

12.10 E-sports (Zaterdag en Zondag)

E-sports wordt gespeeld op zaterdag (09:00-18:00) en zondag (09:00-16:00) in de Spiegel op de campus van de Universiteit Twente.

1. Per Overkoepelende Studenten Sport Organisatie (OSSO) kan maximaal één team worden ingeschreven. Een team bestaat uit 5-7 League of Legends Spelers en/of 3 Smash ultimate spelers.
2. Het team van een OSSO mag uitsluitend bestaan uit studenten die voldoen aan de voorwaarden als gesteld in hoofdstuk 1 van het evenementen reglement van de SSN. Als er een ongerechte deelnemer meedoet aan het SUSAN GNSK, wordt er een boete van €200,- in rekening gebracht bij de OSSO voor welke die deelnemer uitkomt. Ook zullen de resultaten van het desbetreffende team worden geschrapt.
3. Er wordt onderscheid gemaakt tussen de 2 disciplines; Smash Bros Ultimate en League of Legends. In beide disciplines wordt een apart toernooi gespeeld waarna de resultaten van de twee disciplines gecombineerd wordt tot een totaal score.
4. In verband met de tijd worden de coaches/captains te allen tijde verwacht hun mobiele telefoon bij zich te hebben zodat de organisatie ze kan bereiken.

League of Legends

Tournament setup

- Het toernooi is opgedeeld in een round robin poule-fase en een knock-out fase
- Alle teams worden verdeeld over twee poules op basis van seeding
- De poule fase is een single round robin, de 1 ste en 2 de plek zullen doorspelen in de knock-outfase voor de finale plek.
- Side selection wordt bepaald middels een coin flip.
- Er zal gespeeld worden op summoners rift met vijf (5) tegen vijf (5) spelers.
- Elk team heeft initieel recht op 5 bans in de ban-phase.
- Hulp van coaches en niet spelende teamleden is alleen toegestaan tijdens champ select, in-game mag er niet gecommuniceerd worden.
- De finale zal gespeeld worden in een BO3 format. Ook hier zal de side selection bepaald worden middels een coin flip. Side selections voor de tweede en mogelijk derde game zal door de verliezer bepaald worden.
- De PC's en monitoren zullen worden verstrekt, de spelers moeten wel hun eigen muis, headset en keyboard zelf meenemen.
- Alle in-game namen van de spelers moeten minstens één week voor aanvang van het toernooi bekend zijn bij de wedstrijdleiding, zodat deze ook online kunnen worden doorgegeven aan andere teams.

Pre-game

- Mocht een team niet op tijd zijn voor de wedstrijd dan verliezen ze na 3 minuten het recht op 1 ban, na 20 minuten verliest het team onmiddellijk.
- Teams dienen 15 minuten voor het officiële begin van de game aanwezig te zijn op locatie om de setup en mogelijke instellingen aan te passen naar persoonlijke voorkeur.
- Alle spelers zijn verplicht een lvl 30 account te hebben en zijn zelf verantwoordelijk voor de beschikbaarheid van runes, masteries en champions. In champ select mag echter gebruik worden gemaakt van zogeheten placeholders. Dit moet vooraf wel gemeld zijn aan de wedstrijdleiding.
- Alle game-enhancing software zoals scripts zijn ten strengste verboden en zal lijden tot directe diskwalificatie van het team.

In-game

- Tijdens een Pause mag er niet over de game worden gepraat tussen de spelers, tenzij er toestemming is van de scheidsrechter.
- Mocht de aanwezige scheidsrechter onreglementaire acties van een bepaald team zien, dan wordt dit direct doorgegeven aan de leiding. Let op: Er wordt na de wedstrijd pas bepaald wat er gaat gebeuren.
- Er mag niet gepaused worden tijdens een teamfight of game-changing moment in het spel, dit wordt bepaald door de scheidsrechter.
- Elk team heeft recht op 15 minuten pauze, mits deze goedgekeurd wordt door de scheidsrechter.
- Wanneer een team twee keer een foutieve Pause heeft ingezet zal het team zijn recht op Pausen verliezen.

Post-game

- Na de game dient geen enkele team benadelende of beledigde woorden te gebruiken ten opzichte van het verliezende team. Een handdruk gepaard met een goed gespeeld voldoet.

Other

- Bij onduidelijkheid omtrent de regels zal uitgegaan worden van het oordeel van de aanwezige scheidsrechters en de E-sports commissie van het GNSK.

Super Smash Brothers Ultimate

Tournament setup

- Het toernooi is een round robin.
- Ieder team heeft drie spelers.
- De startende spelers doen een 1v1 match volgens de regels verder hier beschreven.
- Na deze match blijft de winnende speler zitten om tegen de tweede speler van de tegenpartij een match te spelen.
- De winnende speler blijft ten alle tijden hetzelfde karakter totdat hij/zij al zijn/haar stocks kwijt is
- De speler die is blijven zitten zal de nieuwe match beginnen met het aantal stocks dat ze over hadden van de vorige match. Dit wordt gedaan door een of meerdere Self Destructs.
- Nadat de Self Destructs zijn gedaan zal er 5 seconden worden afgeteld om vervolgens de match te starten.
- Starter stages: Battlefield, Final Destination, Pokemon Stadium 2, Smashville, Lylat Cruise.
- Counterpick stages: Town and City, Kalos pokemon league.
- Iedere speler heeft drie stocks
- Het team bepaalt een speelvolgorde voor hun spelers.
- De eerste spelers doen steen, papier, schaar om te bepalen wie begint met stage striken.
- Stage striken gaat als volgt: de winnaar van steen papier schaar (p1) striked een stage, de andere speler (p2) striked een stage, vervolgens striked p1 weer een stage en dan kiest p2 een van de twee overgebleven stages, waar op gespeeld zal worden.
- Na de eerste match striked de winnaar van die eerste match twee stages (nu de starter en counterpick stages). De tegenstander mag dan een stage kiezen uit de overgebleven stages, waarop gespeeld gaat worden.
- Voor de individuele matches:
 - 3 stocks
 - 99 minuten
 - Handicap: off
 - Damage Ratio: 1.0x
 - Items: Off and None
 - Radar: ON (Big) -> Standard setting

- Custom balancing/spirits: Off
- All Characters are legal*
- Stage Hazards: Off
- Morphing: Off
- Final smash meter: Off
- *Using a customized mii character is considered illegal. You should only use a Guest mii with default gear and the XXXX moveset.

Pre-Match

- Spelers moeten 10 minuten voor aanvang aanwezig zijn en, indien nodig, hun namen met custom controls in de switches zetten.

In-Match

- Fysiek contact tussen de spelende teams is niet toegestaan.
- Pauzeren tijdens een match resulteert in het verliezen van die match.

Point count

Voor beide games geldt de volgende puntentelling. Uiteindelijk worden de scores voor beide games gecombineerd om een stedenklassement voor e-sports te creëren. Als een stad geen team heeft bij een van de games, kan het alleen punten scoren in de game waar ze wel een team hebben.

Position	Points
1	15
2	12
3	8
4	8
5	6
6	6
7	4
8	4