



# Ruleset für das Nintendo Smash Ball Team Cup 2019 Qualifier Turnier von Team Calyptus

## 1. Regel-Sets / Rulesets

Folgendes Ruleset muss in Super Smash Bros. Ultimate gespeichert und ausgewählt werden:

**Name:** Smash Ball Team Cup

**Game Mode:** Squad-Smash 3vs3 / Squad Strike 3vs3

**Grundregeln / Style:** Versuche / Stock

**Format:** K.O.-System / Elimination

**Zeitlimit / Time Limit:** 3 Minuten

**Ultra-Leiste / FS Meter:** Aus / Off

**Geister / Spirits:** Aus / Off

**Startschaden / Damage Handicap:** Aus / Off

**Stage-Wahl / Stage Selection:** Immer wählen / Anyone

**Erscheinende Items / Items:** Wenig / Low (Nur Smash Ball / Smash Ball only)

### Weitere Regeln / Advanced

**Anzahl Stages / Number of Stages:** 1

**Stage-Wandel / Stage Morph:** Off

**Stage-Kniffe / Stage Hazards:** Off

**Sieger-Heilung / Victor's Recovery:** 0

**Fluganfälligkeit / Launch Rate:** 1.0x

**Notfall Power / Underdog Boost:** Aus / Off

**Pausieren / Pausing:** Nein / Off

**Punkte / Score Display:** Ausblenden / Off

**Show Damage:** Zeigen / Yes

Folgende Einstellungen müssen in den Optionen gewählt werden:

### Optionen / Options:

**Handicaps / Custom Balance:** NEIN / Off

**Radar:** Groß / Big

**Sprache:** Deutsch oder Englisch

## 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 Pokémon League

Stadt & Großstadt / Town & City

Einall-Pokémon-Liga / Unova Pokémon League

Yoshi's Island

Yoshi's Story

\*Für das erste Spiel wird die Originalversion gespielt, außer beide Teams können sich auf eine  $\Omega$  bzw. Battlefield Version einigen.

#### Folgende $\Omega$ & Battlefield Versionen sind nicht erlaubt

Dream Land (GB) / Dream Land GB (2D)

Duck Hunt (2D)

Traumbrunnen / Fountain of Dreams (Lags)

2D-Welt X / Flatzone X (2D)

Gamer (Kameraprobleme)

Hanenbow (2D)

Super Mario Maker (2D)

Mute City SNES / Mute-City (SNES) (2D)

PAC-LAND (2D)

Pilotwings (Kameraprobleme)

Windy Hill Zone (Gras verdeckt Objekte)

## 3. Set Format

### 3.1 Team-Aufstellung

Ein Team besteht aus 4 Spielern. Vor dem Set müssen alle 8 Spieler ihren Tag und ihre Steuerung einstellen. Bei jedem Squad Strike muss das Team 3 der 4 Spieler, während der Kämpferwahl auswählen die an dem kommenden Spiel teilnehmen. (Siehe 4.1.3)

### 3.2 Setlänge

Alle Sets sind Best of 3. Das heißt ein Team muss 2 von 3 Squad Strikes gewinnen um das Set für dich zu entscheiden.

### 3.2 Ablauf eines Sets

#### Erstes Spiel

1. Die Teamleiter spielen Schere-Stein-Papier um zu bestimmen wer mit dem Stage-Striking (Siehe 4.2.1) anfängt. Der Gewinner darf entscheiden.
2. Die Teams beginnen mit dem Stage-Striking und wählen anschließend die Stage die übrig bleibt.
3. Das Team, dass das Stage-Striking anfang, wählt als erstes einen Spieler und Kämpfer (Siehe 4.1.3). Dann wählen die Teams abwechselnd einen Spieler und Kämpfer bis alle Plätze belegt sind.
4. Die Teams wählen nun im geheimen die Reihenfolge ihrer Spieler.
5. Das erste Spiel wird gespielt.

---

#### Weitere Spiele

5. Das Sieger-Team des vorangegangenen Spiels darf nun zwei Stages bannen.
6. Das Verlierer-Team wählt nun aus den restlichen Stages seine Counterpick Stage.
7. Das Sieger-Team wählt anschließend als erstes seinen Spieler und Kämpfer. Dann wählen die Teams abwechselnd einen Spieler und Kämpfer bis alle Plätze belegt sind.
8. Die Teams wählen nun im geheimen die Reihenfolge ihrer Spieler.
9. Das nächste Spiel wird gespielt.

---

[Die Schritte 5-9 werden wiederholt bis ein Sieger des Sets feststeht]

## 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 Mii Kämpfer / Mii Fighter

Mii Boxer/in, Mii Schütze/in und Mii Schwertkämpfer/in sind erlaubt mit einer beliebigen Kombination an Special Moves. Die Kämpfer müssen vor dem Kampf erstellt werden und der Namen des Miis muss die gewählten Special Moves im Format ABCD beinhalten z.B. Mii (2122)

A = Neutral Special

B = Side Special

C = Up Special

D = Down Special

Es dürfen keine zwei identisch-aussehende Miis im selben Kampf gewählt werden.

#### 4.1.3 Spieler und Kämpferwahl im Squad Strike

Ein Team besteht aus 4 Spielern. Das Team, das das Schere-Stein-Papier gewonnen hat, wählt als erstes seinen Spieler, Kämpfer und dessen Steuerung. Danach wählen die Teams abwechselnd ihren Spieler, Kämpfer und dessen Steuerung bis alle Plätze belegt sind. Die Namen der Spieler müssen den angemeldeten Gamertag des Spielers entsprechend und auch nur dieser Spieler darf seinen Kämpfer steuern. Die Reihenfolge der Spieler wird anschließend im Spiel im Geheimen bestimmt.

## **4.2 Stage-Wahl**

### **4.2.1 Starter Stages und Stage-Striking**

Das erste Spiel eines Sets wird auf einer Starter Stage gespielt. Die erste Stage wird durch das Stage-Striking entschieden. Das Team, das anfängt streicht eine Stage. Das zweite Team streicht dann zwei weitere Stages. Das erste Team wählt dann eine Stage, aus den übrigen zwei, auf der gespielt wird.

### **4.2.2 Counterpick**

Nach einer Niederlage sucht sich das Team, welches verloren hatte, die Stage (+ Musik) für das nächste Spiel aus. Als Counterpick kann jede Stage aus der Liste der legalen Stages gewählt werden. Bei der Wahl der Counterpick Stage sind allerdings die Stage Ban (4.2.3) und die Stage Clause (4.2.4) Regeln zu beachten.

### **4.2.3 Stage Ban**

Die Teams haben die Möglichkeit nach ihrem ersten Sieg zwei Stages zu wählen, die das Gegner Team nicht als Counterpick auswählen darf. Die Stage Bans werden vor der Wahl der Counterpick Stage laut verkündet.

### **4.2.4 Stage Clause**

Das Team darf eine Stage auf die sie im selben Set schon einmal gewonnen haben, nicht als Counterpick Stage wählen.

### **4.2.5 Omega ( $\Omega$ ) / Battlefield (BF) Clause**

Fällt eine  $\Omega$  / BF Stage unter Stage Ban (4.2.3) oder Stage Clause (4.2.4) gilt dies für alle  $\Omega$  / BF Stages. Letzte Station / Final Destination gilt als eine  $\Omega$  Stage und Schlachtfeld / Battlefield gilt als BF Stage. Wird eine nicht- $\Omega$  / BF Stage gebannt, wird auch ihre  $\Omega$  / BF-Version gebannt.

### **4.2.6 Stage Agree**

Wenn beide Teams einverstanden sind, kann eine beliebige Stage aus dem Starter- oder Counterpick Stages für das nächste Spiel verwendet werden, selbst wenn diese unter Stage Ban (4.2.3) und Stage Clause (4.2.4) fallen. Auf Stages, die sich nicht in der Liste der erlaubten Stages befinden, dürfen die Teams sich nicht einigen.

## **4.3 Zusätzliche Regeln**

### **4.3.1 Timeout / Tie (Gleichstand)**

Wenn die Zeit abläuft, gewinnt der Spieler der weniger % hat. Im Sudden Death muss der unterliegende Spieler einen SD (Self Destruct) ausführen.

Sollten beide Spieler nach Ablauf der Zeit die gleichen % haben, oder beide Spieler verlieren gleichzeitig ihren letzten Stock, so wird der Sieger durch das Sudden Death ermittelt.

### **4.3.2 Stalling**

(Un)endlich lange Combos und Locks müssen enden sobald der Schadenwert 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.

### **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 das Team das den Knopf betätigt hat das aktuelle Spiel auf.

### **4.3.4 Coaching**

Alle Mitglieder des Teams dürfen sich außerhalb eines laufenden Spiels untereinander ohne Einschränkungen austauschen. Für Außenstehende ist es verboten, während des Sets, mit dem Team in einer Weise zu kommunizieren die in irgendeiner Art und Weise die Entscheidungen des Teams beeinflussen könnten.

### **4.3.5 Verantwortlichkeit der Spieler**

Die Teams sind dafür verantwortlich, dass sie eigenständig ihr Set austragen können und dass ihre Einstellungen korrekt sind. Wurde ein Squad Strike gestartet, kann der Squad Strike nicht wegen falscher Steuerung oder ähnlichem abgebrochen werden und muss ausgespielt werden.

Bei Uneinigkeiten, wie z.B Platzwahl und Teamfarbe, spielen die Teamleiter ein Schere-Stein-Papier gegeneinander. Der Gewinner darf entscheiden. Im Zweifelsfalls kann auch ein TO zur Hilfe gebeten werden.