

Regelwerk - Steinfurter Smashfest

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:

Lylat-Patrouille / Lylat Cruise

Palutena Temple (Ω)

Schlachtfeld / Battlefield

Smash-Stadt / Smashville

Stadt & Großstadt / Town & City

Counterpick-Stages:

Alle Stages (Ω) / All Stages (Ω)

Dreamland 64

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 fängt an. Statt der Game & Watch Methode kann eine beliebige andere zufällige Methode gewählt werden.

Allgemeine Spielregeln

Double Blind Character Pick:

Beide Spieler wählen ihren Charakter im Geheimen. 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.

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.

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 (auch Dave's Stupid Rule genannt):

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

Omega Clause:

Fällt eine Ω Stages unter „Stage Clause“ oder „Stage Ban“ gilt dies für alle Ω Stages. Letzte Station/Final Destination gilt als eine Ω Stage. Wird eine nicht- Ω Stage gebannt, wird auch ihre Ω -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.

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.