



Pokémon-Videospiel: Turnierregeln, Formate und Strafrichtlinien

Überarbeitet: 19. April 2018

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

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
1. Teamaufbau.....	3
1.1 Zusammenstellung des Kampfteams	3
1.2 Spitznamen	3
1.3 Items.....	3
1.4 Pokémon.....	4
2. Zubehör-Regeln	5
2.1 Spielausgaben.....	5
2.2 Spielkonsolen.....	5
2.3 Spiel- und System-Updates.....	6
2.4 Verwendung von Kopfhörern	7
2.5 Hinweise	7
2.6 Gegenstände im Spielbereich	7
2.7 Teamlisten	7
3. Spielablauf	8
3.1 Doppelkampfformat	8
3.2 Turniere mit Versiegelung per lokaler Verteilung.....	8
3.2.1 Kampfzeitbegrenzungen.....	9
3.2.2 Gesamtspielzeitbegrenzungen	9
3.2.2.1 Definition einer vollständigen Runde	9
3.3 Turniere mit Versiegelung per QR Code	10
3.3.1 Zeitbegrenzungen bei Turnieren mit Versiegelung per QR Code	10
3.4 Entscheidung eines Matches	11
3.4.1 Entscheidungen nach Ablauf der Zeit	11
3.4.2 Ergebnisermittlung bei Best-of-Three-Matches nach dem Schweizer System	12
3.4.3 Ergebnisermittlung bei Best-of-Three-Matches in Einzelausscheidungsrunden	13
3.4.4 Sudden Death	14
3.4.5 Simultane Spielabstürze	15
4. Irreguläre Pokémon.....	15

4.1	Irregulär manipulierte Pokémon.....	16
4.2	Elektronischer Hack-Check	16
4.3	Manueller Hack-Check.....	16
4.4	Mitteilung mutmaßlicher Hacks.....	16
5.	Pokémon-Videospiel: Strafrichtlinien	16
5.1	Einführung	16
5.2	Aussprechen von Strafen	17
5.2.1	Abweichen von empfohlenen Strafen	17
5.2.2	Melden von Strafen an Pokémon Organized Play.....	18
5.3	Arten von Strafen im Rahmen des Pokémon-Videospiels.....	18
5.3.1	Verweis.....	19
5.3.2	Verwarnung	19
5.3.3	Niederlage	19
5.3.4	Disqualifikation	20
5.4	Arten von Verstößen	20
5.4.1	Spielfehler.....	21
5.4.1.1	Geringfügige Spielfehler	21
5.4.1.2	Schwerwiegende Spielfehler	21
5.4.2	Kampfteam-Fehler	22
5.4.2.1	Geringfügige Kampfteam-Fehler	22
5.4.2.2	Schwerwiegende Kampfteam-Fehler.....	23
5.4.3	Verfahrensfehler.....	23
5.4.3.1	Geringfügige Verfahrensfehler	24
5.4.3.2	Schwerwiegende Verfahrensfehler	24
5.4.3.3	Besonders schwerwiegende Verfahrensfehler	25
5.4.4	Unsportliches Verhalten	25
5.4.4.1	Geringfügiges unsportliches Verhalten.....	25
5.4.4.2	Schwerwiegendes unsportliches Verhalten	26
5.4.4.3	Besonders schwerwiegendes unsportliches Verhalten	26
Anhang A:	Manueller Hack-Check (Leitfaden)	28
	Abschnitt 1	28
	Abschnitt 2	28
Anhang B:	Überarbeitete Dokumente	30
	Revisionen der aktuellen Veröffentlichung (19. April 2018).....	30

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 (siehe Turniere mit Versiegelung per lokaler Verteilung und Turniere mit Versiegelung per QR Code in Abschnitt 3).

1.2 Spitznamen

- ☉ Ein Spieler darf keine zwei Pokémon mit demselben Spitznamen im Team haben.
- ☉ Es dürfen keine Pokémon eingesetzt werden, deren Spitzname gleichzeitig die Bezeichnung eines anderen Pokémon ist (z. B. ein Raichu mit dem Spitznamen „Pikachu“).
- ☉ Obszönitäten, Kraftausdrücke oder andere potenziell anstößige Ausdrücke sind bei der Trainer- und Pokémon-Namensgebung untersagt.

Gegen jeden Spieler, der während eines Turniers gegen die oben angeführten Regeln verstößt, können im Rahmen der Strafrichtlinien Sanktionen bis hin zur Disqualifikation verhängt werden.

1.3 Items

- ☉ Jedes Team-Pokémon darf ein Item tragen, wobei zwei Pokémon nicht das gleiche Item tragen können.
- ☉ Zulässig sind nur getragene Items, die Spieler im normalen Spielverlauf (einschließlich über den Pokémon Global Link und über entsprechende 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 können nur Attacken einsetzen, die sie im normalen Spielverlauf oder über eine offizielle Pokémon-Veranstaltung oder Verteilungsaktion erlernt haben.
- ⊕ Pokémon können über versteckte Fähigkeiten verfügen.
- ⊕ Pokémon können Z-Attacken einsetzen.
- ⊕ Der Bericht-Bildschirm des Pokémon muss ein schwarzes Plus (+) aufweisen.
- ⊕ Pokémon über und unter Level 50 sind erlaubt, werden aber für die Dauer eines Kampfes automatisch auf Level 50 gesetzt.
- ⊕ Zur Teilnahme zugelassen sind Pokémon aus dem Nationalen Pokédex mit den folgenden Nummern, die im Spiel gefangen wurden, im Spiel aus einem Ei geschlüpft sind oder bei einer offiziellen Pokémon-Veranstaltung beziehungsweise Verteilungsaktion erhalten wurden:
 - Nr. 001–149
 - Nr. 152–248
 - Nr. 252–381
 - Nr. 387–482
 - Nr. 485–486
 - Nr. 488
 - Nr. 495–642
 - Nr. 645
 - Nr. 650–715
 - Nr. 722–788
 - Nr. 793–799
 - Nr. 803–806

- ⊕ Der Einsatz von Ash-Quajutsu ist nicht gestattet.
- ⊕ Im Fall von Pokémon, die über eine Regionalform verfügen, dürfen beide Formen verwendet werden.

2. Zubehör-Regeln

2.1 Spielausgaben

- ⊕ Bei *Play! Pokémon*-Turnieren können nur genehmigte Ausgaben von *Pokémon Ultrasonne* oder *Pokémon Ultramond* verwendet werden. Dazu zählen die im Handel erhältlichen Karten und herunterladbaren Ausgaben von *Pokémon Ultrasonne* oder *Pokémon Ultramond*.
- ⊕ Es liegt in der Verantwortung der Spieler sicherzustellen, dass ihre Karten oder heruntergeladenen Ausgaben fehlerfrei funktionieren.
- ⊕ Weiterhin müssen Spieler eine Karte benutzen, die der Region entspricht, in der die Veranstaltung stattfindet.
 - ⊕ Teilnehmer von Veranstaltungen in Europa dürfen ausschließlich europäische Versionen der Karten verwenden.
 - ⊕ Teilnehmer von Veranstaltungen in Nordamerika dürfen ausschließlich nordamerikanische Versionen der Karte verwenden.
 - ⊕ Teilnehmer in den ozeanischen, lateinamerikanischen, südafrikanischen und russischen Bewertungszonen dürfen nur Karten verwenden, die in ihrem Binnenmarkt zum Verkauf angeboten werden.
 - ⊕ Teilnehmer der Weltmeisterschaften oder Internationalmeisterschaften dürfen Karten aus jeder beliebigen Region verwenden.

2.2 Spielkonsolen

Spieler dürfen jedes beliebige System der Nintendo 3DS™-Familie bei Wettbewerben verwenden. Dies schließt unter anderem folgende Systeme ein: New Nintendo 3DS™, New Nintendo 3DS XL™, Nintendo 3DS™, Nintendo 3DS XL™, New Nintendo 2DS XL™ und Nintendo 2DS™. Spieler sind selbst dafür verantwortlich, ein Netzteil für ihre Konsole sowie im Bedarfsfall einen Adapterstecker mitzubringen.

- ⦿ Spieler haben selbst dafür Sorge zu tragen, dass ihr System 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 Spielen, niemals aber während eines Spiels umverlegt werden.
- ⦿ Es liegt in der Verantwortung der Spieler sicherzustellen, dass ihr System fehlerfrei funktioniert.
 - ⦿ Teilnehmer von Veranstaltungen in Europa dürfen ausschließlich europäische Systeme der Nintendo 3DS™-Familie verwenden.
 - ⦿ Teilnehmer von Veranstaltungen in Nordamerika dürfen ausschließlich nordamerikanische Systeme der Nintendo 3DS™-Familie verwenden.
 - ⦿ Teilnehmer in den ozeanischen, lateinamerikanischen, südafrikanischen und russischen Bewertungszonen dürfen nur Systeme verwenden, die in ihrem Binnenmarkt zum Verkauf angeboten werden.
 - ⦿ Teilnehmer der Weltmeisterschaften oder Internationalmeisterschaften dürfen Systeme aus jeder beliebigen Region verwenden.
- ⦿ Es liegt in der Verantwortung der Spieler sicherzustellen, dass die Systeme, mit denen sie zu *Play! Pokémon*-Turnieren antreten, nicht unerlaubterweise modifiziert wurden. Spieler, deren Systeme sich als modifiziert herausstellen, können disqualifiziert und mit weiteren Strafmaßnahmen belegt werden.

2.3 Spiel- und System-Updates

Die Spieler haben selbst dafür Sorge zu tragen, dass ihre Ausgaben von *Pokémon Ultrasonne* oder *Pokémon Ultramond* vor Turnierbeginn mit der neuesten Spielversion und ihr System mit der neuesten Systemversion aktualisiert wurden. Falls das Spiel oder System nicht über das aktuellste Update verfügen, kann dies zu einer Bestrafung bis hin zu einer Disqualifikation des Spielers führen.

Die Turnierregeln werden auf der registrierten Karte des Spielers, nicht etwa auf seinem System versiegelt. Wenn Spieler ein anderes System mit ihrer Karte verwenden möchten, tragen sie selbst die Verantwortung dafür sicherzustellen, dass dieses System die obigen Anforderungen erfüllt.

2.4 Verwendung von Kopfhörern

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

2.5 Hinweise

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

2.6 Gegenstände im Spielbereich

Spieler dürfen Glücksbringer oder andere Gegenstände im Spielbereich haben, sie sollten diesen jedoch sauber und ordentlich halten. Spieler können keine Gegenstände mitbringen, die die Infrarotverbindung zwischen den Spielkonsolen blockieren könnten.

2.7 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 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 Angabe über Folgendes:
 - ☉ Ob es sich um eine Regionalform handelt (z. B. Alola-Form).
 - ☉ Ob es sich um eine bestimmte Form des Pokémon handelt (wenn diese Form unter einem Namen bekannt ist, z. B. „Demeteros in der Tiergeistform“ anstatt nur „Demeteros“, oder „Wasch-Rotom“ und nicht einfach nur „Rotom“).
 - ☉ Ob es sich bei dem Pokémon um ein Pokémon in Herrscher-Größe handelt.
- ☉ Geschlecht

- ⊖ Wesen
- ⊖ Fähigkeit
- ⊖ Getragenes Item
- ⊖ Level
- ⊖ Alle Attacken
- ⊖ Wenn Pokémon über die Attacke Kraftreserve verfügen, muss ihr entsprechender Typ aufgeführt werden.
- ⊖ Alle Statuswerte (KP/Angriff/Verteidigung/Spezial-Angriff/Spezial-Verteidigung/Initiative)

Die Statuswerte des aktuellen Levels des Pokémon (solange es sich in einer der PC-Boxen im Spiel des Spielers befindet) sollten aufgeführt werden.

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, das Zeitlimit eines Spielers oder die Spielzeit abgelaufen ist.

3.2 Turniere mit Versiegelung per lokaler Verteilung

Bei einem Turnier mit Versiegelung per lokaler Verteilung wird die Kampfbox digital versiegelt, nachdem die Turnierregeln per Infrarot-Funktion empfangen wurden.

- ⊖ Für eine Teilnahme an solchen Veranstaltungen müssen sich mindestens vier Pokémon im Kampfteam befinden.
- ⊖ Nach der Versiegelung des Kampfteams ist es nicht erlaubt, „Turnierteilnahme widerrufen“ auszuwählen. Dies kann die Disqualifikation des Spielers zur Folge haben.

- ☉ Die Spieler müssen eine Teamliste vor Beginn des Turniers einreichen. Das Kampfteam des Spielers muss während des gesamten Turniers exakt mit der abgegebenen Liste der Pokémon, Items und Attacken übereinstimmen.
- ☉ Die Spieler müssen für die Dauer des gesamten Turniers mit demselben Team spielen.

Auf Verlangen müssen Spieler zulassen, dass ein Schiedsrichter den Spielverlauf des letzten Kampfes über die Funktion „Letzten Kampf ansehen“ unter „Hautnahturnier“ im Startmenü prüft.

3.2.1 Kampfzeitbegrenzungen

Turniere mit Versiegelung per lokaler Verteilung unterliegen automatisch den folgenden Zeitbegrenzungen:

- ☉ Teamvorschau: 90 Sekunden
- ☉ Auswahlzeit: 45 Sekunden
- ☉ Spielzeit pro Spieler („Deine Zeit“): 5 Minuten

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

- ☉ Spieler können während einer Runde und während der Teamvorschau jederzeit Notizen machen.
- ☉ Spieler können die erlaubte Zeit während einer Runde voll ausschöpfen.

3.2.2 Gesamtspielzeitbegrenzungen

Das Zeitlimit für die Gesamtspielzeit beträgt 50 Minuten bei Best-of-Three-Matches („Bester aus drei“) und 20 Minuten bei Einzelspielmatches. Nach Ablauf der Gesamtspielzeit haben Spieler drei zusätzliche vollständige Runden, um den Sieger zu ermitteln.

3.2.2.1 Definition einer vollständigen Runde

Eine Runde beginnt, wenn bei beiden Spielern das „Kampf/Flucht“-Menü angezeigt wird, und sie dauert so lange an, bis alle Kampfanimationen abgespielt wurden und dieses Menü erneut erscheint.

Wenn die Zeitbegrenzung während einer Runde abläuft und zu diesem Zeitpunkt bei beiden Spielern nicht das „Kampf/Flucht“-Menü angezeigt wird, gilt diese Runde nicht als vollständige Runde.

In diesem Fall muss die Runde beendet werden und die drei zusätzlichen vollständigen Runden beginnen ab dem Zeitpunkt, an dem das „Kampf/Flucht“-Menü für beide Spieler wieder angezeigt wird.

3.3 Turniere mit Versiegelung per QR Code

Bei einem Turnier mit Versiegelung per QR Code wird die Kampfbox digital über einen QR Code versiegelt, der vom Veranstalter bereitgestellt wird.

Alle Premier-Events müssen mit Versiegelung per QR Code durchgeführt werden, es sei denn, sie werden in Kooperation mit oder ausschließlich durch The Pokémon Company International veranstaltet. Wenn die Veranstaltung durch oder in Kooperation mit TPCi abgehalten wird, kann die Versiegelung per lokaler Verteilung erfolgen, sofern diese Option besteht.

- 🕒 Für eine Teilnahme an solchen Veranstaltungen müssen sich sechs Pokémon im Kampfteam befinden.
- 🕒 Die Spieler müssen eine Teamliste vor Beginn des Turniers einreichen. Das Kampfteam des Spielers muss während des gesamten Turniers exakt mit der abgegebenen Liste der Pokémon, Items und Attacken übereinstimmen.
- 🕒 Die Spieler müssen für die Dauer des gesamten Turniers mit demselben Kampfteam spielen.
- 🕒 Nach dem Match müssen Spieler die Option zum Speichern des Videos des letzten Kampfes wählen.

Es ist den Spielern untersagt, zwischen den Turnier-Runden an Hautnahturnieren teilzunehmen. Verbrauchen Spieler ihre 30 verfügbaren Spiele während eines Turniers mit Versiegelung per QR Code, können sie nicht weiter am Turnier teilnehmen.

3.3.1 Zeitbegrenzungen bei Turnieren mit Versiegelung per QR Code

Turniere mit Versiegelung per QR Code unterliegen automatisch Zeitbegrenzungen:

- 🕒 Teamvorschau: 90 Sekunden
- 🕒 Auswahlzeit: 45 Sekunden

- ⌚ Spielzeit pro Spieler („Deine Zeit“): 5 Minuten

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

- ⌚ Spieler können während einer Runde und während der Teamvorschau jederzeit Notizen machen.
- ⌚ Spieler können die erlaubte Zeit während einer Runde voll ausschöpfen.

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.

3.4.1 Entscheidungen nach Ablauf der Zeit

Die persönliche Zeitbegrenzung jedes Spielers („Deine Zeit“) läuft automatisch ab und spiegelt die Zeit wider, die dem entsprechenden Spieler in diesem Spiel bleibt.

Der Spieler, dem die Zeit („Deine Zeit“) ausgeht, verliert am Ende der Runde.

Wenn beiden Spielern während derselben Runde die Zeit ausgeht, bestimmt das Spiel automatisch den Gewinner. Dieser wird anhand der folgenden Kriterien in hierarchischer Reihenfolge ermittelt. Diese Kriterien sollten ebenfalls von den Turniermitarbeitern angewandt werden, wenn beim Ablauf der Gesamtspielzeit ein Spiel noch nicht beendet und die letzte Runde entschieden ist:

1. Es gewinnt derjenige Spieler, der über mehr verbleibende Pokémon verfügt.
2. Sollten beide Spieler dieselbe Anzahl an verbleibenden Pokémon aufweisen, gewinnt der Spieler, der über einen höheren durchschnittlichen Anteil an noch vorhandenen KP verfügt.

Dies wird folgendermaßen ermittelt: (derzeitige KP der verbleibenden Pokémon) geteilt durch (maximale KP aller Pokémon im Team). Wenn diese Berechnung manuell

durchgeführt wird, sollte der zuständige Professor das Ergebnis auf drei Dezimalstellen auf- bzw. abrunden.

3. Wenn sich mithilfe der oben angeführten Kriterien kein eindeutiger Gewinner ermitteln lässt, gewinnt der Spieler mit der höheren Gesamtzahl an verbleibenden KP.

Ergibt sich daraus immer noch kein klarer Gewinner, gilt das Spiel als unentschieden.

3.4.2 Ergebnisermittlung bei Best-of-Three-Matches nach dem Schweizer System

1. Falls ein Spieler zu spät zu einem Match erschienen ist oder während einer Runde ohne Zustimmung eines Richters für eine Zeit vom Match abwesend war, dann verliert dieser Spieler das Match. Um eine automatische Niederlage zu vermeiden, muss der abwesende Spieler den Richter 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 die Rundenzeit abgelaufen ist und beide Kontrahenten nach Spiel 2 jeweils einen Sieg auf dem Konto haben, wird zu einem Sudden-Death-Spiel übergegangen. In diesem Fall sollte die Begegnung folgendermaßen entschieden werden (Fortsetzung auf der nächsten Seite):

Beispiel	Spieler	Spiel 1 Ergebnis	Spiel 2 Ergebnis	Spiel 3 Ergebnis	Sudden Death	Match-Ergebnis
H	Spieler 1	Sieg	Niederlage	<i>Nicht notwendig</i>	Sieg	Spieler 1 gewinnt
	Spieler 2	Niederlage	Sieg		Niederlage	

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

3.4.3 Ergebnisermittlung bei Best-of-Three-Matches in Einzelausscheidungsrunden

1. Falls ein Spieler zu spät zu einem Match erschienen ist oder während des Durchgangs ohne Zustimmung eines Richters für eine Zeit vom Match abwesend war, dann verliert dieser Spieler das Match. Um eine automatische Niederlage zu vermeiden, muss der abwesende Spieler den Richter 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 die Rundenzeit abgelaufen ist und beide Kontrahenten nach Spiel 2 oder Spiel 3 jeweils einen Sieg auf dem Konto haben, wird zu einem Sudden-Death-Spiel übergegangen.

Beispiel	Spieler	Spiel 1 Ergebnis	Spiel 2 Ergebnis	Spiel 3 Ergebnis	Sudden Death	Match-Ergebnis
H	Spieler 1	Sieg	Niederlage	<i>Nicht notwendig</i>	Sieg	Spieler 1 gewinnt
	Spieler 2	Niederlage	Sieg		Niederlage	
I	Spieler 1	Sieg	Unentschieden	Niederlage	Sieg	Spieler 1 gewinnt
	Spieler 2	Niederlage		Sieg	Niederlage	

Wenn ein Sudden-Death-Spiel bei Einzel-K.-o.-Runden in einem Unentschieden endet, wird ein zweites Sudden-Death-Spiel angesetzt.

3.4.4 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.

3.4.5 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 Tabelle auf der Folgeseite 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. Irreguläre Pokémon

4.1 Irregulär manipulierte Pokémon

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

4.2 Elektronischer Hack-Check

Das Kampfteam eines Spielers kann jederzeit kontrolliert werden, um sicherzustellen, dass es keine irregulären Pokémon enthält. Falls ein Spieler aufgrund eines Gerätefehlers keine Internetverbindung herstellen kann oder von der Online-Spielfunktion ausgeschlossen ist, kann er nicht an der Veranstaltung teilnehmen. Wenn während einer Veranstaltung festgestellt wird, dass die Turniermitarbeiter aus den oben angeführten Gründen keinen Hack-Check bei einem Spieler durchführen können, so kann dieser vom Wettbewerb ausgeschlossen werden.

4.3 Manueller Hack-Check

Das Kampfteam eines Spielers kann jederzeit von einem Veranstalter oder Schiedsrichter manuell kontrolliert werden, um sicherzustellen, dass keine der im Anhang aufgeführten und üblichen Hacks verwendet wurden. Es können nur Hacks bestraft werden, die im Anhang unter dem manuellen Hack-Check-Leitfaden aufgeführt werden oder durch den elektronischen Hack-Check entdeckt wurden.

4.4 Mitteilung mutmaßlicher Hacks

Mutmaßliche neue Hacks sollten dem Team von Pokémon Organized Play über den [Kundendienst](#) 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 müssen Turnierveranstalter und Schiedsrichter Strafen gegenüber Spielern aussprechen. Dabei kann es sich um leichte Strafen wie **Verweise** und **Verwarnungen** oder aber um dauerhafte Strafarten 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 Altersgruppe 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 Junioren-Gruppe im Normalfall einen **Verweis** zu erteilen. Bei jüngeren und weniger erfahrenen Spielern sollte man im Zweifelsfall Gnade vor Recht ergehen lassen, da diese Gruppen sich häufig in einer Lernphase befinden und unabsichtlich Fehler machen. Daher kann bei diesen Spielern vor einer **Verwarnung** ein weiterer **Verweis** erteilt werden.

Die Entscheidung über Art und Zeitpunkt der Strafe obliegt 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 übermittelt werden. Ein Meldeformular für Strafen kann auf der Seite der 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 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 Strafmaße 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 irregulären 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-Altersgruppe stets nach eigenem Ermessen aussprechen, da diese Gruppe sich noch in der Lernphase befindet.

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

Beispiele für **geringfügige Spielfehler**:

- ☉ Das fehlerhafte Halten oder Bewegen des Spielsystems hat eine Spielverzögerung aufgrund eines eingefrorenen Bildschirms zur Folge, die behoben werden kann.

Empfohlene Strafe

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

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

5.4.1.2 Schwerwiegende Spielfehler

Beispiele für **schwerwiegende Spielfehler**:

- ☉ Entfernen der Karte während des Spiels.
- ☉ Der Spielkonsole geht der Strom aus.
- ☉ Das fehlerhafte Halten oder Bewegen des Spielsystems, das zu einem unwiderruflichen Absturz des Spiels führt.*
- ☉ Verweigerung, dem Schiedsrichter durch die Funktion „Letzten Kampf ansehen“ den Spielverlauf des letzten Kampfes zu zeigen.
- ☉ Versuch, auf den Bildschirm des Gegners zu sehen, um dadurch einen Vorteil zu erlangen (Bildschirmspähnen).**

Empfohlene Strafe

Stufe 1: **Niederlage**

Stufe 2: **Niederlage**

** 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

Um die korrekte Strafe für diese Kategorie von Verstößen zu ermitteln, sollten die folgenden Punkte bedacht werden:

Im Fall von Veranstaltungen mit Versiegelung per lokaler Verteilung sollte das betroffene Pokémon aus dem Kampfteam des Spielers entfernt und die entsprechende Strafmaßnahme, wie unten angeführt, vollzogen werden.

Im Fall von Veranstaltungen mit Versiegelung per QR Code sollte der Einsatz des betroffenen Pokémon für den Rest der Veranstaltung stattdessen untersagt werden. Ein Schiedsrichter sollte regelmäßig sicherstellen, dass der Spieler das betroffene Pokémon im übrigen Verlauf des Turniers nicht mehr verwendet.

Wenn sich im Team eines Spielers aufgrund eines der oben angeführten Szenarien weniger als vier kampfbereite Pokémon befinden, sollte das Strafmaß auf **Kampfteam-Fehler: Schwerwiegend** angehoben werden.

Beispiele für **geringfügige Kampfteam-Fehler**:

- ☉ Ein Pokémon oder Item im Kampfteam des Spielers entspricht nicht seiner Teamliste.*
- ☉ Ein Pokémon im Kampfteam des Spielers hat einen unangemessenen Spitznamen.**
- ☉ Ein Pokémon im Kampfteam des Spielers ist im ersten Abschnitt des manuellen Hack-Check-Leitfadens aufgeführt.

Empfohlene Strafe

Stufe 1: **Niederlage**

Stufe 2: **Niederlage**

** Dieses Beispiel schließt keine Diskrepanzen zwischen dem Kampfteam auf der Teamliste und dem eingesetzten Team in Hinsicht auf die Reihenfolge der Attacken oder Pokémon mit ein, es sei denn, diese Diskrepanzen könnten im Verlauf des Turniers zu einem Wettbewerbsvorteil für den Spieler führen.*

*** Sollte der betreffende Spitzname bewusst gewählt worden sein, um gegen die Regeln zu verstoßen, so kann der Verstoß der Kategorie „Unsportliches Verhalten: Besonders schwerwiegend“ zugeordnet werden.*

5.4.2.2 Schwerwiegende Kampfteam-Fehler

Beispiele für **schwerwiegende Kampfteam-Fehler**:

- ☉ Im Kampfteam des Spielers befinden sich nach zuvor ausgesprochenen Strafen weniger als vier kampfbereite Pokémon.
- ☉ Ein Pokémon im Kampfteam des Spielers ist im zweiten Abschnitt des manuellen Hack-Check-Leitfadens aufgeführt.
- ☉ Auf offizieller Software basierende Hinweise darauf, dass ein Pokémon des Spielers irregulär manipuliert wurde (Kampfteam des Spielers fällt durch den elektronischen Hack-Check).

Empfohlene Strafe

Stufe 1: **Disqualifikation**

Stufe 2: **Disqualifikation**

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

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

Empfohlene Strafe

Stufe 1: **Verweis**

Stufe 2: **Verweis**

5.4.3.2 Schwerwiegende Verfahrensfehler

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.

Empfohlene Strafe

Stufe 1: **Verwarnung**

Stufe 2: **Verwarnung**

5.4.3.3 *Besonders schwerwiegende Verfahrensfehler*

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

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.)

Empfohlene Strafe

Stufe 1: **Niederlage**

Stufe 2: **Niederlage**

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*

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 verwarnet. Diese Kategorie umfasst Verstöße, die sich nicht auf die Veranstaltung selbst auswirken.

Beispiele für *geringfügiges unsportliches Verhalten*:

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

Empfohlene Strafe

Stufe 1: **Verwarnung**

Stufe 2: **Verwarnung**

5.4.4.2 *Schwerwiegendes unsportliches Verhalten*

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

Empfohlene Strafe

Stufe 1: **Niederlage**

Stufe 2: **Niederlage**

5.4.4.3 *Besonders schwerwiegendes unsportliches Verhalten*

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

Empfohlene Strafe

Stufe 1: **Disqualifikation**

Stufe 2: **Disqualifikation**

Anhang A: Manueller Hack-Check (Leitfaden)

Dieser Abschnitt erläutert übliche Hacks, die zurzeit nicht vom elektronischen Hack-Check erfasst werden können.

Abschnitt 1

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

Die betroffenen Pokémon sollten entweder aus dem Kampfteam des Spielers entfernt oder deren Verwendung im Turnier untersagt werden. Die Entscheidung über diese Maßnahme hängt von der Art des Turniers ab. Sollte der Spieler aufgrund dieser Maßnahme über weniger als vier kampfbereite Pokémon verfügen, erfüllt er nicht länger die minimalen Teilnahmeanforderungen und wird ebenfalls 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 der folgenden Pokémon (mit schwarzem Plus (+) versehen), das den folgenden Level im Spiel aufweist:
 - Nr. 248 unter Lv. 55
 - Nr. 628 unter Lv. 54
 - Nr. 630 unter Lv. 54
 - Nr. 635 unter Lv. 64

Abschnitt 2

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.

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

☉ Jedes der folgenden Pokémon (mit schwarzem Plus (+) versehen), das über die Attacke Kraftreserve vom Typ Kampf verfügt:

- Nr. 144–146
- Nr. 243–245
- Nr. 377–381
- Nr. 480–482
- Nr. 485–486
- Nr. 488
- Nr. 638–642
- Nr. 645
- Nr. 772–773
- Nr. 785–788
- Nr. 793–799
- Nr. 803–806

Anhang B: Überarbeitete Dokumente

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.

Überarbeitete Dokumente werden auf der [offiziellen Internetseite von Pokémon](#) zur Verfügung gestellt.

Revisionen der aktuellen Veröffentlichung (19. April 2018)

Gesamtes Dokument

- 🕒 Allgemeine Aktualisierung von Formulierungen für Klarheit und Konsistenz.

Abschnitt 1.4 Pokémon | **Überarbeitete Regel**

- 🕒 Es sind derzeit keine Attacken bei Wettbewerben verboten.

Abschnitt 2.7 Teamlisten | **Erläuterung**

- 🕒 Neben der Pokémon-Art auf ihrer Teamliste, sind Spieler dazu angehalten anzugeben, ob es sich bei dem Pokémon um eine Regionalform, eine andere besondere Form oder ein Pokémon in Herrscher-Größe handelt.

Abschnitt 3.4 Entscheidung eines Matches | **Neue Regel**

- 🕒 Falls ein Spieler zu spät zu einem Match erschienen ist oder während einer Runde ohne Zustimmung eines Richters für eine Zeit vom Match abwesend war, dann verliert dieser Spieler das Match, wenn er den Richter nicht vor Ende des Matches von seiner Abwesenheit unterrichtet.

Anhang A Abschnitt 1 | **Neue Regel**

- 🕒 Der Einsatz jedwedes Pokémon, das in einem Pokéball aufbewahrt wird, in dem es nicht im normalen Spielverlauf oder bei offiziellen Verteilungsaktionen auftauchen kann, ist bei Wettbewerben nicht gestattet.