

# KRRU Turnierregelwerk

## Super Smash Bros Ultimate

# 1on1

Stand: 22.02.2025 | Version 3.0



Computerverein Kremsmünsterer Runde

## Inhalt

1. Spielversion.....	3
2. Teilnahmebedingungen .....	3
3. Rundenstartzeit .....	3
4. Turniermodus .....	3
5. Finale.....	3
6. Verhaltensregeln in Turnieren.....	3
7. Anwesenheit .....	3
8. Maps .....	4
9. Einstellungen .....	4
10. Weitere Regeln: .....	4
11. Regel-Set.....	4
12. Charakterwahl .....	4
13. Ergebnismeldung .....	2
14. Technisches Versagen der Ausrüstung.....	2
15. Cheats & Hacks .....	2
16. Disqualifizierung .....	2

## Spielversion

Gespielt wird die **aktuelle Switch Version** von **Super Smash Bros Ultimate!**

## Teilnahmebedingungen

Alle Teilnehmer müssen zum Turnierstart angemeldet sein.

Jede Zuwiderhandlung oder Betrugsversuch wird mit dem Turnierausschluss des Spielers geahndet.

## Rundenstartzeit

Die Rundenstartzeit wird vom Turnierorganisator festgelegt. Es handelt sich entweder um eine feste Uhrzeit oder um das Ende der vorangegangenen Runde. Zu ihrer festgelegten Startzeit müssen alle Turnierverantwortlichen und Spieler bereit sein. Es ist Aufgabe der Turnierverantwortlichen, die Startzeiten bekannt zu geben. Es ist Aufgabe des Spielers, dafür zu sorgen, zur Startzeit pünktlich anwesend und bereit zu sein.

## Turniermodus

Das Turnier wird im **Single Elimination – System** gespielt.

Es wird in allen Runden außerhalb des Finales **Best-of-3** gespielt.

## Finale

Im Finale wird **Best-of-5** gespielt.

## Verhaltensregeln in Turnieren

Alle Teilnehmer sind verpflichtet, sich sportlich zu verhalten. Dies fördert die gesunde Konkurrenz der Spieler untereinander. Klare Verhaltensregeln ermöglichen ein stimmiges Turniererlebnis und verhindern schon im Vorfeld Vorwürfe der Befangenheit.

## Anwesenheit

Ist ein Teilnehmer nicht innerhalb von 10 min Wartezeit nach erster Aufforderung der Turnierleitung vor Ort, so wird die Partie als „verloren“ gewertet, und hat ein Ausscheiden zur Folge.

## Maps

Es wird immer auf einer **Zufallskarte** gespielt!

## Einstellungen

### Die Arena-Einstellungen 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 | • Erscheinende Items:       | • Vers. Schaden: Ein      |
| • Versuche: 3          | Keine                       | • Fluganfälligkeit: x 1,0 |
| • Ultra-Leiste: Aus    | • Stages im Zufallswechsel: | • Notfall Power: Aus      |
| • Geister: Aus         | An                          | • Pausieren: An           |
| • COM-Level: -         | • Marathon: 1 Sieg          | • Punkte: Ausblenden      |
| • Startschaden: Aus    | • Stage-Wandel: Aus         | • % Schaden: Zeigen       |
| • Stage-Wahl: Keine    | • Stage-Kniffe: Aus         |                           |

## Charakterwahl

### Erstes Spiel:

- Die Spieler wählen ihre Charaktere aus und teilen es den Mitspieler mit.

### Weitere Spiele:

- Der Gewinner sagt zuerst an, ob er seinen Charakter wechselt.
- Der Verlierer sagt, ob er seinen Charakter wechselt.

**Dieser Schritt wird so lange wiederholt, bis einer der Spieler zwei Spiele (Best-of-3) oder drei Spiele (Best-of-5) gewonnen hat.**

## Ergebnismeldung

Die Verpflichtung einer Ergebnismeldung obliegt dem anwesenden Turnierleiter vor Ort. Sollte der Turnierleiter nicht vor Ort sein, so obliegt die Ergebnismeldung dem Verlierer.

## Technisches Versagen der Ausrüstung

Sollte ein technischer Ausfall stattfinden, so hat die Turnierleitung dies rechtzeitig mitzuteilen und dafür zu sorgen, dass ein Ersatztermin ehest möglich angekündigt wird. Sollte es während einer laufenden Runde zu technischen Schwierigkeiten kommen, so obliegt es der Turnierleitung, gerechtfertigte Maßnahmen zu treffen, um einen fairen Ablauf gewährleisten zu können. Die Turnierleitung ist die einzige vollmächtige Instanz.

## Cheats & Hacks

Jeglicher Betrugsversuch, gleich welcher Art, führt zur sofortigen Disqualifikation.

## Disqualifizierung

Im Falle einer Disqualifizierung kommt der anwesende Spieler mittels „Default Win“ im Turnier weiter. Die Entscheidung über eine Disqualifizierung, obliegt der Turnierleitung. Ein disqualifizierter Spieler ist vom weiteren Turnierspiel ausgeschlossen.