

I – Déroulement d'un set

1. 4 vies.
2. Pas d'objets.
3. Pause désactivée. Dans le cas où la pause n'a pas été désactivée sur un set up, les règles suivantes s'appliquent : Un joueur qui fait pause pendant son match doit se suicider. Un joueur qui quitte le match via la commande Start puis L+R+A+Start perd automatiquement ce match.
4. Limite de temps : 7 minutes. En cas de time out, le vainqueur est celui qui a le plus de vies. En cas d'égalité de vies, c'est le pourcentage qui compte. En cas de parfaite égalité, le match doit être rejoué. Le sudden death n'est pas joué et ne compte pas.
5. Winner DSR appliquée : vous ne pouvez pas counterpick sur un stage sur lequel vous avez déjà gagné au cours du même set.
6. Pamaro's Stupid Rule appliquée : les choix de stages et personnages doivent être faits raisonnablement rapidement.
7. Clause du gentleman : n'importe quel stage peut être utilisé si les deux joueurs l'acceptent.
8. Le stalling est banni. Le stalling est différent du camping. En cas de litige, ce sont les TOs qui tranchent.
9. Le Wobbling est interdit. Si le joueur d'Ice Climbers donne un quatrième coup avec Nana pendant le grab de Popo, il perd immédiatement la game en cours.
10. Le Yo-yo glitch est autorisé.
11. Le Color glitch est interdit (deux personnages identiques de la même couleur).
12. La Master Hand est un personnage interdit.
13. Tout glitch empêchant un adversaire de contrôler son personnage est interdit.
14. Si l'un des deux joueurs le souhaite, il peut demander avant le match à ce que celui-ci se fasse sur les ports manette neutres. Pour les stages Fontaine des Rêves, Destination Finale et Yoshi Story, les ports manette neutres sont les numéros 1 et 2. Sur Champ de Bataille et Pokémon Stadium, les ports manette neutres sont les numéros 3 et 4. Sur Dream Land 64, les ports manette neutres sont les numéros 2 et 4.
15. Si l'un des deux joueurs le souhaite, il peut demander avant le match à ce que celui-ci démarre en position neutre : les deux personnages se font face de chaque côté de la plateforme basse.
16. Dans le cas d'un conflit, le choix des ports manette ou la couleur de son personnage se fera à Pierre-Papier-Ciseaux.
17. Le joueur a le droit à une minute d'échauffement avant le début d'un set.
18. Le coaching est autorisé entre les matchs, il est interdit pendant le match. Si une personne se fait coacher pendant le match, les deux joueurs (coach et joueur) reçoivent un avertissement. Tout joueur ayant écopé de deux avertissements est disqualifié du tournoi.

II – Procédure de déroulement d'un set

19. Les joueurs choisissent leur personnage. Un organisateur peut être demandé pour une procédure de Double Blind Pick : afin d'éviter qu'un joueur choisisse son personnage en fonction du choix de l'adversaire, chacun des joueurs choisit son personnage et l'annonce en secret à l'arbitre qui s'assure ensuite qu'il choisit bien le personnage annoncé.
20. À ce moment-là, la procédure de stage striking est utilisée : parmi les cinq stages autorisés, le vainqueur de Pierre-Papier-Ciseaux élimine un premier stage, puis le perdant élimine deux stages, puis le vainqueur décide sur quel stage est jouée la première partie parmi les deux stages restants.
21. Le premier match est joué.
22. Le perdant annonce alors sur quel stage il veut jouer parmi les stages de counterpick qui n'ont pas été bannis par son adversaire et dans le respect de la Winner DSR.
23. Le vainqueur peut changer de personnage.
24. Le perdant peut changer de personnage à son tour.
25. Le match est joué.
26. À la fin du match, si le set n'est pas terminé, les étapes 3 à 7 sont répétées jusqu'à la fin du set.
27. Si une des règles précédentes n'a pas été respectée, les matchs concernés doivent être rejoués.