Polityka weryfikacji stanu kart

wersja 1.0 · obowiązuje od 1.07.2026

Ten dokument stosujemy razem z Regulaminem sprzedaży kart do Cardhansy (skup) oraz Regulaminem zakupów w Cardhansie (sklep). Współtworzy warunki Twojego Zamówienia w wersji obowiązującej w chwili jego składania.

Spis treści:

- Definicje
- §1 Zakres
- §2 Zasady oceny
- §3 Zużycie a defekty fabryczne
- §4 Skala Stanów
- §5 Szczegółowy opis Stanów
  - 5.1 NM (Near Mint)
  - 5.2 EX (Excellent)
  - 5.3 GD (Good)
  - 5.4 LP (Light Played)
  - 5.5 PL (Played)
  - 5.6 PO (Poor)
- §6 Karty foil
- §7 Karty podpisane, altered, inked i w slabach

Definicje

Pojęcia pisane wielką literą, niezdefiniowane w tym dokumencie, mają znaczenie nadane w Regulaminie.

Regulamin – Regulamin sprzedaży kart do Cardhansy albo Regulamin zakupów w Cardhansie, zależnie od tego, którego z nich dotyczy dana sprawa.

Stan – jedna z siedmiu klas skali opisującej stopień zużycia Karty, oznaczana symbolami MT, NM, EX, GD, LP, PL, PO; Stany od NM do PO opisuje §5, a Stan MT opisuje §4 ust. 4.

Awers i **rewers** – przednia i tylna strona karty.

Foil – karta z odblaskową warstwą foil na nadruku.

Niedoskonałość – każde odstępstwo karty od egzemplarza bez wad: zużycie z dotykania i z gry, uszkodzenie albo defekt fabryczny.

Slab – szczelna kaseta, w której zewnętrzna firma gradingowa zamyka kartę razem z nadaną jej oceną liczbową (PSA, BGS, CGC i podobne).

Jak opisujemy nasilenie niedoskonałości

Ledwie widoczne – widoczne dopiero pod kątem, w odbiciu światła albo z bliska. Niewidoczne wprost, z odległości wyciągniętej ręki.

Lekkie – widoczne wprost, z odległości wyciągniętej ręki, w jednym albo w kilku miejscach.

Umiarkowane – widoczne na pierwszy rzut oka, w kilku miejscach naraz albo na zauważalnej części karty.

Silne – widoczne na pierwszy rzut oka i dominujące w wyglądzie karty: na większości powierzchni albo wzdłuż większości obwodu. Ten sam wyraz może opisywać dwa sąsiednie Stany; rozstrzyga wtedy opis w wierszu.

Zużycie i uszkodzenia

Zużycie rogów (corner wear) – zużycie rogów: zmiękczenie, zaokrąglenie i zbielenie, a w skrajnym przypadku róg odłamany albo brakujący.

Przetarcia krawędzi (edgewear) – zużycie wzdłuż krawędzi i ramki: utrata koloru, połysku albo materiału, najczęściej widoczna jako zbielenie. Bywają nazywane także border wear, fraying albo nicks.

Białe przetarcia (whitening) – biały rdzeń kartonu prześwitujący tam, gdzie starła się warstwa nadruku. Na rogach i krawędziach opisujemy je jako przetarcia krawędzi, na powierzchni karty jako przetarcia powierzchni.

Przetarcia powierzchni (surface wear) – białe przetarcia na powierzchni karty: warstwa nadruku jest przetarta i widać warstwę pod spodem.

Rysa (scratch) – linia wcięta w powierzchnię karty, która usuwa materiał.

Otarcia (scuffing) – skupisko drobnych rys i zadrapań, które matowi powierzchnię, bez odsłonięcia warstwy pod spodem.

Zmętnienie foila (clouding) – otarcia warstwy foil, przez które wygląda ona mlecznie i traci połysk. Ujawnia się w odbiciu światła, przy karcie w ruchu.

Brud (grime) – brud na powierzchni, z dotykania, z gry albo z przechowywania: smugi, ślady palców, zabrudzenia.

Wgniecenie (indentation) – wgniecenie albo rowek, który przemieszcza materiał karty, ale go nie przecina. Ślad docisku to wgniecenie przechodzące na drugą stronę karty.

Zgięcie i załamanie (bend, crease) – zgięcie to wygięcie karty, które nie narusza jej struktury. Załamanie to twarde zagięcie, z trwałą linią albo grzbietem.

Naturalne wygięcie (curling) – uniesienie karty nad płaską powierzchnię, mierzone jako odstęp między kartą a tą powierzchnią. Najłatwiej wyginają się foile, a wpływ ma na to wilgotność w miejscu przechowywania.

Odchodzenie warstwy (peeling, rippling) – uniesienie warstwy wierzchniej kartonu, najczęściej wzdłuż krawędzi, które nie odsłania rdzenia pod spodem. Pofalowanie to falowanie tej samej warstwy, najczęściej po kontakcie z wilgocią.

Uszkodzenie strukturalne – uszkodzenie naruszające integralność karty: rozdarcie, dziura, ubytek, rozwarstwienie kartonu odsłaniające jego rdzeń, uszkodzenie wodą, które odkształciło albo poplamiło kartę. Lekkie uniesienie warstwy wierzchniej wzdłuż krawędzi, które nie odsłania rdzenia, jest przetarciem krawędzi; większe jest odchodzeniem warstwy.

Ingerencja – zmiana wprowadzona w karcie po tym, jak opuściła zakład producenta: tusz na krawędziach albo na ramce, dopiski, podpis, przemalowana albo zmieniona grafika.

Defekty fabryczne

Defekt fabryczny – odstępstwo od zamierzonego wzoru karty, powstałe przy druku albo przy produkcji. Karta zeszła taka z maszyny i nie była grana.

Linia z druku (print line) – prosta, cienka linia albo odcisk zostawiony na powierzchni przez maszyny w procesie druku. Bywa nazywana także roller line albo roller mark.

Wtrącenie (inclusion) – obca drobina zamknięta w kartonie albo pod powłoką w trakcie produkcji.

Przesunięte cięcie (miscut) – cięcie poza zamierzoną linią, które zostawia nierówną ramkę albo fragment sąsiedniej karty.

Centrowanie – proporcja między ramkami po przeciwnych stronach karty. Przesunięty nadruk jest defektem fabrycznym, nie zużyciem.

Cętkowany foil (speckled foil) – farba, która nie związała się równo z warstwą foil, przez co foil prześwituje przez nadruk plamkami.

Pęcherzyki pod foilem (foil bubbling) – pęcherzyki między warstwą foil a kartonem, powstałe w trakcie produkcji.

§1 Zakres

1. **Zakres dokumentu.** Ten dokument opisuje Stany Kart i zasady, według których je oceniamy. Stosujemy go do każdej Karty, w skupie i w sprzedaży.
2. **Te same standardy.** Stosujemy tę samą skalę i te same kryteria przy skupie i przy sprzedaży Kart. Standard, według którego kupujemy od Ciebie Karty, jest tym samym standardem, którego możesz oczekiwać, gdy kupujesz Karty od nas. Dzięki temu dążymy do tego, aby ocena Stanu była uczciwa i transparentna.
3. **Karty oryginalne.** Stan oceniamy wyłącznie dla Kart oryginalnych, czyli Kart wyprodukowanych przez wydawcę gry albo na jego zlecenie.
4. **Produkty Sealed.** Skala Stanów nie obejmuje Produktów Sealed. O Produkcie Sealed decyduje oryginalne, nienaruszone opakowanie wydawcy gry, a nie Stan.
5. **Zestawy.** Tam, gdzie Regulamin zakupów w Cardhansie przewiduje Stan dla Zestawu, ustalamy go tak samo jak dla pojedynczej Karty: na skali opisanej w tym dokumencie, według Kart, które wchodzą w skład Zestawu.
6. **Akcesoria i pozostałe Towary.** Skala Stanów nie obejmuje Towarów innych niż Karty.

§2 Zasady oceny

1. **Najsłabsza cecha.** O Stanie Karty decyduje jej najsłabsza cecha. Jedna niedoskonałość wystarczy, żeby przesądzić o Stanie, nawet jeżeli wszystko inne w Karcie jest bez zarzutu.
2. **Obie strony.** Oceniamy awers i rewers. O Stanie decyduje gorsza z dwóch stron. Jeżeli ta sama niedoskonałość występuje po obu stronach, traktujemy ją jako bardziej rozległą niż ta sama niedoskonałość po jednej stronie.

3. **Normalne światło.** Oceniamy w normalnym, dziennym świetle, z odległości wyciągniętej ręki. Część granic między Stanami zależy od tego, czy niedoskonałość widać wprost, czy dopiero pod kątem, w odbiciu światła.
4. **Nasilenie, nie pomiar.** Zasięg niedoskonałości opisujemy skalą z Definicji: ledwie widoczne, lekkie, umiarkowane, silne. Tam, gdzie liczba pomaga wyznaczyć granicę, podajemy ją w przybliżeniu, na przykład „około 5 mm", a nie jako wartość do zmierzenia linijką.
5. **Twoja deklaracja.** Gdy składasz Zamówienie w skupie, deklarujesz Stan każdej Karty zgodnie z tym dokumentem. Nie musisz być ekspertem: jeżeli któraś z Twoich ocen różni się od standardu, poprawimy ją podczas Weryfikacji. Przy wariancie wymagającym Twojego potwierdzenia damy Ci znać i poprosimy o decyzję, a przy wariancie Bez potwierdzeń rozliczymy Zamówienie według wyniku Weryfikacji bez pytania Cię o decyzję.
6. **Weryfikacja i jej wynik.** W skupie, podczas Weryfikacji, oceniamy Stan każdej Karty. Stan ustalony w Weryfikacji jest Stanem, który stosujemy do Pozycji, a nasza ocena rozstrzyga sprawę na gruncie tego dokumentu. Jeżeli ten Stan różni się od Twojej deklaracji, stosujemy Regulamin sprzedaży kart do Cardhansy: przy wariancie wymagającym Twojego potwierdzenia dostajesz Nową Propozycję, a przy wariancie Bez potwierdzeń rozliczamy Pozycję według wyniku Weryfikacji bez pytania Cię o decyzję. W sprzedaży, jeżeli Stan otrzymanej Karty nie odpowiada Stanowi wskazanemu przy Towarze, stosujemy Regulamin zakupów w Cardhansie, w tym jego zasady Sprawdzenia Kart i reklamacji. Tryb reklamacyjny opisany w Regulaminie pozostaje dla Ciebie dostępny.
7. **Wygięcie.** Wygięcie do około 5 mm od płaskiej powierzchni nie wpływa na Stan. Większe wygięcie oznacza Stan najwyżej GD, a wygięcie trwale łamiące strukturę Karty oznacza PO. Dotyczy to każdej Karty; najłatwiej wyginają się foile (§6). Wygięcie jako jedyna niedoskonałość zależy od otoczenia, w którym Karta przebywa: bierze się nie tylko z wilgotności powietrza, ale i z jej zmiany, więc Karta przeniesiona do wilgotniejszego miejsca wygina się mocniej. Próg około 5 mm oceniamy w naszych warunkach magazynowych, dostosowanych do przechowywania Kart. Karta otrzymana z naszego magazynu może więc w wilgotniejszym otoczeniu wygiąć się mocniej; nie pogarsza to oceny jej Stanu z chwili wysyłki, a Twoje prawo odstąpienia od umowy, opisane w Regulaminie zakupów w Cardhansie, pozostaje bez zmian.

§3 Zużycie a defekty fabryczne

1. **Dwie różne rzeczy.** Zużycie bierze się z dotykania, z gry i z przechowywania. Defekt fabryczny bierze się z druku albo z produkcji. Oceniamy je osobno.
2. **Defekt fabryczny nie obniża Stanu.** Kartę z defektem fabrycznym oceniamy wyłącznie po jej zużyciu. Dotyczy to w szczególności takich defektów jak linia z druku, wtrącenie, błędy tuszu i druku, przesunięte cięcie, przesunięty nadruk, cętkowany foil oraz pęcherzyki pod foilem.
3. **Kiedy defekt obniża Stan.** Defekt fabryczny, który narusza strukturę Karty albo czytelność jej treści, oznacza PO. Dotyczy to w szczególności cięcia usuwającego część grafiki albo tekstu, foila odklejonego od kartonu oraz tekstu, którego nie da się odczytać.
4. **Centrowanie.** Przesunięty nadruk sam w sobie nie obniża Stanu, choćby był wyraźnie widoczny, o ile cała treść Karty mieści się na niej.

§4 Skala Stanów

1. **Siedem Stanów.** Stosujemy siedmiostopniową skalę: MT, NM, EX, GD, LP, PL, PO, od najlepszego do najgorszego. Stany od NM do PO opisuje szczegółowo §5, a Stan MT ustęp 4 poniżej.
2. **Każdy Stan obejmuje Stany lepsze.** Stan dopuszcza wszystko, co dopuszczają Stany lepsze. Wiersz jest spełniony, gdy niedoskonałość nie wykracza poza to, co ten wiersz opisuje; nie musi odpowiadać opisowi dokładnie.
3. **W razie wątpliwości oceniamy w dół.** Stanem Karty jest najniższy Stan, do którego prowadzi którakolwiek z jej niedoskonałości (§2 ust. 1). Na przykład Karta, która wszędzie spełnia NM, ale jej rysy mieszczą się dopiero w EX, jest Kartą EX. W razie wątpliwości między dwoma Stanami wybieramy niższy.
4. **Stan MT.** MT (Mint) rezerwujemy dla dobrej jakości Kart gradowanych, zamkniętych w slabach; obecnie Kart w slabach specjalnie nie skupujemy (§7 ust. 5), dlatego w praktyce, i w skupie, i w sprzedaży, pracujemy na skali od NM w dół.

§5 Szczegółowy opis Stanów

5.1 NM (Near Mint)

1. **Ogólne wrażenie.** Karta wygląda jak świeżo wyjęta z boostera i nigdy niegrana. Dopuszczalne są wyłącznie ledwie widoczne niedoskonałości, a w normalnym świetle nic nie rzuca się w oczy: pojedyncze drobne białe punkty na krawędziach albo na jednym rogu mieszczą się w NM. Granica wobec EX: wyraźne białe punkty, widoczne wprost z normalnej odległości, albo w większej liczbie niż kilka, oznaczają EX.
2. **Dopuszczalne niedoskonałości.** Tabela wskazuje, jak daleko może sięgać każda niedoskonałość przy NM. Niedoskonałość wykraczająca poza to, co dopuszcza tabela, oznacza Stan o jeden niższy.

Niedoskonałość	Dopuszczalne przy NM
Zużycie rogów (corner wear)	Brak albo ledwie widoczne zmiękczenie najwyżej jednego albo dwóch rogów, z dopuszczalnym ledwie widocznym śladem bieli na jednym rogu. Rogi pozostają ostre.

Niedoskonałość	Dopuszczalne przy NM
Przetarcia krawędzi (edgewear)	Brak albo pojedyncze drobne białe punkty na krawędziach, najwyżej kilka na Kartę i bez ciągłego odcinka bieli.
Przetarcia powierzchni (surface wear)	Brak.
Rysy (scratches)	Brak albo najwyżej dwie-trzy cienkie rysy widoczne dopiero pod kątem, każda do około 10 mm.
Otarcia (scuffing)	Brak albo ledwie widoczne otarcia na małej powierzchni, dostrzegalne dopiero pod kątem.
Zmętnienie foila (clouding)	Brak.
Brud (grime)	Brak.
Wgniecenia (indentations)	Brak.
Zgięcia i załamania (bends, creases)	Brak.
Wygięcie (curling)	Do około 5 mm uniesienia nad płaską powierzchnią.
Defekty fabryczne	Dopuszczalne, o ile nie naruszają ani struktury, ani czytelności Karty; nie obniżają Stanu.
Ingerencja	Brak.
Odchodzenie warstwy (peeling, rippling)	Brak.
Uszkodzenia strukturalne	Brak.

5.2 EX (Excellent)

1. **Ogólne wrażenie.** Karta była używana bez koszulki i ma pierwsze wyraźne, ale punktowe ślady: biel na najwyżej około trzech rogach oraz pojedyncze białe punkty na krawędziach, oddzielone od siebie. Biel trzyma się samej krawędzi i nie wchodzi na powierzchnię Karty, rogi pozostają ostre, a powierzchnia zachowuje połysk na całej stronie. Granica wobec GD: gdy białe punkty łączą się w krótkie ciągłe odcinki wzdłuż krawędzi, obejmują więcej rogów albo biel zaczyna wchodzić z krawędzi na powierzchnię Karty, Karta jest GD.
2. **Dopuszczalne niedoskonałości.** Tabela wskazuje, jak daleko może sięgać każda niedoskonałość przy EX. Niedoskonałość wykraczająca poza to, co dopuszcza tabela, oznacza Stan o jeden niższy.

Niedoskonałość	Dopuszczalne przy EX
Zużycie rogów (corner wear)	Lekkie: drobne białe punkty widoczne wprost, na najwyżej około trzech rogach; rogi nadal ostre.
Przetarcia krawędzi (edgewear)	Lekkie: pojedyncze białe punkty na krawędziach, oddzielone od siebie, bez ciągłego odcinka bieli; biel nie wchodzi na powierzchnię Karty.
Przetarcia powierzchni (surface wear)	Brak.
Rysy (scratches)	Lekkie: pojedyncze rysy widoczne dopiero pod kątem, do około trzech na stronę, żadna widoczna wprost.
Otarcia (scuffing)	Ledwie widoczne: drobne zmatowienia dostrzegalne dopiero pod kątem, przy zachowanym połysku całej strony.
Zmętnienie foila (clouding)	Ledwie widoczne zmętnienie, dostrzegalne dopiero pod kątem.
Brud (grime)	Brak.
Wgniecenia (indentations)	Ledwie widoczne: pojedyncze punktowe wgniecenia, które nie przechodzą na drugą stronę.
Zgięcia i załamania (bends, creases)	Brak.
Wygięcie (curling)	Do około 5 mm uniesienia nad płaską powierzchnią.
Defekty fabryczne	Dopuszczalne, o ile nie naruszają ani struktury, ani czytelności Karty; nie obniżają Stanu.
Ingerencja	Brak.

Niedoskonałość	Dopuszczalne przy EX
Odchodzenie warstwy (peeling, rippling)	Brak.
Uszkodzenia strukturalne	Brak.

5.3 GD (Good)

1. **Ogólne wrażenie.** Karta była grana bez koszulki przez dłuższy czas. Biel na rogach jest wyraźna i widoczna z normalnej odległości, obejmuje kilka rogów, a rogi bywają lekko zaokrąglone. Na krawędziach biel tworzy krótkie ciągłe odcinki, ale nie obiega całego obwodu, i miejscami schodzi z krawędzi na powierzchnię Karty pojedynczymi drobnymi punktami. Powierzchnia traci połysk na części strony. Granica wobec LP: gdy biel obiega praktycznie cały obwód Karty, obejmuje wszystkie rogi albo rozlewa się po powierzchni Karty większymi płatami, Karta jest LP.
2. **Dopuszczalne niedoskonałości.** Tabela wskazuje, jak daleko może sięgać każda niedoskonałość przy GD. Niedoskonałość wykraczająca poza to, co dopuszcza tabela, oznacza Stan o jeden niższy.

Niedoskonałość	Dopuszczalne przy GD
Zużycie rogów (corner wear)	Umiarkowane: wyraźna biel na kilku rogach, widoczna wprost; rogi mogą być lekko zaokrąglone.
Przetarcia krawędzi (edgewear)	Umiarkowane: biel widoczna wprost w wielu miejscach, miejscami tworząca krótkie ciągłe odcinki, ale nie wzdłuż całego obwodu.
Przetarcia powierzchni (surface wear)	Lekkie: pojedyncze drobne białe punkty na powierzchni Karty, głównie przy krawędziach.
Rysy (scratches)	Umiarkowane: do kilku rys widocznych wprost, każda do około 10 mm.
Otarcia (scuffing)	Lekkie: zmatowienie widoczne wprost na części strony, przy zachowanym połysku pozostałej części.
Zmętnienie foila (clouding)	Lekkie: zmętnienie widoczne wprost na części foila.
Brud (grime)	Lekkie: ślady dotykania, widoczne z bliska.
Wgniecenia (indentations)	Lekkie: pojedyncze wgniecenia widoczne wprost, które nie przechodzą na drugą stronę.
Zgięcia i załamania (bends, creases)	Brak.
Wygięcie (curling)	Dowolne wygięcie, które nie łamie trwale Karty.
Defekty fabryczne	Dopuszczalne, o ile nie naruszają ani struktury, ani czytelności Karty; nie obniżają Stanu.
Ingerencja	Brak.
Odchodzenie warstwy (peeling, rippling)	Brak.
Uszkodzenia strukturalne	Brak.

5.4 LP (Light Played)

1. **Ogólne wrażenie.** Karta była grana bez koszulki przez długi czas. Biel obiega praktycznie cały obwód Karty i obejmuje wszystkie rogi, wyraźnie zmiękczone albo zaokrąglone, a z krawędzi wchodzi na powierzchnię Karty płatami widocznymi na pierwszy rzut oka. Powierzchnia jest zmatowiona na dużej części strony, a rysy widać wprost. W koszulce Karta pozostaje w pełni grywalna i nie odróżnia się od pozostałych Kart w talii; na tym polega ta granica. Europejskie LP nie jest tym samym co amerykańskie Lightly Played; nazwy są mylące. Granica wobec PL: głębokie rysy pokrywające powierzchnię, wżarty brud, ślady docisku albo załamanie oznaczają PL.
2. **Dopuszczalne niedoskonałości.** Tabela wskazuje, jak daleko może sięgać każda niedoskonałość przy LP. Niedoskonałość wykraczająca poza to, co dopuszcza tabela, oznacza Stan o jeden niższy.

Niedoskonałość	Dopuszczalne przy LP
Zużycie rogów (corner wear)	Silne: biel na wszystkich rogach, rogi wyraźnie zmiękczone albo zaokrąglone.
Przetarcia krawędzi (edgewear)	Silne: biel praktycznie wzdłuż całego obwodu Karty.
Przetarcia powierzchni (surface wear)	Umiarkowane: biel rozłożona na częściach powierzchni Karty, widoczna na pierwszy rzut oka.

Niedoskonałość	Dopuszczalne przy LP
Rysy (scratches)	Silne: wiele rys widocznych wprost, w tym dłuższe, ale bez głębokich rys pokrywających powierzchnię.
Otarcia (scuffing)	Umiarkowane: zmatowiona powierzchnia na dużej części strony.
Zmętnienie foila (clouding)	Umiarkowane: zmętnienie na większości foila.
Brud (grime)	Umiarkowane: widoczny brud, który nie jest wżarty.
Wgniecenia (indentations)	Umiarkowane: pojedyncze wgniecenia widoczne wprost, które mogą przechodzić na drugą stronę; bez śladów docisku przez całą Kartę.
Zgięcia i załamania (bends, creases)	Zgięcie, które nie łamie Karty, bez załamania.
Wygięcie (curling)	Dowolne wygięcie, które nie łamie trwale Karty.
Defekty fabryczne	Dopuszczalne, o ile nie naruszają ani struktury, ani czytelności Karty; nie obniżają Stanu.
Ingerencja	Brak.
Odchodzenie warstwy (peeling, rippling)	Lekkie: drobne odchodzenie albo pofalowanie warstwy wierzchniej, bez odsłonięcia rdzenia.
Uszkodzenia strukturalne	Brak.

5.5 PL (Played)

1. **Ogólne wrażenie.** Karta nosi oczywiste, ciężkie zużycie i wiele niedoskonałości naraz: silne uszkodzenia krawędzi, rogów i powierzchni, wżarty brud, głębokie rysy, ślady docisku oraz zgięcia. Karta zachowuje integralność strukturalną, ale zgięcia, ślady docisku albo załamanie mogą być rozpoznawalne nawet przez koszulkę: taka Karta może być traktowana jako znaczona i nie nadawać się do gry turniejowej. Granica wobec PO: pierwsze uszkodzenie naruszające strukturę, na przykład rozdarcie, ubytek albo załamanie łamiące Kartę, a także każdy ślad ingerencji, oznacza PO.
2. **Dopuszczalne niedoskonałości.** Tabela wskazuje, jak daleko może sięgać każda niedoskonałość przy PL. Niedoskonałość wykraczająca poza to, co dopuszcza tabela, oznacza Stan o jeden niższy.

Niedoskonałość	Dopuszczalne przy PL
Zużycie rogów (corner wear)	Silne: rogi starte i zaokrąglone, mogą przeświwytywać warstwy kartonu, bez odłamanego rogu.
Przetarcia krawędzi (edgewear)	Silne: biel wzdłuż całego obwodu, krawędzie postrzępione.
Przetarcia powierzchni (surface wear)	Silne: biel rozłożona po powierzchni Karty.
Rysy (scratches)	Silne: głębokie rysy pokrywające powierzchnię.
Otarcia (scuffing)	Silne: zmatowiona powierzchnia po obu stronach.
Zmętnienie foila (clouding)	Silne: zmętnienie na całym foilu.
Brud (grime)	Silne: wżarty brud.
Wgniecenia (indentations)	Silne: wgniecenia i ślady docisku, mogą przechodzić na drugą stronę, żadne nie przebija Karty.
Zgięcia i załamania (bends, creases)	Wyraźne zgięcia albo załamanie, które nie łamie Karty.
Wygięcie (curling)	Dowolne wygięcie, które nie łamie trwale Karty.
Defekty fabryczne	Dopuszczalne, o ile nie naruszają ani struktury, ani czytelności Karty; nie obniżają Stanu.
Ingerencja	Brak.
Odchodzenie warstwy (peeling, rippling)	Umiarkowane: odchodzenie i pofalowanie warstwy na większym obszarze, przy warstwach kartonu nadal trzymających się razem; ślady kontaktu z cieczą, które nie odkształciły ani nie poplamiły Karty.
Uszkodzenia strukturalne	Brak.

5.6 PO (Poor)

1. **Ogólne wrażenie.** Karta z uszkodzeniami wykraczającymi poza zużycie z gry: odłamane rogi, rozdarcia, ubytki, załamania łamiące Kartę, uszkodzenia wodą, ślady tuszu albo dopiski. Karty inked, Karty altered oraz Karty z jakimkolwiek podpisem trafiają do PO automatycznie (§7). PO jest najniższym Stanem skali, więc nie ma granicy poniżej.
2. **Co obejmuje PO.** Tabela wskazuje, co obejmuje PO. Karta w stanie gorszym niż tu opisany nadal jest PO.

Niedoskonałość	Objęte Stanem PO
Zużycie rogów (corner wear)	Dowolne, w tym rogi odłamane albo brakujące.
Przetarcia krawędzi (edgewear)	Dowolne, w tym krawędzie z wyrwanym materiałem.
Przetarcia powierzchni (surface wear)	Dowolne, w tym biel na całej powierzchni Karty.
Rysy (scratches)	Dowolne, w tym rysy wcinające się w karton.
Otarcia (scuffing)	Dowolne.
Zmętnienie foila (clouding)	Dowolne.
Brud (grime)	Dowolne, w tym plamy i substancje wsiąknięte w Kartę.
Wgniecenia (indentations)	Dowolne, w tym wgniecenia przebijające Kartę.
Zgięcia i załamania (bends, creases)	Dowolne, w tym załamanie łamiące strukturę Karty.
Wygięcie (curling)	Dowolne, w tym wygięcie, które trwale złamało Kartę.
Defekty fabryczne	Dowolne, w tym defekty naruszające strukturę albo czytelność Karty.
Ingerencja	Dowolna: tusz, dopiski, każdy podpis, przemalowana albo zmieniona grafika.
Odchodzenie warstwy (peeling, rippling)	Dowolne, w tym odchodzenie warstwy odsłaniające rdzeń i pofalowanie na całej Karcie.
Uszkodzenia strukturalne	Dowolne: rozdarcia, dziury, ubytki, rozwarstwienie kartonu odsłaniające rdzeń, uszkodzenie wodą, które odkształciło albo poplamiło Kartę.

§6 Karty foil

1. **Surowszy standard.** Warstwa foil jest delikatniejsza niż powierzchnia matowa i łatwiej pokazuje niedoskonałości, dlatego foile oceniamy surowiej. Rysy i zmętnienie (clouding) oglądamy pod kątem, przy Karcie w ruchu, bo ujawniają się w odbiciu światła. Wygięcie nie jest dla foila surowsze: regulujemy je w §2 ust. 7, choć to foile wyginają się najłatwiej.
2. **Zmętnienie ogranicza Stan.** Zmętnienie warstwy foil podlega ograniczeniu, które obowiązuje niezależnie od tego, jak wygląda reszta Karty:
   a. **Każde widoczne zmętnienie.** Zmętnienie widoczne pod kątem wyklucza NM. Foil ze zmętnieniem ma Stan najwyżej EX.
   b. **Zmętnienie widoczne wprost.** Zmętnienie widoczne wprost na części foila oznacza Stan najwyżej GD.
   c. **Zmętnienie na większości foila.** Zmętnienie na większości powierzchni foila oznacza Stan najwyżej LP.
3. **Rysy na foilu.** Rysa na warstwie foil widoczna wprost oznacza dla foila Stan najwyżej GD, nawet jeżeli ogólny wiersz Rysy dopuszczałby więcej.
4. **Cętkowany foil i pęcherzyki pod foilem.** Oba są defektami fabrycznymi (§3). Cętkowanie oraz pęcherzyki mniejsze niż około 1 mm, które pod lekkim naciskiem pozostają płaskie, nie obniżają Stanu. Pęcherzyk odklejający warstwę foil od kartonu narusza strukturę Karty i oznacza PO.

§7 Karty podpisane, altered, inked i w slabach

1. **Każdy podpis.** Każdy podpis na Karcie oznacza Stan PO, niezależnie od tego, czyj jest. Nie weryfikujemy autentyczności podpisów, dlatego podpis artysty traktujemy tak samo jak każdy inny. Kart z podpisem nie skupujemy, nawet jeżeli podpis należy do artysty albo do znanej osobistości.
2. **Altered.** Karta z przemalowaną albo zmienioną grafiką ma Stan PO. Takich Kart nie skupujemy.
3. **Na przyszłość.** Przewidujemy, że w przyszłości zaczniemy skupować także Karty z podpisem artysty oraz Karty altered. Ogłosimy to osobno w Serwisie.
4. **Inked i poprawiane.** Karty ze śladami tuszu maskującego niedoskonałości, na przykład czernione krawędzie albo poprawianą ramkę, klasyfikujemy jako PO niezależnie od pozostałych cech. Modyfikacje wykonane po to, żeby zawyżyć wartość, traktujemy jako próbę wprowadzenia w błąd. Takich Kart nie skupujemy.

5. **Karty w slabach.** Kart w slabach (PSA, BGS, CGC i podobne) obecnie nie skupujemy.