

Offizielle Turnierformate für das Pokémon Organized Play

Überarbeitet: 1. September 2010

Inhaltsverzeichnis

POKÉMON-SAMMELKARTENSPIEL-TURNIERFORMATE	3
1. Standardformate	3
1.1. Zusammengestellt	3
1.2. Begrenzt.....	3
1.2.1. Versiegeltes Deck	3
1.2.2. Booster Draft	4
1.2.3. Rochester Draft.....	4
1.2.4. Solomon Draft.....	5
2. Regeln zum Zusammenstellen von Standarddecks	6
3. Genehmigte Formate	6
3.1. Geändertes Format.....	6
3.1.1. Zusammengestellt	7
3.1.2. Begrenzt.....	7
3.2. Unbegrenztes Format.....	8
3.2.1. Zusammengestellt	8
3.2.2. Begrenzt.....	8
4. Nicht genehmigte Spaßformate	8
4.1. 2-gegen-2.....	8
4.1.1. Zusammengestellt	9
4.1.2. Begrenzt.....	9

4.2.	30 Karten	9
4.2.1.	Zusammengestellt	9
4.2.2.	Begrenzt.....	9
4.3.	Teamkampf.....	10
4.3.1.	Zusammengestellt	11
4.3.2.	Begrenzt.....	11
	POKÉMON-VIDEOSPIEL-TURNIERFORMATE.....	12
Anhang A.	<i>Überarbeitungen des Dokuments</i>	13

POKÉMON-SAMMELKARTENSPIEL-TURNIERFORMATE

Pokémon Organized Play unterstützt verschiedene Turnierformate für genehmigte Spielvarianten des Pokémon-Sammelkartenspiels. Dieses Dokument stellt die anerkannten Formate und ihre Variationen vor. Eine Genehmigung von Turnieren, die andere Formate nutzen, ist nicht möglich.

1. Standardformate

Alle genehmigten Pokémon-Sammelkartenspiel-Turniere fallen in die beiden Kategorien „Zusammengestellt“ und „Begrenzt“. Dieser Abschnitt behandelt die Unterschiede zwischen den beiden Kategorien und stellt mögliche Unterkategorien vor.

1.1. Zusammengestellt

Bei Veranstaltungen der Kategorie „Zusammengestellt“ kommen Spieler mit einem Deck mit 60 Karten an. Die Karten im Deck stammen aus der persönlichen Sammlung des jeweiligen Spielers. Decks dürfen höchstens 4 Exemplare einer bestimmten Karte, ausgenommen Basis-Energiekarten, enthalten. Karten mit demselben deutschen Titel zählen als „bestimmte Karte“. Für einige Karten bestehen möglicherweise weitere Einschränkungen über die 4-Exemplar-Regel hinaus. Partien werden um 6 Preiskarten gespielt.

1.2. Begrenzt

Bei begrenzten Veranstaltungen stellen Spieler die Decks mit Karten zusammen, die vom Turnierveranstalter für die Veranstaltung gestellt werden. Jedes Spielerdeck muss jederzeit exakt 40 Karten enthalten. Decks dürfen höchstens 4 Exemplare einer bestimmten Karte enthalten, sofern der Kartentext diese Zahl nicht auf ein Exemplar pro Deck begrenzt. Karten mit demselben deutschen Titel zählen als „bestimmte Karte“. Der Turnierveranstalter muss vor dem Veranstaltungstermin und zu Beginn der Veranstaltung bekanntgeben, ob er den Spielern Basis-Energiekarten zur Verfügung stellt oder nicht. Partien werden um 4 Preiskarten gespielt.

1.2.1. Versiegeltes Deck

Bei „Versiegeltes Deck“-Veranstaltungen erhalten die Spieler zu Beginn der Veranstaltung Boosterpacks vom Turnierveranstalter. Jeder Spieler öffnet auf ein Signal des Turnierveranstalters hin seine Boosterpacks und stellt ein Deck mit 40 Karten aus den Boosterpacks und den vom Turnierveranstalter bereitgestellten Basis-Energiekarten zusammen. Für das Zusammenstellen des Decks haben die Spieler 30 Minuten Zeit.

Spieler dürfen vor dem Ende des Turniers keine Karten aus den Boosterpacks mit anderen Spielern tauschen. Der Turnierveranstalter kann von den Spielern das Ausfüllen von Decklisten verlangen, einschließlich der Angabe der im Deck verwendeten und nicht verwendeten Karten. Sobald die erste Runde des Turniers begonnen hat, dürfen Spieler die Deckzusammenstellung nicht mehr verändern.

Die Boosterpacks für ein „Versiegeltes Deck“-Turnier müssen aus demselben Satz kommen, damit Evolutionsketten, die außerhalb des Decks nicht vorkommen, erhalten bleiben.

1.2.2. Booster Draft

Bei „Booster Draft“-Veranstaltungen erhalten die Spieler zu Beginn der Veranstaltung Boosterpacks vom Turnierveranstalter. Spieler werden in gleich große Gruppen mit maximal 8 Spielern unterteilt und bilden einen Stuhlkreis.

Auf ein Signal des Turnierveranstalters öffnet jeder Spieler ein Boosterpack, ohne dass die anderen Spieler Kenntnis vom Inhalt erlangen können. Jeder Spieler wählt anschließend eine Karte aus seinem Boosterpack und legt sie mit der Vorderseite nach unten vor sich. Sobald eine Karte auf den Stapel eines Spielers gewandert ist, zählt sie als gewählt und darf nicht gegen eine andere Karte aus dem Pack getauscht werden. Dann geben die Spieler die restlichen Karten mit der Vorderseite nach unten an den Spieler links neben sich weiter. Wer welche Karten gewählt hat, sollte während der Zugphase geheim bleiben. Jeder Spieler wählt aus den erhaltenen Karten eine Karte aus usw., bis alle Karten gewählt wurden.

Dieser Vorgang wird für jedes verbleibende Boosterpack wiederholt, allerdings wird die Weitergaberrichtung mit dem Öffnen jeden neuen Packs gewechselt. Nachdem alle Boosterpacks geöffnet und alle Karten ausgewählt wurden, stellt jeder Spieler ein Deck mit 40 Karten aus den gewählten Karten und den vom Turnierveranstalter bereitgestellten Basis-Energiekarten zusammen. Für das Zusammenstellen des Decks haben die Spieler 30 Minuten Zeit.

Spieler dürfen vor dem Ende des Turniers keine während der Zugphase gewählten Karten mit anderen Spielern tauschen. Der Turnierveranstalter kann von den Spielern das Ausfüllen von Decklisten verlangen, einschließlich der Angabe der im Deck verwendeten und nicht verwendeten Karten. Sobald die erste Runde des Turniers begonnen hat, dürfen Spieler die Deckzusammenstellung nicht mehr verändern.

Die Boosterpacks für ein „Booster Draft“-Turnier müssen aus demselben Satz kommen, damit Evolutionsketten, die außerhalb des Decks nicht vorkommen, erhalten bleiben.

1.2.3. Rochester Draft

Bei „Rochester Draft“-Veranstaltungen erhalten die Spieler zu Beginn der Veranstaltung Boosterpacks vom Turnierveranstalter. Spieler werden in gleich große Gruppen mit maximal 8 Spielern unterteilt und bilden einen Stuhlkreis.

Der als Spieler 1 bestimmte Spieler öffnet auf ein Signal des Turnierveranstalters hin zwei seiner Boosterpacks und legt alle Karten mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch, sodass die Karten für alle Spieler gut sichtbar sind. Die Spieler wählen die Karten im Leporello-Verfahren. Dabei beginnt Spieler 1 und wählt eine Karte aus. Anschließend dürfen nacheinander alle Spieler in Uhrzeigerrichtung eine Karte aus dem Pack wählen. Die Spieler legen die Karten mit der Vorderseite nach oben vor sich auf den Tisch. Der letzte Spieler (vor Spieler 1) wählt zwei Karten aus und anschließend wechselt die Richtung gegen den Uhrzeigersinn. Sobald Spieler 1 wieder an der Reihe ist, wählt er zwei Karten aus und die Richtung wechselt erneut (in den Uhrzeigersinn). Auf diese Weise werden so lange Karten gewählt, bis die letzte Karte gezogen wurde. Nachdem die letzte Karte des geöffneten Pakets gezogen ist, dürfen Spieler die gezogenen Karten in beliebiger Form anordnen.

Sobald alle Karten der ersten beiden Pakete gewählt wurden, öffnet Spieler 2 (der Spieler links von Spieler 1) zwei Boosterpacks und legt alle Karten mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch, sodass die Karten für alle Spieler gut sichtbar sind. Nun beginnt die Auswahlrunde bei Spieler 2 und wird wie oben beschrieben im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Sobald die Karten der geöffneten Pakete gewählt wurden, öffnet der Spieler links von Spieler 2 zwei Packs wie beschrieben; beginnend bei diesem Spieler wählt die Runde erneut auf die genannte Art Karten aus.

Der Vorgang wird wiederholt, bis alle übrigen Boosterpacks geöffnet und alle Karten gewählt wurden. Jeder Spieler stellt ein Deck mit 40 Karten aus den gewählten Karten und den vom Turnierveranstalter bereitgestellten Basis-Energiekarten zusammen. Für das Zusammenstellen des Decks haben die Spieler 30 Minuten Zeit.

Spieler dürfen vor dem Ende des Turniers keine während der Zugphase gewählten Karten mit anderen Spielern tauschen. Der Turnierveranstalter kann von den Spielern das Ausfüllen von Decklisten verlangen, einschließlich der Angabe der im Deck verwendeten und nicht verwendeten Karten. Sobald die erste Runde des Turniers begonnen hat, dürfen Spieler die Deckzusammenstellung nicht mehr verändern.

Die Boosterpacks für ein „Rochester Draft“-Turnier müssen aus demselben Satz kommen, damit Evolutionsketten, die außerhalb des Decks nicht vorkommen, erhalten bleiben.

1.2.4. Solomon Draft

Bei „Solomon Draft“-Veranstaltungen erhalten die Spieler zu Beginn der Veranstaltung Boosterpacks vom Turnierveranstalter. Spieler werden in zufällige Paare unterteilt und sitzen sich an einem Tisch gegenüber.

Auf ein Signal des Turnierveranstalters öffnen beide Spieler alle erhaltenen Packs und werfen einen schnellen Blick auf die Karten. Anschließend werden alle Karten in einen Stapel gemischt und mit der Vorderseite nach unten auf den Tisch gelegt.

Zu Beginn der Zugphase werfen die Spieler eine Münze, um zu entscheiden, wer beginnt. Der Sieger des Münzwurfs ist Spieler 1, der Verlierer ist Spieler 2.

Spieler 1 nimmt die obersten 4 Karten vom Stapel und legt sie mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch. Spieler 1 wählt eine dieser Karten und legt sie mit der Vorderseite nach unten auf seinen Zugstapel. Spieler 2 wählt zwei dieser Karten und legt sie mit der Vorderseite nach unten auf seinen Zugstapel. Anschließend nimmt Spieler 1 die letzte dieser Karten und legt sie mit der Vorderseite nach unten auf seinen Zugstapel.

Spieler 2 nimmt die obersten 4 Karten vom Stapel und legt sie mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch. Spieler 2 wählt eine dieser Karten und legt sie mit der Vorderseite nach unten auf seinen Zugstapel. Spieler 1 wählt zwei dieser Karten und legt sie mit der Vorderseite nach unten auf seinen Zugstapel. Anschließend nimmt Spieler 2 die letzte dieser Karten und legt sie mit der Vorderseite nach unten auf seinen Zugstapel.

Die Spieler wechseln die Zugfolge ab, bis der Stapel aufgeteilt ist. Spieler dürfen die gezogenen Karten nicht überprüfen, solange der Stapel nicht vollständig aufgeteilt ist. Der Turnierveranstalter muss entscheiden, ob Spieler beim Ziehen kooperieren dürfen und dies zu Beginn der Veranstaltung bekanntgeben.

Jeder Spieler stellt ein Deck mit 40 Karten aus den gewählten Karten und den vom Turnierveranstalter bereitgestellten Basis-Energiekarten zusammen. Für das Zusammenstellen des Decks haben die Spieler 30 Minuten Zeit.

Der Turnierveranstalter kann Spieler in späteren Runden gegen andere Gegner ziehen lassen. Wenn das der Fall ist, muss der Turnierveranstalter dies vor Turnierbeginn bekanntgeben. Beim erneuten Ziehen während des Turniers müssen Spieler alle Karten behalten, die sie bereits auf der Veranstaltung gezogen haben.

Spiele dürfen vor dem Ende des Turniers keine während der Zugphase gewählten Karten mit anderen Spielern tauschen. Der Turnierveranstalter kann von den Spielern das Ausfüllen von Decklisten verlangen, einschließlich der Angabe der im Deck verwendeten und nicht verwendeten Karten. Sobald die erste Runde des Turniers begonnen hat, dürfen Spieler die Deckzusammenstellung nicht mehr verändern.

Die Boosterpacks für ein „Solomon Draft“-Turnier müssen aus demselben Satz kommen, damit Evolutionsketten, die außerhalb des Decks nicht vorkommen, erhalten bleiben.

2. Regeln zum Zusammenstellen von Standarddecks

Alle Karten aus Erweiterungen für das Pokémon-Sammelkartenspiel mit den normalen Pokémon-Sammelkartenspiel-Rückseiten, die in Deutschland veröffentlicht wurden (einschließlich Promo-Karten), sind in Turnieren zugelassen, sofern keine anderen Vorgaben bestehen. Karten aus Sammeleditionen wie den Pokémon-Weltmeisterschaftsdecks oder Karten mit dem Aufdruck „IN TURNIEREN NICHT ZULÄSSIG“ sind in Turnieren nicht zugelassen. Einige Formate können abweichende Regeln zur Zulässigkeit von Karten enthalten.

3. Genehmigte Formate

Pokémon Organized Play unterstützt zwei Formate für genehmigte Spiele: „Geändert“ und „Unbegrenzt“. Genehmigte Veranstaltungen werden auf der POP-Website aufgeführt. Das gilt auch für an POP nach der Veranstaltung gemeldete Ergebnisse.

3.1. Geändertes Format

Das geänderte Format ist das Standard-Turnierformat für Pokémon-Organized-Play-Veranstaltungen. Dieses Format wird für alle Premier-Veranstaltungen verwendet, sofern keine anderen Angaben erfolgen. Das geänderte Format für die Turniersaison 2011 umfasst die folgenden Sammelkartenspiele und Erweiterungen:



Diamant & Perl: Majestätischer Morgen



Diamant & Perl: Erwachte Legenden



Diamant & Perl: Sturmtief



Platin



Platin: Aufstieg der Rivalen



Platin: Ultimative Sieger



Platin: Arceus



Grummeln



HeartGold & SoulSilver



HS: Entfesselt



HS-Trainerpaket



Black-Star-Promo-Karten ab Nummer DP22 und Black-Star-Promo-Karten ab Nummer HGSS01.

Künftige Pokémon-Sammelkartenspiel-Veröffentlichungen von The Pokémon Company International werden laut den Turnierregeln für das Pokémon Organized Play mit der Veröffentlichung zugelassen.

Mit Ausnahme von Basis-Energiekarten und in der Vergangenheit gedruckten Karten, die in für das geänderte Format zugelassenen Sätzen enthalten sind, dürfen Spieler keine Karten aus Pokémon-Kartensätzen vor *Diamant & Perl: Majestätischer Morgen* verwenden. Spieler, die vor diesem Satz gedruckte Karten, die in für das geänderte Format zugelassenen Sätzen verwenden, müssen den Kartentext der aktuellsten Kartenversion befolgen. Neue Sätze sind zugelassen, sobald das entsprechende Produkt in der Bewertungszone veröffentlicht worden ist. Bei Veranstaltungen, die mehrere Bewertungszone umfassen (zum Beispiel bei den Pokémon-Sammelkartenspiel-Weltmeisterschaften) wird das US-Format verwendet.

Im geänderten Format gibt es zurzeit keine gebannten Karten.

3.1.1. Zusammengestellt

Bei Veranstaltungen im geänderten, zusammengestellten Format gelten die üblichen Regeln für zusammengestellte Formate aus Abschnitt 1.1 zusätzlich zu den Regeln für das geänderte Format aus Abschnitt 3.1.

3.1.2. Begrenzt

Bei Veranstaltungen im geänderten, begrenzten Format gelten die üblichen Regeln für begrenzte Formate aus Abschnitt 1.2 zusätzlich zu den Regeln für das geänderte Format aus Abschnitt 3.1. Bei geänderten, begrenzten Veranstaltungen sind die in Abschnitt 1.2 genannten Varianten „Versiegeltes Deck“, „Booster Draft“, „Rochester Draft“ und „Solomon Draft“ zulässig.

3.2. Unbegrenztes Format

Unbegrenzte Decks dürfen Karten aus beliebigen Pokémon-Sammelkartenspiel-Sätzen und Promo-Karten enthalten, die in Deutschland veröffentlicht wurden. Spieler, die Karten einsetzen, die in neueren Sätzen nachgedruckt wurden, müssen den Kartentext der aktuellsten Kartenversion befolgen. Neue Sätze sind zugelassen, sobald das entsprechende Produkt veröffentlicht worden ist.

Im unbegrenzten Format gibt es zurzeit keine gebannten Karten.

3.2.1. Zusammgestellt

Bei Veranstaltungen im unbegrenzten, zusammengestellten Format gelten die üblichen Regeln für zusammengestellte Formate aus Abschnitt 1.1 zusätzlich zu den Regeln für das unbegrenzte Format aus Abschnitt 3.2.

3.2.2. Begrenzt

Bei Veranstaltungen im unbegrenzten, begrenzten Format gelten die üblichen Regeln für begrenzte Formate aus Abschnitt 1.2 zusätzlich zu den Regeln für das unbegrenzte Format aus Abschnitt 3.2. Bei unbegrenzten, begrenzten Veranstaltungen sind die in Abschnitt 1.2 genannten Varianten „Versiegeltes Deck“, „Booster Draft“ und „Rochester Draft“ zulässig.

4. Nicht genehmigte Spaßformate

Die in der Folge aufgeführten Formate sind eine spaßige Spielalternative für das Pokémon-Sammelkartenspiel. Es handelt sich nicht um genehmigte Formate. Diese Formate eignen sich hervorragend für Ligen, gesellige Treffen oder Nebenveranstaltungen. Wir haben die offiziellen Regeln für diese Formate hier aufgenommen, um eine einheitliche Umsetzung zu unterstützen, wenn Turnierveranstalter oder Ligaleiter nicht genehmigte Veranstaltungen in diesen Formaten abhalten.

4.1. 2-gegen-2

Das 2-gegen-2-Format erlaubt den Einsatz von gleichzeitig 2 Aktiven Pokémon pro Spieler. Das Spiel wird bis auf wenige Regeländerungen wie ein normales Pokémon-Spiel gespielt.

- Spieler dürfen zu Spielbeginn bis zu 2 Basis-Pokémon-Karten mit der Vorderseite nach unten ins Spiel bringen.
- Kein Spieler darf zu einem Zeitpunkt mehr als 6 Pokémon im Spiel haben. Nach Möglichkeit muss jeder Spieler jederzeit 2 Aktive Pokémon im Spiel haben.
- In jedem Zug darf nur 1 Pokémon angreifen. Während seines Zuges darf 1 Spieler nur 1 Verteidigendes Pokémon angreifen, es sei denn, der Angriffstext für ein Pokémon enthält die Worte „jedes Verteidigende Pokémon“ oder ähnliche Worte.
- Wenn beide Pokémon eines Spielers schlafen, verbrannt, verwirrt oder vergiftet sind, kann der Spieler in beliebiger Reihenfolge versuchen, Schaden zu verringern oder zu vermeiden. Wenn 1 Aktives Pokémon des Spielers gelähmt wird, kann es im nächsten Zug des Spielers nicht angreifen. Sein anderes Pokémon darf dagegen angreifen, wenn es nicht von einem Speziellen Zustand betroffen ist, der dies verhindert.
- Wenn eine Trainerkarte sich auf ein Aktives Pokémon auswirkt, darf ein Spieler nur 1 Aktives Pokémon wählen, auf das die Karte wirkt (es sei denn, der Kartentext besagt, dass die Karte auf mehr als 1 Pokémon wirkt).
- Wenn 1 Pokémon eines Spielers einen Angriff gegen ein gegnerisches Baby-Pokémon einsetzt, für den ein Münzwurf gefordert wird, muss er eine Münze werfen. Wenn jedoch 1 Pokémon des verteidigenden Spielers ein Baby-Pokémon ist, für das ein Münzwurf erforderlich ist, das andere Pokémon des Verteidigenden jedoch kein Baby-Pokémon ist, muss der angreifende Spieler keine Münze werfen, wenn er das andere Pokémon (nicht Baby) angreifen will.

4.1.1. Zusammengestellt

Bei Veranstaltungen im zusammengestellten 2-gegen-2-Format gelten die üblichen Regeln für zusammengestellte Formate aus Abschnitt 1.1 zusätzlich zu den Regeln für das 2-gegen-2-Format aus Abschnitt 4.1.

4.1.2. Begrenzt

Bei Veranstaltungen im begrenzten 2-gegen-2-Format gelten die üblichen Regeln für begrenzte Formate aus Abschnitt 1.2 zusätzlich zu den Regeln für das 2-gegen-2-Format aus Abschnitt 4.1. Bei begrenzten 2-gegen-2-Veranstaltungen sind die in Abschnitt 1.2 genannten Varianten „Versiegeltes Deck“, „Booster Draft“ und „Rochester Draft“ zulässig.

4.2. 30 Karten

Das 30-Karten-Format ermöglicht das Spiel mit einem halben Standarddeck. Damit verkürzt sich die Partiedauer und Spieler können in der gleichen Zeit mehr Spiele spielen.

4.2.1. Zusammengestellt

Bei zusammengestellten 30-Karten-Veranstaltungen kommen Spieler mit einem Deck mit 30 Karten zum Turnier. Die Karten im Deck stammen aus der persönlichen Sammlung des jeweiligen Spielers. Decks dürfen höchstens 2 Exemplare einer bestimmten Karte, ausgenommen Basis-Energiekarten, enthalten. Karten mit demselben deutschen Titel zählen als „bestimmte Karte“. Partien werden um 3 Preiskarten gespielt.

4.2.2. Begrenzt

Bei begrenzten 30-Karten-Veranstaltungen stellen Spieler die Decks mit Karten zusammen, die vom Turnierveranstalter für die Veranstaltung gestellt werden. Jedes Spielerdeck muss jederzeit exakt 30 Karten enthalten. Decks dürfen höchstens 2 Exemplare einer bestimmten Karte enthalten, sofern der Kartentext diese Zahl nicht auf ein Exemplar pro Deck begrenzt. Karten mit demselben deutschen Titel zählen als „bestimmte Karte“. Der Turnierveranstalter muss vor dem Veranstaltungstermin und zu Beginn der Veranstaltung bekanntgeben, ob er den Spielern Basis-Energiekarten zur Verfügung stellt oder nicht. Partien werden um 3 Preiskarten gespielt.

Bei begrenzten 30-Karten-Veranstaltungen gelten mit Ausnahme der oben genannten Änderungen beim Zusammenstellen von Decks die üblichen Regeln für begrenzte Formate aus Abschnitt 1.2.

4.3. Teamkampf

Das Teamkampf-Format erlaubt zwei Spielern, im Team anzutreten, wobei jeder Spieler 1 Aktives Pokémon besitzt. Das Spiel wird bis auf wenige Regeländerungen wie ein normales Pokémon-Spiel gespielt.

Vorbereitungen:

- Die Spieler sitzen sich am Tisch versetzt gegenüber, d. h., jeder Spieler sitzt einem Mitglied des anderen Teams gegenüber.
- Ein Mitglied aus jedem Team nimmt am Münzwurf zum Bestimmen des Anfangsteams teil. Das siegreiche Team darf entscheiden, welcher seiner Spieler beginnt. Die Zugfolge beginnt beim gewählten Spieler und wird dann im Uhrzeigersinn fortgesetzt; damit wechseln sich die Teams bei jedem Zug ab.
- Jeder Spieler zieht 7 Karten. Jeder Spieler platziert 1 Aktives Pokémon und maximal vier Pokémon auf der Bank. Spieler platzieren dann die Hälfte der in einem Einzelspieler-Spiel üblichen Preiskarten (siehe Formatrichtlinien in Abschnitt 1).
- Kann ein Spieler kein Aktives Pokémon platzieren, zeigt er den anderen Spielern zum Beweis seine Handkarten. Der dem Spieler gegenüber sitzende Gegner darf in diesem Fall eine Karte aus seinem Deck ziehen, nachdem beide Spieler ihre Preiskarten platziert haben. Falls auch der dem Spieler gegenüber sitzende Gegner kein Aktives Pokémon platzieren kann, mischen beide Spieler ihre Karten und beginnen von vorn. Das jeweils andere Teammitglied darf keine zusätzlichen Karten ziehen.
- Der erste Spieler jedes Teams darf in seinem ersten Zug keine Trainer-, Unterstützer- oder Stadionkarten spielen.

Spielverlauf

- Spieler dürfen weder dem Mitspieler noch dem gegnerischen Team ihre Handkarten zeigen, wenn es nicht von einer Regel vorgeschrieben wird.
- Nur der Spieler, der an der Reihe ist, darf eine Unterhaltung mit seinem Teamkollegen beginnen. Die Unterhaltung muss auf kurze Ja- und Nein-Fragen beschränkt werden. Die allgemeine Strategie oder Züge dürfen nicht besprochen werden.
- Wenn ein Angriff oder eine Aktion auf einer Spielerkarte das Pokémon des gegnerischen Spielers kampfunfähig macht, nimmt der Spieler, der an der Reihe ist, die entsprechende Anzahl Preise. Wenn der Spieler nicht mehr genügend Preiskarten hat, nimmt sein Teamkollege die restlichen Preise von seinen Preiskarten.
- Wenn das letzte Pokémon eines Spielers kampfunfähig gemacht wird, sein Kollege aber noch mindestens ein Pokémon im Spiel hat, scheidet der Spieler nicht aus und darf in seinen Zügen Trainer-, Unterstützer- und Stadionkarten spielen. Wenn der Spieler eine Basis-Pokémon-Karte zieht, muss er sie bei der nächsten Gelegenheit auf die aktive Position spielen. Wenn beide Spieler eines Teams keine Pokémon mehr im Spiel haben, gewinnt das gegnerische Team.
- Wenn ein Spieler zu Beginn seines Zuges keine Karte ziehen kann, scheidet dieser Spieler aus. Sein Teamkollege zählt die Preiskarten des ausgeschiedenen Spielers und nimmt dieselbe Anzahl von Preiskarten untern aus seinem Deck und legt sie auf seinen Preisstapel.

Kartenreferenzen

- Karten mit dem Hinweis „dein“, „du“ usw. gelten nach Ermessen des Spielers für den aktiven Spieler oder seinen Teamkollegen.
- Karten, die auf „Pokémon des Gegners“ verweisen, beziehen sich auf den Gegner, der angegriffen wird (sofern der Spieler angreift), bzw. einen Gegner nach Wahl des Spielers, wenn er nicht angreift.
- Karten für 2-gegen-2-Kämpfe gelten für beide Spieler eines Teams. So wirken Karten mit dem Text „jedes Verteidigende Pokémon“ sich auf die Verteidigenden Pokémon beider Teamkollegen aus.
- Effekte und Angriffe, die auf „alle Pokémon im Spiel“ verweisen, wirken sich auf alle Pokémon beider Teams im Spiel aus.

Zwischen den Zügen

- Zwischen den Zügen stattfindende Aktionen werden vor und nach dem Zug des Spielers, dem die betroffene Karte gehört, ausgeführt.
- Die Effekte von Speziellen Zuständen werden vor und nach dem Zug des betroffenen Spielers überprüft.

4.3.1. Zusammengestellt

Bei zusammengestellten Teamkampf-Veranstaltungen gelten die üblichen Regeln für zusammengestellte Formate einschließlich der Anzahl der verwendeten Preiskarten aus Abschnitt 1.1 zusätzlich zu den Regeln für das Teamkampf-Format aus Abschnitt 4.3.

4.3.2. Begrenzt

Bei begrenzten Teamkampf-Veranstaltungen gelten die üblichen Regeln für begrenzte Formate mit Ausnahme der Anzahl der Preiskarten aus Abschnitt 1.2 zusätzlich zu den Regeln für das Teamkampf-Format aus Abschnitt 4.3. Bei begrenzten Teamkampf-Veranstaltungen ist die in Abschnitt 1.2.1 genannte Variante „Versiegeltes Deck“ zulässig; dabei dürfen Teamkollegen während der Deckzusammenstellung Karten tauschen.

POKÉMON-VIDEOSPIEL-TURNIERFORMATE

Pokémon Organized Play unterstützt verschiedene Turnierformate für genehmigte Spielvarianten der Pokémon-Videospiele. Dieses Dokument stellt die anerkannten Formate und ihre Variationen vor. Eine Genehmigung von Turnieren, die andere Formate nutzen, ist nicht möglich.

Anhang A. Überarbeitungen des Dokuments

Pokémon Organized Play behält sich das Recht vor, diese Regeln mit oder ohne Vorankündigung zu ändern, zu interpretieren, zu ergänzen, klarzustellen oder auf andere Art offizielle Änderungen der Regeln herauszugeben.

Überarbeitungen des Dokuments werden unter <http://www.go-pokemon.com/op/> veröffentlicht.

Änderungen zum 1. September 2010

Allgemeine Formatänderung des Dokuments.

Regeln zu Kartenrückseiten überarbeitet.

Abschnitt zum geänderten Format überarbeitet.

Mulligan-Regeln (unspielbare Hand) für das Teamspiel verdeutlicht.