

Play! Pokémon – Turnierregeln und Turnierformate für das Pokémon Sammelkartenspiel

Überarbeitet: 1. September 2014

Inhaltsverzeichnis

TURNIERREGELN FÜR DAS POKÉMON SAMMELKARTENSPIEL	4
1. Karten.....	4
1.1. Kartendefinitionen	4
1.2. Kartenauslegung	4
1.3. Neue Pokémon Sammelkartenspiel-Veröffentlichungen	4
1.4. Nachdrucke	4
1.5. Nicht veröffentlichte Karten	5
1.6. Kartenfälschungen	5
1.7. Ersatzkarten	6
1.8. Fremdsprachige Karten.....	6
1.9. Signierte Karten	7
1.10. Karten mit abweichender Rückseite	7
1.11. Als nicht zulässig aufgeführte Karten.....	7
2. Kartenhüllen.....	7
3. Spielbereich.....	9
3.1. Karten im Spiel	9
3.2. Handhaltung.....	9
3.3. Gedrehte Karten	10
3.4. Marken	10
3.5. Zufallsgeneratoren	10
3.5.1. Münzen	10
3.5.2. Würfel	11
3.6. Schere/Stein/Papier	11

4.	Deckregistrierung.....	12
5.	Deckprüfungen.....	12
6.	Mischen.....	13
7.	Zeitlimits.....	13
7.1.	Dauer der Spielvorbereitung.....	13
7.2.	Dauer im Hauptspiel	13
7.3.	Dauer von Partien	14
8.	Partieergebnis (Schweizer System).....	14
8.1.	Partieergebnis nach dem Ende des letzten Zuges	14
8.2.	Bestimmen des Ergebnisses von Einzelspielpartien ohne klaren Sieger	14
8.3.	Bestimmen des Ergebnisses von Best-of-Three-Partien ohne klaren Sieger.....	15
9.	Bestimmen des Ergebnisses von Einzelspielpartien	16
9.1.	Partieergebnis nach dem Ende des letzten Zuges	16
9.2.	Bestimmen des Ergebnisses von Einzelspielpartien ohne klaren Sieger	17
9.3.	Bestimmen des Ergebnisses von Best-of-Three-Partien ohne klaren Sieger.....	17
11.	Standardformate.....	20
11.1.	Zusammengestellt.....	20
11.2.	Begrenzt	20
11.2.1.	Versiegeltes Deck.....	21
11.2.2.	Booster Draft.....	21
11.2.3.	Rochester Draft	22
11.2.4.	Solomon Draft	23
12.	Regeln zum Zusammenstellen von Standarddecks.....	24
13.	Genehmigte Formate	24
13.1.	Standardformat.....	24
13.1.1.	Zusammengestellt.....	25
13.1.2.	Begrenzt	25
13.2.	Erweitertes Format	25
13.2.1.	Zusammengestellt.....	26
13.2.2.	Begrenzt	26

13.3.	Unbegrenzttes Format	27
13.3.1.	Zusammengestellt.....	27
13.3.2.	Begrenzt	27
14.	Nicht genehmigte Spaßformate.....	27
14.1.	2-gegen-2	27
14.1.1.	Zusammengestellt.....	28
14.1.2.	Begrenzt	28
14.2.	30 Karten.....	28
14.2.1.	Zusammengestellt.....	28
14.2.2.	Begrenzt	28
14.3.	Teamkampf	29
14.3.1.	Zusammengestellt.....	30
14.3.2.	Begrenzt	30
Anhang A.	Überarbeitungen des Dokuments	31

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.

1. 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 Schiedsrichter entscheidet in Streitfällen endgültig darüber, ob eine Karte oder Hülle in einem Spielerdeck markiert ist oder nicht.

1.1. Kartendefinitionen

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

1.2. Kartenauslegung

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

1.3. Neue Pokémon Sammelkartenspiel-Veröffentlichungen

Erweiterungen werden regelmäßig veröffentlicht – im Schnitt vier Mal pro Kalenderjahr. Karten aus neuen Veröffentlichungen sind im Turnier zugelassen, sobald die Erweiterung offiziell drei Wochen zum allgemeinen Verkauf im Fachhandel der USA freigegeben ist, jedoch nicht zuvor. Vorversionsturniere sind von dieser Bestimmung natürlich ausgenommen.

1.4. Nachdrucke

Hin und wieder werden Karten aus früheren Erweiterungen in einem neuen Satz nachgedruckt. Normalerweise bleibt das Spielmechanik 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

Play! Pokémon – Turnierregeln und Turnierformate für das Pokémon Sammelkartenspiel
Version: 1. September 2014

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 Standardformat zulässig sind, ist in den Turnierregeln und auf der Seite mit Ressourcen enthalten.

1.5. Nicht veröffentlichte Karten

Es kann vorkommen, dass Spieler Karten aus einer neuen Erweiterung vor der offiziellen Veröffentlichung erhalten – normalerweise im Rahmen von Vorversionen. Diese Karten dürfen in genehmigten Turnieren mit einer Ausnahme erst nach dem offiziellen Veröffentlichungstermin der Erweiterung verwendet werden (vgl. Punkt 13). Karten, die bereits für Turniere zugelassen sind und in einer noch nicht freigegebenen Erweiterung 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 Schiedsrichter beraten.

1.6. Kartenfälschungen

Bei PLAY! Pokémon--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.

1.7. 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 Schiedsrichter 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 Schiedsrichter der Meinung, dass die Karte dadurch als markiert gilt, darf der Schiedsrichter 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.

1.8. 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. Sprachen, die nicht unter einem Land oder einer Region erscheinen, gelten als Fremdsprachen.

Kanada

Lokal: Englisch und Französisch

Europa

Lokal: Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch und Spanisch

Mexiko und Südamerika

Lokal: Englisch und Spanisch

USA und asiatisch-pazifischer Raum

Lokal: Englisch

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

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

Play! Pokémon – Turnierregeln und Turnierformate für das Pokémon Sammelkartenspiel
Version: 1. September 2014

Pokémon Sammelkartenspiel-Weltmeisterschaften und im Last Chance Qualifier sind keine Referenzkarten erforderlich.

1.9. Signierte Karten

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

1.10. 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.

1.11. Als nicht zulässig aufgeführte Karten

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

2. Kartenhüllen

Auf PLAY! Pokémon-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 Schiedsrichter 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 Schiedsrichter kann bei Nicht-Premier-Veranstaltungen endgültig entscheiden, ob Hüllen mit illustrierter Rückseite bei diesem Turnier zugelassen sind. Nach Ermessen des vorsitzenden Schiedsrichters unpassende oder unangemessene Hüllengestaltungen sind streng verboten.
- Spieler dürfen in den üblich verwendeten Hüllen eine innere Hülle benutzen. Diese müssen alle Regeln zu Kartenhüllen befolgen und keine Kartenmarkierung zur Folge haben.

Formatted: German (Germany)

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

3. Spielbereich

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

3.1. Karten im Spiel

Karten müssen ordentlich abgelegt werden, sodass Gegner und Schiedsrichter 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. Öffnungen der Kartenhüllen sollten auf den Gegner 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 und übersichtlich ausgelegt werden. 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.

3.2. 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.

Play! Pokémon – Turnierregeln und Turnierformate für das Pokémon Sammelkartenspiel
Version: 1. September 2014

3.3. 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.

3.4. Marken

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

3.5. Zufallsgeneratoren

Spieler dürfen in einer Pokémon Sammelkartenspiel-Partie zwei Arten von Zufallsgeneratoren einsetzen – Münzen oder Würfel. Spieler dürfen jederzeit den Zufallsgenerator des Gegners verwenden. Ein Schiedsrichter kann den Einsatz eines Zufallsgenerators verbieten, falls es berechnete Zweifel gibt, dass dieser aufgrund der folgenden Kriterien ungeeignet ist.

3.5.1. 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 Schiedsrichter 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.
- Sobald ein Schiedsrichter das Ergebnis des Münzwurfs für gültig erklärt, kann es nicht angefochten werden.

3.5.2. 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 jeder Würfel gut rollt.
- Würfel müssen von passender Größe sein, damit die Ergebnisse klar für beide Spieler und Schiedsrichter 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.

3.6. 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 eine 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. Spieler, die Karten verwenden, wählen die jeweilige Karte

für Schere, Stein oder Papier aus, und zeigen die Karte zum gleichen Zeitpunkt, an dem der Gegner seine Auswahl anzeigt.

Andere Alternativen zu Schere/Stein/Papier sind nicht zulässig.

4. 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 Schiedsrichtern benutzt werden, um sicherzustellen, dass ein Deck während des Turniers nicht verändert wurde. Spieler sind dafür verantwortlich, dass ihre Decklisten verständlich und genau sind. Sammelkartenummern und vollständige Namen der Karten können dies erleichtern. Spieler dürfen während des Turniers keine Änderungen an ihren Decks vornehmen.

5. 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 z. B. mithilfe der Sammelkartenummer erklärt werden.
- **Hüllen:** Hüllen müssen frei von einheitlichen Markierungen sein. Abgenutzte Hüllen mit konsistenten 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 (Erweiterungsabkürzung) 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.

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

6. 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 Schiedsrichter gerufen werden, um die betroffenen Decks zu mischen. Nachdem der Schiedsrichter gemischt hat, darf keiner der Spieler mehr mischen oder abheben.

Jegliche Aktionen, außer durch Karten hervorgerufenen Aktionen, die Karten in einer bestimmten Anordnung oder an bestimmten Stellen in einem Deck festlegen, haben zur Folge, dass eine vorangegangene zufällige Anordnung ihre Gültigkeit verliert. Spieler mit diesen oder anderen zweifelhaften Mischmethoden können den Regeln zu unsportlichem Verhalten in den Strafrichtlinien unterliegen. Spieler auf Premier-Veranstaltungen sind gehalten, das Deck des Gegners zu mischen.

7. Zeitlimits

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

7.1. 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.

7.2. Dauer im Hauptspiel

Play! Pokémon – Turnierregeln und Turnierformate für das Pokémon Sammelkartenspiel
Version: 1. September 2014

Vorgänge im Hauptspiel, zum Beispiel das Durchsuchen oder Mischen des Decks, müssen in angemessener Zeit ausgeführt werden. Ist ein Schiedsrichter 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 Schiedsrichter die Partie verlängern. Die gewährte Verlängerung muss beiden Spielern klar und deutlich mitgeteilt und unmittelbar vom Schiedsrichter dokumentiert werden.

7.3. 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 Mindstdauer 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.

8. Partieergebnis (Schweizer System)

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.

8.1. 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. Dieser Entscheid wird während des Spielaufbaus getroffen, zum gleichen Zeitpunkt an dem üblicherweise der Münzwurf zur Ermittlung des Anfangsspielers erfolgt.

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 8.3 bestimmt.

8.2. 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 Schiedsrichtergenehmigung für einen beliebigen Zeitraum verlassen hat, verliert dieser Spieler die Partie. Der Schiedsrichter 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, endet die Partie in einem Unentschieden.

8.3. 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 Schiedsrichtergenehmigung für einen beliebigen Zeitraum verlassen hat, verliert dieser Spieler die Partie. Der Schiedsrichter 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 Schiedsrichter den Sieger des laufenden Spiels auf folgende Art:

SPIEL 1

- Wenn der letzte Zug während Spiel 1 endet, endet die Partie in einem Unentschieden.
- Wenn die Zeit abgelaufen ist und Spiel 1 beendet wurde, aber noch nicht ermittelt wurde, welcher Spieler beim Sudden Death beginnt, endet die Partie in einem Unentschieden.
- Wenn die Zeit abgelaufen ist und der Sieger aus Spiel 1 feststeht, aber noch nicht ermittelt wurde, welcher Spieler Spiel 2 beginnt, gewinnt der Sieger von Spiel 1 die Partie.

SPIEL 2

- Wenn der letzte Zug während Spiel 2 endet, gewinnt der Sieger von Spiel 1 die Partie
- Wenn die Zeit abgelaufen ist und Spiel 2 beendet wurde, aber noch nicht ermittelt wurde, welcher Spieler beim Sudden Death beginnt, gewinnt der Sieger von Spiel 1 die Partie.
- Wenn die Zeit abgelaufen ist und der Sieger aus Spiel 1 feststeht, aber noch nicht ermittelt wurde, welcher Spieler Spiel 2 beginnt, endet die Partie in einem Unentschieden.

SPIEL 3

- Wenn der letzte Zug während Spiel 3 endet, endet die Partie in einem Unentschieden.
- Wenn die Zeit abgelaufen ist und Spiel 3 beendet wurde, aber noch nicht ermittelt wurde, welcher Spieler beim Sudden Death beginnt, endet die Partie in einem Unentschieden.

9. Bestimmen des Ergebnisses von Einzelspielpartien

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.

9.1. 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. Dieser Entscheid wird während des Spielaufbaus getroffen, zum gleichen Zeitpunkt an dem üblicherweise der Münzwurf zur Ermittlung des Anfangsspielers erfolgt.

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 8.3 bestimmt.

9.2. 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 Schiedsrichtergenehmigung für einen beliebigen Zeitraum verlassen hat, verliert dieser Spieler die Partie. Der Schiedsrichter 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 Schiedsrichter 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.

9.3. 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 Schiedsrichtergenehmigung für einen beliebigen Zeitraum verlassen hat, verliert dieser Spieler die Partie. Der Schiedsrichter 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 Schiedsrichter 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.
- Falls die Zeit abläuft, nachdem der Sieger des ersten Spiels ermittelt wurde, der Anfangsspieler des zweiten Spiels aber noch nicht feststeht, gewinnt der Sieger des ersten Spiels die Partie.

SPIEL 2

Wenn der letzte Zug in Spiel 2 endet:

- Der aktive Spieler beendet seinen Zug. Falls den Spielern weniger als die Hälfte ihrer anfänglichen Preiskarten verbleiben (2 Preiskarten im zusammengestellten Format oder 1 Preiskarte im begrenzten Format), gewinnt der Spieler mit den wenigsten Preiskarten das Spiel. Tritt dieser Fall nicht ein, wird das Spiel nicht gewertet. Der Sieger von Spiel 1 gewinnt die Partie.
- Der aktive Spieler beendet seinen Zug. 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.
- Falls beide Spieler je ein Spiel der Partie gewonnen haben und der Anfangsspieler des dritten Spiels noch nicht feststeht, 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.

10. Wer beginnt das Spiel in 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, findet aber zum selben Zeitpunkt während der Vorbereitung zum Spiel statt.

POKÉMON SAMMELKARTENSPIEL-TURNIERFORMATE

Pokémon Organized Play (POP) unterstützt verschiedene Turnierformate für genehmigte Spielvarianten des Pokémon Sammelkartenspiels. Dieses Dokument stellt die anerkannten Formate und ihre Variationen vor. Eine Genehmigung von Turnieren, die andere Formate nutzen, ist nicht möglich.

11. Standardformate

Alle genehmigten Pokémon Sammelkartenspiel-Turniere fallen in die beiden Kategorien „Zusammengestellt“ und „Begrenzt“. Dieser Abschnitt behandelt die Unterschiede zwischen den beiden Kategorien und stellt mögliche Unterkategorien vor.

11.1. Zusammengestellt

Bei Veranstaltungen der Kategorie „Zusammengestellt“ kommen Spieler mit einem Deck mit 60 Karten an. Die Karten im Deck stammen aus der persönlichen Sammlung des jeweiligen Spielers. Decks dürfen höchstens 4 Exemplare einer bestimmten Karte, ausgenommen Basis-Energiekarten, enthalten. Karten mit demselben deutschen Titel zählen als „bestimmte Karte“. Für einige Karten bestehen möglicherweise weitere Einschränkungen über die 4-Exemplar-Regel hinaus. Partien werden um 6 Preiskarten gespielt.

11.2. Begrenzt

Bei begrenzten Veranstaltungen stellen Spieler die Decks mit Karten zusammen, die vom Turnierveranstalter für die Veranstaltung gestellt werden. Jedes Spielerdeck muss jederzeit exakt 40 Karten enthalten. Decks dürfen höchstens 4 Exemplare einer bestimmten Karte enthalten, sofern der Kartentext diese Zahl nicht auf ein Exemplar pro Deck begrenzt. Karten mit demselben deutschen Titel zählen als „bestimmte Karte“. Der Turnierveranstalter muss vor dem Veranstaltungstermin und zu Beginn der Veranstaltung bekanntgeben, ob er den Spielern Basis-Energiekarten zur Verfügung stellt oder nicht. Partien werden um 4 Preiskarten gespielt.

11.2.1. Versiegeltes Deck

Bei „Versiegeltes Deck“-Veranstaltungen erhalten die Spieler zu Beginn der Veranstaltung Boosterpacks vom Turnierveranstalter. Jeder Spieler öffnet auf ein Signal des Turnierveranstalters hin seine Boosterpacks und stellt ein Deck mit 40 Karten aus den Boosterpacks und den vom Turnierveranstalter bereitgestellten Basis-Energiekarten zusammen. Für das Zusammenstellen des Decks haben die Spieler 30 Minuten Zeit.

Spieler dürfen vor dem Ende des Turniers keine Karten aus den Boosterpacks mit anderen Spielern tauschen. Der Turnierveranstalter kann von den Spielern das Ausfüllen von Decklisten verlangen, einschließlich der Angabe der im Deck verwendeten und nicht verwendeten Karten. Sobald die erste Runde des Turniers begonnen hat, dürfen Spieler die Deckzusammenstellung nicht mehr verändern.

Die Boosterpacks für ein „Versiegeltes Deck“-Turnier müssen aus derselben Erweiterung kommen, damit Evolutionsketten, die außerhalb des Decks nicht vorkommen, erhalten bleiben.

11.2.2. Booster Draft

Bei „Booster Draft“-Veranstaltungen erhalten die Spieler zu Beginn der Veranstaltung Boosterpacks vom Turnierveranstalter. Spieler werden in gleich große Gruppen mit maximal 8 Spielern unterteilt und bilden einen Stuhlkreis.

Auf ein Signal des Turnierveranstalters öffnet jeder Spieler ein Boosterpack, ohne dass die anderen Spieler Kenntnis vom Inhalt erlangen können. Jeder Spieler wählt anschließend eine Karte aus seinem Boosterpack und legt sie mit der Vorderseite nach unten vor sich. Sobald eine Karte auf den Stapel eines Spielers gewandert ist, zählt sie als gewählt und darf nicht gegen eine andere Karte aus dem Pack getauscht werden. Dann geben die Spieler die restlichen Karten mit der Vorderseite nach unten an den Spieler links neben sich weiter. Wer welche Karten gewählt hat, sollte während der Zugphase geheim bleiben. Jeder Spieler wählt aus den erhaltenen Karten eine Karte aus usw., bis alle Karten gewählt wurden.

Dieser Vorgang wird für jedes verbleibende Boosterpack wiederholt, allerdings wird die Weitergaberrichtung mit dem Öffnen jeden neuen Packs gewechselt. Nachdem alle Boosterpacks geöffnet und alle Karten ausgewählt wurden, stellt jeder Spieler ein Deck mit 40 Karten aus den gewählten Karten und den vom Turnierveranstalter bereitgestellten Basis-Energiekarten zusammen. Für das Zusammenstellen des Decks haben die Spieler 30 Minuten Zeit.

Spieler dürfen vor dem Ende des Turniers keine während der Zugphase gewählten Karten mit anderen Spielern tauschen. Der Turnierveranstalter kann von den Spielern das Ausfüllen von Decklisten verlangen, einschließlich der Angabe der im Deck verwendeten und nicht verwendeten Karten. Sobald die erste Runde des Turniers begonnen hat, dürfen Spieler die Deckzusammenstellung nicht mehr verändern.

Die Boosterpacks für ein „Booster Draft“-Turnier müssen aus derselben Erweiterung kommen, damit Evolutionsketten, die außerhalb des Decks nicht vorkommen, erhalten bleiben.

11.2.3. Rochester Draft

Bei „Rochester Draft“-Veranstaltungen erhalten die Spieler zu Beginn der Veranstaltung Boosterpacks vom Turnierveranstalter. Spieler werden in gleich große Gruppen mit maximal 8 Spielern unterteilt und bilden einen Stuhlkreis.

Der als Spieler 1 bestimmte Spieler öffnet auf ein Signal des Turnierveranstalters hin zwei seiner Boosterpacks und legt alle Karten mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch, sodass die Karten für alle Spieler gut sichtbar sind. Die Spieler wählen die Karten im Leporello-Verfahren. Dabei beginnt Spieler 1 und wählt eine Karte aus. Anschließend dürfen nacheinander alle Spieler in Uhrzeigerrichtung eine Karte aus dem Pack wählen. Die Spieler legen die Karten mit der Vorderseite nach oben vor sich auf den Tisch. Der letzte Spieler (vor Spieler 1) wählt zwei Karten aus und anschließend wechselt die Richtung gegen den Uhrzeigersinn. Sobald Spieler 1 wieder an der Reihe ist, wählt er zwei Karten aus und die Richtung wechselt erneut (in den Uhrzeigersinn). Auf diese Weise werden so lange Karten gewählt, bis die letzte Karte gezogen wurde. Nachdem die letzte Karte des geöffneten Pakets gezogen ist, dürfen Spieler die gezogenen Karten in beliebiger Form anordnen.

Sobald alle Karten der ersten beiden Pakete gewählt wurden, öffnet Spieler 2 (der Spieler links von Spieler 1) zwei Boosterpacks und legt alle Karten mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch, sodass die Karten für alle Spieler gut sichtbar sind. Nun beginnt die Auswahlrunde bei Spieler 2 und wird wie oben beschrieben im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Sobald die Karten der geöffneten Pakete gewählt wurden, öffnet der Spieler links von Spieler 2 zwei Packs wie beschrieben; beginnend bei diesem Spieler wählt die Runde erneut auf die genannte Art Karten aus.

Der Vorgang wird wiederholt, bis alle übrigen Boosterpacks geöffnet und alle Karten gewählt wurden. Jeder Spieler stellt ein Deck mit 40 Karten aus den gewählten Karten und den vom Turnierveranstalter bereitgestellten Basis-Energiekarten zusammen. Für das Zusammenstellen des Decks haben die Spieler 30 Minuten Zeit.

Spieler dürfen vor dem Ende des Turniers keine während der Zugphase gewählten Karten mit anderen Spielern tauschen. Der Turnierveranstalter kann von den Spielern das Ausfüllen von Decklisten verlangen, einschließlich der Angabe der im Deck verwendeten und nicht verwendeten Karten. Sobald die erste Runde des Turniers begonnen hat, dürfen Spieler die Deckzusammenstellung nicht mehr verändern.

Die Boosterpacks für ein „Rochester Draft“-Turnier müssen aus derselben Erweiterung kommen, damit Evolutionsketten, die außerhalb des Decks nicht vorkommen, erhalten bleiben.

11.2.4. Solomon Draft

Bei „Solomon Draft“-Veranstaltungen erhalten die Spieler zu Beginn der Veranstaltung Boosterpacks vom Turnierveranstalter. Spieler werden in zufällige Paare unterteilt und sitzen sich an einem Tisch gegenüber.

Auf ein Signal des Turnierveranstalters öffnen beide Spieler alle erhaltenen Packs und werfen einen schnellen Blick auf die Karten. Anschließend werden alle Karten in einen Stapel gemischt und mit der Vorderseite nach unten auf den Tisch gelegt.

Zu Beginn der Zugphase werfen die Spieler eine Münze, um zu entscheiden, wer beginnt. Der Sieger des Münzwurfs ist Spieler 1, der Verlierer ist Spieler 2.

Spieler 1 nimmt die obersten 4 Karten vom Stapel und legt sie mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch. Spieler 1 wählt eine dieser Karten und legt sie mit der Vorderseite nach unten auf seinen Zugstapel. Spieler 2 wählt zwei dieser Karten und legt sie mit der Vorderseite nach unten auf seinen Zugstapel. Anschließend nimmt Spieler 1 die letzte dieser Karten und legt sie mit der Vorderseite nach unten auf seinen Zugstapel.

Spieler 2 nimmt die obersten 4 Karten vom Stapel und legt sie mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch. Spieler 2 wählt eine dieser Karten und legt sie mit der Vorderseite nach unten auf seinen Zugstapel. Spieler 1 wählt zwei dieser Karten und legt sie mit der Vorderseite nach unten auf seinen Zugstapel. Anschließend nimmt Spieler 2 die letzte dieser Karten und legt sie mit der Vorderseite nach unten auf seinen Zugstapel.

Die Spieler wechseln die Zugfolge ab, bis der Stapel aufgeteilt ist. Spieler dürfen die gezogenen Karten nicht überprüfen, solange der Stapel nicht vollständig aufgeteilt ist. Der Turnierveranstalter muss entscheiden, ob Spieler beim Ziehen kooperieren dürfen und dies zu Beginn der Veranstaltung bekanntgeben.

Jeder Spieler stellt ein Deck mit 40 Karten aus den gewählten Karten und den vom Turnierveranstalter bereitgestellten Basis-Energiekarten zusammen. Für das Zusammenstellen des Decks haben die Spieler 30 Minuten Zeit.

Der Turnierveranstalter kann Spieler in späteren Runden gegen andere Gegner ziehen lassen. Wenn das der Fall ist, muss der Turnierveranstalter dies vor Turnierbeginn bekanntgeben. Beim erneuten Ziehen während des Turniers müssen Spieler alle Karten behalten, die sie bereits auf der Veranstaltung gezogen haben.

Spieler dürfen vor dem Ende des Turniers keine während der Zugphase gewählten Karten mit anderen Spielern tauschen. Der Turnierveranstalter kann von den Spielern das Ausfüllen von Decklisten verlangen, einschließlich der Angabe der im Deck verwendeten und nicht verwendeten Karten. Sobald die erste Runde des Turniers begonnen hat, dürfen Spieler die Deckzusammenstellung nicht mehr verändern.

Die Boosterpacks für ein „Solomon Draft“-Turnier müssen aus derselben Erweiterung kommen, damit Evolutionsketten, die außerhalb des Decks nicht vorkommen, erhalten bleiben.

12. Regeln zum Zusammenstellen von Standarddecks

Alle Karten aus Erweiterungen für das Pokémon Sammelkartenspiel mit den normalen Pokémon Sammelkartenspiel-Rückseiten, die in Deutschland veröffentlicht wurden (einschließlich Promo-Karten), sind in Turnieren zugelassen, sofern keine anderen Vorgaben bestehen. Karten aus Sammeleditionen wie den Pokémon-Weltmeisterschaftsdecks oder Karten mit dem Aufdruck „IN TURNIEREN NICHT ZULÄSSIG“ sind in Turnieren nicht zugelassen. Einige Formate können abweichende Regeln zur Zulässigkeit von Karten bzw. Erweiterungen enthalten.

13. Genehmigte Formate

Pokémon Organized Play unterstützt zurzeit drei Formate für genehmigte Spiele: „Standard“ (vormals „Geändert“), „Erweitert“ und „Unbegrenzt“. Genehmigte Veranstaltungen werden auf der POP-Website aufgeführt. Das gilt auch für an POP nach der Veranstaltung gemeldete Ergebnisse.

13.1. Standardformat

Das Standardformat ist das Standard-Turnierformat für Play! Pokémon-Veranstaltungen. Dieses Format wird für alle Premier-Veranstaltungen verwendet, sofern keine anderen Angaben erfolgen. Das Standardformat für die Turniersaison 2015 umfasst die folgenden Sammelkartenspiel-Erweiterungen:



Schwarz & Weiß – Überschrittene Schwellen



Schwarz & Weiß – Plasma-Sturm



Schwarz & Weiß – Plasma-Frost



Schwarz & Weiß – Plasma-Blaster



Schwarz & Weiß – Legendäre Schätze



XY – Willkommen in Kalos



XY



XY – Flammenmeer



XY – Fliegende Fäuste



McDonald's Collection 2014



XY: Trainer-Kit



Black Star Promo Cards: BW51 und höher, XY01 und höher

Formatted: German (Germany)

Mit Ausnahme von Basis-Energiekarten und in der Vergangenheit gedruckten Karten, die in für das Standardformat zugelassenen Erweiterungen enthalten sind, dürfen Spieler keine Karten aus Pokémon-Erweiterungen vor *Schwarz & Weiß – Überschrittene Schwellen* verwenden. Spieler, die vor dieser

Play! Pokémon – Turnierregeln und Turnierformate für das Pokémon Sammelkartenspiel
Version: 1. September 2014

Erweiterung gedruckte Karten verwenden, die in für das Standardformat zugelassenen Erweiterungen vorkommen, müssen den Kartentext der aktuellsten Kartenversion befolgen. Neue Erweiterungen sind in der Bewertungszone drei Wochen nach der Veröffentlichung in den USA zugelassen.

Im Standardformat gibt es zurzeit keine unerlaubten Karten.

13.1.1. Zusammengestellt

Bei Veranstaltungen im zusammengestellten Standardformat gelten die üblichen Regeln für zusammengestellte Formate aus Abschnitt 11.1 zusätzlich zu den Regeln für das Standardformat aus Abschnitt 13.1.

13.1.2. Begrenzt

Bei Veranstaltungen im begrenzten Standardformat gelten die üblichen Regeln für begrenzte Formate aus Abschnitt 11.2 zusätzlich zu den Regeln für das Standardformat aus Abschnitt 13.1. Bei Veranstaltungen im begrenzten Standardformat sind die in Abschnitt 11.2 genannten Varianten „Versiegeltes Deck“, „Booster Draft“, „Rochester Draft“ und „Solomon Draft“ zulässig.

13.2. Erweitertes Format

Das erweiterte Format ist das neueste Turnierformat, das auf Veranstaltungen von Pokémon Organized Play eingesetzt wird. Dieses Format wird auf verschiedenen Premier-Veranstaltungen zum Einsatz kommen, daher sollten Spieler das jeweilige Format für eine Veranstaltung nach deren Ankündigung beachten. Das erweiterte Format für die Turniersaison 2015 umfasst die folgenden Sammelkartenspiel-Erweiterungen:

-  *Schwarz & Weiß*
-  *Schwarz & Weiß – Aufstreben der Mächtigen*
-  *Schwarz & Weiß – Königliche Siege*
-  *Schwarz & Weiß – Kommende Schicksale*
-  *Schwarz & Weiß – Erforscher der Finsternis*
-  *Schwarz & Weiß – Drachengruft*
-  *Schwarz & Weiß – Hoheit der Drachen*
-  *Schwarz & Weiß – Überschränkte Schwellen*
-  *Schwarz & Weiß – Plasma-Sturm*
-  *Schwarz & Weiß – Plasma-Frost*
-  *Schwarz & Weiß – Plasma-Blaster*
-  *Schwarz & Weiß – Legendäre Schätze*
-  *BW: Trainer-Kit*
-  *XY – Willkommen in Kalos*

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)



XY

Formatted: German (Germany)



XY - Flammenmeer

Formatted: German (Germany)



XY Fliegende Fäuste

Formatted: German (Germany)



McDonald's Collection 2011

Formatted: German (Germany)



McDonald's Collection 2012

Formatted: German (Germany)



McDonald's Collection 2014

Formatted: German (Germany)



XY: Trainer Kit

Formatted: German (Germany)



Black Star Promo Cards: BW01 und höher, XY01 und höher.

Formatted: German (Germany)

Formatted: German (Germany)

Zusätzliche Erweiterungen sind drei Wochen nach der Veröffentlichung in den USA zugelassen.

Formatted: German (Germany)

▲ Mit Ausnahme von Basis-Energiekarten und in der Vergangenheit gedruckten Karten, die in für das erweiterte Format zugelassenen Erweiterungen enthalten sind, dürfen Spieler keine Karten aus Pokémon-Erweiterungen vor *Schwarz & Weiß* verwenden. Spieler, die vor dieser Erweiterung gedruckte Karten verwenden, die in für das erweiterte Format zugelassenen Erweiterungen vorkommen, müssen den Kartentext der aktuellsten Kartenversion befolgen. Neue Erweiterungen sind in der Bewertungszone drei Wochen nach der Veröffentlichung in den USA zugelassen.

Formatted: German (Germany)

Im erweiterten Format gibt es zurzeit keine gebannten Karten.

13.2.1. Zusammgestellt

Bei Veranstaltungen im erweiterten, zusammengestellten Format gelten die üblichen Regeln für zusammengestellte Formate aus Abschnitt 11.1 zusätzlich zu den Regeln für das erweiterte Format aus Abschnitt 13.2.

13.2.2. Begrenzt

Bei Veranstaltungen im erweiterten, begrenzten Format gelten die üblichen Regeln für begrenzte Formate aus Abschnitt 11.2 zusätzlich zu den Regeln für das erweiterte Format aus Abschnitt 13.2. Bei erweiterten, begrenzten Veranstaltungen sind die in Abschnitt 11.2 genannten Varianten „Versiegeltes Deck“, „Booster Draft“ und „Rochester Draft“ zulässig.

13.3. Unbegrenzte Format

Unbegrenzte Decks dürfen Karten aus beliebigen Pokémon Sammelkartenspiel-Sätzen und Promo-Karten enthalten, die in Deutschland veröffentlicht wurden. Spieler, die Karten einsetzen, die in neueren Sätzen nachgedruckt wurden, müssen den Kartentext der aktuellsten Kartenversion befolgen. Neue Sätze sind zugelassen, sobald das entsprechende Produkt veröffentlicht worden ist.

Im unbegrenzten Format gibt es zurzeit keine gebannten Karten.

13.3.1. Zusammengestellt

Bei Veranstaltungen im unbegrenzten, zusammengestellten Format gelten die üblichen Regeln für zusammengestellte Formate aus Abschnitt 11.1 zusätzlich zu den Regeln für das unbegrenzte Format aus Abschnitt 13.2.

13.3.2. Begrenzt

Bei Veranstaltungen im unbegrenzten, begrenzten Format gelten die üblichen Regeln für begrenzte Formate aus Abschnitt 11.2 zusätzlich zu den Regeln für das unbegrenzte Format aus Abschnitt 13.2. Bei unbegrenzten, begrenzten Veranstaltungen sind die in Abschnitt 11.2 genannten Varianten „Versiegeltes Deck“, „Booster Draft“ und „Rochester Draft“ zulässig.

14. Nicht genehmigte Spaßformate

Die in der Folge aufgeführten Formate sind eine spaßige Spielalternative für das Pokémon Sammelkartenspiel, die auf offiziellen Veranstaltungen nicht gültig sind. Diese Formate eignen sich hervorragend für Ligen, gesellige Treffen oder Nebenveranstaltungen. Wir haben die offiziellen Regeln für diese Formate hier aufgenommen, um eine einheitliche Umsetzung zu unterstützen, wenn Turnierveranstalter oder Ligaleiter nicht genehmigte Veranstaltungen in diesen Formaten abhalten.

14.1. 2-gegen-2

Das 2-gegen-2-Format erlaubt den Einsatz von gleichzeitig 2 Aktiven Pokémon pro Spieler. Das Spiel wird bis auf wenige Regeländerungen wie ein normales Pokémon-Spiel gespielt.

- Spieler dürfen zu Spielbeginn bis zu 2 Basis-Pokémon-Karten mit der Vorderseite nach unten ins Spiel bringen.
- Kein Spieler darf zu einem Zeitpunkt mehr als 6 Pokémon im Spiel haben. Nach Möglichkeit muss jeder Spieler jederzeit 2 Aktive Pokémon im Spiel haben.
- In jedem Zug darf nur 1 Pokémon angreifen. Während seines Zuges darf 1 Spieler nur 1 Verteidigendes Pokémon angreifen, es sei denn, der Angriffstext für ein Pokémon enthält die Worte „jedes Verteidigende Pokémon“ oder ähnliche Worte.
- Wenn beide Pokémon eines Spielers schlafen, verbrannt, verwirrt oder vergiftet sind, kann der Spieler in beliebiger Reihenfolge versuchen, Schaden zu verringern oder zu

Play! Pokémon – Turnierregeln und Turnierformate für das Pokémon Sammelkartenspiel

Version: 1. September 2014

vermeiden. Wenn 1 Aktives Pokémon des Spielers gelähmt wird, kann es im nächsten Zug des Spielers nicht angreifen. Sein anderes Pokémon darf dagegen angreifen, wenn es nicht von einem Speziellen Zustand betroffen ist, der dies verhindert.

- Wenn eine Trainerkarte sich auf ein Aktives Pokémon auswirkt, darf ein Spieler nur 1 Aktives Pokémon wählen, auf das die Karte wirkt (es sei denn, der Kartentext besagt, dass die Karte auf mehr als 1 Pokémon wirkt).
- Wenn 1 Pokémon eines Spielers einen Angriff gegen ein gegnerisches Baby-Pokémon einsetzt, für den ein Münzwurf gefordert wird, muss er eine Münze werfen. Wenn jedoch 1 Pokémon des verteidigenden Spielers ein Baby-Pokémon ist, für das ein Münzwurf erforderlich ist, das andere Pokémon des Verteidigenden jedoch kein Baby-Pokémon ist, muss der angreifende Spieler keine Münze werfen, wenn er das andere Pokémon (nicht Baby) angreifen will.

14.1.1. Zusammengestellt

Bei Veranstaltungen im zusammengestellten 2-gegen-2-Format gelten die üblichen Regeln für zusammengestellte Formate aus Abschnitt 11.1 zusätzlich zu den Regeln für das 2-gegen-2-Format aus Abschnitt 14.1.

14.1.2. Begrenzt

Bei Veranstaltungen im begrenzten 2-gegen-2-Format gelten die üblichen Regeln für begrenzte Formate aus Abschnitt 11.2 zusätzlich zu den Regeln für das 2-gegen-2-Format aus Abschnitt 14.1. Bei begrenzten 2-gegen-2-Veranstaltungen sind die in Abschnitt 11.2 genannten Varianten „Versiegeltes Deck“, „Booster Draft“ und „Rochester Draft“ zulässig.

14.2. 30 Karten

Das 30-Karten-Format ermöglicht das Spiel mit einem halben Standarddeck. Damit verkürzt sich die Partiedauer und Spieler können in der gleichen Zeit mehr Spiele spielen.

14.2.1. Zusammengestellt

Bei zusammengestellten 30-Karten-Veranstaltungen kommen Spieler mit einem Deck mit 30 Karten zum Turnier. Die Karten im Deck stammen aus der persönlichen Sammlung des jeweiligen Spielers. Decks dürfen höchstens 2 Exemplare einer bestimmten Karte enthalten, ausgenommen davon sind Karten, deren Zahl aufgrund des Kartentextes auf ein Exemplar pro Deck begrenzt ist, und Basis-Energiekarten. Karten mit demselben deutschen Titel zählen als „bestimmte Karte“. Partien werden um 3 Preiskarten gespielt.

14.2.2. Begrenzt

Bei begrenzten 30-Karten-Veranstaltungen stellen Spieler die Decks mit Karten zusammen, die vom Turnierveranstalter für die Veranstaltung gestellt werden. Jedes Spielerdeck muss jederzeit exakt 30 Karten enthalten. Decks dürfen höchstens 2 Exemplare einer bestimmten Karte enthalten, ausgenommen davon sind Karten, deren Zahl aufgrund des Kartentextes auf ein Exemplar pro Deck begrenzt ist. Karten mit demselben deutschen Titel zählen als „bestimmte Karte“. Der Turnierveranstalter muss vor dem Veranstaltungstermin und zu Beginn der Veranstaltung bekanntgeben, ob

Play! Pokémon – Turnierregeln und Turnierformate für das Pokémon Sammelkartenspiel
Version: 1. September 2014

er den Spielern Basis-Energiekarten zur Verfügung stellt oder nicht. Partien werden um 3 Preiskarten gespielt.

Bei begrenzten 30-Karten-Veranstaltungen gelten mit Ausnahme der oben genannten Änderungen beim Zusammenstellen von Decks die üblichen Regeln für begrenzte Formate aus Abschnitt 1.2.

14.3. Teamkampf

Das Teamkampf-Format erlaubt zwei Spielern, im Team anzutreten, wobei jeder Spieler 1 Aktives Pokémon besitzt. Das Spiel wird bis auf wenige Regeländerungen wie ein normales Pokémon-Spiel gespielt.

Vorbereitungen

- Die Spieler sitzen sich am Tisch versetzt gegenüber, d. h., jeder Spieler sitzt einem Mitglied des anderen Teams gegenüber.
- Ein Mitglied aus jedem Team nimmt am Münzwurf zum Bestimmen des Anfangsteams teil. Das siegreiche Team darf entscheiden, welcher seiner Spieler beginnt. Die Zugfolge beginnt beim gewählten Spieler und wird dann im Uhrzeigersinn fortgesetzt; damit wechseln sich die Teams bei jedem Zug ab.
- Jeder Spieler zieht 7 Karten. Jeder Spieler platziert 1 Aktives Pokémon und maximal vier Pokémon auf der Bank. Spieler platzieren dann die Hälfte der in einem Einzelspieler-Spiel üblichen Preiskarten (siehe Formatrichtlinien in Abschnitt 11).
- Kann ein Spieler kein Aktives Pokémon platzieren, zeigt er den anderen Spielern zum Beweis seine Handkarten. Der dem Spieler gegenüber sitzende Gegner darf in diesem Fall eine Karte aus seinem Deck ziehen, nachdem beide Spieler ihre Preiskarten platziert haben. Falls auch der dem Spieler gegenüber sitzende Gegner kein Aktives Pokémon platzieren kann, mischen beide Spieler ihre Karten und beginnen von vorn. Das jeweils andere Teammitglied darf keine zusätzlichen Karten ziehen.
- Der erste Spieler jedes Teams darf in seinem ersten Zug keine Trainer-, Unterstützer- oder Stadionkarten spielen.

Spielverlauf

- Spieler dürfen weder dem Mitspieler noch dem gegnerischen Team ihre Handkarten zeigen, wenn es nicht von einer Regel vorgeschrieben wird.
- Nur der Spieler, der an der Reihe ist, darf eine Unterhaltung mit seinem Teamkollegen beginnen. Die Unterhaltung muss auf kurze Ja- und Nein-Fragen beschränkt werden. Die allgemeine Strategie oder Züge dürfen nicht besprochen werden.
- Wenn ein Angriff oder eine Aktion auf einer Spielerkarte das Pokémon des gegnerischen Spielers kampfunfähig macht, nimmt der Spieler, der an der Reihe ist, die entsprechende Anzahl Preise. Wenn der Spieler nicht mehr genügend Preiskarten hat, nimmt sein Teamkollege die restlichen Preise von seinen Preiskarten.
- Wenn das letzte Pokémon eines Spielers kampfunfähig gemacht wird, sein Kollege aber noch mindestens ein Pokémon im Spiel hat, scheidet der Spieler nicht aus und darf in seinen Zügen Trainer-, Unterstützer- und Stadionkarten spielen. Wenn der Spieler eine Basis-Pokémon-Karte zieht, muss er sie bei der nächsten Gelegenheit auf die aktive

Play! Pokémon – Turnierregeln und Turnierformate für das Pokémon Sammelkartenspiel

Version: 1. September 2014

Position spielen. Wenn beide Spieler eines Teams keine Pokémon mehr im Spiel haben, gewinnt das gegnerische Team.

- Wenn ein Spieler zu Beginn seines Zuges keine Karte ziehen kann, scheidet dieser Spieler aus. Sein Teamkollege zählt die Preiskarten des ausgeschiedenen Spielers und nimmt dieselbe Anzahl von Preiskarten untern aus seinem Deck und legt sie auf seinen Preisstapel.

Kartenreferenzen

- Karten mit dem Hinweis „dein“, „du“ usw. gelten nach Ermessen des Spielers für den aktiven Spieler oder seinen Teamkollegen.
- Karten, die auf „Pokémon des Gegners“ verweisen, beziehen sich auf den Gegner, der angegriffen wird (sofern der Spieler angreift), bzw. einen Gegner nach Wahl des Spielers, wenn er nicht angreift.
- Karten für 2-gegen-2-Kämpfe gelten für beide Spieler eines Teams. So wirken Karten mit dem Text „jedes Verteidigende Pokémon“ sich auf die Verteidigenden Pokémon beider Teamkollegen aus.
- Effekte und Angriffe, die auf „alle Pokémon im Spiel“ verweisen, wirken sich auf alle Pokémon beider Teams im Spiel aus.

Zwischen den Zügen

- Zwischen den Zügen stattfindende Aktionen werden vor und nach dem Zug des Spielers, dem die betroffene Karte gehört, ausgeführt.
- Die Effekte von Speziellen Zuständen werden vor und nach dem Zug des betroffenen Spielers überprüft.

14.3.1. Zusammengestellt

Bei zusammengestellten Teamkampf-Veranstaltungen gelten die üblichen Regeln für zusammengestellte Formate einschließlich der Anzahl der verwendeten Preiskarten aus Abschnitt 11.1 zusätzlich zu den Regeln für das Teamkampf-Format aus Abschnitt 14.3.

14.3.2. Begrenzt

Bei begrenzten Teamkampf-Veranstaltungen gelten die üblichen Regeln für begrenzte Formate mit Ausnahme der Anzahl der Preiskarten aus Abschnitt 11.2 zusätzlich zu den Regeln für das Teamkampf-Format aus Abschnitt 14.3. Bei begrenzten Teamkampf-Veranstaltungen ist die in Abschnitt 11.2.1 genannte Variante „Versiegeltes Deck“ zulässig; dabei dürfen Teamkollegen während der Deckzusammenstellung Karten tauschen.

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.de> veröffentlicht.

Änderungen vom 1. September 2014

- Aktualisierte Inhalte
- [Aktualisierung des Abschnitts 1: Aktualisierung der Turnierzulassungsdaten](#)
- Aktualisierung des Abschnitts 2: Aktualisierung der Regeln für Kartenhüllen
- Aktualisierung des Abschnitts 13:

Formatted: German (Germany)

[Aktualisierung der Turnierzulassungsdaten für Formate.](#)

Formatted: German (Germany)

Hinzufügen der Regeln für das erweiterte Format.