

Play! Pokémon Pokémon GO: Turnierregeln

DEUTSCHSPRACHIGE VERSION

Datum der letzten Aktualisierung: 21. September 2023

Inhalt

1	Zulassungsvoraussetzungen.....	3
1.1	Digitales Mündigkeitsalter	3
1.2	<i>Pokémon GO</i> -Konto-Voraussetzungen	3
2	Teamaufbau	3
2.1	Zusammenstellen des Kampfteams.....	3
2.2	Team-Registrierung.....	5
3	Ausrüstungsregeln	6
3.1	Geräte	6
3.2	Gegenstände im Spielbereich	8
3.3	Verwendung von Kopfhörern	8
3.4	Notizen	8
4	<i>Pokémon GO</i> -Turnierarten.....	9
4.1	Doppelausscheidung (Premier-Event)	9
4.2	Schweizer Runden + Einzelausscheidung (<i>Pokémon GO</i> -Herausforderungen und -Cups)	10
4.3	Rundenspiele (Round Robin)	10
5	Spielverlauf	11
5.1	Team-Vorschau	11
5.2	Spielbeginn.....	11
5.3	Entscheidung eines Spiels	11
5.4	Entscheidung eines Matches	12
5.5	Überprüfung aufgrund von technischen Problemen.....	12
6	Regelverstöße und Strafen	14
6.1	Einführung.....	14
6.2	Arten von Strafen.....	15
6.3	Strafkategorien	17
6.4	Abweichen von empfohlenen Strafen	22
6.5	Strafzustellung	23
6.6	Melden von Strafen	23
6.7	Disziplinarmaßnahmen	24
7	Zusammenfassung der Änderungen	26

1 Zulassungsvoraussetzungen

1.1 Digitales Mündigkeitsalter

Die im Play! Pokémon-Turnierhandbuch aufgeführten Teilnahmebedingungen gelten für *Pokémon GO*-Turniere. Allerdings müssen Spieler auch das Alter der digitalen Einwilligung gemäß der General Data Protection Regulation (GDPR) in ihrer Heimatregion erfüllen, um an Events der *Pokémon GO* - Meisterschaftsserie teilnehmen zu können.

Das Alter der digitalen Einwilligung gemäß der GDPR kann je nach Region variieren, liegt aber nie unter 13 Jahren.

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.

1.2 *Pokémon GO*-Konto-Voraussetzungen

Spieler müssen sicherstellen, dass ihr Konto die folgenden Anforderungen erfüllt, um an *Pokémon GO*-Turnieren teilnehmen zu können:

- Trainer müssen mindestens Level 10 erreicht haben, um die Funktionen Freundesliste und Kampf Anfrage freizuschalten.
- Wenn ein Konto mit dem Niantic Kids-Konto eines Elternteils oder Erziehungsberechtigten verbunden ist, müssen die Funktionen Freundesliste und Kampf Anfrage über das Niantic Kids-Elternportal aktiviert werden.

2 Teamaufbau

2.1 Zusammenstellen des Kampfteams

Das Team eines Spielers muss aus bis zu sechs Pokémon bestehen. Dieses Team, einschließlich aller Attacken und WP, muss für die Dauer des Turniers unverändert bleiben. Der Spieler wählt dann drei beliebige Pokémon aus, die er in den Kampf mitnimmt. Der Spieler kann die gewählte Kombination zu Beginn jedes neuen Spiels ändern.

Spieler müssen deutlich machen, welche Pokémon in ihrem Team sind, indem sie jedem ein eigenes Label zuweisen. Keines der anderen Pokémon des Spielers darf das gleiche Label haben.

Bei *Pokémon GO*-Turnieren werden Kämpfe im Superliga-Format ausgetragen. Pokémon müssen daher die WP-Anforderungen für die Superliga erfüllen (1.500 WP oder weniger), um zum Spielen zugelassen zu sein.

2.1.1 Zugelassene Pokémon

Bis auf wenige Ausnahmen sind die meisten im Spiel verfügbaren Pokémon zum Spielen zugelassen.

Die folgenden Pokémon können nicht in das Team eines Spielers aufgenommen werden:

- Ditto
- Ninjatomb

Die folgenden Pokémon sind ebenfalls nicht zum Spielen in der *Pokémon GO*-Meisterschaftsserie zugelassen:

- Galar-Arktos
- Galar-Zapdos
- Galar-Lavados
- Crypto-Hisui-Sniebel
- Crypto-Snieboss

Änderungen an der Zulassung eines Pokémon werden vor jedem Turnier über die offiziellen Kanäle bekannt gegeben. Es liegt in der Verantwortung der Spieler, sich vor jedem Turnier über die Zulassung der von ihnen gewählten Pokémon zu informieren. Die aktuellste Stelle, um Zulassungsaktualisierungen und -änderungen zu finden ist die [Liste unzulässiger Pokemon](#).

Neue Pokémon und neue Attacken können 24 Stunden nach ihrer Veröffentlichung gespielt werden. Ein Spieler kann neu veröffentlichte Pokémon oder Attacken in sein Team aufnehmen, solange dieser 24-Stunden-Zeitraum endet, bevor die Teamanmeldung für ein bestimmtes Turnier geschlossen wird.

2.1.2 Einschränkungen

Für das Team eines Spielers gelten die folgenden zusätzlichen Einschränkungen:

- Das Team eines Spielers kann nicht zwei Pokémon mit derselben Nummer im Nationalen Pokédex enthalten.
- Ein Spieler darf kein Pokémon einsetzen, das sich gerade in der Mega-Entwicklung befindet oder bei dem die Protomorphose aktiviert ist.
- Das Team eines Spielers darf nicht mehr als ein Pokémon enthalten, das von einem Bester-Kumpel-WP-Boost profitiert.
 - Welches Pokémon im Team vom Bester-Kumpel-WP-Boost profitiert, muss während des gesamten Turniers unverändert bleiben.

- Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Bester-Kumpel-Bänder, die im Team eines Spielers erscheinen können.

2.1.2.1 Spitznamen & Individualisierung

Bei der Anpassung eines Aspekts ihres Spiels müssen Spieler die Richtlinien zu Trainer-Benutzernamen und Teamnamen befolgen.

Spieler, die während eines Events gegen die oben genannten Richtlinien verstoßen, werden aufgefordert, den problematischen Aspekt ihres Spiels zu ändern, und können mit einer Strafe für unsportliches Verhalten belegt werden.

2.2 Team-Registrierung

Bei allen Play! Pokémon-Events müssen die Teilnehmer eine Teamliste ausfüllen, in welcher der genaue Inhalt des Teams aufgeführt wird, das sie während des Turniers verwenden möchten. Diese Teamlisten können später von Veranstaltern und Schiedsrichtern verwendet werden, um zu überprüfen, ob ein Team während des Turniers verändert wurde. Spieler sollten deshalb darauf achten, dass ihre Teamlisten übersichtlich und akkurat sind. Spieler müssen ihr Team für jedes Turnier innerhalb der angekündigten Frist registrieren. Es liegt im Ermessen des Veranstalters, ob er einen Spieler, der sich zu spät registriert, am Turnier teilnehmen lässt.

Teamlisten sollten in der Sprache verfasst sein, in der die *Pokémon GO*-App des Spielers eingestellt ist.

Einige Teamanmeldungsplattformen bieten möglicherweise Übersetzungsdienste an, insbesondere für Premier-Events wie Regional- und Internationalmeisterschaften. Dies ist jedoch nicht immer gegeben, und Spieler sind ansonsten selbst dafür verantwortlich, dass sie eine Teamliste in der richtigen Sprache einreichen.

2.2.1 Inhalt von Teamlisten

Ab dem 17. November 2023 sollte eine Teamliste den Namen des Spielers und seine Spieler-ID sowie die folgenden Informationen zu jedem Pokémon enthalten:

1. Pokémon-Art, einschließlich der Angabe, ob es sich um eins der folgenden Pokémon handelt:
 - a. Eine Regionalform (z. B. Galar-Galopa)
 - b. Eine speziell benannte Form (z. B. Wasch-Rotom)
 - c. Ein Crypto-, Erlöstes oder aktuell Bester-Kumpel-Pokémon mit Boost
2. WP (für das Bester-Kumpel-Pokémon die WP aufführen, mit denen es antreten wird)
3. **Alle Attacken, die es beherrscht**
4. KP

Teamlisten sollten in der Sprache verfasst sein, in der die *Pokémon GO*-App des Spielers eingestellt ist. Spieler dürfen den Inhalt dieser Liste nicht absichtlich verschleiern, z. B. indem sie sich weigern, auf Aufforderung eines Gegners oder eines Mitarbeiters weitere Erklärungen abzugeben.

Die Teamliste gilt als wesentlicher Bestandteil für das Turnierspiel. Wird diese Liste dem Gegner nicht zu Beginn jeder Runde vorgelegt, kann dies zu Verfahrensfehlerstrafen führen.

2.2.2 Legalitätsprüfungen

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

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

Während einer Teamprüfung werden die Turniermitarbeiter Folgendes überprüfen:

- Die Liste ist vollständig und lesbar;
- Das beschriebene Team ist für das Turnierspiel zulässig;
- Der Inhalt des Teams entspricht genau der Liste gemäß Bildschirmaufnahmen von früheren Matches, falls vorhanden.

3 Ausrüstungsregeln

3.1 Geräte

Pokémon GO-Turniere werden auf mobilen Geräten gespielt.

Nach Ermessen des Schiedsrichters kann ein Match an eine andere Station verlegt werden. Spieler dürfen ihr Match nicht ohne Erlaubnis des Schiedsrichters verschieben. Ein Match darf nur zwischen den Spielen verschoben werden und niemals während eines laufenden Spiels.

3.1.1 Wo Geräte bereitgestellt werden

Bei einigen Turnieren müssen die Spieler die vor Ort bereitgestellten Geräte verwenden. Dazu gehören die meisten Premier-Events wie Regional- und Internationalmeisterschaften.

Den Spielern ist es nicht gestattet, ihre eigenen persönlichen Geräte bei solchen Turnieren zu benutzen.

Die folgenden Regeln gelten für Events, bei denen Geräte zur Verfügung gestellt werden:

- Die zur Verfügung gestellten Geräte dürfen nur für das Turnierspiel verwendet werden. Die persönliche Nutzung der bereitgestellten Geräte ist nicht gestattet.
- Spieler sollten darauf vorbereitet sein, sich auf dem bereitgestellten Gerät mit ihrem persönlichen Konto anzumelden. Spieler können bei der Anmeldung auf ihr persönliches Gerät zur Authentifizierung oder aus Sicherheitsgründen zurückgreifen. Das persönliche Gerät muss aus dem Spielbereich entfernt werden, wenn dies abgeschlossen ist.

- Spieler sollten sich nach jedem Spiel von dem zur Verfügung gestellten Gerät abmelden und darauf achten, dass alle gespeicherten Kontoinformationen zu diesem Zeitpunkt gelöscht werden.
- Spieler dürfen zu keinem Zeitpunkt versuchen, ein Sicherheitselement von einem bereitgestellten Gerät zu trennen oder zu entfernen.

3.1.2 Wenn keine Geräte bereitgestellt werden

Bei einigen Turnieren müssen die Spieler ihre eigenen Geräte mitbringen. Wenn dies der Fall ist, sollte dies allen Spielern im Voraus klar mitgeteilt werden.

Die folgenden Regeln gelten für Events, bei denen keine Geräte zur Verfügung gestellt werden:

- Die Spieler sind dafür verantwortlich, dass ihr Gerät voll funktionsfähig ist.
- Die Spieler sind dafür verantwortlich, dass ihr Gerät für die Dauer des Turniers aufgeladen ist.
- Die Spieler sollten sicherstellen, dass die Geräte und App-Clients, mit denen sie an Play! Pokémon-Turnieren teilnehmen, nicht modifiziert, also frei von benutzerdefinierter Software sowie Firmware sind.
- Die Spieler sollten sicherstellen, dass sie vor Beginn des Turniers das neueste Spiel-Update heruntergeladen haben und dass das neueste Software-Update auf ihrem Gerät durchgeführt wurde.
- Der Flugmodus muss aktiviert sein, während das Gerät mit einem Turnier-WiFi-Netzwerk verbunden ist.

Es wird empfohlen, zu Turnieren, bei denen keine Geräte bereitgestellt werden, eine kompatible Powerbank mitzubringen, da vor Ort möglicherweise keine Steckdosen vorhanden sind.

3.1.3 Bildschirmaufnahme

Bildschirmaufnahme ist definiert als der Prozess der Aufzeichnung dessen, was auf dem Bildschirm deines Geräts angezeigt wird. Diese Aufzeichnung wird als Datei auf dem Gerät gespeichert und kann überprüft werden, falls ein Spieler während des Spiels eine technische Fehlfunktion oder andere Probleme hat.

Wenn Geräte bereitgestellt werden, müssen die Spieler jedes Match mit der Bildschirmaufnahmefunktion des Geräts aufzeichnen. Bildschirmaufnahmen sollten nur in Gegenwart eines Mitarbeiters abgespielt werden. Die Spieler dürfen nicht auf andere Weise auf die mit einem bereitgestellten Gerät aufgenommenen Aufnahmen zugreifen, sie teilen oder verändern.

Wenn keine Geräte bereitgestellt werden, wird dringend empfohlen, dass Spieler die Möglichkeit haben, den Bildschirm ihres Geräts aufzunehmen. Ohne eine Bildschirmaufnahme ist es für einen Spieler schwierig, Beweise für ein technisches Problem zu erbringen, was dazu führen kann, dass eine Überprüfung durch einen Schiedsrichter verweigert wird.

Alle Bildschirmaufnahmen werden bis zum Ende des Turniers aufbewahrt. Danach werden sie vom Mitarbeiterpersonal von jedem bereitgestellten Gerät gelöscht.

3.2 Gegenstände im Spielbereich

Spieler dürfen Glücksbringer oder Gegenstände im Spielraum haben, sie sollten diesen Bereich jedoch sauber und ordentlich halten. Speisen und Getränke sind auf dem Tisch nicht erlaubt. Spieler dürfen keine Informationshilfen wie z. B. Typentabellen mit ins Spiel bringen.

Bei Events, die Geräte bereitstellen, müssen die persönlichen Mobilgeräte eines Spielers aus dem Spielbereich entfernt werden, sobald sich der Spieler erfolgreich auf dem bereitgestellten Gerät angemeldet hat.

3.3 Verwendung von Kopfhörern

Kopfhörer dürfen von den Spielern nur getragen werden, wenn sie verkabelt und direkt in das Gerät eingesteckt sind. Das Kabel des Kopfhörers muss deutlich sichtbar sein. Falls Geräte bereitgestellt werden, wende dich bitte an einen Mitarbeiter und bitte um Erlaubnis, Kopfhörer mit diesem Gerät verwenden zu dürfen. Ein Spieler sollte ein bereitgestelltes Gerät nicht ohne ausdrückliche Erlaubnis der Schiedsrichter vom Ladegerät trennen, um Kopfhörer anzuschließen.

3.4 Notizen

Spieler dürfen sich während eines Matches Notizen machen und darauf jederzeit während des Spiels, einschließlich der Team-Vorschau, zurückgreifen. Spieler müssen ihre Notizen nicht anderen Spielern zeigen, aber ein Schiedsrichter kann Einblick in die Notizen nehmen und bei Bedarf um Erklärungen bitten.

Das Blatt, auf dem ein Spieler Notizen macht, darf zu Beginn jedes Matches keinen handschriftlichen oder anderweitigen Text enthalten.

Spieler müssen ihre Notizen in angemessener Zeit machen und dürfen keine Geräte, die Nachrichten senden oder empfangen können, für Notizen verwenden. Spieler dürfen nicht auf Notizen aus früheren Runden zurückgreifen, während das Turnier noch läuft. Während eines Matches gemachte Notizen dürfen während des Turniers nicht an andere Spieler übergeben werden.

Da Schiedsrichter während des laufenden Matches Einblick in die Notizen verlangen können, sind Codes, Kürzel, Abkürzungen oder andere Verfahren zum Verschleiern der Bedeutung der Notizen nicht zulässig. Außerdem dürfen die Notizen eines Spielers keine Fehlinformationen enthalten, mit denen das Turnierpersonal getäuscht werden soll. Falls ein Schiedsrichter um eine Erklärung oder eine Übersetzung von Notizen, die nicht in der vom Veranstaltungspersonal gesprochenen Sprache sind, bitten sollte, muss der Spieler dieser Bitte nachkommen.

4 Pokémon GO-Turnierarten

4.1 Doppelausscheidung (Premier-Event)

Pokémon GO-Premier-Events wie Regional- und Internationalmeisterschaften verwenden das Doppelausscheidungsformat.

Bei diesem Format gibt es zwei Gruppen, eine für ungeschlagene Spieler (Gewinnergruppe/Winners Bracket) und eine für Spieler, die ein Spiel verloren haben (Verlierergruppe/Losers Bracket). Spieler scheiden aus dem Turnier aus, sobald sie zwei Spiele verloren haben. Beide Gruppen werden bis zum Ende gespielt. Der Sieger jeder Gruppe wird dann in einem großen Finale gegen einen anderen Spieler antreten.

Ein Spieler muss im großen Finale seine zweite Niederlage des Turniers erhalten, um aus dem Turnier auszuschneiden. Sollte der Sieger aus der Gewinnergruppe den Sieger der Verlierergruppe im großen Finale besiegen, gewinnt der Sieger der Gewinnergruppe sofort das Turnier.

Sollte jedoch der Sieger der Verlierergruppe den Sieger der Gewinnergruppe, werden die Gruppen zurückgesetzt, und das Spiel muss fortgesetzt werden, bis einer der beiden Spieler seine zweite Niederlage im Turnier erleidet. In diesem Fall gewinnt der Spieler mit einer einzigen Niederlage das Turnier.

4.1.1 Turnierphasen von Premier-Events

Pokémon GO-Premier-Events mit einer großen Anzahl von Spielern können mit einer „Pools“-Phase beginnen. In diesem Fall wird die Gesamtzahl der Teilnehmer in Gruppen (Pools) aufgeteilt, und die Spieler treten innerhalb ihrer Gruppe gegeneinander an. Die beiden besten Spieler aus jeder Gruppe kommen dann in eine Finalphase, in der der Gewinner des Turniers ermittelt wird.

Die Anzahl der Gruppen wird auf folgende Weise ermittelt:

Spieleranzahl	Gruppenanzahl	Resultierende Anzahl der Finalphasenspieler
1–32	1	<i>Keine Finalphase</i>
33–64	2	4
65–128	4	8
129–256	8	16
257–512	16	32

4.1.2 Gruppensetzung

Gruppensetzungen können nach Ermessen des Veranstalters erfolgen. Die Setzung muss nach quantitativen Leistungsdaten und nicht nach subjektiven Kriterien bestimmt werden.

Jede Setzung muss von TPCi ausdrücklich genehmigt werden, bevor sie in einem Turnier verwendet werden kann.

4.1.3 Match-Struktur

Die meisten Matches bei *Pokémon GO*-Premier-Events sind Best-of-Three-Spiele. Das Finale der Sieger, das Finale der Verlierer und das große Finale sind Best-of-Five-Matches.

Best-of-Three-Matches sind beendet, wenn ein Spieler zwei Spiele gewonnen oder verloren hat. Best-of-Five-Matches sind beendet, wenn ein Spieler drei Spiele gewonnen oder verloren hat.

4.2 Schweizer Runden + Einzelausscheidung (*Pokémon GO*-Herausforderungen und -Cups)

Pokémon GO-Herausforderungen benutzen das Format Schweizer Runden + Einzelausscheidungsrunden.

Dieses Format gibt es nicht nur in *Pokémon GO*. Es wird ausführlich im *Play! Pokémon-Turnierregel-Handbuch* beschrieben.

4.3 Rundenspiele (Round Robin)

Rundenspiele (Round Robin) können nach Ermessen des Veranstalters nur angewendet werden, wenn sechs oder weniger Spieler am Turnier teilnehmen.

Bei einem Round-Robin-Turnier wird jeder Spieler gegen jeden anderen Spieler gepaart, bis keine Paarungen mehr übrig sind.

5 Spielverlauf

5.1 Team-Vorschau

Die Spieler dürfen die Teamliste ihres Gegners vor Spielbeginn einsehen.

Die maximal zulässige Zeit für die Team-Vorschau beträgt zwei Minuten.

5.2 Spielbeginn

Sobald sie bereit sind zu beginnen, müssen die Spieler eine der folgenden Methoden anwenden, um das Spiel zu starten:

- Einer der Spieler kann den QR-Kampfcode seines Gegners scannen. Diese Funktion ist unter „Kampf in der Nähe“ im Menü „Kämpfe“ zugänglich.
- Die Spieler können sich gegenseitig zu ihrer Freundesliste hinzufügen, sodass ein Spieler eine Kampfanfrage an seinen Gegner von seinem Profil in der Freundesliste aus senden kann.

Den Spielern ist es erlaubt, beide Methoden zu verwenden, und sie können die Verbindungsmethode für jedes neue Spiel ändern.

5.3 Entscheidung eines Spiels

Ein Spieler gewinnt ein Spiel, indem er das letzte verbleibende Pokémon seines Gegners kampfunfähig macht.

Der Gewinner sollte am Ende jedes Spiels durch eine Grafik im Spiel eindeutig angezeigt werden. Sollte diese Grafik aus irgendeinem Grund nicht angezeigt werden können, kann der Gewinner durch Einsichtnahme in das Tagebuch eines Spielers im Spiel bestätigt werden.

Wenn sich keiner der Spieler auf das Ergebnis eines Spiels einigen kann und das Ergebnis nicht durch Einsicht in das Tagebuch eines Spielers überprüft werden kann, wird dieses Spiel von einem Schiedsrichter für ungültig erklärt und es muss ein neues Spiel gespielt werden.

5.3.1 Aufgeben

Ein Spieler kann sich aus jedem beliebigen Grund zum Aufgeben entschließen. Ein Spieler, der einen Kampf aufgibt, bevor ein Sieger feststeht, verliert dadurch das Spiel.

Spieler dürfen nicht:

- Ein Spiel oder Match mit einem absichtlichen Unentschieden auflösen.
- Ihren Gegner zur Aufgabe zwingen.

- Ihren Gegner bestechen, nötigen oder anderweitig bzgl. eines Matchergebnisses unter Druck setzen.
- Sich vor dem Entschluss zur Aufgabe auf Turnierplatzierungen berufen oder auf das Ende anderer laufender Matches warten.
- Das Matchergebnis nach dem Zufallsprinzip (z. B. durch einen Münzwurf) oder durch eine andere Auswahlmethode entscheiden.

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

5.4 Entscheidung eines Matches

Die meisten Matches bei *Pokémon GO*-Premier-Events sind Best-of-Three-Kämpfe. Das Finale der Sieger, das Finale der Verlierer, das große Finale und alle Spiele, die Teil einer Top-Cut-Phase nach Abschluss der Schweizer Runden sind, sind Best-of-Five-Spiele.

Best-of-Three-Matches sind beendet, wenn ein Spieler zwei Spiele gewonnen oder verloren hat. Best-of-Five-Matches sind beendet, wenn ein Spieler drei Spiele gewonnen oder verloren hat.

5.5 Überprüfung aufgrund von technischen Problemen

Unter Umständen kann während des Spielverlaufs ein technisches Problem auftreten, das einen Spieler ohne eigenes Verschulden benachteiligt. Spieler, die mit solchen Problemen konfrontiert werden, können eine Überprüfung durch einen Schiedsrichter veranlassen.

Wenn eine Überprüfung veranlasst wird, werden die Spielaufnahmen von einem Schiedsrichter geprüft. Der Schiedsrichter identifiziert dann das Problem und stellt fest, welche Auswirkungen das Problem auf den Ausgang des Spiels hatte. Ohne eine Bildschirmaufnahme sind die Schiedsrichter möglicherweise nicht in der Lage, die Auswirkungen des technischen Problems auf den Ausgang des Spiels adäquat zu beurteilen. In diesem Fall bleibt das Ergebnis des Spiels unverändert bestehen.

5.5.1 Entscheidung bei Überprüfung

Die Schiedsrichter müssen die ihnen zur Verfügung stehenden Kenntnisse und Mittel nutzen, um festzustellen, ob ein Spieler durch das technische Problem einen Vorteil oder einen Nachteil erhalten hat. Sollten erhebliche Auswirkungen auf den Ausgang des Spiels festgestellt werden, wird das Spiel für ungültig erklärt, und es muss ein neues Spiel gespielt werden.

Die Schiedsrichter müssen beiden Spielern den festgestellten Sachverhalt und den daraus resultierenden Vorteil oder Nachteil klar mitteilen.

5.5.2 Berichterstattung bei Überprüfung

Pokémon Organized Play verfolgt Überprüfungen, um den Status des Spiels zu überwachen und zu beurteilen, ob langfristige Maßnahmen erforderlich sind. Es ist daher wichtig, dass alle Schiedsrichter-Überprüfungen durch Schiedsrichter gemeldet werden.

Berichte sollten für jede Überprüfung, die während eines Turniers stattgefunden hat, die folgenden Informationen enthalten:

- Turnier-Genehmigungs-ID (falls vorhanden)
- Challenge-Link (falls vorhanden)
- Spieler-IDs und Namen der betroffenen Spieler
- Spieler-IDs und Namen der Schiedsrichter, die die Überprüfung durchgeführt haben
- Detaillierte Angaben zu den Vorgängen des Events, den Antworten von Schiedsrichtern und des Veranstalters sowie die Reaktionen der beteiligten Spieler
- Aufnahmen des fraglichen Spiels (als Datei oder Link, sofern verfügbar)
- Ausgang der Überprüfung

Berichte zu Überprüfungen müssen innerhalb von sieben Tagen nach Beendigung des Turniers an playercoordinator@pokemon.com geschickt werden.

5.5.3 Bekannte technische Probleme

Nachfolgend ist eine Liste der bekannten technischen Probleme, die bereits bei Spielen beobachtet wurden.

5.5.3.1 Geringfügige Probleme

Geringfügige Probleme, die im Allgemeinen keinen Einfluss auf den Ausgang eines Spiels haben:

Verzögerung der letzten Kampfaction	Die Animationen, die mit der letzten im Kampf auszuführenden Aktion verbunden sind, werden verzögert, aber die Aktion wird wie gewohnt ausgeführt.
Match-Erstellungsfehler, aber das Spiel startet	Spieler erhalten beim Verbindungsaufbau eine Fehlermeldung, aber der Kampf beginnt wie gewohnt.
Falsches Bildmaterial (geringfügig)	Einige Grafiken werden während des Kampfes nicht korrekt angezeigt. Das Herunterladen von Materialien auf das Gerät kann dies in Zukunft verhindern.
Protect Shield-Problem	Die Protect Shield-Animation wird fälschlicherweise angezeigt, obwohl kein Protect Shield verwendet wird.
Probleme mit der Spielsynchronisation	Ein Spieler scheint seinen Zug später zu beginnen als der Gegner, obwohl die Eingaben zur gleichen Zeit erfolgen.
Visuelle Verzögerung	Einige Grafiken werden während des Kampfes verzögert, obwohl die damit verbundenen Aktionen normal ablaufen.

5.5.3.2 Schwere Probleme

Schwere Probleme verschaffen einem Spieler einen unfairen Vorteil oder Nachteil und wirken sich in der Regel auf den Ausgang eines Spiels aus. Betroffene Spiele werden in der Regel für ungültig erklärt.

Sofort-Attacke verhindert Lade-Attacke	Ein Spieler, der eine Lade-Attacke einsetzt, während sein Gegner eine Sofort-Attacke einsetzt, macht das Pokémon des Spielers fälschlicherweise kampfunfähig.
Erzwungene Einwechslung und verpasster Zug	Das einzige verbleibende Pokémon eines Spielers erfährt eine Verzögerung, wenn es in den Kampf eingewechselt wird. Dieses Problem kann sich auf verschiedene Weise äußern, z. B. durch Verzögerungen beim Schaden, bei der Animation oder durch die vorübergehende Unfähigkeit, eine Lade-Attacke auszuwählen.
Spieler sieht Kampfbildschirm während eines abgesagten Spiels	Ein Spieler, der eine Kampfanfrage abbricht, indem er den Bildschirm zur Spielersuche verlässt, sieht möglicherweise eine falsche Darstellung der Kampfarena, einschließlich des ersten vom Gegner gewählten Pokémon. Aufgrund der preisgegebenen privaten Informationen besteht die Gefahr des Missbrauchs. Die Schiedsrichter sollten besonders darauf achten, dass dieses Problem nicht absichtlich von einem Spieler herbeigeführt wird.
Falsches Bildmaterial (schwer)	Einige Grafiken werden während des Kampfes nicht korrekt angezeigt. Dies hat zur Folge, dass wichtige Informationen für einen Spieler nicht verfügbar sind. Das Herunterladen von Materialien auf das Gerät kann dies in Zukunft verhindern.
Allgemeine Verzögerung	Bei einem Spieler kommt es zu einer Verzögerung zwischen seiner Eingabe und der entsprechenden Spielaktion. Dieses Problem kann von einer Meldung über eine „schwache Verbindung“ begleitet werden.
Anwendungsfehler und Einfrieren	In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass die App fehlschlägt, einfriert oder unerwartet beendet wird.

6 Regelverstöße und Strafen

6.1 Einführung

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

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

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

6.2 Arten von Strafen

Obwohl der Erhalt von Strafen von der Art des Events abhängig ist, bleiben die Definitionen und Anwendungen dieser Strafen unabhängig davon gleich.

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

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

6.2.1 Verweis (C)

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

6.2.2 Verwarnung (W)

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

Hinweis: Die Entscheidung über Art und Zeitpunkt der Strafe obliegt endgültig dem vorsitzenden Schiedsrichter des Events. Der Veranstalter und die anderen Schiedsrichter können Strafen aussprechen, sollten sich aber stets beim vorsitzenden Schiedsrichter versichern, bevor sie über eine **Verwarnung** hinausgehen. Alle durch Schiedsrichter oder Veranstalter ausgesprochenen **Verweise** und **Verwarnungen** sind außerdem dem vorsitzenden Schiedsrichter des Events zu melden.

6.2.3 Spiel-Niederlage (GL)

6.2.3.1 Definition

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

6.2.3.2 Anwendung (Doppel- und Einzelausscheidung)

Wird in einem aktiven Spiel eine Spiel-Niederlage ausgesprochen, wird das Spiel für den Spieler, der die Strafe erhält, als Niederlage gewertet.

In Extremfällen, wo beide Spieler drastische Verstöße begangen haben, kann die Spiel-Niederlage auch gleichzeitig gegen beide Spieler ausgesprochen werden. Bei einem Doppel- oder Einzelausscheidungsrundenspiel muss ein Match-Sieger ermittelt werden. Sollte ein Match ohne Sieger beendet werden, muss ein zusätzliches Spiel gespielt werden, um den Sieger zu bestimmen, aber die Strafe sollte dennoch aufgezeichnet werden.

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

6.2.3.3 Anwendung (Schweizer Runden)

Wird in einem aktiven Spiel eine Spiel-Niederlage ausgesprochen, wird das Spiel für den Spieler, der die Strafe erhält, als Niederlage gewertet.

In Extremfällen, wo beide Spieler drastische Verstöße begangen haben, kann die Spiel-Niederlage auch gleichzeitig gegen beide Spieler ausgesprochen werden. Ein auf diese Weise abgebrochenes Einzelspielmatch wird nicht als Unentschieden, sondern als Spiel ohne Sieger vermerkt.

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

6.2.4 **Match-Niederlage (ML)**

6.2.4.1 Definition

Die Strafe Match-Niederlage kann verhängt werden, wenn das Fehlverhalten eines Spielers die Integrität eines Matches, anstatt die eines einzelnen Spiels, unwiederbringlich beeinträchtigt.

Diese Umstände führen in der Regel dazu, dass ein Spieler nicht mehr am Match teilnehmen kann, weil er sich aufgrund des Verhaltens seines Gegners extrem unbehaglich fühlt.

6.2.4.2 Anwendung

Wird in einem aktiven Spiel eine Match-Niederlage ausgesprochen, wird das Spiel für den Spieler, der die Strafe erhält, als Niederlage gewertet.

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

6.2.5 **Disqualifikation (DQ)**

6.2.5.1 Definition

Eine Disqualifikation ist das höchste Strafmaß, das auf einem Turnier ausgesprochen werden kann. Diese Strafe sollte nur in Extremfällen zum Einsatz kommen, d. h., wenn die absichtlichen oder unabsichtlichen

Handlungen eines Spielers die Integrität oder den Verlauf des gesamten Events stark und negativ beeinflusst haben.

Spieler, gegen die diese Strafe verhängt wird, werden des Turniers verwiesen und erhalten keine Preise.

6.2.5.2 Anwendung (Doppelausscheidungsrunden)

Bei Doppelausscheidungsrunden erhalten Spieler, die eine Disqualifikation erhalten, auch eine Spiel-Niederlage für alle Spiele in ihrem letzten Doppelausscheidungsmatch. Sollte dies zu ihrer Niederlage im Turnier führen, erhalten sie auch eine Spiel-Niederlage für alle Spiele in ihrem nächsten Match.

Wenn ein Spieler während eines laufenden Doppelausscheidungsmatches disqualifiziert wird, werden die Niederlagen der aktuellen Runde und gegebenenfalls der folgenden Runde zugeschrieben.

Wenn ein Spieler bei Doppelausscheidungsrunden disqualifiziert wird, während er nicht an einem laufenden Match teilnimmt, werden die Niederlagen der zuletzt abgeschlossenen Runde und gegebenenfalls der folgenden Runde zugeschrieben.

6.2.5.3 Anwendung (Einzelausscheidungsrunden)

Während Einzelausscheidungsrunden erhalten disqualifizierte Spieler außerdem Spiel-Niederlagen für alle Spiele ihres zuletzt ausgeführten Einzelausscheidungsmatches.

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

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

6.2.5.4 Anwendung (Schweizer Runden)

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

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

6.3 Strafkategorien

6.3.1 Spielerverhalten (Kategorie A)

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

6.3.1.1 A.1. Verfahrensfehler

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

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

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

Beispiele für leichte Verstöße:

- Ausgezeichnete oder benannte Personalbereiche wurden betreten.
 - Ein Spieler vergisst, seinen Ergebniszettel zu unterschreiben oder versäumt es, seine Match-Ergebnisse beim Verlassen des Spielbereichs zu melden, wird aber sofort von einem Mitarbeiter zurückgerufen.
-

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

Beispiele für schwere Verstöße:

- Der Spieler ist zu spät (weniger als 5 Minuten) zum Match erschienen.
 - Ein Spieler vergisst, seinen Ergebniszettel zu unterschreiben oder versäumt es, seine Match-Ergebnisse beim Verlassen des Spielbereichs zu melden, und es kommt dadurch zu einer Verzögerung des Turnierablaufs, da Turniermitarbeiter den entsprechenden Spieler erst ausfindig machen müssen.
 - Nach der Team-Vorschau braucht der Spieler eine unangemessen lange Zeit, um die drei Pokémon auszuwählen, die er in den Kampf mitnehmen will.
-

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

Beispiele für sehr schwere Verstöße:

- Der Spieler ist zu spät (mindestens 5 Minuten) zum Match erschienen.
- Der Spieler sitzt am falschen Tisch und spielt gegen den falschen Gegner.
- Ein Spieler vergisst, seinen Ergebniszettel zu unterschreiben oder versäumt es, seine Match-Ergebnisse beim Verlassen des Spielbereichs zu melden, und kann nicht vor Beginn der nächsten Runde gefunden werden.

6.3.1.2 A.2. Unsportliches Verhalten

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

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

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

Beispiele für leichte Verstöße:

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

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

Beispiele für schwere Verstöße:

- Beeinflussen von Matches durch Drohungen oder Ablenkungen.
 - Unbeabsichtigte Verstöße gegen die [Play! Pokémon-Richtlinien für Gleichheit, Gleichberechtigung, Vielfalt und Inklusivität](#), die dennoch anderen Schaden zufügen.
 - Nichtbefolgen einer Turnierrichtlinie, wie z. B. das Unterschreiben des Ergebniszettels.
-

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

Beispiele für sehr schwere Verstöße:

- Die Verwendung von Obszönitäten, Beleidigungen, körperlichen Drohungen oder Beschimpfungen gegenüber jeglichen anderen Teilnehmern.
- Vorsätzliche Verstöße gegen die [Play! Pokémon-Grundsätze zu Gleichheit, Gerechtigkeit, Diversität und Inklusivität](#), die mit der Absicht begangen werden, andere zu provozieren oder in Bedrängnis zu bringen.
- Körperverletzung, Diebstahl oder jegliche andere kriminelle Aktivitäten.
- Absichtliches Anlügen der Turniermitarbeiter, wie z. B. während einer Ermittlung.
- Bestechung oder Nötigung anderer Spieler.

- Einflussnahme auf das Ergebnis eines Matches durch willkürliche Mittel oder andere unerlaubte Methoden.

6.3.1.3 A.3. Schummeln

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

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

Beispiele für sehr schwere Verstöße:

- Vorsätzliches Begehen eines Verstoßes mit der Absicht, sich einen unfairen Vorteil gegenüber einem Gegner zu verschaffen.
- Einholen und Ausnutzen von privaten Spielinformationen aus einer externen Quelle während eines laufenden Spiels.

6.3.2 **Pokémon GO**-Strafrichtlinien (Kategorie D)

6.3.2.1 D.1. Spielfehler

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

Bei Spielfehlern handelt es sich um Verstöße, die während eines laufenden Spiels begangen werden. Diese Verstöße werden meist dadurch verursacht, dass ein Spieler während des Spiels sein Geräte unvorschriftsmäßig verwendet.

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

Beispiele für leichte Verstöße:

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

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

Beispiele für sehr schwere Verstöße:

- Schließen der *Pokémon GO*-App während eines laufenden Spiels
- Verhalten, das unmittelbar zu einem größeren technischen Problem führt

6.3.2.2 D.2. Teamlegalität

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

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

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

Wenn das auf der Teamliste beschriebene Pokémon sofort verfügbar ist, sollte dem Spieler die Möglichkeit gegeben werden, das richtige Pokémon in sein Team aufzunehmen. Ist der Spieler nicht in der Lage, dem nachzukommen, sollte das betreffende Pokémon im Team verbleiben, aber für das Spiel gesperrt werden. Der Spieler muss jeden Gegner während der Team-Vorschau darüber informieren, dass dieses Pokémon nicht eingesetzt werden kann. Wenn dies dazu führt, dass ein Spieler weniger als drei brauchbare Pokémon in seinem Team hat, sollte der Verstoß eskaliert werden.

a. Geringe Teamverstöße sind Diskrepanzen zwischen den Pokémon im Team eines Spielers im Vergleich zu denen auf der Teamliste, welche dem Spieler *keinen* potenziellen Vorteil bringen.

Beispiele dafür sind:

- Ein Pokémon wurde mit inkorrekten Informationen zu seiner Form aufgeführt, aber durch andere Informationen auf der Teamliste ist ersichtlich, welche Form verwendet wird.
 - Beispiel: Das Team enthält Formeo (Sonnenform), aber in der Teamliste steht nur „Formeo“. Die beabsichtigte Form kann jedoch aufgrund der Form-exklusiven Attacke Glut in der Teamliste identifiziert werden.

B. Schwere Teamverstöße sind Diskrepanzen zwischen den Pokémon im Team eines Spielers im Vergleich zu denen auf der Teamliste, welche dem Spieler *einen* potenziellen Vorteil bringen.

Wenn ein Spieler das Spiel aufgibt, nachdem er einen schweren Teamfehler bei seinen Pokémon festgestellt hat, wird eine etwaige Spiel-Niederlagenstrafe, die aufgrund des Verstoßes verhängt wurde, wie üblich aufgezeichnet, aber nicht auf das Spiel angewendet. Spieler dürfen jedoch nicht aufgeben, wenn eine Spiel-Niederlagenstrafe bereits verhängt wurde.

Beispiele dafür sind:

- Ein Pokémon, das nicht auf der Teamliste steht, wird fälschlicherweise für den Kampf ausgewählt.
- Ein Pokémon im Team beherrscht die Attacke Donnerschlag, aber wird auf der Teamliste jene Attacke als „Donner“ aufgeführt.
- Die WP eines Pokémon sind gar nicht (oder inkorrekt) auf der Teamliste aufgeführt.

- Ein Pokémon wurde mit inkorrekten Informationen zu seiner Form aufgeführt und es sind keine anderen Informationen auf der Teamliste ersichtlich, die darauf hinweisen, welche Form verwendet wird.
 - Beispiel: Das Team enthält Formeo (Sonnenform), aber auf der Teamliste steht nur „Formeo“. Die vorgesehene Form kann anhand der Informationen in der Teamliste nicht identifiziert werden.

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

Beispiele dafür sind:

- Ein Spieler hat nach zuvor ausgesprochenen Strafen weniger als drei verbleibende Pokémon verfügbar.
- Die Verwendung eines modifizierten *Pokémon GO*-Clients oder einer anderen Drittanbieter-App, die die Integrität des Turniers beeinflussen kann.

6.4 Abweichen von empfohlenen Strafen

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

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

6.4.1 Wiederholte Verstöße

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

6.4.2 Alter & Erfahrung

Das Alter, die Erfahrung und die aktuelle Platzierung des Spielers sollten berücksichtigt werden. Obwohl dies nicht immer relevante Faktoren sind, sollten sich Professoren bewusst sein, dass Fehler aufgrund

mangelnder Erfahrung oder dem Druck, in einer Wettbewerbsatmosphäre spielen zu müssen, gemacht werden.

Spieler, die im Verlauf eines Events mehrere Arten von Verstößen begehen, sind häufig nicht ausreichend informiert. Wettbewerbe können einschüchternd wirken und es gibt viel über die Verfahren, die Etikette und Fair Play zu lernen. Für viele jüngere Spieler ist das Spiel um Preise außerdem eine überaus spannende und unbekannte Erfahrung; sie sollten die Gelegenheit bekommen, das Spiel und das System von Play! Pokémon zu erlernen.

6.5 Strafzustellung

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

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

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

6.5.1 Besprechen von Strafen

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

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

Schiedsrichter sollten auch davon absehen, eine öffentliche Meinung über tatsächliche Entscheidungen und Strafen abzugeben, bei denen sie nicht anwesend waren. Die vielen und unterschiedlichen Faktoren, die ein Schiedsrichter bei der Verhängung einer Strafe berücksichtigen muss, können in einem öffentlichen Meinungsaustausch leicht übersehen oder falsch dargestellt werden. Ein Verzicht auf einen Kommentar verhindert, dass ein unzureichend informierter Standpunkt geteilt wird, der versehentlich einen anderen Schiedsrichter beeinflussen könnte.

6.6 Melden von Strafen

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

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

6.6.1 Zusammenfassung der Turnierstrafen

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

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

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

Für jede verhängte Strafe muss eine neue Zeile hinzugefügt werden.

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

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

6.6.2 Disqualifikationsberichte

Wenn es zu einer Disqualifikation kommt, trägt der vorsitzende Schiedsrichter die Verantwortung, einen vollständigen und sorgfältigen Bericht des Vorfalls bei Pokémon Organized Play einzureichen. Dieser Bericht sollte alle Faktoren, die zur Entscheidung, die Strafe auszusprechen, beigetragen haben, sowie alle Namen und Player-IDs sämtlicher Professoren, die während des Vorfalls anwesend waren, ausführlich auflisten.

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

Nach jeder Disqualifikation, die bei einem Event der Meisterschaftsserie ausgesprochen wird, muss ein Disqualifikationsbericht eingereicht werden. Das wiederholte Versäumnis, einen ausführlichen Bericht einzureichen, kann zu disziplinarischen Maßnahmen führen, einschließlich des Ausschlusses von der Übernahme von Führungsaufgaben bei zukünftigen Events.

6.7 Disziplinarmaßnahmen

Sollte bei mehreren Turnieren ein Muster an Regelverstößen festgestellt werden, kann Pokémon Organized Play Disziplinarmaßnahmen gegen den verantwortlichen Spieler in Betracht ziehen. Eine

solche Maßnahme kann eine Aussetzung vom Programm beinhalten. In diesen Fällen werden die Spieler benachrichtigt und ihre Namen und Spieler-IDs werden den Veranstaltern zur Verfügung gestellt.

Ein ausgeschlossener Spieler darf nicht länger an Play! Pokémon-Events teilnehmen, sei es als Zuschauer, Spieler, Schiedsrichter oder in einer anderen Funktion. Stört ein ausgeschlossener Spieler ein Event, indem er versucht, daran teilzunehmen und sich weigert, das Event zu verlassen, muss der Vorfall an Pokémon Organized Play gemeldet werden. Der Ausschluss kann daraufhin verlängert werden.

7 Zusammenfassung der Änderungen

Datum vorheriger Ausgabe: 13. Juni 2023

Datum aktueller Ausgabe: 21. September 2023

1) Zulassungsvoraussetzungen		
Abschnitt	Seite	Änderung

2) Teamaufbau		
Abschnitt	Seite	Änderung
2.1.1	4	Link zur Liste der unzulässigen Karten
2.1.2.1	4	Richtlinien zu Trainer-Spitznamen
2.2	5–6	Sprachliche Änderungen bei Teamlisten

3) Ausrüstungsregeln		
Abschnitt	Seite	Änderung
3.1.3	8	Definition von Bildschirmaufnahme Klarstellung des Prozesses für Bildschirmaufnahmen – Geräte nicht bereitgestellt
3.3	9	Prozess für Verwendung von Kopfhörern, wenn Geräte bereitgestellt werden

4) Turnierarten		
Abschnitt	Seite	Änderung

5) Spielverlauf		
Abschnitt	Seite	Änderung
5.4	13	Klarstellung von Entscheidung eines Matches
5.5	13	Sprachliche Änderung: Konfliktfall → Überprüfung

6) Regelverstöße und Strafen		
Abschnitt	Seite	Änderung
6.2.5	15	Klarstellung zu doppelten Spiel-Niederlagen bei unterschiedlichen Turnierstrukturen