

SUPER SMASH BROS.™

U L T I M A T E



SSBU ESBTC 2019 Finale – Regeln

1. Allgemeine Regeln

1.1. Teilnehmende Teams

Die Gewinnerteams der regionalen Meisterschaften, die in den folgenden Regionen abgehalten wurden, werden zum Finale des SSBU ESBTC 2019 eingeladen:

- Vereinigtes Königreich & Irland
- Frankreich
- Deutschland
- Spanien
- Portugal
- Italien
- Russland
- Niederlande
- Belgien
- Österreich
- Schweiz
- Nordische Länder (Dänemark, Finnland, Norwegen und Schweden)

1.2. Sponsoren

Nintendo ist der alleinige Organisator des Finales des SSBU ESBTC 2019. Die Spieler müssen daher das Champion-Poloshirt tragen, das sie bei ihrer regionalen Meisterschaft gewonnen haben. Andere Marken oder Organisationen mit Videospilbezug dürfen nicht gezeigt werden.

1.3. Ausstattung

1.3.1. Konsole

Die Spieler spielen auf Nintendo Switch-Konsolen, die von Nintendo bereitgestellt werden.

1.3.2. Software

Auf den bereitgestellten Konsolen werden spezielle Speicherdaten für Super Smash Bros. Ultimate installiert. Alle Kämpfer werden freigeschaltet (mit Ausnahme von Mii-Kämpfer-Kombinationen, s. Abschnitt „2.8. Regel-Sets“).

Es ist Spielern nicht gestattet, die Stage-Musik zu ändern.

1.3.3. Controller

Die Spieler müssen entweder einen mit Kabel verbundenen Nintendo Switch Pro Controller oder einen Nintendo GameCube-Controller verwenden. Sie dürfen ihre eigenen Controller mitbringen und verwenden, sofern es sich bei diesen Controllern um offizielle Nintendo-Produkte handelt. (Controller von Drittherstellern sind nicht gestattet.)

Während den Kämpfen ist die Pausierfunktion deaktiviert. Der HOME-Knopf darf während der Kämpfe nicht betätigt werden (mit Ausnahme der in Abschnitt „2.3.1. Ablauf der Kampfzeit“ beschriebenen Situationen). Für jeden Druck auf den HOME-Knopf verliert der Spieler einen Versuch. Sollte der Gegner durch die Betätigung des HOME-Knopfs einen Versuch verlieren, geht der Sieg automatisch an den Gegner.

Sollte ein Spieler während eines Kampfs vorsätzlich ein Controllerkabel von der Konsole entfernen, wird dieser Spieler mit einer Kampf-Niederlage bestraft, ganz gleich, ob es sich bei dem Controller um seinen eigenen oder den des Gegners handelte.

1.3.4. Spielernamen

Die Spieler dürfen ihre Spielernamen (bestehend aus einem zweistelligen Länderkürzel gefolgt vom Spielernamen) eingeben und die Steuerung anpassen. Die Spieler können maximal zwei Steuerungsprofile einstellen (z. B. für unterschiedliche Steuerungsmethoden für verschiedene Charaktere).

1.3.5. Preise

Das Gewinnerteam erhält die folgenden Preise:

- 1 Trophäe für das Team
- 1 Nintendo Switch Pro Controller in speziellem Design pro Spieler
- 1 Gewinner-Poloshirt pro Spieler
- 1 Medaille pro Spieler
- Reise zu den SSBU World Championships 2019 3v3 (Name nicht final) in Los Angeles

Das zweitplatzierte Team sowie die beiden Verliererteams des Halbfinals erhalten 1 Medaille pro Spieler.

2. Turnierstruktur

2.1. Allgemeiner Aufbau

Die Länderteams werden per Zufallswahl in 4 Gruppen à 3 Teams eingeteilt und treten in einem Gruppenrundenformat an. Die beiden höchstplatzierten Teams jeder Gruppe ziehen in die K.O.-Runden ein.

- Die erstplatzierten Teams einer Gruppe treten gegen die zweitplatzierten Teams aus anderen Gruppen an.
- Teams aus derselben Gruppe werden für die K.O.-Phase an gegenüberliegenden Enden des Turnierbaums platziert.
- Die Play-off-Aufstellung wird nach dem Ende aller Gruppenkämpfe erstellt, um Absprachen zu vermeiden.

2.2. Satz-Format

Alle Sätze (Gruppenrunde + K.O.-Runden) werden in einer speziellen Kombination aus 5 Kämpfen gespielt. Die Teams erhalten für jeden Sieg 1 Punkt. Das Team, das zuerst 3 von 5 Punkten erzielt, gewinnt den Satz („Best-of-5“).

Gruppenrunden, Viertel- und Halbfinale:

- Kampf 1: 2 gegen 2 (Best-of-1)
- Kampf 2: Smash für alle (1 vs. 1, Best-of-1)
- Kampf 3: Smash für alle (1 vs. 1, Best-of-1) (Charaktere aus Kampf 2 sind nicht verfügbar)
- Kampf 4: Smash für alle (1 vs. 1, Best-of-1) (Charaktere aus Kampf 2 + 3 sind nicht verfügbar)
- Kampf 5: Squad-Smash (Best-of-1)

Großes Finale:

- Kampf 1: 2 vs. 2 (Best-of-3)
- Kampf 2: Smash für alle (1 vs. 1, Best-of-3)
- Kampf 3: Smash für alle (1 vs. 1, Best-of-3) (Charaktere aus Kampf 2 sind nicht verfügbar)
- Kampf 4: Smash für alle (1 vs. 1, Best-of-3) (Charaktere aus Kampf 2 + 3 sind nicht verfügbar)
- Kampf 5: Squad-Smash (3 vs. 3, Best-of-1)

Vor dem Ende von Kampf 3 müssen alle 3 Hauptspieler des Teams einen Kampf gespielt haben. Beispiel: Wenn Spieler A und B in Kampf 1 (2 vs. 2) angetreten sind, muss Spieler C in Kampf 2 oder 3 spielen. Jeder Spieler kann nur an einer „Smash für alle“-Kampfunde teilnehmen.

2.3. Gleichstand

2.3.1. Ablauf der Kampfzeit

Sollte die Zeit während eines Versuchs in Squad-Smash ablaufen, wird der Modus „Sudden Death“ gespielt.

Andere Fälle:

- Bei Ablauf der Zeit gewinnt das Team mit den meisten übriggebliebenen Versuchen den Kampf. (Bei 2-vs.-2-Kämpfen werden die Versuche der Spieler addiert.)
- Bei identischer Versuchsanzahl gewinnt das Team mit dem geringsten Schadenswert. (Bei 2-vs.-2-Kämpfen werden die Prozentzahlen der Spieler addiert.)
- Falls über die oben genannten Kriterien kein Gewinner ermittelt werden kann, wird „Sudden Death“ gespielt.
 - In uneindeutigen Fällen ist das Betätigen des HOME-Knopfs gestattet, um feststellen zu können, ob es zum „Sudden Death“ kommt oder nicht.

2.3.2. Gleichstand in Gruppenrunden

Sind zwei Teams nach Ende aller Sätze in der Gruppentabelle gleichauf, wird die Abschlusstabelle nach den folgenden Kriterien ermittelt:

- Differenz aus Siegen und Niederlagen
- Ergebnis des direkten Kampfs gegeneinander

Da alle Teams nur ein Mal gegeneinander antreten, reichen diese Kriterien aus, um einen Gleichstand zweier Teams zu brechen.

Sollten alle drei Teams nach Vergleich der Differenz aus Siegen und Niederlagen noch stets gleichauf liegen, spielen die Teams 3-vs.-3-Squad-Smash in einer Einzelgruppenrunde (Best-of-1).

- Die Rangliste ist entschieden, wenn ein Team 2 Kämpfe gewinnt.
- Wenn alle Teams einen Sieg und eine Niederlage erzielen, entscheiden die noch verbleibenden Versuche und die Schadenswerte am Ende jedes Kampfs:
 - Das Team mit den meisten Versuchen wird höher platziert.
 - Sollten die Versuche den Gleichstand nicht brechen, wird das Team mit dem niedrigsten addierten Schadenswert höher platziert.
 - Sollte der Gleichstand bestehen bleiben, wird die Gruppenrunde wiederholt und das Ergebnis nach den oben genannten Kriterien geprüft.

2.4. Stage-Liste

Die folgenden 19 Stages stehen zur Auswahl:

- Schlachtfeld
- Brinstar
- Die belagerte Burg
- Letzte Station
- Fregatte Orpheon
- Kalos-Pokémon-Liga
- Lylat-Patrouille
- Pilz-Königreich U
- Pokémon Stadium 2
- Regenbogen Raserei
- Nullbombenwald
- Wolkenhort
- Smash-Stadt
- Stadt und Großstadt
- Einall-Pokémon-Liga
- WarioWare, Inc.
- Wilys Schloss
- Yoshi's Island
- Yoshi's Story

Wenn „Schlachtfeld“ oder „Letzte Station“ gewählt werden, können die Spieler gemeinsam entscheiden, die Schlachtfeld- oder Letzte-Station-Version einer anderen Stage zu spielen. Wenn die Spieler sich nicht für eine andere Stage entscheiden, wird die Standardversion gespielt.

Die Regeln für die Stage-Wahl werden in Abschnitt „2.5. Satz-Ablauf“ erklärt.

2.5. Satz-Ablauf

Vor dem ersten Kampf (2 vs. 2) spielen die Teams eine Runde Schere, Stein, Papier. Der Gewinner entscheidet, welches der beiden Teams, das eigene oder das gegnerische, den Satz beginnt (als Team 1):

1. Team 1 wählt eine Stage für den 2-vs.-2-Kampf aus der Stage-Liste
2. Team 2 wählt 1 Charakter.
3. Team 1 wählt 2 Charaktere.
4. Team 2 wählt den letzten Charakter.
5. Der 2-vs.-2-Kampf beginnt.
6. Nach Ende des Kampfs wählt das Verliererteam die nächste Stage (gemäß den Bedingungen in Abschnitt „2.6. Stage-Auswahl“).
7. Reihenfolge bei der Charakterauswahl:
 - a. 2-vs.-2-Kämpfe: Gewinner, Verlierer, Verlierer, Winner.
 - b. 1-vs.-1-„Smash für alle“: Verlierer, Gewinner.
8. Das nächste Kampf beginnt.

9. Schritte 6 bis 8 werden wiederholt.
10. Falls der Satz bis zum Squad-Smash gespielt wird, wählt der Verlierer die 1. Stage.
11. Der Gewinner wählt die 2. Stage.
12. Reihenfolge bei der Charakterauswahl: Gewinner, Verlierer, Verlierer, Gewinner, Gewinner, Verlierer.
13. Die Spieler legen im Geheimen ihre Spielreihenfolge fest. Der Squad-Smash bestimmt den Gewinner des Satzes.

2.6. Stage-Auswahl

Eine Stage, die während eines Satzes gespielt wurde, kann von beiden Teams nicht erneut ausgewählt werden.

2.7. Charakterwahl

Mii-Kämpfer sind in „Smash für alle“ nicht verfügbar. Um einen ausgewogenen Satz zu ermöglichen, sind alle Mii-Kämpfer-Kombinationen für alle Kämpfe gesperrt. Die Piranha-Pflanze wird für das Finale des SSBU ESBTC 2019 zugelassen.

Sollten vor dem Finale des SSBU ESBTC 2019 weitere Charaktere veröffentlicht werden, sind diese vom Event ausgeschlossen.

Abgesehen von den grundlegenden Regeln der Spielmodi „Smash für alle“ und „Squad-Smash“ gelten keine weiteren Einschränkungen bei der Charakterwahl.

2.8. Regel-Sets

2.8.1. 2-vs.-2-Kämpfe

- Grundregel: Versuche
- Versuche: 3
- Zeitlimit: 7:00
- Ultra-Leiste: Aus
- Geister: Aus
- COM-Level: 1
- Startschaden: Aus
- Stage-Wahl: Verlierer
- Erscheinende Items: Wenige
 - Nur Smash-Ball
- Stages im Zufallswechsel
 - Alle aus
- Weitere Regeln:
 - Marathon: 1 Sieg
 - Stage-Wandel: Aus
 - Stage-Kniffe: Aus
 - Versehentlicher Schaden: Ein
 - Fluganfälligkeit: 1.0x
 - Notfall-Power: Aus
 - Pausieren: Nein
 - Punkte: Ausblenden
 - Schaden: Zeigen

In 2-vs.-2-Kämpfen ist es gestattet, den K.O. eines Teammitglieds zu verursachen.

2.8.2. Smash für alle (1 vs. 1)

- Max. Kämpfe: 35
- Gnadenregel: Aus
- Grundregel: Versuche
- Versuche: 3
- Zeitlimit: 7:00
- Ultra-Leiste: Aus
- COM-Level: 1

- Startschaden: Aus
- Stage-Wahl: Verlierer
- Erscheinende Items: Wenige
 - Nur Smash-Ball
- Stages im Zufallswechsel
 - Alle aus
- Weitere Regeln:
 - Stage-Wandel: Aus
 - Stage-Kniffe: Aus
 - Fluganfälligkeit: 1.0x
 - Notfall-Power: Aus
 - Pausieren: Nein
 - Punkte: Ausblenden
 - Schaden: Zeigen

2.8.3. Squad-Smash

- Format: K.O.-System
- Time Limit: 3:00
- Ultra-Leiste: Aus
- Geister: Aus
- COM-Level: 1
- Startschaden: Aus
- Stage-Wahl: Spielerwahl
- Erscheinende Items: Wenige
 - Nur Smash-Ball
- Stages im Zufallswechsel
 - Alle aus
- Weitere Regeln:
 - Anzahl Stages: 2
 - Stage-Kniffe: Aus
 - Sieger-Heilung: 0
 - Fluganfälligkeit: 1.0x
 - Notfall-Power: Aus
 - Pausieren: Nein
 - Punkte: Ausblenden
 - Schaden: Zeigen

Hinweis: Alle 6 Controller der Spieler können an die Konsole angeschlossen werden. In Squad-Smash kann jeder Spieler seinen eigenen Spieler-Tag und Steuerungseinstellungen verwenden. Während des Squad-Strikes können die Controller gewechselt werden (durch Druck auf den X-Knopf zwischen Versuchen), so dass jeder Spieler mit seinem eigenen Controller spielen kann.

3. Team-Regeln

3.1. Spieleranzahl

Jedes Team besteht aus 3 Spielern. 1 Ersatzspieler ist gestattet, aber nicht zwingend notwendig.

3.2. Änderung der Teamaufstellung

Die Gewinnerteams der regionalen Meisterschaften dürfen vor dem Finale des SSBU ESBTC 2019 nicht mehr als einen der vier Spieler austauschen. Falls ein Team zum Zeitpunkt der Landesqualifikation keinen Ersatzspieler hatte, kann es für das Finale des SSBU ESBTC 2019 weiterhin einen der drei Hauptspieler austauschen und zusätzlich einen Ersatzspieler aufnehmen.

3.3. Spielerwechsel

Falls ein Team seinen Ersatzspieler einwechselt, muss dieser bis zum Ende des Turniers weiterspielen. Ein weiterer Wechsel ist nicht gestattet.

4. Verhaltensrichtlinien

Die Spieler spielen nach besten Möglichkeiten und verhalten sich dabei so fair wie möglich. Betrug und unsportliches Verhalten sind nicht gestattet. Beispiele für betrügerisches Verhalten umfassen unter anderem:

- das Modifizieren der Nintendo Switch-Hardware, der System-Software, von Zubehörteilen oder des Programmcodes des Spiels (Hacking).
- das absichtliche Ausnutzen von Bugs oder Software-Fehlern, um sich einen Vorteil zu verschaffen.
 - Beispiel: Spielfehler, die die Software mitten im Kampf zum Abstürzen bringen.
- das absichtliche Verlassen eines Spiels ohne triftigen Grund, um eine Wiederholung herbeizuführen.
- Kollusion/Spielmanipulation (Matchfixing), d. h. das vorsätzliche Manipulieren des Kampfergebnisses gegen Entlohnung oder zur Erzielung bestimmter Resultate oder Listenplatzierungen.
- die Inanspruchnahme von Unterstützung durch Dritte (z. B. Zuschauer) während des Spiels durch elektronisch übermittelte Signale (z. B. per Smartphone) oder über andere Methoden (z. B. Gesten).
- der Gebrauch jeglicher illegaler leistungssteigernden Substanzen oder legaler, nicht verschriebener Mittel (z. B. Medikamente). Verschreibungspflichtige Medikamente dürfen ausschließlich von der Person eingenommen werden, der sie verschrieben wurden, nur in der verschriebenen Menge und nur zu Behandlungszwecken.

Jeder Betrugsversuch wird entsprechend mit Maßnahmen von Verwarnungen bis zur sofortigen Disqualifikation geahndet. Nintendo behält sich das Recht vor, die Schwere der Strafe zu entscheiden.

Unsportliches oder respektloses Verhalten, darunter Belästigungen anderer Spieler/Nintendo-Mitarbeiter, hat ähnliche Strafen zur Folge.

Sogenannte „Gentleman's agreements“, d. h. das vorsätzliche Ignorieren des Smash-Balls bzw. der absichtliche Fehleinsatz eines Ultra-Smashes, sind nicht gestattet. Die Entscheidung obliegt dem Organisator des Turniers. Teams, die gegen diese Regel verstoßen, erhalten eine offizielle Verwarnung. Bei einer zweiten Missachtung wird das Team disqualifiziert.