



Regelwerk Version 1.0

Bei diesem Regelwerk handelt es sich um eine offizielle Empfehlung der German Smash Com. Es soll als Leitfaden für deutsche TO's dienen und deckt grundlegende Spielregeln, Turnierregeln so wie die Behandlung von Verstößen gegen diese ab.

This ruleset is an official recommendation by German Smash Com with the purpose of serving as a guideline for german TOs. It covers basic gameplay rules, tournament participation rules and handling of rule violations.

English Version: ruleset.german-smash.com/

1. Regelwerk

Unter **Optionen** > **Smash** muss folgendes Regelwerk für Super Smash Bros. Ultimate erstellt werden:

Regel-Sets

Name: GSC Regelwerk

Grundregeln: Versuche

Versuche: 3

Zeitlimit: 7 Minuten

Erscheinende Items: Keine

Weitere Regeln / Advanced

Stage-Kniffe: Aus

Vers. Schaden: An

Pausieren: Nein

Handicaps: Aus

Radar: Groß

Nur oben genannte Parameter werden geändert, der Rest bleibt nach Spielvorgabe.

2. Erlaubte Stages

Folgende Stages sind im Turnier erlaubt. Auf den Starter Stages wird das erste Spiel eines Sets gespielt.

2.1 Stage List

Starter Stages

Letzte Station/Final Destination

Lylat-Patrouille/Lylat Cruise

Pokémon Stadium 2

Schlachtfeld/Battlefield

Smash-Stadt/Smashville

Counterpick Stages

Kalos-Pokémon-Liga/Kalos Pokemon League

Stadt & Großstadt/Town & City

Yoshi's Story

Folgende Ω & Battlefield Versionen sind erlaubt:

Schlachtfeld/Battlefield	Smash-Stadt/Smashville
Letzte Station/Final Destination	Stadt und Großstadt/Town&City
Tiefster Kongo/Kongo Jungle	Pokémon Stadium 2
Peachs Schloss/Peach's Castle	Kalos-Pokémon-Liga/Kalos Pokémon League
Yoshi's Story	Unova-Pokémon-Liga/Unova Pokémon League
Dream Land	Happy-Baum/Super Happy Tree
Pokémon Stadium	Kongo-Wasserfall/Kongo Falls
Lylat-Patrouille/Lylat Cruise	Corneria
Yoshi's Island	Venom
Halberd	Reich der Lüfte/Skyworld
Die belagerte Burg/Castle Siege	Nullbombenwald/Reset Bomb Forest
Piazza Delfino/Delfino Plaza	Muränentürme/Moray Towers
Fregatte Orpheon/Frigate Orpheon	Turm des Plateaus/Great Plateau Tower
Suzaku Castle	Umbra-Uhrturm/Umbra Clock Tower
New Donk City-Rathaus/New Donk City Hall	Ferox Arena/Arena Ferox

Bei diesen Stages handelt es sich um alle erlaubten Stages im Falle einer Nintendo Community Lizenz außer Traumbrunnen/Fountain of Dreams (verursacht FPS Einbrüche).

3. Set Format

3.1 Setlänge

Ein Spieler muss zwei von drei Spielen gewinnen, um das Set zu gewinnen (Best of 3). Spätere Runden eines Turniers werden als Best of 5 (Bo5) Sets ausgespielt, bei denen drei von fünf Spielen gewonnen werden müssen (die TO's entscheiden für das jeweilige Turnier selbst).

3.2 Ablauf eines Sets

Erstes Spiel

1. Die Spieler wählen ihre Kämpfer (Double Blind Pick, falls gewünscht).
2. Es wird bestimmt, wer mit der Stage-Striking-Prozedur anfängt.*
3. Die Spieler beginnen mit der Stage-Striking-Prozedur. Die Anzahl an Strikes sind 1-2-1.
4. Das erste Spiel wird gespielt.

Weitere Spiele

5. Der Gewinner darf zwei Stages bannen.
6. Der Verlierer verkündet seine Counterpick Stage.
7. Der Gewinner wählt seinen Kämpfer.
8. Der Verlierer wählt seinen Kämpfer.
9. Das nächste Spiel wird gespielt.

[Die Schritte 5-9 werden für alle restlichen Spiele des Sets wiederholt]

* Ein Münzwurf / Schere, Stein, Papier oder Game & Watch Urteil Side-B (Höhere Zahl gewinnt), sind gängige Methoden. Der Gewinner darf entscheiden, wer anfängt, eine Stage zu streichen. Empfohlen wird dabei Schere-Stein-Papier.

4. Allgemeine Spielregeln

4.1 Kämpferwahl

4.1.1 Erlaubte Kämpfer

Es sind keine DLC Kämpfer erlaubt, die erst 7 Tage vor Beginn des Turnieres erschienen sind. Ansonsten sind alle verfügbaren Kämpfer erlaubt.

4.1.2 Ports [Spielerreihenfolge]

Die Port-Reihenfolge ist nur für Teams relevant. In Teams müssen die Ports der jeweiligen Partner nebeneinander stehen (Beispiel: T1, T1 / T2, T2).

4.1.3 Double Blind Pick [Charakterwahl]

Notiert auf einen Zettel oder eurem Smartphone euren Charakter oder sagt es einer neutralen, dritten Person. Nachdem beide Spieler ihre Charaktere gepickt haben, wird der Zettel oder das Smartphone aufgedeckt bzw. die dritte Person bestätigt die Charakterwahl.

4.1.4 Farbwahl in Doubles

Die Farbe des eigenen Charakters darf nicht der gegnerischen Teamfarbe entsprechen. Falls es ein Spieler wünscht, muss die Charakterfarbe der Teamfarbe angepasst werden. Sollte eine Partei eine Rot-Grün-Sehschwäche haben, so darf kein Grün vs. Rot genommen werden. Spieler mit den selben Miis müssen unterschiedliche Outfits nehmen bzw. die Miis eindeutig unterscheidbar machen.

4.1.5 Mii Kämpfer / Mii Fighter

Mii Boxer, Mii Schütze und Mii Schwertkämpfer können in einer beliebigen Kombination an Special Moves erstellt werden. Der Namen des Mii's muss die gewählten Special Moves im Folgenden Format beinhalten:

Name (A|B|C|D) z.B Mii (2123)

Name = Beliebiger, Turnier richtlinienkonformer, Name des Kämpfers

A = Neutral Special

B = Side Special

C = Up Special

D = Down Special

4.2 Stage-Wahl

4.2.1 Starter Stages und Stage-Striking-Prozedur

Das erste Spiel eines Sets wird auf einer Starter Stage gespielt. Die erste Stage wird durch die Stage-Striking-Prozedur bestimmt. Der Spieler der anfängt streicht eine Stage. Der zweite Spieler streicht dann zwei weitere Stages. Der erste Spieler wählt dann eine Stage aus den übrigen zwei, auf der das erste Match stattfindet.

4.2.2 Counterpick Stage & Musik

Nach einer Niederlage sucht sich der Spieler, welcher verloren hat, die Stage für das nächste Spiel aus. Als Counterpickstage kann jede Stage aus dem Starter- und Counterpick Liste gewählt werden. Bei der Wahl der Counterpick Stage sind allerdings die Stage Banns zu beachten. Neben der Stage darf der Verlierer auch die Musik auf der nächsten Stage bestimmen. Bei der Wahl einer Omega/Battlefield Version ist zu beachten, dass nur die in 2.1. aufgelisteten Stageversionen legal sind.

4.2.3 Stage Banns

Die Spieler haben die Möglichkeit, nach ihrem Sieg maximal 2 Stages zu wählen, die der Gegner in diesem Set nicht als Counterpick auswählen darf. Die Stage Banns werden vor der Wahl der Counterpick Stage laut verkündet. Der Spieler kann nach einem weiteren Sieg seine 2 aktuellen Banns anpassen.

4.2.4 Omega (Ω) / Schlachtfeld (BF) Klausel

Fällt eine Ω / BF Stage unter „Stage Bann“ gilt dies für alle Ω / BF Stages. Letzte Station / Final Destination gilt als eine Ω Stage und Schlachtfeld / Battlefield gilt als BF Stage. Wird eine nicht Ω / BF Stage gebannt, wird auch ihre Ω / BF-Version gebannt.

4.2.5 Omega (Ω) / Battlefield (BF) Veto Klausel

Falls ein Spieler eine Ω / BF Stage auswählt, darf der Gegner die gewählte Stage verweigern. In diesem Fall wird das Original Schlachtfeld oder die Ω-Version von Schlachtfeld gespielt.

4.2.6 Stage Agree

Wenn beide Spieler einverstanden sind, kann eine beliebige Stage aus dem Starter- oder Counterpick Stages für das nächste Spiel verwendet werden, selbst wenn diese unter den "Stage Bann" Regel fallen. Auf Stages, die sich außerhalb der Starter- oder Counterpick Liste befinden, dürfen die Spieler sich nicht einigen.

4.3 Zusätzliche Regeln / Sonderfälle

4.3.1 Timeout / Tie (Gleichstand)

Wenn die Zeit abläuft und kein Spieler in der Stock Anzahl führt oder es durch einen gleichzeitigen KO zum Sudden Death kommt, gewinnt der Spieler, der weniger % hatte. Das Sudden Death wird nicht ausgespielt. Sollten beide Spieler, nach Ablauf der Zeit, die gleichen % haben, oder beide Spieler verlieren gleichzeitig ihren letzten Stock, wird, anstatt des Sudden Deaths, ein Entscheidungsspiel von 1 Stock und 3 Minuten auf derselben Stage mit denselben Charakteren gespielt. Sollte es erneut zu einem Gleichstand kommen, so wird der Sieger durch das Sudden Death ermittelt.

4.3.2 Stalling

Lange Combos und Locks müssen enden, sobald der Schadenswert des Gegners 300% erreicht. Glitches und Positionen, in denen der Spieler nicht angreifbar ist, sind ebenfalls verboten. Das absichtliche Nicht-Spielen eines Spiels, indem beide Spieler die Zeit laufen lassen, ohne zu kämpfen, zählt auch als Stalling. Der Spieler, der das Stalling initiiert, verliert das aktuelle Spiel.

4.3.3 Pause- und Home-Button Regel

Der Pause- oder Home-Button darf während eines Spiels nicht gedrückt werden, es sei denn, es liegt ein eindeutiger Grund vor. Dies bezieht sich auf Störung durch den Gegner, durch Dritte oder Ähnliches. Sollte der Pause- oder Home-Button dennoch gedrückt werden, gibt der Spieler, der den Knopf gedrückt hat, seinen aktuellen Stock auf. Falls ein Gegenspieler durch das Drücken eines der Knöpfe einen Stock verliert, gibt derjenige, der den Knopf gedrückt hat, stattdessen 2 Stocks auf. Bei Unstimmigkeiten wird ein Turnierorganisator zur Hilfe gerufen.

4.3.4 Coaching Regel

Es ist verboten, während eines Sets mit den Spielern zu kommunizieren, sodass es in irgendeiner Art und Weise die Entscheidungen eines Spielers beeinflussen könnte. Zu bestrafen ist nur der Coach, die Bestrafung des Coaches ist den jeweiligen TO's überlassen.

4.3.5 "Missing-Teammate"-Klausel

Es dürfen keine 2v1 mit einem CPU-Partner gespielt werden. Der Rahmen der möglichen, erlaubten Verspätung des Teampartners ist in 4.3.11 festgelegt.

4.3.6 "Grab and Go"- Klausel

Während eines Spiels in Teams dürfen die jeweiligen Teampartner nicht ihre Controller tauschen. Das entsprechende Team wird in diesem Fall disqualifiziert.

4.3.7 Änderung der Identität

Es darf unter jedem Nametag nur die Person für die Dauer des gesamten Turniers spielen, welche sich unter diesem Nametag auf smash.gg registriert hat. Es darf keine andere Person für den Spieler einspringen, sofern dies nicht explizit mit der Turnierorganisation besprochen ist. Ebenfalls darf sich eine Person nicht absichtlich mit einem falschen Nametag anmelden, um seine eigentliche Identität zu verschleiern.

4.3.8 Erlaubte Controller

Erlaubte Controller sind originale Gamecube-Controller, Switch Pro Controller und Joy Cons von Nintendo. Alle weiteren Controller bedürfen einer Erlaubnis durch einen TO. In jedem Fall verboten sind Controller mit Turbo-Funktion oder solche Controller, die die Funktion anderer Geräte stören.

4.3.9 Kopfhörer und Audiosplitter

Sofern ein Spieler einen Audiosplitter mitbringt, muss das entsprechende Set auf seinen Wunsch mit Kopfhörern gespielt werden. Die Mitnahme von Kopfhörern liegt in der Eigenverantwortung der Spieler. Sollte ein Spieler keine Kopfhörer dabei haben, so muss dieser Spieler das Set ohne Kopfhörer spielen. Sollten beide Spieler Kopfhörer, aber keinen Audiosplitter haben, so ist keinem der beiden Spieler Vorrang zu gewähren.

4.3.10 Unterbrechung des Spiels

Sollte ein laufendes Set durch Dritte unterbrochen wird (Kabel wird gezogen, Stromausfall etc.), so ist die Spielsituation möglichst genau wiederherzustellen. Das genaue Maß der Wiederherstellung ist den TO's überlassen.

4.3.11 Verspätungen

Jeder Spieler hat pünktlich zu seinen jeweiligen Spielen zu erscheinen. Der Rahmen der erlaubten Verspätung liegt bei 15 Min, danach folgt ein kompletter DQ vom Bracket.

4.3.12 Einigung unter Spielern

Sollten Fälle auftreten die nicht im Regelwerk erläutert wurden, so wird ein TO um Hilfe gebeten. Alternativ können Spieler sich auch unter sich einigen. Das dadurch entstehende Ergebnis ist bindend.

4.3.13 Verantwortlichkeit der Spieler

Die Spieler sind dafür verantwortlich, dass sie eigenständig ihr Set austragen können und der jeweilige Gewinner das Ergebnis dem TO mitteilt. Bei Uneinigkeiten, wie z.B Platzwahl und Portwahl, wird entweder der TO kontaktiert oder eine Partie Schere-Stein-Papier gespielt. Statt dieser Methode können sich die Spieler auf eine beliebige andere zufällige Methode einigen, die nicht länger als 1 Minute dauert. Es liegt in der Eigenverantwortung der Spieler, dass das richtige Regelwerk ausgewählt ist. Jeder Spieler muss außerdem eigenständig seine kabellosen Controller von der Konsole trennen, um einen reibungslosen Ablauf des nächsten Sets zu gewähren.