



---

# Pokémon-Videospiel: Turnierregeln, Formate und Strafrichtlinien

Datum der letzten Aktualisierung: 29. März 2021

---

*Hinweis: Sollten Diskrepanzen zwischen dieser Version des Dokuments und dem englischsprachigen Original bestehen, so gelten die Regelungen des Originals.*

# Play! Pokémon – Pokémon-Videospiel: Turnierregeln, Formate und Strafrichtlinien

1	Teamaufbau .....	3
1.1	Zusammenstellung des Kampfteams .....	3
1.2	Änderungen zwischen Serien .....	3
1.2.1	Serie 7.....	3
1.2.2	Serie 8.....	4
1.2.3	Serie 9.....	4
1.3	Items.....	4
1.4	Pokémon .....	5
2	Zubehör-Regeln.....	5
2.1	Spielausgaben .....	5
2.2	Spielkonsolen .....	6
2.3	Spiel- und System-Updates .....	7
2.4	Turnier-Systeme .....	7
2.5	Verwendung von Kopfhörern.....	8
2.6	Notizen .....	8
2.7	Gegenstände im Spielbereich .....	9
2.8	Teamlisten.....	9
3	Spielablauf.....	10
3.1	Doppelkampfformat.....	10
3.2	Anzahl der Spiele.....	10
3.3	Registrierung eines Kampfteams .....	5
3.3.1	Kampfzeitbegrenzungen .....	5
3.4	Entscheidung eines Matches.....	6
3.4.1	Ergebnisermittlung bei Best-of-Three-Matches nach dem Schweizer System.....	6
3.4.2	Ergebnisermittlung bei Best-of-Three-Matches in Einzelausscheidungsrunden .....	7
3.4.3	Sudden Death.....	8
3.4.4	Simultane Spielabstürze.....	9
4	Team-Checks .....	9
4.1	Teamlisten-Check.....	10
4.2	Zulässigkeits-Check .....	10
4.2.1	Elektronischer Team-Check.....	10

4.2.2	Manueller Team-Check .....	10
4.3	Illegal manipulierte Pokémon .....	10
4.4	Meldung illegaler Manipulation .....	11
5	Pokémon-Videospiel: Strafrichtlinien .....	11
5.1	Einführung .....	11
5.2	Aussprechen von Strafen .....	11
5.2.1	Abweichen von empfohlenen Strafen .....	12
5.2.2	Melden von Strafen an Pokémon Organized Play.....	12
5.3	Arten von Strafen im Rahmen des Pokémon-Videospiels .....	13
5.3.1	Verweis.....	13
5.3.2	Verwarnung.....	13
5.3.3	Niederlage .....	14
5.3.4	Disqualifikation.....	14
5.4	Arten von Verstößen .....	15
5.4.1	Spielfehler .....	15
5.4.1.1	Geringfügige Spielfehler.....	15
5.4.1.2	Schwerwiegende Spielfehler .....	15
5.4.2	Kampfteam-Fehler .....	16
5.4.2.1	Geringfügige Kampfteam-Fehler.....	16
5.4.2.2	Schwerwiegende Kampfteam-Fehler.....	17
5.4.2.3	Besonders schwerwiegende Kampfteam-Fehler .....	18
5.4.3	Verfahrensfehler .....	18
5.4.3.1	Geringfügige Verfahrensfehler.....	18
5.4.3.2	Schwerwiegende Verfahrensfehler.....	19
5.4.3.3	Besonders schwerwiegende Verfahrensfehler .....	19
5.4.4	Unsportliches Verhalten .....	20
5.4.4.1	Geringfügiges unsportliches Verhalten.....	20
5.4.4.2	Schwerwiegendes unsportliches Verhalten.....	20
5.4.4.3	Besonders schwerwiegendes unsportliches Verhalten .....	21
Anhang A:	Manueller Team-Check (Leitfaden) .....	22
	Abschnitt 1 .....	22
	Abschnitt 2 .....	22
Anhang B:	Aktualisierungen des Dokuments.....	23
	Revisionen der aktuellen Veröffentlichung (29. März 2021).....	23

# 1 Teamaufbau

Die Spieler haben selbst dafür Sorge zu tragen, dass ihr Pokémon-Team jeglichen Beschränkungen des Turnierformats und diesem Regelwerk entspricht. Die folgenden Regeln und Beschränkungen fallen unter das sogenannte Standardformat.

## 1.1 Zusammenstellung des Kampfteams

---

Jeder Spieler muss ein Kampfteam bestimmen und dieses Kampfteam muss vom Anfang bis zum Ende einer Veranstaltung unverändert bleiben. Hinweis: Die Turniermitarbeiter können die Aufstellung eines Kampfteams verändern, wenn dies im Zusammenhang mit einer Strafmaßnahme gegen den Spieler erforderlich ist.

Teams müssen je nach Turnierformat vier bis sechs Pokémon enthalten.

## 1.2 Änderungen zwischen Serien

---

Bei jeder neuen Serie für Rangkämpfe im Kampf-Stadion kann es Änderungen hinsichtlich der Liste der zugelassenen Pokémon geben. Die Einzelheiten lauten wie folgt:

- 🕒 Serie 7 beginnt am 1. November 2020.
- 🕒 Serie 8 beginnt am 1. Februar 2021.
- 🕒 Serie 9 beginnt am 1. Mai 2021.

Veranstalter müssen sicherstellen, dass sie die entsprechenden Regeln für ihre jeweilige Veranstaltung im Kampf-Stadion herunterladen.

Eine neue Serie kann manchmal während eines laufenden Turniers, das sich über mehrere Tage erstreckt, in Kraft treten (z. B. während einer Regionalmeisterschaft). In diesem Fall wird das Turnier bis zum Ende der Veranstaltung weiterhin im selben Format ausgetragen, in dem es begonnen hat. Eintägige Premier-Events, die in einem solchen Rahmen als Nebenveranstaltungen abgehalten werden, sollten stets in dem Format ausgetragen werden, das am jeweiligen Tag verwendet wird.

### 1.2.1 Serie 7

---

- 🕒 Zur Teilnahme zugelassen sind Pokémon mit den folgenden Nummern im Pokédex, die in *Pokémon Schwert* oder *Pokémon Schild* oder bei einer offiziellen Veranstaltung beziehungsweise Verteilungsaktion erhalten wurden.
  - Nummern im Galar-Pokédex:

- Nr. 001–397
- Nummern im Rüstungs-Pokédex:
  - Nr. 001–210
- Nummern im Kronen-Pokédex:
  - Nr. 001–209
- Nummern im Nationalen Pokédex:
 

▪ Nr. 243–245	▪ Nr. 252–260	▪ Nr. 380–381
▪ Nr. 480–482	▪ Nr. 485	▪ Nr. 488
▪ Nr. 638–642	▪ Nr. 645	▪ Nr. 722–730
▪ Nr. 785–788	▪ Nr. 793–799	▪ Nr. 803–806

### 1.2.2 Serie 8

---

- ☉ Zusätzlich zu den in Serie 7 zugelassenen Pokémon darf sich ein Pokémon von der Liste der teilnahmebeschränkten Pokémon im Kampfteam der Spieler befinden.
  - Die Liste der teilnahmebeschränkten Pokémon umfasst die Pokémon aus dem Nationalen Pokédex mit den folgenden Nummern:
 

▪ Nr. 150	▪ Nr. 249–250	▪ Nr. 382–384
▪ Nr. 483–484	▪ Nr. 487	▪ Nr. 643–644
▪ Nr. 646	▪ Nr. 716–718	▪ Nr. 789–792
▪ Nr. 800	▪ Nr. 888–890	▪ Nr. 898

### 1.2.3 Serie 9

---

- ☉ Die Regeln der Serie 9 für Rankkämpfe entsprechen den Regeln der Serie 7 für Rankkämpfe.

## 1.3 Items

---

- ☉ Jedes Team-Pokémon darf ein Item tragen, wobei zwei Pokémon nicht das gleiche Item tragen können.
- ☉ Zulässig sind nur Items, die Spieler im normalen Spielverlauf (einschließlich unter anderem über die Teilnahme an Online-Kämpfen und über andere Funktionen in von

The Pokémon Company und Nintendo veröffentlichten Spielen) oder bei einer offiziellen Pokémon-Veranstaltung oder Verteilungsaktion erhalten haben.

## 1.4 Pokémon

---

- ⊕ Ein Spieler darf in seinem Team keine zwei Pokémon mit identischen Nummern im Nationalen Pokédex haben.
- ⊕ Pokémon müssen eines der Folgenden aufweisen:
  - Das schwarze Galar-Symbol auf dem Bericht-Bildschirm, um zu bestätigen, dass das Pokémon aus der Galar-Region stammt
  - Das Kampfbreite-Symbol
- ⊕ Ein Pokémon darf jede Attacke oder Fähigkeit besitzen, über die es im normalen Spielverlauf verfügen kann. Dazu zählen:
  - Versteckte Fähigkeiten (falls vorhanden)
  - Attacken und Fähigkeiten, die im Pokémon-Hort durch ein Pokémon vererbt wurden, das mithilfe von *Pokémon HOME* auf das Spiel übertragen wurde
  - Attacken und Fähigkeiten, die durch eine offizielle Pokémon-Veranstaltung oder -Verteilungsaktion verfügbar gemacht wurden
- ⊕ Pokémon über und unter Level 50 sind erlaubt, werden aber für die Dauer eines Kampfes automatisch auf Level 50 gesetzt.
- ⊕ Alle Regionalformen eines Pokémon, welche die obigen Kriterien erfüllen, dürfen eingesetzt werden.
- ⊕ Pokémon dürfen über den Gigadynamax-Faktor verfügen.

## 2 Zubehör-Regeln

### 2.1 Spielausgaben

---

- ⊕ Bei Play! Pokémon-Turnieren können nur genehmigte Ausgaben von *Pokémon Schwert* oder *Pokémon Schild* verwendet werden. Dazu zählen die im Handel erhältlichen Softwarekarten und die herunterladbaren Ausgaben von *Pokémon Schwert* oder *Pokémon Schild*.

- ⦿ Es liegt in der Verantwortung der Spieler sicherzustellen, dass ihre Softwarekarten oder heruntergeladenen Ausgaben fehlerfrei funktionieren.
- ⦿ Unter bestimmten Umständen kann es vorkommen, dass Spieler von Veranstaltungsmitarbeitern gebeten werden, ihre Ligakarte anzupassen. Spieler müssen den Anweisungen der Veranstaltungsmitarbeiter Folge leisten, wenn sie an dem Turnier teilnehmen wollen. Spieler müssen von einer potenziell anstößigen Gestaltung ihrer Ligakarte unbedingt absehen. Gegen Spieler, die während einer Veranstaltung gegen diese Regel verstoßen, können Sanktionen bis hin zur Disqualifikation verhängt werden.

## 2.2 Spielkonsolen

---

Spieler dürfen alle Konsolen der Nintendo Switch™-Familie bei Wettbewerben verwenden. Dies schließt unter anderem folgende Konsolen ein: Nintendo Switch™ und Nintendo Switch Lite™. Spieler sind selbst dafür verantwortlich, ein Netzteil für ihre Konsole sowie im Bedarfsfall einen Adapterstecker mitzubringen.

- ⦿ Spieler haben selbst dafür Sorge zu tragen, dass ihre Konsole über den Verlauf des Turniers hinweg ausreichend aufgeladen ist.
- ⦿ Ein Schiedsrichter kann entscheiden, ein Match in Richtung einer Ladestation umzuverlegen. Spieler dürfen sich nur zu diesen Ladestationen begeben, wenn sie zuvor die Erlaubnis eines Schiedsrichters eingeholt haben. Ein Match kann nur zwischen zwei Spielern, niemals aber während eines Spiels umverlegt werden.
- ⦿ Es liegt in der Verantwortung der Spieler sicherzustellen, dass ihre Konsole fehlerfrei funktioniert.
- ⦿ Es liegt in der Verantwortung der Spieler sicherzustellen, dass die Konsolen, mit denen sie zu Play! Pokémon-Turnieren antreten, nicht unerlaubterweise modifiziert wurden – sie müssen also sowohl frei von modifizierter Soft- und Firmware als auch von technischen Eingriffen an der Konsole selbst sein. Spieler, deren Konsolen sich als modifiziert herausstellen, können mit Strafmaßnahmen bis hin zu einer Disqualifikation belegt werden.
- ⦿ Spieler können von der Teilnahme abgehalten werden, wenn die Altersbeschränkungen ihr System daran hindern, für das Turnier notwendige Leistungen zu erbringen.
- ⦿ Für die Teilnahme an Veranstaltungen der Videospiele-Meisterschaftsserie ist eine aktive Nintendo Switch Online-Mitgliedschaft (kostenpflichtig) notwendig, damit Team-Checks online ausgeführt werden können.

## 2.3 Spiel- und System-Updates

---

Die Spieler haben selbst dafür Sorge zu tragen, dass ihre Ausgaben von *Pokémon Schwert* oder *Pokémon Schild* vor Turnierbeginn mit der neuesten Software-Version und ihre Konsole mit der neuesten Systemversion aktualisiert wurden. Falls das Spiel oder die Konsole zu irgendeinem Zeitpunkt während des laufenden Turniers nicht über das aktuellste Update verfügen, kann dies zu einer Bestrafung bis hin zu einer Disqualifikation des Spielers führen.

## 2.4 Turnier-Systeme

---

Bei Veranstaltungen der Meisterschaftsserie gibt es zwei Arten von Kommunikation zwischen Turnier-Systemen:

- Drahtloser Modus
  - Dieser Modus wird bei lokalen Veranstaltungen empfohlen, doch da die Verbindung bei einer hohen Spieleranzahl instabil werden könnte, eignet er sich nicht für größere Veranstaltungen.
- LAN-Modus
  - Bei dieser Art von Turnier-Aufbau verbinden sich Spieler per Kabel über kleine lokale Netzwerke. Dies wird bei größeren Veranstaltungen empfohlen, doch den Veranstaltern steht frei, sich dieses Aufbaus bei Events jeglicher Größe zu bedienen. Dafür wird folgende Ausrüstung empfohlen:
    - Nintendo Switch USB-Aufsteller (z. B. das lizenzierte Produkt von HORI)
    - USB-LAN-Adapter
    - Ethernet-Kabel (Patchkabel, nicht Crossover-Kabel)
    - Netzwerk-Hub mit 4-8 Anschlüssen (und Stromversorgung)
  - Joy-Con-Controller müssen während des gesamten Spielablaufs an der Nintendo Switch-Konsole befestigt sein.
  - Spieler dürfen ihre eigenen, offiziell zugelassenen Controller mit Kabel nutzen. Kabellose Controller sind nicht zugelassen.

Alle Turniere müssen gemäß der entsprechenden Regeln ablaufen, die im Kampf-Stadion unter „Rangkampf“ zu finden sind.

Damit Spieler ihre korrekten Gegner innerhalb des Spiels finden können, werden Kampfgruppen-Nummern eingesetzt. Dabei handelt es sich um Nummern mit drei Ziffern, die sich wie folgt zusammensetzen:



- Die ersten beiden Ziffern bilden die Stationsnummer und teilen mit, welchem Spiel beigetreten werden soll. Stationsnummern müssen in dem Moment, in dem das Spiel beginnt, im Netzwerk einzigartig sein, können jedoch wiederverwendet werden, sobald das Spiel in Gange ist.
- Die dritte Ziffer ist die Teilnehmer-Nummer, die angibt, welche Rolle der Teilnehmer übernehmen wird (Spieler oder Zuschauer). Damit Spieler gegeneinander antreten können, muss einer von ihnen „1“ eingeben und der andere „2“.
- Wenn ein Spiel im Livestream gezeigt wird, nimmt das Streaming-Gerät mit derselben Stationsnummer wie das zu streamende Spiel teil und gibt „3“ als Teilnehmer-Nummer ein. Sollten mehrere Streaming-Geräte im Einsatz sein, dann nutzen diese die jeweils folgenden Teilnehmer-Nummern (z. B. „4“, „5“, und so weiter).

Den Organisatoren ist es gestattet, ihre eigenen Methoden für die Verteilung der Kampfgruppen-Nummern anzuwenden, solange diese den Spielern deutlich gemacht werden. Organized Play empfiehlt die folgende Vorgehensweise:

- Stationsnummer: Die ersten beiden Ziffern der Kampfgruppen-Nummer sind die letzten beiden Ziffern der Tischnummer, an der das Spiel stattfindet, einschließlich einer vorangestellten Null, falls notwendig (Spieler an Tisch 1 geben zum Beispiel als ihre ersten beiden Ziffern „01“ an).
- Teilnehmer-Nummer: Die dritte Ziffer ist „1“ für Spieler 1 und „2“ für Spieler 2, wie es der Ergebniszettel vorsieht. Falls der Ergebniszettel zu Spielbeginn noch nicht am Tisch vorliegt, sollten die Spieler dies unter sich ausmachen.
- Beispiel: Ein Spiel an Tisch 789 wird von zwei verschiedenen Streaming-Geräten gestreamt. Die Teilnehmer geben folgende Kampfgruppen-Nummern ein:
  - Spieler 1: 891
  - Spieler 2: 892
  - Streaming-Gerät 1: 893
  - Streaming-Gerät 2: 894

## 2.5 Verwendung von Kopfhörern

---

Die Spieler dürfen nur kabelgebundene Kopfhörer benutzen, die direkt in das Spielsystem eingesteckt sind. Das Kabel des Kopfhörers muss sichtbar sein.

## 2.6 Notizen

---

Spieler können während eines Matches jederzeit Notizen machen, auch während der Teamvorschau, dürfen jedoch keine Notizen mitbringen, d. h. zu Beginn jeder Runde sind lediglich leere Blätter erlaubt. Liniertes und kariertes Papier sind zugelassen. Handgeschriebene oder ausgedruckte Hilfsmittel, inklusive Typentabellen, sind im Spielbereich nicht erlaubt.

## 2.7 Gegenstände im Spielbereich

---

Spieler dürfen Glücksbringer oder andere Gegenstände im Spielbereich haben, sie sollten diesen jedoch sauber und ordentlich halten.

## 2.8 Teamlisten

---

Spieler sind dazu verpflichtet, eine lesbare und korrekte Auflistung der Pokémon abzugeben, aus denen ihr Team besteht. Es wird empfohlen, dass Spieler die offizielle Play! Pokémon-Videospiel-Teamliste zu diesem Zweck verwenden.

Teamlisten sollten in der Sprache verfasst sein, in der das Spiel des Spielers eingestellt ist.

Eine Teamliste wird akzeptiert, wenn sie den Namen des Spielers, die Spieler-ID und das Geburtsdatum zusammen mit den folgenden Informationen zu jedem Pokémon enthält:

- ⊕ Pokémon-Art, inklusive einer Angabe darüber, ob es sich um eine Regionalform (z. B. Galar-Form) oder um eine speziell benannte Form (z. B. „Wasch-Rotom“ anstelle von „Rotom“) handelt
  - Falls eine Form Unterschiede in den Statuswerten, den Typen, der Fähigkeit, der Attackenliste, dem Gewicht oder anderen Kampfwerten aufweist, ist der Name der Form erforderlich. Beispiele hierfür sind Pumpdjinn, Choreogel und Riffex.
  - Wenn das Geschlecht eines Pokémon die Kampfwerte beeinflusst, sollte es als Form aufgeführt werden. Beispiele hierfür sind Psiaugon und Servol. Die Geschlechter von Nidoran ♀ und Nidoran ♂ sind Teil des Namens der Pokémon-Art und sollten angegeben werden.
  - Falls eine Form rein ästhetischer Natur ist oder gänzlich von anderen Kriterien, die auf der Teamliste aufgeführt sind, bestimmt wird, ist der Name der Form *nicht* erforderlich. Beispiele hierfür sind Gastrodon, Kronjuwild und Pokusan.

- Im Zweifelsfall sollte der Spieler den Namen der Form stets auf der Teamliste aufführen, da Strafmaßnahmen gegen ihn verhängt werden können, wenn er ihn in Fällen, in denen es erforderlich ist, nicht angibt.
- ☉ Fähigkeit
- ☉ Getragenes Item
- ☉ Level (es sollte sich dabei um den Level des Pokémon handeln, der angezeigt wird, solange es sich in einer der PC-Boxen im Spiel des Spielers befindet)
- ☉ Alle Attacken
- ☉ Alle Statuswerte (KP, Angriff, Verteidigung, Spezial-Angriff, Spezial-Verteidigung, Initiative), gemessen am aktuellen Level des Pokémon
- ☉ Ob das spezifische Pokémon über den Gigadynamax-Faktor verfügt (im Bericht mit einem roten x-förmigen Symbol neben dem Namen des Pokémon gekennzeichnet)

## 3 Spielablauf

### 3.1 Doppelkampfformat

---

Jeder Spieler wählt vier Pokémon aus seinem Kampfteam, mit denen er am Kampf teilnimmt. Zu Anfang eines Kampfes schicken die Spieler die ersten beiden Pokémon in ihrem Team in den Kampf, wodurch insgesamt vier Pokémon auf dem Kampffeld stehen. Ein Spiel läuft, bis ein Spieler alle vier Pokémon des Gegners kampfunfähig gemacht hat oder das Zeitlimit eines Spielers abgelaufen ist.

### 3.2 Anzahl der Spiele

---

Spiele während der Schweizer Runden sind nach Ermessen der Turnierveranstalter Best-of-One- oder Best-of-Three-Matches, wobei für Veranstaltungen ab dem Level der Regionalmeisterschaften Best-of-Three-Matches stark empfohlen werden. Alle Top-Cut-Runden einer Veranstaltung müssen als Best-of-Three-Matches ausgetragen werden.

Bei Veranstaltungen der Videospiel-Meisterschaftsserie gibt es keine Rundenzeit. Es wird erwartet, dass alle Matches in Form von maximal drei Spielen ablaufen dürfen. Kein Spiel sollte vor seinem natürlichen Ende unterbrochen oder beendet werden, es sei denn, ungewöhnliche Sachverhalte (wie etwa Sudden Death) verlangen danach.

Um zu vermeiden, dass die (von den Regeln festgelegte) maximale Anzahl an Spielen überschritten wird, ist es den Spielern untersagt, während eines Turniers über die „Lokales Turnier“-Funktion an Freundschaftsspielen teilzunehmen.

### 3.3 Registrierung eines Kampfteams

---

- ☉ Für eine Teilnahme an solchen Veranstaltungen müssen sich mindestens vier Pokémon im Kampfteam befinden.
- ☉ Das Auswählen von „Turnierteilnahme widerrufen“ und anschließendem Aussteigen nach der Verriegelung des Kampfteams wird als Entscheidung des Spielers gewertet, freiwillig aus der Veranstaltung auszuscheiden.
- ☉ Die Spieler müssen vor Beginn des Turniers eine Teamliste mit detaillierten Informationen einreichen. Die dortigen Angaben zu den Pokémon des Spielers müssen mit den Pokémon, wie sie im Kampfteam erscheinen, exakt übereinstimmen.
- ☉ Die Spieler müssen für die Dauer des gesamten Turniers mit demselben Team spielen.

#### 3.3.1 Kampfzeitbegrenzungen

---

Spieler können die erlaubte Zeit während einer Runde voll ausschöpfen. Turniere der Meisterschaftsserie unterliegen automatisch den folgenden Zeitbegrenzungen:

- ☉ Teamvorschau: 90 Sekunden
- ☉ Eingabezeit: 45 Sekunden
- ☉ Spielzeit pro Spieler (Deine Zeit): 7 Minuten
- ☉ Kampfzeit:
  - Bei Veranstaltungen, bei denen die Kampfteams via „Lokales Turnier“ verriegelt werden, beträgt die Kampfzeitbegrenzung 15 Minuten. Dies gilt für den Großteil der Veranstaltungen, einschließlich aller Premier-Herausforderungen und Midseason Showdowns, die auf lokaler Ebene ausgetragen werden, sowie für die meisten Regionalmeisterschaften und speziellen Events außerhalb von Nordamerika, Europa und Australien.
  - Bei Veranstaltungen, bei denen Kampfteams durch spezielle bereitgestellte Konsolen verriegelt werden, beträgt die Kampfzeitbegrenzung 20 Minuten. Dies gilt nur für eine geringe Anzahl an Veranstaltungen wie Regionalmeisterschaften in Nordamerika, Europa und Australien, alle Internationalmeisterschaften und die Weltmeisterschaften.

- Wenn sich ein Spieler bezüglich der Zeitbegrenzung bei einer bestimmten Veranstaltung unsicher ist, sollte er den Turnierveranstalter kontaktieren.

Um eine angenehme Turnieratmosphäre zu bewahren, behält Pokémon Organized Play es sich vor, im Verlauf der Saison auf Basis der Rückmeldungen von Organisatoren Änderungen an diesen Begrenzungen vorzunehmen.

### 3.4 Entscheidung eines Matches

---

- ⦿ Ein Spieler gewinnt, indem er das letzte verbleibende Pokémon seines Gegners kampfunfähig macht.
- ⦿ Sollten die letzten Pokémon beider Spieler während der letzten Runde eines Spiels kampfunfähig werden, gewinnt der Spieler, dessen Pokémon zuletzt kampfunfähig wurde.
- ⦿ Spieler dürfen ein Match nicht durch ein verabredetes Unentschieden (ID, „intentional draw“) entscheiden.
- ⦿ Wählt ein Spieler die Option „Flucht“ aus, gibt er dadurch auf und verliert das Spiel. Sollten beide Spieler in derselben Runde diese Auswahl treffen, wird kein Sieger für das Spiel vermerkt.

#### 3.4.1 Ergebnisermittlung bei Best-of-Three-Matches nach dem Schweizer System

---

Die folgenden Kriterien bestimmen in der vorgegebenen Reihenfolge das Ergebnis eines Matches, das nach Beendigung des letzten Spiels keinen klaren Sieger ermitteln konnte. Sobald ein Kriterium zur Ergebnisermittlung beiträgt, werden die anderen Kriterien nicht mehr herangezogen.

1. Falls ein Spieler zu spät zu einem Match erschienen ist oder während des Durchgangs ohne Zustimmung eines Schiedsrichters für eine Zeit vom Match abwesend war, dann verliert dieser Spieler das Match. Um eine automatische Niederlage zu vermeiden, muss der abwesende Spieler den Schiedsrichter vor Ende des Matches von seiner Abwesenheit unterrichten.
2. Waren beide Spieler pünktlich und während des gesamten Matches anwesend, können die folgenden Tabellen dabei helfen zu bestimmen, zu welchem Zeitpunkt der Sieger des Matches feststeht.

Beispiel	Spieler	Spiel 1 Ergebnis	Spiel 2 Ergebnis	Spiel 3 Ergebnis	Sudden Death	Match-Ergebnis
A	Spieler 1	Sieg	Sieg			

	Spieler 2	Niederlage	Niederlage	<i>Nicht notwendig</i>	<i>Nicht notwendig</i>	Spieler 1 gewinnt
B	Spieler 1	Sieg	Niederlage	Sieg	<i>Nicht notwendig</i>	Spieler 1 gewinnt
	Spieler 2	Niederlage	Sieg	Niederlage		
C	Spieler 1	Sieg	Unentschieden	Sieg	<i>Nicht notwendig</i>	Spieler 1 gewinnt
	Spieler 2	Niederlage		Niederlage		
D	Spieler 1	Unentschieden	Sieg	Unentschieden	<i>Nicht notwendig</i>	Spieler 1 gewinnt
	Spieler 2		Niederlage			
E	Spieler 1	Unentschieden	Sieg	Sieg	<i>Nicht notwendig</i>	Spieler 1 gewinnt
	Spieler 2		Niederlage	Niederlage		
F	Spieler 1	Unentschieden	Unentschieden	Unentschieden	Sieg	Spieler 1 gewinnt
	Spieler 2				Niederlage	
G	Spieler 1	Unentschieden	Sieg	Niederlage	Sieg	Spieler 1 gewinnt
	Spieler 2		Niederlage	Sieg	Niederlage	

Für die Definition und das Verfahren bei Sudden Death-Spielen, siehe Abschnitt 3.4.4.

Wenn ein Sudden-Death-Spiel bei Schweizer Runden in einem Unentschieden endet, wird das Spiel als unentschieden gewertet.

### 3.4.2 Ergebnisermittlung bei Best-of-Three-Matches in Einzelausscheidungsrunden

---

Die folgenden Kriterien bestimmen in der vorgegebenen Reihenfolge das Ergebnis eines Matches, das nach Beendigung der letzten Runde keinen klaren Sieger ermitteln konnte. Sobald ein Kriterium zur Ergebnisermittlung beiträgt, werden die anderen Kriterien nicht mehr herangezogen.

1. Falls ein Spieler zu spät zu einem Match erschienen ist oder während des Durchgangs ohne Zustimmung eines Schiedsrichters für eine Zeit vom Match abwesend war, dann verliert dieser Spieler das Match. Um eine automatische Niederlage zu vermeiden, muss der abwesende Spieler den Schiedsrichter vor Ende des Matches von seiner Abwesenheit unterrichten.
2. Waren beide Spieler pünktlich und während des gesamten Matches anwesend, können die folgenden Tabellen dabei helfen zu bestimmen, zu welchem Zeitpunkt der Sieger des Matches feststeht.

Beispiel	Spieler	Spiel 1 Ergebnis	Spiel 2 Ergebnis	Spiel 3 Ergebnis	Sudden Death	Match-Ergebnis
A	Spieler 1	Sieg	Sieg	<i>Nicht notwendig</i>	<i>Nicht notwendig</i>	Spieler 1 gewinnt
	Spieler 2	Niederlage	Niederlage			
B	Spieler 1	Sieg	Niederlage	Sieg	<i>Nicht notwendig</i>	Spieler 1 gewinnt
	Spieler 2	Niederlage	Sieg	Niederlage		
C	Spieler 1	Sieg	Unentschieden	Sieg	<i>Nicht notwendig</i>	Spieler 1 gewinnt
	Spieler 2	Niederlage		Niederlage		
D	Spieler 1	Unentschieden	Sieg	Unentschieden	<i>Nicht notwendig</i>	Spieler 1 gewinnt
	Spieler 2		Niederlage			
E	Spieler 1	Unentschieden	Sieg	Sieg	<i>Nicht notwendig</i>	Spieler 1 gewinnt
	Spieler 2		Niederlage	Niederlage		
F	Spieler 1	Unentschieden	Unentschieden	Unentschieden	Sieg	Spieler 1 gewinnt
	Spieler 2				Niederlage	
G	Spieler 1	Unentschieden	Sieg	Niederlage	Sieg	Spieler 1 gewinnt
	Spieler 2		Niederlage	Sieg	Niederlage	

Wenn ein Sudden-Death-Spiel bei Einzelausscheidungsrounden in einem Unentschieden endet, wird ein zweites Sudden-Death-Spiel angesetzt.

### 3.4.3 Sudden Death

Sudden Death bedeutet, dass die Spieler ein neues Spiel beginnen. Hierbei müssen einem der Spieler mehr Pokémon verbleiben als seinem Gegner. Die Turniermitarbeiter werden nach Ende jeder Runde überprüfen, ob ein Spieler sich einen Vorteil verschaffen konnte. Dazu wird die Anzahl der Pokémon, die den beiden Spielern verbleiben, erfasst.

- ☉ Wenn beide Spieler nach Ende einer Runde dieselbe Zahl an Pokémon übrig haben, wird das Spiel eine weitere Runde lang fortgesetzt.
- ☉ Sollten einem Spieler nach Ende der Runde mehr Pokémon verbleiben als seinem Gegner, gewinnt er das Spiel.
- ☉ Wenn die letzten Pokémon beider Spieler in derselben Runde besiegt werden, endet der Kampf automatisch. In diesem Fall wird das Spiel eingebaute Bewertungsmechanismen verwenden, um den Ausgang des Spiels zu ermitteln.

### 3.4.4 Simultane Spielabstürze

---

In seltenen Fällen kann es dazu kommen, dass das Spiel beider Spieler gleichzeitig abstürzt, ohne dass zu erkennen ist, welcher Spieler die Verantwortung dafür trägt. In einer solchen Situation ist es nicht möglich, das Spiel ohne äußere Einflussnahme fortzusetzen, weshalb die in der nachfolgenden Tabelle aufgeführten Regeln zur Entscheidung des Spiels herangezogen werden müssen.

Der Spielstand zum Zeitpunkt der gleichzeitigen Abstürze wirkt sich auf die Spielentscheidung aus.

Verbleibende Pokémon im Team	Spielergebnis
4–4 (inklusive Teamvorschau)	Spiel ungültig, Neubeginn
4–3	Unentschieden
4–2	Unentschieden
4–1	Sieg für den Spieler mit den meisten verbleibenden Pokémon
3–3	Unentschieden
3–2	Unentschieden
3–1	Sieg für den Spieler mit den meisten verbleibenden Pokémon
2–2	Unentschieden
2–1	Unentschieden
1–1	Unentschieden

## 4 Team-Checks

Bei allen Premier-Events müssen Team-Checks durchgeführt werden. Pokémon Organized Play empfiehlt, dass diese Checks im Verlauf eines Turniers bei mindestens 10 Prozent der Teams durchgeführt werden. Die Teams aller Spieler, die es in die Einzelausscheidungsrounden eines Turniers geschafft haben, sollten nach Abschluss der Schweizer Runden überprüft werden. Der Team-Check besteht aus zwei Teilen: dem Teamlisten-Check und dem Zulässigkeits-Check.



## 4.1 Teamlisten-Check

---

Ein Mitarbeiter des Turniers muss bestätigen, dass das Kampfteam des Spielers mit der eingereichten Teamliste übereinstimmt.

## 4.2 Zulässigkeits-Check

---

Ein Mitarbeiter des Turniers muss bestätigen, dass das Kampfteam des Spielers den vom Turnierformat vorgegebenen Parametern entspricht sowie keine Anzeichen illegaler Manipulation vorzufinden sind und das Team somit für das Turnier zugelassen ist. Dieser Check ist in den elektronischen und den manuellen Check unterteilt.

### 4.2.1 Elektronischer Team-Check

---

Hierbei wird das Kampfteam eines Spielers über das Kampf-Stadion gecheckt. Dazu müssen folgende Schritte befolgt werden:

1. Im Kampf-Stadion muss die Einrichtung eines Zwanglosen Kampfes begonnen werden. Bei der Aufforderung, ein Kampfteam auszuwählen, sollte die Option „Team registrieren“ verwendet werden, um das Team des Spielers einem neuen Kampfteam hinzuzufügen. Dieses Team muss dann für den Kampf ausgewählt werden.
2. Erscheint die Nachricht „Es wird nach einem Gegner gesucht...“, muss der POWER-Knopf gedrückt werden, um den Standby-Modus der Konsole zu aktivieren und die Suche zu unterbrechen. An dieser Stelle hat das Team den Check bestanden. Wenn stattdessen jedoch eine Nachricht erscheint, dass einige Pokémon nicht teilnehmen können, muss gegebenenfalls ein angemessenes Strafmaß verhängt werden.

### 4.2.2 Manueller Team-Check

---

Eine geringe Anzahl der Kriterien kann nicht vom elektronischen Team-Check erfasst werden. Das Team sollte im Spiel angesehen und unter Beachtung von „Anhang A: Manueller Team-Check (Leitfaden)“ überprüft werden.

## 4.3 Illegal manipulierte Pokémon

---

Der Einsatz externer Geräte, z. B. einer mobilen App, zur Modifizierung oder Erzeugung der Pokémon oder Items im Kampfteam eines Spielers ist strengstens untersagt. Sollten bei einem Spieler auf unzulässige Weise modifizierte Pokémon oder Items entdeckt werden, kann dieser umgehend disqualifiziert werden, unabhängig davon, ob er sich aktiv der Täuschung schuldig gemacht oder lediglich ein durch einen anderen Spieler modifiziertes

Pokémon oder Item erhalten hat.

## 4.4 Meldung illegaler Manipulation

---

Hat ein Mitglied von Play! Pokémon Grund zur Annahme, auf eine neue Methode zur illegalen Manipulation eines Teams gestoßen zu sein, egal auf welche Art, sollte dies Pokémon Organized Play über den Kundenservice mitgeteilt werden.

# 5 Pokémon-Videospiel: Strafrichtlinien

## 5.1 Einführung

---

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

Dieser Abschnitt des Dokuments soll Organisatoren und Schiedsrichtern als Hilfestellung für ein faires, unparteiisches und logisches Strafmaß und dessen Meldung dienen.

## 5.2 Aussprechen von Strafen

---

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

Beim Aussprechen einer Strafe muss genau erklärt werden, inwiefern ein Spieler gegen die Play! Pokémon-Turnierregeln verstoßen hat, und welche Strafe bei einer Wiederholung des Verstoßes zur Anwendung kommt. Strafen sollten in positiver Art und Weise angewendet werden und dazu beitragen, den Spielern ein besseres Regelverständnis zu verschaffen. Um Spieler nicht öffentlich vorzuführen oder zu brandmarken, können Turnierveranstalter und Schiedsrichter entscheiden, Strafen nicht in der Gegenwart von Zuschauern auszusprechen.

In Einzelfällen könnten Spieler den Versuch unternehmen, freiwillig aus einer Veranstaltung auszuscheiden, um einer schweren Strafe zu entgehen. Das ist nicht akzeptabel. Der vorsitzende Schiedsrichter muss den Spieler informieren, dass der Verstoß trotzdem geahndet und an Pokémon Organized Play gemeldet wird.

### 5.2.1 *Abweichen von empfohlenen Strafen*

---

Die Strafen für Verstöße sind lediglich Empfehlungen und können abhängig von den Umständen schwerer oder leichter ausfallen. Grundsätzlich sollten Schiedsrichter in der Altersklasse der Junioren mehr Nachsicht walten lassen. Jüngere Spieler machen aufgrund mangelnder Erfahrung oder des Drucks, in einer Wettbewerbsatmosphäre spielen zu müssen, eher Fehler. Pokémon Organized Play empfiehlt, bei Verstößen in der Altersklasse der Junioren im Normalfall einen **Verweis** zu erteilen. Bei jüngeren und weniger erfahrenen Spielern sollte man im Zweifelsfall Gnade vor Recht ergehen lassen, da diese sich häufig in einer Lernphase befinden und unabsichtlich Fehler machen. Daher können bei diesen Spielern vor einer **Verwarnung** weitere **Verweise** erteilt werden.

Die Entscheidung über Art und Zeitpunkt der Strafe obliegt schlussendlich dem vorsitzenden Schiedsrichter der Veranstaltung. Der Professor, der das Turnier organisiert, sowie die anderen Schiedsrichter können Strafen aussprechen, sollten sich aber stets beim vorsitzenden Schiedsrichter versichern, bevor sie über eine **Verwarnung** hinausgehen. Alle durch Schiedsrichter oder Organisatoren ausgesprochenen **Verweise** und **Verwarnungen** sind dem vorsitzenden Schiedsrichter der Veranstaltung zu melden. Der vorsitzende Schiedsrichter muss alle Strafen, die über einen **Verweis** hinausgehen, an Pokémon Organized Play melden.

### 5.2.2 *Melden von Strafen an Pokémon Organized Play*

---

Einfache **Verweise** müssen Pokémon Organized Play nicht gemeldet werden. **Verwarnungen** und höhere Strafen müssen jedoch in jedem Fall gemeldet werden. Pokémon Organized Play protokolliert die Strafen aller Spieler, um absichtliche von unabsichtlichen Verstößen zu unterscheiden und bei Bedarf entsprechende Maßnahmen zu ergreifen.

Meldepflichtige Strafen müssen innerhalb von sieben Tagen nach der Veranstaltung an [playercoordinator@pokemon.com](mailto:playercoordinator@pokemon.com) übermittelt werden. Ein Meldeformular für Strafen kann auf der (englischen Version der) Website unter Regeln und Ressourcen gefunden werden.

Wenn das Meldeformular für Strafen unzugänglich ist, sollte stattdessen eine E-Mail mit den folgenden Informationen an [playercoordinator@pokemon.com](mailto:playercoordinator@pokemon.com) geschrieben werden:

- 🕒 Genehmigungsnummer des Turniers

- 🕒 Spieler-IDs und Namen der betroffenen Spieler
- 🕒 Spieler-ID und Name des Schiedsrichters, der die Strafe ausspricht
- 🕒 Detaillierte Angaben zum Verlauf der Veranstaltung einschließlich des Verstoßes, der Antworten von Schiedsrichtern und Veranstalter sowie der Reaktionen der beteiligten Spieler

Im Fall einer Disqualifikation gehört es zu den Aufgaben des vorsitzenden Schiedsrichters, einen ausführlichen Bericht über den Vorfall an Pokémon Organized Play zu übermitteln. Darin sollten alle relevanten Faktoren der Entscheidungsfindung sowie Namen und Spieler-IDs aller beim Vorfall anwesenden Professoren enthalten sein.

## 5.3 Arten von Strafen im Rahmen des Pokémon-Videospiels

---

Die folgende Liste führt die verschiedenen Strafmaßen in Reihenfolge der Schwere des Verstoßes auf. Nur Pokémon Organized Play ist berechtigt, die Liste der Strafen zu ergänzen oder zu verändern. Organisatoren und Schiedsrichter dürfen keine anderen Strafen als die hier aufgeführten aussprechen. Zusätzlich zu den hier aufgeführten Strafen können sie korrigierende Maßnahmen, wie beispielsweise die Entfernung eines illegalen Pokémon aus dem Team eines Spielers, vornehmen.

### 5.3.1 Verweis

---

Ein **Verweis** ist das geringstmögliche Strafmaß. In der Praxis informiert der Schiedsrichter oder Turnierveranstalter, der den **Verweis** erteilt, den Spieler lediglich darüber, dass er etwas falsch gemacht hat. Der **Verweis** muss durch eine Erläuterung des korrekten Verhaltens untermauert werden. Dem Spieler muss mitgeteilt werden, dass eine Wiederholung des Verstoßes ein höheres Strafmaß nach sich ziehen kann.

### 5.3.2 Verwarnung

---

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

stets nach eigenem Ermessen aussprechen, da diese Spieler sich noch in der Lernphase befinden.

Nachdem eine **Verwarnung** ausgesprochen wurde, muss der aussprechende Turnierveranstalter oder Schiedsrichter sicherstellen, dass der Spieler, der den Verstoß begangen hat, die Regeln und Verfahren gemäß *Play! Pokémon – Pokémon-Videospiel: Turnierregeln, Formate und Strafrichtlinien* kennt. Der Spieler muss informiert werden, dass ein wiederholter Verstoß ein höheres Strafmaß nach sich ziehen kann.

### 5.3.3 Niederlage

---

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

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

Falls eine **Niederlage** als Strafe zwischen Runden ausgesprochen wird, zählt sie für das nächste Spiel des Spielers.

### 5.3.4 Disqualifikation

---

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

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

Eine Disqualifikation, die nach Bekanntgabe der Paarbildungen oder während eines aktiven Matches erfolgt, führt zu einer Niederlage für den ausgeschlossenen Spieler in dieser Runde; anschließend wird er vom Turnier ausgeschlossen.

Eine Disqualifikation, die nach einem Match aber vor Bekanntgabe der Paarbildungen für die nächste Runde erfolgt, führt dazu, dass der Spieler sofort vom Turnier ausgeschlossen wird.

Eine Disqualifikation, die in einer Einzelausscheidungsrunde stattfindet, führt zum Ausschluss des Spielers vom Turnier; seinem Gegner wird ein Sieg für diese Runde angerechnet.

Falls die Handlungen des Spielers diesen Schritt rechtfertigen, kann der Spieler zum Verlassen des Veranstaltungsortes aufgefordert werden. In diesem Fall muss dem Spieler die Zeit zugestanden werden, seine persönlichen Gegenstände einzupacken und Absprachen mit anderen Spielern seiner Reisegruppe (falls vorhanden) zu treffen.

## 5.4 Arten von Verstößen

---

Es gibt mehrere Kategorien von Verstößen, die je nach Alter und Erfahrung der beteiligten Spieler unterschiedlich gehandhabt werden. Für jeden Verstoß sind zwei Strafen aufgeführt.

Das Strafmaß der Stufe 1 gilt für die erste Strafe, die gegen einen Spieler für diese Art von Verstoß auf einer Veranstaltung wie Premier-Herausforderungen oder Midseason Showdowns ausgesprochen werden sollte.

Das Strafmaß der Stufe 2 ist für Veranstaltungen wie Sonderveranstaltungen der Pokémon-Meisterschaftsserie oder Regional-, International- und Weltmeisterschaften gedacht, da teilnehmende Spieler dort einem höheren Anspruch an ihr Spiel genügen müssen.

### 5.4.1 Spielfehler

---

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

#### 5.4.1.1 Geringfügige Spielfehler

---

Empfohlene Strafe

Stufe 1 – **Verweis** (erster Verstoß); **Verwarnung** (zweiter Verstoß); **Niederlage** (dritter Verstoß)

Stufe 2 – **Verwarnung** (erster Verstoß); **Niederlage** (zweiter Verstoß)

Beispiele für **geringfügige Spielfehler**:

- ☹ Das Verursachen einer Spielverzögerung aufgrund eines eingefrorenen Bildschirms, die behoben werden kann.

#### 5.4.1.2 Schwerwiegende Spielfehler

---

Empfohlene Strafe: **Niederlage**

Beispiele für **schwerwiegende Spielfehler**:

- ⊖ Das Einsetzen eines Pokémon mit Gigadynamax-Faktor, das gemäß Abschnitt 1.4 nicht zugelassen ist.
- ⊖ Entfernen der Softwarekarte während des Spiels.
- ⊖ Der Konsole geht der Strom aus.
- ⊖ Das Verursachen eines unwiderruflichen Absturzes des Spiels.\*
- ⊖ Versuch, auf den Bildschirm des Gegners zu sehen, um dadurch einen Vorteil zu erlangen (Bildschirmspähen).\*\*

*\* Wenn die Spiele beider Spieler unwiderruflich abstürzen und nicht festgestellt werden kann, welcher Spieler dafür verantwortlich ist, sollte die Situation wie in 3.4.5 Simultane Spielabstürze beschrieben geklärt werden.*

*\*\* Beim ersten Verstoß dieser Art sollte der Spieler mit einer **Niederlage** bestraft werden. Ein wiederholter Verstoß sollte zur **Disqualifikation** des Spielers führen.*

## 5.4.2 Kampfteam-Fehler

---

Dieser Verstoß umfasst regelwidrige Zusammenstellungen des Kampfteams eines Spielers.

### 5.4.2.1 Geringfügige Kampfteam-Fehler

---

Empfohlene Strafe: **Verwarnung**

Beispiele für **geringfügige Kampfteam-Fehler**:

- ⊖ Ein Pokémon oder Item im Kampfteam des Spielers entspricht nicht seiner Teamliste, aber es entsteht kein möglicher Wettbewerbsvorteil dadurch. Beispiele für solche Fälle:
  - Ein Pokémon wurde ohne konkrete 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: Pantimos wird auf der Teamliste aufgeführt, während sich Galar-Pantimos im Kampfteam befindet, aber die der Form zugehörige Fähigkeit Hemmungslos ist korrekt auf der Teamliste aufgeführt.
- Ein Pokémon, das in der Liste mit dem Item Holzkohle aufgeführt wurde, trägt im Kampfteam das Item Feuertafel, beherrscht jedoch die Attacke Schleuder nicht.

#### 5.4.2.2 Schwerwiegende Kampfteam-Fehler

---

##### Empfohlene Strafe: **Niederlage**

In allen Fällen sollte das Pokémon oder getragene Item, das gegen die Regeln verstößt, vom Spiel ausgeschlossen und die angemessene Strafe ausgesprochen werden. Sollte dies dazu führen, dass der Spieler in seinem Team über weniger als vier einsatzfähige Pokémon verfügt, sollte das Strafmaß auf **schwerwiegender Kampfteam-Fehler** erhöht werden. Falls das in der Teamliste aufgeführte Pokémon bzw. getragene Item unmittelbar verfügbar ist, sollte dem Spieler die Möglichkeit gegeben werden, die entsprechende Änderung an seinem Team vorzunehmen.

Wenn der Spieler das korrekte getragene Item nicht vorweisen kann, sollte das Item, das gegen die Regeln verstößt, ersatzlos entfernt werden.

Für den Fall, dass einem Spieler ein Fehler zwischen dem Abschluss eines Matches und der Bekanntgabe der Paarung für die nächste Runde nachgewiesen wird, sollten aufgrund dessen verhängte etwaige Strafen mit dem Strafmaß **Niederlage** rückwirkend auf das abgeschlossene Spiel Anwendung finden.

##### Beispiele für **schwerwiegende Kampfteam-Fehler**:

- ⊕ Ein Pokémon oder Item im Kampfteam des Spielers entspricht nicht seiner Teamliste und es entsteht ein möglicher Wettbewerbsvorteil dadurch. Mögliche Beispiele für solche Fälle:
  - Ein Pokémon wurde ohne konkrete 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 die Veranstaltungsmitarbeiter können anhand der angegebenen Attacken nicht die korrekte Form ermitteln.



- Beispiel 2: Pantimos wird auf der Teamliste aufgeführt, während sich Galar-Pantimos im Kampfteam befindet, aber das Fähigkeiten-Feld auf der Teamliste wurde nicht ausgefüllt.
  - 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 im Kampfteam des Spielers ist im ersten Abschnitt des manuellen Team-Check-Leitfadens aufgeführt.

### 5.4.2.3 *Besonders schwerwiegende Kampfteam-Fehler*

---

Empfohlene Strafe: **Disqualifikation**

Mögliche Beispiele für **besonders schwerwiegende Kampfteam-Fehler**:

- ⊕ Im Kampfteam des Spielers befinden sich nach zuvor ausgesprochenen Strafen weniger kampfbereite Pokémon, als die minimale Teamgröße erlaubt.
- ⊕ Ein Pokémon im Kampfteam des Spielers ist im zweiten Abschnitt des manuellen Team-Check-Leitfadens aufgeführt.
- ⊕ Auf offizieller Software basierende Hinweise deuten darauf hin, dass ein Pokémon des Spielers illegal manipuliert wurde (Kampfteam des Spielers fällt durch den elektronischen Team-Check).

### 5.4.3 *Verfahrensfehler*

---

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

#### 5.4.3.1 *Geringfügige Verfahrensfehler*

---

Empfohlene Strafe: **Verweis**

Diese Kategorie umfasst kleinere Fehler, die sich nicht erheblich auf den Verlauf der Veranstaltung auswirken. Wenn die Situation ohne Verzögerung oder Unterbrechung

behooben werden kann, sollte dies umgesetzt werden; für den ersten Verstoß sollte niemals mehr als ein **Verweis** erteilt werden. Wenn die Situation nicht gemeldet wird, und es dadurch zu einer Verzögerung oder Unterbrechung kommt, ist eine **Verwarnung** als Anfangsstrafe angemessen.

Beispiele für **geringfügige Verfahrensfehler**:

- ⊖ Das Verlassen eines Matches, bevor die Spielsysteme beider Spieler das Endresultat des letzten Spiels erkannt haben.
- ⊖ Der Ergebniszettel wurde versehentlich nicht unterschrieben.
- ⊖ Benannte oder visuell markierte Bereiche der Turniermitarbeiter wurden betreten.
- ⊖ Die Turniermitarbeiter wurden bei Ansagen für Spieler oder bei Entscheidungen unterbrochen.

#### 5.4.3.2 *Schwerwiegende Verfahrensfehler*

---

Empfohlene Strafe: **Verwarnung**

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

Beispiele für **schwerwiegende Verfahrensfehler**:

- ⊖ Der Ergebniszettel wurde fehlerhaft ausgefüllt.
- ⊖ Der Spieler ist zu spät (höchstens 5 Minuten) zum Match erschienen.

#### 5.4.3.3 *Besonders schwerwiegende Verfahrensfehler*

---

Empfohlene Strafe: **Niederlage**

Diese Kategorie ist normalerweise für Verstöße reserviert, die eine erhebliche Auswirkung auf die Veranstaltung haben oder die aus einer Missachtung der Veranstaltungsregeln resultieren.

Beispiele für **besonders schwerwiegende Verfahrensfehler**:

- ⊖ Ein falsches Match-Ergebnis wurde gemeldet.
- ⊖ Der Spieler ist zu spät (mindestens 5 Minuten) zum Match erschienen.

- ☉ Der Rückzug von der Veranstaltung wurde vor dem Verlassen des Austragungsortes nicht gemeldet. (Diese Strafe wird auch verhängt, wenn der Spieler nicht mehr anwesend ist.)
- ☉ Es wurde gegen den falschen Gegner gespielt. (In diesem Fall wird jener Spieler bestraft, der auf dem falschen Platz sitzt.)

## 5.4.4 Unsportliches Verhalten

---

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

### 5.4.4.1 Geringfügiges unsportliches Verhalten

---

Empfohlene Strafe: **Verwarnung**

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

Beispiele für **geringfügiges unsportliches Verhalten**:

- ☉ Fluchen im Turnierbereich
- ☉ Hinterlassen von kleinen Müllmengen im Turnierbereich
- ☉ Wildes Spielen/Rangeleien
- ☉ Stören von laufenden Matches

### 5.4.4.2 Schwerwiegendes unsportliches Verhalten

---

Empfohlene Strafe: **Niederlage**

Diese Kategorie umfasst Verstöße, die sich direkt auf den Ablauf der Veranstaltung auswirken, oder andere Personen emotional belasten.

Beispiele für **schwerwiegendes unsportliches Verhalten**:

- ☉ Hinterlassen von großen Müllmengen im Turnierbereich

- ⊖ Nichtbefolgen der Anweisungen der Veranstaltungsmitarbeiter
- ⊖ Beeinflussen von Matches durch Drohungen oder Ablenkungen
- ⊖ Verweigern der Unterschrift auf dem Ergebniszettel

#### 5.4.4.3 *Besonders schwerwiegendes unsportliches Verhalten*

---

Empfohlene Strafe: **Disqualifikation**

Diese Kategorie umfasst Verstöße, die sich stark auf den Ablauf oder die Integrität der Veranstaltung auswirken, die andere Personen emotional stark belasten oder körperliche Auseinandersetzungen beinhalten.

Beispiele für **besonders schwerwiegendes unsportliches Verhalten**:

- ⊖ Verunstalten des Turnierbereichs
- ⊖ Einflussnahme auf das Ergebnis eines Matches durch Bestechung, Nötigung oder andere Methoden, die nicht in diesen Richtlinien aufgeführt sind
- ⊖ Tötlichkeiten
- ⊖ Obszönitäten, Respektlosigkeit oder körperliche Drohungen gegenüber den Mitarbeitern
- ⊖ Diebstahl
- ⊖ Rufschädigung, Verunglimpfungen und Beleidigungen
- ⊖ Anlügen der Veranstaltungsmitarbeiter.

# Anhang A: Manueller Team-Check (Leitfaden)

Dieser Abschnitt erläutert bekannte Beispiele illegaler Manipulation, die zurzeit nicht vom elektronischen Team-Check erfasst werden können.

Für den Fall, dass sich die Turniermitarbeiter uneinig darüber sind, ob das Pokémon eines Spielers die nachfolgenden Kriterien erfüllt oder nicht, obliegt dem vorsitzenden Schiedsrichter die abschließende Entscheidungsgewalt.

## Abschnitt 1

---

Jedem Spieler, in dessen Kampfteam sich eines der unten aufgelisteten Pokémon befindet, wird ein **schwerwiegender Kampfteam-Fehler** angerechnet. Die Art der Bestrafung wird in Anlehnung an die Pokémon-Videospiel: Strafrichtlinien ausgewählt.

Die betroffenen Pokémon sollten aus dem Kampfteam des Spielers entfernt werden. Sollte der Spieler aufgrund dieser Maßnahme die minimalen Teilnahmeanforderungen nicht mehr erfüllen können, wird dieser Spieler mit **Disqualifikation** bestraft.

- ⊕ Jedes Pokémon, das in einem Ball aufbewahrt wird, in dem es nicht im normalen Spielverlauf oder bei offiziellen Verteilungsaktionen auftauchen kann. Beispiele:
  - Jedes Pokémon, in dessen Bericht-Bildschirm „Herkunft: Hortleiterinnen“ steht und das in einem Meisterball oder Jubelball aufbewahrt wird.
- ⊕ Jedes Schillernde Pokémon, dessen Schillernde Form nicht im normalen Spielverlauf oder bei offiziellen Verteilungsaktionen gefunden werden kann.

## Abschnitt 2

---

Jedem Spieler, in dessen Kampfteam sich eines der unten aufgelisteten Pokémon befindet, wird ein **besonders schwerwiegender Kampfteam-Fehler** angerechnet. Die Art der Bestrafung wird in Anlehnung an die Pokémon-Videospiel: Strafrichtlinien ausgewählt.

- ⊕ Jedes Pokémon, das über eine Attacke, Fähigkeit, ein Wesen oder ein anderes Attribut verfügt, das zu einem Wettbewerbsvorteil führen kann und nicht im normalen Spielverlauf oder über eine offizielle Verteilungsaktion erhalten wurde.

## Anhang B: Aktualisierungen des Dokuments

Pokémon Organized Play behält sich das Recht vor, diese Regeln mit oder ohne Vorankündigung zu ändern, zu interpretieren, zu ergänzen, zu erläutern oder auf andere Art offizielle Änderungen an den Regeln vorzunehmen.

Die Aktualisierungen des Dokuments werden auf der [offiziellen Pokémon-Internetseite](#) zur Verfügung gestellt.

### *Revisionen der aktuellen Veröffentlichung (29. März 2021)*

---

Abschnitt	Revision	Details
1	Serie 9	Aktualisierte Regeln für Serie 9.