



# Allgemeine Turnierregeln

---

*Datum der letzten Aktualisierung: 2. November 2017*

## Inhaltsverzeichnis

Einführung.....	3
1. Der Geist des Spiels.....	3
2. Mitgliedschaft und Teilnahmeberechtigung.....	4
2.1 Teilnahmeberechtigung von Mitgliedern .....	4
2.2 Spieler-IDs .....	4
2.2.1 Pokémon-Trainer-Club-Konten .....	4
2.2.2 Zusammenführen von Spieler-IDs.....	4
2.3 Neue Spieler .....	5
2.4 Ausgeschlossene Mitglieder .....	5
3. Altersklassen .....	5
4. Wetten und Verkaufen .....	6
5. Veröffentlichen von Turnierinformationen .....	6
5.1 Ausstrahlung eines Matches .....	6
6. Turnierpflichten .....	7
6.1 Spielerpflichten .....	7
6.2 Zuschauerpflichten .....	8
6.3 Schiedsrichterpflichten .....	8
6.3.1 Längere Entscheidungen.....	9
6.4 Pflichten des vorsitzenden Schiedsrichters .....	9
6.4.1 Einsprüche beim vorsitzenden Schiedsrichter.....	9
6.5 Veranstalterpflichten .....	9
7. Verspätungen.....	10
8. Notizen.....	10
9. Elektronische Geräte.....	10
10. Matchergebnisse.....	10
10.1 Aufgeben eines Matches.....	11

10.2	Zufallsentscheidung .....	11
10.3	Bestechung.....	11
11.	Turnierrückzug .....	11
11.1	Rückzug nach der letzten Runde eines Schweizer Turniers.....	11
11.2	Rückzug aus einem Turnier im Begrenzten Format.....	12
12.	Zulässige Materialien .....	12
13.	Strafen.....	12
14.	Turnierstruktur.....	12
14.1	Definition eines Matches .....	13
14.2	Melden der Matchergebnisse .....	13
15.	Championship Points .....	13
Anhang A	Überarbeitungen des Dokuments.....	14

*Hinweis: Bei Widersprüchen zwischen der englischen und deutschen Fassung dieses Dokuments und jeglicher anderen Versionen dieses Dokuments ist allein die englische Fassung maßgeblich.*

## Einführung

Die Turnierregeln von Play! Pokémon sollen dafür sorgen, dass alle Play! Pokémon-Turniere denselben Richtlinien folgen. Dieses Dokument enthält die Regeln, die für **alle** Play! Pokémon-Spiele gelten. Weitere Dokumente enthalten Regeln, die spezifisch auf jedes einzelne Spiel zutreffen. Von allen Anwesenden auf einem Play! Pokémon-Turnier wird die Einhaltung der entsprechenden Regelabschnitte erwartet. Begleitende Dokumente zu Genehmigungen, Strafen und Turnierabläufen finden sich auf der Seite [Regeln & Ressourcen](#) von [www.pokemon.de](http://www.pokemon.de).

Spezielle Regeln, die für Turniere des Sammelkartenspiels, der Videospiele und *Pokémon Tekken* gelten, sind in den Regeldokumenten für jedes dieser Spiele aufgeführt. Alle Regeln in jenen Dokumenten haben Vorrang gegenüber den Regeln in diesem Dokument, falls die Regelauslegungen sich widersprechen sollten.

## 1. Der Geist des Spiels

Da es bei Pokémon auf das persönliche Geschick und die eigenen Fähigkeiten ankommt, haben die Spieler Spaß an komplexen Strategien, lustigen Figuren und freundlicher Wettkampfatmosphäre. Während das offensichtliche Ziel von Pokémon-Turnieren darin besteht, die Fähigkeiten der beteiligten Spieler zu ermitteln, besteht unser höchstes Ziel darin, den Spielspaß aller Teilnehmer sicherzustellen. Eben diesen Aspekt möchte Pokémon Organized Play bei den Play! Pokémon-Turnieren betonen.

Unabhängig vom Wert der zu gewinnenden Preise trägt die Achtung vor dem Geist des Spiels zum positiven Erlebnis eines Play! Pokémon-Turniers für alle Beteiligten – Spieler, Zuschauer und Veranstaltungspersonal – bei. Dieser Geist sollte die Richtschnur für das Verhalten der Spieler und die Entscheidungen der Pokémon-Professoren sein.

Der Geist des Spiels umfasst folgende Grundwerte:

- **Spaß:** Pokémon ist ein Spiel und sollte deshalb allen Beteiligten Spaß machen. Wenn ein Spiel keinen Spaß mehr macht, widmen sich die Spieler anderen Beschäftigungen.
- **Fairness:** Spiele machen keinen Spaß mehr, wenn Spieler die Regeln brechen, um zu gewinnen. Ein Spieler sollte lieber verlieren, als auf unfaire Weise zu gewinnen.
- **Ehrlichkeit:** Die Spieler sollten immer ehrlich bleiben. Wenn ein Spieler versehentlich eine Spielregel verletzt und diesen Fehler vor seinem Gegenspieler oder dem Schiedsrichter bemerkt, sollte er den Gegenspieler und den Schiedsrichter darauf hinweisen.
- **Respekt:** Spieler, Zuschauer und Mitarbeiter sollten einander so respektvoll behandeln, wie sie selbst behandelt werden möchten.
- **Sportsgeist:** Würdevolles Gewinnen oder Verlieren ist für den Spielspaß von entscheidender Bedeutung. Die Spielmotivation kann durch Spieler getrübt werden, die ihre Gegner nach einem Sieg oder einer Niederlage beschimpfen.
- **Lernen:** Die Teilnehmer an einem Pokémon-Spiel sollten bemüht sein, sich bei der Entwicklung ihrer Spielstärke gegenseitig zu unterstützen. Jedoch sollte kein Spieler das Spiel eines anderen Spielers übernehmen. Das Diskutieren von Strategien, Tipps oder konstruktive Kritik an

Spielentscheidungen nach einem Match hilft hingegen beiden Seiten bei der Verbesserung ihrer Spielstärke.

## 2. Mitgliedschaft und Teilnahmeberechtigung

Play! Pokémon-Mitglieder sind die folgenden Personen: Spieler, Professoren oder alle weiteren Mitgliederbezeichnungen, die zukünftig durch Pokémon Organized Play eingeführt werden.

### 2.1 Teilnahmeberechtigung von Mitgliedern

Durch die Teilnahme an einem Play! Pokémon-Turnier erkennen alle Play! Pokémon-Mitglieder die in diesem Dokument beschriebenen Regeln an.

Mit Ausnahme der folgenden Personen sind alle Mitglieder für Play! Pokémon-Turniere teilnahmeberechtigt:

- Turnierpersonal für eine Veranstaltung, einschließlich, aber nicht begrenzt auf den Professor, der die Veranstaltung organisiert, Professoren, die als Schiedsrichter bei der Veranstaltung fungieren, Schriftführer und Punktrichter.
- Angestellte von The Pokémon Company International sowie deren Angehörige.
- Angestellte von GAME FREAK inc. oder Creatures Inc.
- Angestellte von Nintendo (**nur** in Bezug auf Videospiele-Turniere).
- Angestellte von Unternehmen, die für den Betrieb oder die Koordinierung von Play! Pokémon in ihrem Heimatland verantwortlich sind.
- Frühere Angestellte der genannten Unternehmen (für 60 Tage ab dem letzten Tag ihres Angestelltenverhältnisses).
- Spieler, die durch Pokémon Organized Play von der Teilnahme an Play! Pokémon-Veranstaltungen ausgeschlossen wurden.
- Spieler ohne Einladungen für spezielle Turniere, die nur mit Einladung zugänglich sind, zum Beispiel die Pokémon-Weltmeisterschaften.

### 2.2 Spieler-IDs

Alle Spieler, die an Play! Pokémon-Turnieren teilnehmen, benötigen dazu eine Spieler-ID. Spieler, die bereits an früheren Turnieren teilgenommen haben, sind angewiesen, ihre Spieler-ID zu allen Turnieren mitzubringen. Der Veranstalter ist berechtigt, eine Liste der Spieler, die an früheren Turnieren teilgenommen haben, samt deren Spieler-ID zu führen, sofern nur der Veranstalter auf diese Daten zugreifen kann.

#### 2.2.1 Pokémon-Trainer-Club-Konten

Spieler, die ihre Spieler-ID noch nicht mit einem Pokémon-Trainer-Club-Konto verknüpft und nicht den Play! Pokémon-Nutzungsbedingungen zugestimmt haben, können an bestimmten Play! Pokémon-Veranstaltungen nicht teilnehmen oder auf bestimmten Play! Pokémon-Veranstaltungen keine Preise erhalten. Spieler unter 13 Jahren benötigen die Erlaubnis eines Erziehungsberechtigten, um ihr Konto mit der Spieler-ID zu verknüpfen und den Nutzungsbedingungen zuzustimmen.

#### 2.2.2 Zusammenführen von Spieler-IDs

Spieler, die mehrere Spieler-IDs verwenden, verstoßen gegen die Play! Pokémon-Regeln. Wenn Pokémon Organized Play doppelte Konten bekannt werden, kann Pokémon Organized Play diese Konten zusammenlegen. Ein Spieler trägt die

Verantwortung, nur eine Spieler-ID zu verwalten, daher übernimmt Pokémon Organized Play keine Garantie, dass Spielergebnisse oder Punkte zusammengelegter Konten erhalten oder kombiniert werden.

Mitglieder, die Pokémon Organized Play über doppelte Konten informieren möchten, sollten uns eine E-Mail über <http://pokemon.de/support> mit den wichtigsten Angaben zu allen Konten senden.

Sollten Play! Pokémon-Mitglieder wissentlich doppelte Konten angelegt oder falsche Angaben in ihren Konten gemacht haben, kann ihnen die Mitgliedschaft entzogen werden.

### **2.3 Neue Spieler**

Spieler, die erstmals an einem Turnier teilnehmen, erhalten vom Veranstalter eine Spieler-ID. Der Veranstalter notiert für seine Unterlagen den Namen und das Geburtsdatum des Spielers. Die ausgedruckte Spieler-ID sollte mit dem Namen des Spielers ausgefüllt und vom Spieler aufbewahrt werden.

Ist der Spieler noch keine 13 Jahre alt, muss ein Erziehungsberechtigter des Spielers [www.pokemon.de](http://www.pokemon.de) besuchen, um sein Einverständnis zur Kontoeröffnung des Kindes zu geben. Wenn der Erziehungsberechtigte noch kein Konto besitzt, muss er zumindest ein Basiskonto erstellen, um die Einverständniserklärung abzugeben. Erziehungsberechtigte benötigen keine eigene Spieler-ID, um ein Basiskonto anzulegen.

Ist der Spieler mindestens 13 Jahre alt, befolgt er einfach die Anleitungen mithilfe des oben aufgeführten Links zur Online-Einrichtung seines Pokémon-Trainer Club-Kontos.

### **2.4 Ausgeschlossene Mitglieder**

Pokémon Organized Play kann ein Play! Pokémon-Mitglied ausschließen, wenn es gegen die Play! Pokémon-Regeln oder -Verfahrensweisen verstößt. Zusätzlich kann Pokémon Organized Play nach eigenem Ermessen ein Mitglied ausschließen. Eine ausgeschlossene Person kann weder als Besucher oder Zuschauer noch als Spieler an Play! Pokémon-Veranstaltungen teilnehmen.

## **3. Altersklassen**

Pokémon Organized Play teilt Spieler des Sammelkartenspiels in die drei Altersklassen Junioren, Senioren und Meisterklasse ein. Die Altersklasse eines Spielers wird zu Beginn der Turniersaison auf der Basis seines Geburtsjahres festgelegt. Während der Saison erfolgt keine Umstufung. Damit ist sichergestellt, dass die Spieler während der gesamten Saison gegen Gegner aus derselben Gruppe antreten.

Die Altersklassen der Saison 2018 werden folgendermaßen eingeteilt:

Junioren: 2007 oder später geboren  
 Senioren: 2003, 2004, 2005 oder 2006 geboren  
 Meisterklasse: 2002 oder früher geboren

## 4. Wetten und Verkaufen

Das Wetten auf den Ausgang von Spielen, Teilspielen, Matches oder mehreren Matches durch beliebige Personen, einschließlich Spieler, Turnierpersonal und Zuschauer ist streng verboten. Wird ein Wettversuch während eines Play! Pokémon-Turniers bekannt, werden die beteiligten Personen vom Veranstaltungsort verwiesen und der Vorfall wird bei Pokémon Organized Play gemeldet.

Der Verkauf von Waren oder eines Services an einem Veranstaltungsort, der von Pokémon reserviert bzw. gemietet wurde, ist ohne Erlaubnis des Veranstalters strengstens untersagt. Jede Person, die auf einem Play! Pokémon-Turnier den Versuch eines Geschäftsvorgangs unternimmt, wird unter Umständen gebeten, das Turniergelände zu verlassen. Der Vorfall sollte Pokémon Organized Play gemeldet werden.

## 5. Veröffentlichen von Turnierinformationen

Veranstalter, Schiedsrichter, Spieler und Zuschauer dürfen Details zum Spielverlauf und/oder den Turnierergebnissen nach Belieben veröffentlichen, sofern dabei die geltenden Landesgesetze eingehalten werden.

Der Inhalt des Decks oder Teams jedes Spielers kann vom Veranstalter jederzeit nach dem Beginn der Veranstaltung veröffentlicht werden, sofern diese Informationen öffentlich zugänglich sind und die Veröffentlichung dieser Daten Teil einer Initiative ist, die für jene Personen, die sich die Veranstaltung ansehen oder ihr folgen, von zusätzlichem Nutzen ist. Dies beinhaltet z. B. die Übertragung eines Spiels via Livestream oder die Herausgabe eines Artikels über die Veranstaltung. Diese Daten sollten anderenfalls für die Dauer der Veranstaltung vertraulich behandelt werden.

Decklisten und Team-Daten werden vom Veranstalter drei Monate lang aufbewahrt, sofern keine andere Anweisung durch Pokémon Organized Play erfolgt.

Pokémon Organized Play behält sich das Recht vor, Turnierinformationen zu veröffentlichen, einschließlich (aber nicht begrenzt auf) oben genannter Informationen, Mitschriften, Audio- oder Videoaufnahmen und anderer Berichte, Spielerstrafen, Auszeichnungen oder anderer Ergebnisdaten des Turniers.

Die Teilnahme an einer Play! Pokémon-Veranstaltung kann dazu führen, dass Fotos oder Videoaufnahmen eines Teilnehmers im Auftrag von The Pokémon Company International (TPCi) gemacht werden.

Durch ihre Teilnahme oder Anwesenheit bei einer Play! Pokémon-Veranstaltung geben Teilnehmer TPCi, Partnerfirmen und Medienvertretern ihr persönliches Einverständnis, dass ihr Name und Abbild, ihre Team- oder Deckzusammenstellungen und Spielmethoden, ihre schriftlichen oder verbalen Aussagen in Verbindung mit Foto-, Video- oder Live-Aufnahmen oder anderen Übertragungen bzw. Reproduktionen dieser Veranstaltung, in ihrer Gesamtheit oder in Teilen veröffentlicht werden dürfen.

### 5.1 Ausstrahlung eines Matches

Während der Teilnahme an einem Play! Pokémon-Turnier ist es möglich, dass Spieler gebeten werden, ein Match auszutragen, das für einen großen Zuschauerkreis ausgestrahlt wird oder einem Online-Publikum gezeigt wird. Spieler müssen sich an die Anweisungen des Veranstalters bezüglich des Spielorts halten. Es ist außerdem möglich, dass diese Matches weiteres Zubehör

wie neue Kartenhüllen, Spielunterlagen, Kleidung oder Kopfhörer mit Rauschunterdrückung erfordern. Es wird erwartet, dass die Spieler sich an diese Berücksichtigungen halten.

Aufgrund der Besonderheit von ausgestrahlten Matches sollten sich die Spieler darüber im Klaren sein, dass verhängte Strafen, die während eines Matches nicht zur Anwendung kamen, nach anschließender Prüfung ausgesprochen werden können. Darüber hinaus können bestimmte Strafen, insbesondere Strafen verbunden mit inakzeptablem Verhalten oder respektloser Sprache, ein höheres Strafmaß nach sich ziehen, wenn sie auf ausgestrahlte Matches angewandt werden.

## 6. Turnierpflichten

Von Anwesenden bei Play! Pokémon-Turnieren wird erwartet, die in diesem Dokument enthaltenen Regeln sowie alle weiteren Dokumente, die für ihre Rollen während des Turniers anwendbar sind, zu verstehen und zu befolgen.

Bei einigen Veranstaltungen ist es unter Umständen erforderlich, dass Besucher ein Ticket oder ein Badge kaufen, um Zugang zum Austragungsort der Veranstaltung zu erhalten. Um an einer Veranstaltung teilzunehmen, muss sich ein Spieler eventuell schon vorab online registrieren.

Alle Anwesenden auf Play! Pokémon-Turnieren haben sich respektvoll und höflich gegenüber einander zu verhalten. Dazu gehört das ruhige Beilegen von Differenzen, das Befolgen der Anweisungen des Turnierpersonals, das Verzicht auf respektlose oder vulgäre Ausdrücke und das Vermeiden von strittigen oder beleidigenden Themen. Freizügige Kleidung oder Kleidung mit unanständigen oder unpassenden Botschaften darf auf einem Play! Pokémon-Turnier nicht getragen werden. Auch unpassendes Zubehör (Spielunterlagen, Hüllen usw.) darf auf Play! Pokémon-Turnieren nicht benutzt werden. Alle Teilnehmer müssen den allgemeinen Hygienevorstellungen entsprechen, die vom Turnierpersonal definiert werden.

Anwesende bei Play! Pokémon-Turnieren können aufgefordert werden, die Veranstaltung zu verlassen, wenn sie die hier genannten Pflichten und Anforderungen nicht erfüllen.

### 6.1 Spielerpflichten

Während der Anwesenheit auf einem Play! Pokémon-Turnier müssen Spieler Folgendes erfüllen:

- Sie müssen den Geist des Spiels befolgen.
- Sie müssen pünktlich zum Turnierbeginn und zu jeder Runde erscheinen.
- Sie müssen ihre Bilanz aus Siegen bzw. Niederlagen und ihre Platzierung überprüfen, während die Paarungen der Runden bekannt gegeben werden. Etwaige Unstimmigkeiten müssen dem entsprechenden Veranstaltungspersonal umgehend mitgeteilt werden.

Spieler müssen für die Teilnahme an einem Play! Pokémon-Turnier Folgendes mitbringen:

- Eine gültige Spieler-ID. Besitzt der Spieler noch keine Spieler-ID aus einem früheren Turnier, stellt das Turnierpersonal eine solche aus.

- Ein Deck oder Team, das die Vorgaben des Turnierformats erfüllt. Spieler müssen sicherstellen, dass ihre Decks oder Teams während der gesamten Veranstaltung den Turniervorgaben entsprechen.
- Eine lesbare und genaue Liste der Karten im Deck des Spielers bzw. der Pokémon im Team des Spielers.
- Hilfsmittel, die zum Verfolgen und Dokumentieren der Spielinformationen erforderlich sind. Dazu gehören für Sammelkartenveranstaltungen insbesondere Schadensmarken, Marken für Spezielle Zustände und ein Zufallsgenerator, für Videospiele insbesondere das erforderliche Videospielsystem und Spiel (Karte oder digital) in gutem Zustand.

## 6.2 Zuschauerpflichten

Zuschauer dürfen Matches beobachten, aber in keiner Weise in den Spielverlauf eingreifen. Kommentare und Fragen zu laufenden Spielen müssen in ausreichender Entfernung zum Spiel gemacht werden, damit die Spieler eines laufenden Spiels keinen Vorteil aus solchen Informationen ziehen können oder dadurch abgelenkt werden. Zuschauer dürfen nur ins Turniergehehen eingreifen, wenn sie sich an das Veranstaltungspersonal wenden (z. B. einen Schiedsrichter, um eine Frage zur Rechtmäßigkeit eines bestimmten Spielzugs zu stellen) oder sich mit anderen Anwesenden unterhalten, die sich gerade nicht in einem Match befinden. Kommentare und Fragen zu laufenden Spielen müssen in ausreichender Entfernung zum Spiel gemacht werden, damit die Spieler eines laufenden Spiels keinen Vorteil aus solchen Informationen ziehen können oder dadurch abgelenkt werden.

Bei einigen Veranstaltungen ist es unter Umständen erforderlich, dass Zuschauer ein Ticket oder ein Badge kaufen, um Zugang zum Austragungsort der Veranstaltung zu erhalten.

Jegliche Störung durch oder Strafe gegen einen Zuschauer, der nicht am Turnier teilnimmt, führt zu Strafmaßnahmen gegen den oder die Spieler, für den oder die dieser Zuschauer verantwortlich ist. Muss ein Zuschauer des Turniers verwiesen werden, führt dies auch zum Turnierausschluss der Spieler, für die dieser Zuschauer verantwortlich ist.

## 6.3 Schiedsrichterpflichten

Schiedsrichter müssen unparteiisch urteilen und den Veranstalter sowie den vorsitzenden Schiedsrichter bei der Durchführung eines hochwertigen Turniers unterstützen. Nach Möglichkeit sollten Schiedsrichter keine Spiele richten, an denen Angehörige beteiligt sind, da dies als Befangenheit oder Vorteilsnahme ausgelegt werden könnte. Aus ähnlichen Gründen sollten sich Schiedsrichter, die sich als Übersetzer betätigen, während eines Matches, für das sie zum Übersetzen eingeteilt wurden, auf ihre Aufgaben als Übersetzer beschränken. Sie sollten anderen Schiedsrichtern die Diskussionen und Entscheidungen bezüglich der Regeln überlassen. Schiedsrichter müssen stets zu sportlichem Verhalten ermuntern.

Pokémon Organized Play unterstützt die Entscheidungen der Schiedsrichter, wenn diese unparteiisch und im Sinne des Geistes des Spiels getroffen wurden.



### 6.3.1 Längere Entscheidungen

Wenn eine Entscheidung mehr als drei Minuten dauert, kann der Schiedsrichter die Dauer des Matches verlängern. Da Entscheidungen zum normalen Turnierverlauf gehören, muss die Verlängerung nicht von gleicher Länge wie die Entscheidungsfindung sein. Sie ist außerdem nur bei komplexen Entscheidungen nötig oder falls das Erscheinen eines Schiedsrichters länger als üblich dauert. Die gewährte Verlängerung muss beiden Spielern klar und deutlich mitgeteilt und unmittelbar vom Schiedsrichter dokumentiert werden.

## 6.4 Pflichten des vorsitzenden Schiedsrichters

Die Entscheidungen und Regelauslegungen des vorsitzenden Schiedsrichters bei einem Turnier sind endgültig. Der vorsitzende Schiedsrichter wird vor dem Turnier vom Veranstalter bestimmt. Er ist abschließend dafür verantwortlich, dass alle Teilnehmer die in diesem Dokument genannten Regeln einhalten. Der vorsitzende Schiedsrichter muss Pokémon Organized Play über alle über einen Verweis hinausgehenden Strafen informieren.

Wenn es zu einer Disqualifikation kommt, trägt der vorsitzende Schiedsrichter die Verantwortung, einen vollständigen und sorgfältigen Bericht des Vorfalls bei Pokémon Organized Play einzureichen. Dieser Bericht sollte alle Faktoren, die zur Entscheidung, die Strafe auszusprechen, sowie alle Namen und Player-IDs sämtlicher Professoren, die während des Vorfalls anwesend waren, ausführlich beschreiben.

### 6.4.1 Einsprüche beim vorsitzenden Schiedsrichter

Spieler können gegen Entscheidungen der Schiedsrichter beim vorsitzenden Schiedsrichter des Turniers Einspruch einlegen. Legt ein Spieler Berufung ein, muss der vorsitzende Schiedsrichter alle Beteiligten anhören – das sind beide Spieler und der Schiedsrichter, der die ursprüngliche Entscheidung getroffen hat –, bevor er die endgültige Entscheidung trifft. Die Entscheidungen und Regelauslegungen des vorsitzenden Schiedsrichters für das Turnier sind endgültig und nicht anfechtbar.

## 6.5 Veranstalterpflichten

Der Veranstalter ist das Rückgrat des Turniers. Er ist für alle Aspekte des Turniers verantwortlich, zum Beispiel das Bereitstellen des Veranstaltungsortes, Werbung, Auswählen des Turnierformats, Festlegen der Turnierstruktur, Melden der Ergebnisse und vieles mehr. Aufgrund dieser zahlreichen logistischen Aufgaben bei einer Veranstaltung, sollte der Veranstalter eines Turniers nicht für Spielereinsprüche verfügbar sein, es sei denn, es handelt sich beim Veranstalter auch um den vorsitzenden Schiedsrichter.

Der Veranstalter muss die Spieler über folgende Informationen in Kenntnis setzen:

- Turniertyp (Schweizer System, Schweizer System plus Top-Cut-Einzelausscheidungsrunden etc.)
- Turnierformat (Standardformat, Erweitertes Format etc.)
- Rundenanzahl
- Rundendauer in Minuten
- Top-Cut, sofern zutreffend
- Turnierpersonal (vorsitzender Schiedsrichter, Schiedsrichter, Punktrichter usw.)
- Pausen während des Turniers

Diese Informationen sind rechtzeitig mitzuteilen. Turnierformat und -typ sollten lange im Voraus des Turniers bekannt gegeben werden, sodass die Spieler sich vor ihrer Ankunft auf das Turnier vorbereiten können. Die Anzahl und Dauer der Runden, Top-Cut-Informationen, Turnierpersonal und Pausen müssen vor Beginn der ersten Runde mitgeteilt werden.

## **7. Verspätungen**

Spieler müssen pünktlich zu Turnierbeginn sowie zu jeder Runde und zu jedem Match erscheinen. Spieler, die mit mehr als 5 Minuten Verspätung zu einer Runde erscheinen, verlieren das erste Spiel. Spieler, die bei Best-of-Three-Matches mehr als 10 Minuten zu spät zu einer Runde erscheinen, verlieren das gesamte Match. Spieler, die auch am Ende der Runde nicht vor Ort sind, werden aus dem Turnier ausgeschlossen.

## **8. Notizen**

Spieler dürfen sich während eines Matches Notizen machen und darauf jederzeit während des Spiels zurückgreifen. Spieler müssen ihre Notizen nicht anderen Spielern zeigen, aber ein Schiedsrichter kann Einblick in die Notizen nehmen und bei Bedarf um Erklärungen bitten. Das Blatt, auf dem die Notizen gemacht werden, muss zu Beginn jedes Matches leer sein.

Spieler müssen ihre Notizen in angemessener Zeit machen und dürfen keine Geräte, die Nachrichten senden oder empfangen können, für Notizen verwenden. Spieler dürfen nicht auf Notizen aus früheren Runden zurückgreifen, während das Turnier noch läuft. Während eines Matches gemachte Notizen dürfen während des Turniers nicht an andere Spieler übergeben werden.

Da Schiedsrichter während des laufenden Matches Einblick in die Notizen verlangen können, sind Codes, Kürzel, Abkürzungen oder andere Verfahren zum Verschleiern der Bedeutung der Notizen nicht zulässig. Außerdem dürfen die Notizen eines Spielers keine Fehlinformationen enthalten, mit denen das Turnierpersonal getäuscht werden soll. Falls ein Schiedsrichter um eine Erklärung oder eine Übersetzung von Notizen, die nicht in der vom Veranstaltungspersonal gesprochenen Sprache sind, bitten sollte, muss der Spieler dieser Bitte nachkommen.

## **9. Elektronische Geräte**

Mit Ausnahme der für die Teilnahme erforderlichen Geräte dürfen keine anderen elektronischen Geräte, z. B. Mobiltelefone, MP3-Player oder SMS-Geräte, während eines Matches verwendet werden. In Ausnahmefällen kann ein elektronisches Gerät durch den Veranstalter zugelassen werden.

## **10. Matchergebnisse**

Matchergebnisse sollten stets das Resultat von Spielverläufen sein – ausgenommen bei Aufgaben, absichtlichen Unentschieden oder Strafen. Durch willkürliche Mittel, Bestechung, Nötigung oder andere Methoden herbeigeführte Ergebnisse von Matches verstoßen gegen den Geist des Spiels und werden von Pokémon Organized Play nicht toleriert. Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, sich über die Resultate von Aufgaben oder absichtlichen Unentschieden im Klaren zu sein. Sobald diese festgehalten wurden, werden diese Resultate nicht durch das Veranstaltungspersonal geändert.

## 10.1 Aufgeben eines Matches

Spieler können ein einmaliges Angebot zur Aufgabe eines Matches zugunsten des Gegners machen oder ein absichtliches Unentschieden vorschlagen. Die Schiedsrichter müssen den Spielern diese Möglichkeit zum Aufgeben gewähren, wenn ein unvollständiges Spiel sein Zeitlimit erreicht hat und beendet wird. Dies muss jedoch geschehen, bevor die Spieler den Ergebniszettel unterschreiben. Spielern ist nicht erlaubt, um die Aufgabe des Gegners zu bitten. Geschieht dies dennoch mehrfach, kann dies als Nötigung ausgelegt und bestraft werden.

Wenn ein Spieler ein Match aufgeben möchte oder die Spieler sich auf ein Unentschieden einigen, muss sofort ein Schiedsrichter oder Schriftführer gerufen und informiert werden, damit das Ergebnis korrekt dokumentiert werden kann. Sobald der Ergebniszettel von beiden Spielern unterschrieben wurde, kann das Ergebnis des Matches nicht mehr geändert werden.

Sobald ein Match begonnen hat, können Spieler nicht auf Turniertabellen zugreifen oder auf Ergebnisse anderer, noch laufender Matches warten, um ihre Entscheidung, ein Spiel aufzugeben oder einem Unentschieden zuzustimmen, zu treffen.

## 10.2 Zufallsentscheidung

Spieler dürfen das Ergebnis eines Matches nicht durch Zufall bestimmen (Münzwurf, Würfeln usw.). Andere Methoden oder Spiele, wie z. B. „Schere, Stein, Papier“, die nicht nur auf Zufall basieren, sind ebenfalls nicht zugelassen, wenn sie verwendet werden, um das Ergebnis eines Matches zu bestimmen.

## 10.3 Bestechung

Jegliche Form eines Angebots vor oder während eines Matches, das die Absicht verfolgt, das Ergebnis eines Matches zu beeinflussen oder einen Spieler zur Aufgabe zu bewegen, gilt als Bestechung und wird dementsprechend bestraft. Pokémon Organized Play ist der Meinung, dass das Ergebnis jedes Matches eines Turniers ohne äußere Einflüsse zustande kommen sollte.

## 11. Turnierrückzug

Spieler können sich aus beliebigem Grund aus einem laufenden Turnier zurückziehen. Die Spieler sollten allen Anweisungen befolgen, die vom Veranstalter zu Beginn des Turniers bezüglich eines Rückzugs von der Veranstaltung erläutert wurden. Wenn diese Anweisungen nicht erfolgt sind, sollten Spieler diese Entscheidung dem vorsitzenden Schiedsrichter, dem Veranstalter oder dem Punktrichter (sofern vorhanden) persönlich mitteilen. Verbale Rückzugsmitteilungen sollten nicht von anderen Spielern akzeptiert werden. Wann immer möglich, sollte das Veranstaltungspersonal sich durch eine Rückfrage beim Spieler, der sich zurückziehen möchte, darüber vergewissern. Spieler, die sich aus einem Turnier zurückziehen, müssen dies tun, bevor die Spielerpaarungen einer neuen Runde feststehen. Bei Spielern, die sich nach der Bekanntgabe der Spielerpaarungen, aber vor dem Spielbeginn in dieser Runde, zurückziehen, wird dieses Match als Niederlage in jener Runde gewertet; anschließend wird der Rückzug angenommen.

### 11.1 Rückzug nach der letzten Runde eines Schweizer Turniers

Spieler können sich nach der letzten Schweizer Runde eines Turniers im „Schweizer System plus Einzelausscheidungsrunden“ zurückziehen und nicht in den Einzelausscheidungskämpfen antreten. Wenn ein Spieler sich während der letzten Runde eines Schweizer Turniers

zurückziehen möchte, muss er das tun, bevor die endgültigen Ränge für diese Runde bekannt gegeben werden. Spieler, die sich bis zu diesem Zeitpunkt nicht zurückgezogen haben, werden für den Einzelausscheidungsteil des Turniers einer Spielerpaarung zugewiesen und unterliegen für dieses Match den Regeln zu Verspätungen (vgl. Abschnitt 7), wenn sie nicht zu ihrem Match erscheinen.

### **11.2 Rückzug aus einem Turnier im Begrenzten Format**

Die Mindestanzahl von Runden, an denen Spieler in einem Turnier im Begrenzten Format teilnehmen müssen, um einen Teilnahmepreis erhalten zu können, wird vom Veranstalter festgelegt. Zieht ein Spieler sich vor Erreichen dieser Rundenanzahl zurück, können ihm Teilnahmepreise aberkannt werden.

## **12. Zulässige Materialien**

Spieler dürfen die für den Spielverlauf benötigten Materialien auf der Spielfläche vorrätig halten. Dazu gehören beispielsweise Schadensmarken, Marken für Spezielle Zustände und Referenzkarten für Sammelkartenspiel-Matches. Typentabellen für Videospiel-Partien sind nicht erlaubt. Auch eine kleine Zahl persönlicher Gegenstände oder Glücksbringer ist auf der Spielfläche erlaubt. Diese müssen jedoch ordentlich abgelegt werden und dürfen den Spielverlauf nicht behindern. Alle anderen Gegenstände müssen außerhalb der Spielfläche aufbewahrt werden, um Ablenkungen und Verwirrung zu vermeiden. Spieler dürfen jederzeit fordern, nicht benötigte Materialien von der Spielfläche zu entfernen, wenn sie sich als ablenken oder hinderlich für das Spiel erweisen.

Nahrungsmittel einschließlich Getränke sind auf der Spielfläche nicht erlaubt. Veranstalter können Nahrungsmittel einschließlich Getränke auf dem Turniergelände erlauben – auf der Spielfläche sind sie jedoch in keinem Fall zulässig.

## **13. Strafen**

Wenn es während eines Play! Pokémon-Turniers zu Problemen kommt, unterliegen Spieler und Zuschauer den Play! Pokémon-Strafrichtlinien. Alle Strafen, die über einen Verweis hinausgehen, müssen Pokémon Organized Play für die weitere Prüfung mitgeteilt werden. Gegen Zuschauer ausgesprochene Strafen können bei entsprechender Schwere auf den oder die Spieler übertragen werden, für den oder die der jeweilige Zuschauer verantwortlich ist. Entscheidungen des vorsitzenden Schiedsrichters zu Strafen, die während des Turniers verhängt werden, sind endgültig. Spieler, die an Matches teilnehmen, die übertragen werden, sind schwereren Strafen ausgesetzt.

## **14. Turnierstruktur**

Play! Pokémon-Turniere werden als Einzelausscheidungskämpfe oder nach dem Schweizer System durchgeführt. Je nach Veranstaltungsgröße kann für ein Turnier auch ein altersmodifiziertes Schweizer System zum Einsatz kommen. Im Ermessen des Veranstalters und bei stärker wettbewerbsorientierten Turnieren können im Anschluss an die Schweizer Runden noch Einzelausscheidungsrunden folgen.

### **14.1 Definition eines Matches**

Ein Match ist ein Spiel oder eine Serie von Spielen gegen einen einzelnen Gegner im Rahmen eines Turniers. Eine Gruppe von Matches, die gleichzeitig während des Turniers durchgeführt werden, wird als Runde bezeichnet.

Viele Matches bestehen aus nur einem Spiel, aber einige werden als Best-of-Three-Spiele gespielt. Wenn Best-of-Three-Spiele während eines Turniers stattfinden, muss der Veranstalter vor Turnierbeginn festlegen, wann das der Fall sein wird.

### **14.2 Melden der Matchergebnisse**

Der Sieger eines Matches muss das Ergebnis des Matches beim Veranstalter oder Punktrichter (sofern vorhanden) auf dem Turnier melden. Zu Beginn des Turniers informiert der Veranstalter die Spieler darüber, wie die Ergebnisse auf angemessene Weise gemeldet werden müssen.

## **15. Championship Points**

Play! Pokémon gibt den bestplatzierten Spielern einer Veranstaltung die Möglichkeit, Championship-Point-Belohnungen zu verdienen, vorausgesetzt, dass die Turniere korrekt und vollständig ausgewertet wurden.

Premier-Veranstaltungen, die nicht den von Pokémon Organized Play vorgeschriebenen Strukturen entsprechen, können den Premier-Status verlieren. In diesem Fall verlieren die daran teilnehmenden Spieler die bei diesem Turnier erzielten Championship Points und Play! Points.

Pokémon Organized Play teilt Länder in Bewertungszonen ein. Eine Bewertungszone umfasst üblicherweise einen Kontinent oder eine Region. Derzeit gibt es die Bewertungszonen Europa, Lateinamerika, Nordamerika, Ozeanien, Russland und Südafrika.

Spieler sind selbst dafür verantwortlich, ihre Turnier-Historie auf Korrektheit zu prüfen. Liegt ein Problem mit der Turnier-Historie eines Spielers vor, muss der Spieler den Veranstalter des Turniers informieren. Der Veranstalter arbeitet dann mit Pokémon Organized Play zusammen, um das Problem zeitgerecht zu lösen.

Pokémon Organized Play wird die Bewertungen und Ranglisten nach dem Elo-System weiterhin verfolgen und diese bei Matches berücksichtigen, die unentschieden ausgegangen sind. Spielern wird es dadurch auch weiterhin möglich sein, ihren Rang und den ihrer Freunde einzusehen. Diese Bewertungen und Ranglisten können auch in Ausnahmesituationen eingesetzt werden, um Championship Point-Unentschieden aufzulösen, z. B. wenn Pokémon Organized Play über die Vergabe von Reisepreisen entscheidet. Eine zusätzliche Nutzung dieser Statistiken wird es nicht geben. Weitere Informationen finden sich in den Dokumenten zu Bewertungen und Ranglisten bzw. zum K-Wert auf [www.pokemon.de](http://www.pokemon.de).

## **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.pokemon.de> veröffentlicht.

### Änderungen für die neueste Publikation (2. November 2017)

- Bei Widersprüchen zwischen der englischen und deutschen Fassung dieses Dokuments und jeglicher anderen Versionen dieses Dokuments ist allein die englische Fassung maßgeblich.
- Allgemeine sprachliche Aktualisierung zur Verbesserung von Konsistenz und Verständlichkeit.
- Aktualisierung von Abschnitt 5: Der Inhalt des Decks oder Teams jedes Spielers kann vom Veranstalter jederzeit nach dem Beginn der Veranstaltung veröffentlicht werden, sofern diese Informationen öffentlich zugänglich sind und die Veröffentlichung dieser Daten Teil einer Initiative ist, die für jene Personen, die sich die Veranstaltung ansehen oder ihr folgen, von zusätzlichem Nutzen ist.
- Aktualisierung von Abschnitt 8: Falls ein Schiedsrichter um eine Erklärung oder eine Übersetzung von Notizen, die nicht in der vom Veranstaltungspersonal gesprochenen Sprache sind, bitten sollte, muss der Spieler dieser Bitte nachkommen.
- Aktualisierung von Abschnitt 10.1: Sobald ein Match begonnen hat, können Spieler nicht auf Turniertabellen zugreifen oder auf Ergebnisse anderer, noch laufender Matches warten, um ihre Entscheidung, ein Spiel aufzugeben oder einem Unentschieden zuzustimmen, zu treffen.