamiętać, że członek zespołu ds. rozwoju rynku

Play! Pokémon może skontaktować się z użytkownikiem w celu uzyskania dodatkowych informacji.

2.1.1 Retailer Portal

Retailer Portal (Portal Sprzedawcy) to narzędzie dla Właścicieli Lig i Liderów Lig, które pozwala im uzyskać przegląd zadań, które muszą wykonać, aby zapewnić aktualność raportów Ligowych i uzyskać pomocne informacje na temat trendów frekwencji w ich Ligach. Jest to również świetny sposób na uzyskanie scentralizowanego widoku wszystkich zasobów, które mamy dostępne dla Organizatorów.

Użycie Retailer Portal jest wymagane do wykonania niektórych zadań dla własnej Ligi, jak choćby rejestracja i wybranie własnych preferencji odnośnie do Przedpremier.

Dostęp do Retailer Portal możliwy jest wyłącznie w wypadku przypisania do danej Ligi jako Właściciel Ligi lub Lider Ligi.

Dostęp do Retailer Portal możliwy jest pod [tym linkiem](#), po zalogowaniu danymi logowania własnego konta Klubu Trenerów Pokémonów (Pokémon Trainer Club). W Portalu dostępne będą wszystkie Ligi, z jakim jesteś powiązany.

2.2 Definicje

2.2.1 Właściciel Ligi

Ligi są przedłużeniem sklepu/lokalizacji, w którym się odbywają; w związku z tym materiały ligowe, administracja i zmiany liderów są określane przez właściciela sklepu. Właściciele sklepów mogą wyznaczyć siebie jako Właściciela Ligi (preferowane) poprzez złożenie pierwszego wniosku o Ligę lub mogą przekazać rolę Właściciela Ligi innej osobie, zlecając jej złożenie wniosku.

Właściciel Ligi jest ostatecznie odpowiedzialny za utrzymanie Ligi i jej zgodność z Zasadami Ligi Play! Pokémon. Właściciel Ligi jest główną osobą kontaktową dla Play! Pokémon we wszystkich sprawach związanych z Ligą, chyba że nastąpiła zmiana Właściciela Ligi, w którym to przypadku właściciel sklepu będzie działał jako osoba kontaktowa. Właściciel Ligi musi być [Organizatorem Turnieju](#).

Play! Pokémon preferuje, aby Właściciel Ligi był właścicielem sklepu, w którym odbywa się Liga. Gwarantuje to, że Liga pozostanie aktywna bez zakłóceń, jeśli pracownicy sklepu lub wolontariusze, którzy byli odpowiedzialni za Ligę, odejdą.

Po ustaleniu Właściciela Ligi, rola ta nie może zostać przypisana nikomu innemu bez pomocy Działu Obsługi Klienta Play! Pokémon lub zespołów ds. rozwoju rynku.

2.2.2 Lider Ligi

Lider Ligi to godna zaufania i odpowiedzialna osoba, której Właściciel Ligi przyznał możliwość wykonywania zadań administracyjnych dla Ligi, takich jak składanie raportów z działalności i planowanie turniejów w związku z Ligą. Ze względu na te obowiązki, Lider Ligi musi być [Organizatorem](#).

Lider Ligi może również przejąć odpowiedzialność Właściciela Ligi za udane sesje gry, jeśli Właściciel Ligi nie może w nich uczestniczyć. Gdy Właściciel Ligi jest obecny, rolą Lidera Ligi podczas sesji gry powinna być współpraca z Właścicielem Ligi w celu zapewnienia uczestnikom uwagi i inspiracji, których potrzebują, aby uczestniczyć w przyjemnym doświadczeniu ligowym.

Każda Liga może mieć przypisanych maksymalnie pięciu Liderów Ligi, a ich konkretne obowiązki mogą zostać ustalone przez Właściciela Ligi w dowolnym momencie. Liderzy Lig muszą mieć zarówno rolę Organizatora, jak i pozwolenie na sankcjonowanie turniejów w imieniu Ligi przy użyciu oprogramowania turniejowego Play! Pokémon.

2.2.3 Sezon Ligowy

Sezon Ligowy to okres jednego miesiąca kalendarzowego, po zakończeniu którego wszyscy uczestnicy dodani do listy graczy przez Właściciela Ligi lub Liderów zostaną automatycznie zgłoszeni. Raportowanie dla każdego Sezonu rozpoczyna się 8 dnia tego miesiąca i trwa do 7 dnia następnego miesiąca za pośrednictwem Strony Szczegółów Ligi (League Details).

2.2.4 Cykl Ligowy

Każdy Cykl Ligowy odpowiada okresowi 12 Sezonów Ligowych. Dany Cykl Ligowy zazwyczaj rozpoczyna się o albo około pierwszego lipca i kończy w lipcu następnego roku. Czerwiec jest ostatnim miesiącem raportowym w Cyklu Ligowym.

2.3 Wyszukiwarka Sklepów

Opcja Edytuj Szczegóły Sprzedaży (Retail Details) może być używana w celu podania lub zmiany informacji wyświetlanych w odniesieniu do tej lokalizacji Ligi, gdy odwiedzający korzysta z narzędzia Wyszukiwarka Sklepów.

Ta opcja jest dostępna tylko dla Sklepów Ligowych Play! Pokémon i umożliwia wyświetlanie informacji takich jak strona internetowa sklepu, dane kontaktowe oraz opcje zamówienia lub dostawy. Jeśli chcesz dodać swój sklep do Wyszukiwarki Sklepów (Store Finder), skontaktuj się z zespołem ds. Rozwoju Rynku Play! Pokémon:

- Dla Europy i RPA: [Prześlij zgłoszenie do Działu Obsługi Klienta](#)
- Dla reszty świata: playpokemon@pokemon.com

Jeśli ta informacja nie zostanie podana, lokalizacja nie będzie wyświetlana w wyszukiwaniach za pomocą narzędzia Wyszukiwarka Sklepów (Store Finder).

2.4 Terminy Rozgrywek

Strona Szczegółów Ligi zawiera kalendarz, który może być używany do dostosowywania i wyświetlania nadchodzących sesji gry w ciągu najbliższych sześciu miesięcy.

Ligę, która ma zaplanowane terminy rozgrywek na przyszłość, będzie można wyszukać za pomocą [Wyszukiwarki Wydarzeń](#) (Event Locator). Godziny rozgrywek powinny zostać zaplanowane jak najszybciej po zatwierdzeniu Ligi, aby mogła ona natychmiast zacząć pojawiać się w wyszukiwarkach.

Skontaktuj się z naszym zespołem [Obsługi Klienta Play! Pokémon](#) jeśli terminy zostały dodane, ale nie pojawiają się w Wyszukiwarce Wydarzeń (Event Locator). Wybierz opcję "Liga lub sklep" (League or store) w sekcji "W czym możemy pomóc?" (What can we help you with?).

2.5 Raportowanie

Terminowe i dokładne raportowanie jest niezbędne, aby pomóc zespołowi Play! Pokémon określić kondycję Twojej Ligi Pokémonów. Liczba zgłoszonych uczestników ma wpływ na ilość materiałów ligowych i nagród, które Liga może otrzymać, a także na kwalifikowalność do większości możliwości programowych. Jest to wymóg, aby utrzymać dobrą reputację w programie.

Uwaga: Raportowanie dla każdego Sezonu rozpoczyna się 8 dnia danego miesiąca i trwa do 7 dnia następnego miesiąca za pośrednictwem Strony Szczegółów Ligi (League Details).

2.5.1 Rejestracja Gracza

Za każdym razem, gdy nowy uczestnik bierze udział w sesji ligowej, jego imię i przynajmniej inicjał nazwiska, Identyfikator Gracza (Player ID) i rok urodzenia powinny zostać zapisane w spisie graczy ligi za pomocą narzędzia "Dodaj Gracza" (Add Player).

Uczestnik ten pozostanie w rejestrze do zakończenia bieżącego cyklu Ligi - dzięki czemu nie trzeba go wprowadzać co miesiąc od nowa - i zostanie automatycznie zarejestrowany jako uczestnik bieżącego Sezonu Ligowego.

2.5.1.1 Generowanie Nowego Identyfikatora Gracza (Player ID)

Jeśli uczestnik w Twojej Lidze nie ma jeszcze Identyfikatora Gracza (Player ID), Właściciel Ligi lub Lider Ligi może mu go przypisać.

Aby to zrobić, przejdź do sekcji Informacje Organizatora (Organizer Information) w Panelu Narzędzi OP (OP Tools Dashboard) i wybierz opcję „Wydrukuj więcej identyfikatorów graczy” (Print More Player IDs). Wybierz opcję „Wygeneruj broszurę z Identyfikatorami Graczy” (Generate Player ID booklet). Spowoduje to wygenerowanie pliku PDF z 25 identyfikatorami graczy, który można rozdać nowym uczestnikom Ligi.

Uwaga

Ważne jest, aby uczestnicy biorący udział w Lidze byli zachęceni do aktywowania swoich kont Klubu Trenerów Pokémonów. W przypadku uwzględnienia w raportach aktywności Ligi, uczestnicy bez aktywowanych kont nie biorą udziału w kwalifikacjach do programu lub przydzielaniu materiałów.

2.5.1.2 Kasowanie Listy Graczy na koniec cyklu

Lista graczy Ligi jest usuwana na koniec każdego rocznego Cyklu Ligowego. Wszyscy uczestnicy muszą zostać ponownie zarejestrowani przez Właściciela Ligi lub Lidera. Praktyka ta ma na celu zapobieganie gromadzeniu się w rejestrze byłych uczestników, którzy nie mogą już uczestniczyć w Sesjach Ligowych.

Coroczny Cykl Ligowy kończy się zazwyczaj około 1 lipca.

2.5.2 Raport Aktywności Bieżącego Sezonu

Właściciel Ligi i Liderzy powinni potwierdzić, że wszyscy uczestnicy, którzy uczestniczyli w jednej lub więcej sesjach podczas Sezonu Ligowego, są dodawani do składu Ligi do końca każdego okna raportowania, zgodnie z listą na Stronie Szczegółów Ligi. Pod koniec każdego okna raportowania (okno kończy się 7 dnia następnego miesiąca), raport zawierający wszystkich wymienionych uczestników zostanie utworzony automatycznie.

Ponieważ uczestnicy, którzy brali udział w poprzednich Sezonach Ligowych, pozostają w składzie do końca Cykli Ligowych, osoba odpowiedzialna za przesłanie raportu musi jedynie wskazać, którzy z tych uczestników brali udział w sesjach w bieżącym Sezonie Ligowym.

Uwaga

Liczba uczestników w każdym raporcie ma bezpośredni wpływ na ilość materiałów promocyjnych, które Liga może otrzymać na następny Sezon Ligowy. Z tego powodu ważne jest, aby upewnić się, że informacje zawarte w raporcie są dokładne.

Uczestnicy powinni być uwzględnieni w raporcie tylko wtedy, gdy uczestniczyli w prawidłowej sesji ligowej. Uczestnicy, którzy uczestniczyli tylko w Wydarzeniach Przedpremierowych, Wyzwaniach Ligowych i Pucharach Ligi, nie powinni być uwzględniani, ani nie jest dozwolone sztuczne zawyżanie liczby uczestników poprzez uwzględnianie byłych uczestników, którzy nie byli obecni na żadnej z sesji w bieżącym Sezonie Ligowym.

W wypadku wykrycia, że Liga dokonała nieprawdziwego zgłoszenia, mogą zostać podjęte działania dyscyplinarne, włącznie z utratą nagród, zmniejszeniem przydziałów lub usunięciem z programów Play! Pokémon.

2.6 Statusy Ligowe

2.6.1 Aktywny (Active)

Ligi, które funkcjonują normalnie i są na bieżąco z administracją są „Aktywne”.

2.6.2 Opóźniony (Overdue)

Liga otrzymuje status “Opóźniona” (Overdue), gdy żaden z uczestników nie wziął udziału w ciągu ostatnich 3 miesięcy. Liga, która pozostaje w statusie “Opóźniona” przez 3 miesiące, staje się “Nieaktywna” i jest zagrożona zamknięciem.

2.6.2.1 Usuwanie statusu Ligi Opóźnionej

Aby usunąć status Opóźniony, należy zaraportować uczestnictwo w Lidze poprzez dodanie uczestników do Listy Graczy (League roster). Raport ten zostanie automatycznie powiązany z sezonem, w którym był wymagany.

2.6.3 Nieaktywny (Inactive)

Ligi stają się „Nieaktywne” (Inactive), kiedy żaden uczestnik nie został dodany do Listy Graczy (League roster).

Ligi Nieaktywne nie pojawiają się w wynikach wyszukiwania na stronie internetowej, ponieważ nie ma żadnych informacji wskazujących potencjalnym uczestnikom, kiedy powinni wziąć w nich udział.

Ligi Nieaktywne nie są uprawnione do otrzymywania materiałów promocyjnych i nie mogą organizować Rozgrywek Wstępnych, Wyzwań ani Pucharów. Może to sprawić, że liga nie będzie kwalifikować się do innych możliwości naszego programu.

2.6.3.1 Usuwanie statusu Ligi Nieaktywnej

Aby usunąć status Nieaktywny, Właściciel Ligi lub Lider powinien zgłosić udział w Lidze poprzez dodanie uczestników do Listy Graczy (League roster).

2.6.4 Zamknięty (Closed)

Ligi „Zamknięte” (Closed) już nie działają. Nie pojawiają się w wynikach wyszukiwania na stronie internetowej i nie można w ich imieniu przysyłać żadnych zgłoszeń. Zamknięte Ligi już nie funkcjonują i nie mogą zostać ponownie otwarte.

Tylko Play! Pokémon może nadać status Ligi Zamkniętej. Jeśli chcesz zamknąć swoją Ligę lub uważasz, że Twoja Liga została zamknięta przez pomyłkę, skontaktuj się z zespołem Obsługi Klienta Play! Pokémon. Korzystając z rozwijanego menu, wybierz opcję „Liga lub sklep” (League or store) w sekcji „W czym możemy pomóc?” (What can we help you with?) i wypełnij zgłoszenie, podając jak najwięcej informacji. Następnie kliknij wyślij!

3 Materiały Ligowe

Materiały Ligowe są wysyłane co kwartał i zawierają unikatowe przedmioty promocyjne, które mogą zdobyć tylko ci, którzy wezmą udział i zagrają. Dalsze informacje dotyczące zmian w Materiałach Ligowych będą udostępniane w miarę ich dostępności.

Upewnij się, że adres wysyłki podany na Stronie Szczegółów Ligi (League Details) jest dokładny, korzystając w razie potrzeby z opcji "Edytuj adres" (Edit Address). Pokémon Play! nie ponosi odpowiedzialności za przesyłki utracone lub nieprawidłowo dostarczone z powodu niedokładnych danych adresowych.

Prośby o zmianę danych adresowych są weryfikowane przez TPCi, w związku z czym zmiany nie pojawiają się automatycznie na stronie szczegółów Ligi.

Uwaga

W przypadku lig zlokalizowanych w Ameryce Łacińskiej, adresem wysyłki powinna być albo sama lokalizacja Ligi, albo adres Lidera Ligi w tym samym mieście (lub jednostce administracyjnej) co Liga.

3.1 Zawartość

Pokémon Play! zawsze stara się zachwycać naszych fanów na nowe sposoby. Zachęcamy Właścicieli Lig do nagradzania rzeczywistego uczestnictwa w Lidze w sposób, który ostatecznie promuje zarówno Ligę, jak i Ducha Gry.

Dalsze informacje dotyczące Materiałów Ligowych zostaną przekazane głównemu kontaktowi Ligi, gdy tylko będą dostępne.

3.2 Niewykorzystane Materiały Ligowe

Produkt promocyjny przeznaczony do użytku podczas wydarzeń Play! Pokémon, w tym w ramach programu Ligi Pokémonów, muszą dystrybuowane zgodnie z instrukcjami zawsze, gdy tylko jest to możliwe.

Takie materiały promocyjne nie mogą być w żadnym zakresie sprzedawane przez Właściciela Ligi ani Lidera Ligi.

Począwszy od 30 dnia po ostatniej sesji Ligi, podczas której dane materiały miały być dystrybuowane, pozostałe materiały mogą zostać wykorzystane w połączeniu z dodatkowymi wydarzeniami Play! Pokémon według uznania Właściciela Ligi. W przeciwnym razie muszą zostać zniszczone.

Play! Pokémon sugeruje, aby niewykorzystane materiały ligowe były dystrybuowane na jeden z poniższych sposobów:

- Umożliwienie nowszym uczestnikom zdobycia starszych nagród, których mogli wcześniej nie widzieć.
- Włączenie ich do nagród w turniejach związanych z Ligą.
- Tworzenie prezentów reklamujących Ligę.
- Dzielenie się z innymi Ligami na aktywnym rynku, które mogły odnotować niedawny wzrost i w związku z tym mają więcej uczestników do obecnego Sezonu Ligowego niż materiałów do ich obsługi.

Niewłaściwe obchodzenie się z produktami promocyjnymi może wpłynąć na prawo Ligi do uczestnictwa w programach Play! Pokémon.

3.2.1 Dzielenie się Pakietami Nagród z innymi lokalizacjami Ligi

Ligi Play! Pokémon mogą dzielić się niewykorzystanymi Pakietami Nagród z innymi lokalizacjami Lig Play! Pokémon w swojej okolicy. Ilość udostępnionych Pakietów może zostać określona przez sklep dostarczający Pakiety Nagród do innej lokalizacji Ligi. Udostępnianie pakietów nagród innej Lidze musi mieć na celu wyłącznie wsparcie przyznawania nagród przez inny sklep dla jego społeczności.

Lokalizacje ligowe nie mogą udostępniać Pakietów Nagród z jakiegokolwiek innego powodu, w tym między innymi w celu sprzedaży Pakietów Nagród, wymiany barterowej w celu uzyskania wsparcia od innego sklepu i żądania wykorzystania przestrzeni w drugiej lokalizacji. Nieprzestrzeganie tych zasad może skutkować działaniami dyscyplinarnymi, w tym usunięciem z programu Play! Pokémon.

Jeśli planujesz podzielić się Pakietami Nagród z inną lokalizacją Ligi, Play! Pokémon gorąco zachęca do skontaktowania się ze swoim menedżerem ds. rozwoju rynku, podając liczbę przekazanych Pakietów Nagród oraz lokalizację sklepu/Ligi otrzymującą Pakiety Nagród.

3.3 Niewłaściwe użycie Materiałów Ligowych

Podobnie jak w przypadku ujawnienia daty premiery zestawów, Play! Pokémon uważa niewłaściwe użycie Materiałów Ligowych za poważne wykroczenie. Niewłaściwe użycie Materiałów Ligowych obejmuje, ale nie ogranicza się do sprzedaży materiałów promocyjnych z pieczęcią Ligi (League Stamped Promo Materials) (maty do gry, pojedyncze Pakiety Nagród lub materiały promocyjne personelu) w okresie embarga, sprzedaży darmowych materiałów promocyjnych dostarczonych przez TPCi w związku z uczestnictwem w Lidze, sprzedaży zawartości zestawów Przedpremierowych przed podaną datą sprzedaży lub używania zestawów Przedpremierowych do czegokolwiek innego niż wydarzenia w sklepie dla obecnych uczestników. Materiały Ligowe nie mogą być także używane jako motywatory sprzedażowe.

Informacje na temat sprzedaży materiałów Przedpremierowych znajdują się w sekcji 6.3.4.2 niniejszego podręcznika.

Nieprzestrzeganie tych zasad może skutkować karami – w tym usunięciem z programu Play! Pokémon – które zależą od liczby naruszeń i ich wagi.

Materiały Ligowe są dystrybuowane w celu zapewnienia radosnego, ekscytującego środowiska dla osób z naszej społeczności, które chcą uczestniczyć w wydarzeniach Pokémon. Prosimy o korzystanie z tych materiałów zgodnie z informacjami zawartymi w niniejszym podręczniku.

3.3.1 Embargo na Sprzedaż Materiałów Promocyjnych

Aby zapewnić interesującą rotację nowych materiałów promocyjnych wprowadzanych na rynek dla kolekcjonerów, uczestników i fanów, zapoznaj się z poniższą tabelą embarga na sprzedaż naszych materiałów promocyjnych Play! Pokémon. Nieprzestrzeganie tych okresów embarga może skutkować działaniami dyscyplinarnymi, jak opisano w sekcji 3.3.

Typ Materiału	Długość Trwania Embarga
Pakiety Nagród Play! Pokémon	Nie na sprzedaż; poprzednie serie powinny być używane zgodnie z zaleceniami programu Play! Pokémon
Materiały promocyjne z pieczęcią Ligi (przed Pakietami Nagród)	Możliwe do sprzedaży; te materiały mają pieczęć „Liga”, nie pieczęć „Play! Pokémon”
Materiały promocyjne z pieczęcią Ligi (Pakiety Nagród i kolejne)	Trzy lata od daty praw autorskich, począwszy od 2025 r.
Materiały Przedpremierowe personelu	Dwa lata od daty praw autorskich
Nagrody Ligowe (maty do gry)	Dwa lata od daty praw autorskich
Materiały marketingowe	Nie na sprzedaż; mogą zostać rozdyskrebowane, gdy nowe materiały zostaną dostarczone przez program Play! Pokémon
Materiały z Serii Mistrzów niezwiązane z Ligą	Brak embarga; mogą być kupowane i sprzedawane od dnia premiery

Wszystkie materiały promocyjne mają datę praw autorskich podaną na ich dolnej części. Te daty praw autorskich są używane do określenia czy materiały promocyjne kwalifikują się do sprzedaży po zakończeniu okresu embarga.

Uwaga: Zgodnie z powyższą tabelą, niektóre przedmioty nigdy nie mogą pojawić się w sprzedaży. Sprzedaż tych przedmiotów będzie skutkować działaniami dyscyplinarnymi opisanymi w sekcji 3.3.

4 Zasady Poszczególnych Lig

4.1 Zgłoszenie do Ligi

Sesje Ligi Play! Pokémon i związane z nimi turnieje powinny być otwarte dla wszystkich, którzy spełniają wymogi uczestnictwa określone przez Play! Pokémon, choć mogą zostać wprowadzone następujące wyjątki:

- Właściciel Ligi może zaoferować priorytetową rejestrację w turniejach zawodnikom, którzy regularnie uczestniczą w sesjach Ligi Pokémonów.
- Właściciel Ligi może całkowicie odmówić wstępu każdemu uczestnikowi, którego uważa za zagrożenie dla bezpieczeństwa lub komfortu innych uczestników.

4.1.1 Opłaty Rejestracyjne

Właściciele Ligi mogą pobierać opłaty za udział w Sesjach Ligowych.

Play! Pokémon nie wydaje żadnych zaleceń dotyczących Opłat Rejestracyjnych poza zastrzeżeniem, że Właściciel Ligi musi przestrzegać wszystkich lokalnych wymogów prawnych, które mogą mieć zastosowanie przy podejmowaniu decyzji o tym, czy, jak i jakie opłaty pobierać.

4.2 Wymiany

Lokalizacje ligowe o wysokiej frekwencji i wskaźnikach retencji odnotowują sukcesy we wdrażaniu pewnego rodzaju polityki wymiany dla członków swojej Ligi.

Zasady te w znacznym stopniu przyczyniają się do tego, że rodzice czują się pewnie, gdy ich dzieci wchodzi w interakcje z bardziej doświadczonymi, potencjalnie sprytniejszymi członkami Ligi, a jednocześnie stawiają jasne oczekiwania wobec wszystkich uczestników, że Liga jest uczciwym i przyjaznym miejscem dla każdego.

Szczegóły tych zasad i sposób ich administrowania różnią się w zależności od Ligi, ale kluczową kwestią jest to, że transakcje są ostatecznie sprawdzane przez przedstawiciela Ligi, zanim zostaną sfinalizowane.

Play! Pokémon zachęca Właścicieli Lig lub Liderów do obecności podczas sesji wymiany i włączania rodziców w dyskusje z młodymi członkami.

5 Rozgrywka w Lidze

5.1 Sesje Ligowe

Sesje Ligi Pokémonów mogą obejmować dowolną aktywność związaną z Pokémonami. Nie jest wymagane, aby zawierały bitwy TCG, Pokémon GO lub bitwy w grach wideo. Właściciele Ligi i Liderzy Ligi mają swobodę w dostosowywaniu wydarzeń ligowych do preferencji swojej społeczności. Uczestnicy są zwykle odpowiedzialni za koordynowanie gier, budowanie talii i sesje wymian między sobą, chociaż Lider Ligi może pomóc im znaleźć kogoś do kontaktu.

Jeśli wśród uczestników jest zapotrzebowanie na grę w stylu turniejowym, turnieje mogą być organizowane podczas Sesji Ligowych na Play! Tools. Towarzyskie Turnieje zaplanowane i autoryzowane w ten sposób muszą być obsługiwane przez narzędzie Tournament Operations Manager (TOM), a następnie przestane po zakończeniu wydarzenia. Należy pamiętać o tym, że uczestnicy nadal będą musieli zostać dodani do Waszej Listy Ligowej na stronie Pokémon.com.

Sesje Ligowe nie mogą być organizowane w lokalizacjach innych niż w Twojej zatwierdzonej lokalizacji sklepu Play! Pokémon.

Po dodatkowe drukowalne aktywności w Sesjach Ligowych [kliknij tutaj!](#)

5.2 Legalność Kart i Gier Pokémon

Uczestnicy mogą grać i wymieniać się wyłącznie oryginalnymi kartami Pokémon Trading Card Game podczas wszystkich Sesji Ligowych i powiązanych turniejów.

Podobnie, uczestnicy korzystający z gier wideo muszą używać legalnego oprogramowania i konsol, a także mogą grać i wymieniać się Pokémonami, które zostały legalnie uzyskane w ramach zwykłej rozgrywki (w tym Pokémon Global Link i powiązane funkcje gier wydanych przez The Pokémon Company i Nintendo) lub które zostały przyznane w ramach dystrybucji lub wydarzenia specjalnego.

Uwaga

Każdy uczestnik świadomie używający podrabianych kart lub nielegalnie pozyskanych Pokémonów nie kwalifikuje się do zdobycia jakichkolwiek przedmiotów promocyjnych za swój udział w czasie ich używania.

5.2.1 Podrabiane Karty

Używanie podrabianych kart jest surowo zabronione. Jednak nowi uczestnicy mogą nie być świadomi, że którakolwiek z ich kart zalicza się do tej kategorii.

Zaleca się, aby Lider Ligi był obeznany w wykrywaniu podrabianych kart, a tym, którzy nieumyślnie wprowadzą podrabiane karty do Ligi, pomagał i edukował ich.

6 Możliwości Programu dla Sprzedawców

Ligi mogą kwalifikować się do wybranych możliwości oferowanych przez Play! Pokémon dla Sprzedawców. Niniejsza sekcja przedstawia te możliwości, a także zasady działania dla każdej z nich.

Ligi, które kwalifikują się do prowadzenia wydarzeń wymienionych poniżej, muszą zadbać o sankcjonowanie każdego wydarzenia za pomocą platformy Play! Tools. Każde wydarzenie musi być prowadzone przy użyciu oprogramowania Tournament Operations Manager (TOM). Wyniki turnieju muszą zostać przesłane do Play! Tools w formacie .tdf po zakończeniu turnieju.

Ligi mogą poprosić o zorganizowanie Wyzwań Ligowych i Pucharów Ligi w większym obiekcie, wypełniając formularz wniosku o Alternatywne Miejsce. Aby dowiedzieć się więcej o wymaganiach i ograniczeniach dotyczących Alternatywnych Miejsz, zapoznaj się [z tym artykułem](#).

Szczegółowe informacje o tym, jak zakwalifikować się do każdej możliwości, można znaleźć, odwiedzając oficjalną stronę Pokémon i przechodząc do [sekcji "Organizuj Wydarzenia"](#)

6.1 Wyzwanie Ligowe

Turnieje Wyzwań Ligowych mają na celu zapewnienie zawodnikom małych, startowych wydarzeń w skali lokalnej. Wydarzenia te są świetnym sposobem dla zawodników, aby ułatwić sobie wejście w świat zawodów Serii Mistrzów.

6.1.1 Format Operacyjny turnieju TCG

Format TCG	Standardowy	Tryb TOM	TCG League Challenge
Format Turnieju	Rundy Szwajcarskie	Typ Gry	Trading Card Game
Struktura Meczów	Gra pojedyncza lub do dwóch zwycięstw	Seria Wydarzenia	Wyzwanie Ligowe [Miesiąc]

6.1.2 Format operacyjny turnieju Pokémon GO

Format GO	Standardowy	Tryb TOM	GO Premier Event
Format Turnieju	Rundy szwajcarskie + Pojedyncza Eliminacja	Typ Gry	Pokémon GO
Struktura Meczów	Gra do dwóch zwycięstw	Seria Wydarzenia	Wyzwanie/Puchar [Miesiąc]

6.1.3 Format Operacyjny turnieju VG

Format VG	Standardowy	Tryb TOM	VG Premier Event
-----------	-------------	----------	------------------

Format Turnieju	Rundy szwajcarskie + Pojedyncza Eliminacja	Typ Gry	VG Scarlet Violet
Struktura Meczów	Gra pojedyncza lub do dwóch zwycięstw	Seria Wydarzenia	Wyzwanie/Puchar VG [Miesiąc]

6.2 Puchar Ligi

Ligi, które w ostatnim czasie odnosiły sukcesy w prowadzeniu Wyzwań Ligowych mogą zostać zaproszone do planowania kwartalnych Pucharów Ligi. Puchary Ligowe są kolejnym krokiem w górę drabinki Serii Mistrzów Pokémon TCG. Oferują one zawodnikom szansę na zdobycie większej liczby punktów Championship Points niż Wyzwania Ligowe, więc rywalizacja jest nieco bardziej wymagająca.

6.2.1 Format operacyjny turnieju TCG

Format TCG	Standardowy	Tryb TOM	TCG League Cup
Format Turnieju	Rundy Szwajcarskie + Pojedyncza Eliminacja	Typ Gry	Trading Card Game
Struktura Meczów	Gra pojedyncza lub do dwóch zwycięstw	Seria Wydarzenia	Puchar Ligi [Kwartał]

6.2.2 Format operacyjny turnieju Pokémon GO

Format GO	Standardowy	Tryb TOM	GO Premier Event
Format Turnieju	Rundy Szwajcarskie + Pojedyncza Eliminacja	Typ Gry	Pokémon GO
Struktura Meczów	Do dwóch zwycięstw	Seria Wydarzenia	Wyzwanie/Puchar [Kwartał]

6.2.3 Format operacyjny turnieju VG

Format VG	Standardowy	Tryb TOM	VG Premier Event
Format Turnieju	Rundy Szwajcarskie + Pojedyncza Eliminacja	Typ Gry	VG Scarlet Violet
Struktura Meczów	Do dwóch zwycięstw	Seria Wydarzenia	Wyzwanie/Puchar VG [Kwartał]

6.3 Wydarzenia Przedpremierowe

Turnieje Przedpremierowe Pokémon TCG pozwalają uczestnikom zdobyć najnowsze rozszerzenie i wypróbować najnowsze karty w akcji przed oficjalną datą premiery tego rozszerzenia.

Uwaga

Wydarzenia Przedpremierowe działają zupełnie inaczej niż Wyzwania Ligowe i Puchary. Poniższe kroki muszą zostać wykonane w całości i w określonym czasie. Organizatorzy, którzy tego nie zrobią, mogą stracić możliwość zorganizowania Wydarzenia Przedpremierowego.

6.3.1 Rezerwacje

Materiały przedpremierowe muszą zostać zarezerwowane poprzez wypełnienie wniosku o uczestnictwo w najbliższej Przedpremierze. Rezerwacji należy dokonać za pośrednictwem formularza zapytania ofertowego na Retailer Portal. Dozwolone jest składanie nowej rezerwacji, jednak zastępuje ona wszystkie uprzednio złożone rezerwacje na nadchodzące wydarzenie Przedpremierowe, i jedynie kwalifikujące Ligi otrzymają informację zwrotną umożliwiającą dokończenie rezerwacji na Materiały przedpremierowe.

Domyślnie Play! Pokémon nie akceptuje spóźnionych zgłoszeń do procesu rezerwacji. Wyjątki mogą mieć miejsce w przypadku wystąpienia czynników szczególnych, ale są one zależne od wyłączonego uznania Play! Pokémon i nie są one gwarantowane.

6.3.2 Zamówienia

Po dokonaniu rezerwacji, a następnie jej zatwierdzeniu, uprawnieni Organizatorzy muszą złożyć zamówienie na materiały u swojego obecnego sprzedawcy Pokémon TCG.

Play! Pokémon będzie współpracować ze sprzedawcami w celu potwierdzenia, że można zamówić tylko taką ilość produktu, do jakiej uprawniony jest każdy Organizator. Cena, warunki i szczegóły wysyłki materiałów przedpremierowych są ustalane według uznania każdego sprzedawcy.

Lista aktualnych Sprzedawców biorących udział znajduje się w Załączniku A.

Nowe ligi kwalifikujące się do Przedpremiery będą miały początkową "stałą" alokację, ale kolejne alokacje mogą wzrosnąć w oparciu o raportowanie Ligi z minionych wydarzeń Przedpremierowych.

6.3.3 Format Operacyjny

Format TCG	Zapiecztowane Karty lub Losowanie Build & Battle	Tryb TOM	TCG Prerelease/Draft
Format Turnieju	Rundy Szwajcarskie lub Rundy Szwajcarskie plus Pojedyncza Eliminacja	Typ Gry	Trading Card Game
Struktura Meczów	Gra pojedyncza lub do dwóch zwycięstw	Seria Wydarzenia	Przedpremiera [Nazwa Rozszerzenia]

6.3.4 Materiały Przedpremierowe

6.3.4.1 Zawartość Zestawu Przedpremierowego

Każdy Zestaw Przedpremierowy zawiera:

- 1 Ekspozytor Build & Battle Box: 10 Pokémon TCG (Trading Card Game) Build & Battle Boxów*;
- 1 Ekspozytor Boosterów: 36 pakietów boosterów Pokémon TCG na nagrody i wsparcie Sędziego;

*Każdy zestaw Build & Battle Box zawiera:

- Talię złożoną z 40 kart gotowych do gry, w tym 1 z 4 kart promocyjnych z alternatywną grafiką (alternate-art promo cards);
- 4 pakiety boosterów Pokémon TCG;
- 1 arkusz wskazówek dotyczących budowania talii. Prerelease Kit includes:

6.3.4.2 Niewykorzystane Materiały Przedpremierowe i z Programu Wcześniejszego Dostępu (Early Release)

Zestawy Przedpremierowe, które pozostaną po zakończeniu oficjalnych wydarzeń, mogą zostać wykorzystane do zorganizowania dodatkowych Wydarzeń Przedpremierowych, które można dowolnie planować w trakcie okienka Przedpremierowego. Jednak Play! Pokémon zdecydowanie zachęca do zaplanowania tych wydarzeń tak szybko, jak to możliwe, aby zapewnić uczestnikom możliwość znalezienia Waszego wydarzenia.

Wszyscy Organizatorzy mogą swobodnie sprzedawać te materiały w dniu ogłoszonej daty premiery rozszerzenia lub po tej dacie. Przed tą datą materiały te mogą być sprzedawane wyłącznie w celu uczestnictwa w sankcjonowanym Wydarzeniu Przedpremierowym.

Karty promocyjne ze znacznikiem STAFF (obsługa), które nie zostały przekazane Sędziom lub obsłudze wydarzenia, mogą zostać przekazane Sędziom lub obsłudze przyszłych wydarzeń. W przeciwnym razie należy je zniszczyć.

Wszelkie zmiany terminów lub warunków Przedpremier zostaną przekazane zatwierdzonym Ligom za pośrednictwem poczty elektronicznej.

Organizatorzy w Ameryce Północnej, Ameryce Łacińskiej (z wyjątkiem Brazylii) Europejskim Obszarze Gospodarczym i Wielkiej Brytanii:

Organizatorzy na tych rynkach kwalifikują się do programu Wcześniejszego Dostępu Play! Pokémon. Organizatorzy ci mogą swobodnie sprzedawać niewykorzystane materiały od poniedziałku poprzedzającego ogłoszoną datę premiery rozszerzenia w USA. Jeśli ta polityka ma zastosowanie na danym rynku, zostanie to odnotowane w naszych zapytaniach i komunikatach zatwierdzających.

6.3.5 Nagrody

Zaleca się, aby wszyscy uczestnicy, którzy ukończą wydarzenie, otrzymali 3 dodatkowe pakiety boosterów jako nagrodę za udział w turnieju.

Struktura nagród może być jednak modyfikowana w zależności od stylu wydarzenia. Na przykład, jeśli Ty i twoi uczestnicy oczekujecie bardziej konkurencyjnego wydarzenia, można przeprowadzić 4-rundowy turniej, w którym każdy uczestnik otrzymuje 1 pakiet za udział, a następnie za każde zwycięstwo otrzymuje dodatkowy pakiet.

Inne struktury nagród są możliwe, ale należy pamiętać, że Wydarzenia Przedpremierowe często trwają mniej rund niż byłoby to konieczne do wyłonienia wyraźnego zwycięzcy.

Uwaga

- *Nagrody zostaną rozdane uczestnikom zgodnie z wytycznymi Play! Pokémon natychmiast po zakończeniu wydarzenia lub po odpadnięciu/wyeliminowaniu uczestnika i ustaleniu jego miejsca.*
- *Dodatkowe nagrody wykraczające poza boostery zapewniane przez Play! Pokémon pozostają w gestii organizatora/sklepu.*
- *O ile nagrody w postaci bonów sklepowych (store credit) są akceptowane, o tyle konkurencyjne produkty nie mogą być bezpośrednio przekazywane jako Nagrody w ramach Wydarzeń Play! Pokémon.*

7 Działania Dyscyplinarne

Play! Pokémon zastrzega sobie prawo do podjęcia działań dyscyplinarnych przeciwko dowolnemu uczestnikowi, Profesorowi lub lokalizacji Ligi za naruszenie zasad. Działania dyscyplinarne są określane na podstawie ich wagi i występowania. Takie działania mogą obejmować między innymi: (a) utratę prawa do udziału w Przedpremierach, Pucharach i Wyzwaniach; oraz (b) zawieszenie w programie. W takich przypadkach uczestnik, Profesor lub Liga zostaną powiadomieni za pomocą Powiadomienia o Działaniu Dyscyplinarnym.

Nieprzestrzeganie informacji podanych w Powiadomieniu o działaniach dyscyplinarnych może skutkować surowszymi karami.

8 Podsumowanie Zmian

Data poprzedniego wydania: 15 sierpnia 2024

Data obecnego wydania: 5 grudnia 2024

1. Użycie tego Podręcznika		
Sekcja	Numer strony	Zmiana

1.2	3	Kanada dodana do listy krajów, w których można rozpocząć ligę (Rozpocznij Ligę w USA, Kanadzie, Australii lub Nowej Zelandii)
Cały dokument		Aktualizacja słów „gracz” do „uczestnik” bądź „zawodnik” w stosownych przypadkach
Nowy Załącznik C		Nowy załącznik z uaktualnionymi informacjami o kwalifikowalności Lig do Wydarzeń CP typu TCG, VG i GO

2. Administracja Ligi		
Sekcja	Numer strony	Zmiana
2.1.1	5	NOWA sekcja: Retailer Portal
2.2.2	6	Limit Liderów Ligi zwiększony z 3 do 5

3. Materiały Ligowe		
Sekcja	Numer strony	Zmiana

4. Zasady Poszczególnych Lig		
Sekcja	Numer strony	Zmiana

5. Rozrywka w Lidze		
Sekcja	Numer strony	Zmiana

6. Możliwości Programu dla Sprzedawców		
Sekcja	Numer strony	Zmiana
6.3.1	18	Rezerwacji należy dokonać za pośrednictwem formularza zapytania ofertowego na Retailer Portal.
6.3.1	18	Materiały przedpremierowe muszą zostać zarezerwowane poprzez wypełnienie wniosku o uczestnictwo w najbliższej Przedpremierze.
6.3.2	18	Nowe ligi kwalifikujące się do Przedpremiery będą miały początkową "stałą" alokację, ale kolejne alokacje mogą wzrosnąć w oparciu o raportowanie Ligi z minionych wydarzeń Przedpremierowych.
6.3.4.2	19	Organizatorzy w Ameryce Północnej, Ameryce Łacińskiej (z wyjątkiem Brazylii) Europejskim Obszarze Gospodarczym i Wielkiej Brytanii:

7. Działania Dyscyplinarne		
Sekcja	Numer Strony	Zmiana

Załącznik A

Program Przedpremierowy—Lista Sprzedawców*

Stany Zjednoczone	
Nazwa Sprzedawcy	Dostępne Języki
ACD	Angielski
Alliance	Angielski
All Sports Mktg.	Angielski
Gold River Distribution	Angielski
GTS Distribution	Angielski
HAMPS Distribution	Angielski
Mad AI Distribution	Angielski
Magazine Exchange Inc.	Angielski
Peachstate Hobby Distribution	Angielski
Southern Hobby	Angielski
Sweet Deal Distribution	Angielski
Kanada	
Nazwa Sprzedawcy	Dostępne Języki
Grosnor Distribution	Angielski
Prince Distribution	Angielski
Universal Distribution	Angielski
Ameryka Łacińska	
Nazwa Sprzedawcy	Dostępne Języki
Asmodee (Chile only)	Hiszpański
Big Bang COPAG (Chile only)	Hiszpański
Coqui Hobby Distribution	Hiszpański
Devir Américas	Hiszpański
Devir Mexico (Mexico only)	Hiszpański
Devir Chile (Chile only)	Hiszpański
Gamesmart (Mexico only)	Hiszpański
Europa	

Nazwa Sprzedawcy	Dostępne Języki
AMIGO	Niemiecki
Asmodee Benelux	Angielski, Francuski
Asmodee France	Francuski
Asmodee Nordics	Angielski
Asmodee The Netherlands	Angielski
Asmodee UK	Angielski
Bandai España	Hiszpański
Blackfire Entertainment CZ	Angielski
Carletto AG	Angielski, Francuski, Niemiecki
Creative Toys	Angielski
Game Vision	Włoski
Kaissa S/A	Angielski
Rebel Poland	Angielski

RPA	
Nazwa Sprzedawcy	Dostępne Języki
Solarpop	Angielski

Australia i Nowa Zelandia	
Nazwa Sprzedawcy	Dostępne Języki
Banter	Angielski

*może ulec zmianie.

Załącznik B

Zasoby w językach lokalnych

Obsługa klienta

Język	Portal Obsługi Klienta
Angielski	https://support.pokemon.com/hc/en-us
Francuski (Français)	https://support.pokemon.com/hc/fr
Niemiecki (Deutsch)	https://support.pokemon.com/hc/de
Włoski (Włoskio)	https://support.pokemon.com/hc/it
Hiszpański (Español)	https://support.pokemon.com/hc/es
Polski	https://support.pokemon.com/hc/pl

Informacje o Programie dla Sprzedawców

Język	Portal Obsługi Klienta
Angielski (UK)	www.pokemon.co.uk/play-store
Angielski (USA)	https://www.pokemon.com/us/play-pokemon/organize/host-play-pokemon-events/
Francuski (Français)	www.pokemon.fr/play-store
Niemiecki (Deutsch)	www.pokemon.de/play-store
Włoski (Włoskio)	www.pokemon.it/play-store
Hiszpański (Español)	www.pokemon.es/play-store

Załącznik C

Kwalifikowalność Regionów do Pucharów i Wyzwań

Kwalifikowalność Regionów do Wyzwań/ Pucharów TCG	
Kwalifikuje się	
Argentyna	
Australia	
Austria	
Belgia	
Boliwia	
Brazylia	
Chile	
Czechy	
Dania	
Dominikana	
Ekwador	
Finlandia	
Francja	
Grecja	
Guernsey	
Gwatemala	
Hiszpania	
Holandia	
Irlandia	
Isle of Man	

Jersey
Kanada
Kolumbia
Kostaryka
Luksemburg
Malta
Meksyk
Niemcy
Nikaragua
Norwegia
Nowa Zelandia
Panama
Paragwaj
Peru
Polska
Portugalia
RPA
Salwador
Słowacja
Stany Zjednoczone
Szwajcaria
Szwecja
Trinidad i Tobago
Urugwaj
Węgry
Wielka Brytania
Włochy

Zjednoczone Emiraty Arabskie

Kwalifikowalność Regionów do Wyzwań/ Pucharów VG i GO	
Kwalifikuje się	Nie kwalifikuje się
Argentyna	Boliwia
Australia	Czechy
Austria	Dominikana
Belgia	Ekwador
Brazylia	Gwatemala
Chile	Malta
Dania	Nikaragua
Finlandia	Panama
Francja	Paragwaj
Grecja	Salvador
Hiszpania	Słowacja
Holandia	Trinidad i Tobago
Irlandia	Urugwaj
Kanada	Węgry
Kolumbia	Zjednoczone Emiraty Arabskie (ZEA)
Luksemburg	
Meksyk	
Niemcy	
Norwegia	
Nowa Zelandia	
Peru	
Polska	

Portugalia	
RPA	
Stany Zjednoczone	
Szwajcaria	
Szwecja	
Wielka Brytania	
Włochy	

Kwalifikowalność VG i GO zależy od dostępności usług świadczonych przez podmioty dodatkowe. Należy pamiętać, że powyższa lista może ulec zmianie w miarę dodawania nowych krajów.