



Sammelkartenspiel

Strafrichtlinien

Datum der letzten Aktualisierung: 19. April 2018

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

Play! Pokémon-Sammelkarten-Strafrichtlinien

Inhalt

1. Einleitung.....	3
2. Aussprechen von Strafen.....	3
2.1 Abweichen von empfohlenen Strafen	4
3. Wiederholte Verstöße	4
4. Mehrfache Verstöße.....	5
5. Nicht gemeldete Verstöße.....	5
6. Melden von Strafen an Pokémon Organized Play.....	5
7. Arten von Strafen	6
7.1 Verweis.....	6
7.2 Verwarnung.....	7
7.3 2-Preiskartenstrafe.....	7
7.4 4-Preiskartenstrafe.....	7
7.5 Niederlage.....	8
7.6 Disqualifikation.....	8
8. Arten von Verstößen	9
8.1 Spielfehler.....	9
8.1.1 Leicht.....	9
8.1.2 Schwer.....	10
8.1.3 Sehr schwer.....	11
8.2 Markierte Karten	12
8.2.1 Leicht.....	13
8.2.2 Schwer.....	13
8.3 Deckprobleme	14
8.3.1 Unzulässige Deckliste, zulässiges Deck.....	15
8.3.2 Zulässige Deckliste, unzulässiges Deck.....	16
8.3.3 Unzulässige Deckliste, unzulässiges Deck.....	17
8.3.4 Zulässige Deckliste, zulässiges Deck.....	17
8.4 Spieltempo.....	18
8.4.1 Langsames Spielen.....	19
8.4.2 Hetzen	20
8.5 Verfahrensfehler.....	20

8.5.1 Leicht	21
8.5.2 Schwer	21
8.5.3 Sehr schwer	22
8.6 Unsportliches Verhalten	22
8.6.1 Leicht	22
8.6.2 Schwer	23
8.6.3 Sehr schwer	24
8.6.4 Schummeln	24
9. Bleibende Folgen	25
10. Ausschluss.....	25
Anhang A. Überarbeitungen des Dokuments	27
Änderungen für die neueste Publikation (19. April 2018)	27

1. Einleitung

Vorgaben und Verfahrensbeschreibungen von Play! Pokémon dienen dazu, bei allen Play! Pokémon-Veranstaltungen eine freundliche Wettkampfatmosphäre zu schaffen. Allerdings kommt es gelegentlich zu Situationen, in denen Spieler und Zuschauer absichtlich oder unabsichtlich gegen die Play! Pokémon-Regeln oder den Geist des Spiels verstoßen. In diesen Fällen müssen Veranstalter und Schiedsrichter Strafen gegenüber Spielern aussprechen. Dabei kann es sich um leichte Strafen wie **Verweise** und **Verwarnungen** oder aber um dauerhaftere Strafarten bis hin zur Disqualifikation (Ausschluss) von einer Veranstaltung handeln.

Dieses Dokument soll Pokémon-Professoren als Hilfestellung für ein faires, unparteiisches und logisches Strafmaß und dessen Meldung dienen.

2. Aussprechen von Strafen

Play! Pokémon-Professoren möchten Spielern ein angenehmes, sicheres und entspannendes Erlebnis bereiten. Daher sollten Strafen möglichst höflich und diskret ausgesprochen und umgesetzt werden.

Beim Aussprechen einer Strafe muss immer genau erklärt werden, inwiefern ein Spieler gegen die Play! Pokémon-Turnierregeln verstoßen hat, und welche Strafe bei einer Wiederholung des Verstoßes zur Anwendung kommt.

Pokémon Organized Play ist der Ansicht, dass Basis-Veranstaltungen neuen Spielern die Möglichkeit geben sollen, zu lernen, während sich erfahrenere Spieler gleichzeitig auf Premier-Veranstaltungen vorbereiten können. Daher sollten Strafen auf positive Art angewendet werden, um den Spielern ein besseres Regelverständnis zu verschaffen. Um Spieler nicht vorzuführen oder zu brandmarken, können Professoren entscheiden, Strafen nicht in der Gegenwart von Zuschauern auszusprechen.

Es ist vorgekommen, dass Spieler freiwillig aus einer Veranstaltung ausscheiden, um einer schweren Strafe zu entgehen. Dieses Verhalten ist nicht akzeptabel. Der vorsitzende Schiedsrichter muss den Spieler informieren, dass der Verstoß trotzdem behandelt und an Pokémon Organized Play gemeldet wird.

Bis auf unsportliches Verhalten geht dieses Dokument davon aus, dass alle Regelverstöße unabsichtlich erfolgen. Kommt ein Schiedsrichter zu dem Schluss, dass ein Regelverstoß mit Absicht begangen wurde, kommt die Strafe für „Unsportliches Verhalten: Betrug“ zur Anwendung. Pokémon Organized Play hält Betrügen oder Mogeln für das schwerste Vergehen, dessen sich ein Spieler im Rahmen einer Veranstaltung schuldig machen kann. Es

sollte dementsprechend schnell geahndet werden.

2.1 Abweichen von empfohlenen Strafen

Die Strafen für Verstöße sind lediglich Empfehlungen. Abhängig von den Umständen können sie schwerer oder leichter ausfallen. Grundsätzlich sollten Schiedsrichter in der Altersgruppe der Junioren mehr Nachsicht walten lassen. Jüngere Spieler machen aufgrund mangelnder Erfahrung oder dem Druck, in einer Wettbewerbsatmosphäre spielen zu müssen, eher Fehler. Pokémon Organized Play empfiehlt, bei Verstößen in der Junioren-Altersgruppe im Normalfall einen **Verweis** zu erteilen. Bei jüngeren und weniger erfahrenen Spielern sollte stets in dubio pro reo entschieden werden, da diese Gruppen sich häufig in einer Lernphase befinden und unabsichtlich Fehler machen. Daher kann bei diesen Spielern vor einer **Verwarnung** ein weiterer **Verweis** erteilt werden.

Die Entscheidung über Art und Zeitpunkt der Strafe obliegt endgültig dem vorsitzenden Schiedsrichter der Veranstaltung. Der Veranstalter und die anderen Schiedsrichter können Strafen aussprechen, sollten sich aber stets beim vorsitzenden Schiedsrichter versichern, bevor sie über eine **Verwarnung** hinausgehen. Alle durch Schiedsrichter oder Veranstalter ausgesprochenen **Verweise** und **Verwarnungen** sind dem vorsitzenden Schiedsrichter der Veranstaltung zu melden.

Der vorsitzende Schiedsrichter muss alle Strafen, die über einen **Verweis** hinausgehen, an Pokémon Organized Play melden.

3. Wiederholte Verstöße

Falls ein Spieler einen Verstoß erneut begeht oder sein Verhalten nach dem Aussprechen einer Strafe nicht korrigiert, müssen Schiedsrichter oder Veranstalter das Strafmaß für jeden weiteren Verstoß erhöhen, um dem Spieler deutlich zu machen, dass er die Regeln beachten muss. Das kann für einen bestimmten Verstoß in einer deutlich höheren Strafe als üblich resultieren.

Grundsätzlich reicht es aus, die Strafe mit jeder Wiederholung des Verstoßes um eine Stufe zu erhöhen. Damit wird ein Fehler, der ursprünglich mit einem **Verweis** geahndet wurde, nach dem vierten Mal als **Niederlage** gewertet wird. Bei Strafen für absichtlich langsames Spielen ist es unter Umständen angebracht, das Strafmaß frühzeitiger als bei anderen Vergehen zu erhöhen.

Schiedsrichter und Veranstalter müssen sich bewusst machen, dass ein Turnier keine isolierte Veranstaltung ist. Ist ein Spieler dafür bekannt, auf Veranstaltungen immer wieder dieselben Verstöße zu begehen, ist es angebracht, mit einem höheren Strafmaß als dem in diesem

Dokument genannten zu beginnen. So kann das Strafmaß für einen Spieler, der auf vergangenen Veranstaltungen mehrfach wegen geringfügigem unsportlichen Verhalten bestraft wurde, bereits beim ersten Vorfall von einer **Verwarnung** oder **2-Preiskartenstrafe**, anstelle eines **Verweises**, erhöht werden.

4. Mehrfache Verstöße

Spieler, die im Verlauf einer Veranstaltung mehrere Arten von Verstößen begehen, sind häufig nicht ausreichend informiert: Wettbewerbe können einschüchternd wirken und es gibt viel über die Verfahren, die Etikette und Fair Play zu lernen. Für viele jüngere Spieler ist das Spiel um Preise außerdem eine überaus spannende und unbekannte Erfahrung; sie sollten die Gelegenheit bekommen, das Spiel und das System von Play! Pokémon zu erlernen.

Andererseits könnten einzelne Spieler versuchen, einen Vorteil aus dieser Vorgehensweise zu ziehen, indem sie mehrmals „zufällig“ verschiedene Fehler machen; diesen Spielern sollte ihr unfaires Verhalten deutlich aufgezeigt werden, sodass sie damit aufhören.

Letztlich liegt die Entscheidung, ob eine bestimmte Strafe für einen Spieler, der bereits einen anderen Verstoß begangen hat, erhöht wird, beim Professor. Jüngere und weniger erfahrene Spieler bedürfen besonderer Beachtung. Wenn nicht ausdrücklich in diesem Dokument empfohlen, sollte bei Erstverstößen eine **Niederlage** nur in den seltensten Fällen ausgesprochen werden – auch, wenn Spieler auf derselben Veranstaltung bereits andere Fehler begangen haben.

5. Nicht gemeldete Verstöße

Spieler müssen sicherstellen, dass sie und ihr Gegner sich an die Spiel- und Turnierregeln halten. Wenn ein Spieler einen Fehler beim Spielen, einen Verfahrensfehler oder einen anderen Fehler begeht und jener Spieler sowie sein Gegner den Fehler nicht bemerken, kann vom Schiedsrichter und Veranstalter nicht erwartet werden, dass sie den Spielverlauf wieder in den vorherigen Stand zurückversetzen können oder dass sie das Ergebnis eines abgeschlossenen Spiels ändern.

6. Melden von Strafen an Pokémon Organized Play

Einfache **Verweise** müssen nicht an Pokémon Organized Play gemeldet werden. **Verwarnungen** und höhere Strafen **müssen** jedoch in jedem Fall gemeldet werden. Pokémon

Organized Play protokolliert die Strafen aller Spieler, um absichtliche von unabsichtlichen Verstößen zu unterscheiden und bei Bedarf entsprechende Maßnahmen zu ergreifen.

Meldepflichtige Strafen müssen innerhalb von 7 Tagen nach der Veranstaltung an playercoordinator@pokemon.com übermittelt werden. Ein Meldeformular für Strafen findest du auf der Seite Regeln und Ressourcen.

Wenn du nicht auf das Meldeformular für Strafen zugreifen kannst, schicke bitte eine E-Mail mit den folgenden Informationen an playercoordinator@pokemon.com:

- ① Genehmigungsnummer des Turniers
- ① Spieler-IDs und Namen der betroffenen Spieler
- ① Spieler-ID und Name des die Strafe aussprechenden Schiedsrichters
- ① Detaillierte Angaben zu den Vorgängen der Veranstaltung einschließlich des Verstoßes, der Antworten von Schiedsrichtern und des Veranstalters sowie der Reaktionen der beteiligten Spieler.

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.

7. Arten von Strafen

Die folgende Liste führt die verschiedenen Strafmaße in Reihenfolge der Schwere des Verstoßes auf. Nur Pokémon Organized Play ist berechtigt, die Liste der Strafen zu ergänzen oder zu verändern.

Es ist darauf hinzuweisen, dass die Schritte, die ein Schiedsrichter eventuell unternimmt, um den Spielzustand zu korrigieren, von verhängten Strafen zu trennen und zu unterscheiden sind.

Veranstalter und Schiedsrichter dürfen keine anderen Strafen als die hier aufgeführten aussprechen.

7.1 Verweis

Ein **Verweis** ist das geringstmögliche Strafmaß. In der Praxis informiert der Schiedsrichter oder Veranstalter, der den **Verweis** erteilt, den Spieler lediglich darüber, dass er etwas falsch

gemacht hat. Der **Verweis** muss durch eine Erläuterung des korrekten Verhaltens untermauert werden. Dem Spieler muss mitgeteilt werden, dass eine Wiederholung des Verstoßes ein höheres Strafmaß nach sich ziehen kann.

7.2 Verwarnung

Die **Verwarnung** ähnelt einem **Verweis**, denn beides sind geringe Strafmaße. Allerdings müssen **Verwarnungen** vom vorsitzenden Schiedsrichter oder Veranstalter der Veranstaltung an Pokémon Organized Play gemeldet werden. Wenn ein jüngerer oder weniger erfahrener Spieler einen zweiten Verstoß begeht, der beim ersten Mal mit einem **Verweis** geahndet wurde, ist ein zweiter **Verweis** als zweite Strafe geeignet. Beim dritten Verstoß kann jedoch eine **Verwarnung** erteilt werden. Schiedsrichter sollten höhere Strafen in der Junioren-Altersklasse stets nach eigenem Ermessen aussprechen, da diese Gruppe sich noch in der Lernphase befindet.

Nachdem eine **Verwarnung** ausgesprochen wurde, muss der Professor, der diese ausgesprochen hat, sicherstellen, dass der Spieler, der den Verstoß begangen hat, die Regeln und Verfahren laut Play! Pokémon-Turnierreglement und Pokémon-Sammelkartenspiel-Regeln kennt. Der Spieler muss informiert werden, dass ein wiederholter Verstoß ein höheres Strafmaß nach sich ziehen kann, zum Beispiel eine **2-Preiskartenstrafe** oder eine **Niederlage**.

7.3 2-Preiskartenstrafe

Die **2-Preiskartenstrafe** kommt zum Einsatz, wenn der begangene Verstoß den Spielstatus stark beeinflusst und das Problem nicht auf einfache Weise behoben werden kann, oder wenn bereits eine Verwarnung ausgesprochen wurde und eine **4-Preiskartenstrafe** zu streng wäre. Wird eine **2-Preiskartenstrafe** verhängt, gibt der Schiedsrichter dem Spieler, der den Verstoß nicht begangen hat, bekannt, dass er zum Sieg zwei Preiskarten weniger auf die Hand zu nehmen braucht, als es normalerweise beim gegebenen Format üblich wäre (d.h. der Spieler gewinnt das Spiel, wenn er noch zwei Preiskarten übrig hat).

Sollte der Gegner zu diesem Zeitpunkt nur eine oder zwei Preiskarten übrig haben, ist das Spiel umgehend beendet und der Gegner gewinnt das Spiel. Der Gegner kann nicht ablehnen, dieser Strafe zu folgen.

7.4 4-Preiskartenstrafe

Die **4-Preiskartenstrafe** kommt zum Einsatz, wenn der begangene Verstoß den Spielstatus stark beeinflusst und das Problem nicht auf einfache Weise behoben werden kann, oder wenn bereits eine Verwarnung ausgesprochen wurde und eine **Niederlage** zu streng wäre.

Wird eine **4-Preiskartenstrafe** verhängt, gibt der Schiedsrichter dem Spieler, der den Verstoß nicht begangen hat, bekannt, dass er zum Sieg vier Preiskarten weniger auf die Hand zu nehmen braucht, als es normalerweise beim gegebenen Format üblich wäre (d.h. der Spieler gewinnt das Spiel, wenn er noch vier Preiskarten übrig hat).

Sollte der Gegner zu diesem Zeitpunkt vier oder weniger Preiskarten übrig haben, ist das Spiel umgehend beendet und der Gegner gewinnt das Spiel. Der Gegner kann nicht ablehnen, dieser Strafe zu folgen.

Hinweis

Nachdem eine 2-Preiskartenstrafe oder 4-Preiskartenstrafe ausgesprochen wurde, müssen Professoren ein schriftliches Hilfsmittel (den Preiskarten-Strafzettel) erstellen, um Spieler daran zu erinnern, dass die Bedingungen der ausgesprochenen Strafe während des aktuellen Spiels eingehalten werden müssen. Dieser Preiskarten-Strafzettel muss unterschrieben und gemeinsam mit dem Ergebniszettel nach dem Match abgegeben werden.

7.5 Niederlage

Die **Niederlage** kommt grundsätzlich zum Einsatz, wenn der begangene Verstoß den Spielstatus so stark beeinflusst, dass das Spiel nicht fortgesetzt werden kann. Diese Strafe kommt auch bei anderen schweren Verfahrensfehlern oder Problemen zum Einsatz.

Wird in einem aktiven Spiel eine **Niederlage** ausgesprochen, wird das Spiel für den Spieler, der die Strafe erhält, als Niederlage gewertet. Falls beide Spieler drastische Verstöße begangen haben, kann die **Niederlage** auch gleichzeitig gegen beide Spieler ausgesprochen werden. Ein auf diese Weise abgebrochenes Spiel wird nicht als Unentschieden, sondern als Spiel ohne Sieger vermerkt.

Falls die Strafe zwischen Runden ausgesprochen wird, zählt sie für das nächste Spiel des Spielers.

7.6 Disqualifikation

Eine **Disqualifikation** ist das höchste Strafmaß, das auf einem Turnier ausgesprochen werden kann. Diese Strafe sollte nur in Extremfällen zum Einsatz kommen, d. h., wenn die absichtlichen oder unabsichtlichen Handlungen eines Spielers die Integrität oder den Verlauf der gesamten Veranstaltung stark und negativ beeinflusst haben. Spieler, gegen die diese Strafe verhängt wird, werden des Turniers verwiesen und erhalten keine Preise. Der Ausschluss muss auf eine Art geschehen, die nicht mehr zusätzliche Aufmerksamkeit auf die

Situation lenkt, als unvermeidbar ist, und die nicht zu einer Verschärfung oder Ausweitung der Lage führt.

Der Zeitpunkt der Disqualifikation wirkt sich auf den restlichen Verlauf des Turniers aus.

- ☉ Eine Disqualifikation, die nach den veröffentlichten Spielerpaarungen oder während eines aktiven Matches stattfindet, führt zu einer Niederlage für den ausgeschlossenen Spieler in dieser Runde; anschließend wird er von der Veranstaltung ausgeschlossen.
- ☉ Eine Disqualifikation, die nach einem Match aber vor den veröffentlichten Spielerpaarungen für die nächste Runde stattfindet, führt dazu, dass der Spieler vom Turnier ausgeschlossen wird.
- ☉ Eine Disqualifikation, die in einer Einzelausscheidungsrunde der Top-Spieler stattfindet, führt zum Ausschluss des Spielers von der Veranstaltung; seinem Gegner wird ein Sieg für diese Runde angerechnet.

Falls die Handlungen des Spielers es rechtfertigen, kann der Spieler zum Verlassen des Veranstaltungsortes aufgefordert werden. In diesem Fall muss dem Spieler die Zeit eingeräumt werden, seine persönliche Habe einzupacken und Absprachen mit seiner Reisegruppe (falls vorhanden) zu treffen.

8. Arten von Verstößen

Es gibt mehrere Kategorien von Verstößen, die jeweils abhängig vom Alter und der Erfahrung der beteiligten Spieler anders gehandhabt werden.

Für jeden Verstoß sind zwei Strafen aufgeführt. Das Strafmaß der Stufe 1 gilt für die erste Strafe, die gegen einen Spieler für diese Art von Verstoß auf einer Veranstaltung wie einem Ladenturnier, einer Liga-Herausforderung, einem Liga-Cup oder einem Vorveröffentlichungsturnier. Das Strafmaß der Stufe 2 ist für Veranstaltungen wie Regional-, International- oder Weltmeisterschaften sowie Sonderveranstaltungen gedacht, da diese Spieler an einem höheren Spielstandard gemessen werden.

8.1 Spielfehler

Dieser Verstoß umfasst allgemeine Fehler im Spielverlauf. Diese Fehler haben manchmal nur sehr geringe Auswirkungen auf das Spiel, können aber auch zu einem abrupten Stopp führen. Diese Kategorie definiert drei Fehlerstufen und die zugehörigen Strafen.

8.1.1 Leicht

Fehler dieser Stufe haben kaum Auswirkungen auf den Spielverlauf und können mit wenig Aufwand behoben werden. Oft sind mehrere Anfangsstrafen angebracht, bevor das Strafmaß erhöht wird; schlimmstenfalls sollte eine **2-Preiskartenstrafe** ausgesprochen werden.

Beispiele für leichte Spielfehler:

- ⊖ Eine Karte wird auf die Hand genommen, ohne sie dem Gegner zu zeigen, obwohl der Kartentext es verlangt.
- ⊖ Die Preiskarten werden zu Spielbeginn nicht platziert. Dies wird nach Spielbeginn festgestellt, aber es ist noch keine Kartensuche im Deck erfolgt.
- ⊖ Eine Unterstützerkarte wird am Ende des Zuges nicht auf den Ablagestapel gelegt.
- ⊖ Eine Attacke wird angekündigt, ohne dass die erforderliche Energie angelegt ist.
- ⊖ Es wird nicht daran gedacht, für ein verbranntes Pokémon zwischen den Zügen eine Münze zu werfen.
- ⊖ Die oberste Karte deines Decks oder einer deiner Preiskarten wird unabsichtlich aufgedeckt.

Empfohlene Anfangsstrafe:

Stufe 1: **Verweis**

Stufe 2: **Verwarnung**

8.1.2 *Schwer*

Wenn der Spielzustand infolge eines Fehlers im Spielverlauf nicht mehr in den vorherigen Stand zurückversetzt werden kann, sollte der Schiedsrichter ein höheres Strafmaß anwenden. Die Strafe für einen schweren Spielfehler ist auch angemessen, wenn ein leichter Spielfehler ein Zurücksetzen des Spiels unmöglich gemacht hat.

Neben der Strafe gegen den Spieler, der den Verstoß begangen hat, sollte seinem Gegner ein **Verweis** erteilt werden, da er Spielstatus und Regeln nicht aufmerksam verfolgt hat.

Beispiele für schwere Spielfehler:

- ⊖ Es wird mehr als eine Energiekarte in einem Zug gespielt, ohne dass ein Effekt dies ermöglicht.
- ⊖ Eine zusätzliche Karte wird gezogen.*

- ⊖ Das Deck wird mitten im Spiel gemischt, ohne dass ein entsprechender Effekt dazu eingesetzt wird.
- ⊖ Das Deck wird nicht ausreichend genug gemischt.
- ⊖ Die Preiskarten werden zu Spielbeginn nicht platziert. Dies wird festgestellt, nachdem eine Kartensuche im Deck erfolgt ist.**
- ⊖ Es wird eine Preiskarte genommen, ohne zuvor ein Pokémon kampfunfähig zu machen.
- ⊖ Es werden zu viele Preiskarten genommen, nachdem ein Pokémon kampfunfähig gemacht wird.
- ⊖ Es werden keine Schadensmarken auf ein Pokémon gelegt, das von einem zwingenden Speziellen Zustand (z. B. Vergiftung) betroffen ist.
- ⊖ Es wird eine Fähigkeit eingesetzt, obwohl dies durch eine Karte unterbunden wird.

Empfohlene Anfangsstrafe:

Stufe 1: **Verwarnung**

Stufe 2: **2-Preiskartenstrafe**

** Es wird empfohlen, diesen Fehler zu beheben, indem der Spieler diese Karte(n) seinem Gegner zeigt und sie in sein Deck mischt. Falls mehrere zusätzlichen Karten gezogen wurden, kann es angemessen sein, die Strafe zu erhöhen.*

*** Falls bereits zwei Suchen erfolgt sind, kann die Anfangsstrafe um eine Stufe erhöht werden.*

8.1.3 Sehr schwer

Ein Spielfehler kann dazu führen, dass das Spiel nicht mehr fortgesetzt werden kann. In diesen Fällen können weder Spieler noch Schiedsrichter den Zustand vor dem Fehler wiederherstellen.

Neben der Strafe gegen den Spieler, der den Verstoß begangen hat, sollte seinem Gegner ein **Verweis** erteilt werden, da er Spielstatus und Regeln nicht aufmerksam verfolgt hat.

Beispiele für sehr schwere Spielfehler:

- ⊖ Die Preiskarten werden zu Spielbeginn nicht platziert. Dies wird festgestellt, nachdem im Deck mindestens dreimal nach einer Karte gesucht wird

- ☉ Die Handkarten werden mitten im Spiel ins Deck gemischt, ohne dass ein entsprechender Effekt dazu eingesetzt wird.
- ☉ Die Preiskarten werden mitten im Spiel ins Deck gemischt, ohne dass ein entsprechender Effekt dazu eingesetzt wird.
- ☉ Der Ablagestapel wird mitten im Spiel ins Deck gemischt, ohne dass ein entsprechender Effekt dazu eingesetzt wird.
- ☉ Die Karten werden aufgenommen, bevor beide Spieler sich über den Sieger einigen.

Empfohlene Anfangsstrafe:

Stufe 1: **Niederlage**

Stufe 2: **Niederlage**

8.2 Markierte Karten

Karten im Deck eines Spielers, die sich während des Spiels deutlich von den anderen Karten unterscheiden lassen, gelten als markiert oder gezinkt. Die Markierung von Karten kann verschiedene Ursachen haben. Da der Spieler bei markierten Karten eventuell erkennen kann, welche Karte er ziehen wird, welche Karten sein Deck enthält, oder wo sich eine bestimmte Karte im Deck befindet, dürfen markierte Karten bei genehmigten Pokémon-Sammelkartenspiel-Veranstaltungen nicht im Deck verwendet werden. Falls das Problem während der Deckprüfung vor Veranstaltungsbeginn erkannt wird, kann der Fehler ohne Strafe behoben werden.

Das Turnierpersonal sollte beurteilen, wie groß der mögliche Vorteil infolge einer markierten Karte ist, dabei aber auch berücksichtigen, wie viele andere und welche Art von Karten auf Hülle oder Karte markiert sind. Wenn zum Beispiel fünf verschiedene Karten im Deck aufgrund einer anderen Hüllenlänge markiert sind, dürfte der mögliche Vorteil gering ausfallen, da nicht bekannt ist, welche dieser Karten in einer der abweichenden Hüllen steckt. Falls die Karten in diesen Hüllen jedoch alle ähnliche Funktionen haben (zum Beispiel eine Decksuche nach Pokémon), ist dies ein gewaltiger Vorteil und es sollte ein höheres Strafmaß angewandt werden.

Falls ein Spieler sein Deck aufgrund von Deckproblemen mit neuen Hüllen ausstatten muss, sollte ihm ans Herz gelegt werden, das Deck vor dem Verwenden neuer Hüllen gut zu durchmischen. Falls die neuen Hüllen nämlich einen anfangs unbemerkten Fehler aufweisen, ist durch das Mischen des Decks die Wahrscheinlichkeit, dass sich erneut ein Muster ergibt, stark verringert. Falls die neuen Hüllen nämlich einen anfangs unbemerkten Fehler aufweisen, ist durch das Mischen des Decks die Wahrscheinlichkeit, dass sich erneut ein

Muster ergibt, stark verringert.

8.2.1 *Leicht*

Diese Strafe kommt zum Einsatz, wenn markierte Karten vorliegen, aber die markierten Karten keinem Muster unterliegen, also nicht bewusst gezinkt sind. Falls die markierten Karten einem Muster folgen sollten, ist das nächsthöhere Strafmaß angemessen.

Das Problem kann im Normalfall behoben werden, indem lose Karten in Hüllen gesteckt oder markierte Hüllen ersetzt werden. Markierte Karten oder Hüllen müssen schnellstmöglich ersetzt werden, ohne jedoch den Spielverlauf zu behindern.

Beispiele für leichte Verstöße bei markierten Karten:

- ☉ Zwei Basis-Energien, ein Pikachu, ein Sonderbonbon und ein Trank weisen an der unteren Kante der Hülle eine Daumennagelmarkierung auf. Die Kombination der Karten gewährt dem Spieler keinen besonderen Vorteil.
- ☉ Die Hüllen eines Spielers weisen in verschiedenen Bereichen der Hüllen übliche Gebrauchsspuren auf, anhand derer der Spieler bei kurzem Hinsehen erkennen könnte, um welche Karten es sich handelt.
- ☉ Mehrere Karten des Spielers sind parallele holografische Versionen der Karte, weshalb es eine leichte Rundung durch die Mitte der Karte gibt. Die Karten sind zwar eindeutig als parallele holografische Karten zu erkennen, aber die Vielfalt der Art von Karten, die diese Rundungen aufweisen, erlaubt keine Rückschlüsse auf ein Muster.

Empfohlene Anfangsstrafe:

Stufe 1: **Verweis**

Stufe 2: **Verwarnung**

8.2.2 *Schwer*

Diese Strafe kommt zum Einsatz, wenn ein Spieler markierte Karten oder Hüllen hat, die ein Muster aufweisen. Da der Spieler hieraus große Vorteile ziehen kann, ist ein höheres Strafmaß angemessen. Es muss eventuell untersucht werden, ob die Markierungen absichtlich angebracht wurden oder ob der Spieler zufällige Markierungen absichtlich nutzt, um sich einen Vorteil zu verschaffen. In diesen Fällen kommt die Strafe für „Unsportliches Verhalten: Betrug“ zur Anwendung.

Das Problem kann im Normalfall behoben werden, indem lose Karten in Hüllen gesteckt oder markierte Hüllen ersetzt werden. Markierte Karten oder Hüllen müssen schnellstmöglich ersetzt werden, ohne jedoch den Spielverlauf zu behindern.

Beispiele für schwere Verstöße bei markierten Karten:

- ☉ Alle Basis-Pokémon im Deck eines Spielers sind parallele holografische Versionen, weshalb es eine leichte Rundung durch die Mitte der Karte gibt. Dadurch ergibt sich ein Muster, mit dem der Spieler seine Basis-Pokémon erkennen kann, wenn diese Karten mit der Bildseite nach unten liegen.
- ☉ Eine Karte im Deck eines Spielers wurde beschädigt und weist in diesem Bereich eine sichtbare Markierung auf der Rückseite der Hülle auf, sodass die Karte identifiziert werden kann, wenn sie mit der Bildseite nach unten liegt.
- ☉ Die Hüllen aller Spezial-Energiekarten im Deck eines Spielers sind etwas länger als die anderen Hüllen.

Empfohlene Anfangsstrafe:

Stufe 1: **4-Preiskartenstrafe**

Stufe 2: **Niederlage**

8.3 Deckprobleme

Dieser Abschnitt behandelt alle Probleme bei unzulässigen Decks und Decklisten, die erst nach Beginn der Veranstaltung bemerkt werden. Die Deckliste umfasst alle Karten des Decks eines Spielers. Das Deck und die Deckliste müssen während des gesamten Turniers übereinstimmen. Es gibt vier allgemeine Kategorien von Deckproblemen, die in der Folge behandelt werden.

Der Zeitpunkt, zu dem Probleme mit Deckliste oder Deck erkannt werden, entscheidet über das Strafmaß.

Wird das Problem mit der Deckliste oder dem Deck während der Deckprüfung vor Veranstaltungsbeginn erkannt, kann der Fehler ohne Strafe behoben werden. Da das Deck zu diesem Zeitpunkt noch nicht offiziell registriert ist, kann der Spieler noch Änderungen an Deckliste oder Deck vornehmen, um es an die Regeln anzupassen.

Wird das Problem mit der Deckliste oder dem Deck während eines Matches erkannt, sollte dies mit einer **Niederlage** geahndet werden. Der Spieler darf nur bestimmte Änderungen vornehmen, die unten aufgeführt werden.

Falls die Karten eines Decks nicht eindeutig durch die Deckliste bestimmt werden (z. B. aufgrund einer undeutlichen Abkürzung ohne Erweiterungsnummer), wird eine der nachstehenden Strafen ausgewählt, sobald die Schiedsrichter ermitteln konnten, welche Karten hätten aufgelistet werden sollen. Wird dieses Problem während eines Matches erkannt, kommen die Regeln bezüglich des Zeitpunkts eines Problems zur Anwendung.

In jedem Fall muss das unzulässige Deck bzw. die Deckliste schnellstmöglich korrigiert werden. Dem Spieler muss mitgeteilt werden, warum sein Deck oder seine Deckliste nicht zulässig ist; die erforderlichen Änderungen am Deck müssen vom Spieler selbst vorgenommen werden. Anschließend muss der vorsitzende Schiedsrichter oder der Veranstalter die Änderungen überprüfen.

Spieler sind stets dafür verantwortlich, dass der Inhalt von Deck und Deckliste in der Veranstaltung zulässig sind. Das gilt auch, falls Probleme bei einer früheren Deckprüfung übersehen wurden.

Die Abschnitte 8.3.1 bis 8.3.4 gehen davon aus, dass die Deckprobleme nach Beginn der Veranstaltung bemerkt werden.

8.3.1 Unzulässige Deckliste, zulässiges Deck

Wenn das Deck des Spielers den Einschränkungen und Regeln zum Zusammenstellen eines Decks für das Format entspricht, die Deckliste jedoch nicht, dann muss die Deckliste verändert werden, indem die unzulässigen Karten durch Basis-Energiekarten (nach Wahl des Spielers) ersetzt werden, sofern nötig. Anschließend muss das Deck an die Deckliste angeglichen werden.

Beispiele für Deckprobleme mit unzulässiger Deckliste und zulässigem Deck:

- ⦿ Die Deckliste enthält fünf Exemplare von Plasma-Energie, aber das Deck enthält vier Exemplare von Plasma-Energie. Das fünfte Exemplar von Plasma-Energie auf der Deckliste wird dann durch eine Basis-Energiekarte ersetzt. Das Deck wird anschließend der Deckliste angepasst.
- ⦿ Die Deckliste enthält mehr als 60 Karten, aber das Deck enthält exakt 60 Karten. In diesem Fall müssen alle Karten, die nicht in der Kartenliste aufgeführt werden, aus dem Deck entfernt werden.
- ⦿ Die Deckliste enthält weniger als 60 Karten, aber das Deck enthält exakt 60 Karten. In diesem Fall werden der Deckliste Basis-Energiekarten hinzugefügt, um die Anzahl der Karten auf 60 zu erhöhen. Das Deck wird anschließend der Deckliste angepasst.

Empfohlene Anfangsstrafe:

Stufe 1: **Niederlage**

Stufe 2: **Niederlage**

8.3.2 Zulässige Deckliste, unzulässiges Deck

Wenn die Deckliste des Spielers den Einschränkungen und Regeln zum Zusammenstellen eines Decks für das Format entspricht, das Deck jedoch nicht, dann müssen unzulässige Karten aus dem Deck entfernt werden; das Deck muss an die Deckliste angeglichen werden. Der vorsitzende Schiedsrichter prüft sorgfältig, ob sich durch das unzulässige Deck ein Vorteil ergeben hat. Ist der vorsitzende Schiedsrichter der Ansicht, dass ein großer Vorteil bestand, kann die Strafe bei Bedarf erhöht werden.

Ausgenommen davon sind im Deck lediglich fehlende Karten. Das kann geschehen, wenn der Spieler und sein vorheriger Gegner ähnliche Hüllen verwenden, falls Karten in der Deck-Box steckengeblieben sind oder Karten auf den Boden gefallen sind. Wird die Karte gefunden oder kann der Spieler sie durch eine identische Karte ersetzen, darf der Spieler die Veranstaltung fortsetzen, ohne Deck oder Deckliste zu ändern. Wird die Karte nicht gefunden und kann der Spieler sie nicht durch eine identische Karte ersetzen, muss die fehlende Karte durch eine Basis-Energiekarte (nach Wahl des Spielers) ersetzt werden; die Deckliste ist entsprechend zu überarbeiten.

Beispiele für Deckprobleme mit zulässiger Deckliste und unzulässigem Deck:

- ⊕ Die Deckliste enthält 60 Karten, einschließlich vier Exemplare von Prof. Kukui, aber das Deck enthält 59 Karten und nur drei Exemplare von Prof. Kukui. In diesem Fall kann der Spieler die fehlende Prof. Kukui-Karte zum Deck hinzufügen. Wenn der Spieler die Karte nicht hinzufügen kann, muss er eine Basis-Energiekarte hinzufügen. Die Deckliste wird an diese Änderung angepasst.
- ⊕ Die Deckliste für eine Veranstaltung im Standardformat enthält zwei Exemplare von Eeveeltek (XY – *TURBO*fieber, 43/122), aber das Deck enthält zwei Exemplare von Eeveeltek (XY – *Fliegende Fäuste*, 30/111). In diesem Fall werden die unzulässigen Karten aus dem Deck entfernt und durch gültige Karten ersetzt. Falls der Spieler nicht über die gültigen Karten verfügt, werden stattdessen zwei Basis-Energiekarten verwendet. Die Deckliste wird an diese Änderung angepasst.
- ⊕ Das Deck enthält gemäß der Definition in den Pokémon-Turnierregeln fremdsprachige Karten. In diesem Fall müssen die fremdsprachigen Karten durch lokale Sprachversionen ersetzt werden. Ist das nicht möglich, müssen die Karten durch

Basis-Energiekarten ersetzt werden. Die Deckliste wird an diese Änderung angepasst.

Empfohlene Anfangsstrafe:

Stufe 1: **Niederlage**

Stufe 2: **Niederlage**

8.3.3 *Unzulässige Deckliste, unzulässiges Deck*

Es kann auch vorkommen, dass ein Spieler mit einer ungültigen Deckliste und einem Deck, das den Einschränkungen und Regeln zum Zusammenstellen eines Decks für das Format nicht entspricht, erscheint. In diesem Fall müssen Deck und Deckliste so verändert werden, dass sie für die Veranstaltung zulässig sind. Alle unzulässigen Karten müssen durch Basis-Energiekarten (nach Wahl des Spielers) ersetzt werden; die Deckliste wird an diese Änderung angepasst.

Wie in der vorherigen Kategorie prüft der vorsitzende Schiedsrichter sorgfältig, ob sich durch das unzulässige Deck ein Vorteil ergeben hat. Ist der vorsitzende Schiedsrichter der Ansicht, dass ein großer Vorteil bestand oder der Fehler während des Matches nicht problemlos behoben werden kann, kann die Strafe bei Bedarf erhöht werden.

Beispiele für Deckprobleme mit unzulässiger Deckliste und unzulässigem Deck:

- ⊕ Deckliste und Deck enthalten fünf Exemplare von Doppel-Farblos-Energie, was gegen die Vier-Karten-Regel verstößt.
- ⊕ Deckliste und Deck enthalten mehr oder weniger als 60 Karten.
- ⊕ Bei einer Standardformat-Veranstaltung enthalten Deckliste und Deck vier Exemplare eines Finsternis-Ampharos (*EX Team Rocket Returns*, 2/109).

Empfohlene Anfangsstrafe:

Stufe 1: **Niederlage**

Stufe 2: **Niederlage**

8.3.4 *Zulässige Deckliste, zulässiges Deck*

Es kann auch vorkommen, dass ein Spieler mit einer zulässigen Deckliste und einem Deck, das den Einschränkungen und Regeln zum Zusammenstellen eines Decks für das Format entspricht, erscheint, diese aber nicht zusammenpassen. Da der Inhalt der Deckliste Vorrang

vor dem eigentlichen Deck hat, muss der Spieler sein Deck an die Deckliste anpassen. Kann der Spieler die Karten von der Deckliste nicht bereitstellen, müssen die fehlenden Karten durch Basis-Energiekarten (nach Wahl des Spielers) ersetzt werden; die Deckliste ist entsprechend zu überarbeiten.

Wie in der vorherigen Kategorie prüft der vorsitzende Schiedsrichter sorgfältig, ob sich durch das unzulässige Deck ein Vorteil ergeben hat. Ist der vorsitzende Schiedsrichter der Ansicht, dass ein großer Vorteil bestand oder der Fehler während des Matches nicht problemlos behoben werden kann, kann die Strafe bei Bedarf erhöht werden.

Beispiele für Deckprobleme mit gültiger Deckliste und zulässigem Deck:

- ⊕ Das Deck enthält vier Kampf-Energiekarten, aber die Deckliste führt vier Stärke-Energiekarten auf.
- ⊕ Das Deck enthält vier Exemplare von Relaxo (*XY – Schicksalsschmiede*, 77/124), aber die Deckliste führt zwei Exemplare von Relaxo (*XY – Schicksalsschmiede*, 77/124) und zwei Exemplare von Relaxo (*XY – Generationen*, 58/83) auf.
- ⊕ Das Deck enthält drei Exemplare von Hyperball und zwei Exemplare von Top-Elixier, aber die Deckliste führt zwei Exemplare von Hyperball und drei Exemplare von Top-Elixier auf.
- ⊕ Die Deckliste für eine Veranstaltung im Unbegrenzten Format enthält vier Exemplare von Flemmli (*EX Rubin & Saphir*, 73/109), aber das Deck enthält vier Exemplare von Flemmli (*EX Rubin & Saphir*, 74/109).

Empfohlene Anfangsstrafe:

Stufe 1: **2-Preiskartenstrafe**

Stufe 2: **2-Preiskartenstrafe**

8.4 Spieltempo

Das Pokémon-Sammelkartenspiel sollte zügig, aber nicht hektisch, gespielt werden. Jeder Spieler sollte etwa die Hälfte der Spieldauer am Zug sein. Allerdings kann der Druck das Tempo der Spieler unterschiedlich beeinflussen. Schiedsrichter sollten das Spieltempo im Auge halten und bei Bedarf eingreifen.

Grundsätzlich können folgende Zeiten als Richtschnur für verschiedene Aktionen im Spielverlauf dienen.

Spaltet ein Spieler seinen Zug allerdings in die genannten Bereiche auf, um jede Sekunde seiner Zeit zu nutzen, steckt höchstwahrscheinlich Absicht dahinter. Dafür ist eine Strafe für unsportliches Verhalten angemessen.

- ⌚ Ausführen der Anweisungen einer Karte oder einer Attacke: 15 Sekunden
- ⌚ Mischen und Vorbereiten zu Spielbeginn: 2 Minuten
- ⌚ Mischen und Durchsuchen des Decks während des Spiels: 15 Sekunden
- ⌚ Beginnen des eigenen Zuges, nachdem der Gegner das Ende seines Zuges verkündet hat: 5 Sekunden
- ⌚ Bewerten der Spielsituation, bevor eine Karte ausgespielt wird: 10 Sekunden

Notizen während eines Spiels unterliegen ebenfalls den oben aufgeführten Zeitrichtlinien. Sollte ein Spieler z. B. eine Notiz über eine Decksuche machen, die mitten im Spiel stattfindet, hat er dafür 15 Sekunden Zeit.

8.4.1 *Langsames Spielen*

Spieler sollten das Spiel am Laufen halten, auch wenn die Situation komplex ist. Ein Spieler, der Entscheidungen hinauszögert, kann seinen Gegner benachteiligen, da das Spiel nach einer bestimmten Dauer endet. Zusätzlich zur empfohlenen Strafe kann der Schiedsrichter eine Verlängerung gewähren, um diesen Nachteil auszugleichen.

Das Strafmaß sollte bei zu langsamen Spielen nach der ersten **Verwarnung** auf eine **2-Preiskartenstrafe** erhöht werden, aber nicht über eine **2-Preiskartenstrafe** hinausgehen.

Beispiele für langsames Spielen:

- ⌚ Die Entscheidung, an welches Pokémon eine Energiekarte angelegt werden soll, dauert übermäßig lange.
- ⌚ Die Entscheidung, welches Basis-Pokémon nach dem Ausspielen einer Pokéball-Karte aus dem Deck genommen werden soll, dauert unnötig lange.
- ⌚ Das eigene oder gegnerische Deck oder der Ablagestapel wird in kurzer Zeit mehrmals durchsucht oder gezählt.
- ⌚ Beim Ausführen eines Karteneffekts werden das eigene Deck, die Handkarten oder der Ablagestapel wiederholt durchsucht.
- ⌚ Es wird versucht, unnötige Gespräche zu führen, die das Spiel verzögern.

Empfohlene Anfangsstrafe:

Stufe 1: **Verweis**

Stufe 2: **Verwarnung**

8.4.2 Hetzen

Hetzen bedeutet, dass ein Spieler seinen Gegner zu schnellerem Spiel anhält oder antreibt. Das kann dazu führen, dass der Gegner sich nicht konzentrieren kann und somit zu Fehlern neigt. Hetzen entsteht häufig, wenn der Gegner langsam spielt, oder wenn ein Spieler auf seinen nächsten Zug brennt. Ständiges Hetzen des Gegners kann zur Folge haben, dass dies mit einer Strafe für unsportliches Verhalten geahndet wird, wenn der Schiedsrichter feststellt, dass ein Spieler seinen Gegner absichtlich mit dieser Methode einschüchtern oder ablenken will.

Beispiele für Hetzen:

- ⊕ Platzieren der eigenen Hand in der Nähe des Decks, um noch während des gegnerischen Zuges eine Karte zu ziehen und so anzuzeigen, dass der Spieler bereit ist, seinen Zug zu beginnen.
- ⊕ Verärgerte Geräusche oder Kommentare die Aktionen des Gegners betreffend.
- ⊕ Auflegen von Schadensmarken auf die eigenen Pokémon, während der Gegner angreift, ohne dass er die gewählte Attacke benannt oder den Gesamtschaden für dein Pokémon berechnet hat.

Empfohlene Anfangsstrafe:

Stufe 1: **Verweis**

Stufe 2: **Verwarnung**

8.5 Verfahrensfehler

Ein Spieler, der den Ablauf einer Veranstaltung behindert, zum Beispiel durch fehlerhaftes Melden eines Matches, Spielen gegen den falschen Gegner, Nichtmelden des eigenen Rückzugs von der Veranstaltung einem Schiedsrichter oder dem Veranstalter gegenüber und ähnliches, muss an die Verfahrensregeln der Play! Pokémon-Veranstaltung erinnert werden. Wie bei Fehlern im Spielverlauf und anderen zufälligen Verstößen ist die Erinnerung gewöhnlich mit einem **Verweis** verbunden. Wiederholte Verstöße können zu einem höheren

Strafmaß führen.

8.5.1 Leicht

Diese Kategorie umfasst kleinere Fehler, die sich nicht groß auf den Verlauf der Veranstaltung auswirken. Wenn die Situation ohne Verzögerung oder Unterbrechung behoben werden kann, sollte dies umgesetzt werden; für den ersten Verstoß sollte niemals mehr als ein **Verweis** erteilt werden. Wenn die Situation nicht gemeldet wird, und es dadurch zu einer Verzögerung oder Unterbrechung kommt, ist eine **Verwarnung** als Anfangsstrafe annehmbar.

Beispiele für leichte Verfahrensfehler:

- ⊖ Der Ergebniszettel wurde versehentlich nicht unterschrieben.
- ⊖ Ausgezeichnete oder benannte Personalbereiche wurden betreten.
- ⊖ Personal wurde während Ansagen für Spieler oder bei Entscheidungen unterbrochen.

Empfohlene Anfangsstrafe:

Stufe 1: **Verweis**

Stufe 2: **Verweis**

8.5.2 Schwer

Einige Fehler können sich schwerer auf den Turnierablauf auswirken. Es kann sogar zu starken Verzögerungen im Zeitplan der Veranstaltung kommen oder zu Unannehmlichkeiten für andere Spieler in der Nähe. In sehr extremen Fällen kann bei einem solchen Verstoß bereits beim ersten Vergehen eine **Niederlage** ausgesprochen werden.

Beispiele für schwere Verfahrensfehler:

- ⊖ Der Ergebniszettel wurde fehlerhaft ausgefüllt.
- ⊖ Der Spieler ist zu spät (weniger als 5 Minuten) zum Match erschienen.
- ⊖ Die gemäß Nachdruckliste für zugelassene Standardformat-Veranstaltungen geforderte Referenzkarte wurde nicht bereitgehalten.
- ⊖ Die Zustandsmarken für Spezielle Zustände wurden nicht mitgebracht, aber Karten in dem Deck des Spielers können Spezielle Zustände auslösen.

- ☉ Schadensmarken für Pokémon, die Schaden erleiden, wurden nicht mitgebracht.

Empfohlene Anfangsstrafe:

Stufe 1: **Verwarnung**

Stufe 2: **Verwarnung**

8.5.3 Sehr schwer

Diese Kategorie ist für Verstöße reserviert, die eine Veranstaltung besonders schwer behindern oder sogar zum Abbruch oder der Unterbrechung der gesamten Veranstaltung führen.

Beispiele für sehr schwere Verfahrensfehler:

- ☉ Ein falsches Match-Ergebnis wurde gemeldet.
- ☉ Der Spieler ist zu spät (mindestens 5 Minuten) zum Match erschienen.
- ☉ Der Rückzug von der Veranstaltung wurde vor dem Verlassen des Austragungsortes nicht gemeldet. *(Diese Strafe wird auch verhängt, wenn der Spieler nicht mehr anwesend ist.)*
- ☉ Es wurde gegen den falschen Gegner gespielt. *(In diesem Fall wird der Spieler, der am falschen Platz sitzt, bestraft.)*

Empfohlene Anfangsstrafe:

Stufe 1: **Niederlage**

Stufe 2: **Niederlage**

8.6 Unsportliches Verhalten

Diese Strafen gelten bei unangemessenem Verhalten von Spielern oder Zuschauern einer Veranstaltung. Diese Kategorie gilt für absichtliches Fehlverhalten. Spieler müssen nicht an einem Match beteiligt sein, um für unsportliches Verhalten bestraft zu werden. Spieler und Zuschauer sollen die Turnieratmosphäre vor allem genießen, müssen sich aber bewusst sein, dass sich ihr Verhalten negativ auf andere Anwesende auswirken kann.

8.6.1 Leicht

Spieler auf Pokémon-Veranstaltungen müssen sich allen Anwesenden und dem Personal gegenüber respektvoll verhalten. Spieler, die sich nicht an diese Vorgabe halten, werden mit einer Strafe verwarnt. Diese Kategorie umfasst Verstöße, die sich nicht auf die Veranstaltung selbst auswirken.

Beispiele für geringfügig („leicht“) unsportliches Verhalten:

- ⊖ Fluchen im Turnierbereich
- ⊖ Hinterlassen von kleinen Müllmengen im Turnierbereich
- ⊖ Wildes Spielen/Rangeleien
- ⊖ Wiederholtes Berühren oder Verschieben der gegnerischen Karten ohne dessen Einwilligung
- ⊖ Stören von laufenden Matches

Empfohlene Anfangsstrafe:

Stufe 1: **Verwarnung**

Stufe 2: **Verwarnung**

8.6.2 *Schwer*

Spieler auf Pokémon-Veranstaltungen müssen sich allen Anwesenden und dem Personal gegenüber respektvoll verhalten. Spieler, die sich nicht an diese Vorgabe halten, werden mit einer Strafe verwarnt. Diese Kategorie umfasst Verstöße, die sich direkt auf den Ablauf der Veranstaltung auswirken, oder die umgebenden Personen Kummer bereiten.

Beispiele für stark („schwer“) unsportliches Verhalten:

- ⊖ Hinterlassen von großen Müllmengen im Turnierbereich
- ⊖ Nichtbefolgen der Anweisungen des Veranstaltungspersonals
- ⊖ Ablenkungsmanöver oder Regelbeugung
- ⊖ Beeinflussen von Matches durch Drohungen oder Ablenkungen
- ⊖ Verweigern der Unterschrift auf dem Ergebniszettel
- ⊖ Ausführen zulässiger Spielzüge, die keinerlei Effekt haben, um auf Zeit zu spielen

- ☉ Langsames Spielen auf Zeit

Empfohlene Anfangsstrafe:

Stufe 1: **Niederlage**

Stufe 2: **Niederlage**

8.6.3 *Sehr schwer*

Spieler auf Pokémon-Veranstaltungen müssen sich allen Anwesenden und dem Personal gegenüber respektvoll verhalten. Spieler, die sich nicht an diese Vorgabe halten, werden mit einer Strafe belegt. Diese Kategorie umfasst Verstöße, die sich stark auf den Ablauf und Seriosität der Veranstaltung auswirken, die umgebenden Personen großen Kummer bereiten sowie Handgreiflichkeiten.

Beispiele für extrem („sehr schwer“) unsportliches Verhalten:

- ☉ Verunstalten des Turnierbereichs
- ☉ Einflussnahme auf das Ergebnis eines Matches durch Bestechung, Nötigung oder andere Methoden
- ☉ Tätlichkeiten
- ☉ Obszönitäten und Respektlosigkeiten oder körperliche Drohungen gegenüber dem Personal
- ☉ Diebstahl
- ☉ Rufschädigung, Verunglimpfungen und Beleidigungen

Empfohlene Anfangsstrafe:

Stufe 1: **Disqualifikation**

Stufe 2: **Disqualifikation**

8.6.4 *Schummeln*

Spieler, die absichtlich Verstöße begehen, versuchen, sich auf diese Art einen unfairen Vorteil zu verschaffen. Der vorsitzende Schiedsrichter muss sorgfältig prüfen, ob ein Verstoß absichtlich begangen wurde, bevor er diese Strafe verhängt. Kommt der vorsitzende Schiedsrichter zur Ansicht, dass der Verstoß unabsichtlich begangen wurde, sollte diese

Strafe nicht verhängt werden.

Beispiele für unsportliches Verhalten durch Betrug:

- ⊖ Ziehen zusätzlicher Karten
- ⊖ Verschieben von Karten vom Ablagestapel auf die eigene Hand oder ins Deck
- ⊖ Bestechen des Gegners, um diesen zur Aufgabe zu bringen
- ⊖ Ändern des Ergebnisses eines Matches, nachdem es abgeschlossen ist
- ⊖ Spielen mit markierten Karten
- ⊖ Lügen gegenüber dem Personal
- ⊖ Willkürliches Anpassen von Speziellen Zuständen oder Schadensmarken auf beliebigen Pokémon im Spiel
- ⊖ Einsetzen zweifelhafter Spielaktionen, um den Gegner in Fehlzüge hineinzumanövrieren
- ⊖ Versuchen, ein Zufallsergebnis zu beeinflussen
- ⊖ Manipulieren des eigenen Decks

Empfohlene Anfangsstrafe:

Stufe 1: **Disqualifikation**

Stufe 2: **Disqualifikation**

9. Bleibende Folgen

Spieler, die in einer Veranstaltungsserie immer wieder gegen Regeln verstoßen sowie Spieler, die auf einer Veranstaltung Verstöße bis zur Disqualifikation begehen, können mit einer bleibenden Strafe belegt werden.

Nur Pokémon Organized Play ist berechtigt, Strafen zu verhängen, die für mehrere Veranstaltungen gelten. Pokémon Organized Play schreibt das Melden aller Strafen (ausgenommen **Verweise**) vor, damit sichergestellt ist, dass die Strafen begründet und nur auf faire Art verhängt wurden.

10. Ausschluss

Pokémon Organized Play kann Spieler, die andere Spieler oder Veranstaltungen stören, ausschließen. Die Spieler werden über die Entscheidung informiert; ihre Namen und Spieler-IDs werden den Veranstaltern übermittelt.

Ausgeschlossene Spieler dürfen nicht länger an Play! Pokémon-Veranstaltungen teilnehmen, sei es als Zuschauer, Spieler, Schiedsrichter, Veranstalter oder freiwilliger Helfer. Stören ausgeschlossene Spieler eine Veranstaltung, indem sie versuchen, daran teilzunehmen und sich weigern, die Veranstaltung zu verlassen, muss der Vorfall an Pokémon Organized Play gemeldet werden; der Ausschluss kann daraufhin verlängert werden.

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 auf der [offiziellen Pokémon-Website](#) veröffentlicht.

Änderungen für die neueste Publikation (19. April 2018)

Abschnitt 7 Arten von Strafen | **Regelüberarbeitung**

- ⦿ Die Preiskartenstrafe wurde mit der 2-Preiskartenstrafe ersetzt.
- ⦿ Die Mehrfachpreiskartenstrafe wurde mit der 4-Preiskartenstrafe ersetzt.