

Podręcznik Wyzwań Ligowych, Pucharów Ligi i Przedpremier Play! Pokémon

WERSJA POLSKA

Data ostatniej weryfikacji: 17 marca 2025

1	<i>Wprowadzenie</i>	3
1.1.	Dla Kogo Jest Ten Podręcznik?.....	3
1.2.	Jak Używać Tego Podręcznika	3
1.3.	Formaty.....	3
1.4.	Wymagane Listy	4
1.5.	Raportowanie Ligi a Raportowanie Przedpremier, Wyzwań Ligowych i Pucharów Ligi.	4
2	<i>Weryfikacja Uprawnień</i>	4
3	<i>Przedpremiery</i>	5
3.1.	Wymogi Przedpremier	5
3.1.1.	Zdobycie Uprawnień	5
3.1.2.	Rezerwacje.....	6
3.2.	Materiały Przedpremierowe	6
3.3.	Nagrody w Przedpremierach	7
3.4.	Operacje Turniejowe	8
4	<i>Wyzwania Ligowe</i>	8
4.1.	Wymagania Wyzwań Ligowych	9
4.2.	Operacje Turniejowe, Wyzwania Ligowe	9
4.2.1.	Operacje Turniejowe dla Formatu Pokémon TCG.....	9
4.2.2.	Operacje Turniejowe dla Formatu Pokémon GO	10
4.2.3.	Operacje Turniejowe dla Formatu VG	10
5	<i>Puchary Ligi</i>	10
5.1.	Wymagania Pucharów Ligi	10
5.2.	Operacje Turniejowe, Puchary Ligi	11
5.2.1.	Operacje Turniejowe dla Formatu Pokémon TCG.....	11
5.2.2.	Operacje Turniejowe dla Formatu Pokémon GO	11
5.2.3.	Operacje Turniejowe dla Formatu VG	12
6	<i>Rekomendacje dla Turniejów Wyzwań Ligowych i Pucharów Ligi</i>	12
6.1.	Identyfikatory Gracza (Player ID)	12
6.2.	Sędziowie.....	13
6.3.	Nagrody	13
6.4.	Alternatywne Lokalizacje.....	13
7	<i>Informacje o Zmianach i Potencjalnych Działaniach</i>	14
8	<i>Podsumowanie Zmian</i>	15

9	Załącznik A	16
----------	--------------------------	-----------

1 Wprowadzenie

Czy jesteś gotowy, aby przenieść swoje wspaniałe i szybkie turnieje w duchu fair play na wyższy poziom? Jednym ze sposobów jest organizowanie turniejów Przedpremierowych, Wyzwań Ligowych i Pucharów Ligi w Twojej lokalnej Lidze. Te typy wydarzeń dają możliwość przekazania nowych zestawów kart w ręce graczy do dwóch tygodni przed oficjalną premierą (Przedpremierą/Prerelease) i zrobienia pierwszego kroku przez członków twojej społeczności na drodze do naszych Mistrzostw Świata dzięki przyznawaniu Punktów Mistrzowskich – Championship Points (Wyzwania i Puchary).

W tym przewodniku dowiesz się, co trzeba zrobić, aby zdobyć prawo organizacji tych typów wydarzeń, jak je prowadzić i jakie informacje są wymagane do ich dokładnego raportowania.

1.1. Dla Kogo Jest Ten Podręcznik?

Choć dokładamy wszelkich starań, aby nasze informacje były dostępne dla każdego, kto chciałby się z nimi zapoznać, jest to **lektura obowiązkowa dla naszych Właścicieli Lig, Liderów Lig i Organizatorów**.

Polecamy również ten podręcznik naszym sędziom gry karcianej Pokémon Trading Card Game, gier wideo i Pokémon GO, a także właścicielom firm związanych z Ligami Play! Pokémon.

1.2. Jak Używać Tego Podręcznika

W kolejnych sekcjach omówimy po kolei każdy typ wydarzenia, dostarczając wszystkich niezbędnych informacji na jego temat. Choć sugerujemy przeczytanie tego podręcznika w całości przynajmniej raz, nie ma powodu, by nie przejść od razu do sekcji z wydarzeniem, którego szukasz!

Wszystkie informacje zawarte w tym podręczniku są związane z turniejami, więc przed rozpoczęciem któregośkolwiek z tych wydarzeń zapoznaj się z naszym Podręcznikiem Zasad Turniejowych, aby upewnić się, że przestrzegasz wszystkich naszych zasad i wytycznych. Niezastosowanie się do nich może skutkować unieważnieniem turnieju.

Zalecamy powrót do tego podręcznika mniej więcej co kwartał, aby upewnić się, że żadna z informacji zawartych w nim nie została zaktualizowana.

1.3. Formaty

Przedpremiery są organizowane w formacie turnieju ograniczonego.

Wyzwania Ligowe Pokémon TCG oraz Puchary Ligi są organizowane w formacie standardowym, co oznacza, że należy przestrzegać aktualnych przepisów dotyczących kart i znaków regulaminowych. Więcej

informacji na temat formatu standardowego, legalności kart i znaków regulaminowych można znaleźć w naszym Podręczniku Zasad Turniejowych.

1.4. Wymagane Listy

Wyzwania Ligowe i Puchary Ligowe są częścią Cyklu Mistrzostw Play! Pokémon, a wszystkie wydarzenia Cyklu Mistrzostw wymagają odpowiedniej listy talii lub listy drużyn w zależności od rozgrywanej gry.

Organizatorzy muszą również przeprowadzić weryfikację talii i drużyn zgodnie z naszym Podręcznikiem Zasad Turniejowych. Play! Pokémon wymaga, aby co najmniej 10% uczestników zostało poddanych kontroli legalności, choć sugerujemy przeprowadzenie takiej liczby kontroli, jaka jest uzasadniona dla danej lokalizacji i możliwości pracowników obsługujących wydarzenie.

1.5. Raportowanie Ligi a Raportowanie Przedpremier, Wyzwań Ligowych i Pucharów Ligi

Należy pamiętać, że zgodnie z naszym Podręcznikiem Ligowym, uczestnictwo w Przedpremierach, Wyzwaniach Ligowych i Pucharach Ligi nie przekłada się na regularne raportowanie ligowe za pośrednictwem List Graczy (League rosters). W kwestii raportowania, tego typu wydarzenia są całkowicie niezależne, a gracze, którzy biorą udział w jakiegokolwiek Przedpremierze, Wyzwaniu Ligi lub Pucharze Ligi nie powinni być dodawani do Listy Graczy twojej Ligi w celu raportowania, chyba że brali oni udział w jednej z twoich sesji ligowych.

Raportowanie graczy z Przedpremier, Wyzwań Ligowych i Pucharów Ligi na własnej Liście Graczy Ligi, kiedy te osoby nie brały udziału w żadnych sesjach ligowych, jest uważane za nieprawidłowe raportowanie, co może prowadzić do podjęcia działań wobec Ligi, w tym odebrania uprawnień do udziału w wydarzeniach lub usunięcia z programu Play! Pokémon.

2 Weryfikacja Uprawnień

W celu weryfikacji, czy dana Liga jest uprawniona do organizacji Przedpremier, Wyzwań Ligowych i Pucharów Ligi oraz innych programów, Play! Pokémon dokonuje przeglądu raportów Ligi w czasie kwartalnego okienka kwalifikacyjnego, jak poniżej:

Okres Kwalifikacji	Raportowanie Wymagane dla danego Okresu Kwalifikacji	Ocena Kwalifikacji
Styczeń–Marzec	Raportowanie Ligi: Wrzesień–Listopad	Grudzień
Kwiecień–Czerwiec	Raportowanie Ligi: Grudzień–Luty	Marzec
Lipiec–Wrzesień	Raportowanie Ligi: Marzec–Maj	Czerwiec
Październik–Grudzień	Raportowanie Ligi: Czerwiec–Sierpień	Wrzesień

Uwaga: W przypadku niektórych programów mogą obowiązywać dodatkowe wymagania kwalifikacyjne. Prosimy o weryfikację wszystkich wymagań kwalifikacyjnych w odpowiednich sekcjach poniżej.

Jeśli uprawnienia zostaną przyznane, odnoszą się one do następnego kwartału. Upewnij się, że zaplanujesz, przeprowadzisz i zgłosisz swoje wydarzenia, aby zapewnić swoim graczom Punkty Mistrzowskie (Championship Points, CP) i udział, a także upewnić się, że zachowasz uprawnienia na następny kwartał.

Szukasz więcej informacji na temat dokładnego raportowania Ligi? Zapoznaj się z naszym Podręcznikiem Ligowym i najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi prowadzenia Ligi!

3 Przedpremiery

Wydarzenia Przedpremierowe dają graczom możliwość gry kartami z naszego najnowszego rozszerzenia Pokémon Trading Card Game do dwóch tygodni przed ich oficjalną premierą. Uczestnicy mogą nie tylko wcześniej zdobyć nowe produkty, ale także zdobyć pakiety boosterów z naszego nowego zestawu, biorąc udział w turniejach Przedpremier i wygrywając je.

Przedpremiery odbywają się podczas niektórych wydań Pokémon TCG i mogą się odbywać w wyznaczonym dwutygodniowym okresie. Gracze otrzymują dostęp do Boxów Build & Battle, które zawierają 40-kartową talię gotową do gry, w tym 1 z 4 alternatywnych kart promo, a także 4 pakiety boosterów uzupełniające talię Build & Battle.

Czy jesteś gotowy, aby zacząć organizować wydarzenia Przedpremierowe w swojej lokalizacji Ligi? Czytaj dalej, aby dowiedzieć się jak to zrobić!

3.1. Wymogi Przedpremier

3.1.1. Zdobycie Uprawnień

Aby zdobyć uprawnienia do organizacji Przedpremiery w twojej lokalizacji Ligi, musisz wykonać następujące kroki:

- Właściwie zaraportować 2 z trzech ostatnich Sezonów Ligi. Sezon zaczyna się 8-go dnia miesiąca i kończy 7-go dnia następującego po nim miesiąca.
- Jeśli twoja Liga jest nowa, automatycznie zyskujesz uprawnienia do organizacji najbliższej Przedpremiery, następującej po akceptacji twojego zgłoszenia.
 - Jeśli okres zamawiania Zestawów Przedpremierowych do najbliższej Przedpremiery minął, zostaniesz automatycznie zgłoszony do następnej Przedpremiery.

Aby utrzymać swoje prawo do organizacji wydarzeń Przedpremierowych:

- Właściwie zaraportuj 2 z 3 ostatnich Sezonów Ligi.

ORAZ

- Zareportuj wydarzenie Przedpremierowe dla przynajmniej 1 z 2 ostatnich Przedpremier, które miałeś prawo organizować.

3.1.2. Rezerwacje

Aby zorganizować Przedpremierę w swoim sklepie, musisz zacząć od zarezerwowania materiałów i wypełnienia formularza. Rezerwacji należy dokonać za pośrednictwem formularza zamówienia na Portalu Sprzedawców (Retailer Portal). Jeśli zostaniesz zakwalifikowany do Przedpremier, otrzymasz wiadomość e-mail z oficjalnego konta e-mail Play! Pokémon. Formularz rezerwacji można będzie wtedy wyświetlić i wypełnić na Portalu Sprzedawcy (Retailer Portal) dla swojej kwalifikującej się Ligi.

Jeśli zajdzie potrzeba wprowadzenia zmian w rezerwacji, nie ma problemu - możesz edytować swoją rezerwację na Portalu Sprzedawcy (Retailer Portal) w dowolnym momencie podczas okna rezerwacji. Uwzględnione zostanie tylko ostateczne zgłoszenie. Po złożeniu, a następnie zatwierdzeniu rezerwacji, uprawnieni organizatorzy muszą złożyć zamówienie na materiały u swojego obecnego dystrybutora Pokémon TCG. Należy pamiętać, że TPCi nie złoży zamówienia za użytkownika, więc kwalifikujące się Ligi muszą być już klientami wybranych dystrybutorów przed wybraniem ich w formularzu rezerwacji.

Play! Pokémon będzie współpracować ze dystrybutorami, aby potwierdzić, 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 dystrybutora. **Listę aktualnie uczestniczących dystrybutorów można znaleźć w Załączniku A Podręcznika Ligowego.**

Należy pamiętać, że nowe ligi kwalifikujące się do Przedpremier będą miały początkowy „ustalony” przydział materiałów, ale kolejne przydziały mogą wzrosnąć w oparciu o raporty Ligi. Tym bardziej warto organizować turnieje i raportować je, przysyłając wyniki do Play! Tools.

Play! Pokémon nie akceptuje spóźnionych zgłoszeń do procesu rezerwacji, więc wypełnij swoje zgłoszenie tak szybko, jak to możliwe. Chociaż sytuacje wyjątkowe mogą przyczynić się do zaakceptowania przez nas spóźnionego zgłoszenia, jest to wyłącznie decyzja Play! Pokémon. Należy pamiętać, że sam fakt przyjęcia spóźnionego zgłoszenia w przeszłości nie oznacza, że to samo będzie miało miejsce w przyszłości.

3.1.2.1 Dodatkowe Wymagania Dotyczące Rezerwacji w Poszczególnych Regionach

W przypadku Lig europejskich, które obsługują wiele języków, przydziały materiałów Przedpremierowych są dostępne w więcej niż jednym języku. Odpowiedni język należy zaznaczyć w formularzu rezerwacji na Portalu Sprzedawcy (Retailer Portal).

W przypadku Lig latynoamerykańskich zlokalizowanych w krajach hiszpańskojęzycznych przydziały materiałów Przedpremierowych są dostępne wyłącznie w języku hiszpańskim.

Trinidad i Tobago to jedyny kraj w programie Ameryki Łacińskiej, który oferuje materiały Przedpremierowe w języku angielskim.

3.2. Materiały Przedpremierowe

Czego można się spodziewać w każdym Zestawie Przedpremierowym, który otrzymasz w ramach swojego przydziału:

- 1 Ekspozytor Boxów Build & Battle: 10 Boxów Pokémon TCG: Build & Battle
- 1 Ekspozytor Boosterów: 36 pakietów boosterów Pokémon TCG przeznaczonych na nagrody i wsparcie Sędziów

Zestawy Przedpremierowe, które pozostaną po zakończeniu oficjalnie sankcjonowanych wydarzeń mogą być wykorzystane do dodatkowych wydarzeń Przedpremierowych, które można organizować w okienku Przedpremier. Gorąco zachęcamy do organizacji tych dodatkowych wydarzeń tak szybko, jak to możliwe, by gracze mieli szansę na dowiedzenie się o ich odbywaniu się.

Wszyscy Organizatorzy mogą swobodnie sprzedawać te materiały w dniu i po oficjalnie ogłoszonej premiery rozszerzenia. Przed tą datą materiały te mogą być sprzedawane wyłącznie w celu uczestnictwa w sankcjonowanym wydarzeniu Przedpremierowym.

Karty promocyjne oznaczone pieczętką obsługi (STAFF) które nie zostaną wręczone Sędziom lub obsłudze wydarzenia, mogą zostać wręczone Sędziom i obsłudze przyszłych wydarzeń. W przeciwnym razie należy je zniszczyć. Są one dostarczane niezależnie od Zestawów Przedpremierowych, więc należy spodziewać się ich w oddzielnych materiałach promocyjnych przesyłanych przez program Play! Pokémon.

Wszelkie zmiany w datach lub warunkach Przedpremier zostaną przekazane zatwierdzonym Ligom za pośrednictwem poczty elektronicznej.

3.3. Nagrody w Przedpremierach

Zaleca się, aby wszyscy gracze, którzy ukończą wydarzenie, otrzymali 3 dodatkowe pakiety boosterów z ekspozytora boosterów zawartego w Zestawach Przedpremierowych, w ramach nagrody za uczestnictwo po turnieju.

W zależności od liczby uczestników możesz zmienić strukturę nagród, aby dopasować ją do stylu wydarzenia. Na przykład, jeśli ty i twoi uczestnicy chcecie wprowadzić więcej elementów rywalizacji podczas wydarzenia, można przeprowadzić 4-rundowy turniej, w którym każdy gracz otrzymuje 1 pakiet za udział, a następnie za każdą wygraną otrzymuje dodatkowy pakiet boosterów.

Inne struktury nagród są możliwe, ale należy pamiętać, że wydarzenia Przedpremierowe często trwają mniej rund niż byłoby to konieczne do wyłonienia zwycięzcy. Bądź kreatywny, aby zapewnić swoim zawodnikom jak najlepsze wrażenia!

Uwaga

-
- *Nagrody powinny być rozdane graczom, zgodnie z rekomendacją Play! Pokémon, niezwłocznie po zakończeniu wydarzenia lub gdy zawodnik rezygnuje bądź zostaje wyeliminowany, a jego ranking zostaje ustalony.*

- *Dodatkowe nagrody poza boosterami zapewnionymi przez Play! Pokémon leżą w gestii Organizatora/sklepu.*
- *Choć rzeczy typu karty podarunkowe są dobrymi nagrodami, na wydarzeniach Play! Pokémon nie nagrodami nie mogą być produkty konkurencyjne.*

3.4. Operacje Turniejowe

Częścią wszystkich wydarzeń Przedpremierowych jest turniej Przedpremierowy, który musi być usankcjonowany (oficjalnie zatwierdzony) przez Play! Tools i przeprowadzony przy użyciu narzędzia Tournament Operations Manager (TOM). Wyniki muszą być następnie przesłane z TOM do Play! Tools, aby ukończyć turniej i spełnić wymagania dla wydarzenia Przedpremierowego.

Podczas uzyskiwania oficjalnego zatwierdzenia turnieju należy posługiwać się poniższymi informacjami:

Format TCG	Sealed or Build & Battle Draft (ciągnięcie zapieczętowanych talii lub Build & Battle)	Tryb TOM	TCG Prerelease/Draft
Format Turnieju	System szwajcarski lub system szwajcarski + pojedyncza eliminacja	Typ Gry	Trading Card Game
Struktura Meczu	Gra pojedyncza lub do dwóch zwycięstw	Wydarzenie Serii	Prerelease [Nazwa Rozszerzenia]

W ramach przypomnienia, gracze, którzy uczestniczą w twoim turnieju Przedpremierowym nie powinni znaleźć się na Liście Graczy twojej Ligi!

4 Wyzwania Ligowe

Wyzwania Ligowe to mniejsze wydarzenia na poziomie podstawowym, które są organizowane co miesiąc przez uprawnione lokalizacje Lig Play! Pokémon. Są one pierwszym krokiem w naszych rozgrywkach Serii Mistrzostw i oferują niewielką liczbę Punktów Mistrzowskich (Championship Points) w drodze do zdobycia zaproszenia na Mistrzostwa Świata. Ponieważ oferują Punkty Mistrzowskie, Wyzwania Ligowe są zwykle bardziej konkurencyjne niż Turnieje Towarzyskie i turnieje Przedpremierowe. Mają również bardziej rygorystyczne zasady i przepisy.

Obecnie Play! Pokémon oferuje Wyzwania Ligowe dla Pokémon TCG, VGC i Pokémon GO w wyszczególnionych regionach. Dodatkowe informacje na temat uprawnień danego regionu do organizacji znajdują się w Załączniku A.

Wyzwania Ligowe muszą zostać ogłoszone na 14 dni przed datą turnieju, aby gracze mogli znaleźć dane wydarzenie za pośrednictwem naszej wyszukiwarki sklepów. Chociaż Wyzwania Ligowe mogą być limitowane ze względu na ograniczenia miejsca w danej lokalizacji, ze względu na fakt, że Wyzwania Ligowe oferują Punkty Mistrzowskie (Championship Points), Organizatorzy nie mogą ograniczać uczestnictwa żadnym grupom demograficznym (np. organizując Wyzwanie Ligowe tylko dla graczy Dywizji Mistrzów).

Należy pamiętać, że gracz, który nie kwalifikuje się do udziału w programach Play! Pokémon nie będzie uprawniony do udziału w twoich wydarzeniach (sekcja 7.7 Podręcznika Zasad Turniejowych). Jeśli dana osoba została usunięta z twojego sklepu, możesz ograniczyć możliwość jej uczestnictwa w wydarzeniu organizowanym przez twój sklep, o ile przestrzegana jest sekcja 3.3 Podręcznika zasad turniejowych.

4.1. Wymagania Wyzwań Ligowych

Aby zdobyć uprawnienia do organizacji pierwszego własnego Wyzwania Ligowego, musisz:

- Właściwie zaraportować 2 z 3 ostatnich Sezonów Ligowych.

Aby utrzymać uprawnienia do organizacji Wyzwań Ligowych, musisz:

- Kontynuować właściwe raportowanie 2 z 3 ostatnich Sezonów Ligowych.

4.2. Operacje Turniejowe, Wyzwania Ligowe

Operacje Turniejowe (Tournament Operations) dla twojego Wyzwania Ligowego są określone w oparciu o graną grę. Każda z poniższych tabeli wskazuje, jakie ustawienia należy wybrać w TOM i Play! Tools, aby zapewnić, że dany turniej jest właściwie przeprowadzany i wgrany.

4.2.1. Operacje Turniejowe dla Formatu Pokémon TCG

Format TCG	Standardowy	Tryb TOM	TCG League Challenge
Format Turnieju	System szwajcarski	Typ Gry	Trading Card Game
Struktura Meczu	Gra pojedyncza lub do dwóch zwycięstw	Wydarzenie Serii	League Challenge [Miesiąc]

4.2.2. Operacje Turniejowe dla Formatu Pokémon GO

Format GO	Standardowy	Tryb TOM	GO Premier Event
Format Turnieju	System szwajcarski + Pojedyncza Eliminacja	Typ Gry	Pokémon GO
Struktura Meczu	Gra do dwóch zwycięstw	Wydarzenie Serii	Challenge/Cup [Miesiąc]

4.2.3. Operacje Turniejowe dla Formatu VG

Format VG	Standardowy	Tryb TOM	VG Premier Event
Format Turnieju	System szwajcarski + Pojedyncza Eliminacja	Typ Gry	VG Scarlet Violet
Struktura Meczu	Gra pojedyncza lub do dwóch zwycięstw	Wydarzenie Serii	VG Challenge/Cup [Miesiąc]

5 Puchary Ligi

Jesteś gotów na wprowadzenie wyższego poziomu rywalizacji do swojej lokalizacji Ligi? W takim razie możesz być gotowy do organizacji Pucharów Ligi dla Pokémon TCG, VG i Pokémon GO. Kiedy w grze jest większa liczba Punktów Mistrzowskich (Championship Points, CP), zawodnicy będą musieli poddać swoje umiejętności i znajomość zasad testowi, aby wywalczyć sobie miejsce na samym szczycie.

Podobnie jak Wyzwania Ligowe, Puchary Ligi muszą być zaplanowane na co najmniej 14 dni przed datą turnieju. W sekcji 5 obowiązują te same uprawnienia i ograniczenia dotyczące udziału zawodników, które opisano w sekcji 4 niniejszego podręcznika.

Obecnie Play! Pokémon oferuje Puchary Ligi dla Pokémon TCG, VG i Pokémon GO w niektórych regionach. Więcej informacji na temat możliwości udziału w rozgrywkach w poszczególnych regionach znajduje się w Załączniku A.

5.1. Wymagania Pucharów Ligi

Ze względu na wyższą ilość CP w puli i bardziej konkurencyjny charakter Pucharów, istnieją dodatkowe wymagania, jakie należy spełnić, aby móc organizować Puchary Ligi we własnej lokalizacji.

Aby zdobyć uprawnienia do organizacji pierwszego własnego Pucharu Ligi, musisz:

- Właściwie zaraportować 2 z 3 ostatnich Sezonów Ligowych.
- Właściwie zaraportować 2 z 3 ostatnich Wyzwań Ligowych, do których byłeś uprawniony.

Aby utrzymać uprawnienia do organizacji Pucharów Ligi, musisz:

- Kontynuować właściwe raportowanie 2 z 3 ostatnich Sezonów Ligowych.

5.2. Operacje Turniejowe, Puchary Ligi

Organizacja Pucharu Ligi wymaga uwzględnienia kilku kluczowych różnic w porównaniu do Wyzwań Ligowych. Największa z nich to fakt, że Puchary Ligi są organizowane w stylu systemu szwajcarskiego i pojedynczej eliminacji. Należy wybrać tryb Pucharu Ligi (League Cup Mode) w TOM aby uruchomić wydarzenie, a znacznik Serii Wydarzeń (Event Series tag) będzie przyznany w oparciu o kwartał, zamiast o miesiąc. Upewnij się, że postępujesz zgodnie z informacjami zawartymi w poniższych tabelach, aby zapewnić z sukcesem skonfigurować Puchar Ligi.

5.2.1. Operacje Turniejowe dla Formatu Pokémon TCG

Format TCG	Standardowy	Tryb TOM	TCG League Cup
Format Turnieju	System szwajcarski + Pojedyncza Eliminacja	Typ Gry	Trading Card Game
Struktura Meczu	Gra pojedyncza lub do dwóch zwycięstw	Wydarzenie Serii	League Cup [Kwartał]

5.2.2. Operacje Turniejowe dla Formatu Pokémon GO

Format GO	Standardowy	Tryb TOM	GO Premier Event
Format Turnieju	System szwajcarski + Pojedyncza Eliminacja	Typ Gry	Pokémon GO
Struktura Meczu	Gra do dwóch zwycięstw	Wydarzenie Serii	Challenge/Cup [Kwartał]

5.2.3 Operacje Turniejowe dla Formatu VG

Format VG	Standardowy	Tryb TOM	VG Premier Event
Format Turnieju	System szwajcarski + Pojedyncza Eliminacja	Typ Gry	VG Scarlet Violet
Struktura Meczu	Gra pojedyncza lub do dwóch zwycięstw	Wydarzenie Serii	VG Challenge/Cup [Kwartal]

6 Rekomendacje dla Turniejów Wyzwań Ligowych i Pucharów Ligi

Poniżej znajduje się zestaw zaleceń i w Play! Pokémon wierzymy, że możesz wykorzystać je, aby przenieść swoje Wyzwania Ligowe i Puchary Ligi na wyższy poziom. Chociaż żadne z nich nie jest wymagane, sugerujemy włączenie tych zaleceń do następnego zaplanowanego wydarzenia!

6.1. Identyfikatory Gracza (Player ID)

Podczas gdy każdy uczestnik musi posiadać unikalny Identyfikator Gracza, aby być dodanym do turnieju, zawodnicy nie zaczęli gromadzić Punktów Play! ani Punktów Mistrzowskich (Championship Points), dopóki ich Identyfikator Gracza (Player ID) nie zostanie zarejestrowany na aktywnym koncie Pokémon Trainer Club. Możesz szybko i łatwo wygenerować unikalny, osobisty Identyfikator Gracza (Player ID) za pośrednictwem konta Pokémon Trainer Club na [Pokemon.com](https://pokemon.com). Zaleca się, aby każdy, kto chce wziąć udział w wydarzeniu Play! Pokémon wygenerował Identyfikator Gracza przed przybyciem na wydarzenie, aby móc rozpocząć gromadzenie Punktów Play! i Punktów CP na swoim koncie.

Gracze, którzy nie wygenerowali swojego Identyfikatora Gracza (Player ID) przed przybyciem na turniej, mogą otrzymać go od Organizatora. W takich przypadkach, następnym razem, gdy gracz zaloguje się na swoje konto Pokémon Trainer Club, powinien połączyć je z otrzymanym numerem Identyfikatora Gracza (Player ID). Dzięki temu będzie mógł śledzić swój udział w turniejach i zdobywać związane z nimi profity i nagrody.

Organizatorzy muszą używać Identyfikatorów raczy do zgłaszania obecności wszystkich graczy podczas wydarzeń.

Uwaga: Gracze mogą posługiwać się wyłącznie jednym Identyfikatorem Gracza (Player ID). Świadome rejestrowanie wielu Identyfikatorów Gracza stanowi naruszenie oficjalnych warunków korzystania z

witryny Pokémon, a wszelkie zduplikowane identyfikatory mogą zostać usunięte lub połączone bez ostrzeżenia.

6.2. Sędziowie

Jedyną wymaganą rolą do organizacji Wyzwania Ligowego lub Pucharu Ligi jest Organizator z odpowiednią rolą Profesora.

Chociaż Sędziowie nie są wymagani na żadnym z wydarzeń Ligi, zalecamy, by sklepy miały przynajmniej jednego Sędziego obecnego podczas wydarzenia, aby pomóc w utrzymaniu integralności turnieju.

6.3. Nagrody

Główną nagrodą w Wyzwaniu Ligowym lub Pucharze Ligi, oprócz poczucia koleżeństwa i ducha gry są Punkty Mistrzowskie (Championship Points). Są one przyznawane graczom, którzy osiągną określoną pozycję w klasyfikacji turnieju. Liczba punktów CP przyznawanych za dane wydarzenie oraz liczba graczy, którzy je otrzymają, zależy od łącznej liczby graczy w turnieju.

Podczas gdy główną nagrodą dla graczy w Wyzwaniach Ligowych i Pucharach Ligi będą punkty mistrzowskie, zalecamy również przygotować dodatkowe nagrody, aby zachęcić do udziału we wszystkich wydarzeniach. Choć to tylko rekomendacja Play! Pokémon, to korzystanie z nagród dostarczanych przez program Play! Pokémon, takich jak pakiety nagród Pokémon TCG (Prize Packs), może dodać wydarzeniu emocji.

Dodatkowo, w przypadku Pucharów Ligi Pokémon TCG, Play! Pokémon zapewnia maty do gry jako nagrody dla zwycięzców w każdej kategorii wiekowej. Maty zostaną automatycznie wysłane na adres wysyłki podany na stronie Ligi. Maty są przeznaczone wyłącznie do rozdania w ramach rozgrywek Pucharu Ligi Pokémon TCG, a korzystanie z nich w inny sposób może skutkować działaniami dyscyplinarnymi.

6.4. Alternatywne Lokalizacje

Wyzwania Ligowe i Puchary Ligi mogą mieć wyższą frekwencję niż niektóre inne wydarzenia, takie jak regularne Sesje Ligowe lub Przedpremiery, i aby pomieścić liczbę uczestników, może być konieczne zorganizowanie Wyzwań Ligowych i Pucharów Ligi w innym miejscu. W takim wypadku opracowaliśmy proces ubiegania się o alternatywne lokalizacje dla twoich Wyzwań Ligowych i Pucharów Ligi!

Główne wytyczne dotyczące alternatywnych lokalizacji:

- Wydarzenie organizowane w alternatywnej lokalizacji nie może przekroczyć 250 graczy.
- Obiekt nie może mieć zarejestrowanej pod swoim adresem Ligi, nie może to też być inny sklep.

- Obiekt musi znajdować się w tym samym kraju, co sklep Ligi, lub w tym samym stanie/prowincji/terytorium/departamencie.
- Obiekt nie może być częścią targów, konwentu lub podobnego wydarzenia.

Więcej informacji dotyczących alternatywnych lokalizacji i sposobów aplikowania znajduje się w naszym [artykule na ten temat!](#)

7 Informacje o Zmianach i Potencjalnych Działaniach

Dziękujemy za przeczytanie podręcznika dotyczącego naszych Wyzwań Ligowych, Pucharów Ligowych i Przedpremier! Podobnie jak w przypadku wszystkich naszych podręczników i wytycznych, zalecamy sprawdzanie ich co kwartał, aby upewnić się, że nie wprowadzono w nich żadnych zmian ani aktualizacji. Aktualizacje są wyłączną decyzją The Pokémon Company International i programu Play! Pokémon.

Niezastosowanie się do tych wytycznych może skutkować unieważnieniem turnieju w zależności od stwierdzonych w nim rozbieżności. W zależności od incydentów i ich wagi, nieprzestrzeganie tych wytycznych może również skutkować działaniami dyscyplinarnymi, w tym utratą roli Profesora i usunięciem Ligi z programu Play! Pokémon.

8 Podsumowanie Zmian

Data wcześniejszego wydania: 17 marca 2025

Data obecnego wydania:

1 Wprowadzenie		
Sekcja	Strona #	Zmiana

2 Weryfikacja Uprawnień		
Sekcja	Strona #	Zmiana

3 Przedpremiery		
Sekcja	Strona #	Zmiana

4 Wyzwania Ligowe		
Sekcja	Strona #	Zmiana

5 Puchary Ligi		
Sekcja	Strona #	Zmiana

6 6 Rekomendacje dla Turniejów Wyzwań Ligowych i Pucharów Ligi		
Sekcja	Strona #	Zmiana

7 Działania Dyscyplinarne

Sekcja	Strona #	Zmiana
--------	----------	--------

9 Załącznik A

W zależności od regionu, Liga może być uprawniona do organizacji Wyzwań Ligowych i Pucharów Ligi w Pokémon GO i grach wideo Pokémon (*Pokémon Scarlet* and *Pokémon Violet*). **Zalecamy sprawdzanie poniższej tabeli co najmniej raz na kwartał, aby sprawdzić, czy nastąpiły jakiegokolwiek zmiany w uprawnieniach.** Stale analizujemy nasze rynki, a zmiany zależą wyłącznie od uznania The Pokémon Company International.

Uprawnienia do Wyzwań Ligowych / Pucharów Ligi Pokémon GO i VG w podziale na regiony	
Uprawniony region	Nieuprawniony region
Argentyna	Boliwia
Australia	Czechy
Austria	Dominikana
Belgia	Ekwador
Brazylia	Gwatemala
Chile	Malta
Columbia	Nikaragua
Dania	Panama
Finlandia	Paragwaj
Francja	Salvador
Grecja	Słowacja
Hiszpania	Trinidad i Tobago
Holandia	Urugwaj
Irlandia	Włochy
Kanada	Zjednoczone Emiraty Arabskie (UAE)
Luksemburg	
Meksyk	
Niemcy	
Norwegia	
Nowa Zelandia	

Peru	
Polska	
Portugalia	
RPA	
Szwajcaria	
Szwecja	
USA	
Wielka Brytania	
Włochy	