

# Turnierregeln für das Pokémon Organized Play

---

Überarbeitet: 1. September 2010

## Inhaltsverzeichnis

ALLGEMEINE TURNIERREGELN .....	4
1. Der Geist des Spiels.....	4
2. Mitgliedschaft und Teilnahmeberechtigung.....	5
2.1. Mitgliederrechte und -pflichten.....	5
2.2. Spieler-IDs .....	5
2.2.1. Zusammenführen von Spieler-IDs.....	5
2.3. Neue Spieler .....	6
2.4. Ausgeschlossene Mitglieder .....	6
3. Wetten .....	6
4. Veröffentlichen von Turnierinformationen .....	6
5. Pflichten .....	7
5.1. Pflichten der Spieler.....	7
5.2. Pflichten der Zuschauer .....	8
5.3. Pflichten der Richter .....	8
5.3.1. Längere Entscheidungen .....	8
5.4. Pflichten des vorsitzenden Richters.....	9
5.4.1. Berufungen beim vorsitzenden Richter .....	9
5.5. Pflichten des Turnierveranstalters.....	9
6. Verspätung.....	9
7. Notizen.....	10
8. Elektronische Geräte.....	10
9. Ergebnisse von Partien.....	10
9.1. Partieende durch Aufgeben.....	10
9.2. Zufallsentscheidung .....	10
9.3. Bestechung.....	10
10. Rückzug aus einem Turnier .....	11
10.1. Rückzug nach der letzten Runde eines Schweizer Turniers.....	11
10.2. Rückzug aus einem begrenzten Turnier.....	11

11. Zulässige Materialien .....	11
12. Strafen.....	12
13. Turnierstruktur.....	12
13.1. Definition einer Partie.....	12
13.2. Melden der Ergebnisse von Partien .....	12
TURNIERREGELN FÜR DAS POKÉMON-SAMMELKARTENSPIEL.....	13
14. Altersgruppen .....	13
15. Karten.....	13
15.1. Kartendefinitionen .....	13
15.2. Kartenauslegung .....	14
15.3. Neue Pokémon-Sammelkartenspiel-Veröffentlichungen.....	14
15.4. Nachdrucke .....	14
15.5. Nicht veröffentlichte Karten .....	14
15.6. Kartenfälschungen .....	14
15.7. Ersatzkarten .....	15
15.8. Fremdsprachige Karten.....	15
15.9. Signierte Karten .....	16
15.10. Karten mit abweichender Rückseite.....	16
15.11. Als nicht zulässig aufgeführte Karten.....	16
16. Kartenhüllen.....	16
17. Spielbereich.....	18
17.1. Karten im Spiel .....	18
17.2. Handhaltung.....	18
17.3. Gedrehte Karten .....	19
17.4. Marken.....	19
17.5. Zufallsgeneratoren.....	19
17.5.1. Münzen .....	19
17.5.2. Würfel .....	19
17.6. Schere/Stein/Papier .....	20

18. Deckregistrierung.....	20
19. Deckprüfungen.....	21
20. Mischen.....	21
21. Zeitlimits.....	22
21.1. Dauer der Spielvorbereitung.....	22
21.2. Dauer im Hauptspiel .....	22
21.3. Dauer von Partien .....	22
22. Partiergebnis.....	23
22.1. Partiergebnis nach dem Ende des letzten Zuges .....	23
22.2. Bestimmen des Ergebnisses von Einzelspielpartien ohne klaren Sieger .....	23
22.3. Bestimmen des Ergebnisses von Best-of-Three-Partien ohne klaren Sieger.....	24
23. Bestimmen des Anfangsspielers für Best-of-Three-Partien.....	25
24. Bewertungen und Ranglisten.....	26
TURNIERREGELN FÜR POKÉMON-VIDEOSPIELE.....	27
<i>Anhang A. Überarbeitungen des Dokuments.....</i>	<i>28</i>

## ALLGEMEINE TURNIERREGELN

Die Turnierregeln für das Pokémon Organized Play sollen dafür sorgen, dass alle PLAY!-Pokémon-Turniere demselben Standard entsprechen. Dieser Abschnitt enthält die Regeln, die für alle PLAY!-Pokémon-Veranstaltungen gelten. Weitere Abschnitte enthalten Regeln für die verschiedenen POP-Varianten. Von allen Anwesenden auf einem PLAY!-Pokémon-Turnier wird die Einhaltung der entsprechenden Regelabschnitte erwartet. Begleitende Dokumente zu Genehmigungen, Strafen und Turnierbetrieb finden sich unter <http://www.pokemon.com/op/tournaments/rulesandresources.html>.

### 1. Der Geist des Spiels

Da es bei Pokémon auf das persönliche Geschick und die eigenen Fähigkeiten ankommt, haben die Spieler Spaß an komplexen Strategien, lustigen Figuren und freundlicher Wettkampfatmosphäre. Während das offensichtliche Ziel von Pokémon-Turnieren darin besteht, die Fähigkeiten der beteiligten Spieler zu ermitteln, besteht unser höchstes Ziel darin, den Spielspaß aller Teilnehmer sicherzustellen. Eben diesen Aspekt möchte Pokémon Organized Play bei den Pokémon-Turnieren betonen.

Unabhängig vom Wert der zu gewinnenden Preise trägt die Achtung vor dem Geist des Spiels zum positiven Erlebnis eines Pokémon-Turniers für alle Beteiligten – Spieler, Zuschauer und Mitarbeiter des Veranstalters – bei. Dieser Geist sollte die Richtschnur für das Verhalten der Spieler und die Entscheidungen der Turnierschiedsrichter sein.

Der Geist des Spiels umfasst folgende Grundwerte:

- **Spaß:** Pokémon ist ein Spiel und sollte deshalb allen Beteiligten Spaß machen. Wenn ein Spiel keinen Spaß mehr macht, widmen sich die Spieler anderen Beschäftigungen.
- **Fairness:** Spiele machen keinen Spaß mehr, wenn Spieler die Regeln brechen, um zu gewinnen. Ein Spieler sollte lieber verlieren, als auf unfaire Weise zu gewinnen.
- **Ehrlichkeit:** Die Spieler sollten immer ehrlich bleiben. Wenn ein Spieler versehentlich eine Spielregel verletzt und diesen Fehler vor seinem Gegenspieler oder dem Schiedsrichter bemerkt, sollte er Gegenspieler und Schiedsrichter darauf hinweisen.
- **Respekt:** Spieler, Zuschauer und Mitarbeiter sollten einander so respektvoll behandeln, wie sie selbst behandelt werden möchten. Das Ablenken eines Gegners oder Schiedsrichters zur Erlangung eines Vorteils zeugt von mangelndem Respekt gegenüber allen Beteiligten eines Pokémon-Turniers.
- **Sportsgeist:** Würdevolles Gewinnen oder Verlieren ist für den Spielspaß von entscheidender Bedeutung. Die Spielmotivation kann durch Spieler getrübt werden, die ihre Gegner nach einem Sieg oder einer Niederlage beschimpfen. Auch Spieler, die mit der Zeit spielen – entweder zu hektisch oder zu zögerlich – legen mangelnden Sportsgeist an den Tag und sollten um Änderung ihres Verhaltens gebeten werden.
- **Lernen:** Die Teilnehmer an einem Pokémon-Spiel sollten bemüht sein, sich bei der Entwicklung ihrer Spielstärke gegenseitig zu unterstützen. Jedoch sollte kein Spieler das Spiel eines anderen Spielers übernehmen. Das Diskutieren von Strategien, Tipps oder konstruktive Kritik an Spielentscheidungen nach einem Match helfen hingegen beiden Seiten bei der Verbesserung ihrer Spielstärke.

## 2. Mitgliedschaft und Teilnahmeberechtigung

PLAY!-Pokémon-Mitglieder sind die folgenden Personen: Spieler, Turnierveranstalter, Ligabesitzer, Ligaleiter oder Professoren; außerdem alle weiteren Mitgliederbezeichnungen, die zukünftig durch POP eingeführt werden.

### 2.1. Mitgliederrechte und -pflichten

Durch die Teilnahme an einem PLAY!-Pokémon-Turnier erkennen alle PLAY!-Pokémon-Mitglieder die in diesem Dokumenten beschriebenen Regeln an.

Mit Ausnahme der folgenden Personen sind alle Mitglieder für Pokémon-Organized-Play-Turniere teilnahmeberechtigt:

- Turnierpersonal für diese Veranstaltung, insbesondere der Turnierveranstalter, Richter, Schriftführer und Punktrichter.
- Angestellte von The Pokémon Company International sowie deren Angehörige.
- Angestellte von Nintendo, GAME FREAK inc. oder Creatures Inc.
- Angestellte von Unternehmen, die für den Betrieb oder die Koordinierung von Pokémon Organized Play in ihrem Heimatland verantwortlich sind.
- Frühere Angestellte der genannten Unternehmen (für 60 Tage ab dem letzten Tag ihres Angestelltenverhältnisses).
- Spieler, die durch Pokémon Organized Play von der Teilnahme an Pokémon-Organized-Play-Veranstaltungen ausgeschlossen wurden.
- Spieler ohne Einladungen für spezielle Turniere, die nur mit Einladung zugänglich sind, zum Beispiel die Pokémon-Weltmeisterschaften.

### 2.2. Spieler-IDs

Alle Spieler, die an Pokémon-Organized-Play-Turnieren teilnehmen, benötigen dazu einen „Spieler-ID“ genannten Ausweis. Spieler, die bereits an früheren Turnieren teilgenommen haben, sind angewiesen, ihre Spieler-ID zu allen Turnieren mitzubringen. Der Turnierveranstalter ist berechtigt, eine Liste der Spieler, die an früheren Turnieren teilgenommen haben, samt deren Spieler-ID zu führen, sofern nur der Turnierveranstalter auf diese Daten zugreifen kann.

#### 2.2.1. Zusammenführen von Spieler-IDs

Spieler, die mehrere Spieler-IDs verwenden, verstoßen gegen die POP-Regeln. Wenn POP doppelte Konten bekannt werden, führt POP diese Konten zusammen; dabei bleiben alle Spielergebnisse beider Konten erhalten und werden kombiniert.

Mitglieder, die POP über doppelte Konten informieren möchten, sollten eine E-Mail mit den wichtigsten Angaben zu allen Konten an [organizedplay@pokemon.com](mailto:organizedplay@pokemon.com) senden.

Sollten PLAY!-Pokémon-Mitglieder wissentlich doppelte Konten angelegt oder falsche Angaben in ihren Konten gemacht haben, kann ihnen die Mitgliedschaft entzogen werden.

### **2.3. Neue Spieler**

Spieler, die erstmals an einem Turnier teilnehmen, erhalten vom Turnierveranstalter eine Spieler-ID. Der Turnierveranstalter notiert für seine Unterlagen den Namen und das Geburtsdatum des Spielers im oberen Abschnitt des Spieler-ID-Heftes. Der mittlere Abschnitt enthält Anleitungen zum Einrichten eines Kontos sowie die PIN des Spielers. Der untere Abschnitt ist der dem Spieler zu übergebende Spielerausweis (die Spieler-ID).

Ist der Spieler noch keine 13 Jahre als, muss ein Elternteil des Spielers [www.pokemon.com](http://www.pokemon.com) besuchen, um sein Einverständnis zur Kontoeröffnung des Kindes zu geben. Wenn der Elternteil noch kein Konto besitzt, muss er zumindest ein Basiskonto erstellen, um die Einverständniserklärung abzugeben. Elternteile benötigen keine eigene Spieler-ID, um ein Basiskonto anzulegen.

Ist der Spieler mindestens 13 Jahre alt, befolgt er einfach die Anleitungen zur Online-Einrichtung seines Pokémon-Trainer-Kontos mithilfe der angegebenen PIN.

### **2.4. Ausgeschlossene Mitglieder**

POP kann ein POP-Mitglied ausschließen, wenn es gegen die POP-Regeln oder POP-Richtlinien verstößt. POP ist außerdem zum Ausschließen von Mitgliedern aus anderen Gründen berechtigt.

## **3. Wetten**

Das Wetten auf den Ausgang von Spielen, Teilspielen, Partien oder mehreren Partien durch beliebige Personen einschließlich Spieler, Turnierpersonal und Zuschauer ist streng verboten. Wird ein Wettversuch während eines POP-Turniers bekannt, werden die beteiligten Personen vom Veranstaltungsort verwiesen und der Vorfall wird bei POP gemeldet.

## **4. Veröffentlichen von Turnierinformationen**

Turnierveranstalter, Richter, Spieler und Zuschauer dürfen Details zum Spielverlauf oder den Turnierergebnissen nach Belieben veröffentlichen, sofern sie dabei die geltenden Gesetze einhalten.

Die Decklisten der Spieler gelten während und nach der Veranstaltung als vertrauliche Informationen. Decklisten sollten nur dem Turnierpersonal oder POP gegenüber offengelegt werden. Decklisten werden vom Turnierveranstalter zwei Monate lang aufbewahrt, sofern keine andere Anweisung durch POP erfolgt. Decklisten, die zwei Monate als oder älter sind, müssen umgehend vernichtet werden.

Pokémon Organized Play behält sich das Recht vor, Turnierinformationen zu veröffentlichen, insbesondere die oben genannten Informationen, Mitschriften, Audio- oder Videoaufnahmen und andere Berichte, Spielerstrafen, Preise und Auszeichnungen oder andere Ergebnisdaten des Turniers.

## 5. Pflichten

Von Anwesenden bei Pokémon-Organized-Play-Turnieren wird erwartet, die in diesem Dokument enthaltenen Regeln sowie alle weiteren Dokumente, die für ihre Aufgabe während des Turniers anwendbar sind, zu verstehen und zu befolgen.

Alle Anwesenden auf Pokémon-Organized-Play-Turnieren haben sich respektvoll und höflich einander gegenüber zu verhalten. Dazu gehört das ruhige Beilegen von Differenzen, das Befolgen der Anweisungen des Turnierpersonals, das Verzicht auf respektlose oder vulgäre Ausdrücke und das Vermeiden von strittigen oder beleidigenden Themen. Freizügige Kleidung oder Kleidung mit rüden oder unpassenden Botschaften darf auf einem Pokémon-Organized-Play-Turnier nicht getragen werden. Alle Teilnehmer müssen den allgemeinen Hygienevorstellungen entsprechen, die vom Turnierpersonal definiert werden.

Anwesende bei Pokémon-Organized-Play-Turnieren können aufgefordert werden, die Veranstaltung zu verlassen, wenn sie die hier genannten Pflichten und Anforderungen nicht erfüllen.

### 5.1. Pflichten der Spieler

Während der Anwesenheit auf einem POP-Turnier müssen Spieler den Geist des Spiels befolgen. Spieler müssen pünktlich zu Turnierbeginn und zu jeder Runde erscheinen.

Spieler müssen für die Teilnahme an einem PLAY!-Pokémon-Turnier Folgendes mitbringen:

- Eine gültige Spieler-ID, die auf ihren Namen ausgestellt ist. Besitzt der Spieler noch keine Spieler-ID aus einem früheren Turnier, stellt das Turnierpersonal eine solche aus.
- Ein Deck oder Team, das die Vorgaben des Turnierformats erfüllt. Spieler müssen sicherstellen, dass ihre Decks oder Teams während der gesamten Veranstaltung den Turniervorgaben entsprechen.
- Eine lesbare Liste der Karten im Deck des Spielers bzw. der Pokémon im Team des Spielers.
- Hilfsmittel, die zum Verfolgen und Dokumentieren der Spielinformationen erforderlich sind. Dazu gehören für Sammelkartenveranstaltungen insbesondere Schadensmarken, Marken für Spezielle Zustände und ein Zufallsgenerator, für Videospiele insbesondere das erforderliche Videospielsystem in gutem Zustand.

## **5.2. Pflichten der Zuschauer**

Zuschauer dürfen Partien beobachten, aber in keiner Weise in den Spielverlauf eingreifen. Zuschauer müssen einen ausreichenden Abstand zum Spielgeschehen einhalten, um die Spieler nicht abzulenken. Ob der Abstand ausreicht, entscheidet das Personal. Zuschauer dürfen nur ins Turniergeschehen eingreifen, indem sie sich an einen Richter wenden, um eine Frage zur Rechtmäßigkeit eines bestimmten Spielzugs zu stellen. Kommentare und Fragen zu laufenden Spielen müssen in ausreichender Entfernung zum Spiel gemacht werden, damit die Spieler eines laufenden Spiels keinen Vorteil aus solchen Informationen ziehen können oder dadurch abgelenkt werden.

Spieler, die noch am Turnier teilnehmen, dürfen keine noch laufenden Spiele beobachten, da dies die Spieler der laufenden Spiele in späteren Partien benachteiligen würde. Jegliche Störung durch oder Strafe gegen einen Zuschauer, der nicht am Turnier teilnimmt, führt zu Strafmaßnahmen gegen den oder die Spieler, für den oder die dieser Zuschauer verantwortlich ist. Muss ein Zuschauer des Turniers verwiesen werden, führt dies auch zum Turnierausschluss der Spieler, für die dieser Zuschauer verantwortlich ist.

## **5.3. Pflichten der Richter**

Richter müssen unparteiisch urteilen und den Turnierveranstalter sowie den vorsitzenden Richter bei der Durchführung eines hochwertigen Turniers unterstützen. Nach Möglichkeit sollten Richter keine Spiele richten, an denen Angehörige beteiligt sind, da dies als Befangenheit oder Vorteilsnahme ausgelegt werden könnte. Richter müssen stets zu sportlichem Verhalten ermuntern.

POP unterstützt die Entscheidungen der Richter, wenn diese unparteiisch und zum Besten des Geistes des Spiels getroffen wurden.

### **5.3.1. Längere Entscheidungen**

Wenn eine Entscheidung mehr als drei Minuten dauert, kann der Richter die Dauer der Partie verlängern. Da Entscheidungen zum normalen Turnierverlauf gehören, muss die Verlängerung nicht von gleicher Länge wie die Entscheidungsfindung sein. Sie ist außerdem nur bei komplexen Entscheidungen nötig oder falls das Erscheinen eines Richters länger als üblich dauert. Die gewährte Verlängerung muss beiden Spielern klar und deutlich mitgeteilt und unmittelbar vom Richter dokumentiert werden.



## 5.4. Pflichten des vorsitzenden Richters

Der Entscheidungen und Regelauslegungen für ein bestimmtes Turnier des vorsitzenden Richters sind endgültig. Der vorsitzende Richter wird vor dem Turnier vom Turnierveranstalter bestimmt. Er ist abschließend dafür verantwortlich, dass alle Teilnehmer die in diesem Dokument genannten Regeln einhalten. Der vorsitzende Richter muss POP über alle über einen Verweis hinausgehenden Strafen informieren.

### 5.4.1. Berufungen beim vorsitzenden Richter

Spieler können gegen Entscheidungen der Richter beim vorsitzenden Richter des Turniers Berufung einlegen. Legt ein Spieler Berufung ein, muss der vorsitzende Richter alle Beteiligten anhören – das sind beide Spieler und der Richter, der die ursprüngliche Entscheidung getroffen hat –, bevor er die endgültige Entscheidung trifft. Der Entscheidungen und Regelauslegungen des vorsitzenden Richters für das Turnier sind endgültig und nicht anfechtbar.

## 5.5. Pflichten des Turnierveranstalters

Der Turnierveranstalter ist die Seele des Turniers. Er ist für alle Aspekte des Turniers verantwortlich, zum Beispiel Bereitstellen des Veranstaltungsortes, Werbung, Auswählen des Turnierformats, Festlegen der Turnierstruktur, Melden der Ergebnisse und vieles mehr.

Der Turnierveranstalter muss die Spieler über folgende Punkte in Kenntnis setzen:

- Turniertyp (Schweizer System, Schweizer System plus Einzel-KO usw.)
- Turnierformat (Geändert oder Unbegrenzt)
- Rundenanzahl
- Rundendauer in Minuten
- Gleichstand, sofern anwendbar
- Turnierpersonal (vorsitzender Richter, Richter, Punktrichter usw.)
- Pausen während des Turniers

Diese Informationen sind rechtzeitig mitzuteilen. Turnierformat und -typ sollten zeitlich so bekanntgegeben werden, dass die Spieler sich vor ihrer Ankunft auf das Turnier vorbereiten können. Die Anzahl und Dauer der Runden, Gleichstandsregelungen, Turnierpersonal und Pausen müssen vor Beginn der ersten Runde mitgeteilt werden.

## 6. Verspätung

Spieler müssen pünktlich zu Turnierbeginn und zu jeder Teilrunde und Partie erscheinen. Spieler, die mit mehr als 5 Minuten Verspätung zu einer Runde erscheinen, werden für diese Runde als Verlierer gewertet. Spieler, die auch am Ende der Runde nicht vor Ort sind, werden aus dem Turnier ausgeschlossen.

## 7. Notizen

Spieler dürfen sich während des Spiels Notizen zum Spielverlauf machen. Spieler dürfen sich Notizen während einer Partie machen und darauf zurückgreifen. Spieler dürfen ihre Notizen nicht an andere Spieler weitergeben, aber ein Richter kann Einblick in die Notizen nehmen und bei Bedarf um Erklärungen bitten. Das Blatt, auf dem die Notizen gemacht werden, muss zu Beginn jeder Partie leer sein.

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 einer Partie gemachte Notizen dürfen während des Turniers nicht an andere Spieler übergeben werden.

Da Richter während der laufenden Partie Einblick in die Notizen verlangen dürfen, 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.

## 8. Elektronische Geräte

Mit Ausnahme der für die Teilnahme erforderlichen Geräte dürfen keine anderen elektronischen Geräte wie Mobiltelefone, MP3-Player oder SMS-Geräte während einer Partie verwendet werden. In Ausnahmefällen kann ein elektronisches Gerät durch den Turnierveranstalter zugelassen werden.

## 9. Ergebnisse von Partien

Ergebnisse von Partien müssen stets das Ergebnis des Spielverlaufs widerspiegeln – ausgenommen bei Zugeständnissen oder Strafen. Zufällig oder durch Bestechung herbeigeführte Ergebnisse von Partien verstoßen gegen den Geist des Spiels und werden von POP nicht toleriert.

### 9.1. Partieende durch Aufgeben

Spieler können eine Partie zugunsten des Gegners aufgeben. Die Richter müssen den Spielern diese Möglichkeit gewähren, wenn ein Spiel aufgrund von Zeitüberschreitung vorzeitig abgebrochen wird, jedoch bevor die Spieler den Partiebogen unterschreiben. Sobald der Partiebogen von beiden Spielern unterschrieben wurde, kann das Ergebnis der Partie nicht mehr geändert werden.

Wenn ein Spieler eine Partie aufgeben möchte, muss sofort ein Richter oder Schriftführer gerufen und über die Aufgabe informiert werden, damit das Ergebnis korrekt dokumentiert werden kann.

### 9.2. Zufallsentscheidung

Spieler dürfen das Ergebnis einer Partie nicht durch den Zufall bestimmen (Münzwurf, Würfeln usw.).

### 9.3. Bestechung

Jegliches Angebot einer Zuwendung vor oder während einer Partie in der Absicht, das Ergebnis einer Partie zu beeinflussen oder einen Spieler zur Aufgabe zu bewegen, gilt als Bestechung. Pokémon Organized Play ist der Meinung, dass das Ergebnis jeder Partie eines Turniers ohne äußere Einflüsse zustande kommen sollte.

## 10. Rückzug aus einem Turnier

Spieler dürfen sich aus beliebigem Grund aus einem laufenden Turnier zurückziehen. Diese Entscheidung sollte vom Spieler persönlich dem vorsitzenden Richter, dem Turnierveranstalter oder dem Punktrichter (sofern vorhanden) mitgeteilt werden. Turnierveranstalter und Punktrichter dürfen den Rückzug eines Spielers, der von anderen Spielern mitgeteilt wird, erst nach einer Rückfrage beim betroffenen Spieler annehmen. Spieler, die sich aus einem Turnier zurückziehen, müssen dies tun, bevor die Paarungen einer neuen Runde feststehen. Bei Spielern, die sich nach der Paarungsfindung und vor ihrer Partie in dieser Runde zurückziehen, wird diese Partie als Niederlage gewertet; anschließend wird der Rückzug angenommen.

### 10.1. Rückzug nach der letzten Runde eines Schweizer Turniers

Spieler können sich nach der letzten Runde eines „Schweizer System plus Einzel-KO“-Turniers zurückziehen und nicht im Einzel-KO antreten. Wenn ein Spieler sich während der letzten Runde eines Schweizer Turniers zurückziehen möchte, muss er das tun, bevor die endgültigen Ränge für diese Runde bekanntgemacht werden. Spieler, die sich bis zu diesem Zeitpunkt nicht zurückgezogen haben, werden für den Einzel-KO-Teil des Turniers einer Paarung zugewiesen und unterliegen für diese Partie den Regeln zu Verspätungen (vgl. Abschnitt 6).

### 10.2. Rückzug aus einem begrenzten Turnier

Die Mindestanzahl von Runden, an denen Spieler in einem begrenzten Turnier teilnehmen müssen, wird vom Turnierveranstalter festgelegt. Zieht ein Spieler sich vor Erreichen dieser Rundenanzahl zurück, können ihm Teilnahmepreise, die er bei der weiteren Teilnahme an der Veranstaltung erhalten hätte, aberkannt werden.

## 11. Zulässige Materialien

Spieler dürfen die für den Spielverlauf benötigten Materialien auf der Spielfläche vorrätig halten. Dazu gehören beispielsweise Schadensmarken, Marken für Spezielle Zustände, Referenzkarten für Sammelkartenspiel-Partien oder Typen-Kompatibilitätstabellen für Videospiel-Partien. Auch eine kleine Zahl persönlicher Gegenstände oder Glücksbringer ist auf der Spielfläche erlaubt. Diese müssen jedoch ordentlich abgelegt werden und dürfen den Spielverlauf nicht behindern. Alle anderen Gegenstände müssen außerhalb der Spielfläche aufbewahrt werden, um Ablenkungen und Verwirrung zu vermeiden. Spieler dürfen jederzeit fordern, nicht benötigte Materialien von der Spielfläche zu entfernen, wenn sie sich als ablenken oder hinderlich für das Spiel erweisen.

Nahrungsmittel einschließlich Getränke sind auf der Spielfläche nicht erlaubt. Turnierveranstalter können Nahrungsmittel einschließlich Getränke auf dem Turniergelände erlauben – auf der Spielfläche sind sie jedoch in keinem Fall zulässig.

## 12. Strafen

Wenn es während eines POP-Turniers zu Problemen kommt, unterliegen Spieler und Zuschauer den „Pokémon Organized Play“-Strafrichtlinien. Alle Strafen, die über einen Verweis hinausgehen, müssen POP für die weitere Prüfung mitgeteilt werden. Gegen Zuschauer ausgesprochene Strafen können bei entsprechender Schwere auf den oder die Spieler übertragen werden, für den oder die der jeweilige Zuschauer verantwortlich ist. Entscheidungen des vorsitzenden Richters zu Strafen, die während des Turniers verhängt werden, sind endgültig.

## 13. Turnierstruktur

Pokémon-Organized-Play-Turniere werden als Einzel-KO-System oder nach dem Schweizer System durchgeführt. Je nach Veranstaltungsgröße kann für ein Turnier auch ein altersmodifiziertes Schweizer System zum Einsatz kommen. Im Ermessen des Turnierveranstalters und bei stärker wettbewerbsorientierten Turnieren können im Anschluss an die Schweizer Runden noch Einzel-KO-Runden folgen.

### 13.1. Definition einer Partie

Eine Partie ist ein Spiel oder eine Reihe von Spielen gegen einen bestimmten Gegner im Rahmen des Turniers. Eine Gruppe von Partien, die gleichzeitig während des Turniers durchgeführt werden, wird als Runde bezeichnet.

Die meisten Partien bestehen aus nur einem Spiel, aber einige werden als Best-of-Three gespielt. Wenn Best-of-Three-Spiele während des Turniers stattfinden, muss der Turnierveranstalter vor Turnierbeginn festlegen, wann das der Fall sein wird. Wir empfehlen, das Schweizer System oder das altersmodifizierte Schweizer System in Form von Einzelspielpartien abzuhalten.

### 13.2. Melden der Ergebnisse von Partien

Der Sieger einer Partie muss das Ergebnis der Partie beim Turnierveranstalter oder Punktrichter (sofern vorhanden) auf dem Turnier melden. Zu Beginn des Turniers informiert der Turnierveranstalter die Spieler darüber, wem die Ergebnisse gemeldet werden müssen.

## **TURNIERREGELN FÜR DAS POKÉMON-SAMMELKARTENSPIEL**

Dieser Abschnitt enthält die Turnierregeln, die speziell für das Pokémon-Sammelkartenspiel gelten. Von allen Anwesenden auf einem PLAY!-Pokémon-Turnier wird die Einhaltung der entsprechenden Regelabschnitte erwartet.

### **14. Altersgruppen**

Pokémon Organized Play teilt Sammelkartenspiel-Spieler in die drei Altersgruppen Junior, Senior und Masters ein. Die Altersgruppe eines Spielers wird zu Beginn der Turniersaison aufgrund seines Geburtsjahres festgelegt. Während der Saison erfolgt keine Umstufung. Damit ist sichergestellt, dass die Spieler während der gesamten Saison gegen dieselbe Gegnergruppe antreten.

Die Altersgruppen sind folgendermaßen definiert:

Junior Division: geboren 2000 oder später

Senior Division: geboren 1996, 1997, 1998 oder 1999

Masters Division: geboren 1995 oder früher

### **15. Karten**

Spieler dürfen nur für das entsprechende Turnierformat zugelassene Karten in ihren Decks verwenden. In begrenzten Turnieren dürfen Spieler nur die Karten verwenden, die vom Turnierveranstalter für das Turnier gestellt werden.

Spieler sind dafür verantwortlich, dass ihre Karten nicht markiert sind. Eine Karte gilt dann als markiert, wenn die Karte identifiziert werden kann, ohne die Vorderseite zu sehen, zum Beispiel durch Kratzer, Risse, Verfärbungen, Verformungen usw. Werden Karten in Schutzhüllen benutzt, gelten die Hüllen als Teil der Karten. Die Beurteilung, ob eine Karte markiert ist, muss also in der Hülle erfolgen.

Karten mit unterschiedlichen Rückseiten oder anderen Beschnitten in einem Deck gelten nicht als markiert, sofern das gesamte Deck in nicht markierten, auf der Rückseite vollständig undurchsichtigen Kartenhüllen steckt.

Der vorsitzende Richter entscheidet in Streitfällen endgültig darüber, ob eine Karte oder Hülle in einem Spielerdeck markiert ist oder nicht.

#### **15.1. Kartendefinitionen**

Eine Karte wird über die deutsche Übersetzung des Namens auf der Karte definiert.

## **15.2. Kartenauslegung**

Die Auslegung von Karten und Turnierregeln durch den vorsitzenden Richter ist endgültig und nicht anfechtbar. Entscheidungen zu Karten in anderen Sprachen werden anhand der englischsprachigen Übersetzungen getroffen.

## **15.3. Neue Pokémon-Sammelkartenspiel-Veröffentlichungen**

Erweiterungen werden regelmäßig veröffentlicht – im Schnitt vier Mal pro Kalenderjahr. Karten aus neuen Veröffentlichungen sind im Turnier zugelassen, sobald der Kartensatz offiziell zum Endverkauf in der Bewertungszone freigegeben ist, jedoch nicht zuvor. Vorversionsturniere sind von dieser Bestimmung natürlich ausgenommen.

## **15.4. Nachdrucke**

Hin und wieder werden Karten aus früheren Sätzen in einem neuen Satz nachgedruckt. Normalerweise bleibt das Verhalten der Karte unverändert, allerdings wird der Text manchmal zum besseren Verständnis überarbeitet. In sehr seltenen Fällen wird der Spieltext der Karte drastisch verändert. Wenn ein Spieler eine ältere Version einer Karte einsetzt, deren Text seitdem stark verändert wurde, muss er außerhalb seines Decks eine Version dieser Karte in der lokalen Sprache mit sich führen, auf denen der Text in der aktuellen Fassung zu lesen ist. Diese Karte gehört nicht zum Deck und dient nur zu Referenzzwecken.

Eine Liste von Karten, die nachgedruckt wurden und im geänderten Format zulässig sind, ist in den Turnierregeln und auf der Seite mit Ressourcen enthalten.

## **15.5. Nicht veröffentlichte Karten**

Es kann vorkommen, dass Spieler Karten aus einem neuen Satz vor der offiziellen Veröffentlichung erhalten – normalerweise im Rahmen von Vorversionen. Diese Karten dürfen in genehmigten Turnieren mit einer Ausnahme erst nach dem offiziellen Veröffentlichungstermin des Satzes verwendet werden (vgl. Punkt 16). Karten, die bereits für Turniere zugelassen sind, und in einem noch nicht freigegebenen Satz nachgedruckt wurden, dürfen verwendet werden, sofern sie deutlich als Nachdruck erkennbar sind. Das ist normalerweise nur ein Problem, wenn der Nachdruck eine neue Illustration enthält, obwohl auch andere Faktoren die Ursache sein können. Diese Karten müssen stets in der aktuellsten Textfassung der für das Turnier zugelassenen Kartenversion gespielt werden.

Spieler, die sich nicht sicher sind, ob eine noch nicht veröffentlichte Karte diesen Anforderungen entspricht, sollten dies vor Turnierbeginn mit dem vorsitzenden Richter beraten.

## **15.6. Kartenfälschungen**

Bei Pokémon-Organized-Play-Veranstaltungen dürfen nur Pokémon-Sammelkartenspiel-Originalkarten verwendet werden. Alle gefälschten oder nachgemachten Karten müssen vor Turnierbeginn aus den Decks der Spieler entfernt werden. Während des Turniers entdeckte Fälschungen können vom Turnierveranstalter konfisziert werden.

## 15.7. Ersatzkarten

Vom Spieler selbst gefertigte Ersatzkarten gelten als Kartenfälschungen und werden als solche behandelt. Spieler müssen dafür sorgen, dass die Karten in ihren Decks in gutem Zustand sind, bevor sie an einem Turnier teilnehmen, um dem Vorwurf markierter Karten aus dem Weg zu gehen.

Wird eine Karte während eines Turniers beschädigt, sodass die Karte in der Folge als markiert gilt, darf ein Richter eine Ersatzkarte für diese Karte anfertigen, die für den Rest des Turniers wie die ursprüngliche Karte gewertet wird. Die beschädigte Karte muss als Referenz aufbewahrt werden, die beim Spielen der Ersatzkarte benutzt wird. Falls der Spieler ein weiteres Exemplar der beschädigten Karte besitzt, kann er die beschädigte Karte natürlich auch durch ein fehlerfreies Exemplar ersetzen.

In einigen Fällen werden Karten bei der Herstellung beschädigt. Spieler sollen möglichst nicht mit diesen Karten spielen. Allerdings lässt sich das nicht in allen Fällen verhindern. Ist ein Richter der Meinung, dass die Karte dadurch als markiert gilt, darf der Richter eine Ersatzkarte für diese Karte anfertigen, die für den Rest des Turniers wie die ursprüngliche Karte gewertet wird. Die beschädigte Karte muss als Referenz aufbewahrt werden, die beim Spielen der Ersatzkarte benutzt wird.

## 15.8. Fremdsprachige Karten

Der Einsatz fremdsprachiger Karten hat auf hochrangigen Premier-Veranstaltungen, bei denen es um hochwertige Preise geht, oft für Verzögerungen und Verwirrungen gesorgt. Da das Pokémon-Sammelkartenspiel ein internationales Spiel ist, müssen – speziell in mehrsprachigen Märkten – Zugeständnisse gemacht werden. Je nach Austragungsland dürfen nur Karten in bestimmten Sprachen eingesetzt werden. Die folgende Liste der Länder und Regionen definiert, welche Sprachen als lokale Sprachen gelten, und welche Sprachen in diesem Land oder dieser Region als Fremdsprachen gelten.

Kanada

Lokal: Englisch und Französisch

Fremdsprachen: Deutsch, Italienisch, Japanisch und Spanisch

Europa

Lokal: Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch und Spanisch

Fremdsprache: Japanisch

Mexiko und Südamerika

Lokal: Englisch und Spanisch

Fremdsprachen: Französisch, Deutsch, Italienisch und Japanisch

USA und asiatisch-pazifischer Raum

Lokal: Englisch

Fremdsprachen: Französisch, Deutsch, Italienisch, Japanisch und Spanisch

Auf Premier-Veranstaltungen ist der Einsatz fremdsprachiger Karten nicht zulässig.

Bei den Pokémon-Sammelkartenspiel-Weltmeisterschaften und im Last Chance Qualifier dürfen Spieler die Karten einsetzen, die in ihrem Heimatland zulässig sind. Auf den Pokémon-Sammelkartenspiel-Weltmeisterschaften und im Last Chance Qualifier sind keine Referenzkarten erforderlich.

### **15.9. Signierte Karten**

Mit Stiften, Markern usw. markierte Karten sind auf genehmigten Turnieren nicht zulässig. Dazu gehören signierte Karten.

### **15.10. Karten mit abweichender Rückseite**

In PLAY!-Pokémon-Turnieren dürfen Karten mit deutscher Rückseite verwendet werden. Karten mit abweichender Rückseite dürfen in PLAY!-Pokémon-Turnieren auch dann nicht eingesetzt werden, wenn sie in Hüllen stecken.

### **15.11. Als nicht zulässig aufgeführte Karten**

Einige Karten enthalten den Aufdruck „IN TURNIEREN NICHT ZULÄSSIG“. Diese Karten sind bei PLAY!-Pokémon-Turnieren nicht zulässig.

## **16. Kartenhüllen**

Auf Pokémon-Organized-Play-Turnieren dürfen Kartenhüllen verwendet werden, wenn sie die folgenden Anforderungen erfüllen:

- Alle Hüllen eines Decks müssen von gleicher Farbe, Größe und Textur sein und im selben Zustand vorliegen.
- Die Vorderseiten der Hüllen sind transparent, sauber und ohne Verzierungen, Hologramme oder Embleme, die Karteninformationen verdecken könnten.
- Die Hüllen decken die Karte vollständig ab – kein Teil der Karte darf herausragen.
- Die Hüllen dürfen nicht so stark spiegeln, dass damit die Vorderseite von Karten im Deck deutlich erkannt werden kann.
  - Ein gewisser Glanzgrad der Hülle ist zulässig. Wenn ein Spieler mithilfe der Hülle den Kartentyp aufgrund des Rahmenkontrastes bei Pokémon-, Energie- und Trainerkarten bestimmen kann, sind die Hüllen erlaubt. Spieler und Richter sollten jedoch besonders darauf achten, dass sich durch diese Spiegelungen keine Vorteile ziehen lassen.
  - Hüllen mit spiegelähnlicher Oberfläche, in der sich die Karte darüber exakt bestimmen lässt, sind nicht erlaubt. Wenn ein Spieler mithilfe der Hülle die exakte Karte darunter bestimmen kann, sind die Hüllen nicht erlaubt.



- Jede Kartenhülle enthält genau eine Karte.
- Der Einsatz von Hüllen mit Mustern oder Illustrationen auf der Rückseite ist bei Premier-Veranstaltungen streng untersagt, es sei denn, es handelt sich um eine offizielle Pokémon-Hülle, bei der die Farbe entlang aller Kanten der Hülle gleich ist.
- Der vorsitzende Richter kann bei Nicht-Premier-Veranstaltungen endgültig entscheiden, ob Hüllen mit illustrierter Rückseite bei diesem Turnier zugelassen sind. Nach Ermessen des vorsitzenden Richters unpassende oder unangemessene Hüllengestaltungen sind streng verboten.

Der vorsitzende Richter entscheidet endgültig, ob die Kartenhüllen eines Spielers bei einem Turnier zugelassen sind.

Spieler werden darauf hingewiesen, dass Kartenhüllen bei Pokémon-Organized-Play-Turnieren oder -Veranstaltungen keine Voraussetzung sind. Wenn ein Richter den Spieler informiert, dass seine Hüllen nicht verwendet werden dürfen, kann der Spieler entweder zulässige Hüllen einsetzen oder ohne Hüllen spielen.

Spieler sind dafür verantwortlich, dass ihre Karten und/oder Hüllen nicht markiert sind. Eine Karte gilt dann als markiert, wenn die Karte identifiziert werden kann, ohne die Vorderseite zu sehen, zum Beispiel durch Kratzer, Risse, Verfärbungen, Verformungen usw. Spieler müssen dafür sorgen, dass die Hüllen während der gesamten Veranstaltung – und nicht nur während der anfänglichen Deckprüfung – dem Reglement entsprechen.

Werden Karten in Schutzhüllen benutzt, gelten die Hüllen als Teil der Karten. Die Beurteilung, ob eine Karte markiert ist, muss also in der Hülle erfolgen.

Karten mit unterschiedlichen Rückseiten oder anderen Beschnitten in einem Deck gelten nicht als markiert, sofern das gesamte Deck in nicht markierten, auf der Rückseite vollständig undurchsichtigen Kartenhüllen steckt.

Der vorsitzende Richter entscheidet in Streitfällen endgültig darüber, ob eine Karte oder Hülle in einem Spielerdeck markiert ist oder nicht.

## 17. Spielbereich

Um den Spielverlauf nach Möglichkeit nicht zu behindern, hat POP die folgenden Regeln zur Spielfläche festgelegt.

### 17.1. Karten im Spiel

Karten müssen ordentlich abgelegt werden, sodass Gegner und Richter die Funktionen der einzelnen Karten bzw. Stapel klar erkennen können. Die folgenden Punkte enthalten einige Richtlinien zu diesem Thema:

- Jedes Deck muss hochkant ausgerichtet sein, sodass die kurzen Seiten zu den beiden Spielern weisen.
- Jeder Spieler darf nur einen Ablagestapel verwenden. Bestimmte Karten dürfen im Ablagestapel leicht verdreht werden, damit sie leichter zu erkennen sind.
- Preiskarten müssen einzeln ausgelegt werden und dürfen einander nicht berühren. Für beide Spieler und das Turnierpersonal muss auf einen Blick erkennbar sein, wie viele Preiskarten jeder der Spieler noch besitzt. Preiskarten dürfen nicht auf derselben Seite der Spielfläche liegen wie das Deck und der Ablagestapel des Spielers.
- Das Nirgendwo eines Spielers muss direkt über seinen Preiskarten sein. Die Karten darin müssen ordentlich gestapelt werden, damit sie andere Karten im Spiel nicht behindern.
- Alle Referenzkarten müssen oberhalb des jeweiligen Nirgendwo gestapelt werden.
- Energiekarten müssen unter den Pokémon im Spiel in gleicher Richtung orientiert werden; alle diese Energiekarten müssen jederzeit einzeln erkennbar sein.
- Wenn ein Pokémon LV.X aktiv ist, muss die LV.X-Karte neben dem darunter liegenden Pokémon abgelegt werden. Wenn ein Pokémon LV.X auf der Bank ist, muss die LV.X-Karte auf dem darunter liegenden Pokémon abgelegt werden.
- Solange eine Pokémon-LEGENDE aktiv ist, muss die Karte mit den KP des Pokémon über der Karte mit den Angriffen des Pokémon platziert werden. Beide Karten müssen quer ausgerichtet sein, sodass die langen Seiten zu den beiden Spielern weisen. Solange eine Pokémon-LEGENDE auf der Bank ist, muss die Karte mit den KP des Pokémon unter der Karte mit seinen Angriffen liegen, und zwar so, dass die KP noch lesbar sind. Die Karten müssen hochkant ausgerichtet werden, sodass die kurzen Seiten zu den beiden Spielern weisen.
- Pokémon auf der Bank müssen weit genug voneinander und vom Aktiven Pokémon entfernt liegen, damit klar ersichtlich ist, an welche Pokémon Karten angelegt sind.
- Unterstützerkarten müssen beim Ausspielen neben das Aktive Pokémon gelegt werden und nach der Angriffsphase des Zuges auf den Ablagestapel gelegt werden.
- Pokémon-Werkzeug-Karten müssen beim Ausspielen an das entsprechende Pokémon angelegt werden und gemäß den Anleitungen auf der Karte auf den Ablagestapel gelegt werden.
- Stadionkarten müssen zwischen die beiden Aktiven Pokémon gelegt werden, sodass die Karte für alle Spieler erkennbar ist.
- Schadensmarken müssen vorrangig auf der Kartenillustration platziert werden, damit der Kartentext möglichst lesbar bleibt.

### 17.2. Handhaltung

Um jedem Manipulationsverdacht entgegenzuwirken, müssen Spieler jederzeit beide Hände oberhalb der Spielfläche halten. Karten der Spieler dürfen sich in einer Partie niemals tiefer als die Spielfläche befinden.

### 17.3. Gedrehte Karten

Gemäß den Spielregeln zum Anzeigen von Effekten zu drehende Karten müssen in einem Winkel von 90 oder 180 Grad gedreht werden. Über den Winkel entscheidet die Regel.

### 17.4. Marken

Spieler müssen ihre eigenen Marken für Schaden, den Pokémon im Spiel erlitten haben, und Spezielle Zustände oder andere Spieleffekte mitbringen. Richter können den Einsatz von Marken verbieten, wenn diese für Verwirrung zum Spielzustand sorgen oder anstößig sind.

### 17.5. Zufallsgeneratoren

Spieler dürfen in einer Pokémon-Sammelkartenspiel-Partie zwei Arten von Zufallsgeneratoren einsetzen, nämlich Münzen oder Würfel. Spieler dürfen jederzeit den Zufallsgenerator des Gegners verwenden.

#### 17.5.1. Münzen

- Jede mit einem seit *EX Rubin & Saphir* veröffentlichten Pokémon-Sammelkartenspiel-Produkt gilt als zulässiger und unparteiischer Zufallsgenerator.
- Bringt ein Spieler andere Münzen (zum Beispiel in der lokalen Währung) als Zufallsgenerator mit, müssen beide Spieler dem Einsatz zustimmen. Spieler müssen überlegen, ob eine solche Münze leicht genug ist, damit Karten, auf denen sie landet, nicht beschädigt oder markiert werden, und ob Kopf und Zahl auf einen Blick erkennbar sind.
- Beim Münzwurf muss die Münze auf Schulterhöhe gehalten werden. Sie muss sich mindestens drei Mal in der Luft überschlagen, bevor sie auf dem Tisch landet.
- Münzen sollten möglichst flach auf dem Tisch landen. Wenn sich die beiden Spieler über das Ergebnis eines Münzwurfs nicht einig sind, kann ein Richter gerufen werden, um zu entscheiden, ob der Wurf gültig ist oder erneut ausgeführt werden muss.
- Münzwürfe, die außerhalb der Spielfläche landen (also neben dem Tisch oder in der Spielfläche einer anderen Partie) sind ungültig und müssen wiederholt werden.
- Sobald die Spieler sich über das Ergebnis eines Münzwurfs einig sind, ist dieses endgültig.

#### 17.5.2. Würfel

- Würfel mit 6 Flächen sind als Zufallsgenerator zugelassen, sofern es sich dabei um Flächen gleicher Flächengröße und identischer Seitenlänge (Quadrate) handelt.
- Die Würfecken müssen abgerundet sein, damit der Würfel gut rollt.
- Würfel müssen von passender Größe sein, damit die Ergebnisse klar für beide Spieler und Richter erkennbar sind. Das gilt auch für die Größe und Art der Augen oder Zahlen auf dem Würfel.
- Eine Fläche kann anstelle der 1 oder der 6 ein präzise geätztes/gefrästes Symbol enthalten, sofern alle vom Spieler verwendeten Würfel mit diesem Symbol das Symbol auf derselben Fläche tragen und beide Spieler dem Einsatz des Würfels zustimmen.

- Die Anzahl der Augen auf gegenüberliegenden Würfelflächen muss in Summe 7 betragen (zum Beispiel müssen 1 und 6 einander gegenüberliegen). Wird auf einer Fläche ein Symbol verwendet, so entspricht es der Zahl, die zur gegenüberliegenden Zahl an 7 fehlt.
- Als Zufallsgeneratoren eingesetzte Würfel müssen transparent oder durchscheinend sein.
- Beim Würfeln muss der Spieler den Würfel in einer offenen, hohlen Handinnenfläche schütteln, sodass beide Spieler den Würfel in der Hand springen sehen können. Anschließend muss der Würfel über den Tisch gerollt werden, sodass er mehrmals springt, bevor er liegenbleibt. Der Würfel darf auch aus Schulterhöhe in die Luft geworfen werden, sodass er sich mindestens drei Mal in der Luft dreht, bevor er landet.
- Als Zufallsgeneratoren eingesetzte Würfel müssen sich deutlich in Größe, Farbe oder Markierung von Würfeln unterscheiden, die von beiden Spielern als Schadensmarken verwendet werden.

### 17.6. Schere/Stein/Papier

Einige Karten fordern das Spielen von Schere/Stein/Papier, um eine Entscheidung herbeizuführen. Für Schere/Stein/Papier gelten einheitlich die folgenden Regeln:

- Spieler müssen einander in die Augen sehen, damit keiner der Spieler das Symbol des anderen Spielers sehen kann.
- Beide Spieler formen einen Hand zur Faust und halten die andere Hand mit der Handfläche nach oben. Beide Spieler tippen mit der Faust gleichzeitig vier Mal auf ihre offene Handfläche; beim vierten Tippen formen sie die Faust zu Schere, Stein oder Papier.
- Stein schlägt Schere, Papier schlägt Stein und Schere schlägt Papier.
- Beide Spieler müssen die Handformen anerkennen, bevor die Hände zurückgezogen werden.
- Bei Unentschieden wiederholen beide Spieler den Vorgang, bis ein Sieger feststeht.

Wenn ein Spieler die Bewegungen für Schere/Stein/Papier nicht ausführen kann oder mag, darf er drei Karten als Ersatz verwenden. Jede der Karten muss eindeutig eines der Ergebnisse (Schere, Stein, Papier) im Text enthalten. Keine Karte darf mehrere Ergebnisse benennen und jedes Ergebnis muss vorhanden sein. Andere Alternativen zu Schere/Stein/Papier sind nicht zulässig.

## 18. Deckregistrierung

Vor der ersten Runde des Turniers erfolgt möglicherweise eine Deckregistrierung. Dabei muss jeder Spieler die genaue Zusammenstellung seines Decks (und im Falle begrenzter Turniere die unbenutzten Karten) aufführen. Um die Deckregistrierung für das Turnierpersonal zu vereinfachen, müssen Spieler die Decks vor der Registrierung in Reihenfolge ihrer Decklisten sortieren. Diese Decklisten können später vom Turnierveranstalter und von Richtern benutzt werden, um sicherzustellen, dass ein Deck während des Turniers nicht verändert wurde. Spieler dürfen während des Turniers keine Änderungen an ihren Decks vornehmen.

## 19. Deckprüfungen

Bei allen Premier-Veranstaltungen sind Deckprüfungen verpflichtend. Bei allen Turnieren einschließlich Premier-Veranstaltungen empfiehlt POP, im Turnierverlauf Deckprüfungen bei mindestens 10 Prozent der Decks durchzuführen.

Unabhängig davon, ob die Deckprüfung zu Beginn des Turniers oder zwischen Runden erfolgt, müssen Spieler die Karten in Reihenfolge der Deckliste sortieren, um die Prüfung zu beschleunigen. Während der Deckprüfung prüft das Personal die folgenden Punkte:

- **Lesbarkeit:** Wenn die Deckliste schwer zu entziffern ist, kann der Spieler aufgefordert werden, eine neue Deckliste auszufüllen. Speziell SPIELER-ID und Geburtsdatum müssen leserlich sein. Unbekannte Abkürzungen für Karten müssen auf der Deckliste erklärt werden.
- **Hüllen:** Hüllen müssen frei von einheitlichen Markierungen sein. Hüllen mit vielen Markierungen oder einheitlichen Markierungen sind unverzüglich auszutauschen. Wenn dieser Punkt nach Beginn des Turniers zu einem Problem wird, sind eventuell weitere Untersuchungen erforderlich.
- **Gesamtzahl der Karten:** Spieler dürfen in einem Deck nur die für das entsprechende Turnierformat zugelassene Anzahl von Karten verwenden. Der Deckprüfer muss die Gesamtzahl der Karten im Deck zählen, bevor der eigentliche Inhalt des Decks überprüft wird, um sicherzustellen, dass das Deck die korrekte Anzahl von Karten enthält.
- **Deckinhalt:** Der Deckprüfer muss den Inhalt des Decks mit der Deckliste abgleichen. Der Kartentitel muss dem notierten Kartennamen entsprechen. Außerdem müssen die Kartenherkunft (Satzabkürzung) und die Sammelnummer jedes Pokémon aufgeführt werden.
- **Kartenreferenzen:** Wenn ein Spieler eine nachgedruckte Version einer Karte einsetzt, deren Text stark verändert wurde, muss sich der Deckprüfer vom Spieler die Referenzkarte zeigen lassen, sofern erforderlich. Wenn der Spieler keine Referenz vorweisen kann, darf er entweder nicht am Turnier teilnehmen oder ist zu bestrafen.

Spiele müssen auf die Wichtigkeit gründlichen Mischens nach der Deckprüfung hingewiesen werden, damit die Karten infolge der Prüfung nicht in Gruppen im Deck vorliegen.

## 20. Mischen

Jedes Spielerdeck sollte zu Beginn eines Spiels und während des Spiels (infolge von Kartentexten) in zufälliger Reihenfolge vorliegen. Für diese zufällige Reihenfolge dürfen Spieler ihre Decks mischen, stapeln oder auf andere Art vermischen, bis sie der Ansicht sind, eine Zufallsreihenfolge hergestellt zu haben. Das Mischen muss in Anwesenheit des Gegners und zügig erfolgen. Während des Mischens ist darauf zu achten, dass die Karten im Deck nicht beschädigt oder mit der Bildseite sichtbar werden.

Nach dem Mischen muss das Deck dem Gegner angeboten werden, damit dieser einmal abhebt. Das Abheben besteht darin, einen Teil der Karten oben vom Stapel abzuheben und diesen Teil unter den verbleibenden Stapel zu legen. Spieler müssen darauf achten, dass beim Abheben keine gegnerischen Karten sichtbar werden. Entstehen beim Abheben mehr als zwei Stapel, gilt das als Mischen.

Der Gegner ist berechtigt, das Deck zu mischen anstelle es abzuheben. Das Mischen sollte kurz gehalten werden. Nach dem Mischen darf der Eigentümer des Decks es einmal wie oben beschrieben abheben. Beim Mischen der Deckkarten des Gegners müssen Spieler vorsichtig sein, da diese Deckkarten nicht ihr Eigentum sind. An diesem Punkt sollte das Deck zur Zufriedenheit beider Spieler durchmischt sein.

Falls einer der Spieler noch Zweifel an der zufälligen Deckreihenfolge hat oder sein Deck dem Gegner nicht zum Abheben oder Mischen übergeben möchte, muss ein Richter gerufen werden, um die betroffenen Decks zu mischen. Nachdem der Richter gemischt hat, darf keiner der Spieler mehr mischen oder abheben.

Spieler mit zweifelhaften Mischmethoden können den Regeln zu unsportlichem Verhalten in den Strafrichtlinien unterliegen. Spieler auf Premier-Veranstaltungen sind gehalten, das Deck des Gegners zu mischen.

## **21. Zeitlimits**

Das Turnierpersonal ist für die Einhaltung des Zeitplans verantwortlich. Daher hat POP Richtwerte für die Dauer bestimmter Teile der Veranstaltung vorgegeben.

### **21.1. Dauer der Spielvorbereitung**

Vor jedem Spiel haben die Spieler zwei Minuten Zeit zum Mischen der Decks, einschließlich Abheben oder Mischen durch den Gegner. Innerhalb der zwei Minuten müssen auch Mulligans (unspielbare Handkarten usw.) gelöst werden. Die Runde darf erst nach Ablauf der Zweiminutenfrist beginnen.

### **21.2. Dauer im Hauptspiel**

Vorgänge im Hauptspiel, zum Beispiel das Durchsuchen oder Mischen des Decks, müssen in angemessener Zeit ausgeführt werden. Ist ein Richter der Meinung, das Mischen oder Durchsuchen dauert zu lange, unterliegt der jeweilige Spieler dem Kapitel zum Spieltempo der POP-Strafrichtlinien. Spielt ein Spieler langsam, kann ein Richter die Partie verlängern. Die gewährte Verlängerung muss beiden Spielern klar und deutlich mitgeteilt und unmittelbar vom Richter dokumentiert werden.

### **21.3. Dauer von Partien**

Einzelspielpartien müssen bei zusammengestellten Turnieren mindestens 30 Minuten plus 3 Züge, bei begrenzten Turnieren mindestens 20 Minuten plus 3 Züge dauern.

In Best-of-Three-Partien beträgt die Mindestdauer zwischen 45 und 60 Minuten plus 3 Züge. Es gibt hier keine Zeitobergrenze. Die jeweilige Zeitbegrenzung der Partien einer Runde muss vom Turnierveranstalter zu Beginn des Turniers bekanntgegeben werden.

## 22. Partieergebnis

Im besten Fall steht vor dem Ende des letzten geplanten Zuges einer Partie der Sieger fest. Sobald der letzte Zug endet, muss in jedem Fall ein Sieger bestimmt werden, ohne den Turnierverlauf unnötig lang hinauszuzögern.

### 22.1. Partieergebnis nach dem Ende des letzten Zuges

Wenn während eines Spielerzuges die Zeit um ist, darf der Spieler diesen Zug abschließen. Zwischen den Zügen eintretende Effekte werden befolgt; der nächste Zug ist der erste der drei nach Zeitablauf zu spielenden Züge. Wenn nach Abschluss des dritten Zuges ein Sieger eindeutig feststeht, ist das Spiel beendet. Es werden keine zwischen den Zügen eintretenden Effekte mehr befolgt.

Wenn die Zeit zwischen zwei Zügen um ist, werden alle zwischen den Zügen eintretenden Effekte befolgt; der nächste Zug ist Zug 1 der drei nach Zeitablauf zu spielenden Züge. Wenn nach Abschluss des dritten Zuges ein Sieger eindeutig feststeht, ist das Spiel beendet. Es werden keine zwischen den Zügen eintretenden Effekte mehr befolgt.

Im Best-of-Three zählt ein Spiel als begonnen, sobald der Anfangsspieler feststeht. Wenn ein Spieler das Spiel gewinnt, nachdem die Zeit um ist, werden keine weiteren Spiele begonnen, damit die restlichen Züge gespielt werden können. Wenn die Zeit während der Vorbereitung um ist, wird die weitere Vorgehensweise anhand der Regeln in Punkt 22.3 bestimmt.

### 22.2. Bestimmen des Ergebnisses von Einzelspielpartien ohne klaren Sieger

Die folgenden Punkte werden nacheinander befolgt, um den Sieger nach dem letzten Zug eines Spiels zu bestimmen, wenn er mit Ende des letzten Zuges nicht feststeht. Sobald einer der Punkte erfüllt ist, steht der Sieger fest; die weiteren Punkte werden nicht mehr beachtet.

(1) Falls einer der Spieler verspätet zur Partie erschienen ist oder die Partie während der Runde ohne Richtergenehmigung für einen beliebigen Zeitraum verlassen hat, verliert dieser Spieler die Partie. Der Richter muss vor dem Ende der Partie über solche Abwesenheiten informiert werden. Trifft dieser Punkt auf beide Spieler zu, wird er ignoriert.

(2) Falls beide Spieler pünktlich zur Partie erschienen sind und die Partie nicht verlassen haben, bestimmt der Richter den Sieger anhand der Anzahl der den Spielern noch verbleibenden Preiskarten. Der Spieler mit den wenigsten verbleibenden Preiskarten gewinnt die Partie.

(3) Falls beiden Spieler dieselbe Anzahl von Preiskarten verbleibt, wird das laufende Spiel fortgesetzt. Dabei werden zuerst die zwischen den Zügen eintretenden Effekte, die sich an den letzten abgeschlossenen Zug anschließen, befolgt (sofern erforderlich), bis einem Spieler weniger Preiskarten verbleiben als dem anderen Spieler. Der Spieler mit den wenigsten verbleibenden Preiskarten ist der Sieger der Partie; die Partie endet damit.

### **22.3. Bestimmen des Ergebnisses von Best-of-Three-Partien ohne klaren Sieger**

Die folgenden Punkte werden nacheinander befolgt, um den Sieger nach dem letzten Zug einer Partie zu bestimmen, wenn er mit Ende des letzten Zuges nicht feststeht. Sobald einer der Punkte erfüllt ist, steht der Sieger fest; die weiteren Punkte werden nicht mehr beachtet.

(1) Falls einer der Spieler verspätet zur Partie erschienen ist oder die Partie während der Runde ohne Richtergenehmigung für einen beliebigen Zeitraum verlassen hat, verliert dieser Spieler die Partie. Der Richter muss rechtzeitig vor dem Ende der Partie über solche Abwesenheiten informiert werden. Trifft dieser Punkt auf beide Spieler zu, wird er ignoriert.

(2) Falls beide Spieler pünktlich zur Partie erschienen sind und die Partie nicht verlassen haben, bestimmt der Richter den Sieger des laufenden Spiels auf folgende Art:

#### **SPIEL 1**

Wenn der letzte Zug in Spiel 1 endet, gewinnt der Spieler mit den wenigsten verbleibenden Preiskarten Spiel 1 und die Partie.

Falls beiden Spielern dieselbe Anzahl von Preiskarten verbleibt, wird das Spiel fortgesetzt, bis einem der beiden Spieler weniger Preiskarten verbleiben als dem anderen Spieler. Der Spieler mit den wenigsten verbleibenden Preiskarten ist der Sieger von Spiel 1; die Partie endet damit.

Falls beide Spieler ihre letzte Preiskarte gleichzeitig ziehen (oder das letzte Pokémon des Gegners gleichzeitig kampfunfähig machen), sind die Anleitungen im Abschnitt „Was geschieht, wenn beide Spieler gleichzeitig gewinnen?“ des Pokémon-Sammelkartenspiel-Reglements zu befolgen. Falls erforderlich werden die Sudden-Death-Einzelpreisregeln im Pokémon-Sammelkartenspiel-Reglement befolgt; dabei wird auch eine Münze geworfen, um den Anfangsspieler zu bestimmen. Der Sieger des Sudden-Death-Einzelpreisspiels gewinnt Spiel 1 und die Partie.



**SPIEL 2**

Wenn der letzte Zug in Spiel 2 endet, gewinnt der Spieler mit den wenigsten verbleibenden Preiskarten das Spiel.

Falls beiden Spielern dieselbe Anzahl von Preiskarten verbleibt, wird das Spiel fortgesetzt, bis einem der beiden Spieler weniger Preiskarten verbleiben als dem anderen Spieler. Der Spieler mit den wenigsten verbleibenden Preiskarten ist der Sieger von Spiel 2.

Falls beide Spieler ihre letzte Preiskarte gleichzeitig ziehen (oder das letzte Pokémon des Gegners gleichzeitig kampfunfähig machen), sind die Anleitungen im Abschnitt „Was geschieht, wenn beide Spieler gleichzeitig gewinnen?“ des Pokémon-Sammelkartenspiel-Reglements zu befolgen. Falls erforderlich werden die Sudden-Death-Einzelpreisregeln im Pokémon-Sammelkartenspiel-Reglement befolgt; dabei wird auch eine Münze geworfen, um den Anfangsspieler zu bestimmen. Der Sieger des Sudden-Death-Einzelpreisspiels gewinnt Spiel 2.

Falls einer der Spieler zu diesem Zeitpunkt zwei Spiele der Partie gewonnen hat, gewinnt er auch die Partie.

Falls beide Spieler je ein Spiel der Partie gewonnen haben, werden die Sudden-Death-Einzelpreisregeln im Pokémon-Sammelkartenspiel-Reglement befolgt; dabei wird auch eine Münze geworfen, um den Anfangsspieler zu bestimmen. Der Sieger des Sudden-Death-Einzelpreisspiels gewinnt die Partie.

**SPIEL 3**

Wenn der letzte Zug in Spiel 3 endet, gewinnt der Spieler mit den wenigsten verbleibenden Preiskarten Spiel 3 und die Partie.

Falls beiden Spielern dieselbe Anzahl von Preiskarten verbleibt, wird das Spiel fortgesetzt, bis einem der beiden Spieler weniger Preiskarten verbleiben als dem anderen Spieler. Der Spieler mit den wenigsten verbleibenden Preiskarten gewinnt Spiel 3 und die Partie.

Falls beide Spieler ihre letzte Preiskarte gleichzeitig ziehen (oder das letzte Pokémon des Gegners gleichzeitig kampfunfähig machen), sind die Anleitungen im Abschnitt „Was geschieht, wenn beide Spieler gleichzeitig gewinnen?“ des Pokémon-Sammelkartenspiel-Reglements zu befolgen. Falls erforderlich werden die Sudden-Death-Einzelpreisregeln im Pokémon-Sammelkartenspiel-Reglement befolgt; dabei wird auch eine Münze geworfen, um den Anfangsspieler zu bestimmen. Der Sieger des Sudden-Death-Einzelpreisspiels gewinnt Spiel 3 und die Partie.

**23. Bestimmen des Anfangsspielers für Best-of-Three-Partien**

In Best-of-Three-Partien entscheidet nach Ende eines Spiels der Verlierer, wer das nächste Spiel beginnt. Die Entscheidung erfolgt also nicht per Münzwurf. Die Entscheidung findet jedoch zu demselben Zeitpunkt in der Vorbereitung statt, zu dem die Münze geworfen würde.

## 24. Bewertungen und Ranglisten

Pokémon Organized Play nutzt Bewertungen und Ranglisten nach dem Elo-System. Weitere Informationen finden sich im Dokument „Bewertungen und Ranglisten“ und im Dokument „K-Wert“ auf der Website <http://www.pokemon.com/op/>.

Alle Partien, die auf einer Premier-Veranstaltung gespielt werden, beeinflussen die Premier-Bewertung des Spielers und damit seinen Rang, sofern die Turniere korrekt und vollständig gemeldet werden. Premier-Veranstaltungen, die nicht den von POP vorgeschriebenen Strukturen entsprechen, können den Premier-Status verlieren. In diesem Fall verlieren die daran teilnehmenden Spieler die bei diesem Turnier erzielten Bewertungspunkte.

Pokémon Organized Play teilt Länder in vier Bewertungszonen ein. Eine Bewertungszone umfasst üblicherweise einen Kontinent oder eine Region. Derzeit gibt es die Bewertungszonen Nordamerika, Südamerika, Asia-Pazifik und Europa.

Spieler sind selbst dafür verantwortlich, ihre Turnier-Historie auf Korrektheit zu prüfen. Liegt ein Problem mit der Turnier-Historie vor, muss der Spieler den Turnierveranstalter des Turniers informieren. Der Turnierveranstalter arbeitet dann mit Pokémon Organized Play zusammen, um das Problem zu lösen.

## **TURNIERREGELN FÜR POKÉMON-VIDEOSPIELE**

Dieser Abschnitt enthält die Turnierregeln, die speziell für Pokémon-Videospiele gelten. Von allen Anwesenden auf einem PLAY!-Pokémon-Turnier wird die Einhaltung der entsprechenden Regelabschnitte erwartet.

In Vorbereitung.

## **Anhang A. Überarbeitungen des Dokuments**

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

Überarbeitungen des Dokuments werden unter <http://www.pokemon.com> veröffentlicht.

### Änderungen zum 1. September 2010

Allgemeine Überarbeitung der Bedingungen und Datumsangaben.

Verweisen auf zulässige fremdsprachige Karten in Decks entfernt.

- Abschnitt 2.3. Anforderungen an SPIELER-IDs für neue Spieler überarbeitet.
- Abschnitt 4. Verwendung von Decklisten nach der Veranstaltung überarbeitet.
- Abschnitt 5.1. Pflichten für Spieler von Videospielel hinzugefügt.
- Abschnitt 5.2. Erklärung zu durch Zuschauer verursachten Strafen für Spieler ergänzt.
- Abschnitt 7. Persönliche Notizen sind zulässig.
- Abschnitt 14. Altersgruppen für die Turniersaison 2010–2011 angepasst.
- Abschnitt 15. Formulierung überarbeitet.
- Abschnitt 15.4. Zulässige Referenzen für Nachdrucke aus älteren Sätzen überarbeitet.
- Abschnitt 17.1. Regeln für Referenzkarten und Pokémon-LEGENDEN hinzugefügt.
- Abschnitt 17.5.1. Regeln für Währungsmünzen und präzise geätzte Würfel als Zufallsgeneratoren hinzugefügt.
- Abschnitt 21.3. Dauer von Partien überarbeitet.
- Abschnitt 22. Ergebnisse von Partien anhand des 30+3-Formats überarbeitet.

### Änderungen zum 20. Oktober 2010

Abschnitt 22. Ergebnisse von Partien anhand des 30+3-Formats überarbeitet.

Abschnitt 22.3. Preiskartenerfordernis für Ergebnisse bei Best-of-three-Partien entfernt.

### Änderungen zum 26. Oktober 2010

Abschnitt 22. Ergebnisse von Partien für die Fälle Spielende, spätes Erscheinen und Preisgleichstand überarbeitet.