



Standard Regelwerk für SmashGround Events v1.2

1. Regel-Sets / Rulesets

1.1 Spieleinstellungen

- Name: AGON Regelwerk
- Versuche und Zeit sind auf 3 Versuche und 7 Minuten einzustellen / Stock and time are set to 3 stocks and 7 minutes
- Ultra-Leiste / FS Meter: Aus / Off
- Geister / Spirits: Aus / Off
- Startschaden / Damage Handicap: Aus / Off
- Stage-Wahl / Stage Selection: Immer wählen / Anyone
- Erscheinende / Items: Keine und Alle Aus / Off and None

1.1.1 Weitere Regeln

- Marathon / First to: 1 Win
- Stage-Wandel / Stage Morph: Aus / Off
- Stage-Kniffe / Stage Hazards: Aus / Off
- Vers. Schaden / Team Attack: An / On
- Fluganfälligkeit / Launch Rate: 1.0x
- Notfall Power / Underdog Boost: Aus / Off
- Pausieren / Pausing: Nein / Off
- Punkte / Score Display: Ausblenden / Off
- Radar: Groß / Big (unter Optionen / Standardeinstellung)

2. Die Stages

In der ersten Runde stehen nur Starter Stages zur Verfügung. In der zweiten Runde findet dann die Counterpick Phase statt, in der auch Counterpick Stages mit zur Auswahl stehen. Hier findet ihr die aktuelle Stageliste für das Turnier.

2.1 Stage List

Starter Stages:

- Letzte Station / Final Destination*/**
- Schlachtfeld / Battlefield*/**
- Lylat-Patrouille / Lylat Cruise
- Pokémon Stadium 2
- Smash-Stadt / Smashville

Counterpick Stages:

- Stadt & Großstadt / Town & City
- Kalos-Pokémon-Liga / Kalos Pokémon League
- Yoshi Story

* Beide Spieler können sich auch auf eine Alternative Ω bzw. Battlefield Version einigen.

** In der Counterpick Phase darf sich der Spieler eine Ω bzw. Battlefield Version aussuchen.

3. Set Format

3.1 Set-Länge

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 Spiele gewonnen werden müssen (wird ab Top 8 gespielt).

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

Counterpick Phase:

5. Der Gewinner darf 3 Stages bannen. (Kein DSR/SC)
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.

4. Allgemeine Spielregeln

4.1 Kämpferwahl

4.1.1 Erlaubte Kämpfer

Alle Kämpfer, inklusive zu dem Event Zeitpunkt offiziell verfügbare DLC Kämpfer, sind erlaubt.

4.1.2 Double Blind "Character" Pick

Im ersten Match können beide Spieler ihren Charakter im Geheimen wählen. Notiert auf einen Zettel euren Charakter oder sagt es einer neutralen dritten Person. Nachdem beide Spieler ihre Charaktere gepickt hat, wird der Zettel aufgedeckt bzw. die Person bestätigt den Charakter Pick.

4.1.3 Farbwahl in Doubles

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 Charakter Farbe der Teamfarbe angepasst werden. Sollte eine Partei Probleme mit einer Rot-Grün-Sehschwäche haben, so darf kein Grün vs. Rot genommen werden. Charaktere die keine richtigen Alternative Farben haben, müssen immer ihre primäre Farbe als Teamfarbe nehmen (Beispiel: Sonic Blau).

4.1.4 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 (2122)

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 gespielt wird.

4.2.2 Counterpick Stage & Musik

Nach einer Niederlage sucht sich der Spieler, welcher verloren hat, die Stage für das nächste Spiel aus. Als Couterpickstage 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.

4.2.3 Stage Bann

Die Spieler haben die Möglichkeit nach ihrem Sieg maximal 3 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. In Bo5 Sets können maximal 3 Stages gebannt werden. Der Spieler kann seine Wahl nach dem zweiten Sieg durch 3 andere Banns ersetzen.

4.2.5 Omega (Ω) / Battlefield (BF) Clause

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.

4.2.6 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

4.3.1 Timeout / Tie (Gleichstand)

Wenn die Zeit abläuft und kein Spieler in der Stock Anzahl führt, gewinnt der Spieler der weniger % hat. 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.

4.3.3 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.

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.

4.3.5 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, die nicht länger als 1 Minute dauert.

5 Sonderfälle

5.1 Einigung unter Spielern

Sollten Fälle auftreten die nicht im Regelwerk erläutert wurden, bittet man einen TO um Hilfe. Alternativ können Spieler sich auch unter sich Einigen. Das dadurch entstehende Ergebnis ist bindend.



Letzter Stand: 20.03.2019

www.smashground.de

Changes:

- von 2 auf 3 Stage-Banns
- Stages die entfernt wurden:
 - Unova Pokémon League / Einall-Pokémon-Liga
 - Yoshi's Island