



Regeln & Formate für das Sammelkartenspiel

Datum der letzten Aktualisierung: 30. Oktober 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 – Regeln & Formate für das Pokémon-Sammelkartenspiel

Inhalt

1. Einleitung.....	4
2. Karten	4
2.1 Kartendefinitionen	4
2.2 Kartenauslegungen	4
2.3 Neue Pokémon-Sammelkartenspiel-Veröffentlichungen	4
2.4 Nachgedruckte Karten	5
2.5 Nicht veröffentlichte Karten	5
2.6 Kartenfälschungen	5
2.7 Ersatzkarten.....	5
2.8 Fremdsprachige Karten.....	6
2.9 Signierte Karten.....	7
2.10 Karten mit abweichender Rückseite	7
2.11 Als nicht zulässig aufgeführte Karten.....	7
3. Kartenhüllen	7
4. Spielbereich	9
4.1 Karten im Spiel	9
4.2 Handhaltung.....	10
4.3 Rotierte Karten	10
4.4 Marken.....	10
4.5 Zufallsgeneratoren	10
4.5.1 Münzen.....	10
4.5.2 Würfel.....	11
4.6 Spielunterlagen	12
4.7 Schere/Stein/Papier	12
5. Deckregistrierung.....	13
6. Deckprüfungen.....	13
7. Mischen	14

8. Zeitbegrenzungen	15
8.1. Dauer der Spielvorbereitung	15
8.2. Zeitlimits im Spiel	15
8.3. Gesamtspielzeit	16
9. Spielentscheidungen	16
9.1. Tiebreaker-Spiele	16
9.2. Spielentscheidungen bei Schweizer Runden	16
9.2.1. Spielentscheidung nach dem Ende des letzten Zuges	16
9.2.2. Bestimmen des Ergebnisses eines Einzelspielmatches ohne klaren Sieger	17
9.2.3. Bestimmen des Ergebnisses eines Best-of-Three-Matches ohne klaren Sieger	17
9.3. Spielentscheidungen bei Einzelausscheidungsrunden	18
9.3.1. Spielentscheidung nach dem Ende des letzten Zuges	19
9.3.2. Bestimmen des Ergebnisses eines Einzelspielmatches ohne klaren Sieger	19
9.3.3. Bestimmen des Ergebnisses eines Best-of-Three-Matches ohne klaren Sieger	20
10. Wer beginnt das Spiel in Best-of-Three-Matches?	21
11. Standardformate	22
11.1. Zusammengesetztes Format	22
11.2. Begrenztes Format	22
11.2.1. Versiegeltes Deck	23
11.2.2. Booster Draft	23
12. Regeln zum Zusammenstellen von Standarddecks	24
13. Genehmigte Formate	24
13.1. Standardformat	24
13.1.1. Im Standardformat unzulässige Karten.	25
13.2. Erweitertes Format	25
13.2.1. Im Erweiterten Format unzulässige Karten.	27
13.3. Unbegrenztes Format	27
Anhang A. Überarbeitungen des Dokuments	29
Änderungen für die neueste Publikation (30. Oktober 2018)	29

1. Einleitung

Dieser Abschnitt enthält die Turnierregeln, die speziell für das Pokémon-Sammelkartenspiel gelten. Von allen Anwesenden auf einem Play! Pokémon-Turnier wird die Einhaltung der entsprechenden Regelabschnitte erwartet.

2. Karten

Spieler dürfen nur für das entsprechende Turnierformat zugelassene Karten in ihren Decks verwenden. In Begrenzten Turnieren dürfen Spieler nur die Karten verwenden, die vom Veranstalter für das Turnier gestellt werden.

Spieler sind dafür verantwortlich, dass ihre Karten und/oder Kartenhüllen nicht markiert sind. Eine Karte gilt dann als markiert, wenn die Karte identifiziert werden kann, ohne die Vorderseite zu sehen, zum Beispiel durch Kratzer, Risse, Verfärbungen, Verformungen usw. Kartenhüllen gelten als Teil der Karten. Die Beurteilung, ob eine Karte markiert ist, muss also erfolgen, wenn sich die Karten eines Spielers in Hüllen befinden.

Der vorsitzende Schiedsrichter entscheidet in Streitfällen endgültig darüber, ob eine Karte oder Hülle in einem Spielerdeck markiert ist oder nicht.

2.1 Kartendefinitionen

Eine Karte wird über die deutsche Übersetzung des Namens auf der Karte definiert.

2.2 Kartenauslegungen

Die Auslegung von Karten und Turnierregeln durch den vorsitzenden Schiedsrichter ist endgültig und nicht anfechtbar. Entscheidungen zu Karten in anderen Sprachen werden anhand der englischsprachigen Übersetzungen getroffen.

2.3 Neue Pokémon-Sammelkartenspiel-Veröffentlichungen

Erweiterungen werden regelmäßig veröffentlicht – im Schnitt vier Mal pro Kalenderjahr. Karten jeder neuen Pokémon-Sammelkartenspiel-Erweiterung sind am dritten Freitag desselben Monats, in dem die Erweiterung in den USA veröffentlicht wurde, zulässig. Promokarten, die z. B. aus besonderen Boxen oder Kollektionen des Pokémon-Sammelkartenspiels stammen, sind entweder am ersten oder am dritten Freitag des Monats nach der Veröffentlichung des Produkts zulässig. Dieses Gültigkeitsdatum für Turniere gilt

weltweit und kann im Zulassungszeitplan für Promokarten des Pokémon-Sammelkartenspiels überprüft werden. Dieses Dokument wird monatlich aktualisiert.

2.4 Nachgedruckte Karten

Hin und wieder werden Karten aus früheren Erweiterungen für eine neue Erweiterung nachgedruckt. Wenn die Spielmechanik der neuen Version der Karte nicht mit der bisherigen Spielmechanik übereinstimmt, ist sie nicht zulässig. Karten, die aufgrund von Errata nachgedruckt werden mussten (Trank, Sonderbonbon usw.) sind zulässig.

2.5 Nicht veröffentlichte Karten

Allgemein dürfen Karten in genehmigten Turnieren erst nach dem offiziellen Veröffentlichungstermin der Erweiterung verwendet werden (siehe Abschnitt 13.1). Neuauflagen bestehender Karten sind von dieser Regel ausgenommen.

Karten, die bereits für Turniere zugelassen sind und in einer noch nicht freigegebenen Erweiterung nachgedruckt wurden, dürfen verwendet werden, sofern sie die folgenden Bedingungen erfüllen:

- 🕒 Die Karte ist deutlich als Nachdruck erkennbar.
- 🕒 Eine ältere Version derselben Karte ist aktuell für das entsprechende Turnierformat zugelassen

Das ist normalerweise nur ein Problem, wenn der Nachdruck eine neue Illustration enthält, obwohl auch andere Faktoren die Ursache sein können. Spieler, die sich nicht sicher sind, ob eine Karte diesen Anforderungen entspricht, sollten dies vor Turnierbeginn mit dem vorsitzenden Schiedsrichter beraten.

2.6 Kartenfälschungen

Bei Play! Pokémon-Veranstaltungen dürfen nur authentische Karten des Pokémon-Sammelkartenspiels verwendet werden. Alle gefälschten oder nachgemachten Karten müssen vor Turnierbeginn aus den Decks der Spieler entfernt werden.

2.7 Ersatzkarten

Vom Spieler selbst gefertigte Ersatzkarten gelten als Kartenfälschungen und werden als solche behandelt. Spieler müssen dafür sorgen, dass die Karten in ihren Decks in gutem Zustand sind, bevor sie an einem Turnier teilnehmen, um dem Vorwurf markierter Karten aus dem Weg zu gehen.

Wird eine Karte während eines Turniers beschädigt, sodass die Karte in der Folge als markiert gilt, darf ein Schiedsrichter eine Ersatzkarte für diese Karte anfertigen, die für den Rest des Turniers wie die ursprüngliche Karte gewertet wird. Die beschädigte Karte muss als Referenz während des Spielens der Ersatzkarte aufbewahrt werden. Falls der Spieler ein weiteres Exemplar der beschädigten Karte besitzt, kann er die beschädigte Karte natürlich auch durch ein fehlerfreies Exemplar ersetzen.

Spiele sollten möglichst nicht mit diesen Karten spielen. Allerdings lässt sich das nicht in allen Fällen verhindern. Ist ein Schiedsrichter der Meinung, dass die Karte dadurch als markiert gilt, darf der Schiedsrichter eine Ersatzkarte für diese Karte anfertigen, die für den Rest des Turniers wie die ursprüngliche Karte gewertet wird. Die beschädigte Karte muss als Referenz während des Spielens der Ersatzkarte aufbewahrt werden.

2.8 Fremdsprachige Karten

Je nach Austragungsland dürfen nur Karten in bestimmten Sprachen eingesetzt werden.

Die folgende Liste definiert, welche Sprachen als lokale Sprachen in den entsprechenden Regionen gelten. Alle nicht aufgeführten Sprachen gelten als Fremdsprachen.

Bewertungszone	Region	Lokale Sprachen
Nordamerika	Vereinigte Staaten	Englisch
Nordamerika	Kanada	Englisch, Französisch
Lateinamerika	Mexiko	Englisch, Spanisch
Lateinamerika	Alle anderen Länder	Englisch, Portugiesisch, Spanisch
Europa	Alle Länder	Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch, Portugiesisch, Spanisch
Ozeanien	Alle Länder	Englisch
Russland	Russland	Englisch, Russisch
Südafrika	Südafrika	Englisch

–	Japan	Japanisch
–	Korea	Koreanisch

Auf Premier-Veranstaltungen ist der Einsatz fremdsprachiger Karten nicht zulässig, es sei denn, die unten beschriebenen Ausnahme tritt ein.

Bei den Pokémon-Sammelkartenspiel-Weltmeisterschaften und -Internationalmeisterschaften sowie bei den Nebenveranstaltungen dieser beiden Meisterschaften, unabhängig davon, in welchem Land sie stattfinden, dürfen Spieler immer englische Karten und Karten einsetzen, die in ihrem Heimatland zulässig sind.

2.9 Signierte Karten

Mit Stiften, Markern usw. markierte Karten sind auf genehmigten Turnieren nicht zulässig.

2.10 Karten mit abweichender Rückseite

In Play! Pokémon-Turnieren dürfen nur Karten mit der üblichen Kartenrückseite in der lokalen Sprache des Pokémon-Sammelkartenspiels verwendet werden und alle Karten in einem Deck sollten die gleiche Rückseite haben. Karten mit abweichender Rückseite dürfen in Play! Pokémon-Turnieren auch dann nicht eingesetzt werden, wenn sie in Hüllen stecken.

2.11 Als nicht zulässig aufgeführte Karten

Einige Karten enthalten den Aufdruck „IN TURNIEREN NICHT ZULÄSSIG“. Diese Karten sind bei Play! Pokémon-Turnieren nicht zulässig.

3. Kartenhüllen

Auf Play! Pokémon-Turnieren dürfen Kartenhüllen verwendet werden, wenn sie die folgenden Anforderungen erfüllen:

- ☉ Alle Hüllen eines Decks müssen von gleicher Farbe, Größe und Textur sein und im selben Zustand vorliegen.
- ☉ Die Vorderseiten der Hüllen sind transparent, sauber und ohne Verzierungen, Hologramme oder Embleme, die Karteninformationen verdecken könnten.

- ☉ Die Hüllen decken die Karte vollständig ab – kein Teil der Karte darf herausragen.
- ☉ Die Hüllen dürfen nicht so stark spiegeln, dass damit die Vorderseite von Karten im Deck deutlich erkannt werden kann.
- ☉ Ein gewisser Glanzgrad der Hülle ist zulässig. Wenn ein Spieler mithilfe der Hülle den Kartentyp aufgrund des Rahmenkontrastes bei Pokémon-Karten, Energiekarten und Trainerkarten bestimmen kann, sind die Hüllen erlaubt. Spieler und Schiedsrichter sollten jedoch besonders darauf achten, dass durch diese Spiegelungen keine Vorteile entstehen.
- ☉ Hüllen mit spiegelähnlicher Oberfläche, in der sich die Karte darüber exakt bestimmen lässt, sind nicht erlaubt. Wenn ein Spieler mithilfe der Hülle die exakte Karte darüber bestimmen kann, sind die Hüllen nicht erlaubt.
- ☉ Jede Kartenhülle enthält genau eine Karte.
- ☉ Der Einsatz von Hüllen mit Mustern oder Illustrationen auf der Rückseite ist bei Premier-Veranstaltungen streng untersagt, es sei denn, es handelt sich um eine offizielle Pokémon-Hülle, bei der die Farbe entlang aller Kanten der Hülle gleich ist.
- ☉ Spieler dürfen die üblich verwendeten Hüllen sowie innere Hüllen benutzen. Diese müssen alle Regeln zu Kartenhüllen befolgen und keine Kartenmarkierung zur Folge haben. Die Verwendung von Innen- und Außenhüllen sollte das Volumen des Decks nicht in einem Maße beeinflussen, das den Mischvorgang des Decks einschränkt.

Hinweis

Der vorsitzende Schiedsrichter entscheidet endgültig, ob die Kartenhüllen eines Spielers bei einem Turnier zugelassen sind. Nach Ermessen des vorsitzenden Schiedsrichters unpassende oder unangemessene Hüllengestaltungen sind streng verboten.

Wir erwarten von Spielern, dass sie die Deckhüllen, die sie verwenden, nach bestem Ermessen wählen.

Pokémon Organized Play empfiehlt dringlichst, Kartenhüllen mit undurchsichtiger Rückseite zu verwenden. Bei durchsichtigen Hüllen oder beim Spielen ohne Hüllen können Imperfektionen auf der Kartenrückseite sichtbar werden, die eventuell als Kartenmarkierungen gelten können. Weitere Informationen zu markierten Karten und den damit verbundenen Strafen findest du in den *Play! Pokémon-Sammelkarten-Strafrichtlinien*.

Hinweis

Spieler sind dafür verantwortlich, dass ihre Karten und/oder Kartenhüllen nicht markiert sind. Eine Karte gilt dann als markiert, wenn die Karte identifiziert werden kann, ohne die

Vorderseite zu sehen, zum Beispiel durch Kratzer, Risse, Verfärbungen, Verformungen usw. Kartenhüllen gelten als Teil der Karten. Spieler müssen dafür sorgen, dass die Hüllen während der gesamten Veranstaltung – und nicht nur während der anfänglichen Deckprüfung – dem Reglement entsprechen.

4. Spielbereich

Um den Spielverlauf nach Möglichkeit nicht zu behindern, hat Pokémon Organized Play die folgenden Regeln zur Spielfläche festgelegt.

4.1 Karten im Spiel

Karten müssen ordentlich abgelegt werden, sodass Gegner und Schiedsrichter die Funktionen der einzelnen Karten bzw. Stapel klar erkennen können. Die folgenden Punkte enthalten einige Richtlinien zu diesem Thema:

- ☉ Jedes Deck muss vertikal ausgerichtet sein, sodass die kurzen Seiten der Karten auf die Spieler weisen. Die Öffnungen der Kartenhüllen sollten auf den Gegner weisen.
- ☉ Jeder Spieler darf nur einen Ablagestapel verwenden. Bestimmte Karten dürfen im Ablagestapel leicht verdreht werden, damit sie leichter zu erkennen sind.
- ☉ Preiskarten müssen einzeln und übersichtlich ausgelegt werden. Für beide Spieler und das Turnierpersonal muss auf einen Blick erkennbar sein, wie viele Preiskarten jeder der Spieler noch besitzt. Preiskarten dürfen nicht auf derselben Seite der Spielfläche liegen wie das Deck und der Ablagestapel des Spielers.
- ☉ Das Nirgendwo eines Spielers muss direkt über seinen Preiskarten sein. Die Karten darin müssen ordentlich gestapelt werden, damit sie andere Karten im Spiel nicht behindern.
- ☉ Energiekarten müssen unter den Pokémon im Spiel in gleicher Richtung orientiert werden; alle diese Energiekarten müssen jederzeit einzeln erkennbar sein.
- ☉ Pokémon auf der Bank müssen weit genug voneinander und vom Aktiven Pokémon entfernt liegen, damit klar ersichtlich ist, an welche Pokémon Karten angelegt sind.
- ☉ Pokémon-Ausrüstungen müssen beim Spielen an das entsprechende Pokémon angelegt werden und gemäß den Anleitungen auf der Karte auf den Ablagestapel gelegt werden.
- ☉ Stadionkarten müssen zwischen die beiden Aktiven Pokémon gelegt werden, sodass die Karte für alle Spieler erkennbar ist.

- ☉ Schadensmarken müssen vorrangig auf der Kartenillustration platziert werden, damit der Kartentext möglichst lesbar bleibt.

4.2 Handhaltung

Um jedem Manipulationsverdacht entgegenzuwirken, müssen Spieler jederzeit beide Hände oberhalb der Spielfläche halten.

4.3 Rotierte Karten

Karten müssen gemäß den Spielregeln zum Anzeigen von Effekten in einem Winkel von 90 oder 180 Grad rotiert werden.

4.4 Marken

Spieler müssen ihre eigenen Marken für Schaden, den Pokémon im Spiel erlitten haben, und Spezielle Zustände oder andere Spieleffekte mitbringen.

Schiedsrichter können den Einsatz von Marken verbieten, wenn diese für Verwirrung hinsichtlich des Spielstatus sorgen oder anstößig sind.

4.5 Zufallsgeneratoren

Spieler dürfen in einem Pokémon-Sammelkartenspiel-Match zwei Arten von Zufallsgeneratoren einsetzen – Münzen oder Würfel. Spieler dürfen jederzeit den Zufallsgenerator des Gegners verwenden.

Ein Schiedsrichter kann den Einsatz eines Zufallsgenerators verbieten, falls es berechtigte Zweifel gibt, dass dieser aufgrund der folgenden Kriterien ungeeignet ist.

4.5.1 Münzen

Jede Münze, die seit *EX Rubin & Saphir* zusammen mit einem Pokémon-Sammelkartenspiel-Produkt veröffentlicht wurde, gilt als zulässiger und unparteiischer Zufallsgenerator.

Bringt ein Spieler andere Münzen (zum Beispiel in der lokalen Währung) als Zufallsgenerator mit, müssen beide Spieler dem Einsatz zustimmen. Spieler müssen dabei bedenken, ob eine solche Münze leicht genug ist, damit Karten, auf denen sie landet, nicht beschädigt oder markiert werden, und ob Kopf und Zahl auf einen Blick erkennbar sind.

- ⦿ Beim Münzwurf muss die Münze auf Schulterhöhe gehalten werden. Sie muss sich mindestens drei Mal in der Luft überschlagen, bevor sie auf dem Tisch landet.
- ⦿ Münzen sollten möglichst flach auf dem Tisch landen. Wenn sich die beiden Spieler über das Ergebnis eines Münzwurfs nicht einig sind, kann ein Schiedsrichter gerufen werden, um zu entscheiden, ob der Wurf gültig ist oder erneut ausgeführt werden muss.
- ⦿ Münzwürfe, die außerhalb der Spielfläche landen (also neben dem Tisch oder in der Spielfläche eines anderen Matches) sind ungültig und müssen wiederholt werden.
- ⦿ Sobald die Spieler sich über das Ergebnis eines Münzwurfs einig sind, ist dieses endgültig.
- ⦿ Sobald ein Schiedsrichter das Ergebnis des Münzwurfs für gültig erklärt, kann es nicht angefochten werden.

4.5.2 Würfel

Würfel mit 6 Flächen sind als Zufallsgenerator zugelassen, sofern der Würfel Flächen mit gleicher Flächengröße und identischer Seitenlänge besitzt.

- ⦿ Die Würfecken müssen abgerundet sein, damit jeder Würfel gut rollt.
- ⦿ Würfel müssen von passender Größe sein, damit die Ergebnisse klar für beide Spieler und Schiedsrichter erkennbar sind. Das gilt auch für die Größe und Art der Augen oder Zahlen auf dem Würfel.
- ⦿ Eine Fläche kann anstelle der 1 oder der 6 ein präzise geätztes/gefrästes Symbol enthalten, sofern alle vom Spieler verwendeten Würfel mit diesem Symbol auf derselben Fläche versehen wurden und beide Spieler dem Einsatz des Würfels zustimmen.
- ⦿ Die Summe der Anzahl der Augen auf gegenüberliegenden Würfelflächen muss 7 betragen (zum Beispiel müssen 1 und 6 einander gegenüberliegen). Wird auf einer Fläche ein Symbol verwendet, so entspricht es der Zahl, die zur gegenüberliegenden Zahl an 7 fehlt.
- ⦿ Als Zufallsgeneratoren eingesetzte Würfel müssen transparent oder lichtdurchlässig sein.

Beim Würfeln muss der Spieler den Würfel in einer offenen, hohlen Handinnenfläche schütteln, sodass beide Spieler den Würfel in der Hand springen sehen können. Anschließend muss der Würfel über den Tisch gerollt werden, sodass er mehrmals springt, bevor er liegen

bleibt. Der Würfel darf auch aus Schulterhöhe in die Luft geworfen werden, sodass er sich mindestens drei Mal in der Luft dreht, bevor er landet.

Als Zufallsgeneratoren eingesetzte Würfel müssen sich deutlich in Größe, Farbe oder Markierung von Würfeln unterscheiden, die von beiden Spielern als Schadensmarken verwendet werden.

4.6 Spielunterlagen

Spieler dürfen Spielunterlagen in genehmigten Pokémon-Veranstaltungen verwenden. Jegliche Abbildungen müssen der familienfreundlichen Umgebung des Turniers angemessen sein.

Hinweis

Der vorsitzende Schiedsrichter entscheidet endgültig, ob die Spielunterlage eines Spielers bei einem Turnier zugelassen ist. Nach Ermessen des vorsitzenden Schiedsrichters unpassende oder unangemessene Abbildungen auf Spielunterlagen sind streng verboten.

4.7 Schere/Stein/Papier

Einige Karten fordern das Spielen von Schere/Stein/Papier, um eine Entscheidung herbeizuführen. Für Schere/Stein/Papier gelten einheitlich die folgenden Regeln:

- 🕒 Spieler müssen einander in die Augen sehen, damit keiner der Spieler frühzeitig das Symbol des anderen Spielers sehen kann.
- 🕒 Beide Spieler formen eine Hand zur Faust und halten die andere Hand mit der Handfläche nach oben. Beide Spieler tippen mit der Faust gleichzeitig vier Mal auf ihre offene Handfläche; beim vierten Tippen formen sie die Faust zu Schere, Stein oder Papier.
- 🕒 Stein schlägt Schere, Papier schlägt Stein und Schere schlägt Papier.
- 🕒 Beide Spieler müssen die Handformen anerkennen, bevor die Hände zurückgezogen werden.

Bei Unentschieden wiederholen beide Spieler den Vorgang, bis ein Sieger feststeht.

Wenn ein Spieler die Bewegungen für Schere/Stein/Papier nicht ausführen kann oder möchte, darf er drei Karten als Ersatz verwenden. Jede der Karten muss eindeutig eines der Ergebnisse (Schere, Stein, Papier) im Text enthalten. Keine Karte darf mehrere Ergebnisse benennen und jedes Ergebnis muss vorhanden sein. Spieler, die Karten verwenden, wählen

die jeweilige Karte für Schere, Stein oder Papier aus, und zeigen die Karte zum gleichen Zeitpunkt, an dem der Gegner seine Auswahl anzeigt.

Andere Alternativen zu Schere/Stein/Papier sind nicht zulässig.

5. Deckregistrierung

Vor der ersten Runde des Turniers erfolgt möglicherweise eine Deckregistrierung. Dabei muss jeder Spieler die genaue Zusammenstellung seines Decks (und im Fall von Begrenzten Turnieren die unbenutzten Karten) aufführen. Diese Decklisten können später vom Veranstalter und von Schiedsrichtern benutzt werden, um sicherzustellen, dass ein Deck während des Turniers nicht verändert wurde. Spieler sind dafür verantwortlich, dass ihre Decklisten verständlich und genau sind. Sammelkarten-Nummern und vollständige Namen der Karten können dies erleichtern. Spieler dürfen während des Turniers keine Änderungen an ihren Decks vornehmen.

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.

6. Deckprüfungen

Bei allen Premier-Veranstaltungen sind Deckprüfungen erforderlich. Bei allen Turnieren, einschließlich Premier-Veranstaltungen, empfiehlt Pokémon Organized Play, im Turnierverlauf Deckprüfungen bei mindestens 10 Prozent der Decks durchzuführen.

Unabhängig davon, ob die Deckprüfung zu Beginn des Turniers oder zwischen den Runden erfolgt, können Spieler aufgefordert werden, die Karten in Reihenfolge der Deckliste zu sortieren, um die Prüfung zu beschleunigen. Von den Spielern wird vorausgesetzt, dass sie dieser Anweisung folgen, wenn sie darum gebeten werden. Während der Deckprüfung prüft das Personal die folgenden Punkte:

- 🕒 **Lesbarkeit:** Wenn die Deckliste schwer zu entziffern ist, kann der Spieler aufgefordert werden, eine neue Deckliste auszufüllen. Speziell SPIELER-ID und Geburtsdatum müssen leserlich sein. Unbekannte Abkürzungen für Karten müssen auf der Deckliste z. B. mithilfe der Sammelkarten-Nummer erklärt werden.

- ☉ Hüllen: Hüllen müssen frei von durchgängigen Markierungen sein. Abgenutzte Hüllen mit durchgängigen Markierungen sind unverzüglich auszutauschen. Wenn dieser Punkt nach Beginn des Turniers zu einem Problem wird, sind eventuell weitere Untersuchungen erforderlich.
- ☉ Gesamtzahl der Karten: Spieler dürfen in einem Deck nur die für das entsprechende Turnierformat zugelassene Anzahl von Karten verwenden. Der Deckprüfer muss die Gesamtzahl der Karten im Deck zählen, bevor der eigentliche Inhalt des Decks überprüft wird, um sicherzustellen, dass das Deck die korrekte Anzahl von Karten enthält.
- ☉ Deckinhalt: Der Deckprüfer muss den Inhalt des Decks mit der Deckliste abgleichen. Der Name der Karte muss der aufgelisteten Karte entsprechen. Außerdem müssen die Abkürzung der Erweiterung und die Sammelkarten-Nummer jedes Pokémon aufgeführt werden.
- ☉ Kartenreferenzen: Wenn ein Spieler eine vom vorsitzenden Schiedsrichter genehmigte Ersatzkarte einsetzt, muss sich der Deckprüfer vom Spieler die Referenzkarte zeigen lassen, sofern erforderlich. Wenn der Spieler keine Referenz vorweisen kann, darf er entweder nicht am Turnier teilnehmen oder es wird eine Strafe verhängt.

Spieler sollten auf die Wichtigkeit des gründlichen Mischens nach der Deckprüfung hingewiesen werden, damit die Karten infolge der Prüfung nicht in Gruppen im Deck vorliegen.

7. Mischen

Jedes Deck sollte zu Beginn eines Spiels und während des Spiels (infolge von Karteneffekten) in zufälliger Reihenfolge vorliegen. Für diese zufällige Reihenfolge dürfen Spieler ihre Decks mischen, stapeln oder auf andere Art vermischen, bis sie der Ansicht sind, eine Zufallsreihenfolge hergestellt zu haben. Das Mischen muss in Anwesenheit des Gegners und zügig erfolgen. Während des Mischens ist darauf zu achten, dass die Karten im Deck nicht beschädigt oder mit der Bildseite sichtbar werden.

Nach dem Mischen muss das Deck dem Gegner angeboten werden, damit dieser einmal abhebt. Das Abheben besteht darin, einen Teil der Karten oben vom Stapel abzuheben und diesen Teil unter den verbleibenden Stapel zu legen. Spieler müssen darauf achten, dass beim Abheben keine gegnerischen Karten sichtbar werden. Entstehen beim Abheben mehr als zwei Stapel, gilt das als Mischen.

Der Gegner ist berechtigt, das Deck zu mischen, anstelle es abzuheben. Das Mischen sollte nicht zu viel Zeit in Anspruch nehmen. Nach dem Mischen darf der Eigentümer des Decks

dieses einmal, wie oben beschrieben, abheben. Beim Mischen der Karten des Gegners müssen Spieler vorsichtig sein, da diese nicht ihr Eigentum sind. An dieser Stelle sollte das Deck zur Zufriedenheit beider Spieler in zufälliger Reihenfolge vorliegen.

Falls einer der Spieler noch Zweifel an der zufälligen Reihenfolge der Karten hat oder sein Deck dem Gegner nicht zum Abheben oder Mischen übergeben möchte, muss ein Schiedsrichter gerufen werden, um die betroffenen Decks zu mischen. Nachdem der Schiedsrichter die Karten gemischt hat, darf keiner der Spieler mehr mischen oder abheben.

Jegliche Aktionen, außer durch Karten hervorgerufenen Aktionen, die Karten in einer bestimmten Anordnung oder an bestimmten Stellen in einem Deck festlegen, haben zur Folge, dass eine vorangegangene zufällige Anordnung ihre Gültigkeit verliert. Spieler mit diesen oder anderen zweifelhaften Mischmethoden können den Regeln zu unsportlichem Verhalten in den [Strafrichtlinien](#) unterliegen.

Bei Premier-Veranstaltungen wird den Spielern empfohlen, das Deck des Gegners zu mischen.

8. Zeitbegrenzungen

Die Turniermitarbeiter vor Ort sind dafür verantwortlich, die Veranstaltung plangemäß über die Bühne zu bringen. Um dies zu gewährleisten, hat Pokémon Organized Play einige Richtlinien für Zeitbegrenzungen eingerichtet, die in bestimmten Phasen des Turniers gültig sind.

8.1. Dauer der Spielvorbereitung

Vor jedem Spiel haben die Spieler zwei Minuten Zeit zum Mischen der Decks, einschließlich Abheben oder Mischen durch den Gegner. Innerhalb dieser zwei Minuten müssen auch Neustarts (Mulligans) gelöst werden. Die Runde darf erst nach Ablauf der Zweiminutenfrist beginnen.

8.2. Zeitlimits im Spiel

Effekte während des Spiels, zum Beispiel das Durchsuchen oder Mischen des Decks, müssen in angemessener Zeit ausgeführt werden. Ist ein Schiedsrichter der Meinung, das Mischen oder Durchsuchen dauert zu lange, unterliegt der jeweilige Spieler dem Kapitel zum Spieltempo der [Play! Pokémon-Sammelkarten-Strafrichtlinien](#). Spielt ein Spieler langsam, kann ein Schiedsrichter das Match verlängern. Die gewährte Verlängerung muss beiden Spielern klar und deutlich mitgeteilt und unmittelbar vom Schiedsrichter dokumentiert

werden.

8.3 Gesamtspielzeit

Die Zeitbegrenzung für Einzelspielmatches bei Turnieren im Zusammengestellten Format sollte mindestens 30 Minuten plus 3 Züge, bei Turnieren im Begrenzten Format mindestens 20 Minuten plus 3 Züge betragen.

In Best-of-Three-Matches sollte die Zeitbegrenzung bei mindestens 50 Minuten plus 3 Züge liegen. Es gibt keine Zeitbegrenzungsobergrenze. Die jeweilige Zeitbegrenzung der Spiele einer Runde muss vom Veranstalter zu Beginn des Turniers bekannt gegeben werden.

9. Spielentscheidungen

Im besten Fall steht ein Sieger vor dem Ende des letzten geplanten Zuges eines Spiels fest. Sobald der letzte Zug endet, muss in jedem Fall ein Sieger bestimmt werden, ohne den Turnierverlauf unnötig lang hinauszuzögern.

9.1 Tiebreaker-Spiele

Falls beide Spieler ihre letzte Preiskarte gleichzeitig nehmen (oder das letzte Pokémon des Gegners gleichzeitig kampfunfähig machen) und keine anderen Kriterien zum Sieg erfüllt sind, müssen die Spieler den Sieger dieses Spiels durch ein Tiebreaker-Spiel (Gleichstand-Spiel) bestimmen. Die Spieler beginnen das Tiebreaker-Spiel wie ein normales Spiel. Dazu gehört, dass sie sechs Preiskarten hinlegen und durch einen Münzwurf bestimmen, wer das Spiel beginnt. Der Spieler, der als Erster eine Siegesbedingung erfüllt, gewinnt das Tiebreaker-Spiel. Als Siegesbedingung in einem Tiebreaker-Spiel gilt, wer als erster Spieler weniger verbleibende Preiskarten als der Gegner besitzt.

9.2. Spielentscheidungen bei Schweizer Runden

9.2.1 *Spielentscheidung nach dem Ende des letzten Zuges*

Wenn während eines Spielerzuges die Zeit um ist, darf der Spieler diesen Zug abschließen. Zwischen den Zügen eintretende Effekte werden befolgt; der nächste Zug ist der erste von drei zu spielenden Zügen nach Zeitablauf. Wenn nach Abschluss des dritten Zuges ein Sieger

eindeutig feststeht, ist das Spiel beendet. Es werden keine zwischen den Zügen eintretenden Effekte mehr befolgt.

Wenn die Zeit zwischen zwei Zügen um ist, werden alle zwischen den Zügen eintretenden Effekte befolgt; der nächste Zug ist der erste Zug der insgesamt drei zu spielenden Züge nach Zeitablauf. Wenn nach Abschluss des dritten Zuges ein Sieger eindeutig feststeht, ist das Spiel beendet. Es werden keine zwischen den Zügen eintretenden Effekte mehr befolgt.

Beim Best-of-Three zählt jedes Spiel als begonnen, sobald der Anfangsspieler feststeht. Die Entscheidung erfolgt also nicht per Münzwurf, findet aber zum selben Zeitpunkt während der Vorbereitung zum Spiel statt.

Wenn ein Spieler das Spiel gewinnt, nachdem die Zeit um ist, werden keine weiteren Spiele begonnen, einschließlich Tiebreaker-Spiele, damit die restlichen Züge gespielt werden können. Wenn die Zeit während der Vorbereitung um ist, wird die weitere Vorgehensweise anhand der Regeln in Abschnitt 9.2.3 bestimmt.

9.2.2 Bestimmen des Ergebnisses eines Einzelspielmatch ohne klaren Sieger

Die folgenden Punkte werden nacheinander befolgt, um den Sieger nach dem letzten Zug eines Spiels zu bestimmen, wenn er mit Ende des letzten Zuges nicht feststeht. Sobald ein Kriterium zur Ergebnisermittlung beiträgt, werden die anderen Kriterien nicht mehr herangezogen.

1. Falls einer der Spieler verspätet zum Match erschienen ist oder das Match während der Runde ohne Schiedsrichtergenehmigung für einen beliebigen Zeitraum verlassen hat, verliert dieser Spieler das Match. Der Schiedsrichter muss vor dem Ende des Matches über solche Abwesenheiten informiert werden. Trifft dieser Punkt auf beide Spieler zu, wird er ignoriert.
2. Falls beide Spieler pünktlich zum Match erschienen sind und das Match nicht verlassen haben, endet das Match in einem Unentschieden.

9.2.3 Bestimmen des Ergebnisses eines Best-of-Three-Matches ohne klaren Sieger

Die folgenden Punkte werden nacheinander befolgt, um den Sieger nach dem letzten Zug eines Spiels zu bestimmen, wenn er mit Ende des letzten Zuges nicht feststeht. Sobald ein Kriterium zur Ergebnisermittlung beiträgt, werden die anderen Kriterien nicht mehr herangezogen.

1. Falls einer der Spieler verspätet zum Match erschienen ist oder das Match während der Runde ohne Schiedsrichtergenehmigung für einen beliebigen Zeitraum verlassen hat, verliert dieser Spieler das Match. Der Schiedsrichter muss vor dem Ende des Matches über solche Abwesenheiten informiert werden. Trifft dieser Punkt auf beide Spieler zu, wird er ignoriert.
2. Falls beide Spieler pünktlich zum Match erschienen sind und das Match nicht verlassen haben, bestimmt der Schiedsrichter den Sieger des laufenden Spiels auf folgende Art:

Spiel 1

- ☉ Wenn der letzte Zug während Spiel 1 endet, endet das Match in einem Unentschieden.
- ☉ Wenn die Zeit abgelaufen ist und der Sieger aus Spiel 1 feststeht, aber noch nicht ermittelt wurde, welcher Spieler Spiel 2 beginnt, gewinnt der Sieger von Spiel 1 das Match.

Spiel 2

- ☉ Wenn der letzte Zug während Spiel 2 endet, gewinnt der Sieger von Spiel 1 das Match.
- ☉ Wenn die Zeit abgelaufen ist und der Sieger aus Spiel 2 feststeht, aber noch nicht ermittelt wurde, welcher Spieler Spiel 3 beginnt, endet das Match in einem Unentschieden.

Spiel 3

- ☉ Wenn der letzte Zug während Spiel 3 endet, endet das Match in einem Unentschieden.
- ☉ Wenn die Zeit abgelaufen ist und Spiel 3 beendet wurde, aber noch nicht ermittelt wurde, welcher Spieler beim Tiebreaker-Spiel beginnt, endet das Match in einem Unentschieden.

9.3 Spielentscheidungen bei Einzelausscheidungsrunden

Im besten Fall steht ein Sieger vor dem Ende des letzten geplanten Zuges eines Spiels fest. Sobald der letzte Zug endet, muss in jedem Fall ein Sieger bestimmt werden, ohne den Turnierverlauf unnötig lang hinauszuzögern.

9.3.1 Spielentscheidung nach dem Ende des letzten Zuges

Wenn während eines Spielerzuges die Zeit um ist, darf der Spieler diesen Zug abschließen. Zwischen den Zügen eintretende Effekte werden befolgt; der nächste Zug ist der erste von drei zu spielenden Zügen nach Zeitablauf. Wenn nach Abschluss des dritten Zuges ein Sieger eindeutig feststeht, ist das Spiel beendet. Es werden keine zwischen den Zügen eintretenden Effekte mehr befolgt.

Wenn die Zeit zwischen zwei Zügen um ist, werden alle zwischen den Zügen eintretenden Effekte befolgt; der nächste Zug ist der erste Zug der insgesamt drei zu spielenden Züge nach Zeitablauf. Wenn nach Abschluss des dritten Zuges ein Sieger eindeutig feststeht, ist das Spiel beendet. Es werden keine zwischen den Zügen eintretenden Effekte mehr befolgt.

Beim Best-of-Three zählt jedes Spiel als begonnen, sobald der Anfangsspieler feststeht. Die Entscheidung erfolgt also nicht per Münzwurf, findet aber zum selben Zeitpunkt während der Vorbereitung zum Spiel statt.

Wenn ein Spieler das Spiel gewinnt, nachdem die Zeit um ist, werden keine weiteren Spiele begonnen, einschließlich Sudden Death, damit die restlichen Züge gespielt werden können. Wenn die Zeit während der Vorbereitung um ist, wird die weitere Vorgehensweise anhand der Regeln in Abschnitt 9.3.3 bestimmt.

9.3.2 Bestimmen des Ergebnisses eines Einzelspielmatches ohne klaren Sieger

Die folgenden Punkte werden nacheinander befolgt, um den Sieger nach dem letzten Zug eines Spiels zu bestimmen, wenn er mit Ende des letzten Zuges nicht feststeht. Sobald ein Kriterium zur Ergebnisermittlung beiträgt, werden die anderen Kriterien nicht mehr herangezogen.

1. Falls einer der Spieler verspätet zum Match erschienen ist oder das Match während der Runde ohne Schiedsrichtergenehmigung für einen beliebigen Zeitraum verlassen hat, verliert dieser Spieler das Match. Der Schiedsrichter muss vor dem Ende des Matches über solche Abwesenheiten informiert werden. Trifft dieser Punkt auf beide Spieler zu, wird er ignoriert.
2. Falls beide Spieler pünktlich zum Match erschienen sind und das Match nicht verlassen haben, bestimmt der Schiedsrichter den Sieger anhand der Anzahl der den Spielern noch verbleibenden Preiskarten. Der Spieler mit den wenigsten verbleibenden Preiskarten gewinnt das Match.
3. Falls beiden Spieler dieselbe Anzahl von Preiskarten verbleibt, wird das laufende Spiel fortgesetzt. Dabei werden zuerst die zwischen den Zügen eintretenden Effekte, die

sich an den letzten abgeschlossenen Zug anschließen, befolgt (sofern erforderlich), bis einem Spieler weniger Preiskarten verbleiben als dem anderen Spieler oder ein Spieler ein anderes Kriterium für den Sieg erfüllt, durch das er das Spiel sofort gewinnt.

9.3.3 Bestimmen des Ergebnisses eines Best-of-Three-Matches ohne klaren Sieger

Die folgenden Punkte werden nacheinander befolgt, um den Sieger nach dem letzten Zug eines Spiels zu bestimmen, wenn er mit Ende des letzten Zuges nicht feststeht. Sobald ein Kriterium zur Ergebnisermittlung beiträgt, werden die anderen Kriterien nicht mehr herangezogen.

1. Falls einer der Spieler verspätet zum Match erschienen ist oder das Match während der Runde ohne Schiedsrichtergenehmigung für einen beliebigen Zeitraum verlassen hat, verliert dieser Spieler das Match. Der Schiedsrichter muss vor dem Ende des Matches über solche Abwesenheiten informiert werden. Trifft dieser Punkt auf beide Spieler zu, wird er ignoriert.
2. Falls beide Spieler pünktlich zum Match erschienen sind und das Match nicht verlassen haben, bestimmt der Schiedsrichter den Sieger des laufenden Spiels auf folgende Art:

Spiel 1

- ☉ Wenn der letzte Zug während Spiel 1 endet, gewinnt der Spieler mit den wenigsten verbleibenden Preiskarten Spiel 1 und das Match.
- ☉ Falls beiden Spielern dieselbe Anzahl von Preiskarten verbleibt, wird das Spiel fortgesetzt, bis einem der beiden Spieler weniger Preiskarten verbleiben als dem anderen Spieler. Der Spieler mit den wenigsten verbleibenden Preiskarten ist der Sieger von Spiel 1 und das Match endet.
 - Falls beide Spieler ihre letzte Preiskarte gleichzeitig nehmen (oder das letzte Pokémon des Gegners gleichzeitig kampfunfähig machen), müssen die Spieler den Sieger durch ein Tiebreaker-Spiel (Gleichstand-Spiel) bestimmen. Der Spieler, der als Erster eine Siegesbedingung erfüllt, gewinnt das Tiebreaker-Spiel und somit Spiel 1. Als Siegesbedingung in einem Tiebreaker-Spiel gilt, wer als erster Spieler weniger verbleibende Preiskarten als der Gegner besitzt.

- ☉ Wenn die Zeit abgelaufen ist und der Sieger aus Spiel 1 feststeht, aber noch nicht ermittelt wurde, welcher Spieler Spiel 2 beginnt, gewinnt der Sieger von Spiel 1 das Match.

Spiel 2

- ☉ Wenn der letzte Zug während Spiel 2 endet, gewinnt der Sieger von Spiel 1 das Match.
- ☉ Wenn die Zeit abgelaufen ist und der Sieger aus Spiel 2 feststeht, aber noch nicht ermittelt wurde, welcher Spieler Spiel 3 beginnt, müssen die Spieler den Sieger durch ein Tiebreaker-Spiel ermitteln.

Spiel 3

- ☉ Wenn der letzte Zug während Spiel 3 endet, gewinnt der Spieler mit den wenigsten verbleibenden Preiskarten Spiel 3 und das Match.
- ☉ Falls beiden Spielern dieselbe Anzahl von Preiskarten verbleibt, wird das Spiel fortgesetzt, bis einem der beiden Spieler weniger Preiskarten verbleiben als dem anderen oder bis ein Spieler ein anderes Kriterium zum Sieg erfüllt, durch das er das Spiel sofort gewinnen würde. Dieser Spieler gewinnt das Match.
 - Falls beide Spieler ihre letzte Preiskarte gleichzeitig nehmen (oder das letzte Pokémon des Gegners gleichzeitig kampfunfähig machen), müssen die Spieler den Sieger durch ein Tiebreaker-Spiel (Gleichstand-Spiel) bestimmen. Der Spieler, der als Erster eine Preiskarte nimmt, gewinnt das Tiebreaker-Spiel und somit Spiel 3.

10. Wer beginnt das Spiel in Best-of-Three-Matches?

In Best-of-Three-Matches entscheidet nach Ende eines Spiels der Verlierer, nicht ein Münzwurf, wer das nächste Spiel beginnt. Die Entscheidung erfolgt also nicht per Münzwurf, findet aber zum selben Zeitpunkt während der Vorbereitung zum Spiel statt.

Pokémon-Sammelkartenspiel-Turnierformate

Play! Pokémon 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.

11. 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.

11.1 Zusammengestelltes Format

Bei Veranstaltungen, die das Zusammengestellte Format verwenden, bringen Spieler ein Deck mit 60 Karten mit, das aus Karten besteht, die entweder für das Standardformat, Erweiterte Format oder Unbegrenzte Format zulässig sind (siehe Abschnitt 13, Bekanntgabe durch den Veranstalter bei Genehmigung seiner Veranstaltung). Die Karten im Deck stammen aus der persönlichen Sammlung des jeweiligen Spielers.

Decks dürfen höchstens vier Exemplare einer bestimmten Karte (definiert durch den Namen der Karte), ausgenommen Basis-Energiekarten, enthalten. Für einige Karten bestehen möglicherweise weitere Einschränkungen über die Vier-Exemplar-Regel hinaus. In Matches wird um sechs Preiskarten gespielt.

11.2 Begrenztes Format

Bei Begrenzten Veranstaltungen stellen Spieler die Decks mit Karten zusammen, die vom Veranstalter für die Veranstaltung gestellt werden. Das Deck jedes Spielers muss exakt 40 Karten enthalten. Anders als beim Zusammengestellten Format, dürfen Decks im Begrenzten Format mehr als vier Exemplare einer bestimmten Karte (definiert durch den Namen der Karte) enthalten, ausgenommen davon sind Karten, deren Zahl aufgrund des Kartentextes auf ein Exemplar pro Deck begrenzt ist..

Der Veranstalter muss vor dem Veranstaltungstermin und zu Beginn der Veranstaltung bekannt geben, ob er den Spielern Basis-Energiekarten zur Verfügung stellt oder nicht.

In Matches wird um vier Preiskarten gespielt.

11.2.1 Versiegeltes Deck

Bei einer Veranstaltung mit versiegelten Decks erhalten Spieler entweder eine Build & Battle Box oder eine vorbestimmte Anzahl von Boosterpacks. Spieler öffnen auf ein Signal des Veranstalters hin ihre Boosterpacks und stellen ein Deck mit 40 Karten nur aus jenen Karten (inklusive Karten aus ihrer Build & Battle Box) und den vom Veranstalter bereitgestellten Basis-Energiekarten zusammen. Für das Zusammenstellen des Decks hat jeder Spieler 30 Minuten Zeit.

Spieler dürfen vor dem Ende des Turniers keine Karten, die sie aus ihren Boosterpacks erhalten haben, mit anderen Spielern tauschen. Der Veranstalter 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 derselben Erweiterung kommen, damit Entwicklungsketten, die außerhalb der Erweiterung eventuell nicht vorkommen, erhalten bleiben.

11.2.2 Booster Draft

Bei Booster-Draft-Veranstaltungen erhalten die Spieler zu Beginn der Veranstaltung Boosterpacks vom Veranstalter (wir empfehlen vier bis sechs Boosterpacks pro Spieler). Spieler werden in gleich große Gruppen mit maximal acht Spielern unterteilt, die sich in einem Kreis zusammensetzen.

Auf ein Signal des Veranstalters 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 verdeckt vor sich ab. Sobald eine Karte auf den Stapel eines Spielers gelegt wurde, zählt sie als gewählt und darf nicht gegen eine andere Karte aus dem Boosterpack 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, bis alle Karten gewählt wurden.

Dieser Vorgang wird für jedes verbleibende Boosterpack wiederholt, allerdings wird die Weitergaberichtung mit dem Öffnen jedes neuen Boosterpacks 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 Veranstalter bereitgestellten Basis-Energiekarten zusammen. Für das Zusammenstellen des Decks hat jeder Spieler 30 Minuten Zeit.

Spieler dürfen vor dem Ende des Turniers keine Karten, die sie zuvor ausgewählt haben, mit anderen Spielern tauschen. Der Veranstalter 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 derselben Erweiterung kommen, damit Entwicklungsketten, die außerhalb der Erweiterung eventuell nicht vorkommen, erhalten bleiben.

12. Regeln zum Zusammenstellen von Standarddecks

Alle Karten aus Erweiterungen des Pokémon-Sammelkartenspiel mit einer normalen Pokémon-Sammelkartenspiel-Rückseite, die in Deutschland veröffentlicht wurden (einschließlich Promokarten), sind in Turnieren zugelassen, sofern keine anderen Vorgaben bestehen. Karten aus Sammler-Sets 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 bzw. Erweiterungen enthalten.

13. Genehmigte Formate

Play! Pokémon unterstützt zurzeit drei Formate für genehmigte Spiele: Standardformat, Erweitertes Format und Unbegrenztes Format. Genehmigte Veranstaltungen werden auf der Play! Pokémon-Website aufgeführt. Ergebnisse werden an Pokémon Organized Play nach dem Ende einer Veranstaltung weitergegeben.

13.1 Standardformat

Das Standardformat ist das normale Turnierformat für Play! Pokémon-Veranstaltungen. Dieses Format wird auch, sofern nicht anderweitig angegeben, bei Premier-Events verwendet.

Das Standardformat für die Saison 2019 umfasst zurzeit die folgenden Erweiterungen:

- | | |
|--|---|
| ☉ <i>Sonne & Mond</i> | ☉ <i>Schimmernde Legenden</i> |
| ☉ <i>Sonne & Mond – Stunde der Wächter</i> | ☉ <i>Sonne & Mond – Aufziehen der Sturmroté</i> |
| ☉ <i>Sonne & Mond – Nacht in Flammen</i> | ☉ <i>Sonne & Mond – Ultra-Prisma</i> |

- ☉ *Sonne & Mond – Grauen der Lichtfinsternis*
- ☉ *Sonne & Mond – Sturm am Firmament*

- ☉ Die Erweiterung *Sonne & Mond – Echo des Donners* wird ab dem 16. November 2018 für den Einsatz im Standardformat zulässig sein.

Zusätzliche Veröffentlichungen:

- ☉ Trainer Kit *Sonne & Mond*: Wolwerock & Alola-Raichu
- ☉ Trainer Kit *Sonne & Mond*: Alola-Sandamer & Alola-Vulnona
- ☉ McDonald's Kollektion 2016
- ☉ Black Star-Promokarten ab SUM01.

Siehe Abschnitt 2.3 dieses Dokuments, um zu erfahren, ab wann weitere Erweiterungen zulässig sind.

Mit Ausnahme von Basis-Energiekarten und in der Vergangenheit gedruckten Karten, die in für das Erweiterte Format zugelassenen Erweiterungen enthalten sind, dürfen Spieler keine Karten aus Pokémon-Sammelkartenspiel-Erweiterungen vor *Sonne & Mond* verwenden. Spieler, die vor dieser Erweiterung gedruckte Karten verwenden, die in für das Standardformat zugelassenen Erweiterungen vorkommen, dürfen diese Karten verwenden, wenn die darauf beschriebene Spielmechanik identisch mit der Spielmechanik der aktuellsten Kartenversion ist.

13.1.1 *Im Standardformat unzulässige Karten.*

Informationen zu den im Standardformat unzulässigen Karten sind unter [diesem Link](#) erhältlich.

13.2 Erweitertes Format

Dieses Format wird auf verschiedenen Premier-Veranstaltungen zum Einsatz kommen, daher sollten Spieler das jeweilige Format für eine Veranstaltung nach deren Ankündigung beachten.

Das Erweiterte Format für die Saison 20198 umfasst zurzeit die folgenden Erweiterungen:

- ⊗ *Schwarz & Weiß*
- ⊗ *Schwarz & Weiß – Aufstreben der Mächtigen*
- ⊗ *Schwarz & Weiß – Königliche Siege*
- ⊗ *Schwarz & Weiß – Kommende Schicksale*
- ⊗ *Schwarz & Weiß – Erforscher der Finsternis*
- ⊗ *Drachengruft*
- ⊗ *Schwarz & Weiß – Hoheit der Drachen*
- ⊗ *Schwarz & Weiß – Überschrittene Schwellen*
- ⊗ *Schwarz & Weiß – Plasma-Sturm*
- ⊗ *Schwarz & Weiß – Plasma-Frost*
- ⊗ *Schwarz & Weiß – Plasma-Blaster*
- ⊗ *Schwarz & Weiß – Legendäre Schätze*
- ⊗ *XY – Willkommen in Kalos*
- ⊗ *XY*
- ⊗ *XY – Flammenmeer*
- ⊗ *XY – Fliegende Fäuste*
- ⊗ *XY – Phantomkräfte*
- ⊗ *XY – Protoschock*
- ⊗ *Doppeltes Dilemma*
- ⊗ *XY – Drachenleuchten*
- ⊗ *XY – Ewiger Anfang*
- ⊗ *XY – TURBOstart*
- ⊗ *XY – TURBOfieber*
- ⊗ *Generationen*
- ⊗ *XY – Schicksalsschmiede*
- ⊗ *XY – Dampfkessel*
- ⊗ *XY – Evolution*
- ⊗ *Sonne & Mond*
- ⊗ *Sonne & Mond – Stunde der Wächter*
- ⊗ *Sonne & Mond – Nacht in Flammen*
- ⊗ *Schimmernde Legenden*
- ⊗ *Sonne & Mond – Aufziehen der Sturmroté*
- ⊗ *Sonne & Mond – Ultra-Prisma*
- ⊗ *Sonne & Mond – Grauen der Lichtfinsternis*
- ⊗ *Sonne & Mond – Sturm am Firmament*
- ⊗ *Die Erweiterung Sonne & Mond – Echo des Donners* wird ab dem 16. November 2018 für den Einsatz im Erweiterten Format zulässig sein.

Zusätzliche Veröffentlichungen:

- ⊗ McDonald's Kollektion 2011
- ⊗ McDonald's Kollektion 2012

- 🌀 McDonald's Kollektion 2013
- 🌀 McDonald's Kollektion 2014
- 🌀 McDonald's Kollektion 2015
- 🌀 McDonald's Kollektion 2016
- 🌀 Trainer Kit *Schwarz & Weiß*
- 🌀 XY Trainer Kit
- 🌀 Trainer Kit XY: *Caesurio und Knuddeluff*
- 🌀 Trainer Kit XY: *Latias und Latios*
- 🌀 Trainer Kit XY: *Wrestler-Pikachu und Suicune*
- 🌀 Trainer Kit *Sonne & Mond*: Wolwerock & Alola-Raichu
- 🌀 Trainer Kit *Sonne & Mond*: Alola-Sandamer & Alola-Vulnona
- 🌀 Black Star-Promokarten ab BW01, ab XY01 und ab SM01.

Siehe Abschnitt 2.3 dieses Dokuments, um zu erfahren, ab wann weitere Erweiterungen zulässig sind.

Mit Ausnahme von Basis-Energiekarten und in der Vergangenheit gedruckten Karten, die in für das Erweiterte Format zugelassenen Erweiterungen enthalten sind, dürfen Spieler keine Karten aus Pokémon-Sammelkartenspiel-Erweiterungen vor *Schwarz & Weiß* verwenden. Spieler, die vor dieser Erweiterung gedruckte Karten verwenden, die in für das Standardformat zugelassenen Erweiterungen vorkommen, dürfen diese Karten verwenden, wenn die darauf beschriebene Spielmechanik identisch mit der Spielmechanik der aktuellsten Kartenversion ist.

13.2.1 *Im Erweiterten Format unzulässige Karten.*

Informationen zu den im Erweiterten Format unzulässigen Karten sind unter [diesem Link](#) erhältlich.

13.3 Unbegrenzte Format

Unbegrenzte Decks dürfen Karten aus beliebigen Pokémon-Sammelkartenspiel-Erweiterungen und Promokarten enthalten, die in Deutschland veröffentlicht wurden.

Spieler, die Karten einsetzen, die in neueren Erweiterungen nachgedruckt wurden, müssen den Kartentext der aktuellsten Kartenversion befolgen. Neue Erweiterungen sind ab dem dritten Freitag nach dem Erscheinungsdatum in den USA in allen Bewertungszonen zugelassen.

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 (30. Oktober 2018)

Abschnitt	Änderung	Einzelheiten
	Sprachliche Anpassung	Das Dokument wurde auf sprachliche Richtigkeit geprüft und gegebenenfalls angepasst, um eine sachliche und klare Darstellung zu gewährleisten.
9.1	Regeländerung	Der Spieler, der als Erster eine Siegesbedingung erfüllt, gewinnt das Tiebreaker-Spiel. Als Siegesbedingung in einem Tiebreaker-Spiel gilt, wer als erster Spieler weniger verbleibende Preiskarten als der Gegner besitzt.
13.1 & 13.2	Aktualisierung der Liste der zulässigen Erweiterungen	–