

Turnierhandbuch für *Pokémon*
GO **DEUTSCHE VERSION**

Datum der letzten Aktualisierung: 10. Januar 2022

Inhalt

1	Teamaufbau	4
1.1	Zusammenstellen des Kampfteams	4
1.2	Format.....	4
1.3	Team-Vorschau	4
1.4	Beschränkungen.....	5
2	Ausrüstungsregeln	5
2.1	Bereitgestellte Geräte.....	5
2.2	Gegenstände im Spielbereich	5
2.3	Teamlisten.....	6
3	Turnierstruktur.....	6
3.1	Anzahl der Spiele.....	6
3.2	Doppelausscheidung.....	7
3.3	Turnierphasen	7
3.4	Entscheidung eines Matches	7
4	Team-Checks	7
5	Strafrichtlinien für <i>Pokémon GO</i> -Turniere	8
5.1	Einführung.....	8
5.2	Aussprechen von Strafen	8
5.2.1	Abweichen von empfohlenen Strafen	9
5.2.2	Melden von Strafen an Pokémon Organized Play	9
5.3	Arten von Strafen bei <i>Pokémon GO</i> -Turnieren	10
5.3.1	Verweis.....	10
5.3.2	Verwarnung.....	10
5.3.3	Niederlage	11
5.3.4	Disqualifikation	11
5.4	Arten von Verstößen.....	11
5.4.1	Spielfehler	12
5.4.2	Teamfehler	12
5.4.3	Verfahrensfehler	14
5.4.4	Unsportliches Verhalten	15
6	Spielerberechtigung nach Alter	17
7	Anhang A: Aktualisierungen des Dokuments.....	17

1 Teamaufbau

Die Spieler haben selbst dafür Sorge zu tragen, dass ihr Team jegliche Beschränkungen einhält, die durch das Turnierformat und dieses Handbuch vorgegeben sind. Die folgenden Regeln und Beschränkungen gelten als das Standardformat.

1.1 Zusammenstellen des Kampfteams

Diese Veranstaltungen werden in einem „bring-sechs-wähle-drei“-Format ausgetragen. Dies bedeutet, dass alle Spieler ein Team von bis zu sechs Pokémon zusammenstellen, von denen jeweils drei an einem Spiel teilnehmen.

Die sechs Pokémon im Team eines Spielers müssen vom Anfang bis zum Ende des Turniers unverändert bleiben. Es dürfen keine Änderungen an den ausgewählten Pokémon, ihren Attacken, ihren WP oder anderen Funktionen vorgenommen werden. Die drei Pokémon, die für jedes Spiel eingesetzt werden, können jedoch variieren. *Hinweis: Die Turniermitarbeiter müssen die Aufstellung eines Teams eventuell verändern, wenn dies im Zusammenhang mit einer Strafmaßnahme gegen den Spieler erforderlich ist.*

Die Spieler müssen den sechs Pokémon in ihrem Team und *nur* diesen Pokémon ein eindeutiges In-Game-Tag zuweisen, um den Turniermitarbeitern die Identifizierung zu erleichtern. Spieler können kein Pokémon registrieren, das sie nicht besitzen.

1.2 Format

Diese Veranstaltungen werden im Superliga-Format ausgetragen.

1.3 Team-Vorschau

Zu Beginn jeder Runde findet eine Team-Vorschau-Phase statt, in der sich jeder Spieler die sechs Pokémon im Team seines Gegners sowie die WP jedes Pokémon ansehen kann. Anschließend wählt jeder Spieler im Geheimen, welche drei seiner Pokémon an jedem Spiel teilnehmen.

Nur die möglichen Pokémon und ihre WP sind für den Gegner sichtbar. Spieler können bei der Team-Vorschau die Attacken des Gegners nicht sehen.

1.4 Beschränkungen

Ein Spieler darf in seinem Team keine zwei Pokémon mit identischen Pokédex-Nummern haben.

Für die Dauer eines Turniers darf nur ein vorher bestimmtes Pokémon im Team eines Spielers mit dem Bester-Kumpel-WP-Boost eingesetzt werden. Mehrere Pokémon im Team dürfen ein Bester-Kumpel-Band haben, aber wenn eins davon das derzeitige Kumpel-Pokémon des Spielers ist, muss es in jedem Match dasselbe Pokémon sein und mit seinem WP-Boost-Level auf der Teamliste verzeichnet sein (siehe Abschnitt 2.3).

Die Mega-Entwicklung ist nicht gestattet.

2 Ausrüstungsregeln

2.1 Bereitgestellte Geräte

Bei vielen großen Veranstaltungen spielen die Spieler auf vor Ort bereitgestellten Geräten und dürfen ihre eigenen Geräte nicht verwenden. Sofern nicht anders angegeben, wird das Modell Samsung Galaxy A52 zur Verfügung gestellt. Werden bei einer Veranstaltung keine Geräte zur Verfügung gestellt, wird der Veranstalter dies bei der Anmeldung angeben.

Aufgrund der Struktur dieser Turniere ist es wahrscheinlich, dass sich ein Spieler für eine einzelne Runde auf einem Gerät bei *Pokémon GO* anmeldet und sich dann abmeldet, damit ein anderer Spieler das Gerät verwenden kann. Es liegt in der Verantwortung des Spielers, sicherzustellen, dass er sich vollständig von *Pokémon GO* und allen zugehörigen Konten auf dem Gerät abgemeldet hat.

Spielern ist es strengstens untersagt, auf das private Wi-Fi-Netzwerk des Turniers zuzugreifen oder die bereitgestellten Geräte für andere Zwecke als die Teilnahme am Turnier über die *Pokémon GO*-App zu verwenden.

2.2 Gegenstände im Spielbereich

Spieler dürfen Glücksbringer oder andere Gegenstände im Spielbereich haben, sie sollten diesen Bereich jedoch sauber und ordentlich halten. Speisen und Getränke sind auf dem Tisch nicht erlaubt.

2.3 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 GO-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 Altersklasse und die Spieler-ID zusammen mit den folgenden Informationen zu jedem Pokémon enthält:

- Pokémon-Art, inklusive einer Angabe darüber, ob es sich bei diesem Pokémon um Folgendes handelt:
 - Eine Regionalform (z. B. Galar-Gallopa)
 - Eine speziell benannte Form (z. B. Wasch-Rotom)
 - Ein Crypto-Pokémon oder ein Erlöstes Pokémon
 - Ein derzeit aktives Bester-Kumpel-Pokémon
- Alle Attacken
- WP (für das Bester-Kumpel-Pokémon die WP aufführen, mit denen es antreten wird)

3 Turnierstruktur

3.1 Anzahl der Spiele

Die meisten Spiele werden im Best-of-Three-Format ausgetragen. Ein Best-of-Three gilt als abgeschlossen, wenn *einer* der folgenden Fälle eintritt:

- Ein Spieler hat zwei Spiele gewonnen.
- Ein Spieler hat zwei Spiele verloren.

Einige Runden, darunter die Top-Cut-Runden von Qualifikationsturnieren, das Finale der Verlierer, das Finale der Sieger und das Große Finale, werden als Best-of-Five-Matches ausgetragen. Ein Best-of-Five gilt als abgeschlossen, wenn *einer* der folgenden Fälle eintritt:

- Ein Spieler hat drei Spiele gewonnen.
- Ein Spieler hat drei Spiele verloren.

3.2 Doppelausscheidung

Für alle Turnierphasen gilt das Doppelausscheidungsformat. Spieler, die zwei Matches verlieren, scheiden aus dem Turnier aus.

Wenn während des Großen Finales einer Phase der Spieler aus der Gewinnergruppe das erste Match verliert, findet ein Gruppen-Reset-Match statt, und es wird so lange weitergespielt, bis ein Spieler zwei Matches verloren hat.

3.3 Turnierphasen

Turniere beginnen mit einer „Pools“-Phase. Alle angemeldeten Spieler werden in Pools (Gruppen) aufgeteilt. Der Gewinner jedes Pools rückt in die Top-Cut-Phase vor: eine Doppelausscheidungsgruppe, aus der ein Gesamtsieger des Turniers hervorgehen wird.

Die Gruppen werden nach Ermessen des Turnierveranstalters erstellt.

3.4 Entscheidung eines Matches

- Ein Spieler gewinnt ein Spiel, indem er das letzte verbleibende Pokémon seines Gegners kampfunfähig macht.
- Wenn ein Sieger auf dem Ergebnisbildschirm nicht ersichtlich ist, wird der Sieger mithilfe der Spieler-Tagebücher ermittelt, sofern möglich.
- Sollte es nicht möglich sein, den Gewinner eines bestimmten Spiels zu ermitteln, wird das Spiel für ungültig erklärt und es wird weitergespielt, bis das Match einen eindeutigen Sieger hat.
- Spieler dürfen ein Match nicht durch ein absichtliches Unentschieden (ID, „intentional draw“) entscheiden.
- Beendet ein Spieler das Spiel vorzeitig, gibt er dadurch auf und verliert das Spiel.

4 Team-Checks

Bei allen Premier-Events müssen die Turniermitarbeiter Team-Checks durchführen. 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 Top-Cut-Phase

eines Turniers geschafft haben, sollten nach Abschluss der Pools-Runden überprüft werden. Turniermitarbeiter müssen bestätigen, dass das Kampfteam jedes Spielers mit der eingereichten Teamliste übereinstimmt.

5 Strafrichtlinien für *Pokémon GO*-Turniere

5.1 Einführung

Die Protokolle und Richtlinien 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 verhängt werden. Dabei kann es sich um leichte Strafen wie **Verweise** und **Verwarnungen** oder aber um dauerhaftere Strafarten bis hin zur **Disqualifikation** (Ausschluss) von einer Veranstaltung handeln.

Dieser Abschnitt soll Veranstaltern und Schiedsrichtern als Richtlinie 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 immer 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. In einem solchen Fall sollte der vorsitzende Schiedsrichter den Spieler informieren, dass der Verstoß trotzdem geprüft 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 bei jüngeren Spielern mehr Nachsicht walten lassen, da diese aufgrund mangelnder Erfahrung oder des Drucks, in einer Wettbewerbsatmosphäre spielen zu müssen, eher Fehler machen. 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 je nach Schwere des Verstoßes vor einer **Verwarnung** weitere **Verweise** erteilt werden.

Die Entscheidung über Art und Zeitpunkt der Strafe obliegt schlussendlich dem vorsitzenden Schiedsrichter der Veranstaltung. Der Turnierveranstalter und andere Schiedsrichter können Strafen aussprechen, sollten sich aber stets beim vorsitzenden Schiedsrichter versichern, bevor sie über eine **Verwarnung** hinausgehen. Alle durch Schiedsrichter oder Turnierveranstalter 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

Alle **Verwarnungen** und höhere Strafen müssen Pokémon Organized Play 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 per E-Mail an 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 für den vorsitzenden Schiedsrichter unzugänglich ist, sollte er stattdessen eine E-Mail mit den folgenden Informationen an playercoordinator@pokemon.com schicken:

- 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 Reaktion der Schiedsrichter und des Turnierveranstalters sowie der Reaktionen der beteiligten Spieler, falls zutreffend.

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 bei *Pokémon GO*-Turnieren

Die folgende Liste führt die verschiedenen Strafmaße in Reihenfolge der Schwere des Verstoßes auf. Nur Pokémon Organized Play ist berechtigt, die unten aufgeführte Liste der Strafen zu ergänzen oder zu verändern. Organisatoren und Schiedsrichter dürfen keine anderen Strafen als die hier aufgeführten aussprechen. Zusätzlich zu den unten aufgeführten Strafen können sie korrigierende Maßnahmen, wie beispielsweise die Entfernung eines unzulässigen 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 ebenfalls mitgeteilt werden, dass eine Wiederholung des Verstoßes ein höheres Strafmaß nach sich ziehen kann.

5.3.2 Verwarnung

Eine **Verwarnung** ähnelt einem **Verweis**, denn beides sind geringfügige Strafmaße. Allerdings müssen **Verwarnungen** vom vorsitzenden Schiedsrichter oder Turnierveranstalter des Events an Pokémon Organized Play gemeldet werden.

Nachdem eine **Verwarnung** ausgesprochen wurde, muss der vorsitzenden Schiedsrichter oder Turnierveranstalter, der diese ausgesprochen hat, sicherstellen, dass der Spieler, der den Verstoß begangen hat, die im vorliegenden Dokument beschriebenen Regeln und Verfahren 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, wenn die absichtlichen oder unabsichtlichen Handlungen eines Spielers die Integrität oder den Verlauf der gesamten Veranstaltung stark und negativ beeinflusst haben. Spieler, gegen die diese Strafe verhängt wird, werden des Turniers verwiesen und erhalten keine Preise. 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.

Eine Disqualifikation, die in einer Doppelausscheidungsrunde stattfindet, führt zu einer Niederlage für das aktuelle Match des ausgeschlossenen Spielers (falls es noch läuft) und alle verbleibenden Matches, an denen er noch teilgenommen hätte. Anschließend wird der Spieler vom Turnier ausgeschlossen.

Falls die Handlungen des Spielers es rechtfertigen, kann der Spieler zum Verlassen des Veranstaltungsortes aufgefordert werden. In diesem Fall muss dem Spieler die Zeit eingeräumt werden, sein persönliches Eigentum einzupacken und Absprachen mit seiner Reisegruppe (falls vorhanden) zu treffen.

5.4 Arten von Verstößen

Es gibt mehrere Kategorien von Verstößen.

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. Diese Kategorie definiert die Fehlerstufen und die jeweils zugehörigen Strafen.

5.4.1.1 Leichter Spielfehler

Empfohlene Strafe: **Verwarnung** (erster Verstoß); **Niederlage** (zweiter Verstoß)

Beispiel für einen **leichten Spielfehler**:

- Das Verursachen einer Verzögerung des Matches, da erst ein Ladegerät gefunden werden muss

5.4.1.2 Schwerer Spielfehler

Empfohlene Strafe: **Niederlage**

Beispiele für **schwere Spielfehler**:

- Schließen der *Pokémon GO*-App während des Spiels
- Das absichtliche Verursachen eines unwiderruflichen Absturzes des Spiels

5.4.2 Teamfehler

Dieser Verstoß umfasst Probleme mit dem Kampfteam eines Spielers.

5.4.2.1 Leichter Teamfehler

Empfohlene Strafe: **Verwarnung**

Beispiel für einen **leichten Teamfehler**:

- Ein Pokémon wurde auf der Teamliste ohne konkrete Informationen zu seiner Form aufgeführt, aber durch andere Informationen auf der Teamliste ist ersichtlich, welche Form verwendet wird.
 - Beispiel: Auf der Teamliste wird nur „Formeo“ aufgeführt, während sich Sonnenform-Formeo im Kampfteam befindet, aber die der Form zugehörige Attacke Glut ist korrekt auf der Teamliste aufgeführt.

5.4.2.2 Schwerer Teamfehler

Empfohlene Strafe: **Niederlage**

Beispiele für **schwere Teamfehler**:

- Ein Pokémon 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: Auf der Teamliste wird nur „Formeo“ aufgeführt, während sich Sonnenform-Formeo im Kampfteam befindet, aber die Turniermitarbeiter können anhand der angegebenen Attacken nicht die korrekte Form ermitteln.
 - Ein Pokémon wird mit einer falschen Attacke aufgeführt.
 - Beispiel: Eine Attacke wird auf der Teamliste als „Donner“ aufgeführt, während das Pokémon im Kampfteam tatsächlich über die Attacke „Donnerblitz“ verfügt.
 - Die WP eines Pokémon sind gar nicht oder inkorrekt auf der Teamliste aufgeführt.
- Ein Pokémon im Team eines Spielers hat einen Spitznamen oder anderes Attribut, das sich absichtlich auf Dinge bezieht, die gegen den Geist des Spiels verstoßen.

In allen Fällen sollte die entsprechende Strafe verhängt werden. Eine Strafe kann jedoch eine zusätzliche Korrektur wie folgt mit sich führen.

- Wenn das richtige Pokémon, das auf der Teamliste aufgeführt ist, sofort verfügbar ist, was zu keiner Verzögerung des Turniers führt, sollte der Spieler die Möglichkeit erhalten, das richtige zu seinem Team hinzuzufügen.
- Wenn nicht, sollte das betroffene Pokémon vom Spielen ausgeschlossen werden, und die Gegner des Spielers sollten in jeder Runde darauf aufmerksam gemacht werden. Wenn dies dazu führt, dass ein Spieler weniger als drei verwendbare Pokémon in seinem Team hat, sollte der Verstoß zu einem „**sehr schweren Teamfehler**“ eskaliert werden.

5.4.2.3 Sehr schwerer Teamfehler

Empfohlene Strafe: **Disqualifikation**

Beispiele für **sehr schwere Teamfehler**:

- Im Kampfteam des Spielers befinden sich nach zuvor ausgesprochenen Strafen weniger kampfbereite Pokémon, als die minimale Teamgröße erlaubt.
- Ein Spieler verwendet einen modifizierten *Pokémon GO*-Client oder eine andere Drittanbieter-App, die die Integrität des Turniers beeinflussen kann.

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 Turnierveranstalter gegenüber und Ähnliches, muss an die Verfahrensregeln der Play! Pokémon-Veranstaltung erinnert werden. Wie bei Spielfehlern und anderen versehentlichen Verstößen ist die Erinnerung gewöhnlich mit einem **Verweis** verbunden. Wiederholte Verstöße können zu einem höheren Strafmaß führen.

5.4.3.1 Leichter 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 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 **leichte Verfahrensfehler**:

- Das Match wurde verlassen, bevor die Geräte 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 Schwerer Verfahrensfehler

Empfohlene Strafe: **Verwarnung**

Einige Fehler können sich stärker auf den Turnierablauf auswirken. Sie können sogar 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 **schwere Verfahrensfehler**:

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

5.4.3.3 Sehr schwerer 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 **sehr schwere Verfahrensfehler**:

- Ein falsches Match-Ergebnis wurde gemeldet.
- Der Spieler ist zu spät (mehr als 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 der Spieler bestraft, der am 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 („leichtes“) unsportliches Verhalten

Empfohlene Strafe: **Verwarnung**

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

Beispiele für **geringfügiges („leichtes“) unsportliches Verhalten**:

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

5.4.4.2 Schweres unsportliches Verhalten

Empfohlene Strafe: **Niederlage**

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

Beispiele für **schweres unsportliches Verhalten**:

- Hinterlassen von großen Müllmengen im Turnierbereich
- Nichtbefolgen der Anweisungen der Turniermitarbeiter
- Beeinflussen von Matches durch Drohungen oder Ablenkungen
- Verweigern der Unterschrift auf dem Ergebniszettel

5.4.4.3 Sehr schweres unsportliches Verhalten

Empfohlene Strafe: **Disqualifikation**

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

Beispiele für **sehr schweres 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 und Respektlosigkeiten oder körperliche Drohungen gegenüber Turniermitarbeitern
- Diebstahl
- Rufschädigung, Verunglimpfungen und Beleidigungen
- Anlügen der Turniermitarbeiter

5.4.4.4 Schummeln

Schummeln ist im Play! Pokémon-Programm unter keinen Umständen geduldet. Deshalb werden alle Fälle von Schummeln als sehr schwere Verstöße eingestuft und mit Disqualifikation bestraft.

Empfohlene Strafe: **Disqualifikation**

Beispiele für **Schummeln**:

- Absichtliche Handlungen, auch solche, die andernfalls zu geringeren Strafen führen könnten, um einen unfairen Vorteil zu erlangen oder den Ausgang eines Spiels zu verändern.

6 Spielerberechtigung nach Alter

Zusätzlich zu den [programmweiten Anforderungen](#) müssen Spieler das digitale Mündigkeitsalter ihrer Heimatregion erreicht haben, um an Veranstaltungen der *Pokémon GO*-Meisterschaftsserie teilnehmen zu können.

Die Heimatregion eines Spielers ist definiert als die Region oder das Land, in dem er lebt, und sein Pokémon Trainer Club-Konto muss diese Informationen widerspiegeln.

Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Dokuments variiert das digitale Mündigkeitsalter, liegt aber in allen Mitgliedstaaten bei mindestens 13 Jahren (in Deutschland bei mindestens 16 Jahren), was bedeutet, dass alle teilnahmeberechtigten Spieler in die Senioren- oder Meister-Altersklassen fallen. Es gibt keine Junioren-Altersklasse für Veranstaltungen der *Pokémon GO*-Meisterschaftsserie.

7 Anhang A: Aktualisierungen des Dokuments

Pokémon Organized Play behält sich das Recht vor, diese Regeln mit oder ohne Vorankündigung zu ändern, zu interpretieren, zu ergänzen, klarzustellen oder auf andere Art offizielle Änderungen der Regeln herauszugeben.

Überarbeitungen des Dokuments werden auf der [offiziellen Pokémon-Website](#) veröffentlicht.