Pokémon-Videospiel: Turnierregeln, Formate und Strafrichtlinien

Datum der letzten Aktualisierung: 31. August 2024

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 Änderungen zwischen Regelsätzen 3

1.2.1 Regelsatz H 4

1.3 Items 4

1.4 Pokémon 4

1.4.1 Spitznamen und Individualisierung 5

1.5 Teamlisten 5

1.5.1 Inhalte der Teamliste 6

1.5.2 Sprache der Teamliste 7

2 Zubehör-Regeln 7

2.1 Spielausgaben 7

2.2 Spielkonsolen 8

2.3 Controller 9

2.4 Spiel- und System-Updates 9

2.4 Konnektivität 9

2.6 Verwendung von Kopfhörern 10

2.7 Notizen 10

2.8 Gegenstände im Spielbereich 10

3 Spielablauf 10

3.1 Doppelkampfformat 10

3.2 Anzahl der Spiele 10

3.3 Ablauf eines Matches 11

3.3.1 Kampfzeitbegrenzungen 11

3.4 Entscheidung eines Matches 12

3.4.1 Ergebnisermittlung bei Best-of-Three-Matches nach dem Schweizer System 12
3.4.2 Ergebnisermittlung bei Best-of-Three-Matches in Einzelausscheidungsrunden 13
3.4.3 Sudden Death 14
3.4.4 Simultane Spielabstürze 15
4 Team-Checks 16
4.1 Teamlisten-Check 16
4.2 Zulässigkeits-Check 16
4.2.1 Elektronischer Team-Check 16
4.2.2 Manueller Team-Check 16
4.2.3 Checks von Leihteam-IDs 17
4.3 Illegal manipulierte Pokémon 17
4.4 Meldung illegaler Manipulation 17
5 Pokémon-Videospiel: Strafrichtlinien 17
5.1 Einführung 17
5.2 Aussprechen von Strafen 18
5.2.1 Abweichen von empfohlenen Strafen 18
5.2.2 Melden von Strafen an Pokémon Organized Play 19
5.3 Arten von Strafen im Rahmen des Pokémon-Videospiels 19
5.3.1 Verweis 19
5.3.2 Verwarnung 20
5.3.3 Niederlage 20
5.3.4 Disqualifikation 21
5.4 Arten von Verstößen 21
5.4.1 Spielfehler 22
5.4.1.1 Geringfügige Spielfehler 22
5.4.1.2 Schwerwiegende Spielfehler 22
5.4.2 Kampfteam-Fehler 23
5.4.2.1 Geringfügige Kampfteam-Fehler 23
5.4.2.2 Schwerwiegende Kampfteam-Fehler 24
5.4.2.3 Besonders schwerwiegende Kampfteam-Fehler 25
5.4.3 Verfahrensfehler 26
5.4.3.1 Geringfügige Verfahrensfehler 26
5.4.3.2 Schwerwiegende Verfahrensfehler 26

5.4.3.3 Besonders schwerwiegende Verfahrensfehler 27
5.4.4 Unsportliches Verhalten 27
5.4.4.1 Geringfügiges unsportliches Verhalten 27
5.4.4.2 Schwerwiegendes unsportliches Verhalten 28
5.4.4.3 Besonders schwerwiegendes unsportliches Verhalten 28
Anhang A: Manueller Team-Check (Leitfaden) 29
Abschnitt 1 29
Abschnitt 2 30
Anhang B: Aktualisierungen des Dokuments 30
Revisionen der aktuellen Veröffentlichung (31. August 2024) 30

1 Teamaufbau

Die Teilnehmer 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 Teilnehmer muss die Pokémon, die er im Turnier verwenden möchte, in ein Kampfteam aufnehmen und dieses Kampfteam muss vom Anfang bis zum Ende einer Veranstaltung unverändert bleiben. Alle weiteren Kampfteams müssen leer sein.
Hinweis: Die Turniermitarbeiter können die Aufstellung eines Kampfteams verändern, wenn dies im Zusammenhang mit einer Strafmaßnahme gegen den Teilnehmer erforderlich ist.

Teams müssen je nach Turnierformat vier bis sechs Pokémon enthalten.

1.2 Änderungen zwischen Regelsätzen

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

- Regelsatz H findet bis zum 5. Januar 2025 um 23:59 Uhr (UTC) statt.

Ein neuer Regelsatz kann manchmal während eines laufenden Turniers, das sich über mehrere Tage erstreckt, in Kraft treten (z. B. während einer Regionalmeisterschaft). In diesem Fall wird das Turnier bis zum Ende der Veranstaltung weiterhin im selben Format ausgetragen, in dem es begonnen hat. Eintägige Premier-Events, die in einem solchen

Rahmen als Nebenveranstaltungen abgehalten werden, sollten stets in dem Format ausgetragen werden, das am jeweiligen Tag verwendet wird.

1.2.1 Regelsatz H

Während dieses Regelsatzes gelten die folgenden zusätzlichen Einschränkungen bezüglich der im Kampf genutzten Pokémon.

- Nr. 001–375 und Nr. 388–392 aus dem Paldea-Pokédex, Nr. 001–196 aus dem Kitakami-Pokédex und Nr. 001–235 aus dem Blaubeer-Pokédex sowie bestimmte andere Pokémon sind für den Kampf zugelassen. Manche Pokémon sind nicht zugelassen.
    - Nur Pokémon, die in *Pokémon Karmesin* oder *Pokémon Purpur* (inklusive der herunterladbaren Inhalte von *Der Schatz von Zone Null*) erhalten oder aus *Pokémon HOME* übertragen wurden, sind zugelassen.
    - Detaillierte Listen aller zugelassenen und teilnahmebeschränkten Pokémon können in *Pokémon HOME* und im PokéPortal der Spiele gefunden werden.
- Die Terakristallisierung ist erlaubt.

1.3 Items

- Jedes Team-Pokémon darf ein Item tragen, wobei zwei Pokémon nicht das gleiche Item tragen können.
- Zulässig sind alle Items, die Teilnehmer im normalen Spielverlauf (darunter auch über die Teilnahme an Online-Kämpfen und über andere Funktionen in von The Pokémon Company und Nintendo veröffentlichten Spielen) oder bei einer offiziellen Pokémon-Veranstaltung oder Verteilungsaktion erhalten haben.

1.4 Pokémon

- Die folgenden Pokémon sind zur Teilnahme zugelassen:
    - Pokémon, die in *Pokémon Karmesin* oder *Pokémon Purpur* erhalten wurden
    - Pokémon, die über *Pokémon HOME* übertragen wurden
    - Pokémon, die bei einer offiziellen Pokémon-Veranstaltung beziehungsweise Verteilungsaktion empfangen wurden
- Ein Teilnehmer darf in seinem Team keine Pokémon mit identischen Nummern im Nationalen Pokédex haben.

- Ein Pokémon darf jede Attacke oder Fähigkeit besitzen, über die es im normalen Spielverlauf verfügen kann. Darunter zählen unter anderem:
    - Versteckte Fähigkeiten (falls vorhanden)
    - Attacken und Fähigkeiten, die durch eine offizielle Pokémon-Veranstaltung oder Verteilungsaktion verfügbar gemacht wurden
    - Ausnahme: Pokémon dürfen nicht über die Fähigkeit Freundschaftsakt verfügen
- Pokémon über und unter Level 50 sind erlaubt, werden aber für die Dauer eines Kampfes automatisch auf Level 50 gesetzt.
- Alle Regionalformen eines Pokémon, welche die obigen Kriterien erfüllen und mit den obigen Regeln übereinstimmen, dürfen eingesetzt werden.

1.4.1 Spitznamen und Individualisierung

Bei der Individualisierung jeglicher Aspekte des Spiels dürfen Teilnehmer keine potenziell unangemessenen, obszönen oder auf sonstige Weise anzüglichen Begriffe verwenden oder absichtlich Bezug auf Dinge nehmen, die gegen den Sportgeist verstoßen.

Die Spitznamen der Pokémon im Kampfteam eines Teilnehmers können möglicherweise vom Gegner gesehen werden. In diesem Fall greifen die nachfolgend aufgeführten Regeln.

- Ein Teilnehmer 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“).

Jeder Teilnehmer, der während eines Turniers gegen die oben angeführten Regeln verstößt, kann dazu aufgefordert werden, die problematischen Aspekte seines Spiels zu modifizieren, und/oder es können im Rahmen der Strafrichtlinien Sanktionen bis hin zur Disqualifikation verhängt werden.

1.5 Teamlisten

Bei den Veranstaltungen der Videospiel-Meisterschaftsserie 2024 wird ein **Format mit offenen Teamlisten** verwendet. Teilnehmer sind dazu verpflichtet, eine lesbare und korrekte Auflistung der Pokémon abzugeben, aus denen ihr Team besteht. Alle in der Teamliste angegebenen Informationen über Pokémon (siehe unten) werden Gegnern zur Verfügung gestellt, mit der *Ausnahme* ihrer Statuswerte (Initiative, etc.).

1.5.1 Inhalte der Teamliste

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

- Pokémon-Art, inklusive einer Angabe darüber, ob es sich um eine Regionalform (z. B. Paldea-Form) oder um eine speziell benannte Form (z. B. „Wasch-Rotom“ anstelle von „Rotom“) handelt.
    - Der Name der Form ist immer dann erforderlich, wenn sie Unterschiede in den Statuswerten, den Typen, der Fähigkeit, der Attackenliste, dem Gewicht oder anderen Kampfwerten aufweist. Beispiele hierfür sind Dummimisel, Choreogel und Riffex.
    - Wenn das Geschlecht eines Pokémon die Kampfwerte beeinflusst, sollte es als Form aufgeführt werden. Beispiele hierfür sind Psiaugon und Servol.
    - Der Name der Form ist *nicht* erforderlich, wenn sie rein ästhetischer Natur ist oder gänzlich von anderen Kriterien, die auf der Teamliste aufgeführt sind, bestimmt wird. Beispiele hierfür sind Gastrodon, Kronjuwild und Pokusan.
    - Es wird empfohlen, dass Teilnehmer den Namen der Form unabhängig von den oben angegebenen Kriterien stets auf der Teamliste aufführen, da Strafmaßnahmen gegen sie verhängt werden können, wenn sie ihn in Fällen, in denen es erforderlich ist, nicht angeben.
- Fähigkeit
- Getragenes Item
- Alle Attacken
- Tera-Typ
- Level (es sollte sich dabei um den echten Level des Pokémon handeln, der angezeigt wird, solange es sich im Team oder in einer der Boxen im Spiel des Teilnehmers befindet)
- Alle Statuswerte (KP, Angriff, Verteidigung, Spezial-Angriff, Spezial-Verteidigung, Initiative), gemessen am echten Level des Pokémon

1.5.2 Sprache der Teamliste

Bei vielen großen Veranstaltungen müssen Teamlisten mit dem RK9 Labs Team List Creator eingereicht werden. In diesem Fall dürfen Teilnehmer ihre Teamliste in einer von ihnen gewählten Sprache ausfüllen, da Turniermitarbeitern automatische Übersetzungen zur Verfügung gestellt werden. Es wird jedoch empfohlen, dieselbe Sprache wie im eigenen Spiel zu verwenden, um das Fehlerrisiko zu minimieren. Falls Teamlisten über eine Plattform erstellt werden, die keine automatische Übersetzung anbietet, sollten sie in der Sprache verfasst sein, in der das Spiel des Teilnehmers eingestellt ist, um Turniermitarbeitern bei Team-Checks einen einfachen Vergleich zu ermöglichen.

Es liegt in der Verantwortung des Turnierveranstalters, Teilnehmern deutlich zu machen, wie Teamlisten mit ihren Gegnern geteilt werden. Falls der Veranstalter die geteilten Teamlisten bereitstellt (beispielsweise in Form einer ausgedruckten Kopie der Teilnehmer und ihrer Teamlisten, die über eine digitale Plattform wie RK9 Labs eingereicht wurden), müssen diese zumindest in der Landessprache des Veranstaltungsorts bereitgestellt werden. Bei Internationalmeisterschaften müssen Teilnehmern diese Listen ebenfalls auf Englisch bereitgestellt werden.

Bei manchen Turnieren (insbesondere lokalen Veranstaltungen) müssen Teilnehmer möglicherweise eigene ausgedruckte Kopien ihrer Teamlisten mitbringen. Dies muss innerhalb einer angemessenen Frist vor der Veranstaltung klar an Teilnehmer kommuniziert werden. In diesem Fall werden zwei Kopien der Liste benötigt: eine für Turniermitarbeiter und eine für Gegner. Die Liste für Gegner sollte in der Landessprache des Veranstaltungsorts bereitgestellt werden.

Es verstößt strikt gegen den Sportgeist, Informationen auf der Teamliste bewusst zu verschleiern oder absichtlich auf eine Weise darzustellen, die für Gegner oder Turniermitarbeiter schwer verständlich ist.

2 Zubehör-Regeln

2.1 Spielausgaben

- Bei Play! Pokémon-Turnieren können nur offizielle Ausgaben von *Pokémon Karmesin* oder *Pokémon Purpur* verwendet werden. Dazu zählen die im Handel erhältlichen Softwarekarten und die Downloadversionen dieser Spiele.
- Es liegt in der Verantwortung der Teilnehmer sicherzustellen, dass ihre Softwarekarten oder Downloadversionen fehlerfrei funktionieren.

2.2 Spielkonsolen

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

- Teilnehmer haben selbst dafür Sorge zu tragen, dass ihre Konsole über den Verlauf des Turniers hinweg ausreichend aufgeladen ist.
- Ein Schiedsrichter kann entscheiden, ein Match zu einem neuen Tisch umzuverlegen. Teilnehmer dürfen ihr Match nur umverlegen, 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 Teilnehmer sicherzustellen, dass ihre Konsole fehlerfrei funktioniert.
- Es liegt in der Verantwortung der Teilnehmer sicherzustellen, dass die Konsolen, mit denen sie zu Play! Pokémon-Turnieren antreten, nicht unerlaubterweise modifiziert wurden – sie müssen also sowohl frei von modifizierter Soft- und Firmware als auch von technischen Eingriffen an der Konsole selbst sein. Teilnehmer, deren Konsolen sich als modifiziert herausstellen, können mit Strafmaßnahmen bis hin zu einer Disqualifikation belegt werden.
- Teilnehmer können von der Teilnahme abgehalten werden, wenn die Altersbeschränkungen ihre Konsole daran hindern, für das Turnier notwendige Leistungen zu erbringen.
- Für die Teilnahme an Veranstaltungen der Videospiel-Meisterschaftsserie ist eine aktive Nintendo Switch Online-Mitgliedschaft (kostenpflichtig) notwendig und die Konsole muss über ein vom Veranstalter bereitgestelltes Netzwerk mit dem Internet verbunden werden können.
- Teilnehmer müssen die Einstellungen zu der LAN-Verbindung auf „Automatisch“ gesetzt haben.
- Bei Live-Veranstaltungen, die via Internetverbindung gespielt werden (egal ob über WLAN oder mit Kabel), muss sich die Konsole während Matches im Flugmodus befinden.
- Es kann vorkommen, dass Teilnehmer von Veranstaltungsmitarbeitern gebeten werden, ihr Kampfteam als Leihteam anzumelden und dessen ID anzugeben. Leihteams können zur Dokumentation dienen, für das Durchführen von Team-Checks

verwendet oder auf einer bereitgestellten Konsole zum Streamen von Matches verwendet werden. Dies bezieht sich insbesondere auf Nintendo Switch Lite-Konsolen, mit denen am Turnier teilgenommen wird. Teilnehmer dürfen ihre Leihteams für die Dauer des Turniers sowie eine von Veranstaltungsmitarbeitern festgelegte Zeit nach dem Turnier nicht verändern oder löschen.

2.3 Controller

Joy-Con-Controller müssen während des gesamten Spielablaufs an der Nintendo Switch-Konsole befestigt sein.

Teilnehmer dürfen nach Ermessen des Veranstalters ihre eigenen, offiziell zugelassenen Controller mit Kabel nutzen. Kabellose Controller sind nicht zugelassen.

2.4 Spiel- und System-Updates

Die Teilnehmer haben selbst dafür Sorge zu tragen, dass ihre Spielausgaben vor Turnierbeginn mit der neuesten Software-Version und ihre Konsole mit der neuesten Systemversion aktualisiert wurden. Falls das Spiel oder die Konsole zu irgendeinem Zeitpunkt während des laufenden Turniers nicht über das aktuellste Update verfügen, kann dies zu einer Strafe bis hin zu einer Disqualifikation des Teilnehmers führen.,

2.4 Konnektivität

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

- Lokaler Modus
    - Dieser Modus wird bei lokalen Veranstaltungen empfohlen, doch da die Verbindung bei einer hohen Teilnehmeranzahl instabil werden könnte, eignet er sich nicht für größere Veranstaltungen.
- Internet
    - Hierbei verbinden sich Teilnehmer über ein vom Veranstalter bereitgestelltes Netzwerk miteinander, um zu spielen. Dies wird bei größeren Veranstaltungen empfohlen, doch den Veranstaltern steht frei, sich dieses Aufbaus bei Veranstaltungen jeglicher Größe zu bedienen.

In allen Fällen werden sich Teilnehmer über die Link-Kampf-Funktion miteinander verbinden, die über den X-Knopf im Hauptmenü gefunden werden kann.

Damit Teilnehmer ihre korrekten Gegner innerhalb des Spiels finden können, werden Passwörter eingesetzt. Teilnehmer dürfen ihr Passwort selbst festlegen, sollten aber eine untypische Zahlenfolge wählen, um das Verbinden mit dem richtigen Gegner zu gewährleisten. Passwörter wie 1111 1111 sollten beispielsweise vermieden werden. Sobald ein Gegner gefunden wurde, sollten Teilnehmer bestätigen, dass sie mit dem richtigen Gegner verbunden sind.

2.6 Verwendung von Kopfhörern

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

2.7 Notizen

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

2.8 Gegenstände im Spielbereich

Teilnehmer dürfen Glücksbringer oder andere Gegenstände im Spielbereich haben, sollten diesen jedoch sauber und ordentlich halten. Essen oder Getränke sind auf dem Spieltisch nicht erlaubt.

3 Spielablauf

3.1 Doppelkampfformat

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

3.2 Anzahl der Spiele

Spiele während der Schweizer Runden sind nach Ermessen der Turnierveranstalter Best-of-One- oder Best-of-Three-Matches, wobei für Veranstaltungen ab dem Level der

Regionalmeisterschaften Best-of-Three-Matches stark empfohlen werden. Alle Top-Cut-Runden einer Veranstaltung müssen als Best-of-Three-Matches ausgetragen werden.

Bei Veranstaltungen der Videospiel-Meisterschaftsserie gibt es keine Rundenzeit. Es wird erwartet, dass alle Matches in Form von maximal drei Spielen ablaufen dürfen. Kein Spiel sollte vor seinem natürlichen Ende unterbrochen oder beendet werden, es sei denn, ungewöhnliche Sachverhalte (wie etwa Sudden Death, siehe Abschnitt 3.4.3) verlangen danach.

3.3 Ablauf eines Matches

- Zu Beginn jeder Runde setzen sich Teilnehmer ihrem Gegner gegenüber. Während auf die Durchsage gewartet wird, die den Start der Runde verkündet, sollten entsprechende Vorbereitungen getroffen werden wie etwa das Platzieren der Konsolen in bereitgestellten Stationen (wo zutreffend) und das Festlegen eines Passworts in der Freundeskreis-Funktion.
- Sobald der Beginn einer Runde angekündigt wurde, wird von Teilnehmern erwartet, dass sie sich umgehend mit ihrem Gegner verbinden und das Match ohne Verzögerung beginnen.
- Wenn sich beide Teilnehmer über die Freundeskreis-Funktion miteinander verbunden und **Bereit!** ausgewählt haben, sollten sie ihre Teamlisten miteinander teilen. Teamlisten können während eines Matches jederzeit erneut überprüft werden. Falls ein Teilnehmer die Teamliste des Gegners zu diesem Zeitpunkt nicht versteht, sollte dieser sofort einen Turniermitarbeiter verständigen.
- Teilnehmer dürfen keine Verzögerung zwischen den Kämpfen eines Matches verursachen.
- Sobald ein Match vorbei ist, sollte das Ergebnis umgehend an die Punktezähler weitergetragen werden.
- Bei bestimmten offiziellen Pokémon-Turnieren (wie etwa Regionalmeisterschaften, Internationalmeisterschaften oder Weltmeisterschaften) müssen sich Teilnehmer eventuell auf andere Weise miteinander verbinden als über die Freundeskreis-Funktion. In diesen Fällen werden spezifische Anweisungen vom Turnierveranstalter bereitgestellt.

3.3.1 Kampfzeitbegrenzungen

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

- Teamvorschau: 90 Sekunden
- Eingabezeit: 45 Sekunden
- Spielzeit pro Spieler (Deine Zeit): 7 Minuten
- Kampfzeit: 20 Minuten

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

3.4 Entscheidung eines Matches

- Ein Teilnehmer gewinnt, indem er das letzte verbleibende Pokémon seines Gegners kampfunfähig macht.
- Sollten die letzten Pokémon beider Teilnehmer während der letzten Runde eines Matches kampfunfähig werden, wird der Gewinner vom Code des Spiels anhand festgelegter Regeln bestimmt (z. B. danach, wessen Pokémon zuerst kampfunfähig wurde, welche Attacken während der letzten Runde eingesetzt wurden, etc.).
- Teilnehmer dürfen ein Match weder durch ein verabredetes Unentschieden (ID, „intentional draw“) entscheiden, noch dürfen sie versuchen, das Spiel zu manipulieren, um ein Unentschieden zu erzwingen.
- Wählt ein Teilnehmer die Option „Flucht“ aus, gibt er dadurch auf und verliert das Spiel. Sollten beide Teilnehmer in derselben Runde diese Auswahl treffen, wird kein Sieger für das Spiel vermerkt.

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

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

1. Falls ein Teilnehmer zu spät zu einem Match erschienen ist oder währenddessen ohne Zustimmung eines Schiedsrichters für eine Zeit vom Match abwesend war, dann verliert dieser Teilnehmer das Match. Um eine automatische Niederlage zu vermeiden, muss der abwesende Teilnehmer den Schiedsrichter vor Ende des Matches von seiner Abwesenheit unterrichten.

2. Waren beide Teilnehmer pünktlich und während des gesamten Matches anwesend, können die folgenden Tabellen dabei helfen zu bestimmen, zu welchem Zeitpunkt der Sieger des Matches feststeht.

Beispiel	Teilnehmer	Spiel 1 Ergebnis	Spiel 2 Ergebnis	Spiel 3 Ergebnis	Sudden Death	Match-Ergebnis
A	Teilnehmer 1	Sieg	Sieg	*Nicht notwendig*	*Nicht notwendig*	Teilnehmer 1 gewinnt
	Teilnehmer 2	Niederlage	Niederlage			
B	Teilnehmer 1	Sieg	Niederlage	Sieg	*Nicht notwendig*	Teilnehmer 1 gewinnt
	Teilnehmer 2	Niederlage	Sieg	Niederlage		
C	Teilnehmer 1	Sieg	Unentschieden	Sieg	*Nicht notwendig*	Teilnehmer 1 gewinnt
	Teilnehmer 2	Niederlage		Niederlage		
D	Teilnehmer 1	Unentschieden	Sieg	Unentschieden	*Nicht notwendig*	Teilnehmer 1 gewinnt
	Teilnehmer 2		Niederlage			
E	Teilnehmer 1	Unentschieden	Sieg	Sieg	*Nicht notwendig*	Teilnehmer 1 gewinnt
	Teilnehmer 2		Niederlage	Niederlage		
F	Teilnehmer 1	Unentschieden	Unentschieden	Unentschieden	Sieg	Teilnehmer 1 gewinnt
	Teilnehmer 2				Niederlage	
G	Teilnehmer 1	Unentschieden	Sieg	Niederlage	Sieg	Teilnehmer 1 gewinnt
	Teilnehmer 2		Niederlage	Sieg	Niederlage	

Für die Definition und das Verfahren bei Sudden Death-Spielen, siehe Abschnitt 3.4.3.

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

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

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

1. Falls ein Teilnehmer zu spät zu einem Match erschienen ist oder währenddessen ohne Zustimmung eines Schiedsrichters für eine Zeit vom Match abwesend war, dann verliert dieser Teilnehmer das Match. Um eine automatische Niederlage zu vermeiden, muss der abwesende Teilnehmer den Schiedsrichter vor Ende des Matches von seiner Abwesenheit unterrichten.

2. Waren beide Teilnehmer pünktlich und während des gesamten Matches anwesend, können die folgenden Tabellen dabei helfen zu bestimmen, zu welchem Zeitpunkt der Sieger des Matches feststeht.

Beispiel	Teilnehmer	Spiel 1 Ergebnis	Spiel 2 Ergebnis	Spiel 3 Ergebnis	Sudden Death	Match-Ergebnis
A	Teilnehmer 1	Sieg	Sieg	*Nicht notwendig*	*Nicht notwendig*	Teilnehmer 1 gewinnt
	Teilnehmer 2	Niederlage	Niederlage			
B	Teilnehmer 1	Sieg	Niederlage	Sieg	*Nicht notwendig*	Teilnehmer 1 gewinnt
	Teilnehmer 2	Niederlage	Sieg	Niederlage		
C	Teilnehmer 1	Sieg	Unentschieden	Sieg	*Nicht notwendig*	Teilnehmer 1 gewinnt
	Teilnehmer 2	Niederlage		Niederlage		
D	Teilnehmer 1	Unentschieden	Sieg	Unentschieden	*Nicht notwendig*	Teilnehmer 1 gewinnt
	Teilnehmer 2		Niederlage			
E	Teilnehmer 1	Unentschieden	Sieg	Sieg	*Nicht notwendig*	Teilnehmer 1 gewinnt
	Teilnehmer 2		Niederlage	Niederlage		
F	Teilnehmer 1	Unentschieden	Unentschieden	Unentschieden	Sieg	Teilnehmer 1 gewinnt
	Teilnehmer 2				Niederlage	
G	Teilnehmer 1	Unentschieden	Sieg	Niederlage	Sieg	Teilnehmer 1 gewinnt
	Teilnehmer 2		Niederlage	Sieg	Niederlage	

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

3.4.3 Sudden Death

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

- Wenn beide Teilnehmer nach Ende einer Runde dieselbe Zahl an Pokémon übrighaben, wird das Spiel eine weitere Runde lang fortgesetzt.
- Sollten einem Teilnehmer nach Ende der Runde mehr Pokémon verbleiben als seinem Gegner, gewinnt dieser das Spiel.

- Wenn die letzten Pokémon beider Teilnehmer in derselben Runde besiegt werden, endet der Kampf automatisch. In diesem Fall wird das Spiel eingebaute Bewertungsmechanismen verwenden, um den Ausgang des Spiels zu ermitteln.

3.4.4 Simultane Spielabstürze

In seltenen Fällen kann es dazu kommen, dass das Spiel beider Teilnehmer gleichzeitig abstürzt, ohne dass zu erkennen ist, welcher Teilnehmer die Verantwortung dafür trägt, *oder* es ist zu erkennen, dass keiner der Teilnehmer die Verantwortung dafür trägt. In den meisten solcher Fälle müssen die in der nachfolgenden Tabelle aufgeführten Regeln zur Entscheidung des Spiels herangezogen werden, da es nicht möglich ist, das Spiel ohne äußere Einflussnahme fortzusetzen und/oder der Turnierplan eine unverzügliche Spielentscheidung erforderlich macht. Der vorsitzende Schiedsrichter behält sich das Recht vor, sich bei simultanen Spielabstürzen in Ausnahmefällen nach freiem Ermessen zugunsten eines ungültigen Spiels über die Spielentscheidung hinwegzusetzen. Potenzielle Auswirkungen auf den Turnierplan müssen dabei aber mit dem Turnierveranstalter besprochen und behoben werden.

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 Teilnehmer mit den meisten verbleibenden Pokémon
3–3	Unentschieden
3–2	Unentschieden
3–1	Sieg für den Teilnehmer mit den meisten verbleibenden Pokémon
2–2	Unentschieden
2–1	Unentschieden
1–1	Unentschieden

4 Team-Checks

Bei allen Meisterschaftsveranstaltungen müssen Team-Checks durchgeführt werden. Es wird empfohlen, dass diese Checks im Verlauf eines Turniers bei mindestens 10 Prozent der Teams durchgeführt werden. Die Teams aller Teilnehmer, die es in die Einzelausscheidungsrunden eines Turniers geschafft haben, sollten nach Abschluss der Schweizer Runden überprüft werden. Der Team-Check besteht aus zwei Teilen: dem Teamlisten-Check und dem Zulässigkeits-Check.

4.1 Teamlisten-Check

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

4.2 Zulässigkeits-Check

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

4.2.1 Elektronischer Team-Check

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

1. Im Kampf-Stadion müssen die anfänglichen Schritte für einen Zwanglosen Kampf durchgeführt werden. Wenn zur Auswahl eines Kampfteams aufgefordert wird, muss das im Turnier verwendete Team gewählt werden.

2. Erscheint die Nachricht „Gegnersuche läuft...“, muss der POWER-Knopf gedrückt werden, um den Standby-Modus der Konsole zu aktivieren und die Suche zu unterbrechen. An dieser Stelle hat das Team den Check bestanden. Wenn stattdessen jedoch eine Nachricht erscheint, dass einige Pokémon nicht teilnehmen können, muss gegebenenfalls ein angemessenes Strafmaß verhängt werden.

4.2.2 Manueller Team-Check

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

4.2.3 Checks von Leihteam-IDs

Bei bestimmten Turnieren kann es vorkommen, dass jeder Teilnehmer eine Leihteam-ID eines Kampfteams bereitstellen muss, das mit seiner Teamliste übereinstimmt. Es liegt in der Verantwortung der Teilnehmer, dafür zu sorgen, dass ihre Leihteam-ID korrekt ist.

4.3 Illegal manipulierte Pokémon

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

4.4 Meldung illegaler Manipulation

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

5 Pokémon-Videospiel: Strafrichtlinien

5.1 Einführung

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

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

5.2 Aussprechen von Strafen

Play! Pokémon-Professoren sollten Teilnehmern 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 Teilnehmer 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 Teilnehmern ein besseres Regelverständnis zu verschaffen. Um Teilnehmer nicht öffentlich vorzuführen oder zu brandmarken, können Veranstalter und Schiedsrichter entscheiden, Strafen nicht in der Gegenwart von Zuschauern auszusprechen.

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

5.2.1 Abweichen von empfohlenen Strafen

Die Strafen für Verstöße sind lediglich Empfehlungen und können abhängig von den Umständen schwerer oder leichter ausfallen. Grundsätzlich sollten Schiedsrichter in der Altersklasse der Junioren mehr Nachsicht walten lassen. Jüngere Teilnehmer machen aufgrund mangelnder Erfahrung oder des Drucks, in einer Wettbewerbsatmosphäre spielen zu müssen, eher Fehler. Pokémon Organized Play empfiehlt, bei Verstößen in der Altersklasse der Junioren im Normalfall einen **Verweis** zu erteilen. Bei jüngeren und weniger erfahrenen Teilnehmern 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 Teilnehmern vor einer **Verwarnung** weitere **Verweise** erteilt werden.

Die Entscheidung über Art und Zeitpunkt der Strafe obliegt schlussendlich dem vorsitzenden Schiedsrichter der Veranstaltung. Der Professor, der das Turnier organisiert, sowie die anderen Schiedsrichter können Strafen aussprechen, sollten sich aber stets beim vorsitzenden Schiedsrichter versichern, bevor sie über eine **Verwarnung** hinausgehen. Alle durch Schiedsrichter oder Veranstalter 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 Teilnehmer, 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 (englischen Version der) Website unter Regeln und Ressourcen gefunden werden.

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

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

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. Veranstalter und Schiedsrichter dürfen keine anderen Strafen als die hier aufgeführten aussprechen. Zusätzlich zu den hier aufgeführten Strafen können sie korrigierende Maßnahmen, wie beispielsweise die Entfernung eines illegalen Pokémon aus dem Team eines Teilnehmers, vornehmen.

5.3.1 Verweis,

Ein **Verweis** ist das geringstmögliche Strafmaß. In der Praxis informiert der Schiedsrichter oder Turnierveranstalter, der den **Verweis** erteilt, den Teilnehmer lediglich darüber, dass er etwas falsch gemacht hat. Der **Verweis** muss durch eine Erläuterung des korrekten

Verhaltens untermauert werden. Dem Teilnehmer 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 Teilnehmer einen zweiten Verstoß begeht, der beim ersten Mal mit einem **Verweis** geahndet wurde, ist ein zweiter **Verweis** als zweite Strafe geeignet. Beim dritten Verstoß kann jedoch eine **Verwarnung** erteilt werden. Schiedsrichter sollten höhere Strafen in der Junioren-Altersklasse stets nach eigenem Ermessen aussprechen, da diese Teilnehmer sich noch in der Lernphase befinden.

Nachdem eine **Verwarnung** ausgesprochen wurde, muss der aussprechende Turnierveranstalter oder Schiedsrichter sicherstellen, dass der Teilnehmer, der den Verstoß begangen hat, die Regeln und Verfahren gemäß *Play! Pokémon – Pokémon-Videospiel: Turnierregeln, Formate und Strafrichtlinien* kennt. Der Teilnehmer 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, Kampfteam-Fehlern oder Problemen zum Einsatz.

Wird in einem aktiven Spiel eine **Niederlage** ausgesprochen, sollte ein Schiedsrichter die Diskrepanz notieren und das Spiel sollte fortgesetzt werden, bis es endet. Ein Schiedsrichter kann eventuell auch über ausreichend Informationen verfügen, um das Spiel sofort zu beenden. Nach Ende des Spiels sollten dann etwaige Strafen ausgesprochen und Problembehebungen vorgenommen werden. Aufgrund dessen verhängte Strafen mit dem Strafmaß **Niederlage** sollten auf das zuletzt abgeschlossene Spiel Anwendung finden.

Wenn eine Strafe mit dem Strafmaß **Niederlage** nach einem abgeschlossenen Spiel während eines Matches ausgesprochen wird, sollte die Strafe mit dem Strafmaß **Niederlage** auf das zuletzt abgeschlossene Spiel Anwendung finden.

Falls beide Teilnehmer drastische Verstöße begangen haben, kann die **Niederlage** auch gleichzeitig gegen beide Teilnehmer ausgesprochen werden. Ein auf diese Weise abgebrochenes Spiel wird nicht als Unentschieden, sondern als Spiel ohne Sieger vermerkt.

Wenn eine Strafe mit dem Strafmaß **Niederlage** ausgesprochen wird, nachdem beide Teilnehmer den Ergebniszettel unterschrieben haben, sollte das daraus resultierende Strafmaß auf das erste Spiel des nächsten Matches desjenigen Teilnehmers Anwendung finden, der die Strafe erhält.

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 Teilnehmers die Integrität oder den Verlauf der gesamten Veranstaltung stark und negativ beeinflussen. Teilnehmer, 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 Teilnehmer 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 Teilnehmer sofort vom Turnier ausgeschlossen wird.

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

Falls die Handlungen des Teilnehmers diesen Schritt rechtfertigen, kann der Teilnehmer zum Verlassen des Veranstaltungsortes aufgefordert werden. In diesem Fall muss dem Teilnehmer die Zeit zugestanden werden, seine persönlichen Gegenstände einzupacken und Absprachen mit anderen Teilnehmern 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 Teilnehmer unterschiedlich gehandhabt werden. Für jeden Verstoß sind zwei Strafen aufgeführt.

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

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

5.4.1 Spielfehler

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

5.4.1.1 Geringfügige Spielfehler

Empfohlene Strafe

Stufe 1 – **Verweis** (erster Verstoß); **Verwarnung** (zweiter Verstoß); **Niederlage** (dritter Verstoß)
Stufe 2 – **Verwarnung** (erster Verstoß); **Niederlage** (zweiter Verstoß)

Beispiele für **geringfügige Spielfehler**:

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

5.4.1.2 Schwerwiegende Spielfehler

Empfohlene Strafe: **Niederlage**

Beispiele für **schwerwiegende Spielfehler**:

- Entfernen der Karte während des Spiels.
- Der Konsole geht der Strom aus.
- Das Verursachen eines unwiderruflichen Absturzes des Spiels.*
- Versuch, auf den Bildschirm des Gegners zu sehen, um dadurch einen Vorteil zu erlangen (Bildschirmspähen).**

** Wenn die Spiele beider Teilnehmer unwiderruflich abstürzen und nicht festgestellt werden kann, welcher Teilnehmer dafür verantwortlich ist, sollte die Situation wie in 3.4.4 Simultane Spielabstürze beschrieben geklärt werden.*

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

5.4.2 Kampfteam-Fehler

Dieser Verstoß umfasst regelwidrige Zusammenstellungen des Kampfteams eines Teilnehmers.

5.4.2.1 Geringfügige Kampfteam-Fehler

Empfohlene Strafe: **Verwarnung**

Beispiele für **geringfügige Kampfteam-Fehler**:

- Ein Pokémon oder Item im Kampfteam des Teilnehmers entspricht nicht seiner Teamliste, aber es entsteht kein möglicher Wettbewerbsvorteil dadurch. Beispiele für solche Fälle:
  - Ein Pokémon wurde ohne konkrete Informationen zu seiner Form aufgeführt, aber durch andere Informationen auf der Teamliste ist ersichtlich, welche Form verwendet wird.
    - Beispiel 1: Rotom wird auf der Teamliste aufgeführt, während sich Hitze-Rotom im Kampfteam befindet, aber die der Form zugehörige Attacke Hitzekoller ist korrekt auf der Teamliste aufgeführt.
    - Beispiel 2: Mauzi wird auf der Teamliste aufgeführt, während sich Galar-Mauzi im Kampfteam befindet, aber die der Form zugehörige Fähigkeit Krallenwucht ist korrekt auf der Teamliste aufgeführt.
  - Ein Pokémon, das in der Liste mit dem Item Machtkette aufgeführt wurde, trägt im Kampfteam das Item Machtreif.
- Ein Pokémon im Kampfteam des Teilnehmers hat den Namen eines anderen Pokémon als Spitznamen.
  - Wenn die Möglichkeit besteht, den Spitznamen des Pokémon zu ändern, muss der Teilnehmer diesen Spitznamen vor seinem nächsten Spiel ändern.
  - Sollte die Möglichkeit zur Änderung des Spitznamens nicht bestehen, muss das Pokémon für den Rest des Turniers aus dem Kampfteam des Teilnehmers entfernt werden.
- Das Kampfteam und die Teamliste eines Teilnehmers stimmen überein, aber die Leihteam-ID ist inkorrekt.
  - Der Teilnehmer muss die korrekte Leihteam-ID vor seinem nächsten Match an einen Schiedsrichter weiterleiten.

5.4.2.2 Schwerwiegende Kampfteam-Fehler

Empfohlene Strafe: **Niederlage**

Im Allgemeinen muss der Teilnehmer bei **schwerwiegenden Kampfteam-Fehlern** als Problembehebung sein Kampfteam an die eingereichte Teamliste anpassen. Der vorsitzende Schiedsrichter behält sich das Recht vor, nach freiem Ermessen von empfohlenen Strafen oder Problembehebungen abzuweichen.

In allen Fällen sollten die gegen die Regeln verstoßenden Pokémon, Tera-Typen, Attacken, Fähigkeiten oder getragenen Items vom Spiel ausgeschlossen und die angemessene Strafe ausgesprochen werden. Sollte dies dazu führen, dass der Teilnehmer in seinem Team über weniger als vier einsatzfähige Pokémon verfügt, sollte das Strafmaß auf **besonders schwerwiegender Kampfteam-Fehler** erhöht werden. Falls die in der Teamliste aufgeführten Pokémon, Tera-Typen, Attacken, Fähigkeiten oder getragenen Items unmittelbar verfügbar sind, sollte dem Teilnehmer die Möglichkeit gegeben werden, die entsprechende Änderung an seinem Team vorzunehmen.

Wenn der Teilnehmer die korrekten Pokémon, Attacken, Fähigkeiten oder getragenen Items nicht unmittelbar vorweisen kann, sollten die gegen die Regeln verstoßenden Pokémon, Attacken oder getragenen Items ersatzlos entfernt werden. In Fällen, bei denen Tera-Typen oder Fähigkeiten nicht entfernt werden können, sollte das betroffene Pokémon aus dem Kampfteam des Teilnehmers entfernt, aber nicht ersetzt werden.

Beispiele für **schwerwiegende Kampfteam-Fehler**:

- Ein Pokémon oder Item im Kampfteam des Teilnehmers entspricht nicht seiner Teamliste und es entsteht <u>ein möglicher Wettbewerbsvorteil</u> dadurch. Beispiele für solche Fälle:
    - Ein Pokémon wurde ohne konkrete Informationen zu seiner Form aufgeführt und es sind keine anderen Informationen auf der Teamliste ersichtlich, die darauf hinweisen, welche Form verwendet wird.
        - Beispiel 1: Rotom wird auf der Teamliste aufgeführt, während sich Wasch-Rotom im Kampfteam befindet, und die Veranstaltungsmitarbeiter können anhand der angegebenen Attacken nicht die korrekte Form ermitteln.
        - Beispiel 2: Mauzi wird auf der Teamliste aufgeführt, während sich Galar-Mauzi im Kampfteam befindet, aber das Fähigkeiten-Feld auf der Teamliste wurde nicht ausgefüllt.

- Es gibt Unstimmigkeiten zwischen dem Kampfteam, der Teamliste und/oder der Leihteam-ID des Teilnehmers. In diesen Fällen kann die Unstimmigkeit behoben werden, um mit den anderen zwei Angaben übereinzustimmen. Beispiele für solche Fälle:
    - Beispiel 1: Das Kampfteam und die Leihteam-ID des Teilnehmers stimmen überein, decken sich aber nicht mit der Teamliste.
    - Beispiel 2: Die Teamliste und Leihteam-ID des Teilnehmers stimmen überein, decken sich aber nicht mit dem Kampfteam.
    - Beispiel 3: Das Kampfteam, die Teamliste und die Leihteam-ID des Teilnehmers stimmen nicht überein. Jegliche bestehenden Unstimmigkeiten müssen für den Rest des Turniers aus dem Kampfteam entfernt werden.
- Eine Attacke wird auf der Teamliste als Donner aufgeführt, während das Pokémon im Kampfteam tatsächlich über die Attacke Donnerwelle verfügt.
- Die Statuswerte eines Pokémon sind gar nicht oder inkorrekt auf der Teamliste aufgeführt.

- Ein Pokémon im Kampfteam des Teilnehmers ist im ersten Abschnitt des manuellen Team-Check-Leitfadens aufgeführt.
- Ein Pokémon im Kampfteam des Teilnehmers hat einen Spitznamen, Originaltrainer oder ein anderes Attribut, das absichtlich auf Inhalte verweist, die gegen den Sportgeist verstoßen.

5.4.2.3 Besonders schwerwiegende Kampfteam-Fehler

Empfohlene Strafe: **Disqualifikation**

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

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

5.4.3 Verfahrensfehler

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

5.4.3.1 Geringfügige Verfahrensfehler

Empfohlene Strafe: **Verweis**

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

5.4.3.2 Schwerwiegende Verfahrensfehler

Empfohlene Strafe: **Verwarnung**

Einige Fehler können sich stärker auf den Turnierablauf auswirken. Sie können zu starken Verzögerungen im Zeitplan der Veranstaltung oder zu Unannehmlichkeiten für andere Teilnehmer 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 Teilnehmer ist zu spät (höchstens 5 Minuten) zum Match erschienen.

5.4.3.3 Besonders schwerwiegende Verfahrensfehler

Empfohlene Strafe: **Niederlage**

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

Beispiele für **besonders schwerwiegende Verfahrensfehler**:

- Ein falsches Match-Ergebnis wurde gemeldet.
- Der Teilnehmer 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 Teilnehmer nicht mehr anwesend ist.)
- Es wurde gegen den falschen Gegner gespielt. (In diesem Fall wird jener Teilnehmer bestraft, der auf dem falschen Platz sitzt.)

5.4.4 Unsportliches Verhalten

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

5.4.4.1 Geringfügiges unsportliches Verhalten

Empfohlene Strafe: **Verwarnung**

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

Beispiele für **geringfügiges unsportliches Verhalten**:

- Fluchen im Turnierbereich
- Hinterlassen von kleinen Müllmengen im Turnierbereich

- Wildes Spielen/Rangeleien
- Stören von laufenden Matches

5.4.4.2 Schwerwiegendes unsportliches Verhalten

Empfohlene Strafe: **Niederlage**

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

Beispiele für **schwerwiegendes unsportliches Verhalten**:

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

5.4.4.3 Besonders schwerwiegendes unsportliches Verhalten

Empfohlene Strafe: **Disqualifikation**

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

Beispiele für **besonders schwerwiegendes unsportliches Verhalten**:

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

Anhang A: Manueller Team-Check (Leitfaden)

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

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

Abschnitt 1

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

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

- Ein Pokémon mit einem Attribut, das darauf hindeutet, dass es nicht im normalen Spielverlauf oder über eine offizielle Verteilungsaktion erhalten wurde, wodurch aber kein erkennbarer Wettbewerbsvorteil entsteht. Beispiele für solche Fälle:
    - Ein Pokémon, das in einem Pokéball aufbewahrt wird, in dem es nicht im normalen Spielverlauf oder bei offiziellen Verteilungsaktionen auftauchen kann.
    - Ein Pokémon, dessen Bericht-Bildschirm darauf hindeutet, dass es über ein Ei erhalten wurde und das in einem Meisterball oder Jubelball aufbewahrt wird.
    - Ein Schillerndes Pokémon, das einer Art angehört, die im normalen Spielverlauf oder bei offiziellen Verteilungsaktionen nicht als Schillerndes Pokémon gefunden werden kann.
    - Ein Pokémon mit einem Spitznamen oder Originaltrainer, der darauf hindeutet, dass es nicht im normalen Spielverlauf oder über eine offizielle Verteilungsaktion erhalten wurde.

Abschnitt 2

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

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

Anhang B: Aktualisierungen des Dokuments

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

Die Aktualisierungen des Dokuments werden auf der offiziellen Pokémon-Website zur Verfügung gestellt.

Revisionen der aktuellen Veröffentlichung (31. August 2024)

Abschnitt	Revision	Details
1	Regelsatz H	Aktualisierung des Abschnitts zu den Regeln gemäß Regelsatz H.