



## Allgemeines und Verhaltensregeln

- Alle Teilnehmer sind sehts zu einem fairen und respektvollen Verhalten angehalten. Es werden keinerlei aggressives Verhalten noch diskriminierende Äußerungen geduldet. Wenn diesen Regeln nicht nachgekommen wird, behalten wir uns das Recht, diese(n) Teilnehmer vom Turnier auszuschließen
- Zuschauer haben sich gegenüber den Spielern respektvoll zu verhalten und dürfen diese NICHT bei Ihren Spielen stören.
- Die Manipulation vorhandener Hardware/Software ohne die ausdrückliche Erlaubnis der Turnierleitung ist strengstens untersagt.
- Turnierteilnehmer verpflichten sich durch Ihre Teilnahme am Turnier der Einhaltung der vereinbarten Spielzeiten. Wenn ein Spieler nicht zum vereinbarten Zeitpunkt spielbereit ist wird dieser Spieler verwarnet. Wenn ein Spieler nicht innerhalb zehn Minuten, nach dem aussprechen der Verwarnung spielbereit ist, verliert er diese Runde.
- Ein Verstoß von den oben genannten Regeln wird mit Verwarnungen geahndet. Bei mehrmaliger Verwarnung kann ein Ausschluss vom jeweiligen Event oder weiterer Events folgen.
- In Zweifelsfällen und Streitfragen kann jeder Zeit die Turnierleitung herangezogen werden.

## Allgemeine Regeln Super Smash Bros Wii U

- In der Hauptphase wird auf zwei Siege („Best of 3“) gespielt.
- In der Finalphase wird auf drei Siege gespielt.
- Es gilt für das gesamte Turnier freie Charakterauswahl
- Es wird ohne Personalisierung(Customs) gespielt.
- Den Spielern ist es erlaubt vor dem Spiel die Steuerung zu ändern.
- Aufwärmen oder Buttonchecks sind erlaubt vorausgesetzt der/die Gegner werden darüber informiert
- Bei absichtlichem oder unabsichtlichen pausieren des Spiels wird ein Versuch abgezogen. Wenn sich die beteiligten Spieler einvernehmlich darauf einigen das Spiel ohne Strafe fortzusetzen, kann diese Regel außer Kraft gesetzt werden.
- Wer den Spielverlauf auf unfaire Weise unterbricht, verzögert oder stört, wird aus dem Turnier ausgeschlossen.
- Bei Missverständnissen oder Unklarheiten kann die Turnierleitung zur Hilfe geholt werden. Die Entscheidungen der Turnierleitung gelten und sind durchzuführen.



## Einstellungen

Regeln / Rules: Versuche

Versuche / Stock: 2 (3 für Doubles)

Versuche und Zeit / Stock Time: 6 Minuten (8 für Doubles)

Personalisieren / Custom Fighters: Aus

Handicap: Aus

Fluganfälligkeit / Damage Ratio: 1.0

Stage-Auswahl / Stage Choice: Frei

Versehentlicher Schaden: / Friendly Fire: Ein (Für Teams)

Pausenfunktion / Pause Function: Ein (auf Verlangen "Aus")

Schadensanzeige / Damage Display: Ein

Items: Alle "Aus" und "Keine"

Starter-Stages:

Letzte Station / Final Destination

Schlachtfeld / Battlefield

Smash-Stadt / Smashville

Stadt & Großstadt / Town & City

Counterpick-Stages:

Dreamland 64

Lylat-Patrouille / Lylat Cruise

Set Format:

Erstes Spiel:

1. Die Spieler wählen ihre Charaktere (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 nun einmalig eine Stage bannen.



6. Der Verlierer verkündet seine Counterpick Stage.
7. Der Gewinner wählt seinen Charakter.
8. Der Verlierer wählt seinen Charakter.
9. Das nächste Spiel wird gespielt.

---

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

\* Hierbei starten beide Spieler ein Spiel mit Game & Watch und setzen jeweils einmal Urteil (Side-B) ein. Der mit der höheren Zahl darf entscheiden. Statt dieser Methode können sich die Spieler auf eine beliebige andere zufällige Methode einigen. (z.B. Schere-Stein-Papier)

### Ablauf Hauptphase:

Turnierformat: „Double Elimination“

*Das bedeutet der Turnierteilnehmer scheidet aus wenn er zwei Spiele verliert.*

- Es wird auf 2 Siege gespielt.
- Der Gewinner kommt weiter
- Der Verlierer setzt das Turnier im Verlierer-Bracket fort.  
Falls ein Spieler sich bereits im Verlierer-Bracket befindet, scheidet dieser aus.
- Die besten 8 Spieler qualifizieren sich für die Finalphase.

### Ablauf Finalphase:

Turnierformat: „Double Elimination“

*Das bedeutet der Turnierteilnehmer scheidet aus wenn er zwei Spiele verliert.*

- Es wird auf 3 Siege gespielt.
- Der Gewinner kommt weiter
- Der Verlierer setzt das Turnier im Verlierer-Turnierbaum(Losers-Bracket) fort.  
Falls ein Spieler sich bereits im Verlierer-Turnierbaum befindet, scheidet dieser aus.
- Die besten 8 Spieler qualifizieren sich für die Finalphase.

Grand Finale:

Hier treffen der Spieler des Sieger-Turnierbaums und des Verlierer-Turnierbaum aufeinander.

- Es wird auf 3 Siege gespielt.
- 
- Wenn der Spieler aus dem Verlierer-Turnierbaum gewinnt, wird erneut auf 3 Siege gespielt.(Reset)



## Allgemeine Spielregeln: Source: Smash Labs

### 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.

### Counterpick Stage:

Nach einer Niederlage sucht sich der Spieler, welcher verloren hatte, die Stage für das nächste Spiel aus. Als Counterpickstage kann jede Stage aus dem Starter- und Counterpickliste gewählt werden. Bei der Wahl der Counterpickstage sind allerdings die „Stage Ban“ und die „Stage Clause“ Regeln zu beachten. Sollte man seine Counterpickstage versehentlich zuerst nennen, so kann der Gegner diese natürlich bannen.

### Stage Ban:

Die Spieler haben die Möglichkeit nach ihrem ersten Sieg 1 Stages zu wählen, die der Gegner in diesem Set nicht als Counterpick auswählen darf. Die Stage Bans werden vor der Wahl der Counterpickstage laut verkündet.

### Stage Clause:

Der Spieler darf eine Stage auf der er im selben Set schon einmal gewonnen hat, nicht als Counterpickstage wählen.

### Omega Clause:

Fällt eine  $\Omega$  Stages unter „Stage Clause“ oder „Stage Ban“ gilt dies für alle  $\Omega$  Stages.

Letzte Station/Final Destination gilt als eine  $\Omega$  Stage. Wird eine nicht- $\Omega$  Stage gebannt, wird auch ihre  $\Omega$ -Version gebannt.

### Stage Agree:

Wenn beide Spieler einverstanden sind, kann eine beliebige Stage aus dem Starter- oder Counterpickstages für das nächste Spiel verwendet werden, selbst wenn diese unter den "Stage Ban" und "Stage Clause" Regeln fallen. Auf Stages, die sich nicht in der Starter- oder Counterpickliste befinden, darf sich nicht geeinigt.

### Timeout / Tie (Gleichstand):

Wenn die Zeit abläuft und kein Spieler in der Stockanzahl führt, gewinnt der Spieler der weniger % hat. Das Sudden Death wird nicht ausgespielt.

Sollten beide Spieler, nach Ablauf der Zeit, dieselben % 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.



Mii Kämpfer / Mii Fighter:

Mii Kämpfer ist erlaubt. Der Mii muss aus einem Gast Mii erstellt werden. Es gelten keine weiteren Einschränkungen. Es dürfen allerdings keine zwei äußerlich identischen Mii Fighter im selben Spiel gespielt werden.

Farbwahl in Teams:

Kein Spieler darf für die Farbe seines Charakters eine Farbe wählen, dessen Grundfarbe gleich der gegnerischen Farbe des Teams ist. Falls es ein Spieler wünscht, muss die Charakterfarbe der Teamfarbe angepasst werden.

Start- und Home-Button Regel:

Der Start- 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 Start- 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.

Stalling:

(Un)endlich lange Combos und Locks müssen enden sobald der Damage Counter des Gegners 300% erreicht. Glitches und Positionen in denen der Spieler realistisch 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.

Coaching Regel:

Es ist nicht erlaubt während eines Spiels, mit den Spielern zu kommunizieren.

Jeder Spieler hat einmal pro Set die Möglichkeit eine ein-minütige Auszeit in Anspruch zu nehmen. In dieser Auszeit haben beide Spieler die Möglichkeit sich mit einer anwesenden Person zu beraten, oder (digitale) Notizen zu verwenden.

Verantwortlichkeit der Spieler:

Die Spieler sind dafür verantwortlich, dass sie eigenständig ihr Set austragen können. Bei Uneinigkeiten, wie z.B Platzwahl und Portwahl, starten beide Spieler ein Spiel mit Game & Watch und setzen jeweils einmal Urteil (Side-B) ein. Der mit der höheren Zahl darf entscheiden. Statt dieser Methode können sich die Spieler auf eine beliebige andere zufällige Methode einigen. (z.B. Schere-Stein-Papier)