



Regelwerk der Austrian Nintendo League
2018/2019

Allgemein

Kleidung:

Sämtliche Teilnehmer, am Finale der Austrian Nintendo Gaming League und der Game City im Wiener Rathaus, verpflichten sich die vom Veranstalter zur Verfügung gestellte Kleidung in Form eines T-Shirts/Polo-Shirts zu tragen. (Falls der Spieler eine Team-/Vereinskleidung besitzt darf diese getragen werden)

Equipment:

Die Weeklys und Monthlys in der AREA52 werden mit dem vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Equipment (Nintendo Switch, Wii-U Konsolen) bestritten. Die Mitnahme der eigenen Konsole (außer 3DS) oder des eigenen Headsets ist nicht gestattet. Die Mitnahme des eigenen Controllers ist erlaubt. Controller-Stick Aufsätze zur angenehmeren Steuerung sind erlaubt.

Verhaltensregeln:

Alle TeilnehmerInnen sind stets zu fairem und respektvollem Verhalten angehalten. Es werden keinerlei diskriminierende oder aggressive Äußerungen oder Handlungen geduldet. Derartiges Verhalten führt zum Ausschluss von den jeweiligen Turnieren und, im Wiederholungsfall, von der Liga.

ZuschauerInnen haben sich den TeilnehmerInnen gegenüber respektvoll zu verhalten – Jubel ist erlaubt, allerdings dürfen die TeilnehmerInnen dadurch nicht gestört werden. Es gilt die Verhältnismäßigkeit.

Verstöße gegen diese Regeln werden mit einer Verwarnung geahndet. Bei mehrmaliger Verwarnung droht ein Ausschluss vom jeweiligen Event oder gegebenenfalls von der Liga.

Die Manipulation der vorhandenen Ausrüstung, Konsolen und Controller ohne die ausdrückliche Erlaubnis der Turnierorganisation ist strengstens untersagt.

In Zweifelsfällen und Streitfragen entscheidet stets einer der TurnierleiterInnen über die angebrachten Maßnahmen/Regelungen

Rangliste und Punkte

Weeklys:

Die Weeklys bestehen aus mehreren Qualifikationsrunden und einem Weeklys-Finale. In jedem Qualifikationsdurchgang erhalten die besten acht Spieler zwischen einem und acht Punkten. Nach den fünf Qualifikationen kommen die punktstärksten acht Spieler in das Weekly-Finale. Die Weekly-Finalisten sammeln erneut zwischen einem und acht Punkten für die Gesamtrangliste der Austrian Nintendo Gaming League.

Ausnahme Pokémon: In Pokémon gibt es zwei Qualifikationsrunden und ein Weekly Finale. Das Punktesystem ist unverändert mit bis zu acht Punkten pro Qualifikation und im Weekly Finale gibt es Punkte für die Gesamtrangliste.

Monthlys:

Einmal pro Monat wird es Monthly Turniere in der AREA52 geben, an den ausgewählten Austrian Nintendo Gaming League Turnieren erhalten die Plätze 1-8 Punkte für das Gesamtranking. Der erste Platz bekommt 8 Punkte gut geschrieben, der achte Platz erhält einen Punkt.

Ausnahme SSB: In Super Smash Bros. for Wii U erhalten die besten 16 Spieler Punkte für das Gesamtranking.

ANGL Tour:

Die Austrian Nintendo Gaming League ist im Jahr 2018 auf verschiedensten Veranstaltungen in ganz Österreich unterwegs. Es werden mehrere Gaming Stationen mit unterschiedlichen Nintendo Spielen zur Verfügung gestellt. Zu jeder dieser Veranstaltungen wird es eine eigene Ankündigung mit Informationen zu den Spielen und Preisen auf der ANGL Homepage (<http://www.austrian-ngl.at/>) geben.

Regelwerk Super Smash Bros. for Wii U

Allgemeine Regeln Super Smash Bros. for Wii U:

Gespielt wird 1 vs. 1

Es herrscht während des gesamten Turniers freie Charakterauswahl. Auf Wunsch eines Spielers kann eine blinde Charakterauswahl für das jeweilige Match durchgeführt werden (double blind character selection): Dabei teilen beide Kontrahenten ihre Charakterauswahl vor dem Kampf im Vertrauen einem Turnierorganisator mit. Dieser stellt sicher, dass die zuvor mitgeteilte Charakterauswahl eingehalten wird.

An jeder Turnierstation stehen jeweils GameCube-Controller und Wii U Pro Controller zur Verfügung. Von den Teilnehmern mitgebrachte Controller dürfen auf Wunsch genutzt werden, sofern diese nicht modifiziert wurden oder über unerlaubte Zusatzfunktionen verfügen.

Das Wii U GamePad und Geräte der Nintendo 3DS-Familie sind als Controller nicht zulässig.

Mii-Kämpfer dürfen mit den Standard-Einstellungen (1-1-1-1) benutzt werden.

Im Falle von Self-Destruct-Moves entscheidet das Spiel über den Sieger. Sollte es zu einem Sudden Death kommen gewinnt der Spieler der den Self-Destruct-Move ausgeführt hat.

Wer das Spiel absichtlich oder unabsichtlich pausiert, hat ein Leben (Stock) abzugeben. Sofern sich beide Spieler einvernehmlich darauf einigen das Spiel ohne Strafe fortzusetzen, kann diese Regel ausser Kraft gesetzt werden.

Stalling: Wer den Spielverlauf auf unfaire Weise unterbricht, verzögert oder stört, verliert die jeweilige Partie.

Es wird kein Sudden Death gespielt. Sollte eine Partie statt durch K.o. durch Zeitablauf zu Ende gehen, hat der Spieler mit mehr verbleibenden Leben (Stocks) gewonnen. Sofern nach Ablauf des Zeitlimits beide Spieler über dieselbe Anzahl Leben (Stocks) verfügen, gewinnt derjenige Spieler, der weniger Schaden genommen hat. Sollten beide Spieler gleich viel Schaden genommen haben oder gleichzeitig ein K.o. erleiden, wird ein Stechen (1 Stock, 3 Minuten Zeitlimit) auf derselben Stage gespielt.

Farbenblindheit: Farbenblinde Spieler dürfen von ihren Kontrahenten verlangen, die Kostümfarbe zu ändern.

Aufwärmphasen und Button-Checks müssen einvernehmlich stattfinden und schnell vonstattengehen.

Bei Sondersituationen, Missverständnissen oder Unklarheiten urteilt ein Turnierorganisator über die angebrachten Maßnahmen.

Einstellungen:

Modus: 1vs1, Best -of-Three (Winner Final, Loser Bracket Finale, Grand Final im Best-of-Five)

Stocks: 3

Time: 8 minutes

Customs: OFF

Items: OFF

Miis sind erlaubt, jedoch ohne Equipment, nur in Standardgröße und 1-1-1-1-Format.

Starter:

Smashville

Battlefield

Gaur Plain (Omega)

Town & City

Lylat Cruise

Counterpicks:

Duck Hunt

Dreamland64

1. Vor jeder Begegnung wird eine Münze geworfen (Schere-Stein-Papier oder Game & Watch Test auch erlaubt). Der Verlierer des Münzwurfs eliminiert zuerst eine der neutralen Stages. Anschließend eliminiert Gewinner des Münzwurfs eine weitere neutrale Stage. Die verbleibende Stage dient als Schauplatz des ersten Kampfes.

2. Nach jedem Kampf eliminiert der Sieger der Partie zuerst zwei beliebige Stages aus der Liste der neutralen Stages oder/und der Counterpick-Stages. Der Verlierer der Partie wählt dann eine der verbleibenden Stages für den nächsten Kampf aus.

3. Sollten sich die beiden Kontrahenten einvernehmlich auf eine beliebige Stage einigen, kann das Auswahlverfahren übersprungen und stattdessen auf dieser Stage gespielt werden.

Daves Stupid Rule ist aktiv, jedoch nur auf eigenen Counterpicks**

***Das bedeutet diese Regel spielt nur in Bo5 eine Rolle. Man darf seine Counterpick-Stage nicht noch einmal auswählen wenn man auf ihr gewonnen hat!*

Abgesehen von den oben genannten Änderungen gilt das German Standard Ruleset

Regelwerk Mario Kart 8 Deluxe

Generell:

- Du kannst deinen eigenen Controller mitbringen
- Alle Controller sind erlaubt

Allgemein:

- Bis zu 8 Spieler pro Match
- 4 Strecken werden per Zufall ausgewählt
- Alle Items sind erlaubt
- Keine Computerspieler
- 150CC (kann nach gemeinsamen Einverständnis aller Spieler geändert werden)
- Alle Charaktere, Fahrzeuge und Zusätze welche freigeschalten werden können sind erlaubt
- Bei Punktegleichstand wird ein Entscheidungsrennen gefahren (Sudden Death)