

# Hatscho Ultra Clash Infos & Regelwerk

## Inhalt

1. Terminologie
2. Turnier-Format
3. Titel & Regeln

### 1. Terminologie (wichtige Begriffe, die in diesem Regelwerk verwendet werden)

Titel – Das jeweilige Videospiel, welches gespielt wird (z.B. Ultra Street Fighter 4)

Runde – Eine einzelne Runde innerhalb eines Spiels. Eine Runde hat maximal 99 Sekunden.

Spiel – Ein Kampf zwischen zwei Spielern.

Ein Spiel ist entschieden, wenn ein Spieler 2 von 3 Runden gewinnt.

Match – Eine Reihe an Spielen zwischen zwei Spielern bis ein Sieger feststeht.

Ein Match ist entschieden, wenn ein Spieler 2 von 3 Spielen gewinnt. Im Halbfinale und Finale wird 3/5 anstatt 2/3 gespielt.

**Wichtig:** Super Smash Bros. unterliegt eigenen Regeln. Siehe dazu 3. Titel & Regeln

### 2. Turnier-Format

Das Turnier ist „Single Elimination“.

Das bedeutet, ein Spieler scheidet aus dem Turnier aus, sobald er ein Match verliert.

Die Anzahl an Teilnehmerplätzen ist pro Titel wie folgt begrenzt:

Ultra Street Fighter 4 – 16 Plätze

Guilty Gear Xrd – 16 Plätze

Super Smash Bros. Project M – 32 Plätze

Tekken Tag Tournament 2 – 32 Plätze

### 3. Titel & Regeln

Ultra Street Fighter 4

Konsole: PlayStation 4

Settings: 99 Sekunden, 2/3 Runden, 2/3 Spielen, (Halb-)Finale 3/5 Spielen

### Guilty Gear Xrd

Konsole: PlayStation 4

Settings: 99 Sekunden, 2/3 Runden, 2/3 Spielen, (Halb-)Finale 3/5 Spielen

### Super Smash Bros. Project M Ver. 3.5

Konsole: Wii

Settings: 4 Leben, 8 Minuten, keine Items, 1 Runde, 2/3 Spielen, (Halb-)Finale 3/5 Spielen

Der Gewinner einer Runde darf seinen Charakter wechseln, muss dies aber tun, bevor der Verlierer seinen Charakter wählt. Die Stagewahl findet abwechselnd statt.

### Tekken Tag Tournament 2

Konsole: PlayStation 3

Settings: 2vs2, 80 Sekunden, 2/3 Runden, 2/3 Spielen, (Halb-)Finale 3/5 Spielen

## **3.1 Allgemeine Regeln**

Hier ein paar allgemeine Regeln, die sich auf das gesamte Turnier beziehen.

Widerspricht eine allgemeine Regel einer titel-spezifischen Regel, so hat Letztere Vorrang!

Freie Charakterwahl

- alle Charaktere erlaubt
- Charakterwechsel nur nach Verlust eines Spiels möglich

Freie Stagewahl

- alle Stages erlaubt
- der Verlierer eines Spiels hat das Recht, die nächste Stage auszuwählen

Controller

- Teilnehmer dürfen ihre eigenen Controller verwenden
- Kabellose Controller sind erlaubt
- Controller mit Turbofunktion sind nicht erlaubt

Mitglieder der Hatscho dürfen an dem Turnier teilnehmen. Da das Turnier für die Besucher der Hatscho gedacht ist, obliegt diese Entscheidung aber dem Turnierleiter.

Anmeldung für mehr als einen Titel ist erlaubt. Gibt es nach Anmeldeschluss mehr Anmeldungen als Turnierplätze vorhanden sind, erfolgt die Platzvergabe per Zufallsprinzip. Dabei wird zuerst die Erstwahl ausgelost, dann Zweitwahl, usw.

Natürlich gelten auch auf dem Turnier die allgemeinen Ordnungs- und Verhaltensregeln der Hatscho.