

Super Smash Turnier

Regelwerk

1. Allgemein:

Die folgenden Regeln sind die Rahmenbedingungen des „*Super Smash Ultimate*“-Turniers der Veranstaltung Nerdiko am 04.10.2025. Alle Teilnehmer*innen stimmen diesen Regeln nach Registrierung oder Anmeldung ausdrücklich und ausnahmslos zu.

1.1. Spieler & Accounts

Jede*r Spieler*in im Turnier muss sich mit dem vollständigen Namen auf der Website anmelden. Es ist nicht notwendig einen eigenen gültigen oder aktiven Nintendoaccount zu besitzen, da die notwendige Hardware seitens Nerdiko zur Verfügung gestellt wird. Gamertag, sowie Klarname und Geburtsdatum sind für die Anmeldung zum Turnier essentiell.

Bitte achte auf die korrekte Schreibweise bei der Anmeldung.

1.2. Teilnahmebedingungen

Beim Nerdiko „*Super Smash Ultimate*“ Turnier sind alle Spielerinnen und Spieler teilnahmeberechtigt, sofern folgende Kriterien nicht zutreffen:

- Personen, die aufgrund geltender Gesetze, die Regeln des Turnierorganisators oder des Veranstalters ausgeschlossen sind
- Schiedsrichter und Admins dürfen nicht an dem Turnier teilnehmen.

Beim Nerdiko „*Super Smash Ultimate*“ Turnier ist eine Teilnahme ab 16 Jahren uneingeschränkt möglich. Personen, die das 16. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, dürfen nicht am Turnier teilnehmen.

1.3. Spieler & Organisationen

Die Teilnahme am Nerdiko „*Super Smash Ultimate*“ Turnier ist nur für Einzelpersonen möglich. Die Teilnahme im Namen einer Organisation wie z.B.: Vereine oder Unternehmen ist nicht möglich.

1.3.1. Folgende Aufgaben und Pflichten sind von den Spielerinnen und Spielern zu erfüllen:

- Teilnahme an allen dafür qualifizierten Runden
- Kommunikation mit den Turnierverantwortlichen und Schiedsrichtern
- Kommunikation und Bestätigung von Entscheidungen im Rahmen der Liga
- Administrative Tätigkeiten für die Aufrechterhaltung der Spielberechtigung angeforderte Informationen (z.B.: bei Änderungen des Gamer Tags oder bei Spontanen ausfällen, diese sind ehestmöglich zu melden)

1.4. Spielernamen

- 1.4.1. Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, Einzelspieler aufgrund ihres angegebenen Spielernamens vom Turnier auszuschließen.
- 1.4.2. Folgende Fälle sind beispielsweise von dieser Regelung betroffen:
 - Verstöße gegen Ethik und die guten Sitten
 - Namenssponsoring, das Tabak, Alkohol, Glücksspiel oder Pornographie beinhaltet.
 - Beleidigungen
 - Unaussprechliche Namen- und Zeichenketten

Mit Ausnahme von schweren Verstößen gegen Ethik und gute Sitten, wird i. d. R. eine Nachfrist zur Umbenennung gesetzt. Außerdem können Spielernamen Rahmen einer Regelung vom Turnierveranstalter überprüft werden, sofern diese die Interessen der Veranstalter und dessen Partner gefährden.

1.5. **Verhaltensregeln**

- 1.5.1. Die Spielerinnen und Spieler des Nerdiko „Super Smash Ultimate“ Turniers verpflichten sich folgende Verhaltensregeln einzuhalten:
 - Faires und respektvolles Verhalten. Diskriminierende oder aggressive Äußerungen und Handlungen werden nicht geduldet und führen zur Disqualifizierung sowie zum Ausschluss vom gesamten Event.
 - Die Manipulation der vorhandenen Ausrüstung, Konsolen und Controller ohne die ausdrückliche Erlaubnis der Turnierleitung ist strengstens untersagt und führt bei Missachtung zur Disqualifikation.
 - Spieler, die den Spielverlauf auf unfaire Weise unterbrechen, verzögern oder stören, werden ebenfalls vom Turnier ausgeschlossen.

2. Turniermodus

Die Teilnehmerzahl ist auf 16 Spielerinnen und Spieler limitiert.

Das Nerdiko „Super Smash Ultimate“ Turnier wird in folgende Phasen unterteilt

- Die Turnierphase
- Die Finalrunden

2.1. **Die Turnierphase**

- 2.1.1. Spieler können sich über Nerdiko.de für das Turnier auf dem beigefügten Anmeldeformular anmelden und sind somit automatisch für die Turnierphase qualifiziert.
- 2.1.2. Sollte die Teilnehmerzahl nicht bereits durch die „Online Voranmeldung“ ausgeschöpft sein, so erhält man die Chance, sich am Event vor Ort für das Turnier zu melden. Die Teilnahmefrist ist bis 60 Minuten vor dem Turnierbeginn beim Turnierleiter.
- 2.1.3. Die Runden werden bis zu den Halbfinalrunden auf den bereitgestellten Fernseher in der Blackbox, im Best-of-3 Modus ausgetragen. Hat eine Spielerin oder ein Spieler zwei von drei Runden gewonnen, steigt diese eine Runde auf.

2.1.4. Für die Finalrunden qualifizieren sich die besten vier Teilnehmerinnen und Teilnehmer.

2.2. Die Finalrunden

- 2.2.1. Fürs Finale sind diejenigen qualifiziert, die als Siegerinnen und Sieger der Viertelfinal Kämpfe hervorgegangen sind.
- 2.2.2. Die Finalrunden werden im Best-of-Five Modus ausgetragen. Beginnend mit dem Halbfinale, unmittelbar danach das Semifinale und zum Schluss das Finale.
- 2.2.3. Die Gewinnerin/der Gewinner des Finales gilt als Champion des Nerdiko Super Smash Ultimate Turniers und wird gebeten bis zur Siegerehrung zu warten, um den Preis auf der Bühne entgegenzunehmen.

3. Einstellungen

Alle Spiele werden auf den bereitgestellten Nintendo Switch Konsolen ausgetragen. Die Mitnahme von eigenen Nintendo Switch Controllern ist erlaubt.

Für eventuelle Schäden an den eigens mitgebrachten Controllern wird nicht gehaftet. Die Verwendung von Third-Party Hardware, die die Einstellung von Makros unterstützt, ist untersagt und kann zur Disqualifikation des Spielers/der Spielerin führen.

3.1. Spieleinstellung:

- 3.1.1. Der Turnierbaum wird vor Beginn des Turniers am Tisch der Turnierleitung ausgelegt.
Der Gewinner/Die Gewinnerin der Runde rückt eine Runde weiter vor.

3.1.2. Die Regeln:

- Stock
- Stocks: 3
- Rundenzzeit: 2,5 Minuten
- Versuche: 3
- Damage Ratio: 1.0
- Stage-Auswahl: Zufall – Omega Version
- Friendly Fire: Ein
- Pausenfunktion: Ein (Auf Wunsch beider Spieler: Aus)
- Schadensanzeige: Ein
- Items: Aus
- Stage Hazards: Aus

3.2. Stages

- 3.2.1. Die Auswahl der Stages werden mit dem Zufallsmodus ausgelost. Die Stage wird immer im “Omegamodus” vorgefunden.

3.3. Rundenablauf:

Eine Runde läuft wie folgt ab:

- 3.3.1. Beide Spieler wählen ihre Charaktere aus und beginnen die Kämpfe
- 3.3.2. Ist das erste Match vorbei, so dürfen die Spielerinnen und Spieler neue Charaktere auswählen.
- 3.3.3. Der Verlierer darf, wenn er das möchte, nun eine Stage auswählen.
- 3.3.4. Dieser Ablauf wird bis zum Ende der Runde wiederholt

3.4. Runden Report:

- 3.4.1. Eine Runde gilt als beendet, wenn eine Spielerin/ein Spieler zwei von drei Runden gewonnen hat und beide Spieler das Ergebnis zum Tisch des Turnierleiters vorbringen und bekanntgeben.

3.5. Vorbereitungszeiten:

Das Setup muss vor der offiziellen Rundenzeit erfolgen, damit die Spielerinnen und Spieler zur angegebenen Startzeit spielbereit sind. Die Spielerinnen und Spieler sollten überprüfen, ob die optimal vorbereitet sind.

- 3.5.1. Die Spielerinnen und Spieler müssen folgendes tun:

- Sich zum richtigen Gerät begeben
- Ggf. ihre Controller mit der Nintendo-Switch verbinden
- Dem Gegner und der Turnierorganisation signalisieren, dass es losgehen kann.
- Missachtung der Vorbereitungszeiten wird mit einer Verwarnung bestraft, die bei wiederholtem auftreten zum Strafpunkt und schlimmstenfalls zur Disqualifikation führen kann.

3.6. Technisches Versagen der Ausrüstung:

- 3.6.1. Stellt ein Spieler während der Vorbereitungszeit ein Problem mit der vom Turnierorganisator bereitgestellten Ausrüstung fest, muss er unverzüglich den Schiedsrichter informieren, damit der für die Ausrüstung Verantwortliche sich darum kümmern kann. Ist das Problem nach 30 Minuten noch nicht behoben, entscheidet der Turnierorganisator, wie vorgegangen wird. Alle 30 Minuten muss der Turnierorganisator die betroffenen Spieler über die Situation und die ergriffenen Maßnahmen aufklären.

3.7. Gültiges Spiel

- 3.7.1. Ein Spiel kann starten, wenn alle Punkte von 3.1 und 3.6. organisiert, aufgegriffen, berücksichtigt und durchgeführt wurden. Wenn keinerlei Probleme entstehen und sich die Spielerinnen und Spieler am Ende einer Runde einig über das Ergebnis sind und dies der Turnierleitung mitgeteilt wurde, so gilt das Spiel als gültig und wird von der Turnierleitung oder einem Schiedsrichter in den Turnierbaum eingetragen.

4. Strafen:

4.1. Strafpunkte:

4.1.1. Strafen können auf unsportliches, negatives oder unfaires Verhalten von der Turnierleitung oder der Schiedsrichter ausgesprochen werden. Erhält ein Spieler einen Strafpunkt, gilt dies als Verwarnung. Bei 3 Strafpunkten wird eine Disqualifikation des Spielers in Erwägung gezogen.

4.2. Strafpunkte gibt es für:

4.2.1. Verspätungen

- Ist der Spieler zur angegebenen Rundenstartzeit nicht spielbereit, erhält dieser einen Strafpunkt und eine Nachfrist von 5 Minuten wird verhängt. Bei Ablauf dieser Nachfrist erhält er zwei weitere Strafpunkte und ist somit disqualifiziert. Der „pünktliche“ Spieler ist somit automatisch eine Runde weiter.

4.2.2. Verstöße gegen gute Sitten, Beleidigungen, unfaires Verhalten und Unsportlichkeit

- Verstöße oben genannte Art werden mit Strafpunkten bestraft. Grundsätzlich werden Turnier Admins dahingehend angewiesen, dass vor der Bestrafung eine Verwarnung erfolgen muss. Je nach Fall kann diese aber auch umgangen werden (z.B.: wenn es sich um einen besonders schweren Verstoß handelt, z.B.: Rassismus, harte Beleidigungen, etc.) Kleine Neckereien sind von dieser Regel ausgenommen.

4.2.3 Cheating:

- Cheating wird mit der sofortigen Disqualifikation des Spielers bestraft.

5. Preise

5.1. Preise

5.1.1. Die Preise fürs erste „Nerdiko Super Smash Bros Ultimate Turnier“ lauten wie folgt:

- Platz 1: Ein Controller für die Nintendo Switch 2 (Gesponsert von Hinode Coaching)
- Platz 2: 40€ Gutschein (Gesponsert von der Innventory Nerdbox aus Wasserburg)
- Platz 3: 15€ Gutschein (Gesponsert vom BB-Spiele Rosenheim)

5.2. Preisverleihung:

Die Preisverleihung findet im Rahmen der Siegerehrung der Nerdiko statt. Die Siegerinnen und Sieger werden gebeten bis zur Preisverleihung zu warten, damit sie oder er den Preis entgegennehmen kann. Einzelheiten sind mit der Turnierleitung abzusprechen.

6. Kontakt:

- 6.1. Die Spielerinnen und Spieler stimmen mit der Registrierung zu, dass die angegebenen Kontaktdaten jederzeit von der Turnieradministration zur Kontaktaufnahme im Rahmen des Nerdiko Super Smash Ultimate Turniers verwendet werden dürfen. Dies sind beispielsweise Nachrichten Via E-Mail, Instagram oder in besonders dringenden Anliegen auch Telefonanrufe.
- 6.2. Außerdem stimmen die Spielerinnen und Spieler ausdrücklich zu, dass im Rahmen des Turniers Foto- und Videomaterial wissentlich angefertigt werden darf. Dieses wird von den Betreibern der Nerdiko veröffentlicht und teilweise zu Werbezwecke für kommende Veranstaltungen der Betreiber Nerdiko und Sakido verwendet. Der produzierte Content darf auch von Partnern der Veranstaltung Nerdiko und von externen Medien unter Angabe der Quelle verwendet werden.