

Play! Pokémon Turnierregelhandbuch

DEUTSCHSPRACHIGE VERSION

Datum der letzten Aktualisierung: 2. November 2022

Inhalt

1	Verwendung dieses Handbuchs.....	3
1.1	Begleitmaterial.....	3
1.2	Empfohlene Abschnitte & Zielgruppen.....	3
2	Grundlagen für die Teilnahme	4
2.1	Einführung.....	4
2.2	Spieler-IDs	4
2.3	Teilnahmeberechtigung	4
2.4	Erwartungen.....	6
2.5	Definitionen und Pflichten der einzelnen Rollen	7
2.6	Veröffentlichen von Turnierinformationen	9
3	Turnierrichtlinien	11
3.1	Einführung.....	11
3.2	Turnierplan.....	11
3.3	Turnierteilnahme	12
3.4	Turnierintegrität.....	12
3.5	Melden der Turnierergebnisse.....	14
3.6	Ausgestrahlte Matches	14
3.7	Preise.....	15
4	4. Turnierbetrieb und -details.....	17
4.1	Einführung.....	17
4.2	Altersklassen	17
4.3	Spielervoraussetzungen	18
4.4	Spielbilanzen und Ranglisten	18
4.5	Aufgaben & absichtliche Unentschieden.....	20
4.6	Play! Pokémon-Turnierformate	21
4.7	Paarungen	27
4.8	Ausscheiden aus dem Turnierverlauf	27
5	5. Turnierregeln des Sammelkartenspiels.....	29
5.1	Einführung.....	29
5.2	Zulässigkeit der Sammelkarten	29
5.3	Deckzulassung.....	32

5.4	Zusammengestellte Turnierformate.....	32
5.5	Turniere im Begrenzten Format.....	36
5.6	Management des Spielbereichs.....	38
5.7	Mischen & Deckrandomisierung.....	41
5.8	Turnierformat.....	41
6	Turnierregeln der Videospiele	47
7	Regelverstöße und Strafen	48
7.1	Einführung.....	48
7.2	Arten von Strafen.....	48
7.3	Strafkategorien	51
7.4	Abweichen von empfohlenen Strafen	59
7.5	Strafzustellung	61
7.6	Melden von Strafen	61
7.7	Disziplinarmaßnahmen	62
8	Zusammenfassung der Änderungen	64

1 Verwendung dieses Handbuchs

Das **Play! Pokémon-Turnierregelhandbuch** soll einen gründlichen und umfassenden Überblick über die Regeln und Richtlinien geben, die bei Play! Pokémon-Veranstaltungen gelten.

Durch die Teilnahme oder den Verbleib auf einer Play! Pokémon-Veranstaltung verpflichten sich alle Teilnehmer zur Einhaltung der in diesem Handbuch beschriebenen Regeln. Diejenigen, die sich nicht an die Regeln halten, können von jedem Turnier, an dem sie teilnehmen, ausgeschlossen werden und/oder aufgefordert werden, den Veranstaltungsort zu verlassen.

1.1 Begleitmaterial

Dieses Handbuch sollte in Verbindung mit den **Play! Pokémon-Verhaltensstandards** gelesen werden.

1.2 Empfohlene Abschnitte & Zielgruppen

Zielgruppe	Empfohlene Abschnitte	Seite
Pokémon-Professoren: <i>Schiedsrichter</i>	Sollten das gesamte Dokument lesen und sich mit ihm vertraut machen.	–
Pokémon-Professoren: <i>Veranstalter & Turnierverwalter</i>	2. Grundlagen für die Teilnahme 3. Turnierrichtlinien 4. Turnierbetrieb und -details 7. Regelverstöße und Strafen	4 10 16 46
Spieler	2. Grundlagen für die Teilnahme 3. Turnierrichtlinien 5. Turnierregeln des Sammelkartenspiels <i>oder</i> 6. Turnierregeln der Videospiele 7. Regelverstöße und Strafen	4 10 27 42 46
Eltern von Spielern	2. Grundlagen für die Teilnahme 3. Turnierrichtlinien 7. Regelverstöße und Strafen	4 10 46
Zuschauer/Allgemeine Teilnehmer	2. Grundlagen für die Teilnahme	4

2 Grundlagen für die Teilnahme

2.1 Einführung

Jeder, der Play! Pokémon-Veranstaltungen besucht, ob als Spieler, Zuschauer oder Professor, sollte sich mit den Informationen in diesem Abschnitt vertraut machen. Es werden speziell die folgenden Themen behandelt:

- Wer darf teilnehmen?
- Verhalten und Gegenstände, die auf Play! Pokémon-Veranstaltungen nicht erlaubt sind
- Rollen und Pflichten der Veranstaltungsteilnehmer

2.2 Spieler-IDs

Alle Spieler, die an Play! Pokémon-Turnieren teilnehmen, benötigen dazu eine eigene Spieler-ID. Eine persönliche Spieler-ID kann schnell und leicht über ein Pokémon-Trainer-Club-Konto auf der offiziellen Pokémon-Website generiert werden.

Spieler, die das vor ihrer Ankunft beim Turnier nicht getan haben, können sich vom Veranstalter eine Spieler-ID zuweisen lassen. In diesem Fall sollte der Spieler sein Trainer-Club-Konto mit der ihm zugewiesenen Spieler-ID-Nummer verknüpfen, wenn er sich das nächste Mal einloggt, damit er seine Turnierteilnahme und damit verbundene Belohnungen und Preise verfolgen kann.

Ein Spieler darf nur eine einzige Spieler-ID verwenden. Spieler, die wissentlich mehrere Spieler-IDs registrieren, verstoßen gegen die offiziellen Nutzungsbedingungen der Pokémon-Website. Doppelte Player-IDs können ohne Warnung entfernt oder zusammengelegt werden.

2.3 Teilnahmeberechtigung

Die Teilnahme an Play! Pokémon-Turnieren steht allen offen, die eine Spieler-ID-Nummer besitzen. Dabei gibt es die folgenden Ausnahmen.

2.3.1 Alle Play! Pokémon-Turniere

- Spieler, die einer aktiven, von Pokémon Organized Play verhängten Sperre für Play! Pokémon-Veranstaltungen unterliegen.
- Turniermitarbeiter, einschließlich Veranstalter, Schiedsrichter und Punktrichter
 - Das schließt auch den Besitzer des Geschäfts ein, wenn das Turnier an einem Einzelhandelsstandort stattfindet.

2.3.2 Veranstaltungen der Meisterschaftsserie

Die folgenden Personen sind von der Teilnahme an Play! Pokémon-Turnieren, bei denen Championship Points verdient werden können, ausgeschlossen.

- Die oben in Abschnitt 2.3.1 aufgeführten.
- Derzeitige Angestellte von The Pokémon Company International und ihren Tochtergesellschaften: The Pokémon Company International, The Pokémon Company International Ireland, Pokémon Korea, Pokémon Singapore und Pokémon Shanghai.
 - Das schließt auch ehemalige Angestellte der genannten Unternehmen ein (für 60 Tage ab dem letzten Tag ihres Angestelltenverhältnisses).
- Derzeitige Angestellte von GAME FREAK inc. oder Creatures Inc.
 - Das schließt auch ehemalige Angestellte von GAME FREAK inc. oder Creatures Inc. ein (für 60 Tage ab dem letzten Tag ihres Angestelltenverhältnisses).
- Direkte Familienangehörige von Angestellten von The Pokémon Company International und ihren Tochtergesellschaften: The Pokémon Company International, The Pokémon Company International Ireland, Pokémon Korea, Pokémon Singapore und Pokémon Shanghai.
- Vertragspartner eines der oben genannten Unternehmen, , die an der Unterstützung und Implementierung von Play! Pokémon-Programmen beteiligt sind oder deren Rolle ihnen einen frühen Zugriff auf Produkte ermöglicht, die durch Play! Pokémon-Programme unterstützt werden.
- Angestellte von Unternehmen, die für den Betrieb oder die Koordinierung von Play! Pokémon-Programmen in ihrem Heimatland verantwortlich sind.

2.3.2.1 Veranstaltungen der Videospiele-Meisterschaftsserie

- Die oben in Abschnitt 2.3.1 aufgeführten.
- Derzeitige Angestellte von Nintendo.
 - Das schließt auch ehemalige Angestellte von Nintendo ein (für 60 Tage ab dem letzten Tag ihres Angestelltenverhältnisses).
- Programmmitglieder, die zum Rezensieren eines in den USA noch nicht offiziell veröffentlichten Pokémon-Videospielprodukts ausgewählt wurden, dürfen nach dem US-Erscheinungsdatum des Produkts für eine Dauer von 60 Tagen nicht an Play! Pokémon-Videospielturnieren teilnehmen.
 - Wenn das Programmmitglied nach diesem Zeitraum an Turnieren teilnimmt, darf es kein Videospielprodukt verwenden, das es vor dem offiziellen US-Erscheinungsdatum erhalten hat.

2.3.2.2 Veranstaltungen der *Pokémon GO*-Meisterschaftsserie

- Die oben in Abschnitt 2.3.1 aufgeführten.
- Derzeitige Angestellte von Niantic.
 - Das schließt auch ehemalige Angestellte von Niantic ein (für 60 Tage ab dem letzten Tag ihres Angestelltenverhältnisses).

2.3.2.3 Veranstaltungen der *Pokémon UNITE*-Meisterschaftsserie

- Die oben in Abschnitt 2.3.1 aufgeführten.

- Derzeitige Angestellte von TiMi Studio Group.
 - Das schließt auch ehemalige Angestellte von TiMi Studio Group ein (für 60 Tage ab dem letzten Tag ihres Angestelltenverhältnisses).

2.4 Erwartungen

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

Von allen Anwesenden wird Folgendes erwartet:

- Sie erfüllen die Anmelde- und/oder Teilnahmebedingungen des Events, einschließlich Kauf eines Tickets oder Badges, wo erforderlich.
- Sie stehen nicht unter dem Einfluss von Alkohol und/oder anderen bewusstseinsverändernden Substanzen.
- Sie verzichten auf respektlose oder vulgäre Ausdrücke und/oder vermeiden strittige oder beleidigende Themen.
- Sie entsprechen gesellschaftlich annehmbaren Hygienevorstellungen.
- Sie befolgen die Anweisungen des Turnierpersonals.
- Sie verhalten sich respektvoll und höflich gegenüber anderen.

Sollte die Einhaltung der oben genannten Punkte durch einen Teilnehmer in Frage gestellt werden, liegt es in der Verantwortung des Veranstalters zu bestimmen, ob dieser Teilnehmer auf der Veranstaltung bleiben darf.

Weitere Informationen zum akzeptablen Verhalten bei Play! Pokémon-Events, siehe die *Play! Pokémon-Verhaltensstandards*.

2.4.1 Verbote

Es ist wichtig, dass alle Teilnehmer sich auf Play! Pokémon-Veranstaltungen stets willkommen und wohl fühlen, weshalb Pokémon Organized Play die folgenden Verhaltensweisen verbietet:

- Verkauf oder Konsum alkoholischer Getränke und/oder bewusstseinsverändernder Substanzen
- Wetten oder Glücksspiel auf die Ergebnisse eines Spiels, Teil eines Spiels, Spiel oder Anzahl der Spiele
- Angebot einer Entschädigung jeglicher Art mit der Absicht, das Ergebnis eines Spiels, einen Teil eines Spiels, ein Spiel oder eine Anzahl von Spielen zu ändern; Bestechung

Darüber hinaus sind die folgenden Gegenstände auf Play! Pokémon-Veranstaltungen verboten:

- Alle Schusswaffen, einschließlich Waffenimitationen, die mit solchen verwechselt werden könnten
- Kleidung und Zubehör, die unangemessene oder aufrührerische Sprache zeigen, oder die anderweitig vom Veranstalter als ungeeignet für eine solche Umgebung bestimmt werden

Alle Teilnehmer, die gegen diese Richtlinie verstoßen, werden vom Veranstaltungsort verwiesen und der Vorfall wird bei Pokémon Organized Play gemeldet.

2.4.1.1 Während der Turnierspiele

Spielern, die an den Turnierspielen teilnehmen, sind während der laufenden Matches zusätzlich folgende Verhaltensweisen und Dinge untersagt, es sei denn, das Veranstaltungspersonal erteilt eine ausdrückliche Genehmigung:

- Erhalt von Informationen aus externer Quelle über ihr Match oder die Matches anderer
- Telefonieren oder Verwenden eines Mobilfunkgeräts
- Tragen von Ohr-/Kopfhörern, es sei denn, der Spieler nimmt an einem Pokémon-Videospieltournament teil und die Ohr-/Kopfhörer sind sichtbar in seinem eigenen Spielsystem eingestöpselt.

Darüber hinaus ist es untersagt, folgende Gegenstände auf die Spielfläche zu bringen:

- Essen und Trinken
- Vorgefertigte Notizen und/oder schriftliche Hilfsmittel

2.5 Definitionen und Pflichten der einzelnen Rollen

2.5.1 Spieler

Ein Spieler ist ein aktiver Teilnehmer bei einem Play! Pokémon-Turnier. Spieler, die aus dem Turnier ausscheiden, werden zu Zuschauern.

2.5.1.1 Spielerpflichten

Alle Spieler müssen Folgendes erfüllen:

- Sie müssen pünktlich zu ihren Spielen erscheinen.
- Sie müssen ihre Bilanz aus Siegen bzw. Niederlagen und ihre Platzierung überprüfen, wenn die Paarungen der Runden bekannt gegeben werden. Etwaige Unstimmigkeiten müssen dem entsprechenden Veranstaltungspersonal umgehend mitgeteilt werden.

Spieler müssen außerdem Folgendes mitbringen:

- Eine gültige Spieler-ID.
- Ein Deck oder Team, das die Vorgaben des Turnierformats erfüllt
- Eine lesbare und genaue Liste der Karten im Deck des Spielers (Deckliste) oder der Pokémon im Team des Spielers (Teamliste)
- Hilfsmittel, die zum Verfolgen und Dokumentieren der Spielinformationen erforderlich sind. Dazu gehören insbesondere, aber nicht ausschließlich:
 - Schadensmarken
 - Marken für Spezielle Zustände

- Zufallsgenerator
- Videospielsystem in gutem Zustand
- Authentische Spielkarte oder digitales Spiel in gutem Zustand

2.5.2 Zuschauer

Zuschauer sind alle, die auf einem Play! Pokémon-Event anwesend sind, aber nicht aktiv am Turnier teilnehmen. Dazu gehören Eltern, Aufsichtspersonen und Spieler, die aus dem Turnier ausgeschieden sind.

2.5.2.1 Zuschauerpflichten

Alle Zuschauer müssen Folgendes erfüllen:

- Sie dürfen in keiner Weise in den Spielverlauf eingreifen.
- Sie müssen einen ausreichenden Abstand zum Spielgeschehen einhalten, um die Spieler nicht abzulenken.
- Sie dürfen in Hörweite des Tisches laufende Matches nicht besprechen.

Störungen durch einen Zuschauer, der für einen Spieler, der gegenwärtig am Turnier teilnimmt, verantwortlich ist, können zu Strafmaßnahmen gegen jenen Spieler führen, als hätte er selbst diese Störungen verursacht.

Muss ein Zuschauer des Turniers verwiesen werden, kann dies kann letztendlich sogar den Turnierausschluss des Spielers zur Folge haben, für den der Zuschauer verantwortlich ist.

2.5.3 Veranstalter

Der Veranstalter eines Turniers ist der Professor, der jenes Turnier ursprünglich auf der offiziellen Pokémon-Website genehmigt hat. Er ist letztlich dafür verantwortlich sicherzustellen, dass das Turnier gemäß den Regeln und Verfahren von Play! Pokémon abläuft.

2.5.3.1 Veranstalterpflichten

Der Veranstalter ist für alle Aspekte des Turniers verantwortlich, darunter die Auswahl des Veranstaltungsortes, Beschaffung und Verteilung der Preise, Melden der Ergebnisse und das Turnierpersonal.

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

- Turnierformat (Schweizer System, Schweizer System plus Top-Cut-Einzelausscheidungsrounden etc.)
- Turnierformat (Standard, Erweitertes etc.)
- Rundenanzahl
- Rundenauer in Minuten
- Match-Format (Einzelspiel- oder Best-of-Three)
- Top-Cut, sofern zutreffend

- Turnierpersonal, besonders vorsitzende(r) Schiedsrichter
- Pausen während des Turniers

Turnierformat und -typ sollten lange im Voraus des Turniers bekannt gegeben werden, sodass die Spieler sich vor ihrer Ankunft auf das Turnier vorbereiten können.

Die Anzahl und Dauer der Runden, Top-Cut-Informationen, Turnierpersonal und Pausen müssen vor Beginn der ersten Runde mitgeteilt werden.

2.5.4 Schiedsrichter

Schiedsrichter müssen unparteiisch urteilen und den Veranstalter sowie den vorsitzenden Schiedsrichter bei der Durchführung eines hochwertigen, schnellen und fairen Turniers unterstützen. Pokémon Organized Play unterstützt die Entscheidungen der Schiedsrichter, wenn diese unparteiisch und im Sinne des Geistes des Spiels getroffen wurden.

2.5.4.1 Schiedsrichterpflichten

Alle Schiedsrichter müssen Folgendes erfüllen:

- Sie sind allen Spielern gegenüber unvoreingenommen.
- Nach Möglichkeit sollten sie keine Spiele richten, an denen Angehörige oder nahe Freunde beteiligt sind.
- Sie müssen stets zu sportlichem Verhalten ermuntern und dies selbst aufweisen.

2.5.4.2 Pflichten des vorsitzenden Schiedsrichters

Die Entscheidungen und Regelauslegungen des vorsitzenden Schiedsrichters bei einem Turnier sind endgültig. Er ist abschließend dafür verantwortlich, dass alle Teilnehmer die in diesem Dokument genannten Regeln einhalten.

Der vorsitzende Schiedsrichter muss Folgendes erfüllen:

- Er muss die anderen Schiedsrichter bei der Erfüllung ihrer Aufgaben übersehen.
- Er muss die Strafsammenfassung für das Turnier erstellen und einreichen.
- Er muss für jede Disqualifikation einen Disqualifikationsbericht einreichen (Nichtantritt ausgeschlossen).

2.6 Veröffentlichen von Turnierinformationen

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

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

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

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

2.6.1 Veröffentlichung von Deck-/Teamlisten

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 während der Dauer der Veranstaltung vertraulich behandelt werden.

3 Turnierrichtlinien

3.1 Einführung

Dieser Abschnitt behandelt die Standards und Richtlinien von Pokémon Organized Play, die von allen Veranstaltern beim Planen und Melden eines Play! Pokémon-Turniers einzuhalten sind.

- Wo Turniere abgehalten werden dürfen, einschließlich des Ansetzens von Terminen/Zeiten und diesbezügliche Beschränkungen
- Wie die Ergebnisse nach Turnierabschluss zu melden sind

3.2 Turnierplan

3.2.1 Zugelassene Veranstaltungsorte

Pokémon Organized Play zieht es vor, dass alle genehmigten Veranstaltungen nach Möglichkeit in einem Spielwarengeschäft abgehalten werden. Allerdings wissen wir, dass solche Veranstaltungsorte den Veranstaltern nicht immer zur Verfügung stehen. Daher erlaubt Pokémon Organized Play genehmigte Veranstaltungen auch an anderen öffentlichen Orten wie Gemeindezentren, Bibliotheken oder gemieteten Veranstaltungsräumen.

Der Veranstalter muss sicherstellen, dass ein potenzieller Veranstaltungsort:

- sauber, sicher und öffentlich zugänglich ist, und dies während des gesamten Turniers bleibt;
- Teilnehmer jeglicher Herkunft, Überzeugung oder persönlicher Umstände begrüßt;
- allen anwendbaren lokalen Gesetzen entspricht.

3.2.2 Genehmigung von Turnieren

Pokémon Organized Play bittet alle Professoren, ihre Turniere mindestens 14 Tage vor dem geplanten Veranstaltungstermin genehmigen zu lassen. Dadurch wird gewährleistet, dass Spieler ausreichend Zeit haben, das Turnier über die Event-Suche zu finden.

3.2.2.1 Premier-Events

Ein Premier-Event ist eine besondere Art von Play! Pokémon-Turnier, das im Rahmen der Play! Pokémon-Meisterschaftsserie stattfindet und Championship Points an die besten Spieler der Ranglisten vergibt.

Manche Premier-Events können nicht ohne ein besonderes Tool, für das eine Zugriffsgewährung erforderlich ist, genehmigt werden. Die Genehmigung solcher Turniere ohne Einsatz dieses Tools führt wahrscheinlich dazu, dass das Turnier für ungültig erklärt wird.

Neben diesem Dokument sollten Veranstalter auch auf jegliche zusätzliche Richtlinien achten, die sie jedes Mal erhalten, wenn sie für eine der unterschiedlichen Arten von Premier-Events zugelassen werden.

3.3 Turnierteilnahme

Play! Pokémon-Turniere sollten allen offen stehen, die die Teilnahmeberechtigungsbedingungen von Pokémon Organized Play erfüllen. Die folgenden Ausnahmen sind jedoch zulässig:

- Veranstalter können Spielern, die regelmäßig an Pokémon-Liga-Events an entsprechenden Liga-Standorten teilnehmen, eine priorisierte Registrierung anbieten.
- Veranstalter können einen Spieler komplett von der Teilnahme ausschließen, wenn sie befürchten, dass dieser Spieler die Sicherheit oder das Vergnügen anderer gefährdet, oder wenn die Gegenwart dieses Spielers sich zuvor aus anderen Gründen als nachteilig für den Veranstaltungsort erwiesen hat.

3.3.1 Teilnahmegebühren

Veranstalter dürfen für die Teilnahme an Turnieren eine Gebühr erheben.

Pokémon Organized Play gibt keine Empfehlung bezüglich der Teilnahmegebühren über die Bedingung hinaus, dass die Veranstalter alle lokalen gesetzlichen Anforderungen befolgen müssen, die bei der Entscheidung, ob, wie und was zu berechnen ist, gelten können.

3.4 Turnierintegrität

Es ist unbedingt erforderlich, dass Premier Events nach dem höchsten Standard betrieben werden, und es sollten keine Mühen gescheut werden, um alle möglichen Gefährdungen der Turnierintegrität auszumerzen. Wir empfehlen, dass jedes genehmigte Play! Pokémon-Turnier die unten beschriebenen Punkte berücksichtigt, für Premier-Events sind die Informationen in diesem Abschnitt jedoch vorgeschrieben.

3.4.1 Legalitätsprüfungen

Deck- oder Teamlisten müssen bei allen Premier-Events eingesammelt werden und Legalitätsprüfungen sollten jedes Mal dann stattfinden, wenn das Turnier von den Schweizer Runden zu den Einzelausscheidungsrunden übergeht, sowie stichprobenartig während der Schweizer Runden.

Pokémon Organized Play erfordert Legalitätsprüfungen bei mindestens 10 Prozent der Decks oder Teams, aber empfiehlt dem Turnierpersonal, so viele wie vertretbar durchzuführen.

3.4.2 Turnierpersonal

3.4.2.1 Anwesenheit des Veranstalters

Der Veranstalter ist letztlich dafür verantwortlich sicherzustellen, dass das Turnier gemäß den Regeln und Verfahren abläuft, die in diesem und anderen grundlegenden Regelwerken ausgelegt sind. Aus diesem Grund muss der Veranstalter normalerweise während der Austragung des Turniers anwesend sein.

In Ausnahmefällen kann Pokémon Organized Play es erlauben, dass die Verantwortung für ein Turnier von einem Veranstalter auf einen anderen übertragen wird. In einem solchen Ausnahmefall sollte der aktuelle Veranstalter eine Anfrage über das Play! Pokémon Kundendienst-Team einreichen.

Jeder Antrag wird von Fall zu Fall einzeln geprüft.

3.4.2.2 Schiedsrichter

Pokémon Organized Play empfiehlt dringlichst, dass alle Turniere – aber besonders Premier-Events – von Professoren, die als Pokémon-Sammelkartenspiel- oder Videospiel-Schiedsrichter zertifiziert sind, betreut werden. Die Anwesenheit eines Schiedsrichters gewährleistet, dass Nachfragen bezüglich der Regelauslegung von Karten geklärt werden und, wenn mehrere Schiedsrichter anwesend sind, jene Spieler nicht zu lange warten müssen, bevor ihnen Aufmerksamkeit geschenkt werden kann.

Die Anwesenheit von Schiedsrichtern bei Turnieren erleichtert auch die Legalitätsprüfungen.

3.4.2.3 Entschädigung des Personals

Pokémon Organized Play gibt keine Empfehlung bezüglich der Entschädigung des Turnierpersonals über die Bemerkung hinaus, dass Schiedsrichter und andere freiwillige Mitarbeiter das Turniererlebnis deutlich bereichern und ihr Beitrag anerkannt werden sollte.

3.4.3 Papierdokumente

Aufzeichnungen und Unterlagen auf Papier wie z. B. Ranglisten, Spielpaarungen und Ergebniszettel können bis zum Ende eines Turniers aufgehoben werden, um bei der Lösung potenzieller Unstimmigkeiten zu helfen. Danach sollten sie umgehend zerstört werden.

3.4.3.1 Ergebniszettel

Ein Ergebniszettel hält das Ergebnis jedes Matches schriftlich fest. Bei Premier-Events müssen immer Ergebniszettel verwendet werden.

Am Ende jedes Matches sollten die Spieler das Ergebnis dementsprechend auf dem Ergebniszettel festhalten. Anschließend zeichnen beide Spieler den Zettel mit ihren Initialen ab, um zu signalisieren, dass sie dem Ergebnis zustimmen.

Nach Unterzeichnen des Ergebniszettels gilt das Ergebnis als endgültig. Der Gewinner des Matches ist dann dafür verantwortlich, diesen Zettel den Anweisungen des Veranstalters entsprechend einzureichen.

3.5 Melden der Turnierergebnisse

Turnierergebnisse sind Pokémon Organized Play binnen 7 Tagen nach Veranstaltungsende online auf der offiziellen Pokémon-Website zu melden.

Turniere, deren Ergebnisse nicht rechtzeitig innerhalb dieses Zeitraums gemeldet werden, werden als überfällig eingestuft, was die Berechtigung des Veranstalters, zukünftige Premier-Events abzuhalten, gefährden kann.

3.5.1 Unstimmigkeiten bei Spieler-IDs

Bemerkt ein Spieler, dass seine Spieler-ID fehlerhaft festgehalten wurde, sollte dieser Spieler sich an den Veranstalter des jeweiligen Turniers wenden. Fehlerhafte Spieler-IDs können direkt vom Veranstalter bis zu drei Monate nach dem Datum des Hochladens über das Tool „Replace Player ID“ korrigiert werden.

Fehler, die nach diesem Zeitraum entdeckt werden, sollten vom Veranstalter an das Play! Pokémon-Kundendienst-Team weitergereicht werden.

3.6 Ausgestrahlte Matches

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

Es ist außerdem möglich, dass diese Matches weiteres Zubehör wie neue Kartenhüllen, Spielunterlagen, Kleidung oder Kopfhörer mit Rauschunterdrückung erfordern. Es wird erwartet, dass die Spieler sich an diese Berücksichtigungen halten.

3.6.1 Teilnahme an ausgestrahlten Matches

Spieler werden darauf hingewiesen, dass sie durch die Teilnahme an einer genehmigten Play! Pokémon-Veranstaltung der Einhaltung der vorgeschriebenen Informationen zum [Veröffentlichen von Turnierinformationen](#) im Abschnitt 2.6. zustimmen. Spielern ist es nicht gestattet, die Teilnahme an einem ausgestrahlten Match freiwillig abzulehnen.

In Ausnahmefällen kann der Veranstalter nach eigenem Ermessen entscheiden, dass es im besten Interesse aller Beteiligten ist, wenn ein ausgewähltes Match nicht ausgestrahlt wird. Jedoch ist zu beachten, dass dies nur für wirklich seltene Fälle in Betracht kommt, bei denen ein ernsthafter Nachteil für die Teilnahme des Spielers an diesem Match entstehen könnte.

Sollten Spieler der Meinung sein, dass ihre individuellen Umstände es prohibitiv schwer machen könnten, in einer Ausstrahlung zu erscheinen, sollten sie jede Anstrengung unternehmen, den Veranstalter vor Beginn der Veranstaltung darauf aufmerksam zu machen.

3.6.2 Regelverstöße in ausgestrahlten Matches

Bei Regelverstößen, die zwar während eines ausgestrahlten Matches begangen aber nicht sofort adressiert wurden, kann auch nach anschließender Prüfung der Match-Aufnahmen noch eine Strafe ausgesprochen werden.

Darüber hinaus können bestimmte Strafen, insbesondere Strafen verbunden mit inakzeptablem Verhalten oder respektloser Sprache, ein höheres Strafmaß nach sich ziehen, wenn sie auf ausgestrahlte Matches angewandt werden.

3.7 Preise

Alle Preise, die für die Verwendung bei bestimmten Play! Pokémon-Turnieren zur Verfügung gestellt werden, müssen nach Möglichkeit wie angewiesen verwendet werden. Sofern nicht anderweitig angegeben, steht es Veranstaltern stets offen, jegliche Preise von Pokémon Organized Play zu ergänzen.

Pokémon Organized Play gibt keine Empfehlung bezüglich der zusätzlichen Preise über die Bedingung hinaus, dass die Veranstalter alle lokalen gesetzlichen Anforderungen befolgen müssen, die gelten können.

3.7.1 Preise verdienen

Um für den Erhalt bestimmter Preise berechtigt zu sein, müssen Spieler sicherstellen, dass sie ihre Teilnahme an Play! Pokémon über ihr Pokémon-Trainer-Club-Konto angeben und somit allen Teilnahmebedingungen, die in diesem Dokument verzeichnet sind, zustimmen. Diese Option befindet sich unter den „Play! Pokémon-Einstellungen“ in der linken Navigationsleiste unterhalb von „Mein Profil“.

Spieler, die der Option zur Teilnahme an Play! Pokémon nicht zugestimmt haben, erhalten keine Preise, Championship Points, Einladungen zu Veranstaltungen oder Reisepreise.

3.7.2 Auswirkungen einer Disqualifikation auf die Preisverteilung

Spieler, die bei einer Play! Pokémon-Veranstaltung disqualifiziert wurden, erhalten keine Preise bei dieser Veranstaltung.

Sobald jegliche disqualifizierten Spieler von den Ranglisten entfernt wurden, können die Platzierungen anderer Spieler dementsprechend angepasst werden. Dies kann bedeuten, dass sich dann neue Spieler für den Erhalt von Preisen qualifizieren.

Sollte eine solche Anpassung erfolgen, nachdem etwaige physische Preise vergeben wurden, erhalten Spieler mit angepassten Endplatzierungen zwar keine weiteren physischen Preise, haben jedoch Anspruch auf etwaige zusätzliche Championship Points, Reisepreise und ähnliche nicht-physische Preise, die nach dem Ende des Turniers vergeben werden können.

3.7.3 Werbeprodukte

Werbeprodukte, die für den Gebrauch bei Play! Pokémon-Veranstaltungen bestimmt sind, inklusive als Teil des Pokémon-Liga-Programms, müssen nach Möglichkeit wie angewiesen verteilt werden.

30 Tage nach Ablauf der Veranstaltung oder dem letzten Liga-Treffen, bei denen dieses Material verteilt werden sollte, können noch vorhandene Produkte in Verbindung mit weiteren Play! Pokémon-Veranstaltungen nach Ermessen des Veranstalters verwendet werden. Geschieht dies nicht, müssen sie vernichtet werden.

Werbematerial dieser Art darf von keinem Veranstalter in irgendeiner Form verkauft werden.

3.7.4 Unbeanspruchte Preise

Werbeprodukte oder andere Preise, die nach Ablauf des Turniers nicht abgeholt wurden, verfallen. Spieler sollten demnach nicht erwarten, dass sie weiterhin Anspruch auf Preise haben, wenn sie nicht vor Ort waren, um diese in Empfang zu nehmen.

4 4. Turnierbetrieb und -details

4.1 Einführung

Dieser Abschnitt behandelt die Details für das Turnierspiel. Hierbei sind die folgenden Punkte von Interesse:

- Grundregeln für alle Play! Pokémon-Turniere
- Verschiedene Turnierstrukturen
- Wie Spieler eingeteilt und in der Rangliste platziert werden
- Wie die Endplatzierung eines Spielers berechnet wird

4.1.1 Definitionen

4.1.1.1 Match

Ein Match ist ein Spiel oder eine Serie von Spielen gegen einen einzelnen Gegner im Rahmen eines Turniers.

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

4.1.1.2 Runde

Die Gruppe von Matches, die gleichzeitig während des Turniers durchgeführt werden, wird als Runde bezeichnet. Die Anzahl der gespielten Runden hängt dabei von der Teilnehmerzahl sowie vom Turnierformat ab.

4.2 Altersklassen

Pokémon Organized Play teilt Spieler in drei Altersklassen ein: Junioren, Senioren und Meisterklasse.

Die Altersklasse wird zu Beginn der Turniersaison bestimmt und basiert auf dem Geburtsjahr des jeweiligen Spielers. Diese Einteilung bleibt im Laufe der Saison bestehen. Damit ist sichergestellt, dass die Spieler während der gesamten Saison gegen Gegner aus derselben Gruppe antreten.

Altersklassen der Meisterschaftssaison 2023	
Junioren	2011 oder später geboren
Senioren	2007 bis einschließlich 2010 geboren
Meisterklasse	2006 oder früher geboren

4.3 Spielervoraussetzungen

4.3.1.1 Mindestanzahl von Spielern

Ein genehmigtes Play! Pokémon-Turnier muss aus mindestens 4 Teilnehmern bestehen. Von diesen Spielern müssen mindestens 4 Spieler mindestens 2 Runden abschließen.

Wenn weniger als 4 Spieler am Turnier teilgenommen haben, muss der Veranstalter das Turnier als „abgesagt“ melden.

4.3.1.2 Verspätungen

Wenn der Veranstalter der Meinung ist, dass das Hinzufügen eines verspäteten Spielers die Integrität der Veranstaltung stören könnte, kann er den Spieler ganz von der Veranstaltung ausschließen. Anderenfalls kann der Spieler dem Turnier hinzugefügt und in der nächsten Runde einer Spielerpaarung zugewiesen werden. Diesem Spieler wird für die aktuelle Runde sowie für bereits stattgefundene Runden eine Niederlage angerechnet.

Spieler, die nach der Zuteilung der ersten Runde zum Turnier hinzugefügt wurden, werden im Rang stets unter den anderen Spielern mit derselben Spielbilanz platziert, und ihr Name wird außerdem in den Turnierdokumenten mit einem Sternchen (*) versehen.

Spieler, die nach der Zuteilung der ersten Runde zum Turnier hinzugefügt wurden, werden nicht zur Anzahl der Runden dieses Turniers beitragen.

4.3.1.3 Verspätungen bei Premier-Events

Nach dem Ende der dritten Runde sollten keine Spieler mehr einem Premier-Event hinzugefügt werden.

4.4 Spielbilanzen und Ranglisten

4.4.1 Spielbilanz

Bei der Spielbilanz handelt es sich um die Anzahl der Spiele in einem Turnier, die ein Spieler gewonnen (Sieg), verloren (Niederlage) oder unentschieden beendet hat. Sie wird als Verhältnis im Format „S/N/U“ dargestellt. Wenn beispielsweise ein Spieler 4 Spiele gewonnen, 3 Spiele verloren und 1 Spiel unentschieden beendet hat, wird seine Spielbilanz wie folgt angezeigt: 4/3/1.

Die Spielbilanzen werden am Ende jeder Runde sowohl auf den Paarungsanzeigen als auch auf den Ergebniszetteln neben dem Spielernamen angezeigt und sollten sofort nach Bekanntgabe auf deren Korrektheit überprüft werden.

4.4.1.1 Spielbilanzfehler

Es liegt im Ermessen des Veranstalters, die Paarbildung für eine Runde zu wiederholen, 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.

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 unterschiedlicher 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.

4.4.2 Match Points

Match Points werden im Verlauf des Turniers gesammelt. Die Anzahl der Match Points, die ein Spieler zu einem bestimmten Zeitpunkt gesammelt hat, hängt von der jeweiligen Spielbilanz ab.

Match Point-Vergabe	
Gewonnen	3 Match Points
Niederlage	0 Match Points
Unentschieden	1 Match Point

Spieler erhalten 3 Match Points für einen Sieg, 0 für eine Niederlage und 1 für ein Unentschieden. Dementsprechend besitzt ein Spieler mit der Spielbilanz 4/3/1 insgesamt 13 Match Points. Ein Spieler mit der folgenden Spielbilanz hat die gleiche Anzahl an Match Points: 3/1/4.

Die Spielbilanzen werden am Ende jeder Runde sowohl auf den Paarungsanzeigen als auch auf den Ergebniszetteln als Zahl in Klammern neben dem Spielernamen angezeigt. In unserem Beispiel wäre dies: (13).

4.4.3 Der 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 an Runden.

4.4.3.1 Berechnung des Kampf/Sieg-Quotient

Ob ein Gegner das Turnier abgeschlossen hat oder vor Turnierende zurückgetreten ist, kann Einfluss auf den Kampf/Sieg-Quotient nehmen.

Wenn ein Spieler das Turnier beendet hat, wird sein Kampf/Sieg-Quotient wie folgt berechnet: die Anzahl der Siege geteilt durch die Gesamtanzahl der Runden des Turniers. Der niedrigste Kampf/Sieg-Quotient beträgt hierbei 25 % und der höchste Kampf/Sieg-Quotient 100 % wie hier veranschaulicht:

Spieler hat das Turnier abgeschlossen		
Niedrigster Kampf/Sieg-Quotient: 25 %		Höchster Kampf/Sieg-Quotient: 100 %
Beispiele		
Gesamtzahl der Siege	Gesamtzahl der Runden	Kampf/Sieg-Quotient
1	5	25 %
3	5	60 %
5	5	100%

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 % wie hier veranschaulicht:

Spieler zieht sich vor Turnierende zurück		
Niedrigster Kampf/Sieg-Quotient: 25 %		Höchster Kampf/Sieg-Quotient: 75 %
Beispiele		
Gesamtzahl der Siege	Gesamtzahl der abgeschlossenen Runden	Kampf/Sieg-Quotient
1	5	25 %
3	5	60 %
5	5	75 %

Wenn die Kampf/Sieg-Quotienten aller Gegner eines Spielers berechnet wurden, wird ihr Durchschnitt ermittelt und das entsprechende Endergebnis angezeigt.

4.4.3.2 Kampf/Sieg-Quotient & Freilose

Durch die Berechnung des Kampf/Sieg-Quotient der Gegner werden Runden, in denen ein Spieler ein Freilos erhalten hat, nicht als Sieg für diesen Spieler gewertet. Stattdessen wird die jeweilige Runde im Sinne dieser Berechnung außer Acht gelassen.

4.5 Aufgaben & absichtliche Unentschieden

Matchergebnisse sollten vornehmlich durch den Spielverlauf entschieden werden. Jedoch ist es Spielern erlaubt, ein Spiel an den Gegner abzutreten oder (nur bei Sammelkartenspiel-Turnieren) einmalig ein Unentschieden anzubieten.

Ein Spieler kann aus jeglichen Gründen ein Spiel abtreten. Jedoch erkennt Pokémon Organized Play keine informellen Vereinbarungen zwischen Spielern hinsichtlich des Ausgangs eines Spiels vor dem

Unterzeichnen des Ergebniszettels an. Spieler sollten sich darüber im Klaren sein, dass jegliche Vereinbarungen dieser Art vom Turnierpersonal nicht geltend gemacht werden.

Sobald ein Matchergebnis auf einem unterschriebenen Ergebniszettel verzeichnet wurde, wird dieses Resultat als endgültig angesehen und kann nicht mehr geändert werden.

Spieler dürfen nicht:

- Ihren Gegner zur Aufgabe zwingen.
- Erneut ein absichtliches Unentschieden anfragen, wenn der Gegner bereits zu Verstehen gegeben hat, dass er das nicht möchte.
- Ihren Gegner bestechen, nötigen oder anderweitig bzgl. eines Matchergebnisses unter Druck setzen.
- Sich vor dem Entschluss zur Aufgabe oder zum Unentschieden auf Turnierplatzierungen berufen oder auf das Ende anderer laufender Matches warten.
- Das Matchergebnis mithilfe von willkürlichen Mitteln oder jeglichen anderen Methoden entscheiden.

4.6 Play! Pokémon-Turnierformate

Genehmigte Pokémon-Sammelkartenspiel- und Pokémon-Videospiel-Turniere können ausschließlich im Schweizer System, als Einzelausscheidungsrounden oder als Schweizer System plus Einzelausscheidungsrounden abgehalten werden.

Andere Turnierformate können nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Pokémon Organized Play verwendet werden.

4.6.1 Schweizer Runden

Die meisten Premier-Events verwenden dieses Turnierformat, entweder allein oder in Verbindung mit Einzelausscheidungsrounden.

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.

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

Turniere im Schweizer System laufen wie folgt ab:

Runde 1
Spieler werden für die erste Spielrunde in zufällige Gegnerpaare aufgeteilt. Ist die Teilnehmerzahl ungerade, erhält der Spieler ohne Gegner ein Freilos, das als Sieg gezählt wird, aber bei Entscheidungen mit Gleichstand nicht eingerechnet wird.

Runde 2
<p>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.</p> <p>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 gespielt haben). Wenn dadurch eine ungerade Spielerzahl in der 0-1-Gruppe entsteht, erhält ein Spieler – wie oben beschrieben – ein Freilos.</p>
Alle darauffolgende Runden
<p>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.</p> <p>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.</p>

4.6.1.1 Endplatzierung in Ranglisten der Schweizer Runden

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 häufig eine ähnliche Anzahl an Match Points haben, wendet Play! Pokémon bei Gleichstand bestimmte Kriterien („Tiebreakers“) zur Ermittlung der Endplatzierung jedes Spielers an. Nachdem der Ranglistenplatz aller Spieler basierend auf ihrer abschließenden Spielbilanz ermittelt wurde, werden die Kriterien nach der untenstehenden Reihenfolge angewendet.

Sobald die Kriterien für einen der Tiebreaker erfüllt wurden, werden keine weiteren Tiebreaker mehr angewendet.

Erster Tiebreaker	Verspätungen
Spieler, die verspätet zum Turnier erscheinen, platzieren sich im Rang unter den Spielern, die rechtzeitig erschienen sind.	
Zweiter Tiebreaker	Kampf/Sieg-Quotient der Gegner
Spieler, bei denen weiterhin Gleichstand besteht, werden daraufhin nach Kampf/Sieg-Quotient der Gegner eingestuft, vom höchsten zum niedrigsten.	
Dritter Tiebreaker	Der Kampf/Sieg-Quotient der Gegner der Gegner

<p>Spieler, bei denen weiterhin Gleichstand besteht, werden daraufhin nach Kampf/Sieg-Quotient der Gegner der Gegner eingestuft, vom höchsten zum niedrigsten.</p> <p>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.</p>	
Endgültiger Tiebreaker	Eins-gegen-Eins
<p>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.</p> <p>Wenn bei zwei Spielern in den endgültigen Ranglisten Gleichstand besteht, die im Verlauf des Turniers <u>nicht</u> gegeneinander gespielt haben, wird deren Reihenfolge zufällig bestimmt.</p> <p>Wenn bei mehr als zwei Spielern in den endgültigen Ranglisten Gleichstand besteht, wird deren Reihenfolge zufällig bestimmt.</p>	

4.6.2 Einzelausscheidungsrounden

Bei Turnieren mit Einzelausscheidungsrounden wird der Turniersieger bestimmt, indem Spieler aus dem Turnier ausscheiden, wenn sie ein Match verloren haben. Die Anzahl der Spieler halbiert sich demnach in jeder Runde, wobei die erste Runde eine Ausnahme bildet.

Das Turnier ist beendet, wenn nur noch ein Spieler ungeschlagen ist. Dieser Spieler ist der Turniersieger.

Turniere mit Einzelausscheidungsrounden laufen wie folgt ab:

Runde 1
<p>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.</p>
Alle darauffolgende Runden
<p>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.</p> <p>Schließlich bleiben nur noch zwei Spieler über. Der Gewinner dieses Matches ist der Turniersieger.</p>

4.6.2.1 Turnierbaum der Einzelausscheidungsrounden

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.

4.6.2.2 Endplatzierungen in Ranglisten der Einzelausscheidungsrounden

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.

4.6.2.3 Ausscheidungsspiele zur Platzierung

Der Veranstalter kann bestimmen, dass die Spieler, die in den Top 4 ausscheiden, um den 3. und 4. Platz spielen, anstatt den 3. und 4. Platz mithilfe von Tiebreakers zu ermitteln. Wenn das der Fall ist, muss diese Entscheidung klar vor Turnierbeginn mitgeteilt werden.

4.6.3 Schweizer Runden + Einzelausscheidungsrounden

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

Bei den meisten Premier-Events wird eine Abweichung dieses Turnierformats verwendet. Die folgenden Abschnitte veranschaulichen, welche Premier-Events welche Varianten verwenden bzw. worin die genauen Unterschiede liegen.

Veranstalter sollten beachten, dass Spieler, die nach der Zuteilung der ersten Runde zum Turnier hinzugefügt wurden, nicht zur Anzahl der Runden dieses Turniers beitragen.

4.6.3.1 Turnierstrukturen von Premier-Events

Turnierstrukturen von Premier-Events			
Spiel	Premier-Event	TOM-Turnier-Modus	Turnierstruktur
Videospiele:	Premier-Herausforderung		
Videospiele:	Midseason Showdown	Videospiel-Premier-Event	Variante 1: Videospiele, eintägig
Videospiele:	Regionalmeisterschaften		
Videospiele:	Internationalmeisterschaften	„TCG Two Day Championship“ (Zweitägige Sammelkartenspiel-Meisterschaften)	Variante 3: Videospiele & Sammelkartenspiel, zweitägig

Sammelkartenspiel	Liga-Cup	„TCG One Day Championship“ (Eintägige Sammelkartenspiel- Meisterschaften)	Variante 2: Sammelkartenspiel, eintägig
Sammelkartenspiel	Regionalmeisterschaften	„TCG Two Day Championship“ (Zweitägige Sammelkartenspiel- Meisterschaften)	Variante 3: Videospiele & Sammelkartenspiel, zweitägig
Sammelkartenspiel	Internationalmeisterschaften		

4.6.3.2 Eintägige Turnierstrukturen

Die Anzahl der Turnierteilnehmer hat direkte Auswirkungen auf die Summe der gespielten Schweizer Runden und Einzelausscheidungsrounden. Die untenstehende Tabelle veranschaulicht diese Zuordnung:

Variante 1: Videospiele, eintägig			
Spieler pro Altersklasse	Schweizer Runden	Einzelausscheidungsrounden	Gesamtlänge (in Runden)
4–7	3	0	3
8	3	1	4
9–16	4	2	6
17–32	5	3	8
33–64	6	3	9
65–128	7	3	10
129–226	8	3	11
227–256	8	4	12
257–409	9	4	13
410–512	9	5	14
513+	10	5	15

Variante 2: Sammelkartenspiel, eintägig			
Spieler pro Altersklasse	Schweizer Runden	Einzelausscheidungsrounden	Gesamtlänge (in Runden)
4–8	3	0	3
9–12	4	2	6
13–20	5	2	7

21–32	5	3	8
33–64	6	3	9
65–128	7	3	10
129–226	8	3	11
227–409	9	3	12
410+	10	3	13

4.6.3.3 Zweitägige Turnierstruktur

Prestigeträchtigere Premier-Events können auch zwei Tage andauern, wobei ein Teil der höchstgesetzten Spieler am zweiten Tag nochmal in Schweizer Runden gegeneinander antreten.

Hierbei qualifiziert sich entweder jeder Spieler für den zweiten Tag der Schweizer Runden, der mindestens 19 Match Points hat, oder es qualifizieren sich die besten 32 Spieler der Rangliste (je nachdem welche Zahl größer ist).

Auf der unten stehenden Tabelle wird mit Hilfe der roten Linie dargestellt, ab wann ein zweiter Tag mit Schweizer Runden erforderlich ist.

Variante 3: Videospiele & Sammelkartenspiel, zweitägig				
Spieler pro Altersklasse	Schweizer Runden (Erster Tag)	Schweizer Runden (Zweiter Tag)	Einzelausscheidungsrounden	Gesamtlänge (in Runden)
4–8	3	0	0	3
9–12	4	0	2	6
13–20	5	0	2	7
21–32	5	0	3	8
33–64	6	0	3	9
65–128	7	0	3	10
129–226	8	0	3	11
227–799	9	5	3	17
800+	9	6	3	18

4.6.3.4 Endplatzierung in Ranglisten der Schweizer Runden + Einzelausscheidungsrounden

Nach dem Abschluss der Schweizer Runden werden Spieler basierend auf ihrem Ergebnis und den Tiebreakers in den Schweizer Runden in der Rangliste platziert. Eine bestimmte Anzahl der

höchstplatziertesten Spieler wird dann in Gruppen für die Einzelausscheidungsrounden gesetzt. Diese Spielerzahl ist dabei gleich hoch wie die Anzahl der verfügbaren Gruppenplätze.

Matches werden danach gemäß den Regeln für die [Einzelausscheidungsrounden](#) ausgetragen, wobei der Gewinner in die nächste Runde kommt und der Verlierer aus dem Turnier ausscheidet. Am Ende bleibt nur noch ein Spieler übrig. Dieser Spieler ist der Sieger des Turniers.

Für die Platzierung der Spieler in den Einzelausscheidungsrounden des Turniers gilt einfach der abschließende Ranglistenplatz aus den Schweizer Runden jedes Spielers.

Nach jeder Einzelausscheidungsrounde 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.

4.7 Paarungen

Nach dem Ende jeder Turnierrunde muss der Veranstalter die nächste Runde zusammenstellen und die entsprechenden Gegnerpaare bekannt geben. Spielern sollte hierbei ein angemessener Zeitraum zur Verfügung gestellt werden, um jegliche Fehler in den Ranglisten melden zu können und zu ihren Sitzen zu finden, bevor der Punktrichter in TOM auf „Start Round“ klickt.

Es ist zu beachten, dass nach Beginn einer Runde die Gegnerpaare nicht mehr geändert werden können.

4.7.1 Zufällige Freilose

Während des Turnierverlaufs können Spielern Freilose zugeteilt werden. Diese kommen bei einer ungeraden Teilnehmerzahl vor.

Ein Freilos zählt im Matchergebnis des jeweiligen Spielers als Sieg, aber bei der Berechnung des Kampf/Sieg-Quotienten des Spielers wird es nicht als gespielte Runde gewertet.

Wenn Freilose unvermeidlich sind, werden sie möglichst immer dem Spieler mit dem schlechtesten Matchergebnis zugesprochen. Jedoch wird jeder Spieler im Verlauf eines Turniers höchstens ein Freilos erhalten.

4.8 Ausscheiden aus dem Turnierverlauf

Spieler, die sich dazu entschieden haben, dass sie an einem laufenden Turnier nicht mehr teilnehmen möchten, müssen aus dem Turnierverlauf ausscheiden. Spieler können zwar aus jeglichen Gründen aus einem Turnier ausscheiden, jedoch kann ein laufendes Match erst dann verlassen werden, wenn es aufgegeben oder abgeschlossen wurde.

Der Veranstalter kann von den Spielern verlangen, ein Formular zur Bestätigung des Ausscheidens auszufüllen oder sich bei einem bestimmten Turniermitarbeiter zu melden. Dies kann sich zwar je nach

Veranstaltung ändern, aber die folgenden Informationen zum Ausscheiden gelten für alle Play! Pokémon-Turniere.

4.8.1 Unvollständige Matches

Spieler, die das Turnier verlassen möchten, bevor das aktuelle Match abgeschlossen ist, werden eine Niederlage für alle ihre Spiele erhalten, die noch nicht beendet wurden. Um dies zu vermeiden, sollten Spieler vor dem Ausscheiden sicherstellen, dass ihr Spiel abgeschlossen ist und das Resultat verzeichnet wurde.

Sobald die aktuelle Runde abgeschlossen ist, scheidet der Spieler aus dem Turnier aus, und er wird in den darauffolgenden Runden keinem Gegner mehr zugewiesen.

4.8.2 Endplatzierung der ausgeschiedenen Spieler

Spieler, die vor dem Abschluss des Turniers aus dem Turnier ausscheiden, werden dennoch in den Endplatzierungen aufgeführt.

4.8.3 Endplatzierung der disqualifizierten Spieler

Wenn ein Spieler bei einem Turnier disqualifiziert wurde, wird er gänzlich von den Ranglisten entfernt, und er ist nicht mehr für den Erhalt von Preisen berechtigt, auf die er mit seiner Spielbilanz ansonsten Anspruch gehabt hätte.

5 5. Turnierregeln des Sammelkartenspiels

5.1 Einführung

In diesem Abschnitt werden die spezifischen Turnierregeln für das Pokémon-Sammelkartenspiel beschrieben. Hierbei sind die folgenden Punkte von Interesse:

- Grundregeln für alle Play! Pokémon-Sammelkartenspiel-Turniere
- Welche Karten und Zufallsgeneratoren beim Spiel zulässig bzw. nicht zulässig sind.
- Spielauflösung und Tiebreakers für Sammelkartenspiele und Matches.

In diesem Abschnitt wird angenommen, dass der Leser mit den Informationen des Regelbuchs für das Pokémon-Sammelkartenspiel vertraut ist.

5.2 Zulässigkeit der Sammelkarten

Nur authentische Karten des Pokémon-Sammelkartenspiels dürfen bei Play! Pokémon-Veranstaltungen verwendet werden.

Spieler müssen sicherstellen, dass alle Karten, die sie beim Turnier verwenden möchten, die folgenden Bedingungen erfüllen:

- Die Karten sind für das entsprechende Turnierformat zugelassen;
- Die Karten haben die korrekte Sprache entsprechend des Turnierorts;
- Die Karten sind in keinsten Weise markiert oder modifiziert.

5.2.1 Nicht erlaubte Karten

Die jeweilige Karte sollte sich möglichst im gleichen Zustand befinden wie beim Erhalt des ursprünglichen Pokémon-Sammelkartenspiel-Produkts. Eine gewisse Abnutzung ist hierbei vertretbar, jedoch können die folgenden Karten nicht bei Play! Pokémon-Turnieren verwendet werden:

- Markierte Karten;
 - 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.
- Karten, die in einer Nachproduktion noch modifiziert wurden;
 - Beispiele für Modifizierungen sind Autogramme, Illustrationen oder jegliche andere Veränderungen der Kartenoberfläche. Offizielle Stempel auf den Karten, die von TPCi angebracht wurden, sind jedoch erlaubt.

5.2.2 Kartenhüllen

Kartenhüllen müssen in Bezug auf Markierungen und Abnutzung die gleichen Kriterien erfüllen wie die Karten selber. Zusätzlich müssen alle Kartenhüllen im Deck eines Spielers die folgenden Bedingungen erfüllen, um für das Turnier zugelassen zu werden:

- Die Kartenhülle deckt die Karte vollständig ab;
- Die Kartenhülle muss von gleicher Farbe, Größe und Textur sein und im selben Zustand vorliegen;
- Die Farbe entlang aller Kanten der Hülle muss gleich sein, z. B. dürfen Illustrationen nicht bis auf die Kanten der Hülle herausragen;
- Die Hüllen müssen entweder von gleicher Farbe sein oder in einem offiziell zugelassenen Pokémon-Design vorliegen;
- Die Hüllen dürfen nicht so stark spiegeln, dass damit die Vorderseite von Karten im Deck deutlich erkannt werden kann.

Die Verwendung von Innen- und Außenhüllen ist gemäß der oben angegebenen Kriterien erlaubt. Diese sollten jedoch nicht den Mischvorgang des Decks einschränken.

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.

5.2.3 Zugelassene Sprachen

Karten für das Pokémon-Sammelkartenspiel sind auf der ganzen Welt in verschiedenen Sprachen verfügbar.

Um die linguistische Komplexität bei Turnierinteraktionen einfacher zu gestalten, werden die zugelassenen Sprachen bei Premier-Events von Pokémon Organized Play je nach Bewertungszone des entsprechenden Premier-Events eingeschränkt.

Bei allen anderen Turnieren und Liga-Treffen liegt die Entscheidung über die genehmigten Sprachen beim jeweiligen Veranstalter bzw. beim Liga-Personal.

5.2.3.1 Zugelassene Sprachen für Premier-Events nach Bewertungszone

Bewertungszone	Rechtssprachen
Nordamerika	Englisch
Lateinamerika	Englisch, Spanisch
Europa	Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch, Portugiesisch, Spanisch
Ozeanien	Englisch
Russland	Englisch, Russisch

Südafrika	Englisch
-----------	----------

5.2.3.2 Zusätzliche zugelassene Sprachen für Premier-Events nach Ländern

Land	Zusätzliche Rechtssprachen
Kanada	Französisch
Argentinien, Brasilien, Chile, Kolumbien, Ecuador, Panama, Paraguay, Peru	Portugiesisch

5.2.3.3 Ausnahmen

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

In besonderen Fällen kann der vorsitzende Schiedsrichter oder der Veranstalter des Turniers eine Ausnahme in Bezug auf die zugelassenen Sprachen machen. Diese Entscheidung liegt in deren alleinigem Ermessen und sollte nur in Betracht gezogen werden, wenn sie keine Nachteile im Turnierverlauf nach sich zieht.

Spieler, die denken, dass ihre persönlichen Umstände es ihnen schwer machen würden, die Regeln für zugelassene Kartensprachen einzuhalten, sollten alle Anstrengungen unternehmen, den Veranstalter vor dem Beginn des Turniers zu kontaktieren.

5.2.4 Ersatzkarten

Wird eine Karte während eines Turniers beschädigt, sodass die Karte danach als markiert gilt, darf ein Schiedsrichter eine Ersatzkarte für diese Karte anfertigen, die für den Rest des Turniers wie die ursprüngliche Karte gewertet wird.

Falls der Spieler ein weiteres Exemplar der beschädigten Karte besitzt, kann er die beschädigte Karte natürlich auch durch ein fehlerfreies Exemplar ersetzen.

In manchen Fällen wird eine Karte aufgrund eines Produktionsfehlers beschädigt. Die Spieler sollten dann so gut es geht vermeiden, mit dieser Karte zu spielen. Dies ist jedoch manchmal nicht möglich. Wenn der vorsitzende Schiedsrichter der Ansicht ist, dass die entsprechende Karte als markierte Karte verwendet werden könnte, kann er eine Ersatzkarte erstellen, die für den Rest des Turniers in jeder Hinsicht wie die beschädigte Karte fungiert.

Die beschädigte Karte muss immer als Referenz während des Spielens der Ersatzkarte aufbewahrt werden.

Ersatzkarten dürfen bei Play! Pokémon-Turnieren aus keinen anderen Gründen verwendet werden und sollten wie jede andere gefälschte Karte behandelt werden, wenn sie entdeckt werden.

5.3 Deckzulassung

5.3.1 Deckregistrierung

Bei allen Play! Pokémon Premier-Events müssen die Teilnehmer eine Deckliste ausfüllen, in welcher der genaue Inhalt des Decks aufgeführt wird, das sie während des Turniers verwenden möchten.

Diese Decklisten können später vom Veranstalter und von Schiedsrichtern dazu verwendet werden, um zu überprüfen, ob ein Deck während des Turniers verändert wurde. Spieler sollten deshalb darauf achten, dass ihre Decklisten übersichtlich und akkurat sind.

5.3.2 Deckprüfungen

Bei allen Premier-Events müssen Deckprüfungen durchgeführt werden. Pokémon Organized Play erwartet, dass Deckprüfungen bei mindestens 10 % der Decks durchgeführt werden. Es wird jedoch empfohlen, dass die Turniermitarbeiter sich bemühen, so viele Decks wie möglich zu prüfen.

Deckprüfungen können jederzeit während eines Turniers, von der Registrierung bis zur letzten Runde, durchgeführt werden.

Spieler können dazu aufgefordert werden, die Karten ihres Decks in derselben Reihenfolge wie die Karten auf ihren Decklisten anzuordnen, aber sie sollten dies nicht annehmen und immer erst auf die Anweisung der Turniermitarbeiter warten, bevor sie ihr Deck neu anordnen.

Während einer Deckprüfung werden die Turniermitarbeiter Folgendes überprüfen:

- Die Liste ist vollständig und lesbar;
- Das beschriebene Deck ist für das Turnierformat zulässig;
- Die Inhalte des Decks stimmen genau mit der Liste überein;
- Die Karten und Hüllen sind frei von Merkmalen, die dazu führen könnten, dass sie als markiert eingestuft werden.

5.4 Zusammengestellte Turnierformate

Die Regeln zur Deckzusammenstellung für Zusammengestellte Formate lauten wie folgt:

- Das Deck muss genau **60 Karten** enthalten.
- Decks dürfen höchstens **vier Exemplare** einer bestimmten Karte enthalten, wie durch die englische Übersetzung der Karte definiert. Ausgenommen von dieser Regel sind Basis-Energiekarten.
- In Matches wird um **sechs Preiskarten** gespielt.

Play! Pokémon erlaubt die Verwendung von drei Zusammengestellten Formaten für seine genehmigten Turniere, die alle unten aufgeführt sind.

5.4.1 Standardformat & Erweitertes Format

5.4.1.1 Zugelassene Erweiterungen

Zugelassene Regelzeichen			
Zulassungsdatum	Regelzeichen	Standardformat	Erweitertes Format
10. September 2021	<i>D</i>	✓	✓
10. September 2021	<i>E</i>	✓	✓
12. März 2022	<i>F</i>	✓	✓

Erweitertes Format: Erweiterungen zu Schwarz & Weiß			
Zulassungsdatum	Name des Sets	Standardformat	Erweitertes Format
	<i>Schwarz & Weiß</i>		✓
	<i>Schwarz & Weiß – Aufstreben der Mächtigen</i>		✓
	<i>Schwarz & Weiß – Königliche Siege</i>		✓
	<i>Schwarz & Weiß – Kommende Schicksale</i>		✓
	<i>Schwarz & Weiß – Erforscher der Finsternis</i>		✓
	<i>Drachengruft</i>		✓
	<i>Schwarz & Weiß – Hoheit der Drachen</i>		✓
	<i>Schwarz & Weiß – Überschrittene Schwellen</i>		✓
	<i>Schwarz & Weiß – Plasma-Sturm</i>		✓
	<i>Schwarz & Weiß – Plasma-Frost</i>		✓
	<i>Schwarz & Weiß – Plasma-Blaster</i>		✓
	<i>Schwarz & Weiß – Legendäre Schätze</i>		✓

Erweitertes Format: Erweiterungen zu XY			
Zulassungsdatum	Name des Sets	Standardformat	Erweitertes Format
	<i>XY – Willkommen in Kalos</i>		✓
	<i>XY</i>		✓
	<i>XY – Flammenmeer</i>		✓
	<i>XY – Fliegende Fäuste</i>		✓
	<i>XY – Phantomkräfte</i>		✓
	<i>XY – Protoschock</i>		✓

	<i>Doppeltes Dilemma</i>		✓
	<i>XY – Drachenleuchten</i>		✓
	<i>XY – Ewiger Anfang</i>		✓
	<i>XY – TURBOstart</i>		✓
	<i>XY – TURBOfieber</i>		✓
	<i>Generationen</i>		✓
	<i>XY – Schicksalsschmiede</i>		✓
	<i>XY – Dampfkessel</i>		✓
	<i>XY – Evolution</i>		✓

Erweitertes Format: Erweiterungen zu *Sonne & Mond*

Zulassungsdatum	Name des Sets	Standardformat	Erweitertes Format
	<i>Sonne & Mond</i>		✓
	<i>Sonne & Mond – Stunde der Wächter</i>		✓
	<i>Sonne & Mond – Nacht in Flammen</i>		✓
	<i>Schimmernde Legenden</i>		✓
	<i>Sonne & Mond – Aufziehen der Sturmroté</i>		✓
	<i>Sonne & Mond – Ultra-Prisma</i>		✓
	<i>Sonne & Mond – Grauen der Lichtfinsternis</i>		✓
	<i>Sonne & Mond – Sturm am Firmament</i>		✓
	<i>Sonne & Mond – Echo des Donners</i>		✓
	<i>Sonne & Mond – Teams sind Trumpf</i>		✓
	<i>Majestät der Drachen</i>		✓
	<i>Sonne & Mond – Kräfte im Einklang</i>		✓
	<i>Sonne & Mond – Bund der Gleichgesinnten</i>		✓
	<i>Verborgenes Schicksal</i>		✓
	<i>Sonne & Mond – Welten im Wandel</i>		✓

Zusätzliche Veröffentlichungen

Produktname	Standardformat	Erweitertes Format
McDonald's Kollektion 2011–2021		✓
Trainer Kit <i>Schwarz & Weiß</i>		✓
Trainer Kit <i>XY</i>		✓
Trainer Kit <i>XY: Caesurio und Knuddeluff</i>		✓
Trainer Kit <i>XY: Latias und Latios</i>		✓
Trainer Kit <i>XY: Wrestler-Pikachu und Suicune</i>		✓
Trainer Kit <i>Sonne & Mond: Wolverock & Alola-Raichu</i>		✓
Trainer Kit <i>Sonne & Mond: Alola-Sandamer & Alola-Vulnona</i>		✓

Black Star-Promokarten			
Präfix	Nummeriert	Standardformat	Erweitertes Format
SW	01 und höher		✓
XY	01 und höher		✓
SM	158 und höher		✓

5.4.1.2 Veröffentlichungs- & Zulässigkeitsablauf

Erweiterungen werden regelmäßig veröffentlicht werden, mit durchschnittlich vier neuen Erweiterungen pro Kalenderjahr. Die neu veröffentlichten Karten werden ab dem zweiten Freitag nach dem Veröffentlichungsdatum des Produktes oder der Erweiterung auf dem US-Markt zugelassen.

Das Veröffentlichungsdatum und darauf folgende Zulassungsdatum für Promokarten kann auf der [Website zum Pokémon-Sammelkartenspiel – Promokarten-Zulässigkeitsstatus](#) eingesehen werden. Diese Seite wird monatlich aktualisiert.

5.4.1.3 Nachgedruckte Karten im Standard- oder Erweiterten Format

Karten, die zuvor im Format vorhanden waren, werden gelegentlich in neueren Erweiterungen nachgedruckt. In diesen Fällen kann die ältere Version der Karte gespielt werden, wenn:

- Der Name auf der neuen Karte mit dem Namen auf der älteren Karte identisch ist;
- Der gesamte gedruckte Text auf der neuen Karte funktional mit dem der älteren Karte identisch ist.

Darüber hinaus kann eine neuere Version einer Karte, die derzeit im Standard- oder Erweiterten Format spielbar ist, sofort nach ihrer Veröffentlichung in diesem Format gespielt werden, sofern sie die oben genannten Kriterien erfüllt.

Beachte die folgenden Beispiele, um festzustellen, ob zwei Karten funktional identisch sind:

- Nachahmerin (CES, 127) und Nachahmerin (TRR, 83) sind funktional identisch. Obwohl der Wortlaut geändert wurde, bleibt der beschriebene Effekt unverändert.
- Regenbogen-Energie (CES, 151) und Regenbogen-Energie (TR, 17) sind *nicht* funktional identisch, da die erste Karte „1 Schadensmarke legt“ während die zweite Karte „10 Schadenspunkte verursacht“ – Schadensmarken und Schadenspunkte sind unterschiedliche Mechaniken im Pokémon-Sammelkartenspiel und können nicht austauschbar referenziert werden.

5.4.1.4 Unzulässige Karten

Die Liste der unzulässigen Karten für Turniere kann [hier](#) eingesehen werden.

Turnierresultate und Feedback der Community werden ständig analysiert, um ausgeglichene und faire Spiele zu gewährleisten. Besonders das Erweiterte Format unterliegt einer strengen Überwachung, da es so viele Karten und potenzielle Kombinationen für Spieler umfasst.

5.4.2 Unbegrenzt Format

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

5.4.2.1 Veröffentlichungs- & Zulässigkeitsablauf

Die Karten jeder neuen Erweiterung werden ab dem zweiten Freitag nach deren Veröffentlichungsdatum auf dem US-Markt zugelassen. Erweiterungen sollen regelmäßig veröffentlicht werden, mit durchschnittlich vier neuen Erweiterungen pro Kalenderjahr.

Promokarten, wie sie in Pokémon-Sammelkartenspiel-Boxen und -Kollektionen enthalten sind, sind entweder am ersten oder dritten Freitag nach dem Veröffentlichungsdatum der Erweiterung auf dem US-Markt zugelassen. Dieses Zulassungsdatum ist weltweit einheitlich und kann auf der Website zum Pokémon-Sammelkartenspiel – Promokarten-Zulässigkeitsstatus eingesehen werden. Diese Seite wird monatlich aktualisiert.

5.4.2.2 Nachgedruckte Karten im Unbegrenzten Format

Da die Anzahl der für das Spielen im Unbegrenzten Format zulässigen Erweiterungen nicht eingeschränkt ist, stoßen Spieler gelegentlich auf Trainerkarten älterer Erweiterungen, die denselben Namen wie neuere Karten tragen, aber völlig unterschiedliche Effekte haben.

Spieler können diese älteren Versionen der Karten weiterhin in ihre Decks aufnehmen, unter der Voraussetzung, dass immer der Wortlaut der aktuellsten Version verwendet wird.

5.4.2.3 Unzulässige Karten

Im Unbegrenzten Format gibt es derzeit keine unzulässigen Karten.

5.5 Turniere im Begrenzten Format

Die Regeln zur Deckzusammenstellung für Begrenzte Formate lauten wie folgt:

- Das Deck muss genau **40 Karten** enthalten.
- Es gibt **keine Einschränkung** für die Anzahl an Karten mit demselben Namen, sofern im Kartentext selbst keine Einschränkungen aufgeführt sind.
- In Matches wird um **vier Preiskarten** gespielt.

Play! Pokémon erlaubt die Verwendung von drei Begrenzten Formaten für seine genehmigten Turniere, die alle unten aufgeführt sind.

5.5.1 Veranstaltungen mit versiegelten Decks

Bei einer Veranstaltung mit versiegelten Decks erhalten Spieler vom Veranstalter zu Beginn des Turniers entweder eine Build & Battle Box oder eine vorbestimmte Anzahl an Boosterpacks (normalerweise zwischen vier und sechs).

5.5.1.1 Deckzusammenstellung

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.

5.5.2 **Booster Draft**

Bei Booster-Draft-Veranstaltungen erhalten die Spieler zu Beginn des Turniers 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.

5.5.2.1 Drafts

Jeder Spieler öffnet auf ein Signal des Veranstalters hin ein Boosterpack, ohne den anderen Spielern den Inhalt zu zeigen. Jeder Spieler wählt anschließend eine Karte aus seinem Boosterpack und legt sie verdeckt vor sich hin.

Sobald eine Karte in den Stapel eines Spielers gesteckt wurde, zählt sie als gewählt und darf nicht gegen eine andere Karte aus dem Boosterpack getauscht werden. Dann geben die Spieler die restlichen Karten verdeckt an den Spieler links neben sich weiter. Wer welche Karten gewählt hat, sollte während der Draft geheim bleiben.

Jeder Spieler wählt aus den an ihn weitergereichten Karten eine Karte aus, bis alle Karten gewählt wurden. Dieser Vorgang wird für jedes verbleibende Boosterpack wiederholt, allerdings wird mit dem Öffnen jedes neuen Boosterpacks die Richtung der Kartenweitergabe gewechselt.

5.5.2.2 Deckzusammenstellung

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.

5.5.3 **Build & Battle Draft**

Bei Build & Battle Draft-Veranstaltungen erhält jeder Spieler zu Beginn der Veranstaltung eine Build & Battle Box vom Veranstalter. Spieler werden in Gruppen mit vier Spielern unterteilt, die sich in einem Kreis zusammensetzen.

Auf ein Signal des Veranstalters hin öffnet jeder Spieler zuerst sein Entwicklungspack mit 23 Karten, ohne den anderen Spielern den Inhalt zu zeigen. Jeder Spieler kann sich einige Minuten Zeit nehmen, um sich seine Karten anzusehen, die er am Ende zum Erstellen seines Decks verwenden kann. Wenn er fertig ist, steckt der Spieler diese Karten zurück in seine Build & Battle Box.

5.5.3.1 Drafts

Sobald alle Spieler bereit sind, signalisiert der Veranstalter den Spielern, dass die Draft beginnen kann. Jeder Spieler öffnet ein Boosterpack, ohne den anderen Spielern den Inhalt zu zeigen. Jeder Spieler wählt anschließend eine Karte aus seinem Boosterpack und steckt sie in seine Box, zusammen mit der Code-Karte des Pokémon-Sammelkartenspiels-Online und der Basis-Energiekarte, die nicht holografisch ist.

Sobald eine Karte in die Box eines Spielers gesteckt wurde, zählt sie als gewählt und darf nicht gegen eine andere Karte aus dem Boosterpack getauscht werden. Dann geben die Spieler die restlichen Karten verdeckt an den Spieler links neben sich weiter. Wer welche Karten gewählt hat, sollte während der Draft geheim bleiben.

Jeder Spieler wählt aus den an ihn weitergereichten Karten eine Karte aus, bis alle Karten gewählt wurden. Nachdem alle Karten eines Boosterpacks gezogen wurden, haben die Spieler eine Minute Zeit, um ihre bis jetzt erhaltenen Karten zu begutachten. Dieser Vorgang wird für jedes verbleibende Boosterpack wiederholt, allerdings wird mit dem Öffnen jedes neuen Boosterpacks die Richtung der Kartenweitergabe gewechselt.

5.5.3.2 Deckzusammenstellung

Nachdem alle Boosterpacks geöffnet und alle Karten ausgewählt wurden, stellt jeder Spieler ein Deck mit 40 Karten aus den Karten in seiner Box und den vom Veranstalter bereitgestellten Basis-Energiekarten zusammen.

Für das Zusammenstellen des Decks hat jeder Spieler 20 Minuten Zeit.

5.6 Management des Spielbereichs

5.6.1 **Der Spielbereich**

Karten im Spiel sollten so verwaltet werden, dass sie organisiert, ordentlich und für Gegner und Schiedsrichter leicht zu interpretieren sind.

Karten, die ohne den Effekt einer anderen Karte, Fähigkeit oder eines anderen Effekts von der Hand in den Spielbereich gelegt werden, gelten als gespielt sobald der Spieler die Karte physisch von seiner Hand freigibt. Wenn ein Spieler keine Karte spielen möchte, sollte er sie nicht in den Spielbereich legen.

Die Grenzen des Spielbereichs werden entsprechend der folgenden Abbildung definiert.



Bild A: Die Spielfläche des Pokémon-Sammelkartenspiels

A: 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.

B: Jeder Spieler darf nur einen Ablagestapel verwenden. Bestimmte Karten dürfen im Ablagestapel leicht verdreht werden, damit sie leichter zu erkennen sind.

C: 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.

D: Energiekarten müssen unter den Pokémon im Spiel in gleicher Richtung orientiert werden; alle diese Energiekarten müssen jederzeit einzeln erkennbar sein.

E: Pokémon auf der Bank müssen weit genug voneinander und vom Aktiven Pokémon entfernt sein, damit klar zu sehen ist, an welche Pokémon Karten angelegt sind.

F: Stadionkarten müssen zwischen die Aktiven Pokémon beider Spieler gelegt werden, sodass die Karte für alle Spieler sichtbar ist.

5.6.1.1 Das Nirgendwo

Das Nirgendwo eines Spielers muss direkt über seinen Preiskarten liegen, und es sollte ein ordentlicher Stapel sein, um sicherzustellen, dass es keine anderen Karten im Spiel beeinträchtigt.

5.6.2 Zufallsgeneratoren

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

5.6.2.1 Münzen

Münzen können von sofort spielbaren Themendecks, Trainer Kits und anderen speziellen Pokémon-Sammelkartenspiel-Produkten bezogen werden.

Spieler sollten Folgendes beachten, wenn sie eine Münze als Zufallsgenerator verwenden möchten:

- 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.
 - Sobald ein Schiedsrichter das Ergebnis des Münzwurfs für gültig erklärt, kann es nicht angefochten werden.
- Ein Münzwurf, der außerhalb des Spielbereichs landet, ist ungültig und muss erneut ausgeführt werden.
 - Alles innerhalb der blau-weißen Matte in Bild A ist der Spielbereich für das Spiel.

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

5.6.2.2 Würfel

Würfel können aus Top-Trainer-Boxen des Pokémon-Sammelkartenspiels erhalten werden. Jegliche 6-seitigen Würfel sind für die Verwendung als Zufallsgeneratoren zugelassen, solange der Würfel ein Würfel ist, bei dem jede Seite die gleiche Oberfläche hat.

Spieler sollten Folgendes beachten, wenn sie einen Würfel als Zufallsgenerator verwenden möchten:

- Als Zufallsgeneratoren eingesetzte Würfel müssen transparent oder lichtdurchlässig sein.
- Die Würfecken müssen abgerundet sein, damit jeder Würfel gut rollt.
- Würfel müssen von passender Größe sein, damit die Ergebnisse klar für beide Spieler und die 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.

5.7 Mischen & Deckrandomisierung

Es wird erwartet, dass das Deck jedes Spielers zu Beginn jedes Spiels und während des Spiels je nach Karteneffekten komplett gemischt wird. Die Randomisierung muss in Anwesenheit des Gegners des Spielers und in angemessener Zeit erfolgen. Es sollte auch darauf geachtet werden, dass die Karten im Deck während des Mischens nicht beschädigt oder aufgedeckt werden.

Sobald das Deck gemischt ist, muss es dem Gegner des Spielers zum einmaligen Abheben gegeben werden. Das Abheben des Decks besteht darin, zwei separate Kartenstapel zu erstellen, indem ein Teil der Oberseite des Decks entfernt und dann unter den verbleibenden Teil gelegt wird. Spieler sollten darauf achten, dass sie beim Abheben keine Karten ihres Gegners aufdecken.

Anstatt abzuheben, kann der Gegner das Deck auch mischen. Dieser Mischvorgang sollte kurz sein, und sobald er abgeschlossen ist, kann der Besitzer des Decks wie oben beschrieben einmal abheben. Das Abheben in mehr als zwei Stapel wird als Mischen angesehen.

5.7.1 Eingreifen des Schiedsrichters

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.

5.7.2 Unzureichende Randomisierung

Eine unzureichende Randomisierung des Decks ist ein Regelverstoß, der eine Strafe nach sich ziehen kann. Es liegt daher im Interesse jedes Spielers, sich mit einer schnellen und gründlichen Mischtechnik vertraut zu machen.

5.8 Turnierformat

5.8.1 Definitionen

5.8.1.1 Match

Ein Pokémon-Sammelkartenspiel-Match beginnt, sobald der Countdown für das Spiel abgelaufen ist. Das Spiel endet, wenn beide Spieler das Ergebnis vereinbart und den dazugehörigen Ergebniszettel unterschrieben haben.

5.8.1.2 Spiel

Ein Pokémon-Sammelkartenspiel beginnt, sobald derjenige Spieler bestimmt wird, der den ersten Zug durchführt.

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

Das Spiel endet, wenn ein einzelner Spieler die Anzahl der erforderlichen Kriterien zum Sieg erreicht hat, um zum Gewinner erklärt zu werden.

In Best-of-Three-Matches kann ein Spiel enden, wenn:

- Ein Spieler zwei Spiele verliert. In diesem Fall wird der Gegner zum Sieger erklärt.
- Wenn jeder Spieler bereits ein Spiel verloren hat und dann gleichzeitig Spielverluststrafen erhält:
 - In Schweizer Formaten/Runden wird dieses Spiel als Unentschieden gewertet.
 - Bei einem Einzelausscheidungsspiel oder einem Spiel, bei dem ein Sieger ermittelt werden muss, müssen die Spieler ein Tiebreak-Spiel spielen, um den Sieger zu ermitteln.

5.8.1.3 Spielzug

Ein Spielzug im Pokémon-Sammelkartenspiel beginnt, wenn der aktive Spieler als erste Aktion eine Karte auf die Hand zieht. Der Spielzug endet, wenn der aktive Spieler eine gültige Attacke abgeschlossen hat, wenn er angibt, dass sein Gegner zum folgenden Zug übergehen kann oder wenn er eine andere Aktion abschließt, die vorschreibt, dass das Ende des Zuges dieses Spielers unmittelbar folgen muss (z. B. *Troys Entschluss*, CES 145).

5.8.2 **Spielbeginn**

5.8.2.1 Neustart

Wenn einer der Spieler keine Basis-Pokémon in seiner Starthand hat, muss dieser Spieler einen Neustart machen.

Der gegnerische Spieler kann für jeden Neustart, den sein Gegner machen musste, eine Karte ziehen. Wenn beispielsweise beide Spieler zwei Neustarts hatten und Spieler A drei weitere Neustarts machen muss, kann Spieler B bis zu drei Karten ziehen. Diese Karten dürfen erst gezogen werden, wenn Spieler A ein Aktives Pokémon gelegt hat. Spieler B muss außerdem vorher bekannt geben, wie viele Karten er ziehen wird.

Wenn jegliche dieser Karten Basis-Pokémon sind, können diese auf die Bank gelegt werden. Das Aktive Pokémon darf hierbei aber nicht geändert werden.

5.8.2.2 Einschreiten des Schiedsrichters

In äußerst seltenen Fällen kann es vorkommen, dass ein Spieler kein Basis-Pokémon ziehen kann, obwohl er eine beispiellose Anzahl an Neustarts gemacht hat. Dies kann beispielsweise der Fall sein, wenn dieser Spieler eine sehr geringe Anzahl an Basis-Pokémon in seinem Deck hat.

Um ein flottes Spieltempo beizubehalten, kann der vorsitzende Schiedsrichter den folgenden Prozess einleiten, sobald ein Spieler acht Neustarts gemacht hat, ohne dabei ein Basis-Pokémon zu ziehen:

1. Mischen des Decks des Spielers.
2. Aufdecken der obersten Karten bis ein Basis-Pokémon gefunden wurde.
 - a. Dieses Basis-Pokémon zur Seite legen.
3. Das Deck des Spielers erneut mischen.
4. Der Spieler zieht dann sechs Karten oben von seinem Deck.
 - a. Das zuvor gezeigte Basis-Pokémon wird hinzugefügt, damit der Spieler sieben Karten auf der Hand hat.
5. Bekanntgabe, dass das Spiel nun wie gewohnt fortgesetzt wird.
 - a. Für die Zeit, die benötigt wurde, um diesen Vorgang abzuschließen, sollte eine Verlängerung ausgestellt werden.

5.8.3 Spielauflösung

Sobald die Zeit abgelaufen ist, werden noch laufende Spiele nicht sofort beendet. Stattdessen muss der aktive Spieler erst seinen Zug beenden und danach müssen die Spieler drei weitere komplette Züge (+3 Züge) spielen.

Wenn die Zeit während des Pokémon-Checks abgelaufen ist, ist kein Spieler aktiv, sodass der nächste Zug der erste von drei Zügen ist.

Je nach Turnierformat kann es erforderlich sein, dass jedes Spiel innerhalb eines Matches mit einem eindeutigen Gewinner endet oder nicht. Bei Turnieren mit Einzelausscheidungsrunden muss beispielsweise jedes Spiel einen Gewinner haben, da sich nur ein Spieler aus jedem Match für die nächste Runde qualifiziert. Turniere mit Schweizer Runden haben jedoch keine solche Voraussetzung, und Spiele können als Unentschieden gewertet werden.

Die folgenden Vorgehensweisen helfen bei der Spielauflösung, wenn das Spiel nach Ablauf der Zeit nicht abgeschlossen ist, +3 Züge verstrichen sind und das Turnierformat die Bekanntgabe eines Gewinners erfordert.

5.8.3.1 Entscheidungsspiele

Wenn bei einem unvollständigen Spiel, für das ein Gewinner erforderlich ist, die Zeit abläuft oder wenn beide Spieler ihre letzte Preiskarte gleichzeitig nehmen (oder das letzte Pokémon ihres Gegners gleichzeitig kampfunfähig machen) oder beide Spieler gleichzeitig ihre zweite Spielniederlage erhalten und keine anderen Kriterien zum Sieg erfüllt sind, müssen die Spieler den Gewinner mithilfe eines Entscheidungsspiels bestimmen.

Die Spieler beginnen das Entscheidungsspiel 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 Preiskarte nimmt oder der ein anderes Kriterium zum Sieg erfüllt, gewinnt das Entscheidungsspiel.

Sobald die Zeit abgelaufen ist, sollte ein Entscheidungsspiel nach +3 Zügen enden. Falls das Entscheidungsspiel zu diesem Zeitpunkt noch nicht entschieden ist, bleibt das Spiel (1, 2 oder 3 des Matches) ohne klaren Sieger.

5.8.3.2 Entscheiden eines Spiels, das nicht auf natürlichem Wege enden kann

In extrem seltenen Fällen kann es vorkommen, dass Spieler einen Zustand vorfinden, in welchem es für ein Spiel unmöglich ist, ein natürliches Ende ohne äußeres Eingreifen zu erreichen – zum Beispiel wenn die Decks beider Spieler keine Möglichkeiten für das Nehmen weiterer Preiskarten bieten.

In diesen Fällen kann der folgende Prozess vom vorsitzenden Schiedsrichter eingeleitet werden:

1. Die Match-Spielzeit muss abgelaufen sein, +3 Züge wurden beendet und der vorsitzende Schiedsrichter muss überzeugt sein, dass:
 - a. Die eingetretene Schleife unendlich ist und von keinem Spieler unterbrochen werden kann;
 - b. Die Absicht beider Spieler das Verhindern einer Niederlage und nicht das Hinauszögern des Spiels ist;
 - c. Das Fortsetzen des Spiels ohne Entgegenkommen einer der beiden Spieler in einem Endlosspiel resultieren würde.
2. Ab dem Zeitpunkt, an dem diese Entscheidung getroffen wurde, informiert der vorsitzende Schiedsrichter beide Spieler über seine Beobachtung. Anschließend werden +3 weitere Züge gespielt, der derzeitige Zug ist dabei Zug 0.
3. Wenn das Spiel danach nicht entschieden ist, müssen die Spieler ein Entscheidungsspiel austragen, um den Sieger des Spiels zu bestimmen.*
4. Wenn der vorsitzende Schiedsrichter eine ähnliche Situation während des Entscheidungsspiels beobachtet, wird das Spiel wie folgt entschieden:
 - a. Sobald die Entscheidung getroffen wurde, informiert der vorsitzende Schiedsrichter beide Spieler darüber. Anschließend werden +3 weitere Züge gespielt, der derzeitige Zug ist dabei Zug 0.
 - b. Danach wird der Spieler, der bei den Schweizer Runden die höchste Ranglistenposition hatte, als Sieger des Spiels erklärt.

** Wenn der vorsitzende Schiedsrichter bestimmt, dass sich diese Schleife in einem Entscheidungsspiel unausweichlich wiederholen würde, sollte dieser Schritt übersprungen und mit Schritt 4b fortgefahren werden.*

5.8.4 Match-Auflösung

5.8.4.1 Verspätungsklausel

Um Verspätungen beim Turnierverlauf zu vermeiden, wird von Spielern erwartet, dass sie rechtzeitig zum Spiel erscheinen. Die Verspätungsklausel dient als primärer Tiebreaker für jegliches Match, das

nach Ablauf der Spielzeit nicht entschieden wurde, und wird zusätzlich zu jeglichen Strafen angewendet, die ein Spieler für seine Abwesenheit von einem laufenden Match erhalten kann.

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 sobald die Zeit abgelaufen ist und die +3 Züge beendet wurden.

5.8.4.2 Turniere mit Schweizer Runden

Diese Ergebnisse sollten nur dann Anwendung finden, wenn kein einzelner Spieler der Verspätungsklausel unterliegt.

Turnierformat: Schweizer Runden	Einzelspiel-Matches
Endzeit	Matchergebnis
Während Spiel 1	Unentschieden

Turnierformat: Schweizer Runden	Best-of-Three-Matches
Endzeit	Matchergebnis
Während Spiel 1	Unentschieden
Zwischen Spielen 1 & 2	Der Sieger von Spiel 1 gewinnt das Match
Während Spiel 2	Der Sieger von Spiel 1 gewinnt das Match
Zwischen Spielen 2 & 3	Unentschieden
Während Spiel 3	Unentschieden

5.8.4.3 Einzelaustragungsrunden

Matches in Turnieren mit Einzelaustragungsrunden können nicht unentschieden enden. Deshalb werden hier für die Bestimmung des Matchergebnisses zusätzliche Tiebreaker-Kriterien verwendet.

Sollte keiner der Spieler sich für den Tiebreaker qualifizieren – z. B. wenn beide Spieler die gleiche Anzahl an verbleibenden Preiskarten haben – muss das Spiel fortgesetzt werden bis ein Spieler entweder diesen Tiebreaker erfüllt oder das Spiel eindeutig gewinnt, je nachdem, welcher Fall zuerst eintritt.

Diese Ergebnisse sollten nur dann angewendet werden, wenn kein einzelner Spieler der Verspätungsklausel unterliegt.

Turnierformat: Einzelaustragungsrunden	Einzelspiel-Matches
Endzeit	Matchergebnis

Turnierformat: Einzelausscheidungsrunden	Best-of-Three-Matches
Endzeit	Matchergebnis
Während Spiel 1	Der Spieler mit den wenigsten verbleibenden Preiskarten gewinnt das Match
Zwischen Spielen 1 & 2	Der Sieger von Spiel 1 gewinnt das Match
Während Spiel 2	Der Sieger von Spiel 1 gewinnt das Match
Zwischen Spielen 2 & 3	Der Sieger des Entscheidungsspiels gewinnt das Match
Während Spiel 3	Der Spieler mit den wenigsten verbleibenden Preiskarten gewinnt das Match

5.8.5 Spieltempo

Das Pokémon-Sammelkartenspiel sollte zügig, aber nicht hektisch, gespielt werden. Jeder Spieler sollte etwa die Hälfte der Spieldauer am Zug sein.

Die unten aufgeführten Richtlinien wurden von Pokémon Organized Play dargelegt, um beurteilen zu können, ob eine Aktion im Spiel in einem vertretbaren Zeitraum abgeschlossen wurde.

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

Hierbei handelt es sich nur um Richtlinien, die im Kontext des normalen Spielverlaufs in Betracht gezogen werden sollten.

Spieler, die versuchen, ihren Zug so zu unterteilen, dass jede einzelne Sekunde der für diese Aktionen vorgesehenen Zeit konsequent genutzt wird, werden für das Zeitschinden bestraft.

5.8.6 Verlängerungen

Schiedsrichter können Verlängerungen entsprechend der Zeit, die zur Lösung eines Problems benötigt wurde, ausstellen. Die zusätzliche Zeit muss beiden Spielern klar mitgeteilt und vom Schiedsrichter sofort dokumentiert werden.

6 Turnierregeln der Videospiele

Die Play! Pokémon-Videospielregeln, Formate & Strafrichtlinien, werden derzeit in einem separaten Dokument aufgelistet und können auf der offiziellen Pokémon-Website unter „Regeln & Ressourcen“ eingesehen werden.

7 Regelverstöße und Strafen

7.1 Einführung

Die Protokolle und Richtlinien von Play! Pokémon sollen den Geist der freundlichen Rivalität des Spiels bei allen Play! Pokémon-Turnieren unterstützen. Es treten jedoch gelegentlich Situationen auf, ob unbeabsichtigt oder auf andere Weise, in denen Teilnehmer die Turnierregeln oder Verhaltensnormen nicht einhalten. Wenn diese Regeln nicht befolgt werden, kann dies zu Strafen für den Spieler führen.

Strafen stellen häufig Anpassungen dar, die für den Spieler an einem laufenden Spiel oder am nächsten bevorstehenden Spiel vorgenommen werden, um potenzielle Vorteile oder Störungen aufgrund von Regelverstößen auszugleichen.

Spieler müssen die Bedingungen einer Strafe akzeptieren, die ihr Gegner erhalten hat. Beispielsweise kann ein Spieler ein Spiel nicht an seinen Gegner abtreten, wenn diesem als Strafe eine Niederlage für das Spiel zugesprochen wurde.

7.2 Arten von Strafen

Obwohl der Erhalt von Strafen davon abhängt, ob das Sammelkartenspiel oder das Videospiel gespielt wird, bleiben die Definitionen und Anwendungen dieser Strafen unabhängig davon gleich.

Die folgenden Strafen werden in der Reihenfolge zunehmender Schwere angezeigt, von einer mündlichen Verwarnung (Vorsicht) bis zur Entfernung vom Turnier (Disqualifikation).

Es handelt sich hierbei um die einzigen Strafen, die bei Play! Pokémon-Turnieren erlaubt sind – Schiedsrichter dürfen weder Strafen anwenden, die nicht unten aufgeführt sind, noch können sie diese in jeglicher Weise abändern.

7.2.1 Verweis (C)

Bei einem Verweis (C) handelt es sich um eine mündliche Warnung an den Spieler, dass ein Regelverstoß aufgetreten ist.

7.2.2 Verwarnung (W)

Eine Verwarnung (W) besteht sowohl aus einer mündlichen als auch einer schriftlichen Warnung an den Spieler, dass ein Regelverstoß aufgetreten ist.

Hinweis: Die Entscheidung über Art und Zeitpunkt der Strafe obliegt endgültig dem vorsitzenden Schiedsrichter der Veranstaltung. Der Veranstalter und die anderen Schiedsrichter können zwar Strafen aussprechen, sollten sich aber stets beim vorsitzenden Schiedsrichter versichern, bevor sie über eine

Verwarnung hinausgehen. Außerdem sind alle durch Schiedsrichter oder Veranstalter ausgesprochenen **Verweise** und **Verwarnungen** dem vorsitzenden Schiedsrichter der Veranstaltung zu melden.

7.2.3 2-Preiskartenstrafe (DPC)

7.2.3.1 Definition

Die 2-Preiskartenstrafe kommt beim Pokémon-Sammelkartenspiel zum Einsatz, wenn der begangene Verstoß den Spielstatus stark beeinflusst hat und das Problem nicht auf einfache Weise behoben werden kann, oder wenn bereits eine Verwarnung ausgesprochen wurde und eine 4-Preiskartenstrafe zu streng wäre.

7.2.3.2 Anwendung

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 Spielformat 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.

7.2.4 4-Preiskartenstrafe (QPC)

7.2.4.1 Definition

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

7.2.4.2 Anwendung

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 Spielformat 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.

7.2.5 Niederlage (GL)

7.2.5.1 Definition

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.

7.2.5.2 Anwendung

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 Einzelspielmatch wird nicht als Unentschieden, sondern als Spiel ohne Sieger vermerkt.

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

7.2.6 **Disqualifikation (DQ)**

7.2.6.1 Definition

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.

7.2.6.2 Anwendung (Schweizer Runden)

Wenn ein Spieler in Schweizer Runden während eines laufenden Matches disqualifiziert wird, werden diesem Spieler auch Niederlagen für alle Spiele innerhalb dieses Matches zugeschrieben, die noch nicht abgeschlossen sind. Danach wird die Disqualifikation durchgeführt.

Wenn ein Spieler in Schweizer Runden nicht während eines laufenden Matches disqualifiziert wird, wird die Disqualifikation sofort durchgeführt.

7.2.6.3 Anwendung (Einzelausscheidungsrunden)

Während Einzelausscheidungsrunden erhalten disqualifizierte Spieler außerdem Spielniederlagen für alle Spiele ihres zuletzt ausgeführten Einzelausscheidungsmatches.

Wenn ein Spieler während eines laufenden Einzelausscheidungsmatches disqualifiziert wird, werden die Niederlagen der aktuellen Runde zugeschrieben.

Wenn ein Spieler nicht während eines laufenden Einzelausscheidungsmatches disqualifiziert wird, werden die Niederlagen der zuletzt abgeschlossenen Runde zugeschrieben, und der Gegner aus diesem Match zieht in die nächste Runde, wenn er sich qualifiziert.

7.3 Strafkategorien

7.3.1 Spielerverhalten (Kategorie A)

Verstöße, die unter die Kategorie des Spielerverhaltens fallen, sind diejenigen, die den Regeln der Turnierteilnahme auf der grundlegendsten Ebene widersprechen.

7.3.1.1 A.1. Verfahrensfehler

Leicht: Verweis	Schwer: Verwarnung	Sehr schwer: Niederlage
-----------------	--------------------	-------------------------

Verfahrensfehler wirken sich auf den reibungslosen und ununterbrochenen Turnierverlauf aus, d.h. nicht nur auf die beteiligten Spieler, sondern möglicherweise auch auf Turniermitarbeiter und weitere Teilnehmer.

a. Leichte Verfahrensfehler verursachen keine wesentlichen Verzögerungen für das Turnierverfahren und können meist umgehend behoben werden.

Beispiele für leichte Verstöße:

- Ausgezeichnete oder benannte Personalbereiche wurden betreten.
 - Der Ergebniszettel wurde versehentlich nicht unterschrieben, aber der Spieler wird sofort von einem Turniermitarbeiter darauf hingewiesen.
-

b. Schwere Verfahrensfehler können zu starken Verzögerungen im Zeitplan des Turniers oder zu Unannehmlichkeiten für andere Spieler in der Nähe führen.

Beispiele für schwere Verstöße:

- Der Spieler ist zu spät (weniger als 5 Minuten) zum Match erschienen.
 - Die Zustandsmarken für Spezielle Zustände wurden nicht mitgebracht, aber Karten im Deck des Spielers können Spezielle Zustände auslösen.
 - Der Ergebniszettel wurde versehentlich nicht unterschrieben, und es kam dadurch zu einer Verzögerung des Turnierverfahrens, da Turniermitarbeiter den entsprechenden Spieler erst ausfindig machen mussten.
-

c. Sehr schwere Verfahrensfehler behindern nicht nur den Turnierverlauf, sie können auch unter Umständen das Erlebnis anderer negativ beeinflussen.

Beispiele für sehr schwere Verstöße:

- Der Spieler ist zu spät (mindestens 5 Minuten) zum Match erschienen.
- Der Spieler sitzt am falschen Tisch und spielt gegen den falschen Gegner.

- Der Ergebniszettel wurde versehentlich nicht unterschrieben, und der entsprechende Spieler konnte nicht vor Beginn der nächsten Runde gefunden werden.

7.3.1.2 A.2. Unsportliches Verhalten

Leicht: Verwarnung	Schwer: Niederlage	Sehr schwer: Disqualifikation
--------------------	--------------------	-------------------------------

Unsportliche Verhaltensverstöße werden durch das Fehlverhalten eines Turnierteilnehmers verursacht, das sich negativ auf andere Anwesende auswirkt.

a. Leichtes unsportliches Verhalten ist durch leichte Verstöße gekennzeichnet, die nur eine kleine Gruppe von Teilnehmern verärgert.

Beispiele für leichte Verstöße:

- Fluchen im Turnierbereich.
- Stören von laufenden Matches.
- Hinterlassen von kleinen Müllmengen im Turnierbereich.

b. Schweres unsportliches Verhalten ist durch Verstöße gekennzeichnet, die einen Mangel an Respekt oder an Rücksicht für Fairplay enthalten, und damit das Erlebnis anderer Anwesender negativ beeinträchtigen.

Beispiele für schwere Verstöße:

- Beeinflussen von Matches durch Drohungen oder Ablenkungen.
- Nichtbefolgen einer Turnierrichtlinie, wie z. B. das Unterschreiben des Ergebniszettels.
- Ausführen zulässiger Spielzüge, die keinerlei Effekt haben, um Zeit zu schinden, oder langsames Spielen auf Zeit (*Sammelkartenspiel*).
- Versuch, auf den Bildschirm des Gegners zu sehen, um dadurch einen Vorteil zu erlangen (sog. „Bildschirmspähen“) (*Videospiel*).

c. Sehr schweres unsportliches Verhalten wird durch eine offensichtliche Missachtung der Play! Pokémon-Verhaltensstandards gekennzeichnet und trägt aktiv zur Störung einer sicheren und familienfreundlichen Umgebung bei.

Beispiele für sehr schwere Verstöße:

- Die Verwendung von Obszönitäten, Beleidigungen, körperlichen Drohungen oder Beschimpfungen gegenüber jeglichen anderen Teilnehmern.
- Körperverletzung, Diebstahl oder jegliche andere kriminelle Aktivitäten.
- Absichtliches Anlügen der Turniermitarbeiter, wie z. B. während einer Ermittlung.

- Einflussnahme auf das Ergebnis eines Matches durch Bestechung, Nötigung oder andere unerlaubte Methoden.

7.3.1.3 A.3. Schummeln

		Sehr schwer: Disqualifikation
--	--	-------------------------------

Das Schummeln, um sich einen Vorteil gegenüber einem Gegner zu verschaffen, ist bei Play! Pokémon unter keinen Umständen geduldet. Deshalb wird es generell als sehr schwerer Verstoß betrachtet und mit Disqualifikation bestraft.

Beispiele für sehr schwere Verstöße:

- Das absichtliche Ziehen zusätzlicher Karten oder das Verschieben von Karten vom Ablagestapel auf die eigene Hand oder ins Deck (*Sammelkartenspiel*).
- Willkürliches Anpassen von Speziellen Zuständen oder Schadensmarken auf beliebigen Pokémon im Spiel (*Sammelkartenspiel*).
- Jegliches Manipulieren des Decks, um einen besseren Zugriff auf bestimmte Karten zu erhalten (*Sammelkartenspiel*).
- Verwendung einer Spielkonsole mit benutzerdefinierter Firmware (*Videospiel*).

7.3.2 Richtlinien für die Strafen beim Sammelkartenspiel (Kategorie B)

7.3.2.1 B.1. Spielfehler

Leicht: Verwarnung	Schwer: 2-Preiskartenstrafe	Sehr schwer: Niederlage
--------------------	-----------------------------	-------------------------

Spielfehler beim Sammelkartenspiel werden so genannt, weil sie Verstöße sind, die im Verlauf eines Spiels begangen werden. Sie entstehen häufig als Ergebnis verpasster oder schlecht ausgeführter Spielmechaniken.

A. Leichte Spielfehler haben kaum Auswirkungen auf den Spielverlauf und können mit wenig Aufwand behoben werden. Bei vielen unbeabsichtigten Fehlern, die während eines Sammelkartenspiel-Matches gemacht werden, handelt es sich nur um kleine Spielfehler. Diese können aber später noch als schwere Verstöße eingestuft werden, wenn sie nicht sofort erkannt und behoben wurden.

Beispiele für leichte Verstöße:

- Eine Karte wird auf die Hand genommen, ohne sie dem Gegner zu zeigen, obwohl der Kartentext es verlangt.
- Eine Attacke wird angekündigt, ohne dass die erforderliche Energie angelegt ist.
- Die Preiskarten werden zu Spielbeginn nicht platziert.

b. Schwere Spielfehler führen zu einer Veränderung des Spielzustands, die nicht vollständig rückgängig gemacht oder auf andere Weise durch Korrekturmaßnahmen ausgeglichen werden kann. Diese Verstöße können als schwer eingestuft werden, wenn sie dazu führen, dass ein Spieler z. B. unerlaubten Zugriff auf Karten erhält und die Korrekturmaßnahmen aufgrund dessen vom Schiedsrichter einen erheblichen Zeitaufwand fordern, oder wenn die Verstöße lange genug unbemerkt geblieben sind und den Spielverlauf bereits beeinflusst haben.

Beispiele für schwere Verstöße:

- Eine zusätzliche Karte wird gezogen.
- Es wird eine Preiskarte genommen, ohne zuvor ein Pokémon kampfunfähig zu machen, oder es werden zu viele Preiskarten genommen, nachdem ein Pokémon kampfunfähig gemacht wird.
- Es wird eine Fähigkeit eingesetzt, obwohl dies durch eine Karte unterbunden wird.
- Es wird mehr als eine Energiekarte in einem Zug gespielt, ohne dass ein Effekt dies ermöglicht.
- Die Preiskarten werden zu Spielbeginn nicht platziert. Dies wird festgestellt, nachdem im Deck ein- oder zweimal nach einer Karte gesucht wird.

c. Sehr schwere Spielfehler führen zu einem unwiederbringlich unterbrochenen Zustand des Spiels, und es kann hierbei von einem Schiedsrichter nicht mehr verlangt werden, dass er den Spielzustand so weit wiederherstellt, dass das Spiel fortgesetzt werden kann, ohne dabei die Integrität des Spiels in hohem Maße zu beeinträchtigen.

Beispiele für sehr schwere Verstöße:

- Die Handkarten, Preiskarten oder der Ablagestapel werden mitten im Spiel ins Deck gemischt, ohne dass ein entsprechender Effekt dazu eingesetzt wird.
- Die Karten eines laufenden Spiels werden aufgenommen, bevor beide Spieler den Ergebniszettel unterschrieben und sich über den Sieger geeinigt haben.
- Die Preiskarten werden zu Spielbeginn nicht platziert. Dies wird festgestellt, nachdem im Deck mindestens dreimal nach einer Karte gesucht wird.

7.3.2.2 B.2. Deckzulässigkeit

Leicht: Verwarnung		Sehr schwer: Niederlage
--------------------	--	-------------------------

Zu den Verstößen, die unter die Kategorie der Deckzulässigkeit fallen, gehören Karten, die für das Turnier aufgrund des Zustands, der Sprache oder der Formatbeschränkung nicht zulässig sind. Zusätzlich zu der ausgesprochenen Strafe sollten in jedem Fall die entsprechenden Karten ersetzt werden.

Probleme können durch die Karten selbst, die Hüllen oder die entsprechende Deckliste verursacht werden. In letzterem Fall hat der Inhalt der Deckliste immer Vorrang vor dem Inhalt des physischen Decks. Jegliche Diskrepanz zwischen den beiden sollte daher immer durch Modifizieren des physischen Decks behoben werden.

Wenn eine Deckliste weniger als 60 Karten bzw. Karten, die nicht zum Spielen zugelassen sind, enthält, oder wenn Karten anhand der bereitgestellten Informationen nicht entsprechend identifiziert werden können, sollte die Deckliste durch Hinzufügen einer angemessenen Anzahl von Basis-Energiekarten nach Wahl des Spielers angepasst werden. Danach sollte das physische Deck entsprechend aktualisiert werden.

a. Leichte Verstöße bei der Deckzulässigkeit bieten dem entsprechenden Spieler keine oder sehr wenige Gelegenheit(en), um einen Vorteil im Spiel zu erhalten.

Beispiele für leichte Verstöße:

- Die Kartenhüllen eines Spielers sind abgenutzt und verursachen viele Kratzer und Markierungen auf allen Karten des Decks.
- Eine Handvoll der Karten im Deck eines Spielers weisen auf der Rückseite der Hüllen Fabrikationsfehler auf. Jedoch wird hierbei keine durchziehende Markierung festgestellt, die dem Spieler einen bedeutenden Vorteil verleihen könnte.
- Das Deck enthält vier Exemplare von Pikachu, aber es wird keine Sammelkarten-Nummer aufgelistet. Es ist jedoch nur eine Karte mit dem Namen Pikachu im Set vorhanden, sodass die vorgesehene Karte weiterhin identifizierbar ist.

b. Sehr schwere Verstöße bei der Deckzulässigkeit verschaffen einem Spieler durch Doppeldeutigkeit oder Diskrepanzen einen Vorteil im Spiel, der aufgrund einer Ungleichheit zwischen der Deckliste und dem physischen Deck oder durch eine durchziehende Markierung der Karten zustande kommt.

Beispiele für sehr schwere Verstöße:

- Die Deckliste und/oder das Deck enthält nicht 60 Karten
- 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 Hüllen der Spezial-Energiekarten im Deck eines Spielers sind etwas länger als die anderen.
- Im Standardformat enthält die Deckliste und/oder das Deck 5 Kopien von Doppel-Farblos-Energie.
- Die Deckliste enthält zwei Exemplare von Eleveltek (*Sonne & Mond – Echo des Donners*, 72/214), aber das Deck enthält zwei Exemplare von Eleveltek (*XY – Fliegende Fäuste*, 30/111).
- Eine Karte im Deck eines Spielers ist 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.

7.3.2.3 B.3. Spieltempo

Leicht: Verwarnung		Sehr schwer: 2-Preiskartenstrafe
--------------------	--	----------------------------------

Spieler sollten das Spiel am Laufen halten, auch wenn die Situation komplex ist. Verstöße beim Spieltempo treten auf, wenn die Aktionen (oder das Fehlen der Aktionen) eines Spielers das Spieltempo insofern beeinträchtigen, dass der Gegner dadurch benachteiligt wird. Zusätzlich zur empfohlenen Strafe kann der Schiedsrichter eine Verlängerung gewähren, um diesen Nachteil auszugleichen.

Weitere Informationen darüber, was als vertretbarer Zeitraum für den Abschluss einer Aktion im Spiel angesehen wird, können in den Richtlinien unter [Abschnitt 5.8.5](#) eingesehen werden.

a. Leichte Verstöße beim Spieltempo sind isolierte Vorfälle, die aufgrund einer langsamen Entscheidungsfindung oder aufgrund von angespannten, komplexen Szenarien entstehen können.

Beispiele für leichte Verstöße:

- Beim Ausführen eines Karteneffekts werden das Deck, die Handkarten oder der Ablagestapel wiederholt durchsucht.
- Das eigene oder gegnerische Deck oder der Ablagestapel wird in kurzer Zeit mehrmals durchsucht oder gezählt.
- Bei der Entscheidung, wo eine Energiekarte angelegt werden soll, wird eine unnötig lange Zeit benötigt.
- Das Legen von Schadensmarken auf die eigenen Pokémon, während der Gegner angreift, ohne dass er die gewählte Attacke bekannt gegeben hat.

b. Sehr schwere Verstöße beim Spieltempo können verhängt werden, wenn eine fortwährende oder wiederholte schädliche Auswirkung auf das Tempo eines Spiels oder mehrerer aufeinanderfolgender Spiele besteht.

Beispiele für sehr schwere Verstöße:

- Ständige Trödelei bei der Auswahl von Zielen für den Erhalt oder die Ausführung von Effekten und/oder Schaden.
- Langsames Spieltempo, das auch nach einer verhängten Strafe nicht besser wird.

7.3.3 Richtlinien für die Strafen beim Videospiel (Kategorie C)

7.3.3.1 C.1. Spielfehler

Leicht: Verwarnung		Sehr schwer: Niederlage
--------------------	--	-------------------------

Bei Spielfehlern im Videospiel handelt es sich um Verstöße, die während eines laufenden Spiels begangen werden. Diese Verstöße werden meist dadurch verursacht, dass ein Spieler während des Spiels seine Spielkonsole (oder andere Geräte) unvorschriftsmäßig verwendet.

a. **Leichte Spielfehler** haben nur eine kurze, reversible Auswirkung auf die ordnungsgemäße Fortsetzung eines Spiels.

Beispiele für leichte Verstöße:

- Das Verursachen einer Spielverzögerung aufgrund eines eingefrorenen Bildschirms, die behoben werden kann.
- Das Verursachen einer Verspätung des Matches, da erst ein Ladegerät gefunden werden muss.

b. **Sehr schwere Spielfehler** führen meist zu einer unwiederbringlichen Niederlage für das laufende Spiel.

Beispiele für sehr schwere Verstöße:

- Das Verursachen eines eingefrorenen Bildschirms, der nicht behoben werden kann, und wofür ein Beteiligter verantwortlich gemacht werden kann.
- Das Entfernen der Spielkarte mitten im Spiel oder ein Stromausfall der Konsole.

7.3.3.2 C.2. Teamlegalität

Leicht: Verwarnung	Schwer: Niederlage	Sehr schwer: Disqualifikation
--------------------	--------------------	-------------------------------

Bei Verstößen bzgl. der Teamlegalität handelt es sich um Probleme mit dem Kampfteam eines Spielers. Derartige Probleme werden meist durch eine Diskrepanz zwischen den Pokémon oder den getragenen Items im Kampfteam und den Details auf der Teamliste verursacht.

Der Inhalt der Teamliste hat immer Vorrang über den Inhalt des Kampfteams. Jegliche Diskrepanzen sollten deshalb immer durch die Anpassung des Kampfteams korrigiert werden, indem das entsprechende Pokémon oder die getragenen Items aus dem Spiel entfernt werden.

Sollten die Pokémon oder getragenen Items auf der Teamliste sofort verfügbar sein, erhält der Spieler die Möglichkeit, die richtigen Exemplare zu seinem Team hinzuzufügen. Falls der Spieler dies aber nicht befolgt, bleiben die Plätze, die vorher von dem entsprechenden Pokémon bzw. den getragenen Items eingenommen wurden, unbesetzt.

Falls dies zur Folge hat, dass ein Spieler weniger als vier verbleibende Pokémon in seinem Kampfteam hat, muss der Verstoß eskaliert werden.

a. **Leichte Verstöße bei der Teamlegalität** sind Diskrepanzen zwischen den Pokémon oder den getragenen Items im Kampfteam eines Spielers im Vergleich zu denen auf der Teamliste, welche dem Spieler *keinen* potenziellen Vorteil bringen.

Beispiele für leichte Verstöße:

- Das Kampfteam enthält „Gastrodon Westliches Meer“, aber die Teamliste zeigt „Gastrodon Östliches Meer“.
- Ein Pokémon, dessen Geschlecht unbekannt ist, wird auf der Teamliste als männlich oder weiblich aufgeführt.
- Ein Pokémon wurde mit inkorrekten Informationen zu seiner Form aufgeführt, aber durch andere Informationen auf der Teamliste ist ersichtlich, welche Form verwendet wird.
 - Beispiel 1: „Rotom“ wird auf der Teamliste aufgeführt, während sich Hitze-Rotom im Kampfteam befindet, aber die der Form zugehörige Attacke Hitzekoller ist korrekt auf der Teamliste aufgeführt.
 - Beispiel 2: Nur „Demeteros“ wird auf der Teamliste aufgeführt, während sich die Tiergeistform von Demeteros im Kampfteam befindet, aber die der Form zugehörige Fähigkeit Bedroher ist korrekt auf der Teamliste aufgeführt.

B. Schwere Verstöße bei der Teamlegalität sind Diskrepanzen zwischen den Pokémon oder den getragenen Items im Kampfteam eines Spielers im Vergleich zu denen auf der Teamliste, welche dem Spieler *einen* potenziellen Vorteil bringen.

Beispiele für schwere Verstöße:

- Ein Pokémon, das potenziell über jeweils eins der beiden Geschlechter verfügen kann, befindet sich in seiner männlichen Variante im Kampfteam, wird auf der Teamliste allerdings als weiblich aufgeführt, oder umgekehrt.
- Eine Attacke wird auf der Teamliste als „Donner“ aufgeführt, während das Pokémon im Kampfteam tatsächlich über die Attacke Donnerwelle verfügt.
- Die Statuswerte eines Pokémon sind gar nicht oder inkorrekt auf der Teamliste aufgeführt.
- Ein Pokémon wurde mit inkorrekten Informationen zu seiner Form aufgeführt und es sind keine anderen Informationen auf der Teamliste ersichtlich, die darauf hinweisen, welche Form verwendet wird.
 - Beispiel 1: „Rotom“ wird auf der Teamliste aufgeführt, während sich Wasch-Rotom im Kampfteam befindet, und den Turniermitarbeitern kann nicht zugemutet werden, anhand der aufgeführten Attacken zu dieser Erkenntnis zu kommen.
 - Beispiel 2: Nur „Demeteros“ wird auf der Teamliste aufgeführt, während sich die Tiergeistform von Demeteros im Kampfteam befindet, und das Fähigkeiten-Feld auf der Teamliste wurde nicht ausgefüllt oder zeigt „Rohe Gewalt“ an.

c. Sehr schwere Verstöße bei der Teamlegalität treten auf, wenn es entweder auf offizieller Software basierende Hinweise darauf gibt, dass ein Pokémon illegal manipuliert wurde, oder das Team eines Spielers nicht genügend Pokémon enthält, um das Turnier fortzusetzen.

Beispiele für sehr schwere Verstöße:

- Ein Spieler hat nach zuvor ausgesprochenen Strafen weniger als vier verbleibende Pokémon verfügbar.

- Es gibt auf offizieller Software basierende Hinweise darauf, dass ein Pokémon illegal manipuliert wurde, wie z. B. wenn das Kampfteam eines Spielers durch den elektronischen Team-Check fällt.

7.4 Abweichen von empfohlenen Strafen

Pokémon Organized Play ist sich bewusst, dass viele unterschiedliche Faktoren bei der Entscheidung eine Rolle spielen, und bittet die Professoren deshalb, jegliche Situationen, die zu einer Änderung des Spielzustands führen, individuell zu beurteilen. Das Play! Pokémon-Programm erlässt aus diesem Grund lieber Richtlinien als Regeln, wenn es um Strafen geht.

Die Strafen für Verstöße sind lediglich Empfehlungen und können abhängig von den Umständen schwerer oder leichter ausfallen. Dabei kann auch u. a. zum Tragen kommen, wann das Problem entdeckt wurde und wie leicht sich die problematischen Spielzüge rückgängig machen lassen.

7.4.1 Reversibilität

Ein Beispiel wäre, wenn versehentlich zwei Unterstützerkarten in einem Zug gespielt werden. In den meisten dieser Fälle ist es jedoch wahrscheinlich nicht möglich, die Auswirkungen auf den Spielverlauf zu mildern, ohne eine Strafe zu verhängen, die einen potenziell erlangten Vorteil wieder ausgleicht, wie im folgenden Szenario beschrieben.

Situation: Brix spielt Lilly (UPR, 125). Später spielt Brix während desselben Zuges noch Mars (UPR, 128) und nimmt zwei Karten ab. Außerdem legt er noch eine zufällige Karte aus der Hand seines Gegners auf den Ablagestapel. Brix bemerkt danach seinen Fehler und ruft einen Schiedsrichter.

Korrektur des Spielzustands: Der Schiedsrichter, Professor Lind, kann die korrekte Karte wieder auf die Hand des Gegners zurückgeben, da diese Karte beiden Spielern bekannt ist. Jedoch weiß der Gegner nicht, welche Karten in Brix Hand diejenigen waren, die aufgrund von Mars gezogen wurden. Deshalb muss Professor Lind zwei zufällige Karten zurück ins Deck legen. Nachdem der Spielzustand soweit möglich wiederhergestellt wurde, nimmt Brix Mars zurück auf seine Hand.

Verhängte Strafe: Brix erhält eine 2-Preiskartenstrafe, um den potenziellen Vorteil auszugleichen, den er durch den Zugriff auf zwei neue Karten aus seinem Deck sowie die Einsicht in eine der Karten seines Gegners erhalten hat.

Falls jedoch der problematische Spielzug rückgängig gemacht werden kann, sodass es gemäß dem Spielzustand so aussieht, als ob die zweite Unterstützerkarte nie gespielt wurde, kann die Strafe auch leichter ausfallen (Deeskalation).

Situation: Brix spielt Lilly (UPR, 125). Später spielt Brix während desselben Zuges noch Bromley (BUS, 115) und tauscht das Aktive Pokémon seines Gegners gegen eines der Pokémon auf dessen Bank aus. Danach macht er das Gleiche bei sich. Brix bemerkt danach seinen Fehler und ruft einen Schiedsrichter.

Korrektur des Spielzustands: Der Schiedsrichter, Professor Lind, kann erkennen welche Pokémon in der Aktiven Position waren bevor Bromley gespielt wurde, und macht dies rückgängig. Nachdem der Spielzustand wiederhergestellt wurde, nimmt Brix Bromley zurück auf seine Hand.

Verhängte Strafe: Brix erhält eine Verwarnung, damit er in Zukunft vorsichtiger bei seinen Spielzügen ist und der Vorfall in der Strafzusammenfassung des Turniers aufgezeichnet wird.

Falls der Spielzustand aufgrund des problematischen Spielzuges nicht wiederhergestellt werden kann, sollte in dem Fall die Strafe schwerer ausfallen (Eskalation).

Situation: Brix spielt Lilly (UPR, 125). Später spielt Brix während desselben Zuges noch Cynthia (UPR, 119), und mischt seine Handkarten in sein Deck. Brix bemerkt danach seinen Fehler und ruft einen Schiedsrichter.

Korrektur des Spielzustands: Der Schiedsrichter, Professor Lind, kann nicht wissen, welche Karten in Brix Hand waren, bevor er Cynthia gespielt hat. Der Fehler kann deshalb nicht korrigiert werden.

Verhängte Strafe: Brix erhält eine Niederlage. Denn keine andere Strafe kann dem verursachten Schaden auf den Spielstand entgegenwirken, nachdem er die zweite Unterstützerkarte gespielt und dann seine Handkarten weggemischt hat.

Der Zeitpunkt wann genau der entsprechende Fehler bemerkt wurde kann ebenfalls die Entscheidung über die Schwere der Strafe bzw. über Eskalation versus Deeskalation beeinflussen. Falls beispielsweise der Spielzug noch nicht vollständig abgeschlossen ist, ist die Wahrscheinlichkeit höher, dass das entsprechende Resultat noch rückgängig gemacht werden kann.

7.4.2 Wiederholte Verstöße

Ein Ziel der Strafen ist es, einen Spieler über seinen Fehler aufzuklären und ihm gleichzeitig in Erinnerung zu rufen, dass er besonders vorsichtig sein muss, wenn er Spielaktionen abschließt und bei Turnieren mit anderen interagiert. Sollten jedoch diese Verstöße wiederholt auftreten, kann es angebracht sein, die Strafe für jeden nachfolgenden Verstoß zu erhöhen. Dadurch wird die Einhaltung der Play! Pokémon-Turnierregeln gewährleistet.

7.4.3 Alter & Erfahrung

Das Alter, die Erfahrung und die aktuelle Platzierung des Spielers sollten berücksichtigt werden. Obwohl dies nicht immer relevante Faktoren sind, sollten sich Professoren bewusst sein, dass Fehler aufgrund mangelnder Erfahrung oder dem Druck, in einer Wettbewerbsatmosphäre spielen zu müssen, gemacht werden.

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.

7.5 Strafzustellung

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

Nachdem eine Strafe verhängt und ausgesprochen wurde, muss die Aushändigung Folgendes enthalten:

- Eine Erklärung, weshalb die Aktionen des Spielers nicht erlaubt sind;
- Informationen dazu, wie der weitere Turnierverlauf für den Spieler aufgrund der verhängten Strafe beeinträchtigt ist;
- Ein Hinweis, dass er gegen diese oder eine andere Strafe beim vorsitzenden Schiedsrichter Einspruch einlegen kann.

7.5.1 Besprechen von Strafen

Aufgrund der Art einiger Verstöße ist es häufig unvermeidlich, dass die Community unter Umständen auf das Verhängen bestimmter Strafen aufmerksam wird. Es ist hierbei wichtig, dass Pokémon-Professoren Informationen bzgl. Strafen mit Feingefühl behandeln, um die Beteiligten nicht in Verlegenheit zu bringen.

Strafen, die aus Trainingsgründen öffentlich diskutiert werden, sollten ausreichend anonymisiert sein, und die Strafgeschichte bestimmter Spieler sollte nur dann zwischen den Professoren geteilt werden, wenn dies relevant ist.

7.6 Melden von Strafen

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

Um dieses Bestreben zu unterstützen, muss die folgende Dokumentation nach Abschluss eines Turniers über den Play! Pokémon-Kundendienst an Pokémon Organized Play gesendet werden.

7.6.1 Zusammenfassung der Turnierstrafen

Die Zusammenfassung der Turnierstrafen enthält detaillierte Informationen zu allen Strafen, die während eines Turniers ausgesprochen wurden.

Die Zusammenfassung der Turnierstrafen muss in einer Tabelle im CSV-Format mit den folgenden Überschriften erstellt werden:

Turnier-ID	Problemrunde	Spieler-ID des Schiedsrichters	Spieler-ID des Spielers	Kategorie	Schwere	Strafe	Bemerkungen
XX-XX-XXXXX X	1	XXXXXX	XXXXX X	A	Leichter Verstoß	Verwarnung	

Für jede verhängte Strafe muss eine neue Zeile hinzugefügt werden.

Sobald die Tabelle vollständig ist, muss diese per Anhang über die Turnierbericht-Funktion an den Play! Pokémon-Kundendienst gesendet werden. Wähle hierzu „Penalty Summary“ bzw.

„Strafzusammenfassung“ vom entsprechenden Drop-down-Menü aus. Der Betreff sollte „Penalty Report: XX-XX-XXXXXX“ sein, wobei XX-XX-XXXXXX die Turnier-ID ist.

7.6.2 Disqualifikationsberichte

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, beigetragen haben, sowie alle Namen und Player-IDs sämtlicher Professoren, die während des Vorfalls anwesend waren, ausführlich auflisten.

Berichte können im DOC- oder PDF-Format eingereicht werden.

Sobald der Bericht vollständig ist, muss dieser per Anhang über die Turnierbericht-Funktion an den Play! Pokémon-Kundendienst gesendet werden. Wähle hierzu „Disqualifikationsbericht“ vom entsprechenden Drop-down-Menü aus.

7.7 Disziplinarmaßnahmen

Sollte bei mehreren Turnieren ein Muster an Regelverstößen festgestellt werden, kann Pokémon Organized Play Disziplinarmaßnahmen gegen den verantwortlichen Spieler in Betracht ziehen. Eine solche Maßnahme kann eine Aussetzung vom Programm beinhalten. In diesen Fällen werden die Spieler benachrichtigt und ihre Namen und Spieler-IDs werden den Veranstaltern zur Verfügung gestellt.

Ein gesperrter Spieler darf an keinem Play! Pokémon-Event als Zuschauer, Spieler oder Schiedsrichter oder in einer anderen Funktion teilnehmen. Wenn ein gesperrter Spieler eine Veranstaltung stört,

indem er versucht, daran teilzunehmen, und sich weigert zu gehen, sollte der Vorfall Pokémon Organized Play gemeldet werden. Eine Erweiterung der bestehenden Sperre kann dann ausgesprochen werden.

8 Zusammenfassung der Änderungen

Datum vorheriger Ausgabe: 30. September 2021

Datum der aktuellen Ausgabe: 2. November 2022

1 Verwendung dieses Handbuchs		
Abschnitt	Seite	Änderung

2 Grundlagen für die Teilnahme		
Abschnitt	Seite	Änderung
2.3	5	Zusätzliche Angaben zu Teilnahmeberechtigungen wurden hinzugefügt.

3 Turnierrichtlinien		
Abschnitt	Seite	Änderung

4 Turnierbetrieb und -details		
Abschnitt	Seite	Änderung
4.2	18	Altersklassen für Saison 2023 wurden aktualisiert.

5 Turnierregeln des Sammelkartenspiels		
Abschnitt	Seite	Änderung
5.4.1	32	Zugelassene Regelzeichen der Liste Zugelassene Erweiterungen hinzugefügt.
5.4.1.3	35	Klargestellt, dass Karten sofort nach ihrer Veröffentlichung im entsprechenden Format zugelassen sein können, wenn eine funktional identische Karte mit demselben Namen derzeit für das Spielen in diesem Format zugelassen ist.

6 Turnierregeln der Videospiele		
Abschnitt	Seite	Änderung

7 Regelverstöße und Strafen		
Abschnitt	Seite	Änderung
7.6.1	60	Anforderung hinzugefügt, sich bei der Einreichung von Strafsammenfassungen an Namenskonventionen zu halten.