Wie werde ich Smash Turnier Organisator?

“von J4Ncp”

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung

2. Wie fängt man überhaupt an?
    2.1. Online Turniere/Events

3. Turnierformate/Regelwerke
    3.1 Turnierformate
        3.1.1. Single Elimination
        3.1.2. Double Elimination
        3.1.3. Round-Robin
        3.1.4. Schweizer System
        3.1.5. Waterfall-Bracket
    3.2. Regelwerke/Stagelist
        3.2.1. Allgemeines Regelwerk
        3.2.2. Stagelist
    3.3. Disqualifikationen/Besondere Regeln
        3.3.1. Disqualifikationen
        3.3.2. Besondere Regeln/Situationen

4. Offline Turniere/Events
    4.1. Vorbereitung
        4.1.1. Reine Smash Bros. Ultimate Turniere
        4.1.2. Smash Turniere
        4.1.3. FGC Turniere
        4.1.4. Multigaming Turniere
        4.1.5. Messen
    4.2. Turniergröße/Turnierkategorie
        4.2.1. Weekly/Local
        4.2.2. Monthly/Regional
        4.2.3. Super-Regional
        4.2.4. Major
    4.3. Planung
        4.3.1. Art des Turniers
        4.3.2. Venue
        4.3.3. Finanzierung
        4.3.4. Turnier Website/Anmeldung

4.3.4.1. Weitere Kostenlose Turnierplattformen
4.3.5. Marketing
4.3.6. Die letzten Vorbereitungsschritte
4.3.6.1. Schedule
4.3.6.1. Helfereinteilung
4.3.6.1. Stream
4.4. Umsetzung

5. Start.gg Guide
5.1. Wie setze ich ein Turnier auf?
5.1.1. Public
5.1.2. Image
5.1.3. Video
5.1.4. Contact Info
5.1.5. Location
5.1.6. People
5.2. Settings
5.2.1. Settings
5.2.1.1. Details
5.2.1.2. Admin Permissions
5.3. Registration
5.3.1. Registration Settings
5.3.2. Payment Setup
5.3.3. Blocked Players
5.3.4. Attendees
5.4. Bracket Setup
5.4.1. Seed Generator
5.4.2. Pools & Seeding
5.4.3. Stations & Streaming
5.5. Reporting
5.5.1. Brackets
5.5.2. Moderation
5.5.3. Moderation von Online Turnieren
5.5.4. Stream Queue
5.5.5. Printing

6. start.gg Support

1. Einleitung

Wofür und für wen ist dieses Dokument gedacht?

Das Dokument ist für jeden gedacht welche, gerne in To'ing von Smash oder auch andere Projekte einsteigen wollen (der Fokus liegt jedoch bei Smash), für Personen, die sich einfach mal interessieren, was man alles beachten muss/mehr Infos sammeln wollen o.ä. und auch schon für bestehende To's die Gedanken von anderen To's sammeln wollen.
Natürlich ist hier nicht alles perfekt und vielleicht auch manche Punkte nicht ganz richtig für andere Personen, alles besteht aus meiner eigenen Einschätzung und auch Erfahrungen über Jahre, die ich selber gesammelt habe und gerne an andere Leute weitergeben möchte.

Wer bin ich, was mache ich und wieso bilde ich mir überhaupt ein, so ein Dokument überhaupt verfassen zu können?

Um mich kurz für diejenigen vorzustellen, die mich nicht kennen.
Mein Name ist Jan oder auch als “J4Ncp” bekannt, 23 Jahre, ich bin seit circa 7 Jahren aktiv als To (Tournament Organizer) für die verschiedensten Spiele, Unternehmen und auf eigene Faust unterwegs.

Meine größten Projekte an denen ich als Staff und teilweise als Head-Staff mit dabei war, sind bisher:

- A1 eSports League (League of Legends, Clash Royale)
- ESL One Cologne (CS:GO)
- M.E.O. World FInals (Clash Royale)
- ESL Meisterschaft (League of Legends, CS:GO)
- King of Spandau (League of Legends)
- Deutsche Games Schulmeisterschaft (diverse Titel)
- Twitch Rivals (diverse Titel)
- EatThis Smash (Smash bros. Ultimate)
- TGM eSports Unlimited (Smash)
- RCADIA Smash (Smash)
- Smash Contest: DoKomi (Smash)
- VCA 2022 (Smash)
- 6+ Jahre ESL Staff (~2+ Jahre “Editional-” + “Global-”) Staff Head)
- Und einige weitere…

Auf diesen und vielen weiteren Events habe ich bisher einiges an On- sowie Offline Erfahrungen gesammelt, welche ich einfach sehr gerne mit jeder Person teilen möchte.

2. Wie fängt man überhaupt an?

Um die Frage kurz zu beantworten. Einfach anfangen, die Übung macht den Meister.
Das beantwortet die Frage vielleicht nicht sofort, aber hier mal eher im Detail.

Zuerst stellt man sich die Frage: “Was möchte ich machen und welche Ressourcen habe ich?”

“Was möchte ich machen?”

Soll es zuerst ein Online Event sein oder doch ein Offline Event?
Ein Online Event ist im Vergleich zu Offline Events am leichtesten zu planen. sowie umzusetzen.

2.1. Online Turniere/Events

Welches Format strebe ich an?

Man sollte sich vorher einen Plan machen, wie das Turnier geplant ist und es auch konstant so halten.
Soll es ein einmaliges Turnier sein?
Soll es ein Turnier 1x im Monat sein? (Monthly)
Soll es ein Turnier 2x im Monat sein? (bi-Weekly)
Soll es ein Turnier 1x im Monat sein? (Weekly)
Bin ich ein Streamer und soll es nur für meine Community sein? (Sub-Only Turnier (Name frei erfunden))
Invitational (Nur von dir speziell ausgewählte Personen dürfen mitmachen)
(mehr informationen, zu allen Turnierformen, folgt in einem späteren Abschnitt)

Man sollte sich also im vorhinein im klaren sein, was für eine Art Turnier/Event das ganze sein soll und dies auch so “Vermarkten”, damit alle Teilnehmer*innen bestens bescheid weiß und die Planung für einen selbst am angenehmsten ist.

Was braucht man dazu?

Alles, was benötigt wird, ist ein start.gg Account, sowie etwas Zeit.
(Wie eine start.gg Seite aufgebaut ist, erstellt wird und was das überhaupt ist, erkläre ich dazu in einem späteren Abschnitt.)

Ihr erstellt die Seite, setzt euer Event auf und dann ist das ganze in der Theorie schon fertig.
Wichtig ist hierbei, dass das Datum und die Uhrzeit passen muss.
z.B. an einem Mittwoch um 10 Uhr werden die wenigsten Personen Zeit haben, um beim Turnier mitzumachen.
Dazu müsst Ihr auch schauen, ob an dem Termin schon andere Online Turniere stattfinden. Falls ja, werden Spieler*innen sehr wahrscheinlich bei schon bekannteren Turnieren teilnehmen und man konkurriert mit anderen To's, was “schädlich” für das ganze System ist. Lieber sollte man miteinander und nicht gegeneinander arbeiten.

Wie groß soll mein Turnier sein?

Setz dir besonders für dein erstes Turnier eine "Player Cap", also die Anzahl an Personen, die mitmachen dürfen.
Klar ist es eine schöne Vorstellung 500 Teilnehmer*innen zu haben.
Doch mach dir bewusst, wie lange das Turnier dann dauert.
Niemand möchte bis 5 Uhr Zuhause sitzen, da das ganze Turnier zu groß wurde.
Überlege dir, wie lange das Turnier dauern soll und wie viele Spiele bis wann gespielt werden kann. Das variiert von Spieleranzahl sehr stark, bist du dir nicht sicher, frag einfach erfahrene To´s, jeder wird dir dabei helfen, trau dich einfach zu fragen!

Ist der Termin gefunden und die Seite aufgesetzt, ist die Planung schon fast fertig.
Nun sollte man sich überlegen, was “biete” ich den Spieler*Innen?
Sei es Preisgelder, Goodys, ein Stream oder sonst etwas.
Natürlich MUSS das Turnier keine Preisgelder o.ä. bieten, besonders Online Turniere sollten keinen Zwang haben, Gelder o.ä. zu investieren, wenn man diese nicht wirklich refinanzieren kann.
Natürlich freuen sich die Top-Spieler des Turniers, wenn sie etwas gewinnen und das Ganze ist eine tolle Sache für jeden, doch auch ohne besondere

Preise o.ä. nehmen normalerweise genug Leute an einem Turnier teil und das sollte nicht das Hauptaugenmerk des Turniers sein.

Ein Stream, jedoch ist immer eine gute gelegenheit das Turnier in die Öffentlichkeit zu tragen, Zuschauer*innen können ihren Liebsten beim Spielen zuschauen oder einfach eine gute Zeit verbringen.
Streamen kostet nichts (außer die Anschaffung einer "Capture Card”) und man braucht auch keine Genehmigung von Nintendo, diese zu streamen.
Die beste Plattform dafür ist Twitch.tv.

Sind nun alle Punkte geklärt und die start.gg Seite aufgesetzt, geht es noch nicht mit der Umsetzung weiter, sondern mit “Werbung”.
Für ein Turnier braucht man natürlich auch Teilnehmer*innen.

Wie erreiche ich, dass Personen bei meinem Turnier mitmachen?

Der leichteste Weg ist “Werbung” auf den sozialen Medien.
Der Großteil der Smash Community ist auf Twitter unterwegs.
Daher bietet es sich an, Werbung in Form von “Tweets” zu machen. Ganz leicht gesagt und auch gemacht. Verkünde der Welt, dass dein Turnier an Termin X stattfindet, doch du solltest genug Anmeldezeit für die Teilnehmer*innen einplanen.
Wie lang diese Zeit ist, ist von Person zu Person unterschiedlich. Hast du schon Reichweite, brauchst du weniger, als wenn du noch nicht lange auf Twitter unterwegs bist oder eher “unbekannt” bist.
Des Weiteren nutze jede Social Media Plattform, die du gerne benutzen willst. Youtube, Instagram, TikTok oder auch Reddit, alles ist möglich.

Discord Server sind ein weiterer Weg um deine Turniere zu bewerben.
Viele Communitys haben Channel für “Werbung” und haben kein Problem damit, wenn du dein Turnier dort teilst. Falls du dir unsicher bist, frage die Owner/Mods der Server.

Der wichtigste und beste Weg ist aber immer: Erzähl es deinen Freunden!
Diese erzählen es anderen, welche es weitererzählen und und und
Es gibt die verschiedensten Wege Werbung für dich zu machen, sei einfach kreativ, es gibt fast keinen falschen Weg.
Der einzige “falsche” Weg ist, Personen in Privatnachrichten zu “nerven”.
Versteht mich nicht falsch, natürlich kannst du auch für dich fremde Personen anschreiben und sie fragen, doch penetrantes Nachfragen, wird Personen

eher abschrecken bei deinem Turnier teilzunehmen und niemand ist "gezwungen" mitzumachen, auch wenn du es nur gut meinst.
Die meisten werden aber freundlich bleiben und dir eine normale Antwort geben.

Das Format ist geklärt, die Seite erstellt, Leute haben sich angemeldet und das Datum ist nah. Was tust du jetzt?

Du startest das Turnier! Naja, noch nicht ganz.
Je nach Größe des Events brauchst du Helfer. Personen, die mit dir zusammen arbeiten und dir den Tag erleichtern.
Helfer sind leicht erklärt. Sie unterstützen dich bei deiner Arbeit insofern, dass sie z.B. bei Reports von Games, das Problem lösen, eine Stream Schedule aufbauen, den Discord-Chat moderieren und alles was so anfällt.
Natürlich kannst du das ganze auch alleine machen, aber je nach Größe wirst du sehr viel Stress dabei haben.
Wer kann ein Helfer sein?
Jede Person, die du als vertrauenswürdig einstufen würdest und Lust, sowie Zeit auf die "Arbeit" haben.

Als allerletzten Schritt musst du das Turnier noch seeden, im Detail erkläre ich den Progress später, doch um “seeding” kurz zufassen.
Die Stufst die “Spielstärke” der Teilnehmer*innen so ein, dass die besten Teilnehmer*innen nicht direkt gegeneinander spielen müssen.
Es dient also dazu, das Turnier im Großteil fairer zu gestalten. Natürlich klingt es erst unfair, dass Spieler*innen zum start des Turniers gegen stärkere Spieler*innen spielen müssen, doch am ende möchtest du die besten des Turniers ermitteln und nicht die Spieler*innen, welche das beste Glück im Turnierbaum hatten.

Deine Helfer sind am Start, das Turnier ist geseedet und kann endlich beginnen!

Jetzt fehlt nur noch das Turnier, der Ablauf bei einem Online Turnier ist leicht.
Jede*r Spieler*in, weiß gegen wen sie spielen müssen und checken sich selbst für ihre Spiele ein.
Sofern jemand nicht eincheckt, wird die Person automatisch disqualifiziert.
Checken Sie beide in das Spiel ein, bekommen Sie von start.gg angezeigt, was Sie tun müssen.

Character Pick, Stage Ban und Pick, Lobby aufsetzen etc. Außerdem tragen Sie selbst ihr Ergebnis ein. Das ganze läuft von selbst, bis das Turnier vorbei ist.

Was muss nun als Helfer/To erledigt werden?

Braucht ein*e Spieler*in während des Turniers Hilfe, müssen die Fragen, so schnell es geht, beantwortet werden.

Trägt ein*e Spieler*in das falsche Ergebnis sein, muss ein Helfer das Ergebnis korrigieren.

Fällt bei einem Spiel ein*e Spieler*in damit auf, dass das Spiel nicht flüssig läuft (es “Laggt”), muss ein sogenannter "Lag Test" ausgeführt werden.

Ein Lag Test läuft so ab:

- ein Moderator/Helfer überprüft, ob ein*e Spieler*in keinen LAN Adapter benutzt (beweise mittels z.B. Bild mit der Handykamera)
- besitzen beide einen LAN Adapter (oder keiner von beiden), betritt ein Moderator/Helfer die Lobby der Runde und testet in einem 1v1, bei wem die “Laggs” auftreten.
- Wird dadurch ermittelt, wer “Laggt”, wird dieser Spieler oder die Spielerin von Turnier disqualifiziert

Sind alle Spiele abgeschlossen, ist das Turnier vorbei und ihr (du und dein Team) könnt endlich sagen, dass ihr euer erstes Turnier abgeschlossen habt, Herzlichen Glückwunsch!

Viele To's schließen ihr Turnier/Event zusätzlich noch im Nachhinein mit einer "Turnier Grafik" ab.

Diese Grafik würdigt die besten Spieler des Turniers und kann zusätzlich dazu beitragen, etwas Werbung für deine zukünftigen Turniere zu generieren.

Diese können entweder mit Photoshop (oder ähnlichen Programmen) erstellt werden oder ganz leicht durch Webseiten, wie z.B. **Top8er.**

“Top 8 Grafik Beispiel: Cegis Dachgeschoss“

3. Turnierformate/Regelwerke

Um ein Turnier zu veranstalten ist es zwingend notwendig, dich für ein Turnierformat zu entscheiden und dich mit einem Regelwerk auseinanderzusetzen.
Ohne diese sind Turniere so gut wie unmöglich umzusetzen.

3.1. Turnierformate

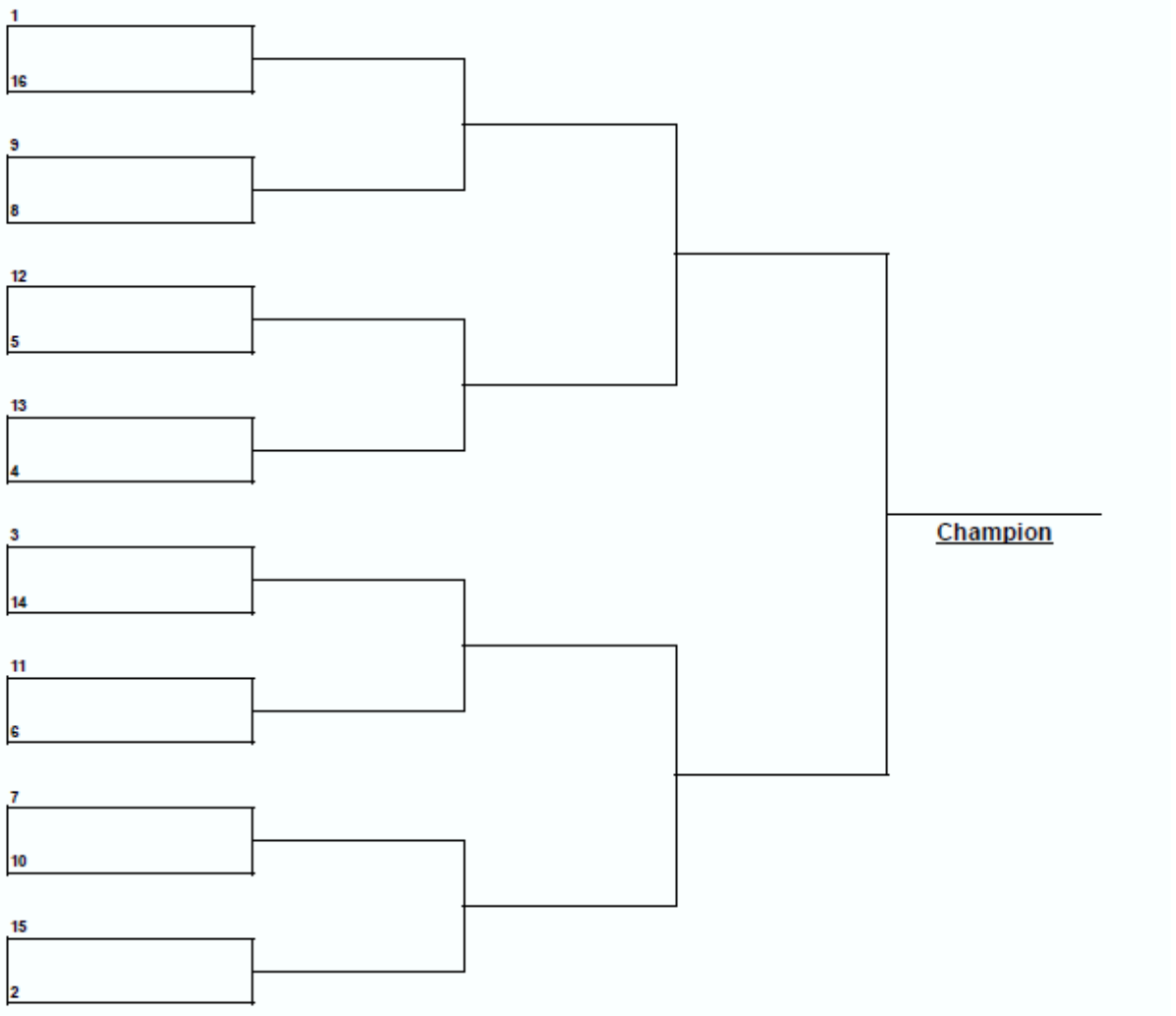
Ein Turnierformat beschreibt den ganz genauen Ablauf des Turniers.
Du kannst ein vorhandenes Turnierformat benutzen oder dir sogar ein komplett eigenes Ausdenken!
Doch es ist immer leichter ein schon bekanntes Format zu nutzen, da sich schon so gut wie jeder mit dem Ablauf auskennt und diese auch perfekt für Turniere konzipiert und anerkannt sind.
Turnierbäume oder auch “Brackets” genannt, werden in diesen Turnierformaten dann ausgespielt.

Geläufige Turnierformate:

- Single Elimination (SE)
- **Double Elimination (DE)**
- Round-Robin
- Schweizer-System (SWISS)
- Waterfall Bracket

3.1.1. Single Elimination

Ein Single Elimination (SE) Bracket ist die leichteste Form aller Formate. Verliert ein Spieler oder eine Spielerin ein Set *(ein Set besteht aus einer vorher definierten Anzahl von Spielen, “Best of X”, ein Best of 3 (Bo3) gewinnt z.B. der Spieler oder die Spielerin, welche zuerst 2 Spiele in einem Set gewinnt)*, scheidet die Person aus dem Turnier aus und hat keine Chance mehr weiterzumachen.

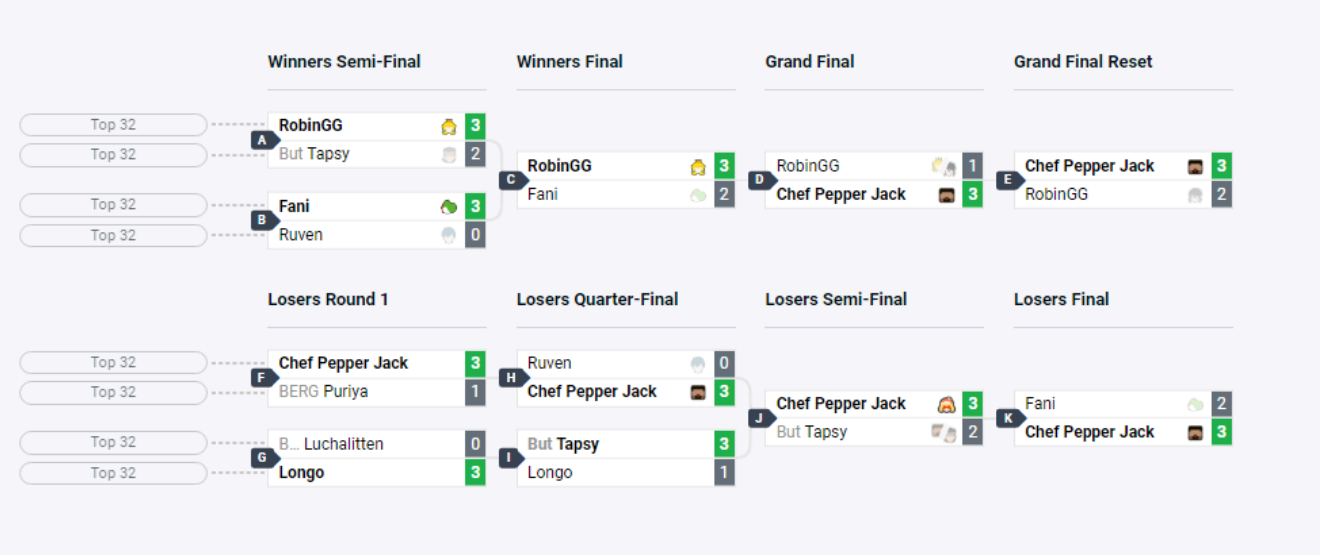


“Beispiel: Single Elimination Bracket”

3.1.2. Double Elimination

Ein Double Elimination (DE) Bracket ist die erweiterte Form des SE.
Verliert ein Spieler oder eine Spielerin ein Set, scheidet die Person noch nicht aus dem Turnier aus und hat noch eine weitere Chance weiterzumachen.

Bei einem DE-Bracket existieren zwei Turnierbäume, ein “Winners-Bracket” und ein “Losers-Bracket”.
Im Winners Bracket spielen alle Teilnehmer*innen, welche keine Spiele verlieren.
Im Losers-Bracket spielen alle Teilnehmer*innen weiter, welche ein Spiel verloren haben.
Sobald jemand zwei Spiele verliert, scheidet die Person aus dem Turnier aus und hat keine Chance mehr weiterzuspielen.
Der Spieler oder die Spielerin, welche das Spiel im Winners-Final gewinnt, zieht in das Grand Final ein.
Der Spieler oder die Spielerin, welche das Spiel im Losers-Final gewinnt, zieht auch das Grand Final ein.
Das bedeutet also, dass selbst Spieler*innen, die in das Losers Bracket fallen, das Turnier trotzdem noch gewinnen können.
Um die Spieler*in zu belohnen, welche kein einziges Spiel bis zum Grand Final verloren haben, existiert in Smash das System “Double Elimination mit Grand Final Reset”. Das bedeutet so viel, dass die Spieler*in dem Losers-Final zwei Sets im Grand Final gewinnen muss.
Die Person, welche aus dem Winners-Final kommt, muss dafür nur ein Set gewinnen.

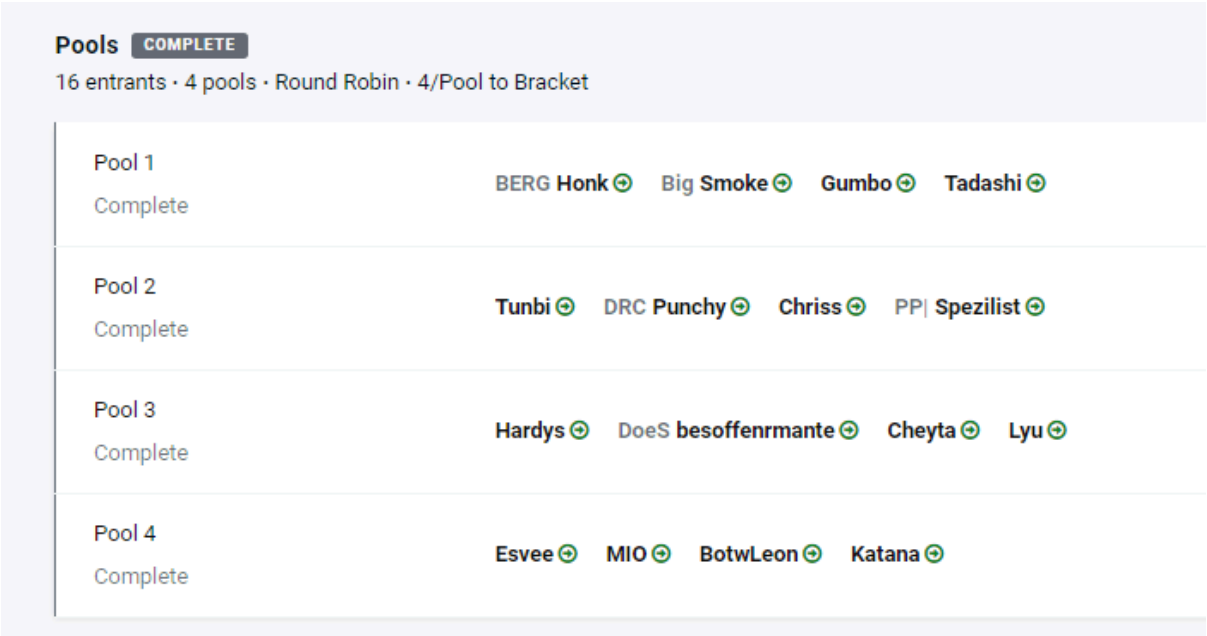


“Beispiel DE, mit Bracket Reset: [Pixelpokal X Dreamhack](#)”

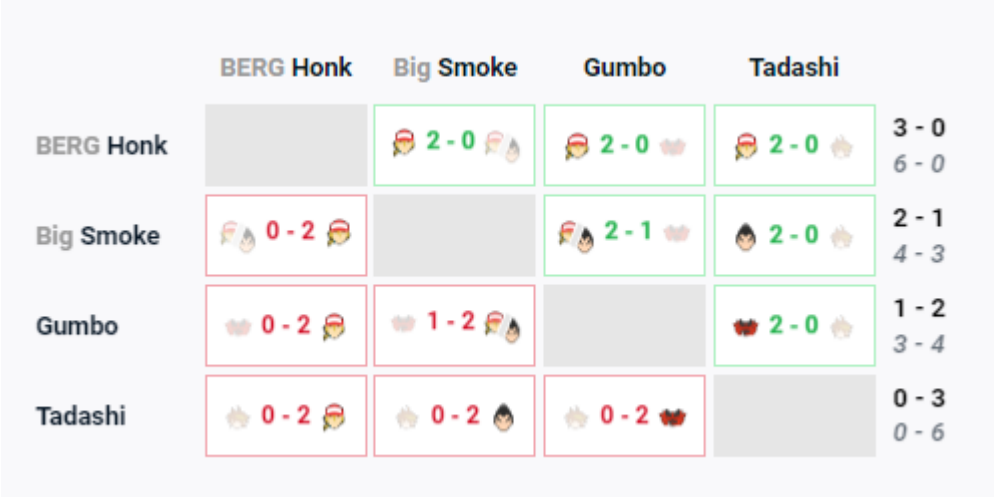
Das Double Elimination Format ist die am häufigsten benutzte Turnierform, bei Smash Turnieren und wird bei den meisten Offline- sowie Online Turnieren verwendet.
Es ist also die beste Option für neu einsteigende Turnier Organisatoren und meistens auch die beste Option für Turniere.

3.1.3. Round-Robin

Round-Robin (RR oder auch RRP = Round-Robin Pools) ist eine Turnierform, bei der meistens einzelne Gruppen gebildet werden und in diesen Gruppen jeder Spieler oder Spielerin einmal gegen jeden spielen muss.
Meistens wird dieses Format benutzt, wenn wenig Spieler*innen zum Turnier angemeldet sind, sodass trotz dessen viele Spiele gespielt werden können.
Außerdem werden Round-Robin Bracket in den Großteil der Fällen mit “DE” Turnieren verwendet und werden für die Pools Phase genutzt.
*(Ein Pool oder Pools werden benutzt, um einen "Top Cut" (Runde der besten Spieler z.B. Top 32 Spieler*innen) zu setzen, Spieler*innen durch Round-Robin Brackets, für ein “DE-Bracket “auszusortieren” (z.B. nur 2 der 4 Spieler*innen kommen weiter) oder um Seedings zu erweitern und für ein DE-Bracket neu zu seeden)*



*“Beispiel an 16 Spieler*innen, 4 Spieler*innen pro Pool: Round-Robin Pools”*



*“Beispiel Smash im Pott: 4 Spieler*innen Round-Robin Pools”*

3.1.3. Schweizer System

Das Schweizer System (SWISS) wird nur selten bei Smash-Turnieren verwendet und ist eher im Schach gebräuchlich. Jedoch möchte ich es trotzdem gerne vorstellen.
Dieses Format ist besonders dann sinnvoll, wenn aufgrund einer großen Teilnehmerzahl es aus Zeitgründen nicht möglich ist, dass andere Formate wie Round-Robin oder DE gespielt werden können.

Die erste Runde des Turniers wird händisch geseedet oder ausgelost.Nach jeder Runde wird der Zwischenstand bestimmt.

Normalerweise können zwei Spieler nicht zweimal aufeinandertreffen. Die Paarungen werden daher vor jeder Runde wie folgt festgelegt:

- Der Spieler oder die Spielerin spielt gegen den Spieler oder Spielerin mit dem besten Punktestand, gegen den er oder sie noch nicht gespielt hat. (1-0 spielt gegen 1-0, 0-1 gegen 0-1 etc.)

Wenn mehrere Teilnehmer*innen dieselbe Punktzahl haben, muss durch Zufall oder durch händisches Seeding eine Rangfolge innerhalb der punktgleichen Teilnehmer*innen hergestellt werden.

Besitzen nach einer Runde mehr als zwei Teilnehmer*innen die gleiche Punktzahl, gibt es mehrere Systeme, die jeweils für die nächste Runde anzusetzende Paarungen zu bestimmen.

- Zunächst können Nebenkriterien herangezogen werden, wie z.B.Match Count von Spieler*innen o.ä.
- Zufällige Paarungen: Hierdurch wird durch den Zufall bestimmt, was leicht zu Verzerrungen der Ergebnisse führen kann.
- Und noch einige weitere Optionen, die den Rahmen sprengen würden

Das schweizer System endet, wenn X Spiele gespielt wurden, welche vorher bestimmt wurden.Der Spieler oder die Spielerin mit dem besten Punktestand gewinnt das SWISS Turnier oder qualifiziert sich für die nächste Phase.

SWISS ist ein eher kompliziertes System und bedarf einiges an Erklärung, um es komplett zu verstehen.
Ich würde es daher nicht für “neue” To's empfehlen.
Außerdem ist das System in der Smash Community nicht wirklich beliebt, doch trotzdem erwähnenswert.

#	Team	Matches	Rounds	RD	BU	Round 1	Round 2	Round 3	Round 4	Round 5
1.	MOUZ	3-0	73-49	+24	1	Inferno	Mirage	2:1		
2.	Bad News Eagles	3-0	64-30	+34	-2	Vertigo	Dust II	2:0		
3.	Outsiders	3-1	70-55	+15	3	Inferno	Overpass	Overpass	2:0	
4.	BIG	3-1	81-57	+24	2	Vertigo	Dust II	Dust II	2:0	
5.	FURIA Esports	3-1	83-61	+22	-3	Vertigo	Mirage	Overpass	2:0	
6.	Fnatic	3-2	115-128	-13	4	Inferno	Mirage	1:2	0:2	2:0
7.	Team Vitality	3-2	111-100	+11	-5	Inferno	Vertigo	Overpass	2:0	2:1
8.	Cloud9	3-2	139-114	+25	-7	Inferno	Dust II	2:0	2:0	2:0
9.	Team GamerLegion	2-3	94-112	-18	6	Inferno	Vertigo	0:2	0:2	0:2
10.	OG	2-3	118-106	+12	0	Inferno	Mirage	Overpass	2:0	1:2
11.	9z Team	2-3	85-111	-26	-3	Inferno	Mirage	Nuke	0:2	0:2
12.	Grayhound Gaming	1-3	48-81	-33	3	Inferno	Dust II	Dust II	0:2	
13.	Evil Geniuses	1-3	59-76	-17	1	Nuke	Mirage	Nuke	0:2	
14.	IHC Esports	1-3	98-112	-14	-4	Nuke	Overpass	2:1	0:2	
15.	00 Nation	0-3	57-84	-27	3	Vertigo	Mirage	1:2		
16.	Imperial Esports	0-3	54-73	-19	1	Inferno	Mirage	0:2		

“SWISS Bracket am Beispiel: IEM RIo Major CS:GO 2022”

3.1.3. Waterfall-Bracket

Das Waterfall-Bracket ist ein sehr selten in der Smash Community gesehenes Bracket, noch seltener als das SWISS Format.
Daher gehe ich nicht wirklich auf das Format ein, sondern verlinke lieber einen gut geschriebenen Artikel von “The Smash Writers” dazu.
(Ich selber habe das Format noch nie benutzt, daher würde ich es vielleicht nur falsch erklären können.)

What is a waterfall bracket?

Durch die massive Anzahl von Spielen empfiehlt es sich nur für die wenigsten Turniere und ich würde diese Turnierform nur den wenigsten Turnieren und To´s empfehlen.
Das bekannteste Turnier mit einem Waterfall-Bracket ist die Turnierserie “Heir”, welche als das größte Melee Turnier in Europa bekannt wurde.

3.2. Regelwerke/Stagelist

Wie bei jedem Turnier, egal ob im eSports oder Sport, sind Regelwerke der Schlüssel zu einem Turnier. Egal ob allgemeine oder "Stage Listen", Regelwerke helfen dabei, Fragen und Probleme zu lösen und To's bei schweren Entscheidungen zur Seite zu stehen.

3.2.1. Allgemeines Regelwerk

Allgemeine Regelwerke bestimmen sehr viele Dinge.
Beispiele dazu wären:

- verhalten auf Events
- Regel-Sets
- Set Formate
- Spielregeln
- Erlaubte/verbotene Charakter
- Musik Einstellungen
- Sonderfälle
- Coaching
- Controller
- Pausen
- und einiges mehr…

Du kannst für dein Event ein komplett eigenes Regelwerk erstellen und anpassen, ganz genau so wie du das haben möchtest.
Doch solltest du eher unerfahren sein und dich mit einigen Regeln nicht auskennen, gibt es dafür eine Alternative.
Vor einiger Zeit wurde von der German Smash Com (GSC), ein Regelwerk erstellt, welches von jedem To genutzt werden darf.

GSC Regelwerk Version 2.0

Das Regelwerk ist auf deutsch, sowie englisch verfügbar und deckt einige Punkte ab, die für ein Turnier erforderlich sein können.

3.2.2. Stagelist

Eine Stagelist ist mit das wichtigste Thema für ein Turnier, egal ob Offline oder Online.
Dieses beschreibt, wie ein Turnierset abläuft, sowie welche Stages genutzt werden dürfen.
International werden einige verschiedene Variationen genutzt, doch in Deutschland, sowie im Großteil von Europa, wurde sich auf eine einheitliche Europäische Stagelist geeinigt.

Die Grafik dazu wurde vor einiger Zeit von TaDavid aufbereitet und steht jedem To, frei zur Verfügung.

EU/DE Stagelist

Wie funktioniert die Stagelist?

Zum Start spielen beide Personen miteinander eine Runde “Schere, Stein, Papier”.
Der Gewinner oder die Gewinnerin startet mit dem Striking.
Wir verwenden ein 3-4-1 Striking Format. Das bedeutet im Detail:

9 Stages stehen zur Wahl:

- Battlefield
- Yoshi´s Story
- Town & City
- Small Battlefield
- Pokemon Stadium 2
- Kalos Pokemon League
- Final Destination
- Smashville
- Hollow Bastion

Vor dem Striking, verkündet jede*r Spieler*in gleichzeitig ihre Charaktere für die erste Runde.
Spieler*in X gewinnt “RPS” (Scissors, Stone, Paper), Spieler*in X darf somit 3 Stages aus der Auswahl bannen, sodass nur noch 6 übrig bleiben.
Spieler*in Y bannt 4 weitere Stages (oder sagt, welche 2 übrig bleiben), sodass noch 2 Stages übrig bleiben.
Spieler*in X bannt die letzte Stage (oder sagt an, welche Stage gespielt wird), sodass nur noch eine übrig bleibt.
Auf dieser Stage wird dann die erste Runde gespielt.

Wurde das Spiel ausgespielt, muss der Gewinner oder die Gewinnerin als erstes sagen, ob er/sie ihren Charakter wechselt, der/die Verlierer*in, sagt als zweites, ob er/sie ihren Charakter wechselt.
Der Gewinner oder die Gewinnerin bannt nun 3 Stages aus den 9 Stages des Pools und der Verlierer oder die Verlierer sagt an, auf welcher Stage er/sie spielen möchte.
Dies wird wiederholt, bis ein*e Gewinner*in dem Sets ermittelt wurde.
*Stage Clause ist eine Regel, die auch “DSA” oder “Dave´s Stupid Rule” genannt wird.
Bei DSA darf eine Stage, auf die ein Spieler oder eine Spielerin schon einmal gewonnen hat, nicht mehr genutzt werden. In der DE/EU Stagelist wird diese Regel jedoch nicht verwendet.

Super Smash Bros. Ultimate

REGELWERK

7:00

3-4-1 Striking, 3 Bans, Keine Stage-Klausel

Game 1

Nenne deinen Charakter vor dem Bannen der Stages.

Beginne das Set mit einer Runde Schere-Stein-Papier.

Der Sieger bannt 3 Stages aus der Stageliste.
Der Gegner wählt 2 der übrigen sechs Stages.
Der Sieger wählt 1 der zwei Stages, auf der gespielt wird.

Game 2-5

Sag deinem Gegner, ob du deinen Charakter wechselst.
Der Sieger nennt seinen Charakter zuerst.

Der Sieger bannt 3 Stages.
Der Verlierer wählt 1 der übrigen sechs Stages.

Design by @TaDavidID

“Europäische/Deutsche Stagelist in Deutscher Ausführung”

3.3. Disqualifikationen/Besondere Regeln

An irgendeinem Punkt des Turniers kann es vorkommen, dass du Teilnehmer*innen disqualifizieren (DQ) musst oder “besondere Momente” auftreten können.

3.3.1. Disqualifikationen

Wann solltest du einen Spieler oder eine Spielerin disqualifizieren?

Grundsätzlich solltest du eine DQ nur als allerletzte Instanz einsetzen.
Der häufigste Grund hierbei ist das Nichterscheinen bei On- und Offline turnieren.
Bei Online Turnieren wird in den allermeisten Fällen ein automatischer Timer eingerichtet, bei dem sich Spieler*innen einchecken müssen, tun sie dies nicht, werden sie automatisch disqualifiziert.
Bei Offline Turnieren ist das ganze nochmal etwas schwieriger.
Dort fließen externe Einflüsse ein, wie Bahnverspätungen, Stau etc., worauf ein Spieler oder Spielerin keinen Einfluss hat.
Setze dir daher einen genauen Zeitplan, bis wann ein Spieler oder Spielerin zu seinem Spiel antreten muss.
Beispiel: 12 Uhr start, bis 12:15 Uhr sollte das Spiel gestartet sein.
Natürlich kannst du diese Zeiten beliebig verschieben, doch niemand möchte eine ganze Stunde auf sein Spiel warten, Spieler*innen werden wir dann ungeduldig oder teils auch genervt, was natürlich verständlich ist.
Dein Turnier besteht nicht nur aus eine*r Spieler*in, das müssen die Teilnehmer*innen, die zu spät kommen auch verstehen können.
Außerdem bringt es nichts, Stunden auf eine Person zu warten, die zu spät kommt und du damit deine ganze Schedule des Turniers verhaust.

3.3.2. Besondere Regeln/Situationen

An einem Punkt des Turniers kann es vorkommen, dass eine unvorhergesehene Situation eintritt.
Beispiele hierfür wären:

- falsche Spieleinstellungen
- jemand drückt den Home Button oder Pause während des Games
- Stromausfälle
- Internetausfälle (beeinträchtigung des Streams)
- etc.

Was machst du also bei so einem unvorhergesehenen Fall?

Die Frage ist gar nicht so leicht zu beantworten und leider gibt es auch nicht wirklich eine korrekte Antwort.
Du kannst auch nicht für jede Situation vorbereitet sein, selbst sehr erfahrene To´s stoßen dort manchmal an Ihre Grenzen.
Versuch daher einfach ruhig zu bleiben, zu überlegen und trotzdem eine schnelle Antwort zu finden, die jede Partei (beide Spieler*innen und das Turnier an sich) positiv einstimmt.
In manchen Situationen kann es aber sein, dass du eine falsche Entscheidung triffst oder einfach keine gute Lösung finden kannst, die alle Beteiligten zufrieden stellt.
In so einem Momenten, lass dich einfach nicht unterkriegen, denn du wirst schon die beste Entscheidung treffen, die das Turnier voran bringt.
Zur Not, bezieh einfach weitere Personen ein und beratet euch untereinander, um die Lösung des Problems schnellstmöglich zu finden.

4. Offline Turniere/Events

Die "Königsdisziplin" der Turniere/Events, Offline Turniere.
Vielleicht kommst du irgendwann an den Punkt, an dem es dir nicht mehr reicht, Online Turniere zu hosten und du möchtest dein erstes Offline Turnier organisieren.
Vielleicht überspringt du auch Online Turniere und startet sofort mit Offline Turnieren, alles ist möglich.
Offline Turniere sind ein hartes Unterfangen und können sehr viel Zeit, Disziplin und auch Geld kosten.
Doch jeder fängt mal mit seinem ersten Turnier an und von Zeit zu Zeit wird es dir immer leichter, das Thema Offline Turniere zu behandeln.

4.1. Vorbereitung

Als erstes solltest du dir selber klar stellen, was für ein Turnier du überhaupt veranstalten willst.
Jedes Turnier hat seine Eigenheiten und unterscheidet sich vom Schwierigkeitsgrad enorm.

Welche Art von Turnieren in der Smash Community existieren überhaupt?

Ich selber unterscheide Turniere in verschiedenen Kategorien:
(Das muss nicht für jeden To genauso sein, sondern ist nur meine eigene Meinung)

- Reine Smash Bros. Ultimate Turniere
- Smash Turniere
- FGC Turniere
- Multigaming Turniere
- Messen

4.1.1. Reine Smash Bros. Ultimate Turniere

Diese Kategorie behandelt Turniere, welche ausschließlich aus einem Event besteht, welches den einzigen Fokus auf ein Spiel legt, Super Smash Bros. Ultimate.
Bei dem Turnier existiert das Hauptturnier mit *“Singles - 1v1”* und optionale Side Events, wie:

- Doubles (2v2)
- Ladder (durchgehendes Matchmaking)
- Squad Strike
- Crew Battles
- sonstige Side Events (alles ist möglich, denk dir einfach was aus, was allen Spieler*innen gefallen könnte!)

4.1.2. Smash Turniere

Wie der Name schon sagt, handelt es sich hier um Turniere, welche Smash Bros. als größten Fokus haben.
Bei den Turnieren werden mehrere Arten von Smash Titeln gespielt und es gibt mehrere Hauptturniere *“Singles - 1v1”* mit optionalen Events
Alle Smash Titel werden bis heute gespielt, die existierenden Titel sind:

- Super Smash Bros. Ultimate (Switch)
- Super Smash Bros. Melee (Gamecube)
- Super Smash Bros. for Wii U (Smash4)
- Super Smash Bros. Brawl (Wii)
- Super Smash Bros. 64 (Nintendo 64)
- Project M (Community Projekt, nicht lizenziert von Nintendo)

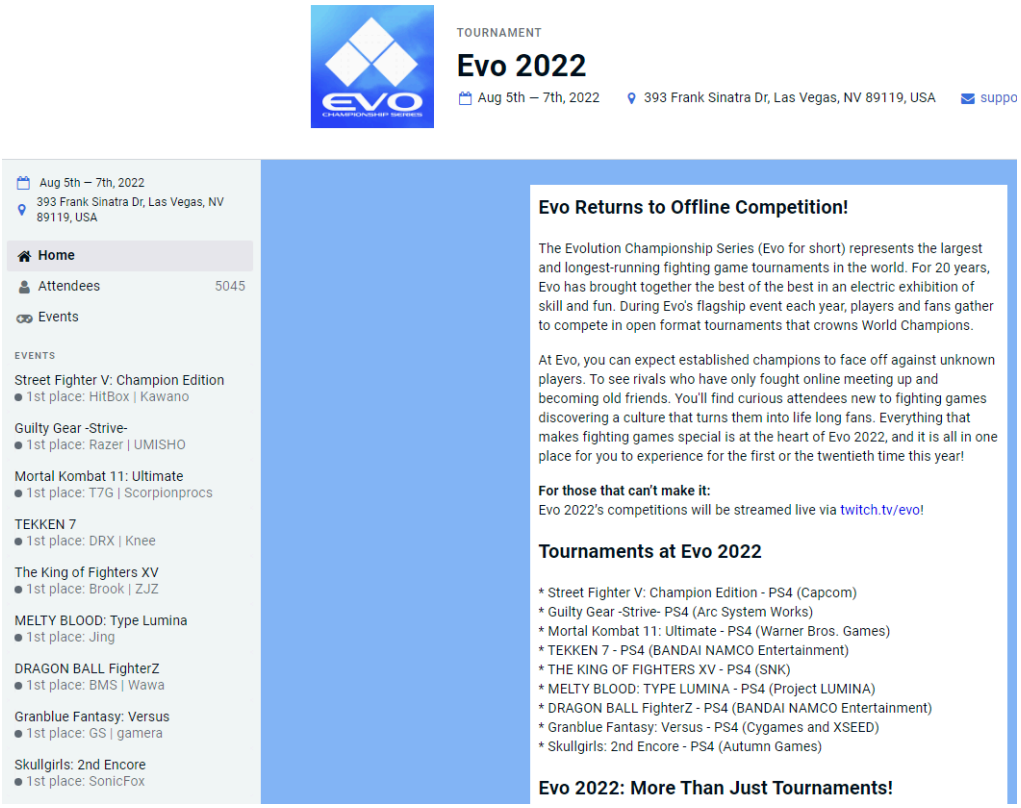
Die derzeit aktivsten Community´s bestehen aus Super Smash Bros. Ultimate, sowie Super Smash Bros. Melee.
Die anderen Titel werden trotz dessen teilweise noch gespielt, haben aber wenige Turniere und keine großen relevanten Spielerzahlen.
Jedoch bietet es sich an zu überlegen, welche Titel man auf seinem Turnier teilen möchte.
Das beste Beispiel dafür ist Super Smash Con, ein Super Major in Nordamerika, bei dem der Großteil aller Smash-Teile jedes Jahr vertreten ist.

4.1.3. FGC Turniere

Ein FGC Turnier ist ein Turnier, bei dem der Fokus nicht nur auf Smash liegt. Hier werden alle nur denkbaren Arten von Fighting Game Turnieren gespielt und einzelne Turniere ausgespielt.
Beispiele für andere FGC Titel:

- Tekken
- Street Fighter
- Multiversus
- Guilty Gear
- Mortal Kombat
- Brawlhalla
- Rivals of Aether
- etc.

Das beste Beispiel für so eine Art von Turnieren ist EVO. EVO oder ausgeschrieben Evolution Championship Series ist jährlich das größte FGC Turnier der Welt und wurde außerdem 2022 von SONY aufgekauft.
Bis 2020 wurde auf EVO auch Smash gespielt, seit 2021 ist es leider nicht mehr im Line Up.



“EVO 2022 start.gg Website”

“EVO 2022 Top 8 Preisverleihung - @EVO”

4.1.4. Multigaming Turniere

Multigaming Turnier ist eine Art von Turnieren, bei dem der Fokus nicht nur auf FGC-Titel liegt.
Hier werden alle nur denkbaren Arten von eSport-Titel gespielt und einzelne Turniere ausgespielt.

Beispiele für andere eSport Titel:

- League of Legends
- CS:GO
- Rocket League
- Valorant
- etc.

“IEM Cologne 2022 - CS:GO - @ESL”

4.1.5. Messen

Eine Messe ist eine ganz besondere Form eines Turniers.
Das Turnier wird auf einer Messe/Convention o.ä. ausgespielt und hat meist eine sehr strenge Schedule und kostet oftmals mehr für To´s sowie für die Teilnehmer*innen.

Die Besonderheit ist hierbei, dass viele verschiedene Besucher das Event besuchen können, welche nichts mit der Community zu tun haben und somit eine ganz besondere Art von Werbung für eine Community gemacht werden kann.
Ausgenommen von der “Laufkundschaft”, sowie einer strengen Schedule, ändert sich hierbei nichts von einem “normalen” Turnier.
Beispiele für Messen:

- Gamescom
- DoKomi
- Mag-C
- Dreamhack
- etc.

“*Smash Contest: DoKomi 2022* - *@Zeta*”

4.2. Turniergröße/Turnierkategorie

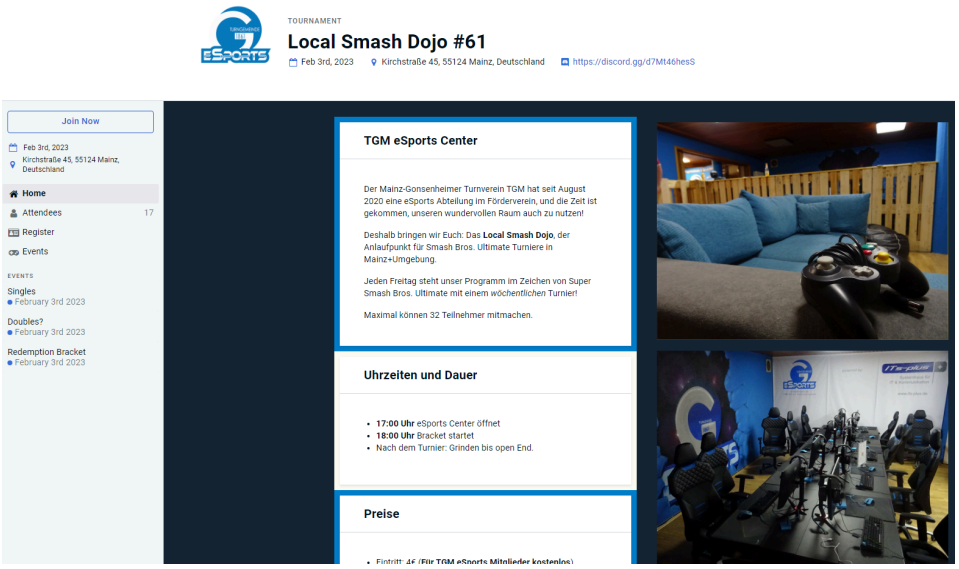
Neben den Turnierarten unterscheide ich Smash Turniere außerdem in ihrer Größe bzw. Kategorie.
Diese Kennzeichnen sich in ihrer Regelmäßigkeit und auch Größe.
(Diese Einschätzung basiert wieder auf meine eigenen Gedanken und können daher wieder von To zu To unterschiedlich sein.)

Turnierkategorie:

- Weekly (Local)
    - Bi-Weekly
- Monthly (Regional)
    - Bi-Monthly
- Super-Regional
- Major
- Supermajor

4.2.1. Weekly/Local

Ein Weekly oder auch Local ist ein Turnier, welches jede Woche an einem bestimmten Tag stattfindet.
Diese Art des Turniers findet meist unter der Woche statt und dort nehmen meistens eher wenige Spieler teil.
Ein Bi-Weekly ist eine abgewandelte Form des Weeklys und findet alle 2 Wochen an einem festgelegten Tag statt.



"Weekly Beispiel: [Local Smash Dojo]"

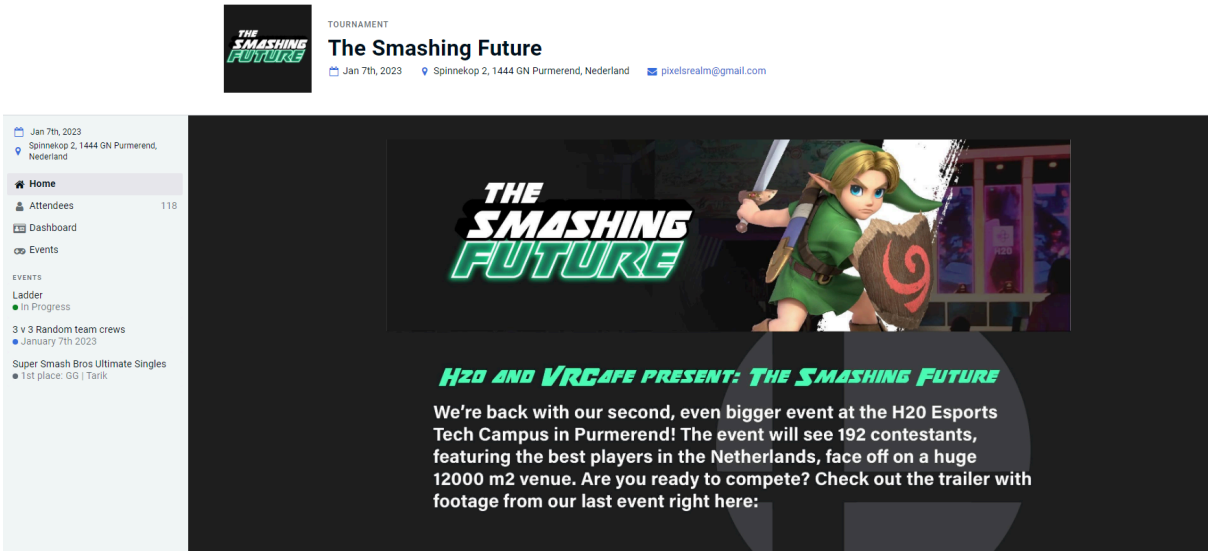
4.2.2. Monthly/Regional

Ein Monthly oder auch Regional ist ein Turnier, welches einmal im Monat stattfindet (Natürlich kann das Turnier auch nur einmal als besonderes Event stattfinden, das liegt ganz daran, wie du es möchtest).
Diese Art des Turniers findet am Wochenende (meistens Samstag) statt und dort nehmen mehr Spieler*innen als bei einem Local teil.
Im Schnitt nehmen 48 bis 96 Teilnehmer*innen teil, wobei sich die Größe sich von Region zu Region unterscheidet.
Ein Bi-Monthly ist eine abgewandelte Form des Monthlys und findet alle 2 Monate statt.

“Monthly Beispiel: [VirtuaSmash]”

4.2.3. Super-Regional

Ein Super-Regional ist ein Turnier, welches keinen festen Zeitpunkt hat, wann es stattfindet.
Es kann jeden Monat, alle zwei Monate, einmal im Jahr, zweimal im Jahr etc. stattfinden.
Diese Art des Turniers findet am Wochenende (meistens Samstag oftmals über zwei Tage) statt und dort nehmen mehr Spieler*innen als bei einem Regional teil.
Im Schnitt nehmen 96 und bis zu 256 Teilnehmer*innen teil, wobei sich die Größe sich von Region zu Region unterscheidet.



"Super-Regional Beispiel: [The Smashing Future]"

4.2.4. Major

Ein Major ist ein Turnier, das meistens einmal im Jahr stattfindet.
Diese Art des Turniers findet am Wochenende (so gut wie immer über mindestens zwei Tage) statt und dort nehmen mehr Spieler*innen als bei einem Major teil.
Im Schnitt nehmen 256 Teilnehmer*innen teil, wobei die Größe nicht limitiert ist.
Diese Art von Turnieren repräsentiert oftmals ein ganzes Land und ist eines der größten Turniere des Jahres in dem entsprechenden Land.

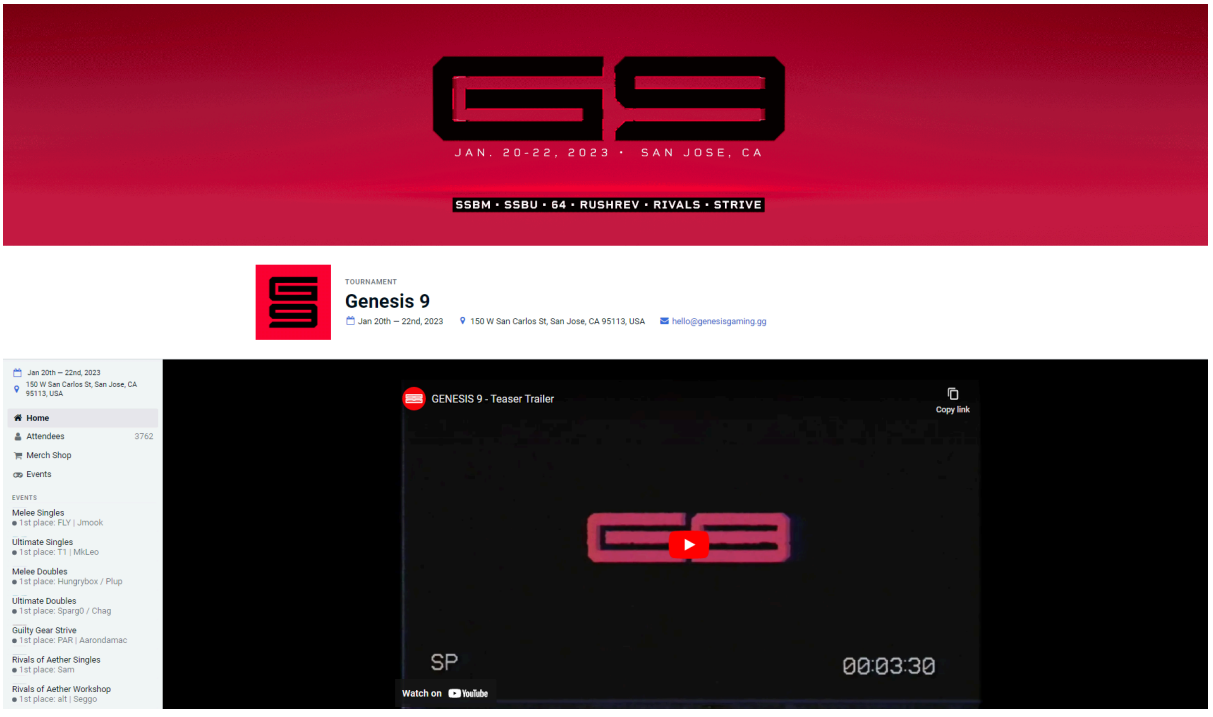
“Major Beispiel: [VCA Vienna Challengers Arena 2022]”

“VCA 2022 Top 8 Preisverleihung - [@VCA]”

4.2.5. Supermajor

Ein Supermajor ist ein Turnier, das einmal im Jahr stattfindet.
Diese Art des Turniers findet am Wochenende (immer über mindestens zwei Tage, oft über drei oder mehr Tage) statt.
Diese Art von Turnieren repräsentiert einen ganzen Kontinent und ist eines der größten Turniere der Welt.
Im Schnitt nehmen 1000 Teilnehmer*innen teil, wobei die Größe nicht limitiert ist.
Beispiele für Supermajor sind:

- Genesis
- EVO
- Super Smash Con
- Colossel



“Supermajor Beispiel: [Genesis 9]”

“Genesis 9 Grand Final - Melee” - [@Genesis]”

4.3. Planung

Wie starte ich damit ein Offline Turnier zu planen?

Zuerst solltest du klären, was für eine Art von Turnier du planen möchtest. Soll es ein Weekly sein oder doch ein Regional?
Für einen Einsteiger empfiehlt es sich nicht direkt mit einem Super-Regional oder gar mit einem Major zu starten. Es ist prinzipiell natürlich trotzdem möglich.

Nach meiner Erfahrung ist ein Weekly/Local das leichteste zu organisieren und aufsteigend zum Supermajor, das schwierigste.
Natürlich hat jedes Event seine eigenen Voraussetzungen und Hürden und es gibt keine definitive Antwort auf jede Frage.
Lass dir daher am besten von anderen Leuten und To's helfen und lass dich vielleicht sogar beraten.

In meinem Beispiel entscheidest du dich nun ein Regional zu veranstalten. Jetzt gibt es einige Punkte, die du nun aufarbeiten musst.

- Art des Turniers (z.B. Reines Smash Bros. Ultimate Turnier)
- die passende Venue finden (Der Veranstaltungsort)
- Finanzierung
- start.gg Seite aufsetzen
- Logo erstellen
- Helfer finden
- Werbung/Trailer erstellen
- genügend Setups besorgen
- Stream aufarbeiten
- Regelwerke aufsetzen
- Sponsorings
- Equipment
- Extras
- Pokale/Medaillen und Preise

4.3.1. Art des Turniers

Wie in *Punkt 4.1.* beschrieben, gibt es mehrere Arten von Turnieren.
Du solltest vorher entscheiden, welche Art du nutzt.
Je mehr Spiele du anbietest, desto aufwendiger wird dein Turnier am Ende und desto mehr Helfer brauchst du.
In diesem Beispiel behandle ich nun ein “Reines Smash Bros. Ultimate" Turnier.

4.3.2. Venue

Die Venue oder auch der Austragungsort ist der Kern deines Events. Ohne eine Venue kannst du kein Offline Turnier veranstalten.
Überlege dir also als aller erstes wie groß dein Turnier sein soll, also wie viele Teilnehmer*innen bei deinem Turnier maximal mitmachen soll.
Dies wird auch “Player-Cap” genannt. Ist die Player-Cap also 64, können Maximal 64 Teilnehmer*innen beim Event mitmachen.

(!Wichtig dabei ist die Region, in der dein Event stattfindet!)
Soll dein Event z.B. in Bremen stattfinden, wird es schwerer sein 64 Teilnehmer*innen voll zu bekommen, als z.B. ein Turnier in NRW, da die Grundzahl der Community Mitglieder in den jeweiligen Regionen unterschiedlich sind.
Mit der richtigen herangehensweise, kann man aber meiner Meinung nach ein Turnier mit 64 Teilnehmer*innen in jeder Region stattfinden lassen.

Wie finde ich nun eine geeignete Venue?

Dazu gibt es einige Wege.
Vielleicht kannst du bereits Unternehmen eine Location anbieten und die du mieten kannst oder sie sogar mit dir kooperieren.
Kennst du oder deine Freunde keine, kannst du einfach in deiner Stadt in der du wohnst oder wo auch immer du das Turnier stattfinden lassen möchtest, herumlaufen, nach Venues Ausschau halten und einfach nachfragen.
Vielleicht ergibt sich aus Zufall ja etwas.
Andere Möglichkeiten sind z.B. Google Suchen. Du kannst einfach bei Google z.B. “Düsseldorf Eventlocations” suchen und findest einige Angebote (diese variieren natürlich von Stadt zu Stadt und Region zu Region enorm)
Des Weiteren empfehle ich auch die Suche über Google Maps, dort lassen sich teilweise auch leicht Eventlocations finden.

Was sollte die Venue bieten?

Das Wichtigste ist genug Platz. 64 Teilnehmer*innen werden nicht auf 20qm² Platz finden.
Sofern du etwas gefunden hast, wo du denkst, dass diese Venue passend ist, schreibst du eine Email an die Besitzer, rufst diese an oder gehst einfach vor Ort vorbei und fragst nach.
In den meisten Fällen bieten die Besitzer der Venue dir eine Besichtigung an, in der du prüfen kannst, ob die Venue wirklich passt.
Dabei solltest du schon einige Dinge vorbereiten, um fragen beantworten zu können, sowie dich zu vergewissern, dass alles einwandfrei am Turniertag ablaufen kann:

- Warum möchtest du die Location mieten?
- Was ist eSport und was ist Smash Bros.
- Wie lange brauchst du die Venue (Uhrzeit von bis/Datum)
- Wie viele Steckdosen gibt es?
- Gibt es einen Internetanschluss, wenn ja, reicht dieser zum Streamen aus?
- Sind Möbel wie Tische oder Stühle im Preis inbegriffen oder müssen diese extra bezahlt/extern angeschafft werden?
- Darf man in der Location laut sein? (Spieler*innen neigen dazu oftmals etwas lauter bei Ihren sets zu werden oder wenn sie ihre liebsten Spieler*innen anfeuern)
- Gibt es eine Altersbeschränkung? (Nur ab 16/18 etc.)
- Darf jeder Getränke und/oder Speisen selber mitnehmen?
- Ist das Werben von Produkten o.ä. erlaubt? (sofern Sponsorings schon bestehen oder in naher Zukunft geplant sind)
- Ab wann dürfen die Spieler*innen in das Gebäude und ab wann darfst du und dein Team in das Gebäude aufbauen?
- Bis wann muss alles abgebaut sein?
- Darf ich mit meinem Event Gewinne erzielen? (z.B. bei Kooperation mit der Venue und Free Entry für alle Spieler*innen/Keine Mietkosten, um Unkosten zu decken o.ä. oder um dir einfach deine eigene Arbeit etwas zu bezahlen)

4.3.3. Finanzierung

Ist die Venue gefunden, musst du dir die Frage stellen, wie du das ganze überhaupt finanzieren kannst.
Arten um eine Finanzierung möglich zu machen:

- Eintrittspreise (Venue Fee)
- eigene Rücklagen (Privatvermögen, Einnahmen von alten Events etc.)
- Sponsoring
- kooperation mit einer Venue (keine Miete, Einnahmen gehen direkt an die Venue)
- Darlehen/Kredit (dieser Option sollte so gut wie niemals in betracht gezogen werden, es ist trotzdem ein Mittel, welche genutzt werden kann)

Welche Kosten können anfallen?

- Mietkosten der Venue
- Setups (Bildschirme/Switch Docks)
- Internetkosten
- Stromkosten
- Pokale/Medaillen
- Equipment (Bsp. Kabel, Stromkabel, Verlängerungen, Badges, Staff-Shirts, Kabelbinder, Steckerleisten, Capture Card, Audio, Beamer, Schilder, Papier (Paper-Brackets, falls gewünscht), Stifte, Stempel, Mikrofone, Lanyard, etc.)
- Inventar (Stühle, Tische etc.)
- Potbonus (also extra Preisgeld, welches du in den pot einzahlen, sofern du dies möchtest)
- Fotografen/Videografen bezahlen
- Grafiken (Logo, Banner, Top 8 Grafik)
- Trailer
- extra Preise
- Helfer/Streamer/Caster bezahlen
- etc.

Natürlich muss man nicht alles haben, besonders Dinge wie Fotografen, Grafiken, Preise, Medaillen o.ä. sind ein tolles Plus, welches dein Turnier aufwertet, doch sicherlich muss dies nicht wirklich jedes Turnier besitzen. Das wichtigste ist, dass die Venue, sowie Strom bezahlt wird. Genug Setups und das Inventar vorhanden ist.

Ein Stream ist auch immer sehr gerne bei Teilnehmer*innen gesehen und hilft dein Event in der Öffentlichkeit zu vermarkten.

Wie bezahlen die meisten To's ihre Events in Smash?

In der Smash Community ist es als normal angesehen, für ein Offline Turnier Eintritt zu zahlen. Dieser Eintritt spaltet sich meistens in zwei Punkte auf:

- Venue Fee
- Pot-Beitrag

Die Venue Fee ist der Beitrag, den jede*r Teilnehmer*in zahlt, um die Kosten für die Venue und extra Kosten für die To´s zu decken.
Bei einem Turnier mit einer Cap von 64 Spieler*innen empfehle ich einen Beitrag von 0-20€ als Venue Fee, je weniger desto besser für jede*n Teilnehmer*in, doch dieser sollte mit dem Pot-Beitrag meist nicht über 25€ liegen.
Am ende muss das Event bezahlt werden und sofern du transparent angibst, für was die Kosten benutzt werden, zahlen die Teilnehmer*innen diesen Betrag auch.

Der Pot-Beitrag ist der Beitrag, den jede*r Teilnehmer*in zahlt, um einen Preispool zu ermöglichen.
Bei einem Turnier mit einer Cap von 64 Spieler*innen empfehle ich einen Beitrag von 0-10€ als Pot-beitrag, je weniger desto besser für jede*n Teilnehmer*in, doch dieser sollte mit der Venue Fee, meist nicht über 25€ liegen.
Der Pot-Beitrag ist außerdem nur relevant für die bestplatziertesten Spieler*innen, da sie etwas vom Preisgeld abbekommen.
Wenn du z.B. bei 64 Teilnehmer*innen 5€ Pot-Beitrag zahlen lässt, hast du also 320€ Preisgeld für dein Turnier.
Das Preisgeld kannst du aufteilen lassen, wie du möchtest, es empfiehlt sich aber, das Preisgeld auf die Top 4, 6 oder 8 in Prozenten aufzuteilen.
Ein*e Spieler*in sollte aber niemals weniger Preisgeld bekommen, als er/sie an Entry für das Turnier zahlt, sondern immer genau so viel oder im besten Fall mehr.

4.3.4. Turnier Website/Anmeldung

Sind alle Details der Venue geklärt, kannst du damit beginnen, deine Turnierseite zu erstellen.
Ich empfehle stark, die kostenlose Turnierplattform start.gg (früher bekannt unter smash.gg) zu nutzen!
So gut wie alle Smash Turniere nutzen die Seite und Statistiken werden durch ihre API auf diversen Seiten wie “smashdata” oder “pgstats” erfasst.

Teilnehmer*innen können sich über start.gg für das Turnier anmelden und bezahlen auch ihren Beitrag über die Website.

Wie start.gg aufgebaut ist und wie du eine Seite erstellst, erkläre ich in einem späteren Abschnitt.

4.3.4.1. Weitere Kostenlose Turnierplattformen

Obwohl ich die Nutzung von start.gg empfehle, existieren weitere Plattformen, die kostenlos genutzt werden können.

Beispiele hierzu sind:
- Challonge
- Toornament
- Faceit
- etc.

Jede Plattform bietet ihre eigenen Vor- und Nachteile und können ohne Kosten von To´s und User genutzt werden.

4.3.5. Marketing

Damit du Teilnehmer*innen für dein Turnier bekommst, reicht es meistens nicht aus einfach nur eine Seite zu erstellen.
Du musst dein Event aktiv bewerben, besonders wenn deine Eventserie noch nicht bekannt ist.

Wie mache ich richtig Werbung für meine Event?

Die richtige Bewerbung durch Social Media ist mit das Wichtigste für dein Turnier.
Gib dir Mühe bei einem Logo, sowie Banner, dass sie einen Wiedererkennungswert haben.
Der Name sowie die Abkürzung des Turniers sollte einprägsam sein und gut klingen.
Überlege dir vielleicht, einen Trailer zu drehen und zu schneiden und ihn mit der Welt zu teilen.
Twitter bietet sich am besten an, um Werbung für Smash Turniere zu machen, da sich die meisten aus der Community auf der Plattform befinden.
Jede andere Social Media Plattform, wie Instagram, Discord, TikTok, Youtube und Co. bieten sich aber genauso gut an und du kannst nie zu wenig Werbung machen!
Sei kreativ und denk dir was aus, du musst das Rad nicht neu erfinden, doch trotzdem solltest du dich von der Masse abheben können, um einen Hype um dein Turnier zu erzeugen.

Neben Social Media kannst du natürlich auch Freunden davon erzählen, welche wiederum die Info an andere Personen teilen und sich dein Turnier dann rumspricht.

Die Wahl der Venue gehört ebenso mit in den Bereich Marketing:

- Ist die Venue gut erreichbar? (Per Zug, Auto, Flughafen etc.)
- Findet man genug Plätze, um gegebenenfalls irgendwo zu übernachten? (Hotels, Airbnbs, Onside Schlafmöglichkeiten etc,)
- Gibt es Supermärkte und Restaurants in der Nähe oder hast du catering in deiner Venue?
- Hast du genug Platz für Setups?
- Haben alle Spieler*innen genug Platz in der Venue?
- Gibt es Möglichkeiten zuzuschauen? (Stream o.ä.)
- Ist deine Venue im Winter nicht zu kalt und im Sommer nicht zu heiß?
- bietest du bei deinem Event Dienstleistungen/Gimmicks an? (Controller Modding, Videographen, Fotografen, Giveaways, Pokale/Medaillen etc.)
- Kannst du deine Schedule einhalten?
- Welche Side Events gibt es?
- Ist die Venue zu teuer für die Spieler*innen (Entry, Anreise, Unterkünfte etc.)?
- etc.

Sofern du eine Eventserie planst, macht es auch Sinn einen eigene Discord Server zu erstellen, um Fragen von Teilnehmer*innen besser beantworten zu können oder Informationen zu teilen.

Das Thema Marketing ist riesig und nur die wenigsten von uns sind wirkliche Marketing Profis.
Daher mach dir keine Sorgen, sofern nicht sofort alles klappt. Doch trotzdem unterschätze die aktive Werbung für dein Turnier nicht, da dieser Punkt einer der wichtigsten von allen bei der Vorbereitung ist.

4.3.6. Die letzten Vorbereitungsschritte

Ist die Venue gefunden, Marketing wurde betrieben und Teilnehmer*innen sind angemeldet?
Dann fehlen nur noch die letzten Schritte:

- Schedule
- Helfereinteilung
- Stream

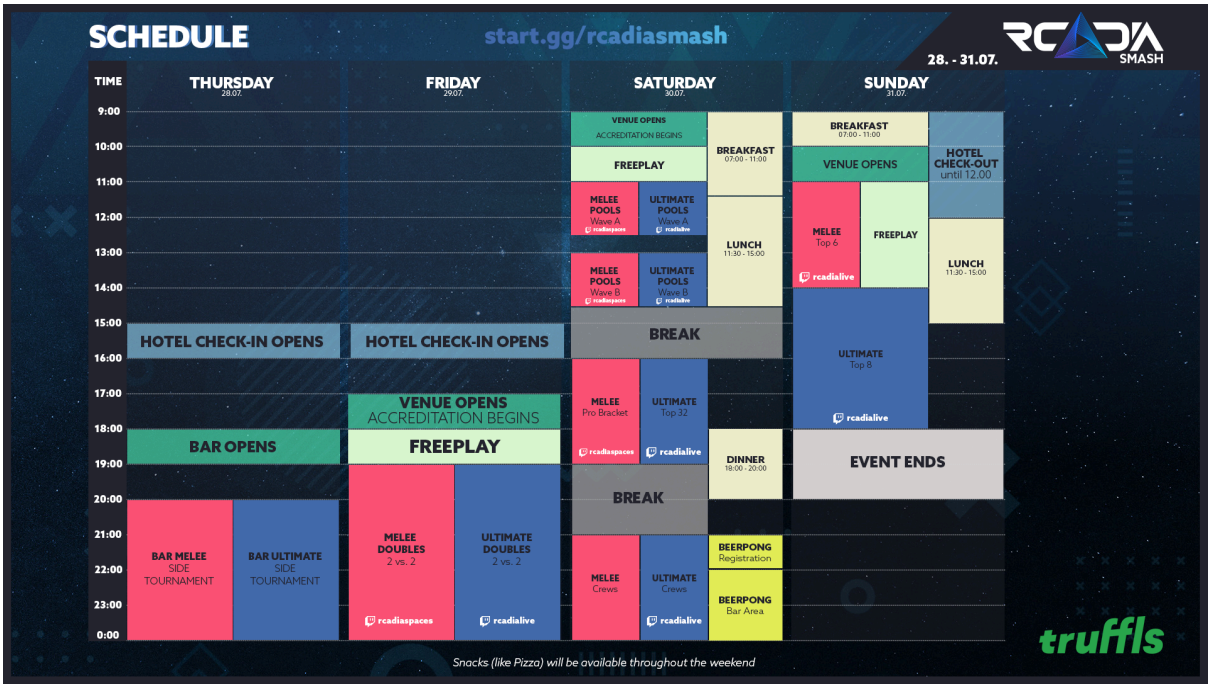
4.3.6.1. Schedule

Eine gut geplante Schedule ist wichtig, um den reibungslosen Ablauf des Turniers gewährleisten zu können.
Vorab kann eine Schedule niemals perfekt sein, da immer etwas Unvorhersehbares passieren kann, doch die Planung ist trotzdem wichtig, um den Fall von Unvorhersehbares zu minimieren.

Wie ist die Schedule aufgebaut?

Eine Schedule besteht meisten aus den folgenden Punkten:

- Einlass
    - beschreibt die Uhrzeit, wann jede*r Teilnehmer*in in die Venue eintreten darf
- Pool/Bracket Start
    - der startzeitpunkt des Brackets/Poolphase
- Pausen
    - Wann sind pausen geplant
- Top X start
    - Wann startet z.B. Top 8
- geplante Endzeit des Turniers
    - Bis wann müssen spätestens alle Teilnehmer*innen aus der Venue raus sein.



“Beispiel Schedule: [RCADIA Smash 3](#)”

Schedule

- **10:00 Uhr CEST** - Einlass
- **11:30 Uhr CEST** - Pool A start
- **14:15 Uhr CEST** - kleine Pause
- **14:30 Uhr CEST** - Pool B start
- **16:30 Uhr CEST** - Pause
- **~17:15 Uhr CEST** - Top 16 start
- **17:15 Uhr CEST** - SIde Events Start
- **~22 Uhr CEST** - open end aftershowparty

Die Zeiten können durch delays im Bracket oder durch andere Faktoren von der echten Zeit leicht abschweifen.

“Beispiel Schedule: [EatThis - MegaSmash](#)”

4.3.6.2. Helfereinteilung

Natürlich kannst du nicht alles alleine machen. Du brauchst Helfer, um dein Event bestmöglich vorzubereiten und um es ausführen zu können.
Beispiele für Typische Helfer:

- Pool Captain
    - Personen, die dir dabei helfen die Pool Phasen oder das Bracket durchgängig am laufen zu halten, also “helfende To´s”
- Check In
    - Vor dem Start des Turniers sollten alle Spieler*innen einen Check In durchführen. Dieser hilft dir dabei, den Überblick zu behalten, wer schon da ist und wer nicht. Sofern du den Eintritt vor Ort zahlen lässt, helfen dir diese Personen auch das Eintrittsgeld zu kassieren.
- Seeder
    - Seeden ist ein wichtiger Bestandteil eines Turniers. Hast du nicht wirklich einen plan von den Skills deiner Spieler*innen des Turniers, solltest du jemanden beauftragen, das Turnier zu Seeden, damit das Turnier am Ende auch fair ist.
- Streamer
    - Sofern du einen Stream anbietest, benötigst du Personen, die die Stromproduktion übernehmen. Die Aufgaben beinhalten z.B. Overlays anpassen, Überblendungen einstellen, technische und Audio Probleme lösen etc.
- Streamrunner
    - Bei größeren Turnieren helfen Streamrunner dabei, eine Stream Queue zu erstellen, damit du immer ein laufendes Spiel in deinem Stream hast.
- Caster
    - Die Stimmen deines Turniers für die Öffentlichkeit! Ein Turnier schaut man zur Unterhaltung und jedes Stream wird immer besser, wenn Personen das Geschehen kommentieren.
- Social Media Manager
    - Möchtest du dein Turnier während des Ablaufes weiter bewerben, helfen Social Media Manager die Clips zu erstellen, Social Media Posts zu entwerfen etc.

4.3.6.3. Stream

Ein Stream ist immer eine gute Idee für ein Turnier. Andere Personen aus der Community können dein Turnier verfolgen, auch wenn sie nicht vor Ort sind. Spieler*innen haben die Gelegenheit, ihre Spiele im Nachhinein zu analysieren und für Trainingszwecke zu nutzen und du gibst Community Mitgliedern die Chance, ihre Stimme als Caster zu zeigen.
Des Weiteren hilft ein Stream dein Event weiter zu bewerben, falls du eine Eventserie planst. Leute lernen dein Turnier kennen, auch wenn sie dieses mal nicht da waren und es ist eine perfekte Gelegenheit, potentielle Sponsoren für dein Turnier zu gewinnen.
So gut wie alle Smash-Turniere werden live auf Twitch gestreamt.

Was brauchst du alles für einen Stream?

- einen Twitch Account
- Streamer
- Caster
    - Mikrofone/Headsets für die Caster
    - Headsets für die Spieler*innen
- Overlays
    - Ingame Overlays
    - Pause Screen
    - Überblendungen für einen Szenenübergang
- Internet
- Capture Card
- Computer oder Leistungsstarker Laptop

Du kannst dir entweder einen eigenen Twitch Account für deine Turnierserie erstellen, deinen eigenen Privaten nutzen oder einen Account eines Community Mitglieds verwenden (sofern sich jemand dafür zur Verfügung stellt).

Seit 2022 gibt es außerdem die Möglichkeit, den “GeekGoonSquad” Account für deutsche Übertragungen zu nutzen.
Diese Möglichkeit habe ich unter anderem zusammen mit TaDavid, Liva und MYI Entertainment eingeführt, um eine zentrale Turnier-Plattform für die Deutsche Community auf Twitch zu bilden.
Prinzipiell steht es jedem To zu, den GeekyGoonSquad Account zu nutzen, dafür müsst ihr mir nur eine Nachricht auf Discord (SSP | J4Ncp#2324) oder Twitter schreiben und wir besprechen dann weitere Einzelheiten darüber.

4.4. Umsetzung

Sind alle Vorbereitungen getroffen und der Turniertag naht, kommt die Umsetzung des Events.

Was erwartet mich beim Turnier?

Wichtig ist es immer ruhig zu bleiben und deinen Plan, den du in deinem Kopf hast, umzusetzen.
Vor dem Start des Turniers musst du deine Setups aufbauen, den Stream einrichten und vielleicht deine Helfer noch briefen (Ihnen schildern, was sie zu tun haben, damit jeder weiß, welche Aufgaben er/sie an dem Tag zu tun haben).
Ist alles aufgebaut, die Helfer gebrieft, dann werden langsam deine ersten Spieler*innen an der Venue ankommen.
Versuch stets deine Schedule einzuhalten und sie nicht zu sehr zu strecken. Alle Teilnehmer*innen kommen zu deinem Event, um einen schönen Tag zu genießen und einige Smash Matches zu spielen, daher versuche den Tag genau zu genießen und mach dir nicht allzu viel Stress.

Sofern die Uhrzeit zum Bracket start erreicht ist, mach eine kleine Durchsage und erzähle allen, dass du froh bist, dass alle da sind und falls du informationen hast, die du noch erzählen möchtest, erzähle diese gerne, aber halt dich am besten so kurz wie es eben geht.

Ruf die ersten Spieler*innen aus, wo sie hin müssen, wer gegen wen spielt und starte dein Turnier, die meisten Spieler*innen wissen sowieso, wie genau ein Turnier abläuft.

Sofern nichts während des Turniers dazwischen kommt und das Grand Final ausgespielt wurde, hast du und dein Team dein erstes Offline Turnier erfolgreich abgeschlossen!

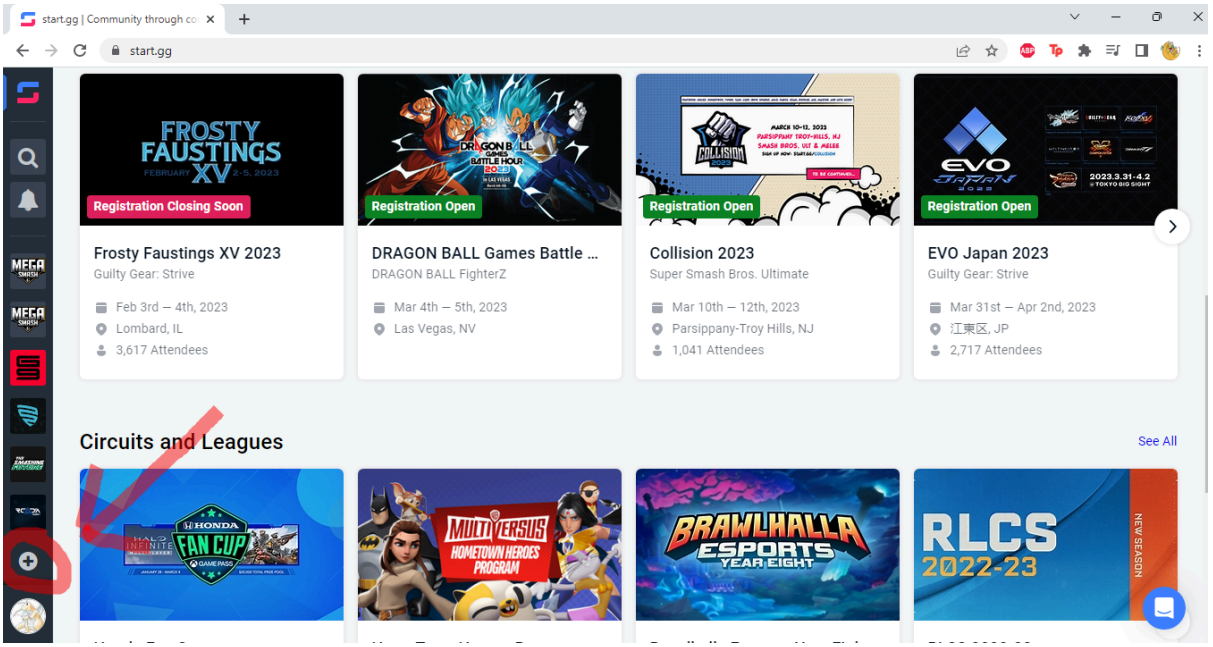
Ein Turnier zu organisieren besteht also aus viel Arbeit und teilweise auch Disziplin, doch es soll dir und allen Teilnehmenden auch Spaß machen, das ist das Wichtigste von allem und am Ende lohnt es sich immer ein Turnier zu organisieren und damit auch etwas an die Community zurückgeben zu können.

5. Start.gg Guide

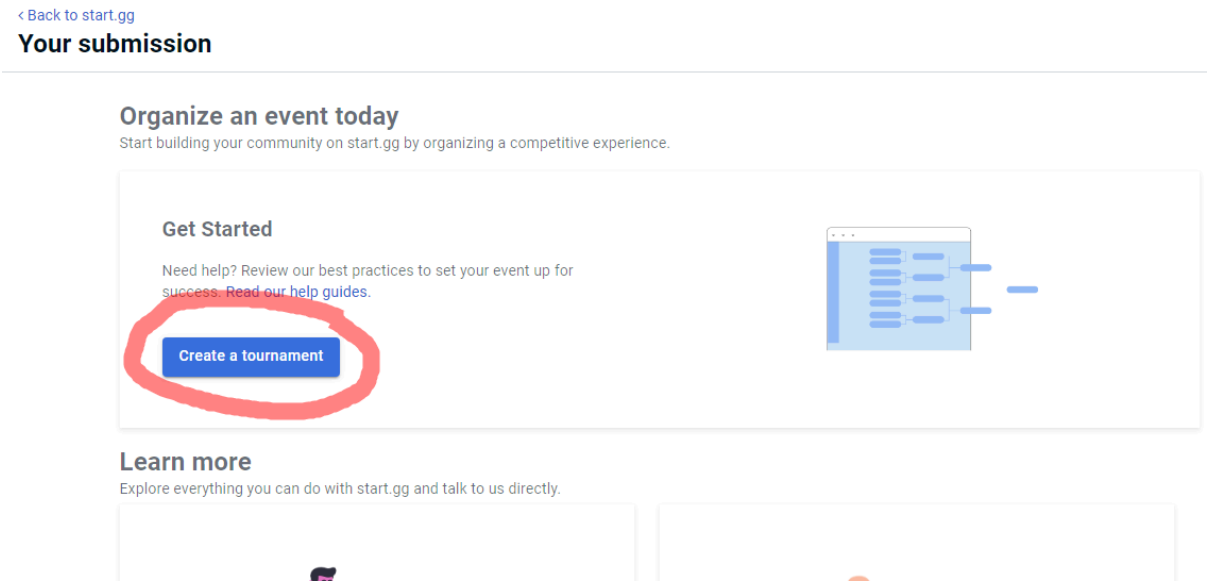
Start.gg ist das Tool welches benutzt wird, um Smash Turniere zu koordinieren und auszuführen.
Dieser Bracket Manager ist das Herz eines To´s und hilft dir bei allen möglichen Dingen.

5.1. Wie setze ich ein Turnier auf?

Als erstes benötigst du einen kostenlosen Account auf start.gg.
Sofern du diesen besitzt, musst du nur auf das + auf der linken Seite des Bildschirms klicken.

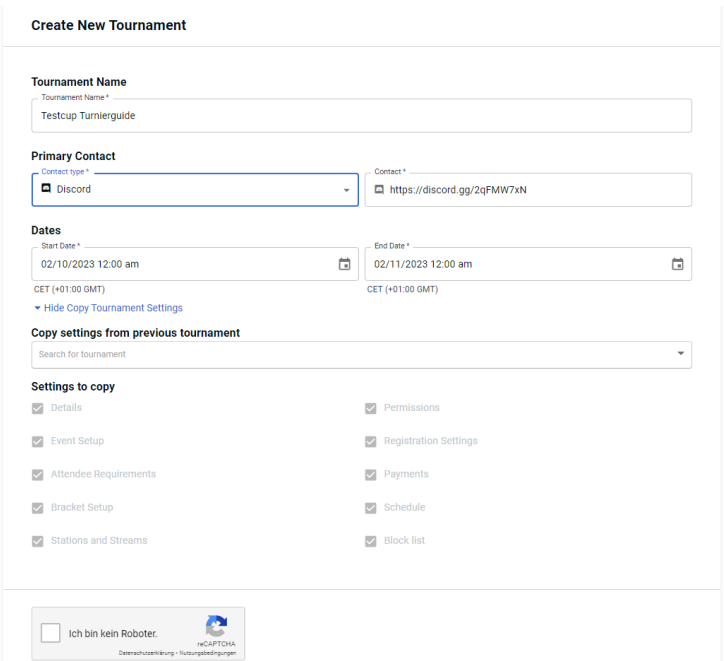


Jetzt öffnet sich ein Fenster, bei dem du dein Turnier erstellen kannst. Klicke hierfür einfach auf den blauen Kasten “Create a tournament”.

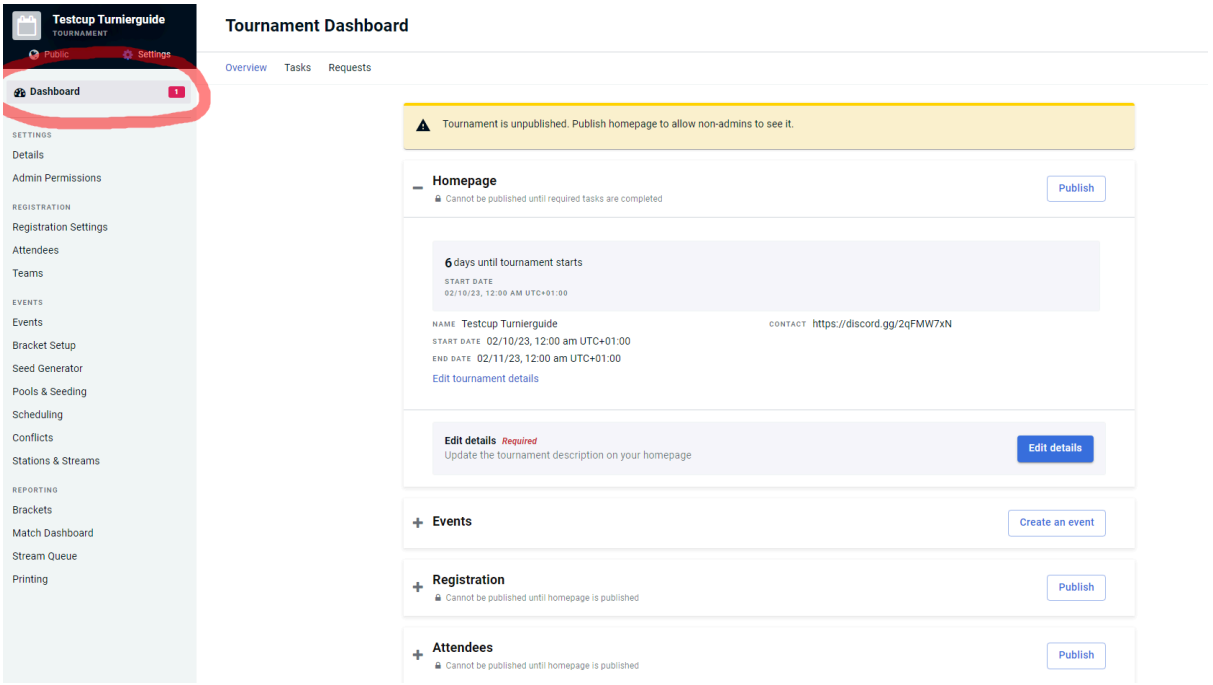


Nun kannst du die Haupteigenschaften des Turniers eingeben.

- Tournament Name
    - Der Name deines Turniers, sowie die URL
- Primary Contact
    - Wie willst du bei Fragen kontaktiert werden? (Email oder Discord Link)
- Dates
    - Der Startzeitpunkt sowie Endzeitpunkt deines Turniers
- Copy Tournament Settings
    - Hast du schon einmal ein Turnier erstellt oder hast du eine Turnierserie? Dann kannst du hier die Einstellungen aus deinen vorherigen Turnieren unkompliziert kopieren.



Nun kannst du einige Einstellungen vornehmen.
Im Dashboard wird dir angezeigt, welche Schritte notwendig sind, um dein Turnier starten zu können und wie lange es noch dauert, bis dein Turnier startet.



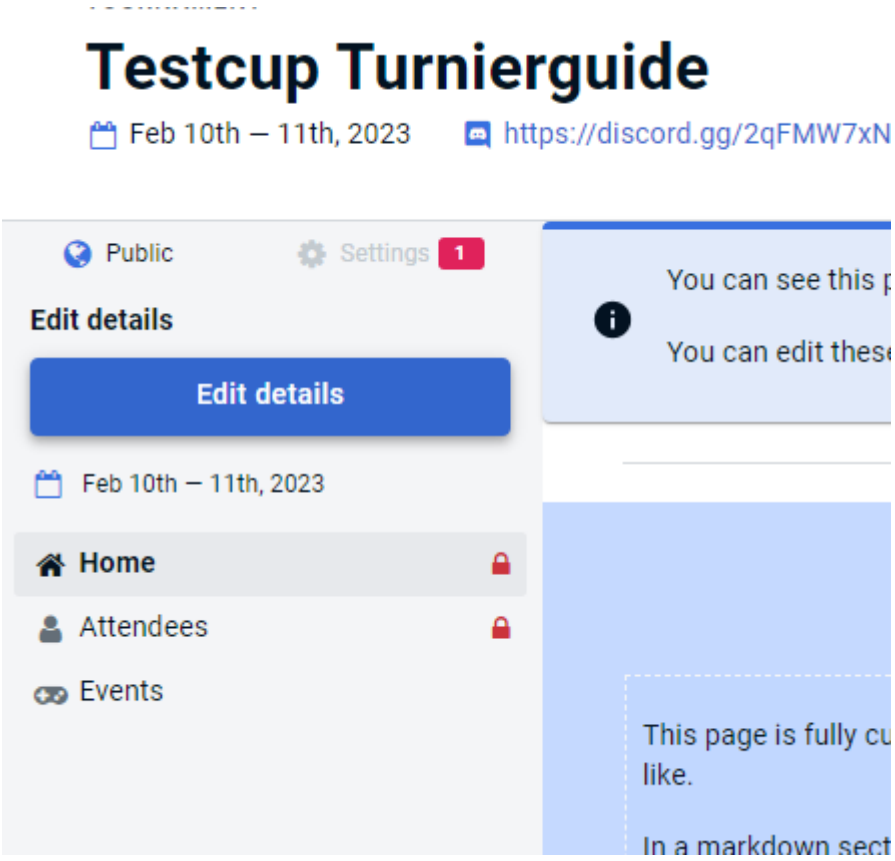
Im oberen Bildschirm auf der Linken seite, existieren zwei Reiter:

- Public
    - Hier siehst du alles, was auch deine Teilnehmer*innen sehen können
- Settings
    - Die Einstellungen, die nur Admins sehen und verändern können

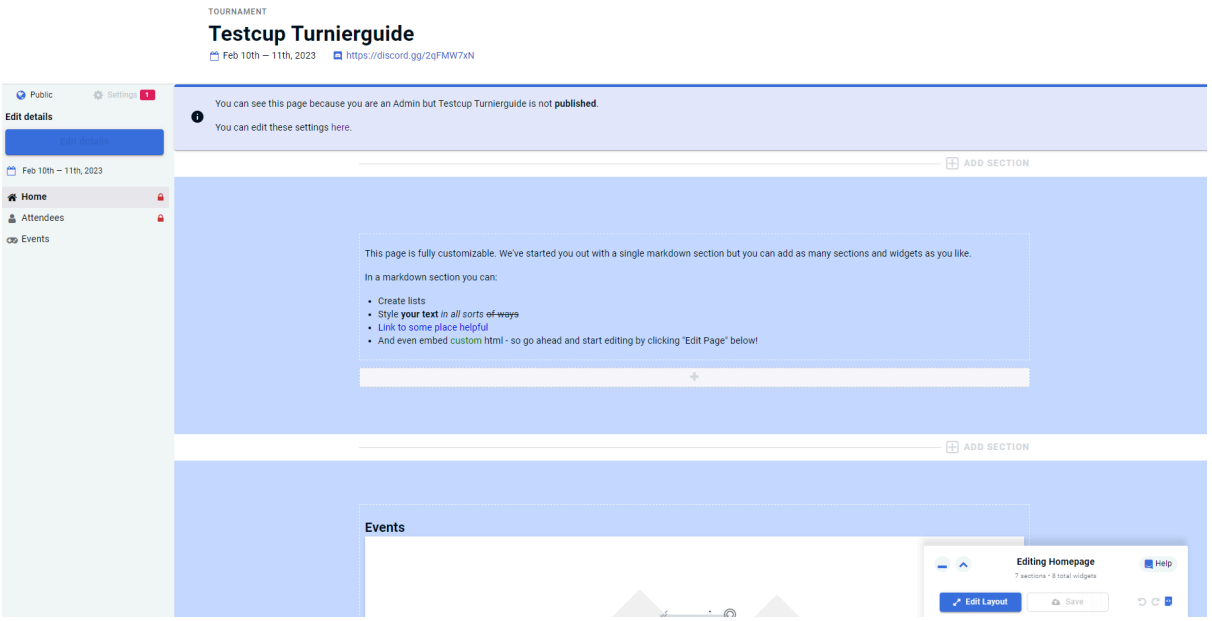
5.1.1. Public

Der Public Reiter besteht aus 5 verschiedenen Punkten:

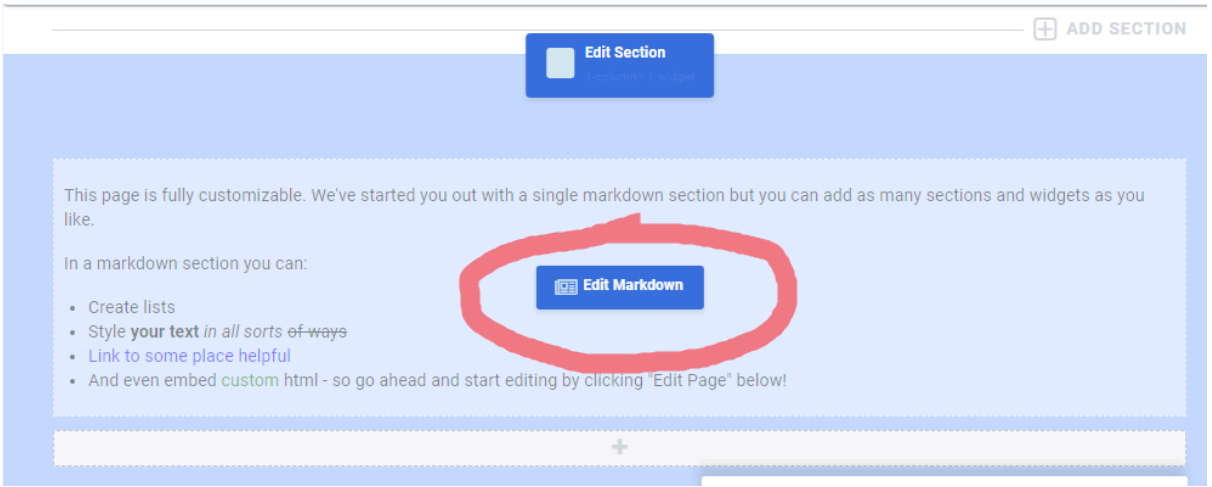
- edit details
    - hier kannst du einstellungen für die Hauptseite deines Turniers vornehmen
- Datum
    - Das Datum von bis wann dein Event abläuft
- Home
    - sendet dich auf die Homepage, welche alle Teilnehmer*innen als erstes sehen, wenn sie auf deine Turnierseite gehen
- Attendees
    - zeigt alle schon angemeldete Teilnehmer*innen an
- Events
    - Zeigt dir alle Events an, welche du angelegt hast (z.B. Smash Singles, Smash Doubles, Squad Strike etc.)



Um deine Homepage zu bearbeiten, musst du nur auf den blauen Kasten “Edit details” klicken.
Sofort springt das Tool auf die Hauptseite und zeigt dir an, was du alles bearbeiten kannst.



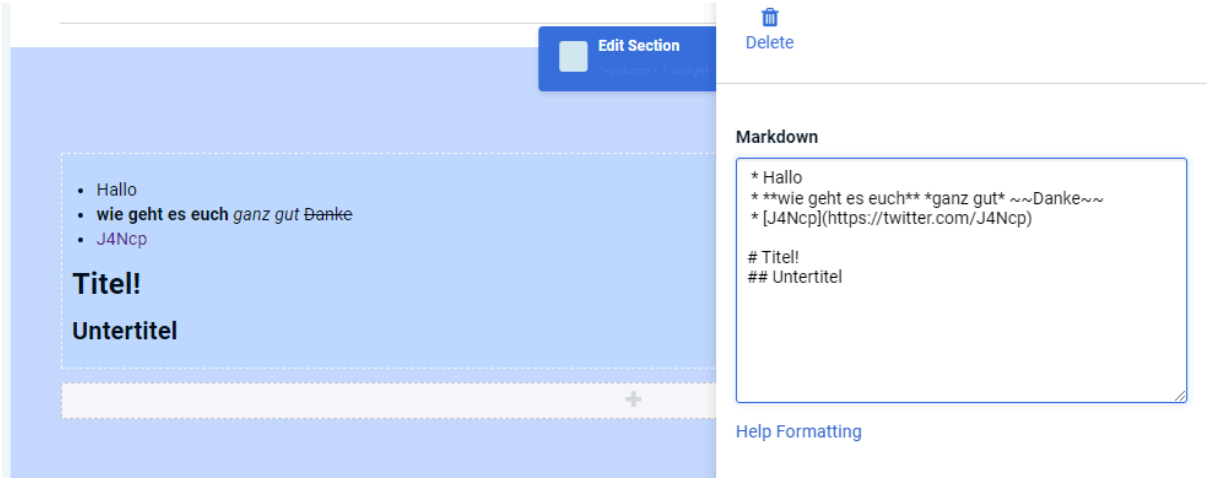
Um eine Box zu bearbeiten musst du einfach nur auf “edit markdown” klicken,



Alles, was du in die Box eingibst, wird auf der Seite angezeigt.
Außerdem gibt es einige Möglichkeiten, Texte zu Highlighten.

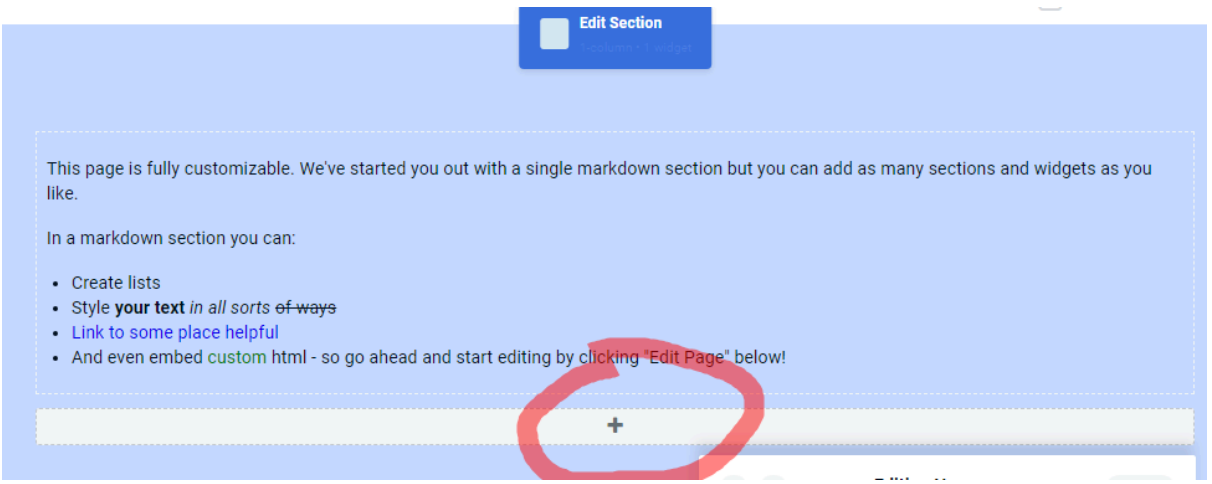
- * vor einem Text, erschafft eine Liste bsp. *Hallo
- um einen Text fett zu schreiben, musst du zwei * vor und hinter dem Text schreiben, bsp. **wie geht es euch**
- Um etwas kursiv zu schreiben, musst du ein * vor und hinter dem Text schreiben, bsp. *ganz gut*

- Um etwas durchgestrichen zu schreiben, musst du zwei ~ vor und hinter dem Text schreiben, bsp. ~~Danke~~
- Um einen Link einzufügen, musst du den Text in [und] einschließen, dieser zeigt den Text an und den Link musst du in (und) einschließen, bsp. [J4Ncp](https://twitter.com/J4Ncp)
- Um etwas groß darzustellen, bzw einen Titel zu erstellen, musst du vor dem Text ein # einfügen, bsp. # Titel!
- Um etwas eine Nummer kleiner darzustellen, bzw einen Untertitel zu erstellen, musst du vor dem Text ein ## einfügen, bsp. ## Untertitel



Unter “Help Formatting” findest du außerdem weitere Möglichkeiten, wie Formatierungen aussehen können.

Um eine neue Sektion zu erstellen, musst du auf das + in dem weißen Kasten klicken.



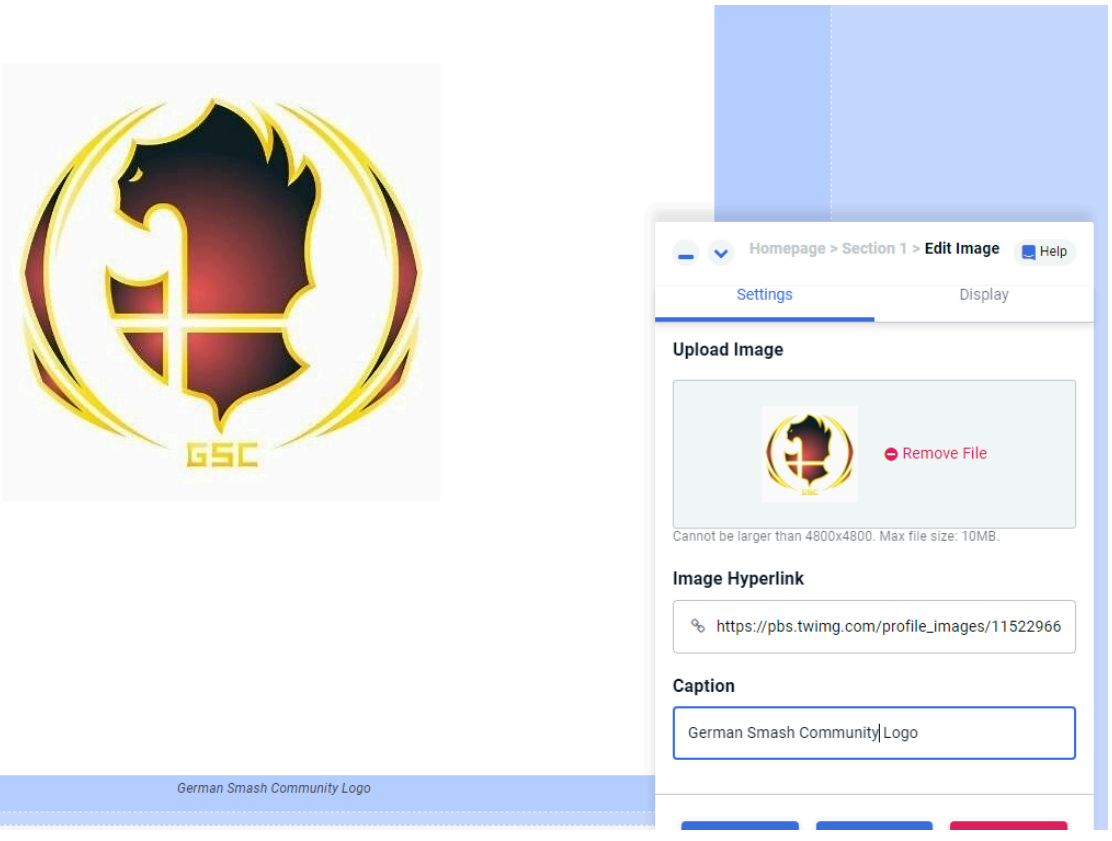
Nun hast du einige Auswahlmöglichkeiten:

- Markdown
    - Wird verwendet um eine neue Textbox zu erschaffen
- Image
    - wird verwendet, um ein Bild darzustellen
- Video
    - wird verwendet, um ein Video darzustellen
- Contact Info
    - wird verwendet, um weitere Kontaktinformationen darzustellen
- Location
    - wird verwendet, um grafisch darzustellen, wo sich die Venue befindet (Google Maps)
- People
    - wird verwendet, um darzustellen, wer Zugriff auf die Website hat (To's, Helfer, Hauptorganisator etc.)

5.1.2. Image

Um ein Bild darzustellen, musst du dieses nur in den Kasten ziehen, die Größe des Bildes darf nicht größer als 4800 x 4800 Pixel sein und darf nicht größer als 10MB sein.

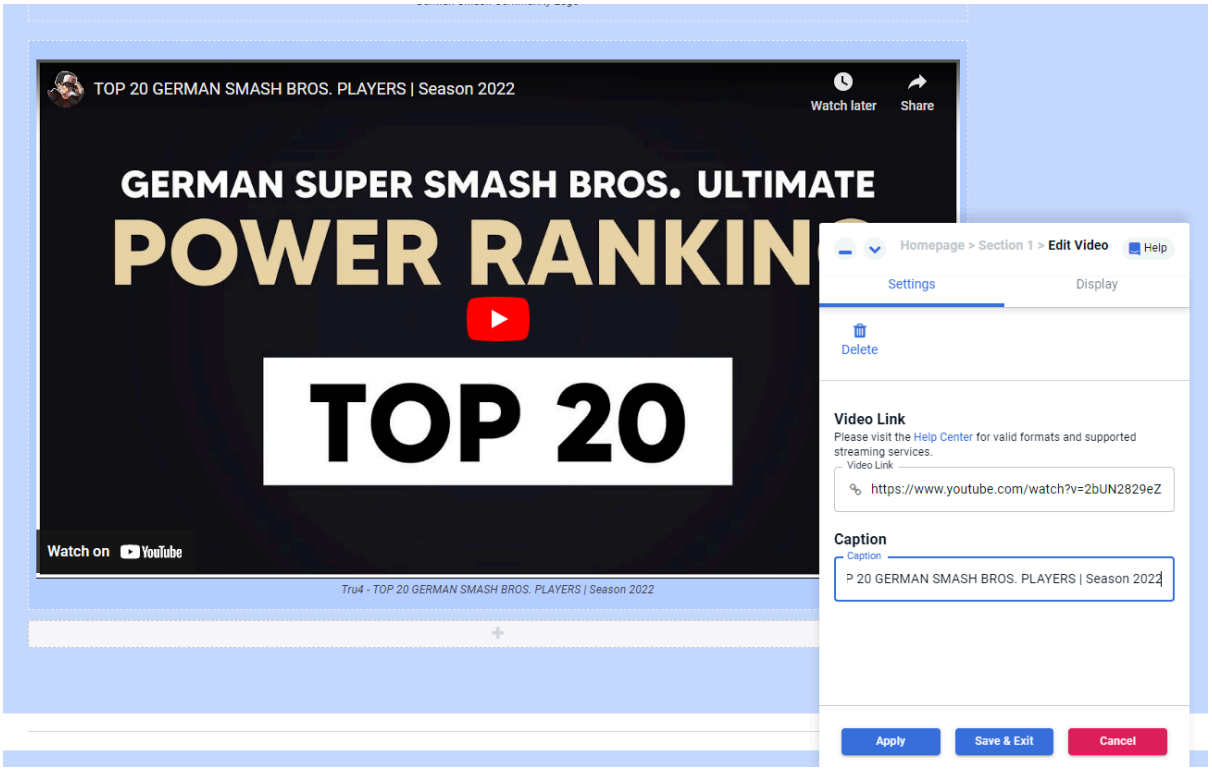
Image Hyperlink wird verwendet, um die Quelle des Bildes zu hinterlegen.
Caption wird verwendet, um dem Bild einen Titel zu geben.



Mit *Apply* sicherst du deinen Fortschritt, aber beendest die Formatierung nicht.
Mit *Save & Exit* sicherst du deinen Fortschritt, aber beendest die Formatierung.

5.1.3. Video

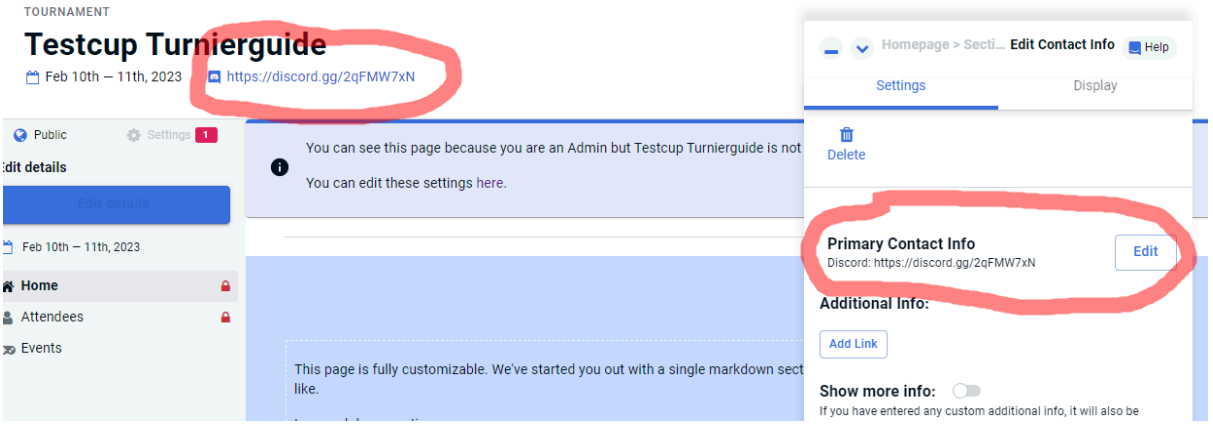
Um ein Video darzustellen, musst du den Youtube Link in “*Video Link*” einfügen.
Um dem Video einen Titel zu geben, musst du den Text in “*Caption*” einfügen.



5.1.4. Contact Info

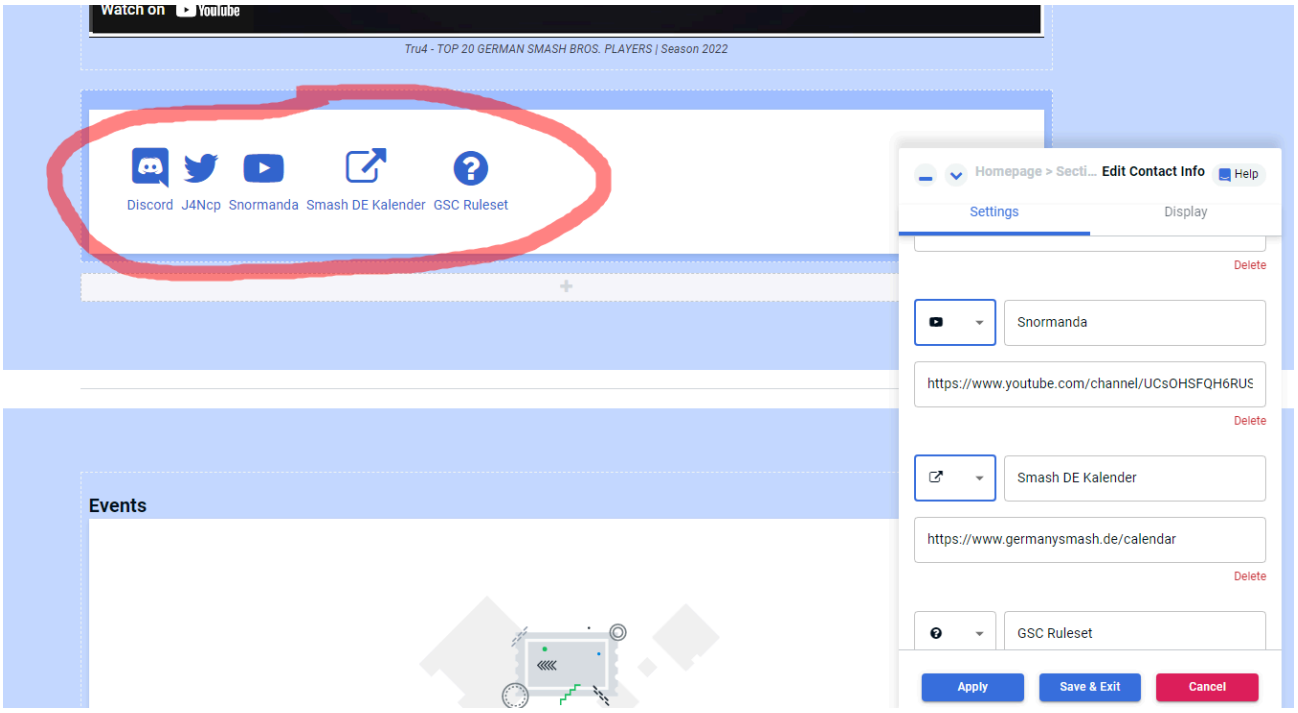
Um weitere Kontaktinformationen darstellen zu lassen, kannst du dies über *Contact Info* tun.

Hier kannst du immer deinen Primäre Kontaktinformation austauschen, welche ganz oben dargestellt wird.



Außerdem kannst du weitere Informationen hinzufügen, wie:

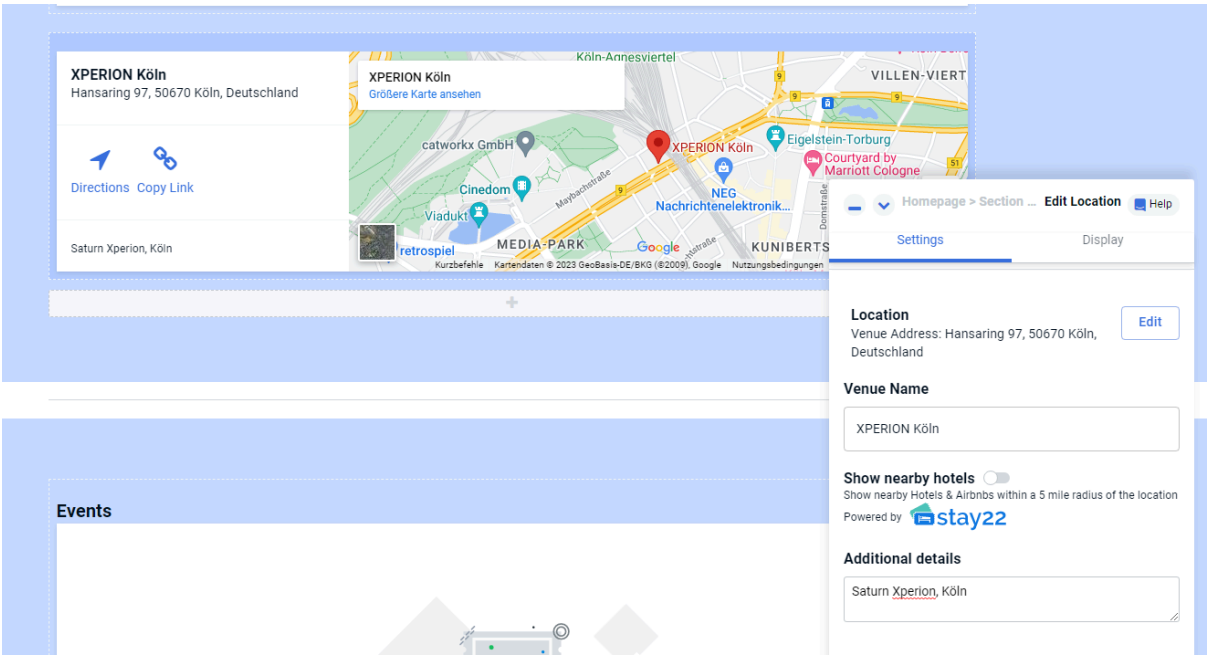
- email
- Discord
- Twitter
- Facebook
- Custom Link
    - Diverse verschiedene Informationen



5.1.5. Location

Im Reiter *Location* kannst du deine Venue grafisch darstellen lassen.

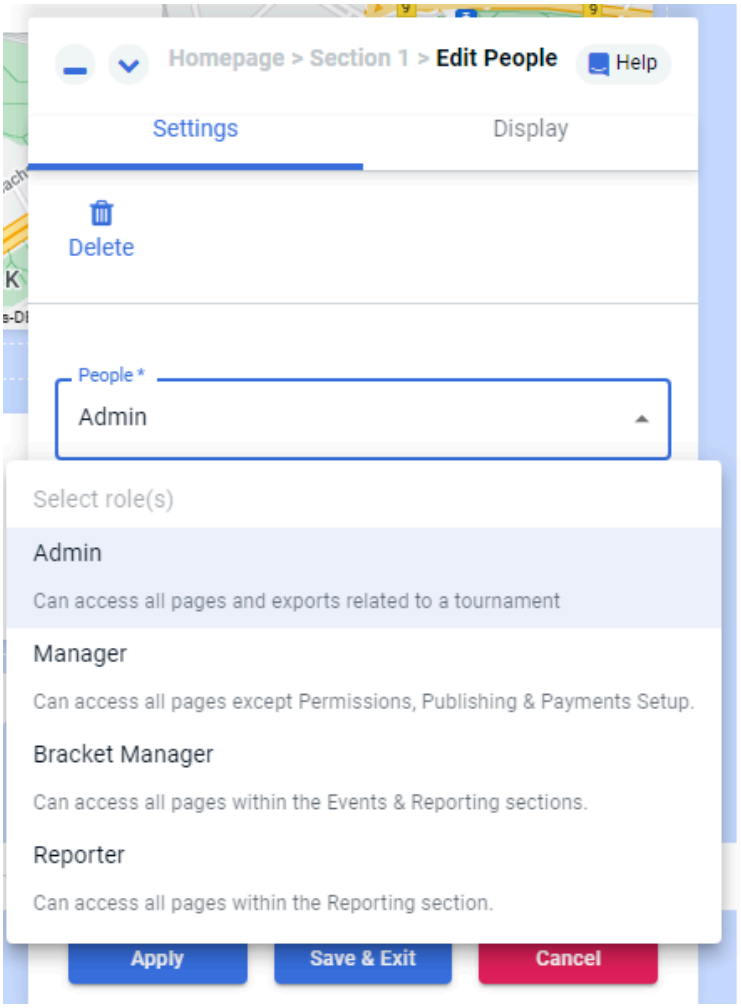
Über den Edit Button bei *Location* wirst du auf die Turnier Details-Seite weitergeleitet, indem du die Adresse der Venue eingeben kannst.
Unter *Venue Name* kannst du den Namen der Venue einstellen.
Unter *Addition details* kannst du weitere Informationen zur Venue hinzufügen



5.1.6. People

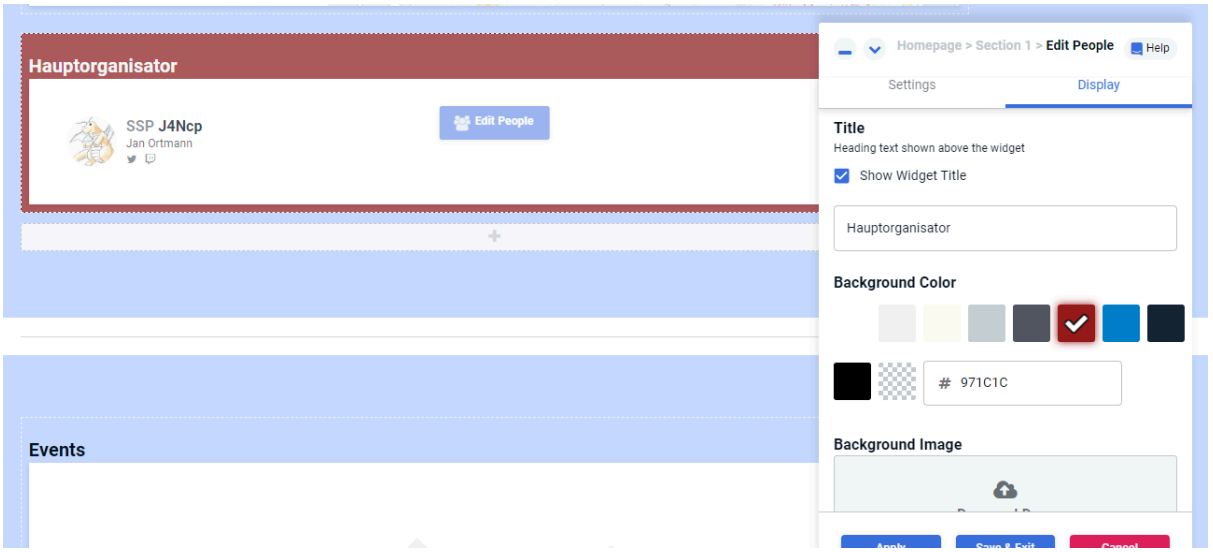
Mit dem *People* Tool kannst du die Benutzer, welche Rechte auf der Seite besitzen, darstellen lassen.
Rollen auf start.gg sind:

- Admin
    - hat sämtliche Zugriffe auf alle Einstellungen
- Manager
    - hatte alle Zugriffe bis auf das Veröffentlichen des Turniers, sowie, die Zahlungsoptionen
- Bracket Manager
    - besitzt alle Rechte, um Spiele zu moderieren und Probleme zu lösen, sowie Event Details zu bearbeiten (bo X austauschen, Zeiten einstellen etc.)
- Reporter
    - Besitzt Rechte um Ergebnisse einzutragen



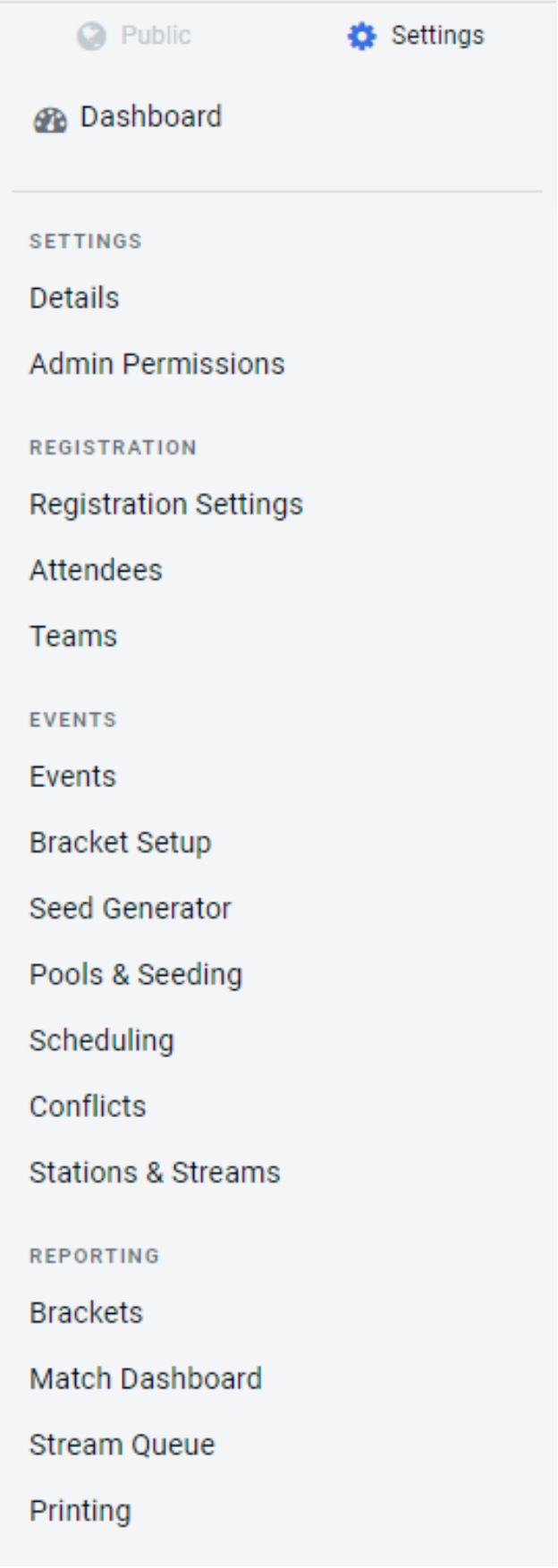
Unter *Display* können extra Einstellungen getätigt werden.

- Title
    - kann genutzt werden, um der Box einen Titel zu geben.
- Background Color
    - ändert den Hintergrund der Box mit einer ausgewählten Farbe
- Background Image
    - ändert den Hintergrund der Box mit einem benutzerdefinierten Image deiner Wahl



5.2. Settings

Der Reiter *Settings* besteht aus einigen Einstellungen, die du für dein Turnier vornehmen kannst.



Settings
- Details
- Admin Permissions

Registration
- Registration Settings
- Attendees
- Teams

Events
- Events
- Bracket Setup
- Seed Generator
- Pools & Seeding
- Scheduling
- Conflicts
- Station & Streams

Reporting
- Brackets
- Match Dashboard
- Stream Queue
- Printing

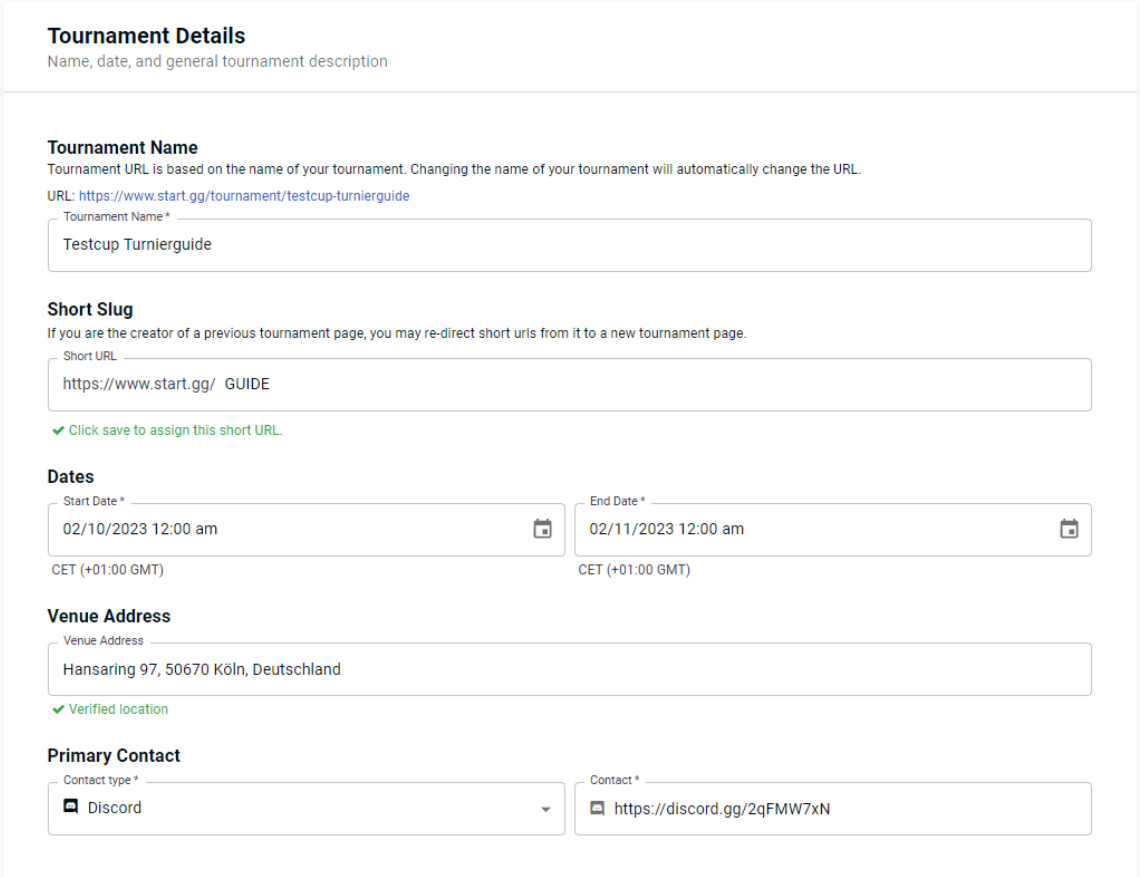
5.2.1. Settings

Unter *Settings* findest du alle einzelnen Einstellungen rund um dein Turnier/Event.

5.2.1.1. Details

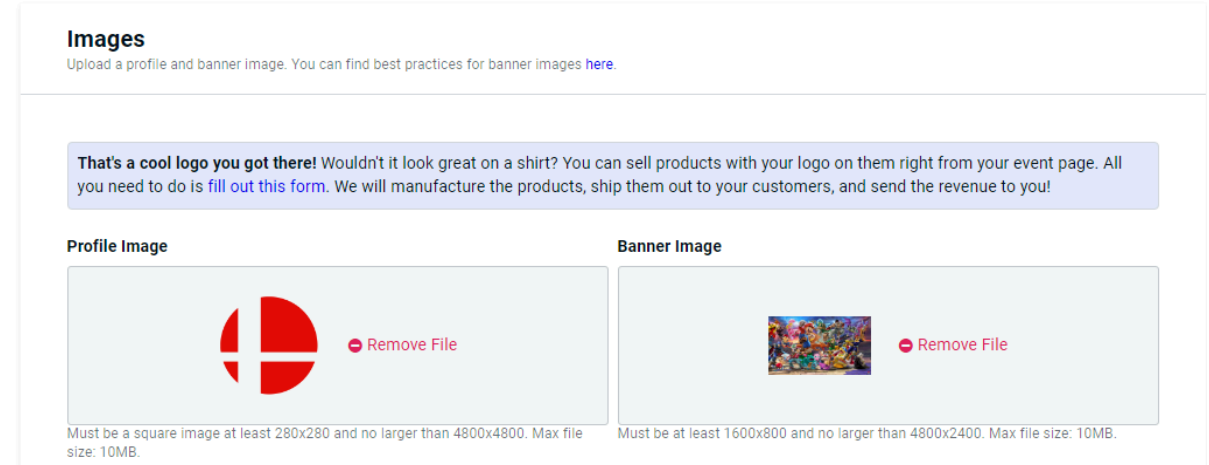
In *Tournament Details* kannst du alle Basisinformationen deines Turniers abändern.

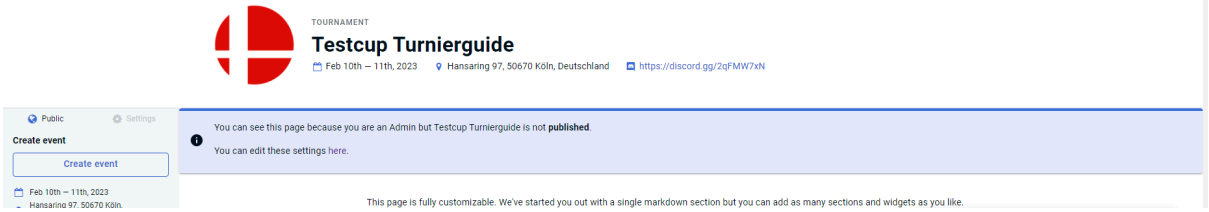
- Tournament Name
    - Turniername + URL
- Short Slug
    - Kürzel (für z.B. Turnierserien)
- Dates
    - das Datum des Events
- Venue Address
    - Die Adresse der Venue
- Primary Contact
    - Hauptkontakt



In *Images* kannst du das Logo sowie das Banner des Turniers ändern.

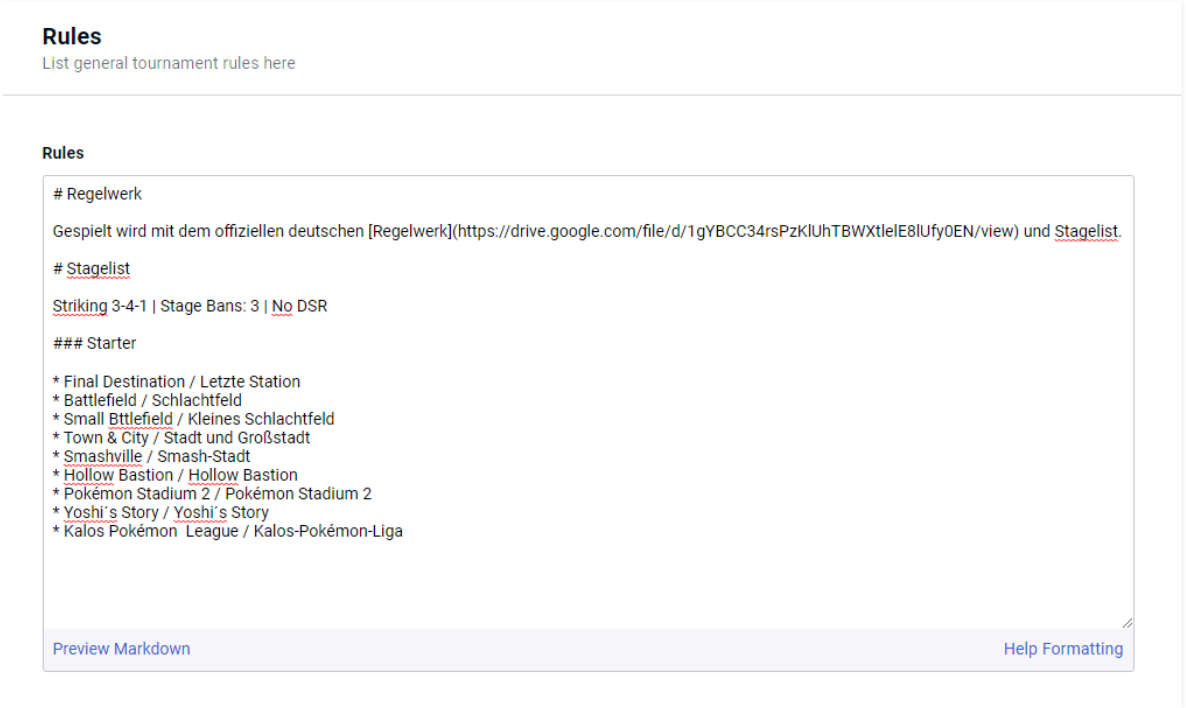
- Profile Image
    - Das Logo deines Turniers
- Banner Image
    - Das Banner des Turniers (**!Wichtig!** Das Banner ist das Anzeigebild des Links, wenn dieser auf Twitter gepostet wird.)

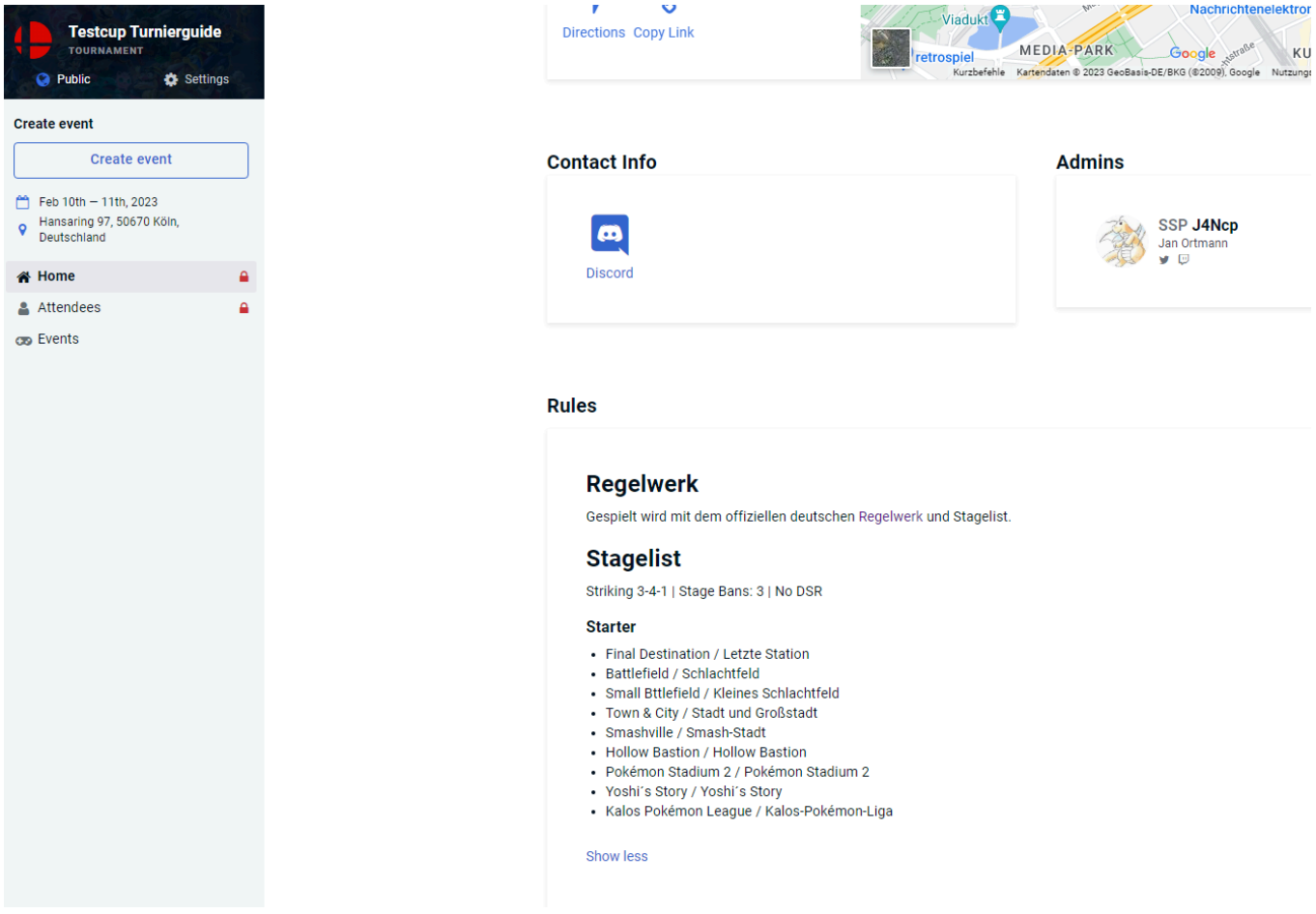




In *Rules* kannst du das Regelwerk des Turniers ändern.

- Rules
    - Regelwerk, welches auf der Hauptseite dargestellt wird

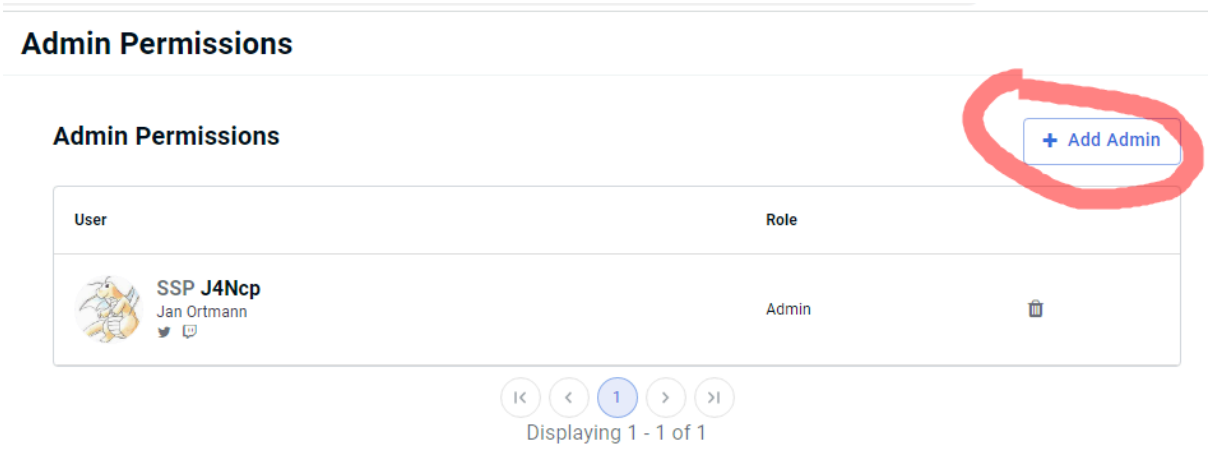




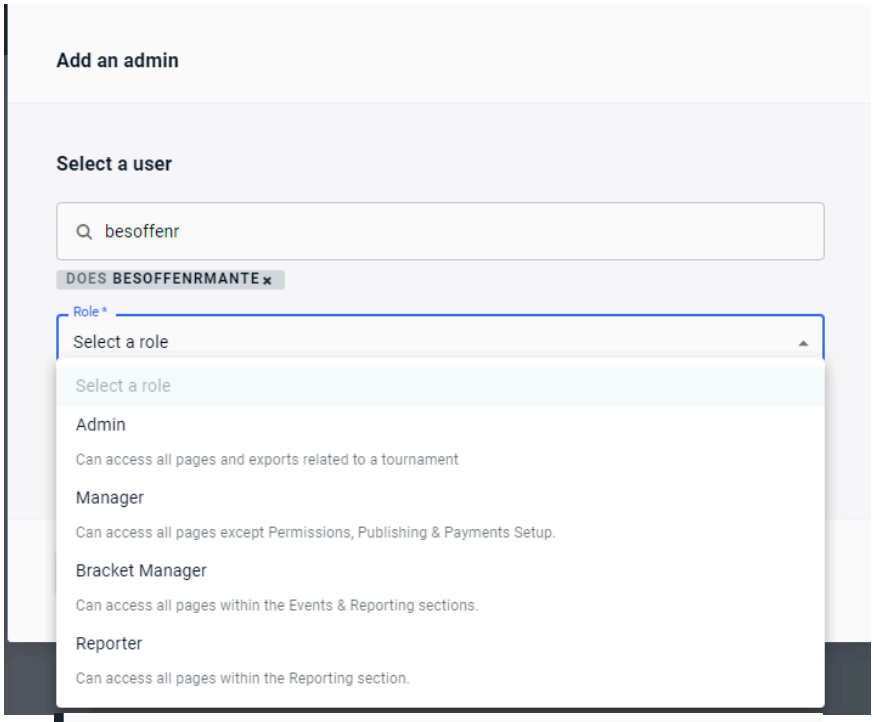
5.2.1.2. Admin Permissions

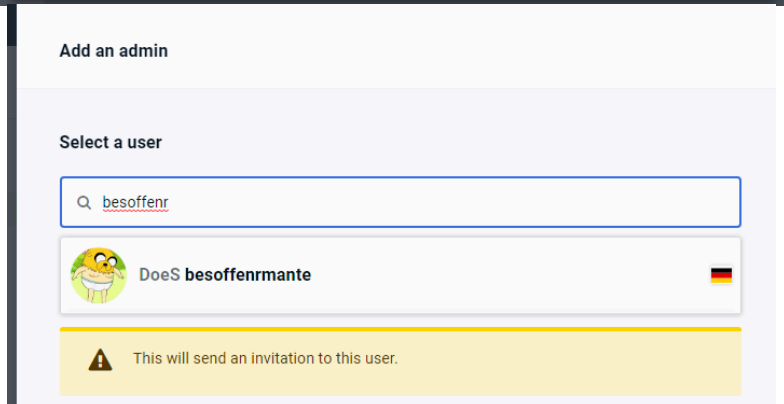
Im Reiter *Admin Permissions* kannst du die Rollen von Personen verwalten, hinzufügen und löschen.

Mit *Add Admin* kannst du einer Person Berechtigungen verteilen.



Im nun geöffneten Fenster kannst du den start.gg Account der Person eingeben und die Rechte verteilen.





5.3. Registration

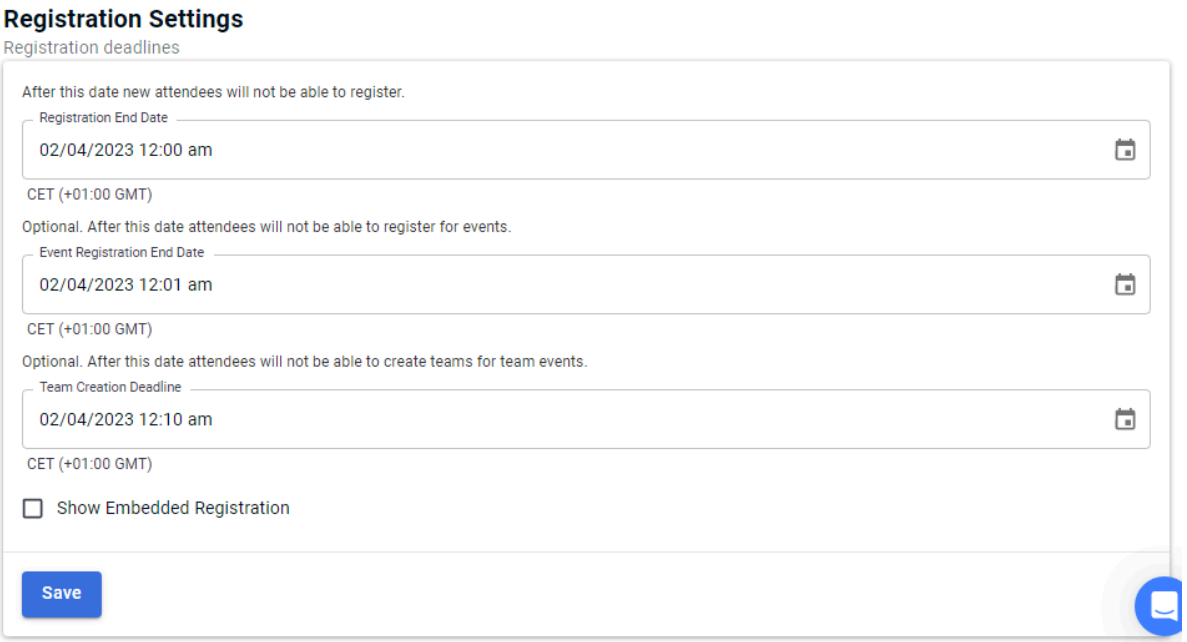
Der Registration Tab besteht aus drei Komponenten und durch diese können einzelne einstellungen für Events und die Anmeldung vorgenommen werden:

- Registration Settings
- Attendees
- Teams

5.3.1. Registration Settings

Im Reiter *Registration Settings* kann der Start sowie die Endzeit des Events eingestellt werden.

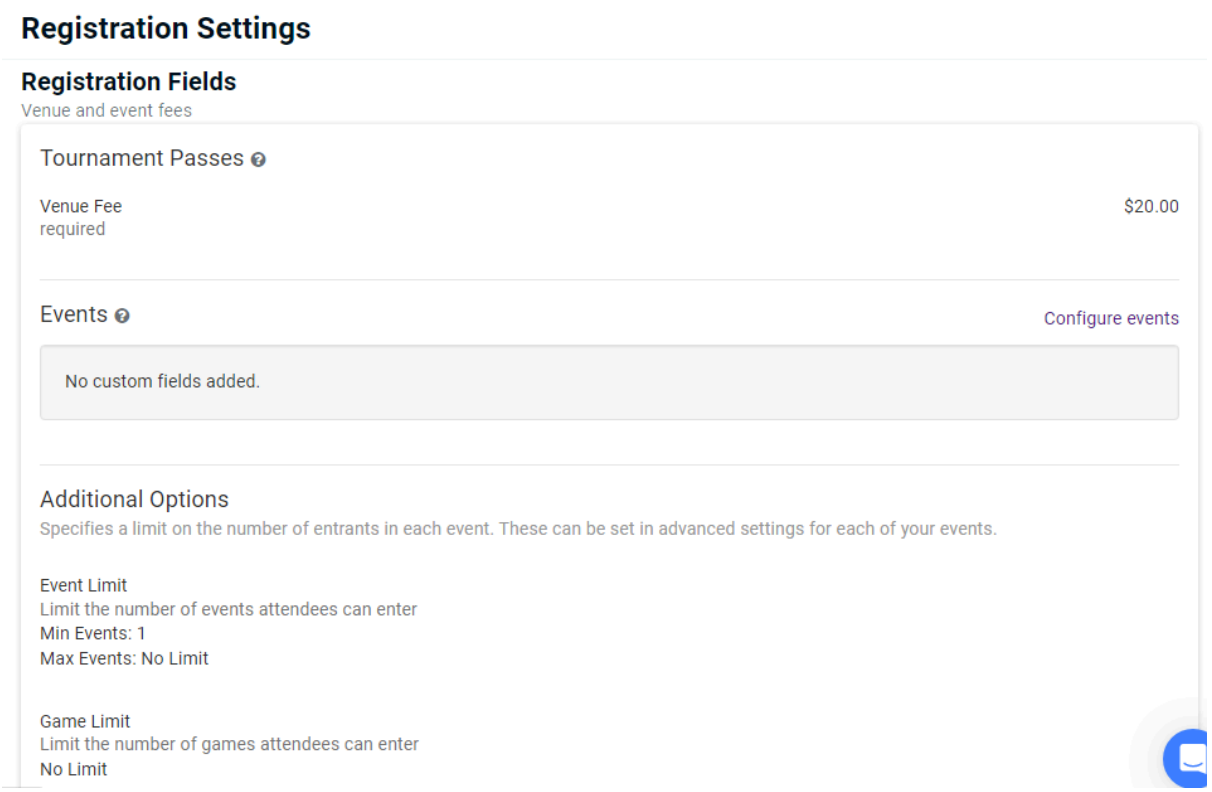
- Registration End Date
    - Bis wann können sich Teilnehmer*innen für das Event anmelden
- Event Registration End Date
    - Bis wann können sich Teilnehmer*innen für einzelne Events anmelden
- Team Creation Deadline
    - Bis wann können sich Teams bilden (z.B. Doubles - 2v2.)



Im Reiter *Registration Fields* kann die Cap, sowie die Kosten des Turniers eingestellt werden.

- Tournament Passes
    - Der Betrag für die Kosten des Events, z.B. Venue Fee
    - Events
        - Darstellung schon erstellter Events
- Additional Options
    - an wie vielen Events muss man mindestens angemeldet sein
    - Player-Cap

!Start.gg rechnet standardmäßig mit USD$ sofern man dies nicht umstellt!



Im Reiter *Attendee Details* kann eingestellt werden, ob Teilnehmer*innen weitere Details angeben müssen.

- Basic Details
    - Nickname
- Phone Number
    - Telefon Nummer der Spieler*innen
- Limit attendee by age
    - alter der Spieler*innen, falls das Turnier z.B. ab 16 Jahre alt ist, können sich Spieler*innen unter 16 Jahren nicht anmelden
- Location Information
    - Keine
    - Country/State
        - Land/Region in dem ein Spieler oder eine Spielerin wohnt
    - City
        - Stadt in dem ein Spieler oder eine Spielerin wohnt
    - Zip/Postal code
        - Postleitzahl der Spieler*innen

Im Reiter *Custom Fields* kann eingestellt werden, ob Teilnehmer*innen bei der Anmeldung etwas ausführen müssen, wie z.B. einem Twitter-Account folgen, um sich für das Turnier anzumelden.

- Custom Field
    - Die Spieler*innen müssen wir eine Textbox bestätigen, um sich anmelden zu können.
- Twitter
    - Die Spieler*innen müssen wir einem bestimmten Twitter-Account folgen, um sich anmelden zu können.
- Twitch
    - Die Spieler*innen müssen wir einem bestimmten Twitch-Account folgen, um sich anmelden zu können.
- Discord
    - Die Spieler*innen müssen wir einem bestimmten Discord-Server beitreten, um sich anmelden zu können.

Im Reiter *Additional Features* kann ein QR-Code aktiviert werden, welcher zum Check In Vor Ort genutzt werden kann, um den Check In zu beschleunigen.

Im Reiter *Hashtag* kann ein Hashtag eingestellt werden, welcher benutzt wird, sobald ein Spieler oder eine Spielerin sich für das Turnier anmeldet und dies auf Social Media (Twitter) teilt.

5.3.2. Payment Setup

Im Reiter *Payment Setup* kann das Ticket/Anmeldekosten zum Anmelden des Turniers eingestellt werden.

In *Currency* kann die Währung von USD$ zu z.B. EUR€umgestellt werden.

In *Fees* kann das Ticket/Anmeldekosten editiert werden.

- Base-Fee
    - Die Kosten des Events (Venue Fee)
- Percentage
    - Extrakosten in %, welche z.B. für Paypal Transaktionsgebühren benutzt werden können
- Additional Fee.
    - eine optionale Extra Zahlung, für diverse Fee´s

!Paypal nimmt bei Zahlungen 2.9% + $0.30 pro Transaktion in USD$!

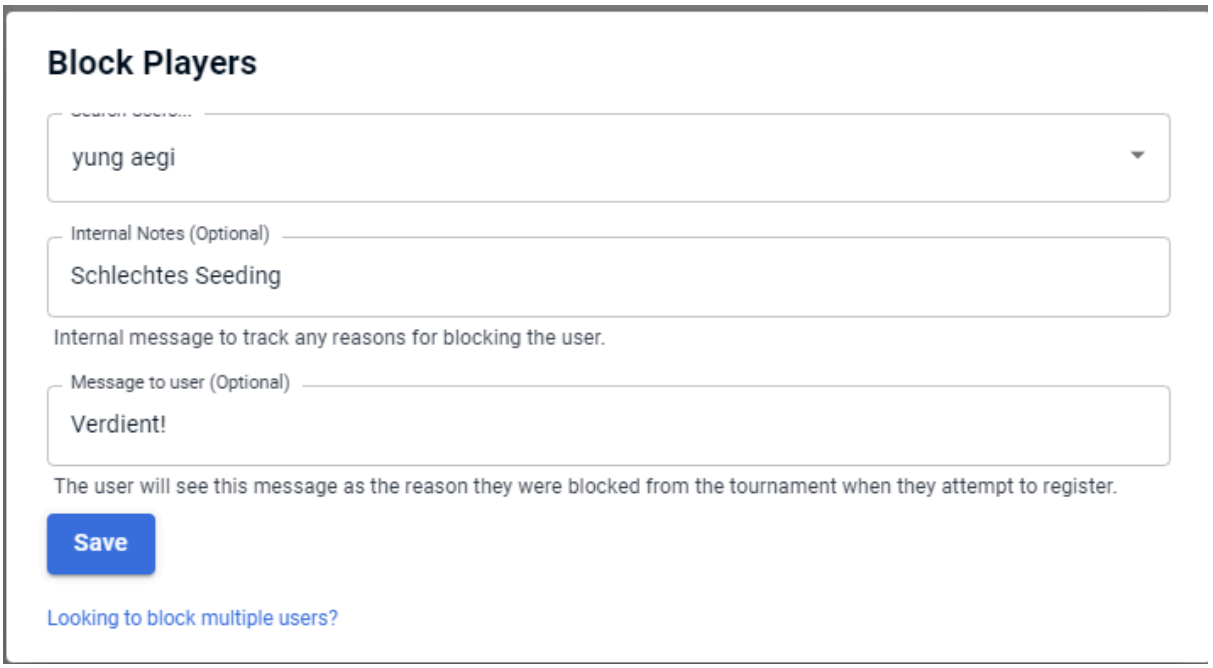
Im Reiter *Payment Processors* kann die Zahlungsmethode eingestellt werden.

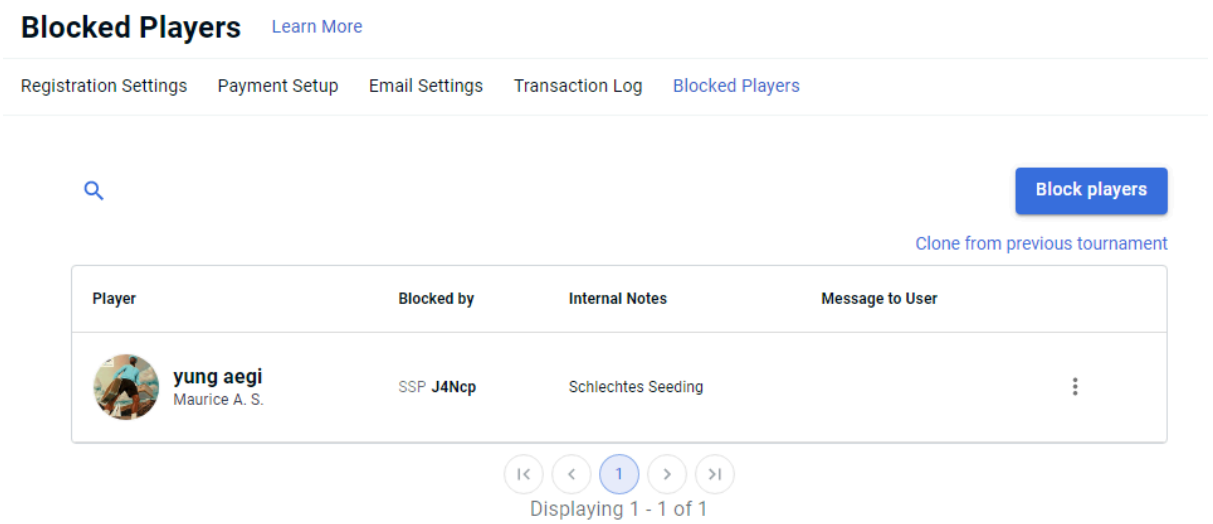
- On-Site / Cash Payment
    - Zahlung Vor Ort in der Venue
- Paypal
    - Zahlung per Paypal
- Stripe
    - Zahlung per Kreditkarte

Im Reiter *Discount Codes* können Rabattgutscheine für die Anmeldung eingestellt werden.

5.3.3. Blocked Players

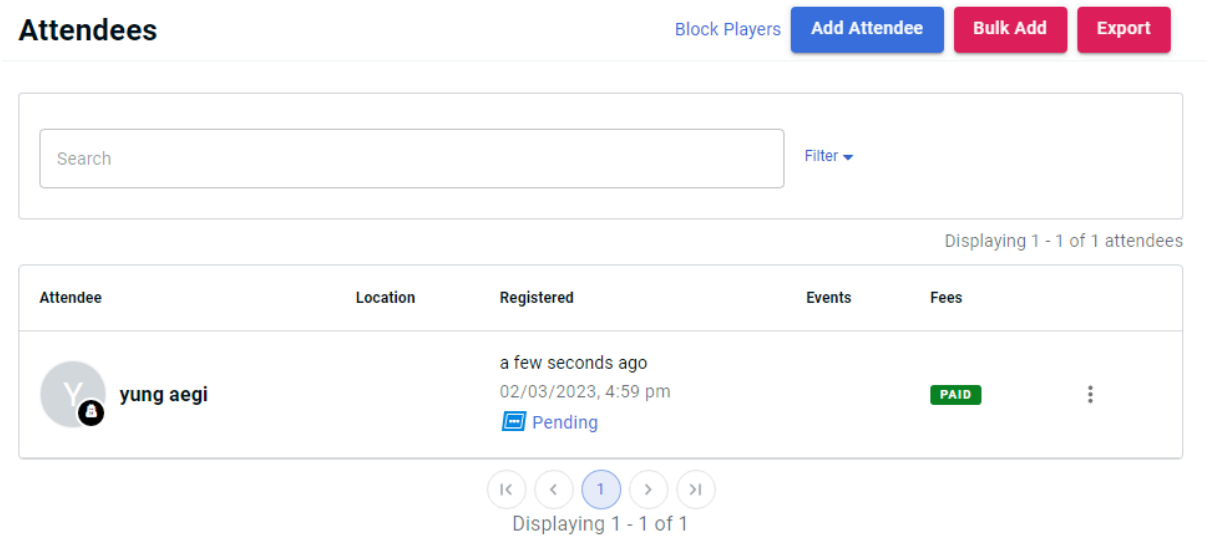
Im Reiter *Blocked Players* können start.gg Accounts von der Anmeldung zum Turnier ausgeschlossen werden.
Dazu musst du auf den blauen Kasten “block players” klicken.
Im nun geöffneten Fenster kannst du den Namen des start.gg Accounts eingeben, eine Internte Notiz einfügen, welche nur Benutzer mit Permissions für das Event einsehen können und dem geblockten Benutzer kann unter *Message to User* eine Nachricht geschickt werden, weshalb er/sie geblockt wurde.





5.3.4. Attendees

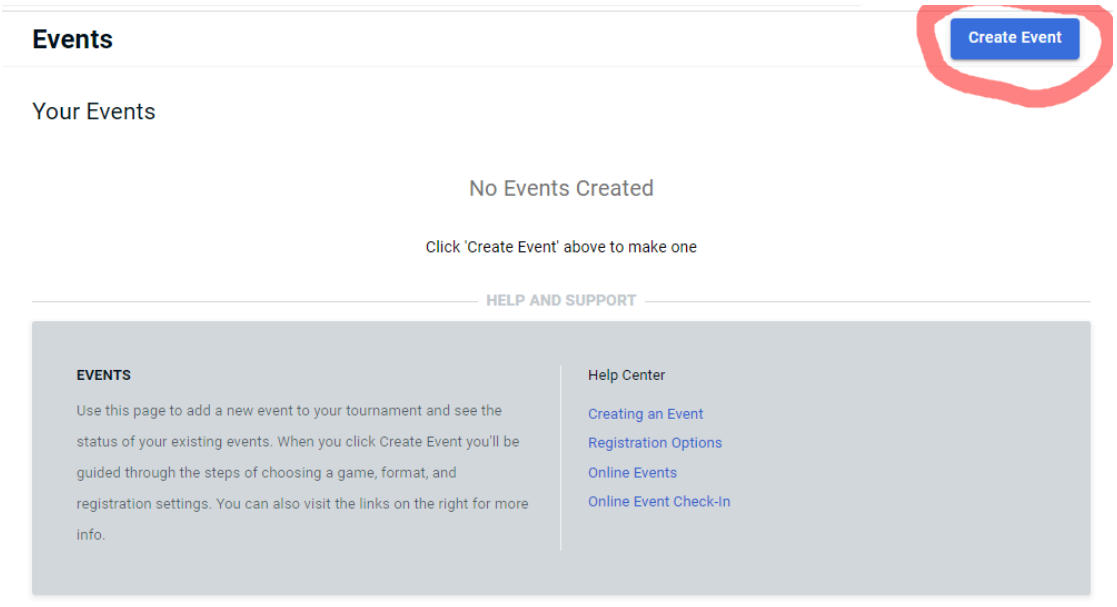
Unter *Attendees* können alle Teilnehmer*innen eingesehen werden, welche sich schon angemeldet haben und einzelne Teilnehmer*innen können per Hand selbst hinzugefügt und entfernt werden.
Außerdem wird angezeigt, ob der Teilnehmende die Anmeldegebühr schon bezahlt hat oder nicht.



5.4. Events

Unter *Events* können neue Events hinzugefügt und gelöscht werden. Außerdem kann das Seeding bestimmt, Pool Phasen eingestellt und Schedules erstellt werden.

Im Reiter *Events* siehst du alle schon erstellten Events und kannst neue erstellen.
Dafür musst du auf den blauen Kasten *Create Event* klicken.



Nun öffnet sich ein neues Fenster, in dem du das Spiel auswählen kannst, welches zu deinem Event gehört.

Unter *Event Selection* kannst du das Regelwerk auswählen.
Für Online-Events gibt es einige Regelwerke zur Auswahl.
Für Deutsche Online-Events bzw. Europäische Online-Events, empfehle ich das Regelwerk "*EU Ruleset (1v1)"*.
Für Offline Events musst du "*Custom Format"* auswählen.

Ist das Regelwerk ausgewählt, musst du nun einstellen, ob das Event ein Online- oder Offline-Event ist.

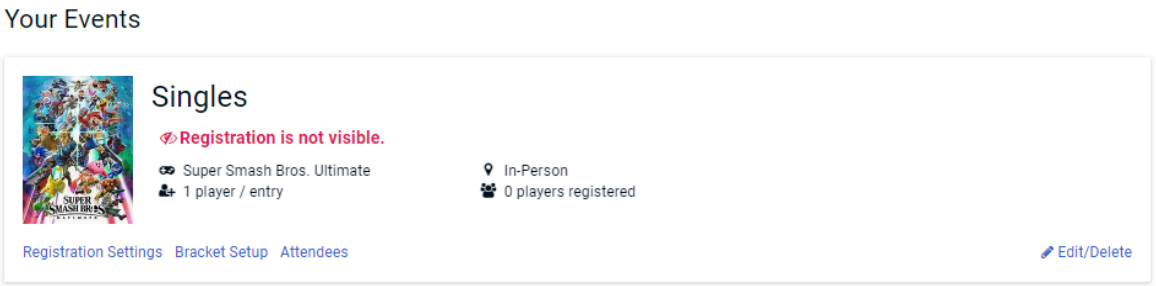
Unter *Event Settings* kannst du nun den Namen des Events auswählen (für 1v1 empfiehlt sich der Name "Singles"), außerdem kannst du eine Beschreibung des Events einstellen.
Event Start Date zeigt an, wann das Turnier startet und *Event Cost* gibt die Kosten zur Anmeldung des Events an (Pot Beitrag o.ä.)

Unter *Entrants & Teams* kannst du Player-Cap einstellen, also die Maximale Anzahl an erlaubten Teilnehmer*innen.

Publishing & Registration gibt an, ab wann Spieler*innen sich für das Event anmelden können und was die letzte Chance ist, sich noch für das Event anmelden zu können.

Die Checkboxen *Event Publishing & Event Registration Visibility* geben an, ob das Event schon öffentlich dargestellt werden soll oder ob nur User mit Berechtigungen das Event anschauen können.

Sobald du die Einstellungen getätigt hast, wird das Event unter *Events* dargestellt.



5.4. Bracket Setup

Im Reiter *Bracket Setup* kannst du die Einstellungen für den Turnierbaum vornehmen, sowie Pool-Phasen/Bracket-Cuts erstellen.

Um ein Bracket umbenennen, musst du auf “Bracket” klicken und den Namen editieren.
Außerdem kannst du den Typ des Events verändern:

- Single Elimination
- Double Elimination
- Round Robin
- Swiss
- Custom
- Matchmaking (Ladder)

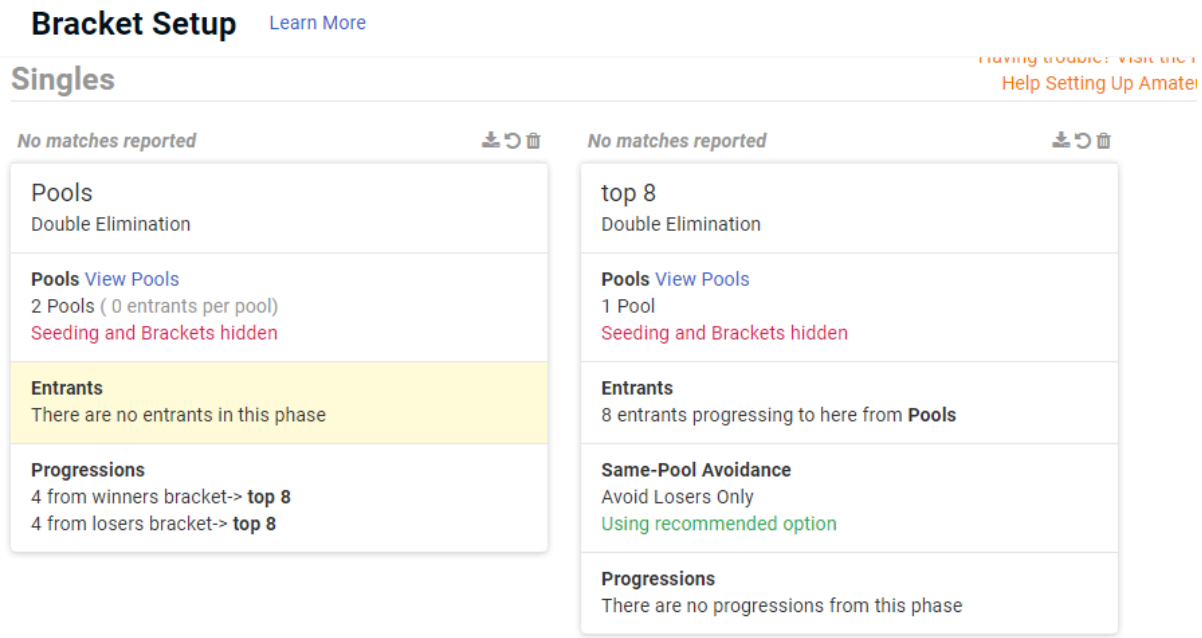
Unter *Pools* kannst du einstellen, wie viele Pools dein Turnier besitzen soll.

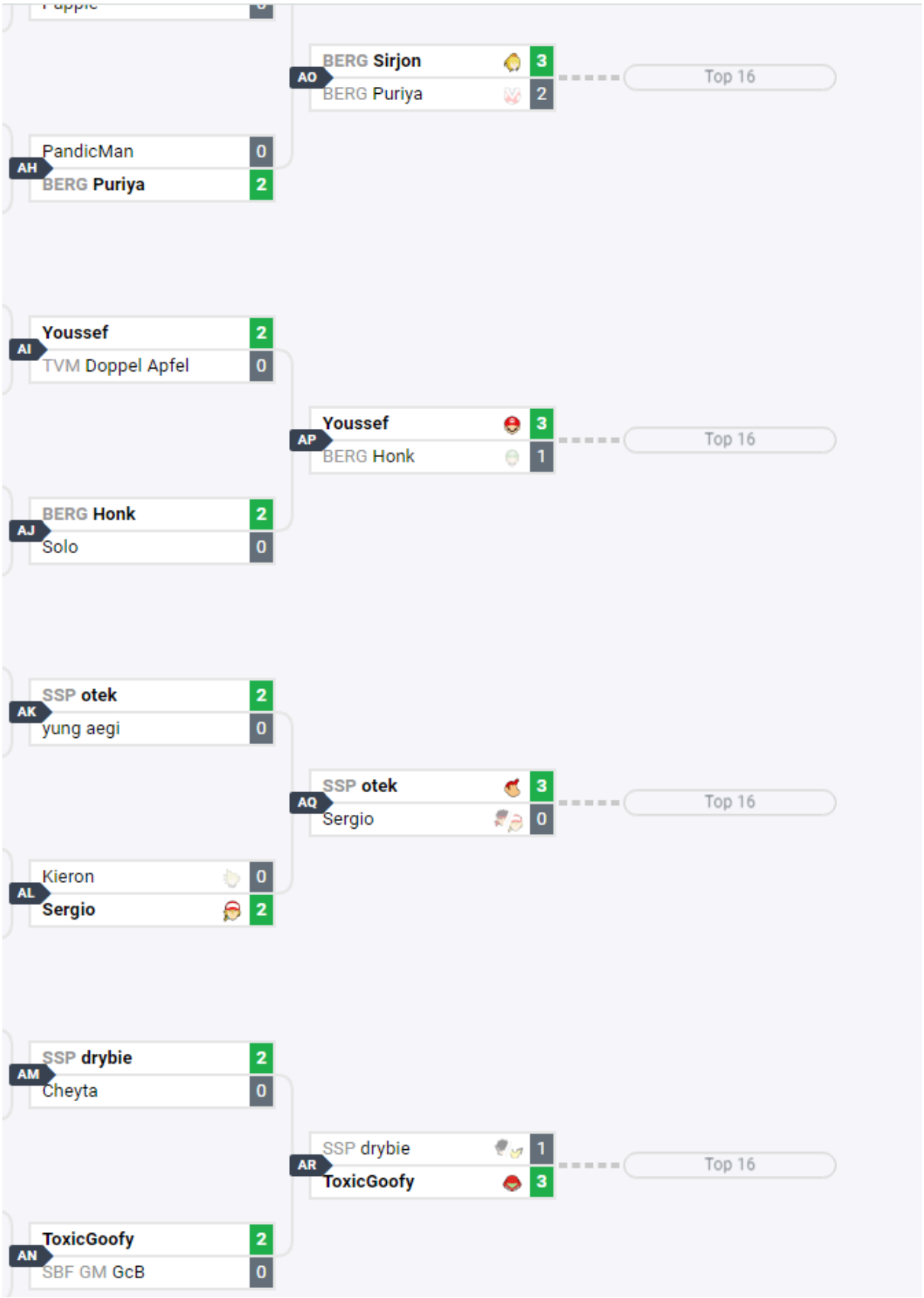
Unter *Entrants* kannst du einstellen, wie viele Teilnehmer*innen in dieser Phase platziert werden.

Unter *Progression* kannst du einstellen, wie viele Teilnehmer*innen sich aus diesem Pool in einen anderen Pool qualifizieren.

Mit der grünen Box “*Add Phase”* kannst du eine weitere Bracket Phase einstellen z.B. Top 8.

Die Einstellungen für eine Pools Phase mit 2 Pools und einem Top 8-Cut würde z.B. so aussehen.



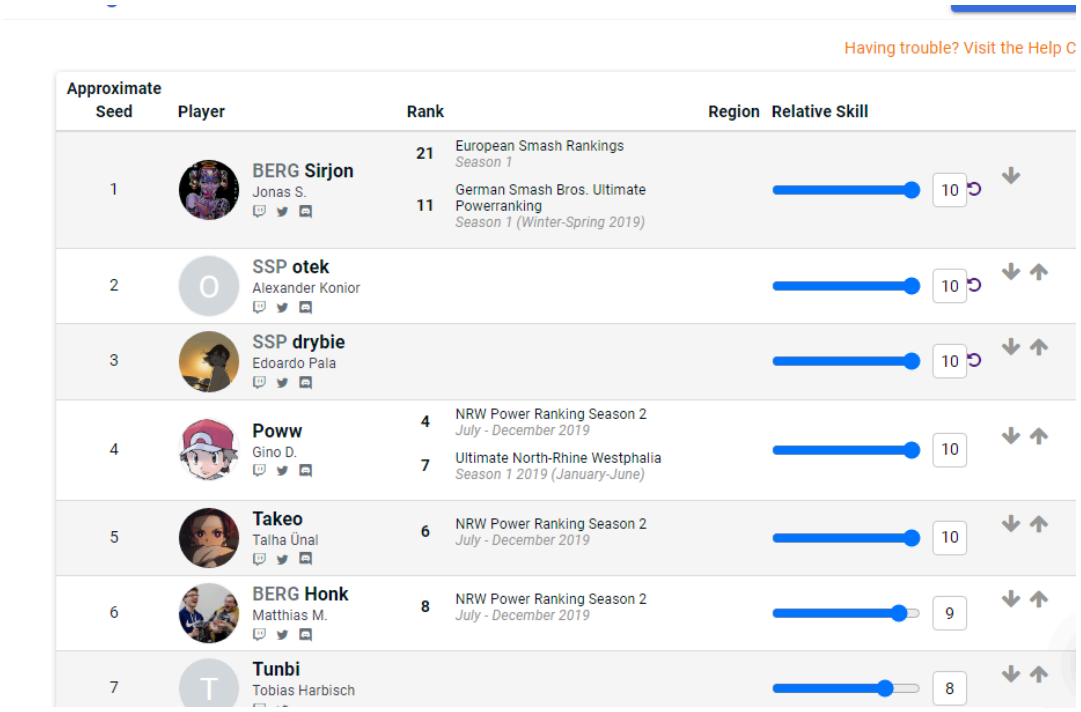

BERG Sirjon 3
AO
BERG Puriya 2
Top 16
PandicMan 0
AH
BERG Puriya 2
Youssef 2
AI
TVM Doppel Apfel 0
Youssef 3
AP
BERG Honk 1
Top 16
BERG Honk 2
AJ
Solo 0
SSP otek 2
AK
yung aegi 0
SSP otek 3
AQ
Sergio 0
Top 16
Kieron 0
AL
Sergio 2
SSP drybie 2
AM
Cheyta 0
SSP drybie 1
AR
ToxicGoofy 3
Top 16
ToxicGoofy 2
AN
SBF GM GcB 0

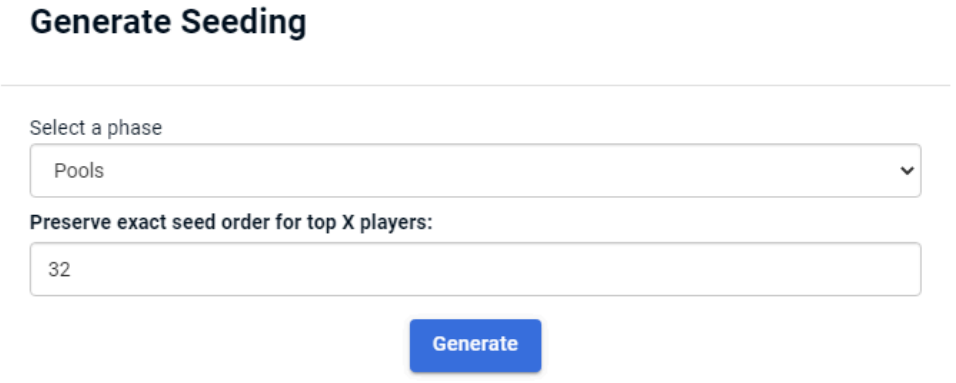
5.4.1. Seed Generator

Mit dem *Seed Generator* Tool kannst du das Seeding vom Turnier einstellen. Die Spieler*innen können mit “*Relative Skill”* von 1-10 eingeschätzt werden, um ein grobes Seeding zu erstellen.

Um die Seeds dann einzeln zu perfektionieren, können die Pfeile nach oben und unten benutzt werden.

Wenn das Seeding fertiggestellt ist, musst du auf den blauen Kasten “*Run Generator”* klicken.
Nun öffnet sich ein Fenster. In diesem musst du die Phase einstellen (die erste Pools Phase) und *“Preserve exact seed order for top X players*” sichert die genaue Reihenfolge der Seeds.
Sollten z.B. die Seeds 1-32 exakt so angenommen werden, wie du es eingestellt hast, musst du eine “32” in das Feld hinzufügen.



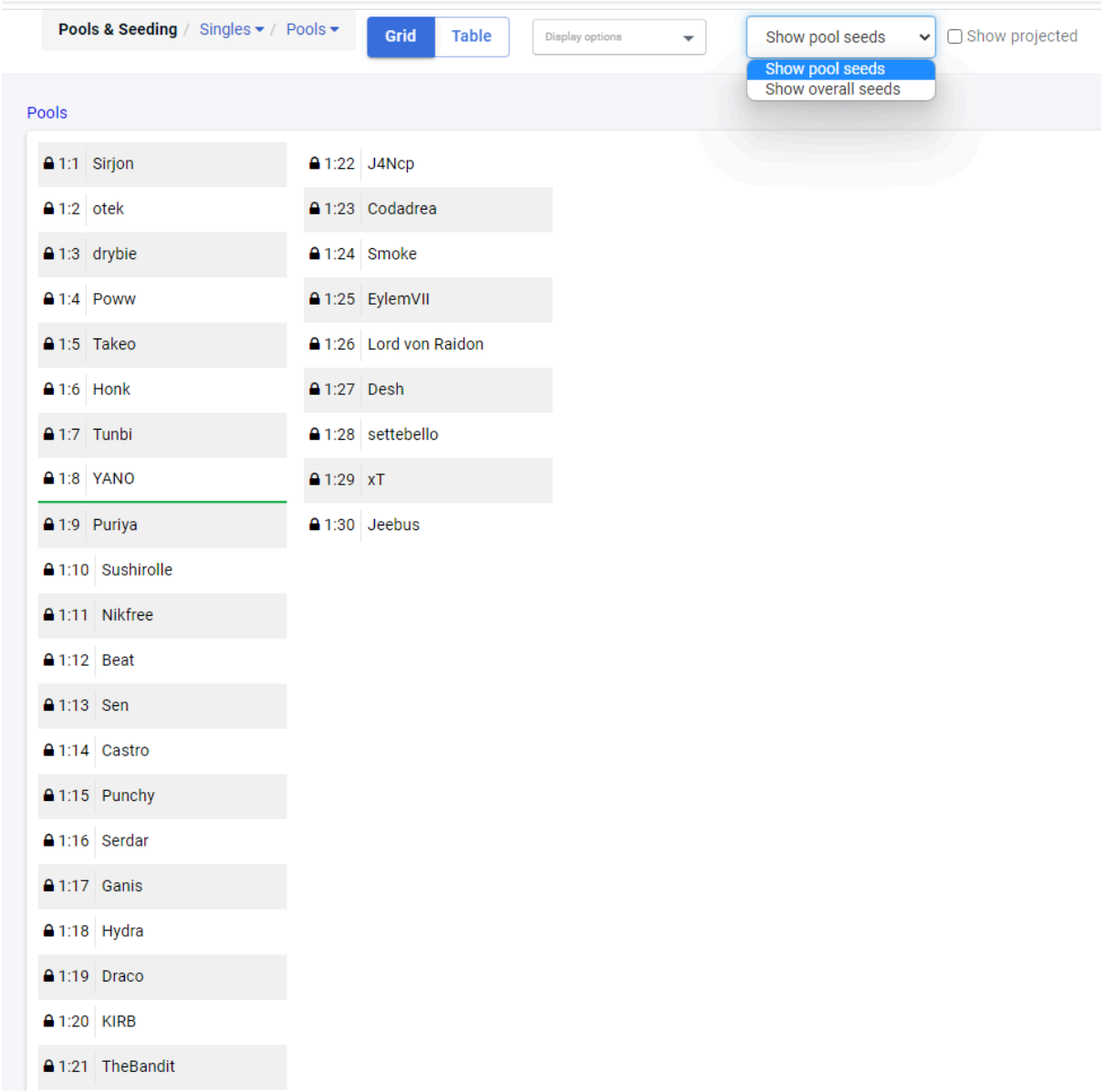


5.4.2. Pools & Seeding

Sobald das Seeding generiert wurde siehst du in *Pools & Seeding* in welchen Pools jede*r Spieler*in sich befindet und welche Seeds diese haben.

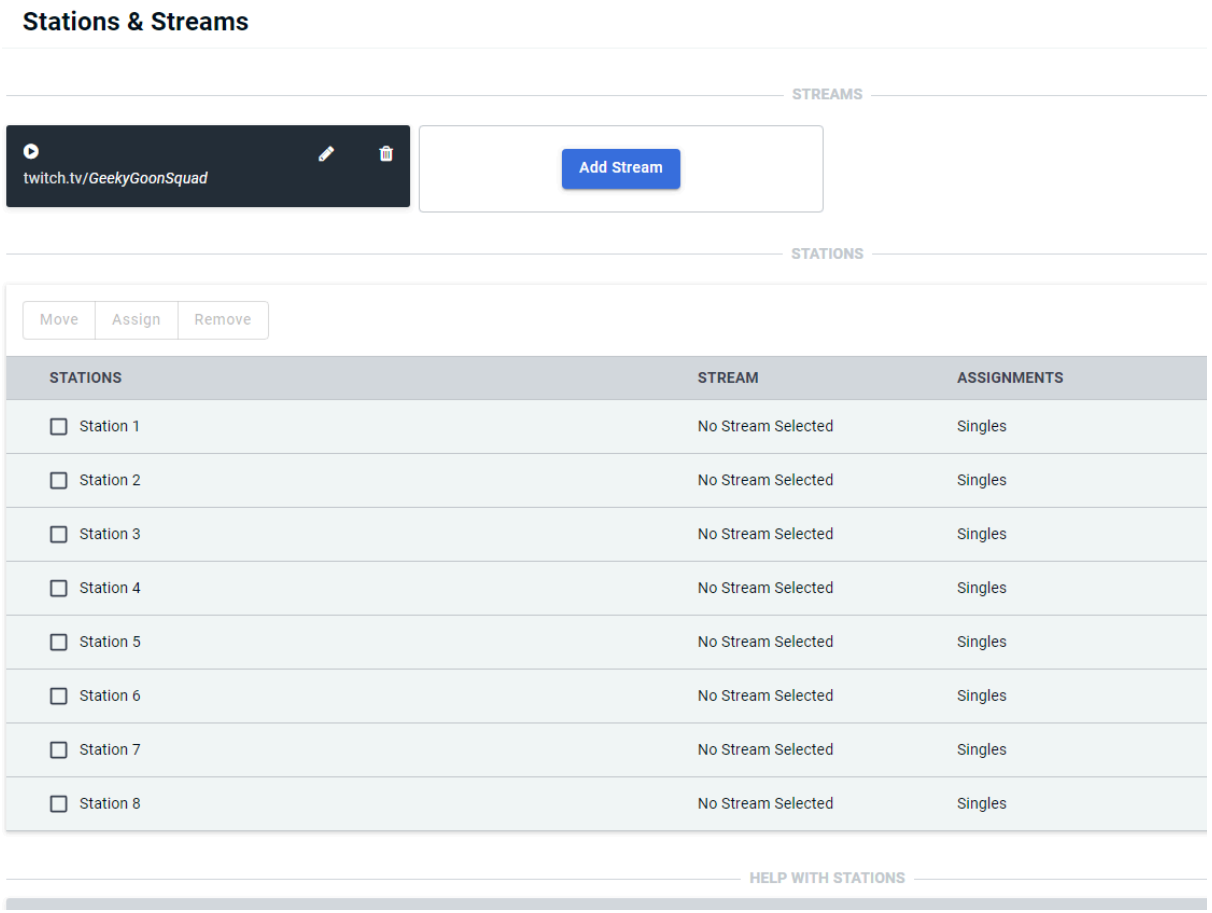
Die grüne Linie zeigt den Top-Cut an, welche vorher eingestellt wurde.

Außerdem kann oben Rechts zwischen “*overall Seeds”* und “*Pool Seeds*” unterschieden werden.



5.4.3. Stations & Streaming

Mit dem *Stations & Streaming* Tool, können für einzelne Spiele Numerierte Spielstationen angezeigt werden, sowie ob sie im Stream gezeigt werden und wie der Stream heißt.



5.5. Reporting

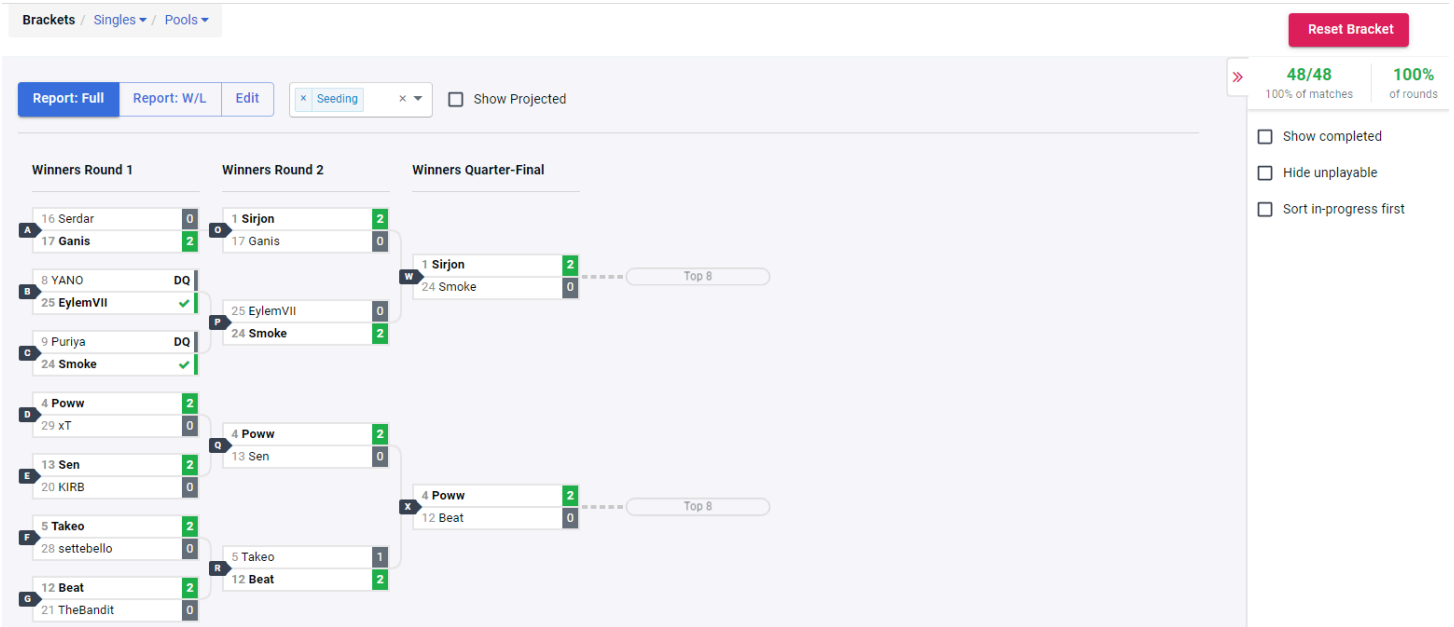
Unter Reporting kann die Mod Ansicht geöffnet werden, sowie laufende Spiele, die Stream Queue und mehr.

5.5.1. Brackets

Brackets oder auch die *Mod-Ansicht* genannt, zeigt dir das aktuelle Bracket, wie viele Spiele schon gespielt wurden, welche noch offen sind und welche Spiele momentan laufen.

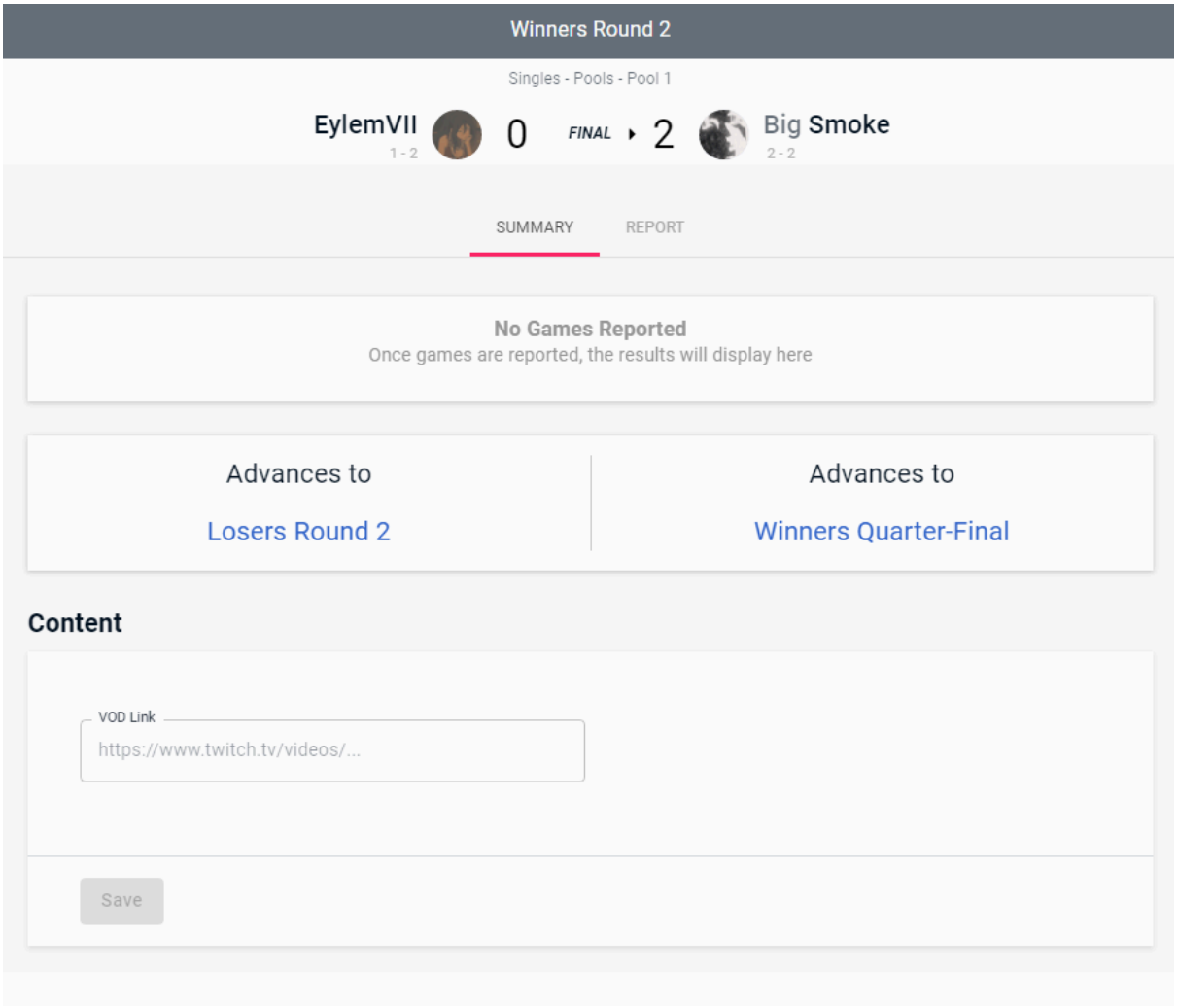
Abgeschlossene Spiele werden mit einem Ergebnis angezeigt.
Spiele, welche sich im Check-In befinden, werden Gelb angezeigt.
Spiele, die momentan gespielt werden, werden grün angezeigt.
Disqualifizierte Spieler*innen, werden mit einem grauen “DQ” angezeigt und Spieler*innen, welchen einen default-win (Sieg durch Disqualifizierung des Gegners) erhalten, werden mit einem kleinen grünen Haken gekennzeichnet.

Des Weiteren kann über dieses Tool leicht auf einzelne Spiele zugegriffen werden. Dazu drückst du auf das Spiel und klickst auf “*Edit Match”*.
Außerdem kann mit dem Roten Kasten “*Reset Bracket”* der komplette Turnierbaum zurückgesetzt werden.



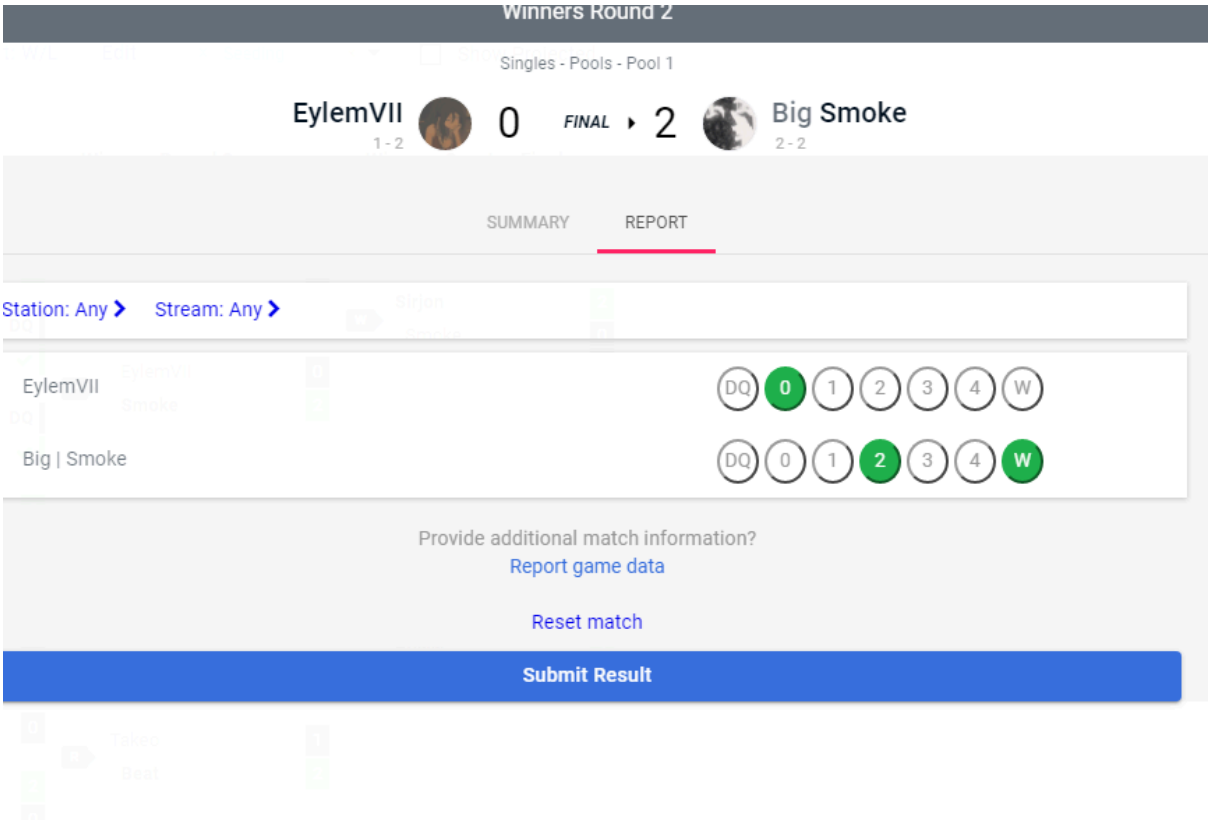
5.5.2. Moderation

Um ein Spiel zu moderieren, muss auf das jeweilige Spiel geklickt werden.
In *Summary* wird angezeigt, welcher Spieler oder welche Spielerin in welche Runde fällt oder weiter kommt.
Außerdem ist es möglich ein VOD zu dem Spiel zu hinterlegen, sofern dies gestreamt wurde.



Unter *Report* können einzelne Einstellungen für das Match vorgenommen werden.

- Station
  - zeigt an, bei welcher Spielstation das Spiel gespielt wird.
- Stream
  - zeigt an, ob das Spiel gestreamt wird und auf welchem Twitch Account es gestreamt wird.
- Edit Results
  - Das Tool ermöglicht es, Ergebnisse zu verändern.

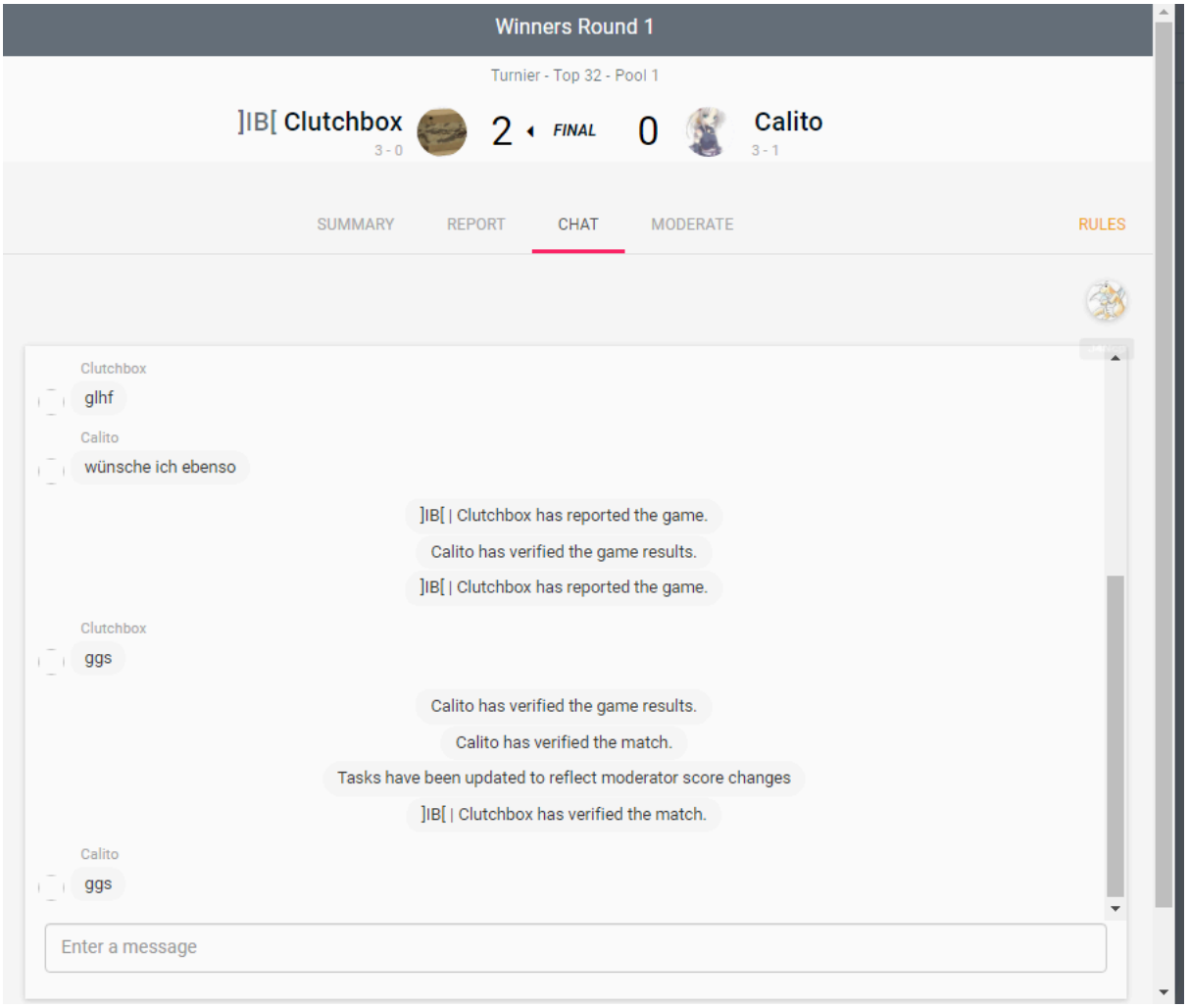


Unter "*Report game data"* ist es möglich, die Charaktere, verbleibende Stocks, sowie Stages, der gespielten Runden einzutragen.
Mit *"Reset Match"* kann das Spiel zurückgesetzt werden, falls ein falsches Ergebnis eingetragen wurde.

5.5.3. Moderation von Online Turnieren

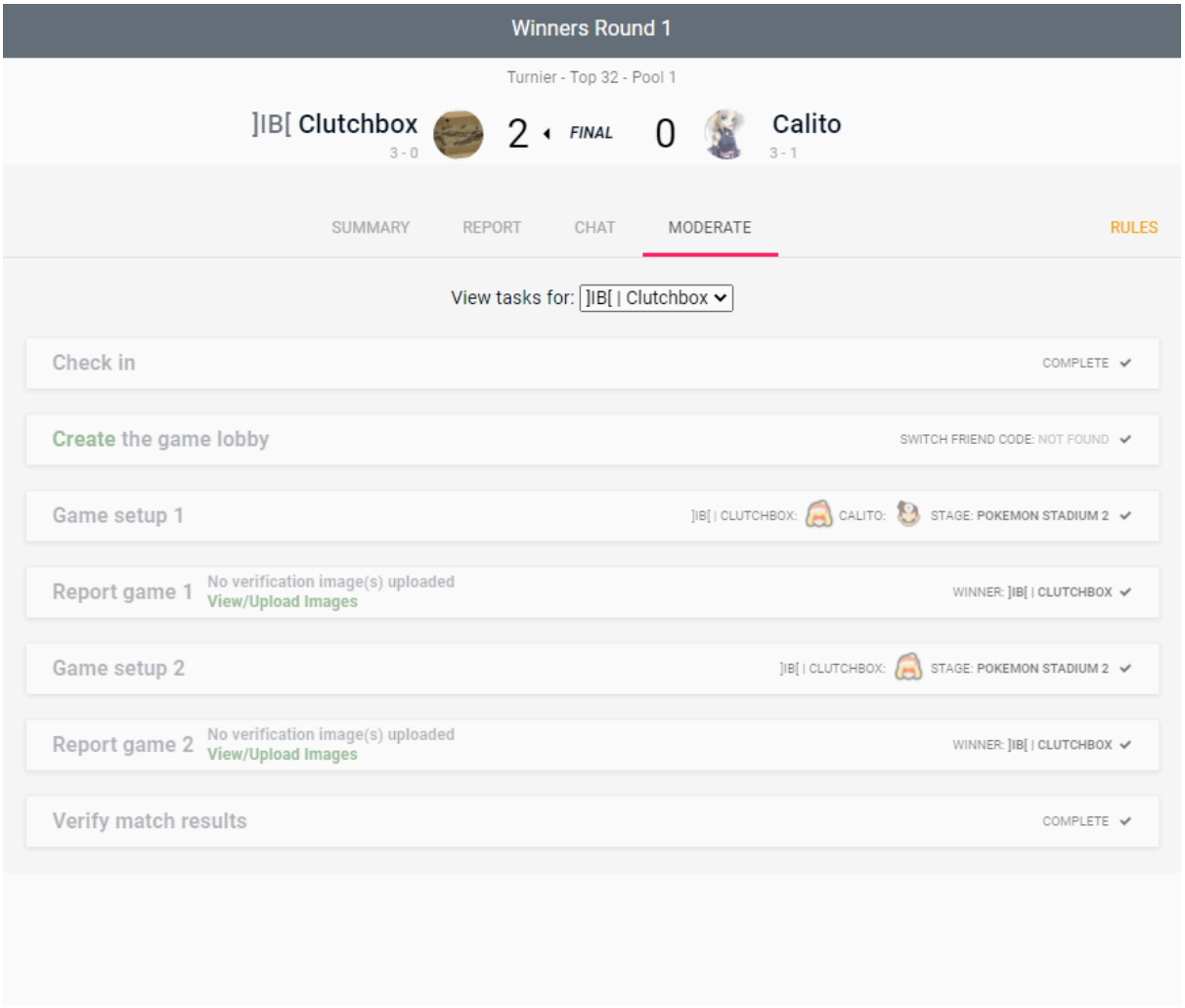
Bei Online Turnieren funktionieren die Funktionen des Matches gleich, aber hierbei gibt es einige weitere Funktionen, die genutzt werden können.

Unter *“Chat”* kann bei einem Online Turnier, auf den “Match Chat” zugegriffen werden..
Mit dem Chat können Spieler*innen untereinander kommunizieren.
Moderatoren können ebenfalls auf den Chat zugreifen.



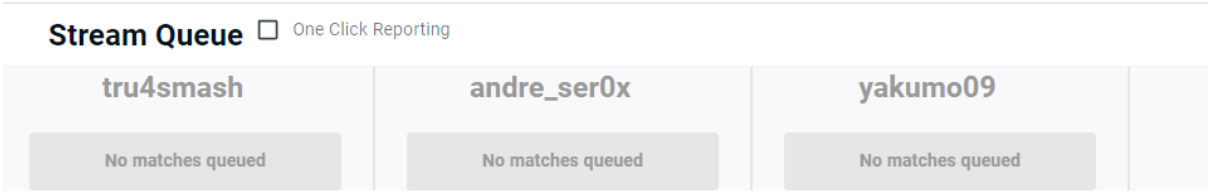
Unter *“Moderate”* können Spieler*innen bei Online Turnieren ihren Charakter auswählen und Stages picken und bannen.

Moderatoren können außerdem Stage bans oder Charakter picks für einzelne Spieler*innen ausführen.



5.5.4. Stream Queue

Mit der *“Stream Queue”* können Moderatoren einsehen, welche Spiele als nächstes in welchem Stream zu sehen sind und die Reihenfolge ändern.



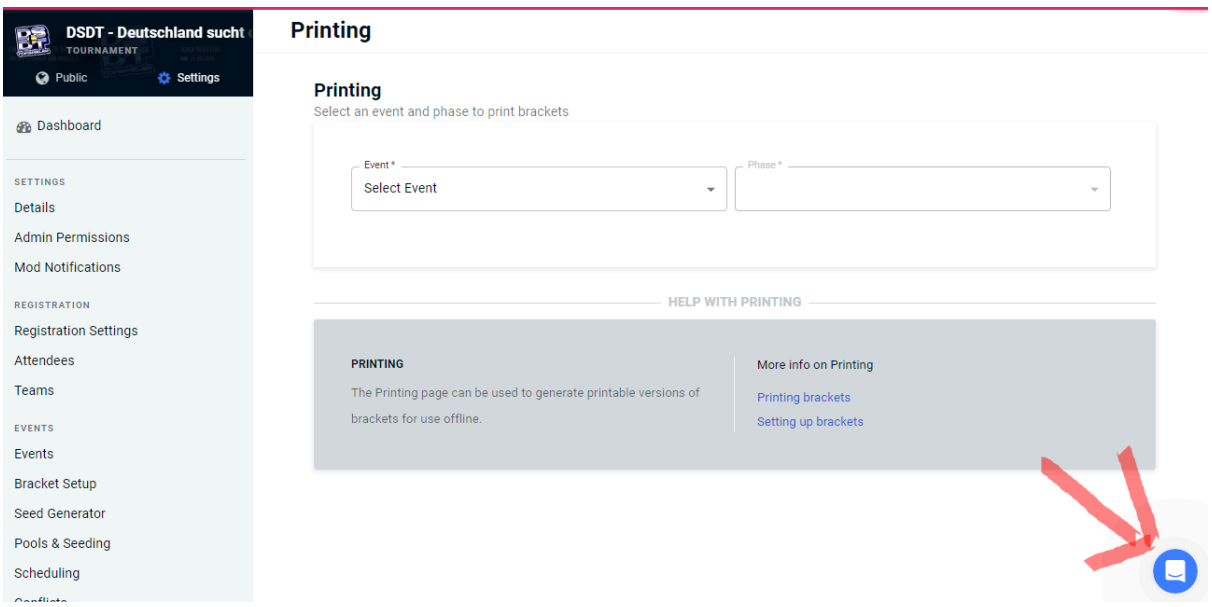
5.5.5. Printing

Mit dem *“Printing”* Tool ist es möglich ein Bracket auszudrucken, um sie z.B. für Paper Brackets zu benutzen, also Brackets, welche offline mit einem Stift anstatt digital ausgefüllt werden.

6. start.gg Support

Sofern du während deines Turniers Probleme hast und diese schnell gelöst werden müssen, du die Probleme aber nicht alleine lösen kannst, gibt es die Funktion, Kontakt mit dem start.gg Support aufzunehmen.

Dafür musst du auf das blaue Icon unten Rechts auf dem Bildschirm klicken.



Der Support ist größtenteils aus den USA und antwortet dir daher in der Regel nur auf Englisch.
Des Weiteren findest du dort ein FAQ und die Möglichkeit direkt mit einem Supporter zu sprechen.
Da Supporter echte Menschen sind und nicht 24h vor dem PC sitzen können, kann es sein, dass Fragen mal schneller, mal langsamer beantwortet werden.