



Standard Ruleset für TCL Events v1.2

Stand: 22.12.2018

Dieses Ruleset Online: <https://calypt.us/ruleset-de>

English Version: <https://calypt.us/ruleset-en>

1. Regel-Sets / Rulesets

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

Name: TCL Ruleset

Grundregeln / Style: Versuche / Stock

Versuche / Stock: 3

Zeitlimit / Time Limit: 7 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: Keine / None

Weitere Regeln / Advanced

Marathon / First to: 1 Win

Stage-Wandel / Stage Morph: Off

Stage-Kniffe / Stage Hazards: Off

Vers. Schaden / Team Attack: On

Fluganfälligk. / Launch Rate: 1.0x

Notfall Power / Underdog Boost: Aus / Off

Pausieren / Pausing: Nein / Off

Punkte / Score Display: Ausblenden / Off

Show Damage: Zeigen / On

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 Spieler können sich auf eine Ω bzw. Battlefield Version einigen.

Folgende Ω & Battlefield Versionen sind nicht erlaubt

Dream Land (GB) / Dream Land GB

Duck Hunt

Traumbrunnen / Fountain of Dreams

2D-Welt X / Flatzone X

Gamer

Hanenbow

Super Mario Maker

Mute City SNES / Mute-City (SNES)

PAC-LAND

3. Set Format

3.1 Setlänge

Ein Set besteht immer aus mindestens einem Best of 3. Das bedeutet ein Spieler muss zwei von drei Spielen gewinnen um das Set für sich zu entscheiden.

Die späteren Runden eines Turniers werden als Best of 5 Sets ausgespielt werden, bei denen drei von fünf Spielen gewonnen werden müssen. Ab wann Best of 5 gespielt wird, erfährt ihr vom TO, da dies immer Zeitplan abhängig ist.

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 nun 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]

*Hierbei starten beide Spieler ein Spiel mit Game & Watch und setzen jeweils einmal Urteil (Side-B) ein. Der mit der höheren Zahl fängt an. Statt der Game & Watch Methode kann eine beliebige andere zufällige Methode gewählt werden.

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

Am Anfang vom ersten Spiel können beide Spieler ihren Charakter im Geheimen wählen. Dazu wird einem Dritten der Charakter ins Ohr gesagt und nach der Auswahl bestätigt, oder einer von beiden schreibt auf dem Handy/Papier seinen Charakter und zeigt das geschriebene Wort, nachdem der Gegenspieler einen Charakter gepickt hat.

4.1.3 Port und Farbwahl in Doubles

Kein Spieler darf für die Farbe seines Kämpfer eine Farbe wählen, dessen Grundfarbe gleich der gegnerischen Farbe des Teams ist. Falls es ein Spieler wünscht, muss die Kämpferfarbe der Teamfarbe angepasst werden. Ebenfalls ist die Port-Reihenfolge der beiden Teams, falls gewünscht, 1122.

4.1.4 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 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

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 gespielt wird.

4.2.2 Counterpick

Nach einer Niederlage sucht sich der Spieler, welcher 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 Spieler haben die Möglichkeit nach ihrem ersten Sieg zwei Stages zu wählen, die der Gegner nicht als Counterpick auswählen darf. Die Stage Bans werden vor der Wahl der Counterpick Stage laut verkündet.

4.2.4 Stage Clause

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

4.2.5 Omega (Ω) / Battlefield (BF) Clause

Fällt eine Ω / BF Stage unter Stage Ban (4.2.3) oder Stage Clause (4.2.4) 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 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 Spieler sich nicht einigen.

4.3 Zusätzliche Regeln

4.3.1 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, 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

(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 derjenige der den Knopf gedrückt hat, stattdessen 2 Stocks auf. Bei Unstimmigkeiten wird ein Turnierorganisator zur Hilfe gerufen. Der Screenshot Button darf nur in einem angemessenen Rahmen genutzt werden.

4.3.4 Coaching Regel

Es ist verboten während eines Sets, mit den Spielern in einer Weise zu kommunizieren die in irgendeiner Art und Weise die Entscheidungen eines Spielers beeinflussen könnten.

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. Im Zweifelsfalls kann auch ein TO zur Hilfe gebeten werden.