



Regelwerk

EVSH Super Smash Bros. Ultimate-Landesmeisterschaft

(Stand: 27.05.2024)

Allgemein

- Die Anmeldungen für die Qualifikationsturniere enden jeweils 2 Tage vor Beginn vom jeweiligen Turnier. Der Check-In muss bis 2 Stunden vor Turnierstart durchgeführt werden.
- Aus jedem Qualifikationsturnier erhalten jeweils vier Spieler:innen Plätze für die Playoffs. Aus den Playoffs qualifizieren sich 4 Spieler:innen für das Finale am 19.10.2024 in den Holstenhallen in Neumünster.

Qualifikation

Es finden pro Titel zwei Online-Qualifikationsturniere mit Playoffs und anschließenden Finale statt. Diese werden per Livestream aus dem Landeszentrum für eSport und Digitalisierung SH (LEZ SH) begleitet.

Qualifikationsturnier 1:

- 15.06.2024
- Anmeldeschluss: 13.06.2024 23:59 Uhr

Qualifikationsturnier 2:

- 14.09.2024
- Anmeldeschluss: 12.09.2024 23:59 Uhr

Playoffs:

- 05.10.2024

Turnierformat

- Qualifier
 - Double-Elimination
 - Best-of-5
- Playoffs
 - Round Robin Pools
 - Best-of-5 Double Elimination Bracket

- Finale
 - Double Elimination
 - Best-of-5

Verpflichtungen

1. Die Turnieranmeldung und Check-In ist auf Toornament durchzuführen.
<https://play.toornament.com/de/tournaments/7689973071385600000/>
2. EVSH Discord beitreten: <https://discord.gg/9u9eGPA5By>
Über den Discord Server wird mit anderen Teilnehmern und Turnierleitungen kommuniziert

Vor dem Set (gilt nur für Online)

Spielerstellung

- Die jeweils im Turnierbaum erstgenannten Spieler:innen erstellen die Arena und teilen ID und Passwort mit den Gegner:innen. Die Arena muss öffentlich zugänglich sein und es muss vorher geprüft werden, ob die Blockliste beider Spieler:innen leer ist.

Einstellungen

Die Arenaereinstellungen sind wie folgt vorzunehmen:

- Kategorie: -
- Zutritt: Für jeden
- Form: 1 vs. 1
- Grundregel: 3 Versuche / 7:00 Minuten (siehe „Regel-Set“)
- Wartesystem: 1 Verlierer wartet

Weitere Regeln:

- Raumgröße: 3
- Stage: Spielerwahl
- Eigene Stages: Aus
- Amiibo: Gesperrt
- Geister: Gesperrt

Regel-Set:

Folgende Einstellungen müssen vorgenommen werden:

- Grundregel: Versuche
- Versuche: 3
- Ultra-Leiste: Aus
- Geister: Aus
- COM-Level: -
- Startschaden: Aus
- Stage-Wahl: Immer wählen
- Erscheinende Items: Keine
- Stages im Zufallswechsel: -

Weitere Regeln:

- Marathon: 1 Sieg
- Stage-Wandel: Aus

- Stage-Kniffe: Aus
- Vers. Schaden: Ein
- Fluganfälligkeit: x 1,0
- Notfall Power: Aus
- Pausieren: Nein
- Punkte: Ausblenden
- % Schaden: Zeigen

Stage- und Charakterwahl:

Erstes Spiel:

- Die Spieler:innen wählen ihre Charaktere aus und teilen es den Mitspieler:innen mit.
- Die jeweils im Turnierbaum unten gelistete Spieler:innen fangen mit der Stage-Striking-Prozedur an:
 - 3 Stages werden gestriktet.
 - 4 Stages werden gestriktet.
 - 1 Stage wird gestriktet und auf der verbleibenden Stage wird gespielt.

Weitere Spiele:

- Der Gewinner sagt zuerst an, ob er seinen Charakter wechselt.
- Der Verlierer sagt, ob er seinen Charakter wechselt.
- Der Gewinner bannt drei Stages.
- Der Verlierer verkündet seine Counterpick Stage.
- Das nächste Spiel wird gespielt.

Dieser Schritt wird so lange wiederholt, bis eine:r der Spieler:innen zwei Spiele (Best-of-3) oder drei Spiele (Best-of-5) gewonnen hat. Ob das Set im Best-of-3 oder Best-of-5 stattfindet, wird vor der Runde verkündet.

Stagelist

Verwendet wird die offizielle, europäische Stagelist.

Nichtantreten

Sollte ein:e Spieler:in 15 Minuten nach offiziellem Setbeginn nicht in der Arena erschienen sein oder ist der Host nicht über den E-Sport SH Discord Server erreichbar, so gilt dieses Set als Sieg der jeweils anderen Spieler:innen. Die anwesenden Spieler:innen melden sich dazu im Channel #ergebnisse. Versuche zur Kontaktaufnahme sollten via Screenshot dokumentiert werden. Sollten beide Spieler:innen nicht antreten, werden beide vom gesamten Turnierbaum disqualifiziert.

Zuschauer:innen

Bei Spielen, die nicht gestreamt werden, dürfen keine weiteren Personen der Arena beitreten. Das dient dazu, die Latenz so gering wie möglich zu halten und keine Ruckler zu verursachen.

Verbindungsunterbrechung (Disconnect)

Sollte es zu Verbindungsabbrüchen während des Sets kommen, nachdem bereits mindestens ein Stock verloren wurde, so verlieren jeweils die Spieler:innen, deren Verbindung abgebrochen ist, das Game. Mit Zustimmung beider Spieler:innen darf das Game komplett wiederholt werden.

Aufgeben

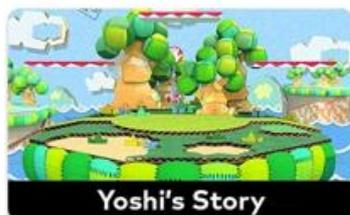
Ohne Erlaubnis der Turnierleitung ist es nicht erlaubt, aufzugeben oder ein Spiel vorzeitig zu verlassen. Zuwiderhandlung kann bestraft werden.

Lags

Sollte es während des Sets zu starken Rucklern oder hoher Latenz kommen, kann ein unabhängiger



Super Smash Bros. Ultimate REGELWERK



Lagtest angefordert werden. Wenn innerhalb des Sets ein Game durch Verbindungsprobleme unspielbar wird, so springen beide Spieler:innen von der Stage, bis das laufende Game beendet ist. Wenn das Game trotzdem ausgespielt wird, wird das Ergebnis gewertet. Für dieses Turnier besteht keine LAN-Adapter-Pflicht.

Timeout / Tie (Gleichstand)

Wenn die Zeit abläuft und kein:e Spieler:in in der Stock Anzahl führt oder es durch einen gleichzeitigen KO zum Sudden Death kommt, gewinnen jeweils die Spieler:innen, die weniger % hatten. Das Sudden Death wird nicht ausgespielt.

Sollten beide Spieler:innen nach Ablauf der Zeit die gleichen % haben, oder beide Spieler:innen 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.

Pausenzeit

Nach dem Ende eines Games muss das nächste Game des Sets innerhalb von drei Minuten gestartet werden. Sofern nicht anders verordnet, ist nach jedem Set sofort das Nächste zu spielen, wenn die Paarung feststeht.

Nach dem Set

Der Gewinner meldet im Discord Channel #ergebnisse das erspielte Ergebnis. Sollte ein Disput über das Ergebnis vorliegen, ist unverzüglich die Turnierleitung zu kontaktieren. Es wird empfohlen, Screenshots nach jedem Game zu erstellen.

Proteste

- Sachverhalte, die vor Beginn eines Sets bekannt sind, müssen vor Beginn des Sets durch einen Protest beanstandet werden, sonst verfällt dieses Protestrecht.
- Sollte ein Protest vor einem Set eingereicht werden, wird dieses Set zunächst ausgespielt, solange von der Turnierleitung nichts anderes angeordnet wird.
- Bei Unregelmäßigkeiten während oder nach dem Sets muss ein Protest bis zu 48 Stunden nach Setbeginn eingereicht werden, sonst verfällt dieses Protestrecht.
- Insbesondere bei einem Protest gelten die üblichen Verhaltensformen und die Netiquette.