

# Counterpick

Ein Counterpick ist ein Charakter oder eine Stage, die dem Spieler für ein [Match](#) einen Vorteil verschaffen soll. Counterpicking wird innerhalb eines Sets vom aktuellen Verlierer angewandt und durch einen genauen Ablauf geregelt.

Der Ablauf des Counterpicking kann beispielsweise sein:

- Spieler A spielt gegen Spieler B. A nutzt Toon Link und B nutzt Falco
- Spieler A gewinnt [Match](#) 1
- Spieler A bannt 2 Stages
- Spieler A wählt für das nächste [Match](#) erneut Toon Link
- Spieler B nennt nun aus den übrig gebliebenen Stage seine Counterpick Stage (beispielsweise Battlefield)
- Spieler B wählt als Charakter Fox aus, da Fox ein besseres [Matchup](#) gegen Toon Link hat

In diesem Beispiel hat Spieler B gleich 2 [Counterpicks](#) genutzt: Einen Charakter sowie eine Stage. Es ist auch möglich, dass Spieler B nur den Charakter wechselt und das [Match](#) auf der selben Stage nochmal stattfindet. Ebenso kann Spieler B seinen Charakter behalten und nur eine andere Stage auswählen. Fest geregelt ist allerdings, dass der Verlierer des letzten Matches immer die Stage aus den verfügbaren heraus bestimmen darf.

Es existiert ebenfalls etwas, das manche als *Music Counterpick* bezeichnen. Dabei wählt der aktuelle Verlierer einfach eine Stage mit einem bestimmten Musikstück aus. Gerade im Falle der [Omega](#) Stages besteht hier große Auswahl. Jemand kann also beispielsweise die [Omega](#) Version von Battlefield der [Omega](#) Version von Palutenas Tempel vorziehen, wenn ihm die Musikstücke von Battlefield besser gefallen. Während manche Spieler das tatsächlich häufiger nutzen, ist diese Art von Counterpicking generell eher selten anzutreffen.