



Richtlinien für den Turnierbetrieb

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.

Inhalt

1. Einleitung.....	2
2. Vor Turnierbeginn	2
3. Genehmigte Turnierformate	2
3.1. Schweizer Runden	2
3.1.1. Schweizer System mit Aufteilung nach Altersgruppen	3
3.1.2. Altersmodifiziertes Schweizer System	4
3.1.3. Verspätetes Erscheinen	4
3.1.4. Ermittlung der Endplatzierung.....	5
3.1.4.1 Ermittlung der Platzierung bei Gleichstand	5
3.2 Einzelausscheidungsturniere	7
3.2.1 Altersklassen und Altersmodifizierung bei Einzelausscheidungsturnieren	8
3.2.2 Verspätetes Erscheinen	8
3.2.3 Ermittlung der Endplatzierung.....	8
3.3. Schweizer System plus Einzelausscheidungsrunden	9
3.3.1 Altersmodifiziertes Schweizer System plus Einzelausscheidungsrunden	9
3.3.2 Altersmodifiziertes Schweizer System plus Einzelausscheidungsrunden	10
3.3.3 Unterteilung in Gruppen („Flights“) bei großen Veranstaltungen	10
3.3.3.1 Beschränkungen bei der Unterteilung in Gruppen	10
3.3.3.2 Verfahren zur Unterteilung in Gruppen.....	11
3.3.4 Verspätetes Erscheinen	12
3.3.5. Ermittlung der Anzahl der erforderlichen Schweizer und Einzelausscheidungsrunden	12
Pokémon-Videospielveranstaltungen:	12
3.3.6 Ermittlung der Endplatzierung.....	14
3.3.6.1 Ermittlung der Platzierung bei Gleichstand	15
4. Veröffentlichung der Gegnerpaare.....	15
Anhang A. Überarbeitungen des Dokuments	17
Änderungen für die neueste Publikation (19. April 2018)	17

1. Einleitung

Dieses Dokument beschreibt die Standardverfahren für den Betrieb eines Turniers des Pokémon-Sammelkartenspiels und der -Videospiele. Die in diesem Dokument genannten Richtlinien dienen dazu, für so viele Teilnehmer wie möglich eine freundliche und konsistente Turnieratmosphäre zu schaffen. Weitere Informationen zum Veranstaltungsablauf finden sich in den Dokumenten „Play! Pokémon – Allgemeine Turnierregeln“, „Play! Pokémon – Turnierregeln und Turnierformate für das Pokémon-Sammelkartenspiel“ (und den Play! Pokémon – Pokémon-Sammelkartenspiel-Strafrichtlinien), „Play! Pokémon – Turnierregeln und Formate für das Pokémon-Videospiel“ und „Play! Pokémon-Genehmigungsvorschriften“.

2. Vor Turnierbeginn

Der Veranstalter muss vor Beginn der Veranstaltung die Turnierdetails bekannt geben. Dazu gehören die Anzahl der zu spielenden Runden, die Anzahl der Spieler, die an den Einzelausscheidungsturnieren teilnehmen (wenn die Veranstaltung im „Schweizer System plus Einzelausscheidungsrunden“ stattfindet), wie viele Spieler Preise erhalten und alle anderen, für den Ablauf der Veranstaltung relevanten Informationen.

3. Genehmigte Turnierformate

Genehmigte Pokémon-Sammelkartenspiel- und Pokémon-Videospiel-Turniere können ausschließlich im Schweizer System, als Einzelausscheidungsrunden oder als Schweizer System plus Einzelausscheidungsrunden abgehalten werden. Andere Turnierformate sind erlaubt, aber diese Veranstaltungen gelten nur mit vorheriger Genehmigung von Pokémon Organized Play als offiziell genehmigt

3.1. Schweizer Runden

Ziel der Paarbildung nach dem Schweizer System ist es, einen Sieger zu bestimmen, indem Spieler so lange gegen Gegner mit der gleichen oder einer ähnlichen Spielbilanz antreten, bis zuletzt nur noch ein ungeschlagener Spieler übrig ist. (Hinweis: Ziehen sich Spieler zurück, ist es möglich, dass der Sieger eines Turniers im Schweizer System ein oder mehrere Matches verloren hat.)

Turniere im Schweizer System laufen wie folgt ab:

- ☉ 1. Runde: Spieler werden für die erste Spielrunde in zufällige Gegnerpaare aufgeteilt. Spieler erhalten 3 Match Points für einen Sieg, 1 Match Point für ein Unentschieden und 0 Match Points für eine Niederlage.

Ist die Teilnehmerzahl ungerade, erhält der Spieler ohne Gegner ein Freilos, das als Sieg gezählt wird, aber bei Entscheidungen bei Gleichstand nicht eingerechnet wird (siehe Abschnitt 3.1.4.1).

- ☉ 2. Runde: Spielern mit einer Spielbilanz von 1-0 (1 Sieg, 0 Niederlagen) wird ein zufälliger Gegner aus ihrer Bilanzgruppe zugewiesen; Spieler mit einer Bilanz von 0-1 (0 Siege, 1 Niederlage) werden auf die gleiche Weise in zufällige Gegnerpaare geteilt.

Bei einer ungeraden Spielerzahl tritt ein Spieler mit einer 1-0-Bilanz gegen einen zufällig bestimmten Gegner aus der 0-1-Gruppe an (solange sie nicht bereits in der vorherigen Runde gegeneinander gekämpft haben). Wenn dadurch eine ungerade Spielerzahl in der 0-1-Gruppe entsteht, erhält ein Spieler – wie oben beschrieben – ein Freilos.

- ☉ Darauf folgende Runden: Basierend auf ihrer Spielbilanz werden Spielern so lange zufällige Gegner zugewiesen, bis die angesetzte Anzahl von Runden gespielt ist. Der Spieler auf dem ersten Platz der Rangliste zu diesem Zeitpunkt ist der Turniersieger.

Bei einer ungeraden Spielerzahl findet die Paarbildung weiterhin heruntersteigend von der obersten Gruppe (meisten Siege) bis zur untersten Gruppe (wenigsten Siege) statt, wobei ein zufälliger Spieler der untersten Gruppe ein Freilos erhält. Im Verlauf eines Turniers kann jeder Spieler höchstens ein Freilos erhalten.

Bei Turnieren mit Paarbildung nach dem Schweizer System spielt jeder Spieler in jeder Runde, unabhängig davon, wie gut sie im Verlauf der Veranstaltung abschneiden.

3.1.1. Schweizer System mit Aufteilung nach Altersgruppen

Play! Pokémon unterteilt Spieler in drei verschiedene Altersklassen: Junioren (2007 oder später geboren), Senioren (2003, 2004, 2005 oder 2006 geboren) und Meisterklasse (2002 oder früher geboren). Wenn es bei einem Turnier in jeder Altersklasse mindestens sechs (6) Spieler gibt, wird das Turnier üblicherweise nach dem Schweizer System mit Aufteilung nach Altersgruppen, auch „podded“ Schweizer System genannt, gespielt.

Das Schweizer System mit Aufteilung nach Altersgruppen bedeutet im Grunde, dass gleichzeitig drei verschiedene Turniere stattfinden, da Spieler jeder Altersklasse nur gegen Spieler aus ihrer eigenen Altersklasse antreten, aber die Endergebnisse werden als ein einziges Turnier gemeldet.

3.1.2. Altersmodifiziertes Schweizer System

Play! Pokémon schreibt vor, dass ein Turnier, bei dem es in mindestens einer Altersklasse ein bis fünf Spieler gibt, im Altersmodifizierten Schweizer System gespielt wird. In dieser Variante des Schweizer Systems werden die Gegnerpaare, wann immer möglich, sowohl nach Spielbilanz als auch nach Altersklasse bestimmt.

Bei der Paarbildung im Altersmodifizierten Schweizer System wird das in Absatz 3.1. Beschriebene Verfahren leicht abgeändert.

Die ideale Paarbildung besteht, wenn der Spieler und sein Gegner sowohl die gleiche Spielbilanz haben UND beide in der gleichen Altersklasse sind.

Wenn keine Gegner mit diesen Kriterien vorhanden sind, hat die Altersklasse Vorrang über die Spielbilanz.

Wenn beispielsweise nur ein Spieler der Meisterklasse eine 2-3-Bilanz vorweist, tritt dieser Spieler gegen einen Spieler der Meisterklasse mit einer 1-4-Bilanz an, anstatt gegen einen Senioren mit einer 2-3-Bilanz.

Am Ende eines Turniers im Altersmodifizierten Schweizer System ist der höchstplatzierte Spieler jeder Altersklasse der Gewinner dieser Gruppe, unabhängig von der endgültigen Rangliste.

3.1.3 Verspätetes Erscheinen

Spielern, die verspätet zum Turnier antreten, wird für jede bereits stattgefundenen oder gestarteten Runde eine Niederlage angerechnet. Wenn die Gegnerpaare bereits veröffentlicht wurden, steht es im Ermessen des Veranstalters, ob er den Spieler erst nach Start der Runde hinzufügt. Wenn der Veranstalter der Meinung ist, dass das Hinzufügen eines verspäteten Spielers die Integrität der Veranstaltung stören würde, kann er den Spieler ganz von der Veranstaltung ausschließen.

Der Veranstalter muss dem Spieler mitteilen, wie viele Niederlagen ihm angerechnet werden, und dass er aufgrund seines verspäteten Erscheinens im Rang unter Spielern mit der gleichen Spielbilanz liegen, die rechtzeitig erschienen sind.

Hinweis

Bei zwanglosen, weniger wettbewerbsorientierten Veranstaltungen kann der Veranstalter Spieler in jeder beliebigen Runde hinzufügen, solange dadurch das Turnier nicht gestört wird. Bei Veranstaltungen, auf denen Championship Points vergeben werden, sollten nach der zweiten Runde keine Spieler mehr hinzugefügt werden.

3.1.4 Ermittlung der Endplatzierung

Nach der letzten Schweizer Runde ist der einzige ungeschlagene Spieler – oder der Spieler mit der besten Spielbilanz und den besten Gleichstandskriterien – der Turniersieger. Der Ranglistenplatz aller anderen Spieler wird basierend auf ihrer abschließenden Spielbilanz des Turniers ermittelt. Da Spieler oft ähnliche Bilanzen aufweisen, wendet Play! Pokémon bei Gleichstand bestimmte Kriterien („Tiebreakers“) zur Ermittlung der Endplatzierung jedes Spielers an.

3.1.4.1 Ermittlung der Platzierung bei Gleichstand

Kriterien zur Ermittlung bei Gleichstand ermöglichen es dem Veranstalter, den Rang jedes Spielers nach seiner Leistung im Turnier zu bestimmen. Nachdem der Ranglistenplatz aller Spieler basierend auf ihrer abschließenden Spielbilanz ermittelt wurde, werden die folgenden Kriterien in der folgenden Reihenfolge angewendet:

Erstes Kriterium – Verspätung

- ⊕ Spieler, die verspätet zum Turnier erscheinen, platzieren sich im Rang unter den Spielern, die rechtzeitig erschienen sind.
- ⊕ Wenn danach bei zwei oder mehr Spielern immer noch Gleichstand besteht, kommt das nächste Kriterium zum Tragen.

Zweites Kriterium – Kampf/Sieg-Quotient der Gegner

- ⊕ Der Kampf/Sieg-Quotient der Gegner („Op Win %“) eines Spielers ist der Durchschnitt der Kampf/Sieg-Quotienten aller Gegner des Spielers in einem Satz Schweizer Runden. Ob ein Gegner das Turnier abgeschlossen hat oder vor Turnierende zurückgetreten ist, kann Einfluss auf den Kampf/Sieg-Quotient nehmen.
- ⊕ Der Kampf/Sieg-Quotient eines Spielers, der das Turnier abgeschlossen hat, wird aus der Anzahl der Siege geteilt durch die Anzahl der Runden im Turnier berechnet. Wenn beispielsweise ein Spieler 3 Matches eines 5-Runden-Turniers gewinnt, ist der Kampf/Sieg-Quotient dieses Spielers $3/5$, also 60 %.
- ⊕ Der niedrigste Kampf/Sieg-Quotient, den ein Spieler haben kann, beträgt jedoch 25 %. Wenn ein Spieler 0 Matches eines 5-Runden-Turniers gewinnt, ist der Kampf/Sieg-Quotient dieses Spielers 25 %, nicht $0/5$ oder 0 %.
- ⊕ Wenn sich ein Spieler vor Turnierende zurückzieht, wird sein Kampf/Sieg-Quotient aus der Anzahl seiner Siege geteilt durch die Anzahl der Runden, an denen er

teilgenommen hat, berechnet. Der niedrigste Kampf/Sieg-Quotient beträgt dabei 25 % und der höchste Kampf/Sieg-Quotient 75 %.

- ☉ Ein Beispiel: Wenn ein anderer Spieler das erste Match eines 5-Runden-Turniers gewinnt und dann aus dem Turnier ausscheidet, ist der Kampf/Sieg-Quotient 1/1, also 0%. Da dies aber über dem höchsten zugelassenen Kampf/Sieg-Quotient liegt, wird sein Kampf/Sieg-Quotient auf 25% reduziert.
- ☉ Wenn ein anderer Spieler das erste Match eines 5-Runden-Turniers gewinnt und dann aus dem Turnier ausscheidet, ist der Kampf/Sieg-Quotient 1/1, also 100 %. Da dies aber über dem höchsten zugelassenen Kampf/Sieg-Quotient liegt, wird sein Kampf/Sieg-Quotient auf 75 % reduziert.
- ☉ Wenn die Kampf/Sieg-Quotienten aller Gegner eines Spielers berechnet wurden, wird ihr Durchschnitt ermittelt. Dieser Durchschnitt ist der Kampf/Sieg-Quotient der Gegner oder „Op Win %“ des Spielers. Spieler, bei denen in den endgültigen Ranglisten Gleichstand besteht, werden daraufhin nach Kampf/Sieg-Quotient der Gegner eingestuft, vom höchsten zum niedrigsten.
- ☉ Sollte ein Turnier ein Vorrücken zum zweiten Tag beinhalten, an dem die besten Spieler ein weiteres Mal in Schweizer Runden antreten (siehe Absatz 3.3.5), werden die Kampf/Sieg-Quotienten vom Vortag nicht übertragen.
- ☉ Wenn danach bei zwei oder mehr Spieler immer noch Gleichstand besteht, kommt das nächste Kriterium zum Tragen.

Drittes Kriterium – Kampf/Sieg-Quotient der Gegner der Gegner

- ☉ Der Kampf/Sieg-Quotient der Gegner der Gegner („Op Op Win %“) eines Spielers ist der Durchschnitt der Kampf/Sieg-Quotienten aller Gegner der Gegner des Spielers.
- ☉ Sollte ein Turnier ein Vorrücken zum zweiten Tag beinhalten, an dem die besten Spieler ein weiteres Mal in Schweizer Runden antreten (siehe Absatz 3.3.5), werden die Kampf/Sieg-Quotienten vom Vortag nicht übertragen.
- ☉ Wenn danach bei zwei oder mehr Spieler immer noch Gleichstand besteht, kommt das nächste Kriterium zum Tragen.

Hinweis

Sollte ein Turnier ein Vorrücken zum 2. Tag beinhalten, an dem die besten Spieler ein weiteres Mal in Schweizer Runden antreten (siehe Absatz 3.3.5), werden die Kampf/Sieg-Quotienten vom Vortag nicht übertragen.

Viertes Kriterium – Direktvergleich

- ☉ Wenn bei zwei Spielern in den endgültigen Ranglisten Gleichstand besteht, die im Verlauf des Turniers gegeneinander gespielt haben, wird der Sieger jenes Matches höher platziert als der Verlierer.
- ☉ Wenn die beiden Spieler nicht gegeneinander gespielt haben, kommt das nächste Kriterium zum Tragen.

Fünftes Kriterium – Platzierung des letzten Gegners

- ☉ Wenn alle anderen Kriterien entweder gleich ausfallen oder nicht angewendet werden können, kommt die Platzierung des letzten Gegners jedes Spielers mit Gleichstand zum Tragen. Dadurch wird garantiert, dass jedem Spieler ein Rang zugewiesen werden kann, da dieses Kriterium alle vorherigen Kriterien der letzten Gegner umfasst.

3.2 Einzelausscheidungsturniere

Bei Turnieren mit Einzelausscheidungsrunden wird der Turniersieger bestimmt, indem Spieler aus dem Turnier ausscheiden, wenn sie ein Match verloren haben. Die Anzahl der Spieler halbiert sich in jeder Runde, wobei die erste Runde eine Ausnahme bildet. Das Turnier ist beendet, wenn nur noch ein Spieler kein Match verloren hat. Dieser Spieler ist der Turniersieger. Zu Beginn des Turniers sollte bekannt gegeben werden, ob es in der letzten Turnirrunde zwischen den dritt- und viertplatzierten Spielern zu einem Spiel um den dritten Platz kommt oder nicht.

Der Ablauf eines Einzelausscheidungsturniers ist wie folgt:

- ☉ Erste Runde: Spieler werden auf eine zufällige Position gesetzt. Dann erfolgt die Paarbildung im üblichen Einzelausscheidungsturnierbaum. Der Gewinner jedes Matches rückt in die nächste Runde vor; der Verlierer scheidet aus dem Turnier aus.

Wenn die Anzahl der Spieler keine Zweierpotenz ist (8, 16, 32, 64, 128, 256, usw.), dann erhalten die höchstgesetzten Spieler Freilose. Die Anzahl der Spieler, die ein Freilos erhalten, basiert auf der Differenz zwischen der tatsächlichen Teilnehmerzahl und der nächstliegenden Zweierpotenz, die größer ist als die tatsächliche Teilnehmerzahl.

Wenn die tatsächliche Teilnehmerzahl beispielsweise 53 beträgt, ist die nächstliegende Zweierpotenz, die größer als 53 ist, 64. Die Differenz zwischen 64 und 53 ist 11, somit erhalten die 11 höchstgesetzten Spieler (die zufällig gesetzt wurden) ein Freilos für die erste Runde.

- ☉ **Darauffolgende Runden:** Die Paarbildung der Spieler erfolgt weiterhin im Turnierbaum, wobei jeweils der Gewinner eines Matches in die nächste Runde vorrückt und der Verlierer aus dem Turnier ausscheidet. Schließlich bleiben nur noch zwei Spieler in der letzten Runde über. Der Gewinner dieses Matches ist der Turniersieger. Schließlich bleiben nur noch zwei Spieler in der letzten Runde über. Der Gewinner dieses Matches ist der Turniersieger.

Wenn in der ersten Runde die Freilose richtig berechnet wurden, sind in den darauffolgenden Runden aufgrund der Anzahl der Spieler keine weiteren Freilose erforderlich.

Turniere im Einzelausscheidungsformat schreiten normalerweise schneller voran und im Verlauf des Turniers werden immer weniger Matches gespielt. Ein zusätzlicher Vorteil ist, dass mit der fallenden Zahl aktiver Matches auch das Personal weniger belastet wird.

Hinweis

Spieler dürfen von einem Einzelausscheidungsturnier nicht zurücktreten. Wenn ein Spieler um Rücktritt bittet oder disqualifiziert wird, wird dieser Spieler unabhängig vom tatsächlichen Ergebnis als Verlierer des Matches gemeldet.

3.2.1 Altersklassen und Altersmodifizierung bei Einzelausscheidungsturnieren

Bei Einzelausscheidungsturnieren wird das Alter des Spielers nicht berücksichtigt. Unabhängig von der Anzahl der Spieler in einem Einzelausscheidungsturnier und unabhängig vom Alter der Spieler spielen alle in den gleichen Einzelausscheidungsrunden.

3.2.2 Verspätetes Erscheinen

Spielern, die nach Start der ersten Runde zum Turnier antreten, können nicht mehr am Turnier teilnehmen, da sie eine Erstrundenniederlage erhalten und somit aus dem Turnier ausscheiden würden. Wenn die erste Runde noch nicht begonnen hat, kann der Veranstalter entscheiden, den Spieler vor Beginn der Runde hinzuzufügen; allerdings werden daraufhin alle Gegnerpaarungen neu festgelegt. Wenn der Veranstalter sich entscheidet zu warten, kann der Spieler nicht am Turnier teilnehmen.

3.2.3 Ermittlung der Endplatzierung

Nach Abschluss der letzten Runde eines Einzelausscheidungsturniers ist der einzige verbleibende Spieler der Turniersieger. Der Ranglistenplatz aller anderen Spieler wird

basierend auf der abschließenden Bilanz des Gegners, der sie zuletzt besiegt (und somit aus dem Turnier geworfen) hat, ermittelt.

Ein Spieler, der beispielsweise in der ersten Runde durch den Turniersieger eliminiert wurde, liegt auf der Rangliste höher als alle anderen Spieler, die in der ersten Runde ausgeschieden sind.

Auch wenn es nicht immer erforderlich ist, kann der Veranstalter dennoch bestimmen, dass die Spieler, die in den Top 4 ausscheiden, um den 3. und 4. Platz kämpfen, anstatt den 3. und 4. Platz mithilfe von Feinbewertungskriterien zu ermitteln. Diese Entscheidung muss den Spielern vor Turnierbeginn mitgeteilt werden.

3.3. Schweizer System plus Einzelausscheidungsrunden

Bei diesem Format findet zunächst eine auf der Teilnehmerzahl basierende Anzahl von Schweizer Runden statt. Danach werden die besten Spieler gesetzt und treten in Einzelausscheidungsrunden gegeneinander an, bis ein einziger Spieler übrig bleibt. Dieser Spieler ist der Turniersieger.

Der Ablauf eines Turniers im Schweizer System plus Einzelausscheidungsrunden ist wie folgt:

Der Ablauf der Schweizer Runden eines Turniers im Schweizer System plus Einzelausscheidungsrunden entspricht den in Abschnitt 3.1. beschriebenen Details.

Einzelausscheidungsrunden: Nach Abschluss der Schweizer Runden werden die Spieler basierend auf ihrem Ranglistenplatz aus den Schweizer Runden in die Einzelausscheidungsrunden gesetzt. In jeder Altersklasse sollte ungefähr der gleiche Prozentsatz von Spielern in die Einzelausscheidungsrunden vorrücken.

Die Zahl der Spieler, die in die Einzelausscheidungsrunden vorrücken, muss einer Zweierpotenz (2, 4, 8, 16, 32, usw.) entsprechen. Damit werden in dieser Phase des Turniers Freilose ausgeschlossen.

Turniere im Schweizer System plus Einzelausscheidungsrunden ermöglichen es jedem Teilnehmer, in jeder Schweizer Runde mitzuspielen, unabhängig davon, wie gut sie im Laufe der Veranstaltung abschneiden. Gleichzeitig haben auch Spieler, die bis dahin nicht ungeschlagen sind, noch die Möglichkeit, das Turnier zu gewinnen.

3.3.1 Altersmodifiziertes Schweizer System plus Einzelausscheidungsrunden

Der Ablauf der Schweizer Runden eines Turniers im Schweizer System plus Einzelausscheidungsrounden mit Aufteilung nach Altersgruppen entspricht dem in Abschnitt 3.1.1 beschriebenen.

3.3.2 Altersmodifiziertes Schweizer System plus Einzelausscheidungsrounden

Der Ablauf der Schweizer Runden eines Turniers im Schweizer System plus Einzelausscheidungsrounden mit Aufteilung nach Altersgruppen entspricht dem in Abschnitt 3.1.2 beschriebenen.

3.3.3 Unterteilung in Gruppen („Flights“) bei großen Veranstaltungen

Nur wenige Turniere haben mehr als 64 Teilnehmer in einer Altersklasse. Ist dies jedoch der Fall, kann die Veranstaltung länger dauern, als es der Austragungsort zulässt. Damit Veranstalter diese Turniere im Rahmen der Zeitvorgaben des Austragungsortes abschließen können, ist möglicherweise die Unterteilung in Gruppen (die sogenannten „Flights“) angebracht, um bei einer großen Veranstaltung die Anzahl der Schweizer Runden zu reduzieren.

Der Veranstalter reduziert die Anzahl der erforderlichen Schweizer Runden, indem er eine Altersklasse in zufällig ermittelte Gruppen unterteilt. Spieler in jeder Gruppe spielen in den Schweizer Runden nur gegen Spieler aus derselben Gruppe.

Hinweis

Die Unterteilung in Gruppen sollte nur als letzte Option gewählt werden. Wenn ein Veranstalter beschließt, eine Veranstaltung in Gruppen aufzuteilen, sollte die geringstmögliche Anzahl von Gruppen angestrebt werden, die notwendig ist, um das Turnier innerhalb der Zeitvorgaben abzuschließen. Dies bedeutet, dass die Anzahl der Gruppen in jeder Altersklasse unterschiedlich sein kann. Eine Altersklasse kann keine Gruppen haben, während eine andere in bis zu 16 Gruppen aufgeteilt werden kann.

3.3.3.1 Beschränkungen bei der Unterteilung in Gruppen

Ein Veranstalter kann nur ein Turnier im Schweizer System plus Einzelausscheidungsrounden in Gruppen unterteilen. In jeder Altersklasse muss es genug Spieler geben, damit das Turnier mit Aufteilung in Altersklassen gespielt wird (siehe Abschnitt 3.1.1). Jede Altersklasse, die in Gruppen unterteilt wird, muss mindestens 64 Spieler enthalten, und eine Gruppe kann nicht

aus weniger als 32 Spielern bestehen.

3.3.3.2 Verfahren zur Unterteilung in Gruppen

Bei der Unterteilung in Gruppen ist zu beachten, dass die Anzahl der Gruppen 2, 4, 8 oder 16 betragen muss. Durch jede dieser Gruppengrößenstufen wird die notwendige Anzahl von Schweizer Runden jeweils um 1 reduziert, d. h. im Fall einer Altersklasse mit 512 Teilnehmern wird die Anzahl der Schweizer Runden durch eine Unterteilung in 16 Gruppen mit jeweils 32 Spielern von 9 Schweizer Runden auf 5 reduziert, während durch eine Unterteilung in 8 Gruppen noch 6 Schweizer Runden notwendig sind. Der Veranstalter legt die Anzahl der Gruppen fest und teilt Spieler auf Zufallsbasis einer Gruppe zu. Zu Turnierbeginn sollten die Gruppengrößen möglichst gleich sein, wobei bei einer ungeraden Gesamtzahl von Spielern eine Gruppe eine ungerade Zahl von Spielern hat.

Auch wenn im Verlauf der Veranstaltung die Gruppengrößen variieren werden, da manche Spieler freiwillig ausscheiden, sollte der Veranstalter nicht versuchen, die Gruppengrößen durch Verschieben von Spielern in eine andere Gruppe anzupassen. Spieler, die verspätet zum Turnier erscheinen, sollten einer Gruppe basierend auf den ursprünglichen Gruppengrößen zugeteilt werden. Wenn zu Beginn der Veranstaltung alle Gruppen die gleiche Größe hatten, werden verspätete Spieler einer Gruppe auf Zufallsbasis zugewiesen. Wenn zu Beginn der Veranstaltung eine Gruppe weniger Spieler hatte, wird der verspätete Spieler dieser Gruppe zugewiesen.

Die Zahl der Spieler in der Einzelausscheidungsphase des Turniers sollte die gleiche Anzahl von Spielern aus jeder Gruppe enthalten, mindestens aber 2 aus jeder Gruppe. Nach der letzten Schweizer Runde werden die besten Spieler jeder Gruppe auf einer einzelnen Liste zusammengelegt und nach ihrer Spielbilanz aus den Schweizer Runden sowie Feinbewertungskriterien bei Gleichstand (siehe Abschnitt 3.1.4.1) sortiert. Basierend auf dieser Rangliste werden sie daraufhin in die Einzelausscheidungsphase des Turniers gesetzt.

Bei einer Regionalmeisterschaft besteht die Meisterklasse aus 143 Spielern. Der Veranstalter hat bekannt gegeben, dass Einzelausscheidungsendspiele für die Top 8 stattfinden. Wegen Zeitmangel wird die Meisterklasse in Gruppen aufgeteilt. Basierend auf den Richtlinien für die Anzahl von Gruppen hat der Veranstalter zwei Optionen: 2 Gruppen oder 4 Gruppen.

Wenn sich der Veranstalter für 2 Gruppen entscheidet:

- ☉ Gruppe 1 enthält 72 Spieler. Gruppe 2 enthält 71 Spieler.
- ☉ Jede Gruppe spielt 7 Schweizer Runden.
- ☉ Die Top-4-Spieler jeder Gruppe werden in die Einzelausscheidungsrounden gesetzt.

Wenn sich der Veranstalter für 4 Gruppen entscheidet:

- ⊕ Gruppe 1 , 2 und 3 enthalten 36 Spieler. Gruppe 4 enthält 35 Spieler.
- ⊕ Jede Gruppe spielt 6 Schweizer Runden.
- ⊕ Die zwei besten Spieler jeder Gruppe werden in die Einzelausscheidungsrounden gesetzt.

3.3.4 Verspätetes Erscheinen

Das Verfahren bei verspätetem Erscheinen entspricht dem in Abschnitt 3.1.3 beschriebenen.

3.3.5. Ermittlung der Anzahl der erforderlichen Schweizer und Einzelausscheidungsrounden

Die Anzahl von Runden, die für die Ermittlung eines Siegers in einem Turnier im Schweizer System mit Einzelausscheidungsrounden notwendig ist, sollte anhand der folgenden Richtlinien ermittelt werden:

Pokémon-Videospielveranstaltungen:

Premier-Herausforderung der Videospiele, Midseason Showdown und Regionalmeisterschaften

Spieler pro Altersklasse	Schweizer Runden	Einzelausscheidungsrunde n	Runden insgesamt
8	3	Top 2	4
9–16	4	Top 4	6
17–32	5	Top 8	8
33–64	6	Top 8	9
65–128	7	Top 8	10
129–226	8	Top 8	11
227–256	8	Top 16	12
257–409	9	Top 16	13
410–512	9	Top 32	14
513+	10	Top 32	15

Videospiele: Internationalmeisterschaften

Spieler pro Altersklasse	1. Tag Schweizer Runden	Vorrücken zum 2. Tag	2. Tag Schweizer Runden	Einzelausscheidungsrounden	Runden insgesamt
8	3	Entfällt	Nein	Keine	3
9–12	4	Entfällt	Nein	Top 4	6
13–20	5	Entfällt	Nein	Top 4	7

21–32	5	Entfällt	Nein	Top 8	8
33–64	6	Entfällt	Nein	Top 8	9
65–128	7	Entfällt	Nein	Top 8	10
129–226	8	Entfällt	Nein	Top 8	11
227–799	9	X-2-0 oder Top 32*	5	Top 8	17
800+	9	X-2-0 oder Top 32*	6	Top 8	18

*Jeder Spieler mit einer Spielbilanz von X-2-0 oder besser oder die Top 32-Spieler (je nachdem, welche Zahl höher ist) rücken zum 2. Tag der Schweizer Runden vor.

Pokémon-Sammelkartenspiel-Veranstaltungen

Sammelkartenspiel: Schweizer Format, eintägig

Spieler pro Altersklasse	Schweizer Runden	Einzelaustragungsrunde n	Runden insgesamt
8	3	Keine	3
9–12	4	Top 4	6
13–20	5	Top 4	7
21–32	5	Top 8	8
33–64	6	Top 8	9
65–128	7	Top 8	10
129–226	8	Top 8	11
227–409	9	Top 8	12
410+	10	Top 8	13

Sammelkartenspiel: Schweizer Format, zweitägig

Spieler pro Altersklasse	1. Tag Schweizer Runden	Vorrücken zum 2. Tag	2. Tag Schweizer Runden	Einzelaustragungsrunden	Runden insgesamt
8	3	Entfällt	Nein	Keine	3
9–12	4	Entfällt	Nein	Top 4	6
13–20	5	Entfällt	Nein	Top 4	7
21–32	5	Entfällt	Nein	Top 8	8
33–64	6	Entfällt	Nein	Top 8	9
65–128	7	Entfällt	Nein	Top 8	10
129–226	8	Entfällt	Nein	Top 8	11
227–799	9	X-2-0 oder Top 32*	5	Top 8	17
800+	9	X-2-0 oder Top 32*	6	Top 8	18

*Jeder Spieler mit einer Spielbilanz von X-2-0 oder besser oder die Top 32-Spieler (je nachdem, welche Zahl höher ist) rücken zum 2. Tag der Schweizer Runden vor.

Wenn das Turnier altersmodifiziert ist, bestimmt die Gesamtzahl der Spieler in der größten Altersklasse („Pod“) – nicht die Anzahl der Spieler pro Altersklasse – die Anzahl der erforderlichen Schweizer Runden. Veranstalter haben die Option, Veranstaltungen mit einer Schweizer Runde weniger abzuhalten.

Pokémon Organized Play limitiert auf Premier-Turnieren die maximale Anzahl von Spielern, die in die Einzelausscheidungsrounden vorrücken, um weltweit ein konsistentes Erlebnis zu schaffen.

Hinweis

Unter manchen besonderen Umständen kann das obige System für diese wichtigen Veranstaltungen modifiziert werden, so z. B. die Pokémon-Weltmeisterschaften. Sollte Pokémon Organized Play einen solchen Fall feststellen, werden Play! Pokémon-Mitglieder über die [offizielle Pokémon-Website](#) benachrichtigt.

3.3.6 Ermittlung der Endplatzierung

Nach der letzten Schweizer Runde wird der Ranglistenplatz aller Spieler basierend auf ihrer Spielbilanz ermittelt. Da Spieler oft ähnliche Bilanzen aufweisen, wendet Play! Pokémon bei Gleichstand bestimmte Kriterien zur Ermittlung der Endplatzierung jedes Spielers an. Siehe Abschnitt 3.1.4.1 für weitere Informationen zu den Kriterien bei Gleichstand.

Sobald die Ranglisten festliegen, werden die Spieler basierend auf ihrem abschließenden Ranglistenplatz nach den Schweizer Runden in die Einzelausscheidungsrounden gesetzt, und zwar so viele, wie Plätze im Turnierbaum vorhanden sind.

Wenn der Veranstalter beispielsweise Top 8 ansetzt, werden die besten acht Spieler nach der letzten Schweizer Runde in die Einzelausscheidungsrounden gesetzt.

Spieler, die nicht an den Einzelausscheidungsrounden teilnehmen, erhalten zu diesem Zeitpunkt ihre Endplatzierung. Diese Platzierung ändert sich auch nach den Einzelausscheidungsrounden des Turniers nicht mehr.

Wenn beispielsweise bei einem Top-8-Turnier ein Spieler auf dem 9. Platz ist, bleibt er auf dem 9. Platz, selbst wenn einer seiner Gegner aus den Schweizer Runden das Turnier gewinnt.

Nachdem alle Einzelausscheidungsplätze vergeben sind, werden die Matches im Einzelausscheidungssystem gespielt (siehe Abschnitt 3.2), wobei der Gewinner jeweils in die nächste Runde rückt und der Verlierer ausscheidet. Schließlich bleibt nur noch ein Spieler übrig. Dieser Spieler ist der Turniersieger.

Wie bei einem Einzelausscheidungsturnier besteht auch in den Einzelausscheidungsrunden nach Schweizer Runden die Option, ein Spiel um den 3. bzw. 4. Platz anzusetzen.

3.3.6.1 Ermittlung der Platzierung bei Gleichstand

Kriterien zur Ermittlung bei Gleichstand ermöglichen es dem Veranstalter, den Rang jedes Spielers nach seiner Leistung im Turnier zu bestimmen. Nachdem die Ranglistenposition der Spieler nach den Schweizer Runden basierend auf ihrer endgültigen Spielbilanz ermittelt wurde, werden die Kriterien zur Ermittlung der Platzierung bei Gleichstand angewandt, wie in Abschnitt 3.1.4.1 beschrieben.

Für die Platzierung der Spieler in den Einzelausscheidungsrunden des Turniers gilt einfach der abschließende Ranglistenplatz aus den Schweizer Runden jedes Spielers. Nach jeder Einzelausscheidungsrunde basiert die endgültige Ranglistenposition der ausgeschiedenen Spieler auf ihrem endgültigen Ranglistenplatz nach den Schweizer Runden, wobei die höchstgesetzten Spieler jeweils den höchsten Rang dieser Stufe einnehmen, gefolgt vom nächstgesetzten Spieler, usw.

In einer Top-8-Runde beispielsweise werden die vier unteren Ränge (5. bis 8. Platz) nach der ersten Runde ermittelt. Wenn der Spieler, der nach den Schweizer Runden als Erster gesetzt wurde, in der ersten Runde verliert, so kommt er auf den 5. Platz, denn er ist der höchstgesetzte Spieler, der in der Top-8-Runde ausgeschieden ist.

Tipp

Auch wenn es nicht immer erforderlich ist, kann der Veranstalter dennoch bestimmen, dass die Spieler, die in den Top 4 ausscheiden, um den 3. und 4. Platz kämpfen, anstatt den 3. und 4. Platz mithilfe von Feinbewertungskriterien zu ermitteln. Diese Entscheidung muss den Spielern vor Turnierbeginn mitgeteilt werden.

4. Veröffentlichung der Gegnerpaare

Der Veranstalter ermittelt nach jeder Turnierrunde die Gegnerpaare für die nächste Runde und veröffentlicht sie. Spieler sollten angemessen Zeit haben, etwaige Fehler bei ihren Ergebnissen zu melden und zu ihren Sitzen zu finden, bevor ein Punktrichter in TOM auf den Knopf zum Start der Runde drückt. Es ist zu beachten, dass nach Beginn einer Runde die Gegnerpaare nicht mehr geändert werden können. Damit Match-Ergebnisse akkurat und

zeitgerecht gemeldet werden können, müssen bei allen Premier-Turnieren Ergebniszettel verwendet werden.

Pokémon Organized Play empfiehlt, die Ergebnisse, Paarbildungen und Ergebniszettel jeder Runde mindestens bis zum Ende der Veranstaltung aufzuheben. Außerdem sollten Veranstalter die Ergebnisse genehmigter Turniere drei Monate lang aufbewahren und auf Aufforderung an POP übermitteln.

Es liegt im Ermessen des Veranstalters, ob die Paarbildung für eine Runde wiederholt wird, wenn die Spielbilanz eines Spielers nicht korrekt ist. Der Veranstalter kann den Fehler vor Beginn der Runde korrigieren und die geringstmöglichen Gegnerpaare neu bilden, um gültige Gegnerpaare zu erhalten, oder er kann warten, bis die Runde begonnen hat. Dann ist die Paarbildung für diesen Spieler in der nächsten Runde korrekt.

Hinweis

Match-Ergebnisse können nicht mehr geändert werden, wenn die Paarbildung für die zweite darauffolgende Runde abgeschlossen ist. Dies bedeutet beispielsweise, dass die Ergebnisse der ersten Runde nach der Paarbildung für die dritte Runde nicht mehr geändert werden können. Änderungen an Ergebnissen, die eine Runde nach dem aufgetretenen Fehler vorgenommen werden, haben ähnliche Auswirkungen auf das Turnier wie Paarungen von zufälligen Gegnern mit angrenzender Spielbilanz. Wenn aber ein Ergebnis viele Runden nach dem Fehler geändert wird, hat dies viel größere Auswirkungen auf das Turnier. Es könnte zum Beispiel dazu führen, dass ein Spieler für einen Großteil des Turniers gegen Gegner mit niedriger Spielbilanz antritt, bevor eine Änderung an seinen Ergebnissen ihn in die oberen Ränge platziert.

Spieler haben daher nur eine volle Runde Zeit, Fehler bei ihren Ergebnissen zu melden. Die Match-Ergebnisse stehen sowohl auf den Paarungsanzeigen als auch auf den Ergebniszetteln. Veranstalter sollten beide verwenden und außerdem Spieler ab und zu daran erinnern, ihre Ergebnisse zu prüfen.

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)

Gesamtes Dokument

- 🕒 Allgemeine sprachliche Aktualisierung zur Verbesserung von Konsistenz und Verständlichkeit.

Abschnitt 3.1 Schweizer Runden | *Klarstellung*

- 🕒 Darauffolgende Runden: Basierend auf ihrer Spielbilanz werden Spielern so lange zufällige Gegner zugewiesen, bis die angesetzte Anzahl von Runden gespielt ist. Der Spieler auf dem ersten Platz der Rangliste zu diesem Zeitpunkt ist der Turniersieger.