

PRAVIDLA – POKÉMON GO

1. Obecné

- Soutěžící si vytvoří tým 6 Pokémonů (tým pro souboje), který si zaregistrují před začátkem turnaje.
- V každém týmu pro souboje je povolen pouze jeden Pokémon daného druhu, což určuje odlišné číslo v Pokédexu (např. Ivysaur a Venusaur) nebo rozdílné typy (např. Sunny a Rainy Castform).
- Všechny týmy 3 Pokémonů (skupina pro souboj) používané v zápasech musí být složeny z jakékoli kombinace těchto 6 Pokémonů.
- Po zahájení turnaje jsou týmy pro souboje uloženy a zveřejněny pro všechny účastníky. Jakákoliv úprava týmu pro souboje, včetně jiné evoluce, použití TM, přidání druhého útoku, použití možnosti Power Up nebo Purify nebo výměna za jiného Pokémona stejného druhu, je po zveřejnění týmů pro souboje zakázána (i v případě, že by Power Up nebo evoluce vedla k výslednému CP nebo druhu, který byl zaregistrován).
 - Je povoleno používat Best Buddy Pokémona, nicméně v každém turnaji je možné použít jen jednoho v tomto posíleném stavu a soutěžící jej mohou používat pouze se zaregistrovaným CP.
 - Soutěžící si během turnaje mohou měnit svého buddy Pokémona, pokud jej před použitím v souboji vrátí zpět na zaregistrované CP (ať už jde o normální nebo vylepšené CP).
- Shadow Pokémoni jsou povoleni v turnaji, musí však být takto označeni účastníkem při registraci týmu pro souboje.
 - Více Shadow Pokémonů může být registrováno v týmu pro souboje. Ale nikoliv spolu s jejich normální nebo purify formou. Považují se za stejný druh Pokémona a sdílí stejné číslo v Pokédexu.

2. Soutěžící

- Chovat se uctivě vůči rozhodčím turnaje, účastníkům a divákům
- Vytvářet si skupiny pro souboje pouze z povolených Pokémonů ze svého seznamu
- Dodržovat oznámený čas zahájení turnaje a stanovené časové limity zápasů, co nejdříve zahájit zápas a nahlásit výsledek ihned po skončení zápasu
- Upozornit na jakékoliv porušení pravidel nebo zásad, kterých si povšimnou
- Upozornit rozhodčí na nabídky úplatků, sázek, nesprávného stanovení výsledku zápasu, pomalé hry nebo jakékoli nesrovnalosti ve svých výsledcích v turnaji
- Přihlásit se a hrát výhradně s vlastním účtem a zúčastnit se turnaje pouze s jedním účtem
- Obeznámit se s pravidly obsaženými v tomto dokumentu a dodržovat je

3. Diváci

Každý, kdo se zúčastní probíhajícího turnaje a kdo není organizátor, je divákem. Patří sem také soutěžící, kteří nejsou aktivně zapojeni do zápasu. Diváci zodpovídají za slušné a pasivní chování během zápasů a dalších částí turnaje. V průběhu turnaje nesmí nabízet svou pomoc žádnému soutěžícímu a také nesmí zjišťovat žádné skryté informace hráčů (uvedené v části 5. Skryté informace) ani sdělovat skryté informace, které zjistili, ať už záměrně nebo neúmyslně. Pokud se divák domnívá, že došlo k porušení pravidel nebo zásad, měl by co nejdříve informovat rozhodčí.

Soutěžící mohou požadovat, aby diváci nesledovali jejich zápasy, aby si uchovali své skryté informace. Rozhodčí turnaje také mohou nařídit divákovi, aby nesledovali zápas nebo zápasy.

4. Mechanismy turnaje

4.1 Struktura turnaje

Turnaj se skládá z určitého množství kol, jejichž počet je dán množstvím účastníků přihlášených do turnaje. Každé kolo se skládá ze zápasů mezi spárovanými oponenty a končí, jakmile všichni hráči nahlásí svůj výsledek. Zápasy se skládají ze soubojů (nebo „her“) mezi spárovanými účastníky. Hráč s nejvíce výhrami z 3 soubojů získává v tomto kole bod.

Remízy (tedy že oba herní journaly ukazují tie, nebo ukazují loss) se nepočítají do soubojů potřebných k výhře kola. Souboje ukončené vypršením herního času v aplikaci Pokémon GO se nepovažují za remízu a vítěz je určen z journalu obou soupeřů.

4.2 Postup na konci zápasu

Výsledky zápasu musí oba hráči oznámit ihned rozhodčímu, případně jej doložit journalem. Pokud dojde k nesrovnalostem ve výsledku, rozhoduje o dalším postupu rozhodčí, případně organizátor turnaje.

Zápasy nemohou skončit remízou. Souboje, které skončí remízou (potvrzenou draw v journalu obou hráčů) se nepočítají jako výhra pro ani jednoho hráče. Soupeři musí hrát do té doby, dokud nebude docíleno minimálního počtu výher, nebo dokud se jeden z hráčů nevzdá, není diskvalifikován, nebo jinak není vyloučen ze zápasu či z turnaje. K docílení výsledku souboje není možné dojít jiným způsobem.

4.3 Registrace a použití pokémonů na turnaji

Účastníci jsou povinni nejpozději do půlnoci dne před konáním turnaje odevzdat vyplněnou soupisku (týmu pro souboje) buďto fyzicky v DDM či emailem organizátorovi turnaje. Změny v ní je možné provádět do zmíněné půlnoci. Poté jsou všechny týmy uzamknuty a při zahájení turnaje zveřejněny typy a CP všem účastníkům turnaje.

Úpravy týmu pro souboje jsou po uzamčení registrace zakázány. Úpravou se myslí například power up, evoluce, použití TM, přidání druhého útoku, purifování

či výměna za jiného pokémona stejného typu, i kdyby se tímto mělo docílit výsledného dříve registrovaného pokémona.

5. Skryté informace

Skrytými informacemi se myslí informace, které nejsou zveřejněny při zahájení turnaje. Tímto je myšleno například skupiny pro souboje, bitevní taktiky a strategie, zvolené útoky a IV registrovaných pokémonů.

Během průběhu turnaje i během předturnajových procedur jsou účastníci zodpovědní vynaložit potřebné úsilí k prevenci prozrazení těchto skrytých informací. Organizátor je rovněž povinen vynaložit úsilí k ochraně těchto informací.

Z důvodu utajení těchto informací by se účastníci měli zdržet sledování ostatních zápasů jejich turnaje do doby, než dohrají poslední zápas, pokud to hrající účastníci nepovolí. Účastníci se nesmí aktivně pokoušet tyto skryté informace získat a ani sdílet ty, které získaly legální cestou (vlastní hrou). Každopádně je každý hráč zodpovědný chránit si své skryté informace a hráči nejsou povinni upozorňovat své oponenty na úniky těchto informací.

6. Kontroly týmů pro souboje

Organizátoři mají právo požádat hráče o kontrolu pokémonů v týmu pro souboje kdykoliv během turnaje, zda odpovídají registrovaným hodnotám.

Organizátor nemá právo kontrolovat v zařízení či ve hře nic, co nesouvisí s registrovanými pokémony a turnajem samotným. Tím je myšleno například místo chycení pokémona, návštěvy gymů, pokéstopů, seznamy přátel, obsah inventáře, obsah pokédexu apod.

7. Technické problémy během hry

V případě problému s hardwarem či softwarem, který výrazně ovlivnil výsledek hry, je hráč povinen jej okamžitě oznámit svému soupeři. Za technické chyby se nepovažují standardní situace ve hře (například nemožnost vyměnit pokémona nebo použít charge útok, když se stále provádí animace fast útoku) a uživatelské chyby (například vyskakovací okna s upozorněním rušících hru).

Soupeř, kterého postihnou tyto technické problémy, je povinen je okamžitě oznámit svému protivníkovi. Ti se poté musí domluvit, zda probíhající souboj takto dohrají, či hru restartují. Oba soupeři jsou zodpovědní za spravedlivé posouzení vlivu chyby na hru a její ovlivnění výsledku hry. Pokud se shodnou, že problém měl veliký dopad na výsledek hry, je možné souboj restartovat.

Pokud se oponenti neshodnou na negativním vlivu na hru, nebo jeden z oponentů opustí hru dříve, než se oba dohodnou, tak je povinen okamžitě zavolat rozhodčího, aby situaci dosvědčil a rozhodl. Pokud se soupeři neshodnou a technickou chybu nebude možné dokázat, tak platí výsledek z journalu a restart není povolen.

Pokud se soupeři shodnou na restartování souboje, pak oba soupeři jsou povinni použít stejný tým pro souboj a stejného prvního pokémona. Ve hře však nejsou povinni se chovat stejně a používat stejné útoky a rozhodnutí.

8. Blafování

Účastníci mohou „blafovat“ jednoho nebo více pokémonů v jejich registrovaném týmu pro boj, tedy registrovat pokémona, kterého neplánují ve hře využít. Pokud se ale rozhodne hráč blafovat, tak stále je povinen využívat v boji pouze pokémony ze svého registrovaného týmu pro boj.

9. Porušení pravidel turnaje

9.1 Podvádění

Podvádění v průběhu turnaje je zakázáno. Jakékoliv pokusy o podvádění musí být okamžitě oznámeny organizátorům turnaje, ti mohou rozhodnou o postihu podvádějícího hráče.

9.2 Nesprávné určení vítěze

Vítěz zápasu či turnaje může být určen pouze hrami, ve kterých jeden ze soupeřů docílí minimálního počtu vítězství, pokud soupeř neodstoupí, není diskvalifikován či nedostal postih o prohře souboje či zápasu, či byl jinak odstraněn z turnaje.

Ostatní soupeři, organizátoři ani diváci nemohou nutit, navrhopat ani jinak požadovat soupeřovo odstoupení ze zápasu ani z turnaje.

Výsledek souboje či zápasu nemůže být rozhodnut náhodně, dohodou ani alternativním řešením, jako například hozením mince či hraním jiné hry.

9.3 Vnější pomoc a externí zdroje

Jakmile turnaj začne, tak soupeři nemohou získat žádnou vnější pomoc

- Účastníci nemohou požádat o herní radu nikoho, ať už je fyzicky přítomen na turnaji či není.
- Účastníci i diváci se musí zdržet poskytování informací o skupinách pro souboje, útocích či strategiích hráčů, dokud turnaj probíhá.
- Účastníci nemohou používat žádný programovatelný či nascriptovaný software, který poskytuje přímé strategie či údaje podle vloženého sestavení soupeřova týmu. Většinou tyto programy podávají rady o využívání štítů, složení týmu, využití chargé úroků a simulují krok za krokem možné scénáře souboje.
- Účastníci mohou využívat své poznámky; avšak musí odehrát zápas v požadovaném čase. Dlouhé zdržování zkoumáním poznámek může vést k provinění zdržování hry.
 - Příklady povolených poznámek:

- Tabulka typů a efektivit
- Infografika současné „METY“
- Předpočítané výsledky nejčastěji hraných zápasů
- Hodnotící tabulka jednotlivých pokémonů a jejich score proti ostatním nejčastěji hraným pokémonům (tzv „meta“)
- Očekává se, že účastníci přijdou na hru připraveni. Udělají si všechny „domácí úkoly“ s přípravou a natrénují s předstihem, připraveni postavit se svému protivníkovi za použití vlastních dovedností bez programování, UI nebo ostatních lidí, kteří by za ně rozhodovali ve hře.

9.4 Sázky

Organizátorům, účastníkům i divákům fyzicky přítomným či nikoliv, je zakázáno sázet cokoliv na výsledky turnaje, zápasů i jednotlivých soubojů.

9.5 Nesportovní chování

Nesportovní chování nebude tolerováno před, v průběhu ani po skončení turnaje. Všichni organizátoři, účastníci i diváci se musí chovat slušně a s respektem.

Tímto chováním se například myslí:

- Projevovat se chováním osobním či online, které má za cíl vytvořit v druhém pocit obtěžující, šikanující, pronásledující, znevažující či zstrašující.
- Být hádavý, urážlivý či agresivní.
- Omezit osobní soukromí či někoho ohrozit.
- Nepostupování dle instrukcí organizátorů.

9.6 Pomalá hra

Soupeři musí své soubojové skupiny vybrat k boji v rozumném čase s ohledem na časový limit kola a oznámit výsledek hry ihned po dokončení zápasu. Zdržování průběhu hry či oznámení výsledku není povoleno a může vést i k sankci prohry souboje, zápasu či vyřazení z turnaje.