

Play! Pokémon Pokémon GO Turnierhandbuch

DEUTSCHSPRACHIGE VERSION

Datum der letzten Aktualisierung: 15. Oktober 2024

Inhalt

1	Zulassungsvoraussetzungen.....	3
1.1	Digitales Mündigkeitsalter	3
1.2	<i>Pokémon GO</i> -Konto-Voraussetzungen	3
2	Teamaufbau	3
2.1	Zusammenstellen des Kampfteams	3
2.2	Team-Anmeldung.....	5
3	Ausrüstungsregeln	8
3.1	Geräte	8
3.2	Gegenstände im Spielbereich	9
3.3	Verwendung von Kopfhörern	9
3.4	Notizen	10
4	<i>Pokémon GO</i> -Turnierarten.....	10
4.1	Doppelausscheidung.....	10
4.2	Schweizer Runden + Einzelausscheidung (<i>Pokémon GO</i> -Herausforderungen und -Cups)	11
4.3	Rundenspiele (Round Robin)	12
5	Spielverlauf	12
5.1	Match-Struktur.....	12
5.2	Spielbeginn.....	13
5.3	Entscheidung eines Spiels	13
5.4	Entscheidung eines Matches	14
5.5	Überprüfung aufgrund von technischen Problemen	14
6	Regelverstöße und Strafen	17
6.1	Einführung.....	17
6.2	Arten von Strafen	17
6.3	Strafkategorien	20
6.4	Abweichen von empfohlenen Strafen	25
6.5	Strafzustellung	26
6.6	Melden von Strafen	26
6.7	Disziplinarmaßnahmen	27
7	Zusammenfassung der Änderungen	29

1 Zulassungsvoraussetzungen

1.1 Digitales Mündigkeitsalter

Die im Play! Pokémon-Turnierhandbuch aufgeführten Teilnahmebedingungen gelten für *Pokémon GO*-Turniere. Allerdings müssen Teilnehmer auch das Alter der digitalen Einwilligung gemäß der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) in ihrer Heimatregion erfüllen, um an Events der *Pokémon GO*-Meisterschaftsserie (alle Pokémon GO-Events, bei denen Championship Points vergeben werden) teilnehmen zu können.

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

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

1.2 *Pokémon GO*-Konto-Voraussetzungen

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

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

2 Teamaufbau

2.1 Zusammenstellen des Kampfteams

Das Team eines Teilnehmers muss aus mindestens drei bis zu höchstens sechs Pokémon bestehen. Dieses Team, einschließlich aller Attacken und Wettkampfpunkte (WP), muss für die Dauer des Turniers unverändert bleiben. Der Teilnehmer wählt dann eine Kombination aus drei beliebigen jener Pokémon

aus, die er im Kampf einsetzt. Teilnehmer können diese Kombination zu Beginn jedes neuen Spiels ändern.

Teilnehmer müssen deutlich machen, welche Pokémon in ihrem Team sind, indem sie jedem ein eigenes In-Game-Label, genannt Tag, zuweisen. Keines der anderen Pokémon des Teilnehmers darf das gleiche Tag haben.

Bei *Pokémon GO*-Turnieren werden Kämpfe im Superliga-Format ausgetragen. Pokémon müssen daher die WP-Anforderungen für die Superliga erfüllen (1 500 WP oder weniger), um zum Spielen zugelassen zu sein.

2.1.1 Zugelassene Pokémon

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

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

- Ditto
- Ninjatam

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

- Sleimok mit der Sofort-Attacke *Säure*
- Smogon mit der Sofort-Attacke *Säure*
- Smogmog mit der Sofort-Attacke *Säure*
- Chaneira mit der Lade-Attacke *Psystrahl*
- Sterndu mit der Sofort-Attacke *Ruckzuckhieb*
- Starmie mit der Sofort-Attacke *Ruckzuckhieb*
- Porygon mit der Sofort-Attacke *Ruckzuckhieb*
- Pichu mit der Sofort-Attacke *Ruckzuckhieb*
- Mähikel
- Chevrumm

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

Neu veröffentlichte Pokémon, darunter neue Crypto-Pokémon und Attacken werden am Dienstag nach ihrer Veröffentlichung um 01:00 Uhr MEZ für den Einsatz in Turnieren zugelassen. Ein Teilnehmer kann neu veröffentlichte Pokémon oder Attacken nur dann in sein Team aufnehmen, wenn die Teamregistrierung geschlossen wird, nachdem die neu veröffentlichten Pokémon oder Attacken zugelassen wurden. Wenn weniger als 24 Stunden zwischen der Einführung eines Pokémon und 1:00 Uhr MEZ des folgenden Dienstags liegen, wird eine volle Woche aufaddiert, bevor das Pokémon in Turnieren eingesetzt werden darf. In manchen Fällen kann eine bestehende Attacke vor oder während

eines Turniers im Spiel aktualisiert oder geändert werden. Wenn eine Attacke aktualisiert wird und einem Pokémon bereits bekannt ist, ist diese Attacke in ihrem neuen Zustand sofort für Pokémon verfügbar, die diese Attacke bereits in ihrem Attackenpool hatten.

2.1.2 Einschränkungen

Für das Team eines Teilnehmers gelten die folgenden zusätzlichen Einschränkungen:

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

2.1.2.1 Spitznamen & Individualisierung

Bei der Anpassung eines Aspekts ihres Spiels müssen Teilnehmer die [Richtlinien zu Trainer-Benutzernamen und Teamnamen](#) befolgen. Es darf sich außerdem kein Pokémon im Team eines Teilnehmers befinden, das den Spitznamen eines anderen Pokémon hat – ein Raichu darf beispielsweise nicht den Namen „Pikachu“ haben.

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

2.2 Team-Anmeldung

Bei allen Play! Pokémon-Events müssen die Teilnehmer die exakten Bestandteile ihres Teams, das sie während des Turniers einsetzen wollen, anmelden. Teilnehmer sind dazu verpflichtet, eine lesbare und korrekte Auflistung der Pokémon, aus denen ihr Team besteht, einzureichen. Diese Teamlisten können später von Veranstaltern und Schiedsrichtern verwendet werden, um zu überprüfen, ob ein Team während des Turniers verändert wurde. Teilnehmer sollten deshalb darauf achten, dass ihre Teamlisten übersichtlich und akkurat sind. Teilnehmer müssen ihr Team für jedes Turnier innerhalb der angekündigten Frist registrieren.

Sofern nicht anderweitig angegeben, sollten Teamlisten in der Sprache verfasst sein, in der die *Pokémon GO*-App des Teilnehmers eingestellt ist.

Einige Teamanmeldungsplattformen bieten möglicherweise Übersetzungsdienste an, insbesondere für Events wie Regional- und Internationalmeisterschaften. Dies ist jedoch nicht immer gegeben, und

Teilnehmer sind ansonsten selbst dafür verantwortlich, dass sie eine Teamliste in der richtigen Sprache einreichen.

2.2.1 Verspätete Einreichung der Liste

Es liegt im Ermessen des Veranstalters, ob er einen Teilnehmer, der sich zu spät registriert, am Turnier teilnehmen lässt. Wenn sich ein Teilnehmer nicht bis zur angegebenen Frist angemeldet hat und der Veranstalter dem Teilnehmer erlaubt, während des Turniers zu spielen, wird der vorsitzende Schiedsrichter die Teamliste begutachten und sie zulassen, wenn es sich um ein gültiges Team handelt. Für die erste Spielrunde werden jenem Teilnehmer Niederlagen angerechnet.

Verspätete Einsendungen von Listen sollten nur angenommen werden, wenn die Details der Teamliste nicht der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurden. Wenn ein Veranstalter die Teamliste der Öffentlichkeit zugänglich gemacht hat, werden keine weiteren Einreichungen akzeptiert, damit die Turnierintegrität bewahrt wird.

2.2.2 Inhalt von Teamlisten

Eine vollständige Teamliste sollte den Namen des Teilnehmers, sein Geburtsjahr, seine Spieler-ID sowie die folgenden Informationen zu jedem Pokémon enthalten:

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

Viele große Turniere erfordern, dass Teamlisten mit dem Team List Creator von RK9 Labs eingereicht werden. In diesen Fällen können Teilnehmer ihre Listen in ihrer bevorzugten Sprache ausfüllen, da dem Mitarbeiterteam automatisch Übersetzungen zur Verfügung gestellt werden. Es wird jedoch empfohlen, die Sprache zu verwenden, die Teilnehmer in ihrer *Pokémon GO*-App eingestellt haben, um das Fehlerrisiko zu minimieren. Wenn Teamlisten über eine Plattform eingereicht werden, die keine automatische Übersetzung zur Verfügung stellt, sollten sie in der Sprache ausgefüllt werden, die Teilnehmer in ihrer *Pokémon GO*-App eingestellt haben, damit sie von Mitarbeitern bei Team-Checks einfach mit ihrem In-Game-Team verglichen werden können.

Teilnehmer dürfen den Inhalt dieser Liste nicht absichtlich verschleiern, z. B., indem sie sich weigern, auf Aufforderung eines Gegners oder eines Mitarbeiters weitere Erklärungen abzugeben.

2.2.2.1 Inhalt der Team-Vorschauliste

Die Team-Vorschauliste eines Teilnehmers ist eine verkürzte Version der vollständigen Teamliste. Sie sollte die folgenden Informationen enthalten:

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

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

Es liegt in der Verantwortung des Turnierveranstalters, Teilnehmern zu erklären, wie Team-Vorschaulisten mit ihren Gegnern geteilt werden. Wenn Veranstalter die zu teilenden Team-Vorschaulisten bereitstellen – z. B., indem sie die über digitale Plattformen wie RK9 Labs eingereichten Listen ausdrucken – müssen die Listen zumindest in der lokalen Sprache des Veranstaltungsorts bereitgestellt werden. Bei Internationalmeisterschaften müssen die Listen den Teilnehmern außerdem in englischer Sprache zur Verfügung gestellt werden.

Einige Turnieren (vor allem lokale Turniere) setzen möglicherweise voraus, dass Teilnehmer selbst ausgedruckte Kopien ihrer Teamlisten mitbringen. Dies muss Teilnehmern jedoch in einem vertretbaren Zeitraum vor dem Event mitgeteilt werden. In diesen Fällen werden zwei Kopien von Listen benötigt: eine Teamliste und eine Team-Vorschauliste. Die Version der Listen, die dem Gegner zur Verfügung gestellt werden, müssen in der lokalen Sprache des Veranstaltungsorts bereitgestellt werden.

2.2.3 Team-Checks

Bei allen Events müssen Teamprüfungen durchgeführt werden. Play! Pokémon erwartet, dass Teamprüfungen bei mindestens 10 % der Teams durchgeführt werden. Es wird jedoch empfohlen, dass die Turniermitarbeiter sich bemühen, so viele Teams wie möglich zu prüfen. Die Teams aller Teilnehmer, die es in die Top-Cut-Phase eines Turniers geschafft haben, sollten vor dem Beginn jener Runden überprüft werden.

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

Während einer Teamprüfung werden die Turniermitarbeiter Folgendes überprüfen:

- Listen sind vollständig und lesbar;
- Beschriebene Teams sind für das Turnierspiel zulässig;
- Kampfteam stimmt mit der eingereichten Teamliste überein;
- Falls vorhanden, entspricht der Inhalt der Teamlisten genau dem, was zum Spielen gemäß Bildschirmaufnahmen der vorherigen Matches verwendet wurde.

3 Ausrüstungsregeln

3.1 Geräte

Pokémon GO-Turniere werden auf mobilen Geräten gespielt.

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

3.1.1 Wo Geräte bereitgestellt werden

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

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

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

- Die zur Verfügung gestellten Geräte dürfen nur für das Turnierspiel verwendet werden. Die persönliche Nutzung der bereitgestellten Geräte ist nicht gestattet.
- Teilnehmer sollten darauf vorbereitet sein, sich auf dem bereitgestellten Gerät mit ihrem persönlichen Konto anzumelden. Teilnehmer können bei der Anmeldung auf ihr persönliches Gerät zur Authentifizierung oder aus Sicherheitsgründen zurückgreifen. Das persönliche Gerät muss aus dem Spielbereich entfernt werden, wenn dies abgeschlossen ist.
- Teilnehmer sollten sich nach jedem Spiel von dem zur Verfügung gestellten Gerät abmelden und darauf achten, dass alle gespeicherten Kontoinformationen zu diesem Zeitpunkt gelöscht werden.
- Teilnehmer dürfen zu keinem Zeitpunkt versuchen, ein Sicherheitselement von einem bereitgestellten Gerät zu trennen oder zu entfernen.

3.1.2 Wenn keine Geräte bereitgestellt werden

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

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

- Die Teilnehmer sind dafür verantwortlich, dass ihr Gerät voll funktionsfähig ist.
- Die Teilnehmer sind dafür verantwortlich, dass ihr Gerät für die Dauer des Turniers aufgeladen ist.

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

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

3.1.3 Bildschirmaufnahme

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

Wenn Geräte bereitgestellt werden, müssen die Teilnehmer jedes Match mit der Bildschirmaufnahmefunktion des Geräts aufzeichnen. Bildschirmaufnahmen sollten nur in Gegenwart eines Mitarbeiters abgespielt werden. Die Teilnehmer dürfen nicht auf andere Weise auf die mit einem bereitgestellten Gerät aufgenommenen Aufnahmen zugreifen, sie teilen oder verändern. Alle Bildschirmaufnahmen werden bis zum Ende des Turniers aufbewahrt. Danach werden sie von jedem bereitgestellten Gerät gelöscht. Wenn keine Geräte bereitgestellt werden, wird dringend empfohlen, dass Teilnehmer die Möglichkeit haben, den Bildschirm ihres Geräts aufzunehmen. Ohne eine Bildschirmaufnahme ist es für einen Teilnehmer schwierig, Beweise für ein technisches Problem zu erbringen, was dazu führen kann, dass eine Überprüfung durch einen Schiedsrichter abgelehnt wird.

3.2 Gegenstände im Spielbereich

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

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

3.3 Verwendung von Kopfhörern

Kopfhörer dürfen von den Teilnehmern nur getragen werden, wenn sie verkabelt und direkt in das Gerät eingesteckt sind. Das Kabel des Kopfhörers muss deutlich sichtbar sein. Falls Geräte bereitgestellt

werden, wende dich bitte an einen Mitarbeiter und bitte um Erlaubnis, Kopfhörer mit diesem Gerät verwenden zu dürfen. Ein Teilnehmer sollte ein bereitgestelltes Gerät nicht ohne ausdrückliche Erlaubnis der Schiedsrichter vom Ladegerät trennen, um Kopfhörer anzuschließen. Es werden keine Kopfhörer zur Verfügung gestellt.

3.4 Notizen

Teilnehmer dürfen sich während eines Matches Notizen machen und darauf jederzeit während des Spiels, einschließlich der Team-Vorschau, zurückgreifen. Das Blatt, auf dem ein Teilnehmer Notizen macht, darf zu Beginn jedes Matches keinen handschriftlichen oder anderweitigen Text enthalten.

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

Ein Schiedsrichter kann Einblick in die Notizen der Teilnehmer nehmen und bei Bedarf um Erklärungen bitten. Da Schiedsrichter während des laufenden Matches Einblick in die Notizen verlangen können, sind Codes, Kürzel, Abkürzungen oder andere Verfahren zum Verschleiern der Bedeutung der Notizen nicht zulässig. Außerdem dürfen die Notizen eines Teilnehmers keine Fehlinformationen enthalten, mit denen das Turnierpersonal getäuscht werden soll. Falls ein Schiedsrichter um eine Erklärung oder eine Übersetzung von Notizen, die nicht in der vom Event-Personal gesprochenen Sprache sind, bitten sollte, muss der Teilnehmer dieser Bitte nachkommen.

4 *Pokémon GO*-Turnierarten

4.1 Doppelausscheidung

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

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

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

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

4.1.1 Turnierphasen

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

Die Anzahl der Gruppen wird auf folgende Weise ermittelt:

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

4.1.2 Gruppensetzung

Die Setzung kann nach dem Ermessen des Veranstalters mit ausdrücklicher Genehmigung von TPCi erstellt werden, bevor sie in einem Turnier verwendet werden kann.

Die Setzung wird immer anhand von quantitativen Leistungsdaten und nicht nach subjektiven Kriterien erstellt. Die aktuelle Methode für die Setzung basiert auf den Leistungsdaten der Teilnehmer aus der Saison der *Pokémon GO*-Meisterschaftsserien 2024 und 2025.

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

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

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

4.3 Rundenspiele (Round Robin)

Rundenspiele (Round Robin) können nach Ermessen des Veranstalters nur angewendet werden, wenn bei Regionalmeisterschaften oder größeren Meisterschaften sechs oder weniger Teilnehmer am Turnier teilnehmen.

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

5 Spielverlauf

5.1 Match-Struktur

Sobald ein Teilnehmer an der ihm zugewiesenen Station ankommt, sollten die entsprechenden Vorbereitungen getroffen werden, um mit dem Spiel zu beginnen, z. B. sich auf dem Gerät anzumelden, die *Pokémon GO*-App zu öffnen und festzulegen, welche Methode zum Starten des Spiels verwendet werden soll.

Teilnehmer sollten ihre Listen vor dem Austausch der Team-Vorschaulisten auf Korrektheit überprüfen. Wenn Teilnehmer auf ihren Team-Vorschaulisten Fehler entdecken, sollten sie sofort einen Schiedsrichter darüber in Kenntnis setzen.

Wenn beide Teilnehmer an ihren zugewiesenen Stationen angekommen sind, ihre Vorbereitungen abgeschlossen sind und beide Teilnehmer die Kampffrage erhalten haben, sollten die Teilnehmer die Team-Vorschaulisten austauschen. Damit beginnt die Phase der Team-Vorschau. Die Teilnehmer dürfen die Teamliste ihres Gegners jederzeit während der Kämpfe, zu Beginn des Matches und zwischen den Kämpfen einsehen, aber die maximale Zeit für die Team-Vorschau beträgt zwei Minuten. Wenn ein Teilnehmer die gegnerische Teamliste nicht versteht, sollte er sofort einen Schiedsrichter rufen.

Pokémon GO-Kämpfe haben eine Höchstdauer von 270 Sekunden (4 Minuten und 30 Sekunden).

Zwischen jeder Partie eines Matches haben Teilnehmer, wenn sie dies möchten, die Gelegenheit, eine neue Kombination von drei Pokémon aus ihrer Teamliste zu wählen. Die Zeit zwischen jedem Kampf sollte nicht länger als zwei Minuten betragen. Wenn es technische Schwierigkeiten zwischen den Partien gibt, sollten Teilnehmer einen Schiedsrichter benachrichtigen.

Sobald das Match vorbei ist, sollten die Teilnehmer das Ergebnis sofort melden. Bei Events, die mit Challenge ausgetragen werden, sollten die Teilnehmer einen Schiedsrichter rufen, um das Ergebnis zu melden. Bei Events, die mit TOM ausgetragen werden, sollten die Teilnehmer den Ergebniszettel genau ausfüllen und ihn beim Punkteähler abgeben.

5.2 Spielbeginn

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

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

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

5.3 Entscheidung eines Spiels

Ein Spiel wird im Allgemeinen entschieden, wenn ein Teilnehmer das letzte Pokémon seines Gegners kampfunfähig gemacht hat. Gelegentlich wird ein Spiel entschieden, da der Kampf die von *Pokémon GO* festgelegte Höchstdauer (4 Minuten) erreicht hat. Eine In-Game-Grafik teilt den Teilnehmern mit, dass die Zeit abgelaufen ist.

Ein Spiel kann ebenfalls entschieden werden, wenn sich einer der Teilnehmer dazu entschließt, den Kampf zu beenden. In diesem Fall sollten die Schritte in Abschnitt 5.3.1 betreffs Aufgeben befolgt werden.

Der Gewinner sollte am Ende jedes Spiels durch eine Grafik im Spiel eindeutig angezeigt werden. Sollte diese Grafik aus irgendeinem Grund nicht angezeigt werden, kann der Gewinner durch Einsichtnahme in das Tagebuch eines Teilnehmers im Spiel bestätigt werden. Wenn sich keiner der Teilnehmer auf das Ergebnis eines Spiels einigen kann und das Ergebnis nicht durch Einsicht in das Tagebuch eines Teilnehmers überprüft werden kann, wird dieses Spiel von einem Schiedsrichter für ungültig erklärt und es muss ein neues Spiel gespielt werden.

Wenn der Tagebucheintrag ein Unentschieden anzeigt, wird das Match als ungültig betrachtet und es muss ein neues Match gespielt werden.

5.3.1 Aufgeben

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

Unter keinen Umständen sollten Teilnehmer:

- Ein Spiel oder Match mit einem absichtlichen Unentschieden auflösen
- Ihren Gegner zur Aufgabe zwingen
- Ihren Gegner bestechen, nötigen oder anderweitig bzgl. eines Matchergebnisses unter Druck setzen

- Sich vor dem Entschluss zur Aufgabe auf Turnierplatzierungen berufen oder auf das Ende anderer laufender Matches warten
- Das Matchergebnis nach dem Zufallsprinzip (z. B. durch einen Münzwurf) oder durch eine andere Auswahlmethode entscheiden

5.4 Entscheidung eines Matches

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

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

Bei Events, die als Doppelausscheidungsturniere durchgeführt werden, sollten Teilnehmer einen Schiedsrichter herbeirufen, um das endgültige Spielergebnis mitzuteilen. Bei Events, die im Turnierstil der Schweizer Runden + Einzelausscheidung ausgetragen werden, sollten Ergebniszettel benutzt werden, um das Spielergebnis mitzuteilen. Sobald ein Matchergebnis auf einem unterschriebenen Ergebniszettel verzeichnet oder einem Schiedsrichter mitgeteilt wurde, wird dieses Resultat als endgültig angesehen und kann nicht mehr geändert werden.

5.5 Überprüfung aufgrund von technischen Problemen

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

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

5.5.1 Entscheidung bei Überprüfung

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

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

5.5.2 Berichterstattung bei Überprüfung

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

Berichte sollten für jede Überprüfung die folgenden Informationen enthalten:

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

Die Zusammenfassung der Turnierüberprüfungen enthält detaillierte Informationen zu allen Überprüfungen, die während eines Turniers beantragt wurden.

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

Turnier-ID	Problemrunde	Spieler-ID des Schiedsrichters	Spieler-ID des Anfragers	Trainername des Anfragers	Spieler-ID des Gegners	Trainername des Gegners	Problembeschreibung	Ergebnis
XX-XX-XXXXXX	1	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXX	X

Für jede angefragte Überprüfung muss eine neue Zeile hinzugefügt werden.

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

5.5.3 Bekannte technische Probleme

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

5.5.3.1 Geringfügige Probleme

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

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

5.5.3.2 Schwere Probleme

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

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

Anwendungsfehler und Einfrieren	In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass die App fehlschlägt, einfriert oder unerwartet beendet wird.
--	---

Es kann zu weiteren Problemen außer den vorher beschriebenen kommen und es liegt im Ermessen der Schiedsrichter, im Rahmen einer Überprüfung festzustellen, ob sich diese Probleme auf den Ausgang eines Spiels ausgewirkt haben.

6 Regelverstöße und Strafen

6.1 Einführung

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

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

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

6.2 Arten von Strafen

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

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

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

6.2.1 Verweis (C)

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

6.2.2 Verwarnung (W)

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

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

6.2.3 Spiel-Niederlage (GL)

6.2.3.1 Definition

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

6.2.3.2 Anwendung (Doppel- und Einzelausscheidung)

Wird in einem aktiven Spiel eine Spiel-Niederlage ausgesprochen, wird das Spiel für den Teilnehmer, der die Strafe erhält, als Niederlage gewertet. Wenn eine Strafe unmittelbar nach dem Ende eines Spiels ausgesprochen wird, aber bevor das nächste Spiel fortgesetzt wird oder die Match-Ergebnisse endgültig feststehen, wird die Strafe auf das letzte aktive Spiel angewendet.

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

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

6.2.3.3 Anwendung (Schweizer Runden)

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

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

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

6.2.4 Match-Niederlage (ML)

6.2.4.1 Definition

Eine Match-Niederlage kann verhängt werden, wenn das Fehlverhalten eines Teilnehmers die Integrität eines Spiels unwiederbringlich beeinträchtigt, und nicht nur die eines einzelnen Spiels.

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

6.2.4.2 Anwendung

Wenn die Strafe Match-Niederlage während eines aktiven Spiels ausgesprochen wird, wird das Match für den bestraften Teilnehmer als verloren gewertet. Wenn eine Strafe unmittelbar nach dem Ende eines Matches und vor der endgültigen Feststellung der Match-Ergebnisse ausgesprochen wird, sollte die Strafe auf das letzte aktive Match angewendet werden.

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

6.2.5 Disqualifikation (DQ)

6.2.5.1 Definition

Eine Disqualifikation ist das höchste Strafmaß, das auf einem Turnier ausgesprochen werden kann. Diese Strafe sollte nur in Extremfällen zum Einsatz kommen, d. h., wenn die absichtlichen oder unabsichtlichen Handlungen eines Teilnehmers die Integrität oder den Verlauf des gesamten Events stark und negativ beeinflusst haben.

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

6.2.5.2 Anwendung (Doppelausscheidungsrunden)

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

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

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

6.2.5.3 Anwendung (Einzelausscheidungsrunden)

Während Einzelausscheidungsrunden erhalten disqualifizierte Teilnehmer außerdem Spiel-Niederlagen für alle Spiele ihres zuletzt ausgeführten Einzelausscheidungs-Matches.

Wenn ein Teilnehmer während eines laufenden Einzelausscheidungs-Matches disqualifiziert wird, werden die Niederlagen der aktuellen Runde zugeschrieben.

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

6.2.5.4 Anwendung (Schweizer Runden)

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

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

6.2.6 Zusammenfallende Strafen

Falls gegen beide Spieler Strafen verhängt werden, die dazu führen, dass es keinen Sieger in einem Spiel gibt, das einen Sieger braucht, wird folgendermaßen vorgegangen:

- 1) Um einen Sieger zu bestimmen, sollten Teilnehmer nach Ermessen des vorsitzenden Schiedsrichters ein Best-of-One Tiebreaker-Spiel durchführen, sofern mindestens 10 Minuten bis zum Beginn der nächsten Runde verbleiben.
- 2) Wenn kein Tiebreaker-Spiel gespielt werden kann, wird der bestplatzierte Teilnehmer zum Sieger im aktuellen Match erklärt.

In beiden Fällen wird eine Match-Niederlage für das nächste Match gegen den Spieler verhängt, der die nächste Runde erreicht.

6.3 Strafkategorien

6.3.1 Spielerverhalten (Kategorie A)

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

6.3.1.1 A.1. Verfahrensfehler

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

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

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

Beispiele für leichte Verstöße:

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

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

Beispiele für schwere Verstöße:

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

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

Beispiele für sehr schwere Verstöße:

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

6.3.1.2 A.2. Unsportliches Verhalten

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

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

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

Beispiele für leichte Verstöße:

- Ein Teilnehmer flucht im Turnierbereich.
- Ein Teilnehmer stört ein laufendes Match.
- Ein Teilnehmer hinterlässt kleine Müllmengen im Turnierbereich.

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

Beispiele für schwere Verstöße:

- Ein Teilnehmer beeinflusst Matches durch Drohungen oder Ablenkungen.
- Unbeabsichtigte Verstöße gegen die [Play! Pokémon Inklusions-Richtlinien](#), die bei anderen dennoch Leid verursachen.
- Nichtbefolgen einer Turnierrichtlinie, wie z. B. das Unterschreiben des Ergebniszettels.

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

Beispiele für sehr schwere Verstöße:

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

6.3.1.3 A.3. Schummeln

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

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

Beispiele für sehr schwere Verstöße:

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

6.3.2 *Pokémon GO*-Strafrichtlinien (Kategorie D)

6.3.2.1 D.1. Spielfehler

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

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

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

Beispiele für leichte Verstöße:

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

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

Beispiele für sehr schwere Verstöße:

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

6.3.2.2 D.2. Teamlegalität

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

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

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

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

a. Leichte Teamverstöße sind Diskrepanzen zwischen den Pokémon im Kampfteam eines Teilnehmers im Vergleich zu denen auf der Teamliste, welche dem Teilnehmer *keinen* potenziellen Vorteil bringen.

Beispiele für leichte Verstöße:

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

B. Schwere Teamverstöße sind Diskrepanzen zwischen den Pokémon im Kampfteam eines Teilnehmers im Vergleich zu denen auf der Teamliste, welche dem Teilnehmer einen potenziellen Vorteil bringen.

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

Beispiele für schwere Verstöße:

- Ein Pokémon, das nicht auf der Teamliste steht, wird fälschlicherweise für den Kampf ausgewählt.
 - Ein Pokémon im Team beherrscht die Attacke Donnerschlag, aber wird auf der Teamliste jene Attacke als „Donner“ aufgeführt.
 - Die WP eines Pokémon sind gar nicht (oder inkorrekt) auf der Teamliste aufgeführt.
 - Ein Pokémon wurde mit inkorrekten Informationen zu seiner Form aufgeführt und es sind keine anderen Informationen auf der Teamliste ersichtlich, die darauf hinweisen, welche Form verwendet wird.
 - Beispiel: Das Team enthält Formeo (Sonnenform), aber auf der Teamliste steht nur „Formeo“. Die vorgesehene Form kann anhand der Informationen in der Teamliste nicht identifiziert werden.
-

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

Beispiele für sehr schwere Verstöße:

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

6.4 Abweichen von empfohlenen Strafen

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

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

6.4.1 Wiederholte Verstöße

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

6.4.2 Alter & Erfahrung

Das Alter, die Erfahrung und die aktuelle Platzierung des Teilnehmers sollten berücksichtigt werden. Obwohl dies nicht immer relevante Faktoren sind, sollten sich Professoren bewusst sein, dass Fehler aufgrund mangelnder Erfahrung oder dem Druck, in einer Wettbewerbsatmosphäre spielen zu müssen, gemacht werden.

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

6.5 Strafzustellung

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

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

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

6.5.1 Besprechen von Strafen

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

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

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

6.6 Melden von Strafen

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

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

6.6.1 Zusammenfassung der Turnierstrafen

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

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

Turnier-ID	Problemrunde	Spieler-ID des Schiedsrichters	Spieler-ID des Teilnehmers	Kategorie	Schwere	Strafe	Hinweise
XX-XX-XXXXX X	1	XXXXXX	XXXXXX	Ein	leichte	Verwarnung	

Für jede verhängte Strafe muss eine neue Zeile hinzugefügt werden.

Sobald die Tabelle vollständig ist, muss diese per Anhang über die Turnierbericht-Funktion an den Play! Pokémon-Kundenservice gesendet werden. Wähle hierzu „Penalty Summary“ bzw. „Strafzusammenfassung“ vom entsprechenden Drop-down-Menü aus. Der Betreff sollte „Penalty Report: XX-XX-XXXXXX“ sein, wobei XX-XX-XXXXXX die Turnier-ID ist.

6.6.2 Disqualifikationsberichte

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

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

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

6.7 Disziplinarmaßnahmen

Sollte bei mehreren Turnieren ein Muster an Regelverstößen festgestellt werden, kann Play! Pokémon Disziplinarmaßnahmen gegen den verantwortlichen Teilnehmer in Betracht ziehen. Eine solche Maßnahme kann eine Sperrung vom Programm beinhalten. In diesen Fällen werden die Spieler benachrichtigt und ihre Namen und Spieler-IDs werden den Veranstaltern zur Verfügung gestellt.

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

7 Zusammenfassung der Änderungen

Datum vorheriger Ausgabe: 5. August 2024

Datum aktueller Ausgabe: 15. Oktober 2024

1) Zulassungsvoraussetzungen		
Abschnitt	Seite #	Änderung

2) Teamaufbau		
Abschnitt	Seite #	Änderung
2.1.1	4	Klarheit über die Zulässigkeit von Pokémon, die von der Liste unzulässiger Pokémon entfernt wurden
2.2.3	7	„Pokémon Organized Play“ wurde durch „Play! Pokémon“ im gesamten Dokument ersetzt.

3) Ausrüstungsregeln		
Abschnitt	Seite #	Änderung

4) Turnierarten		
Abschnitt	Seite #	Änderung

5) Spielverlauf		
Abschnitt	Seite #	Änderung
5.5.2	14	Überschriften für die Zusammenfassung der Turnierüberprüfung hinzugefügt, um die Berichterstattung übersichtlicher zu machen

6) Regelverstöße und Strafen		
Abschnitt	Seite #	Änderung

--	--	--