

Wedstrijdreglement Esports

GNSK 2024

Teamsamenstelling en speelgerechtigdheid

1. Per Overkoepelende Studenten Sport Organisatie (hierna: OSSO)/stad kunnen meerdere teams worden ingeschreven per game. Het aantal spelers per team is afhankelijk van de game waaraan wordt deelgenomen. Het eerste ingeschreven team per OSSO/stad heeft altijd recht om mee te doen. Afhankelijk van het aantal ingeschreven teams wordt besloten of de andere teams mee kunnen doen. Mochten er te veel extra teams per OSSO/stad zijn voor de overgebleven plekken, gaat deelname op basis van volgorde van inschrijving. Deelnemers mogen deelnemen aan verschillende games tijdens het toernooi en zijn niet gelimiteerd tot één game.

2. De ingeschreven deelnemers van een OSSO/stad mogen uitsluitend bestaan uit studenten die voldoen aan de voorwaarden als gesteld in hoofdstuk 1 van het evenementenreglement van SSN. Bij overtreding van deze regel verliest het team alle wedstrijden. Als er een ongerechtigde deelnemer meedoet aan het GNSK, wordt er een boete van €200,- in rekening gebracht bij de OSSO/vertegenwoordigende organisatie in de stad voor welke die deelnemer uitkomt.

3. De teamopstelling dient voor aanvang van iedere teamwedstrijd doorgegeven te worden aan de Esportscommissie. Mocht een OSSO/stad meerdere deelnemende teams sturen, dan mogen er geen spelers gewisseld worden of bij een ander team meespelen. Mocht dit wel gebeuren, dan geldt artikel 2.

Algemene bepalingen

4. De volgende vier games worden georganiseerd:

- League of Legends;
- Super Smash Bros. Ultimate;
- Valorant;
- Mario Kart Deluxe 8.

5. De volgende wedstrijdregelingen dienen om de regels te bepalen voor het toernooi, inclusief hoe de games worden geconfigureerd, de settings en het algehele toernooisysteem voor elke game.

6. In alle gevallen behoudt de Esportscommissie zich het recht voor om een bindende beslissing te nemen.

7. De organisatie draagt geen verantwoordelijkheid voor ongevallen of schade aan derden vóór, tijdens of na de wedstrijd. Deelname geschiedt op eigen risico.

8. De organisatie draagt geen verantwoordelijkheid voor diefstal vóór, tijdens of na de competitie.

Wedstrijdbepalingen League of Legends

1. Een team bestaat uit minimaal 5 en maximaal 7 spelers. Alle wedstrijden worden gespeeld met teams van 5 tegen 5.
2. De voorrondes van het teamtoernooi bestaan uit poules. De poule-indeling geschiedt op basis van loting, waarbij indien mogelijk teams van eenzelfde OSSO/stad worden verdeeld over verschillende poules. De Esportscommissie beslist voor de loting hoeveel teams per poule zich kwalificeren voor het finaleschema dat door middel van een knock-outsysteem wordt gespeeld. De Esportcommissie kan besluiten om het hele toernooi met knock-outsysteem te spleen indien zij dit nodig acht.
3. De finales worden gespeeld in een best-of-three systeem. Een muntworp bepaalt de kantselectie van de eerste game. De verliezer van de vorige gespeelde game mag de kant van de volgende game kiezen.
4. Het spel wordt gespeeld in de klassieke setting; teams van 5 tegen 5 op *Summoners Rift* met de *tournament draft* optie ingeschakeld. Elk team heeft recht op 5 *bans* tijdens de *pick* en *ban-fase* aan het begin van het spel.
5. De pc's worden geleverd door de Esportscommissie. Deelnemers moeten hun eigen muis, headset en toetsenbord meebrengen.
6. Als een speler problemen heeft die zijn of haar spel beïnvloeden (technisch, software- of hardwaregerelateerd), heeft de speler recht op een pauze. De speler moet echter antwoorden aan de scheidsrechter en/of Esportscommissie die op de wedstrijd toezicht houdt. Tijdens een pauze is het niet toegestaan om over het spel te praten, tenzij er toestemming is van de scheidsrechter en/of Esportscommissie.
7. Als een team niet op tijd is voor de wedstrijd, verliest het het recht op 1 *ban* na 5 minuten. Na 10 minuten verliest het team onmiddellijk.
8. Als de scheidsrechter ter plaatse ongereguleerde acties van een bepaald team ziet, wordt dit onmiddellijk doorgegeven aan de Esportscommissie. Let op: pas na de wedstrijd wordt bepaald wat er zal gebeuren.
9. De *in-game* namen van alle spelers moeten minstens een week voor het begin van het toernooi bekend zijn bij de Esportscommissie, zodat ze ook online aan andere teams kunnen worden doorgegeven. Alle spelers moeten een level 30-account hebben en zijn verantwoordelijk voor de beschikbaarheid van *runes*, *masteries* en *champions*. In *champion select* mogen zogenaamde *placeholders* worden gebruikt, maar dit moet van tevoren aan de Esportscommissie worden gemeld.
10. De punten worden toegekend op basis van de eindstand voor dit spel:

Positie	Punten
1e	10
2e	8
3e	6
4e	4
5e	3
6e	2
7e	1
8e en lager	0

Wedstrijdbepalingen Super Smash Bros. Ultimate

1. Een team bestaat uit minimaal 3 en maximaal 4 spelers. Alle wedstrijden worden gespeeld met teams van 3 tegen 3. De teamcaptain is verplicht om de spelers op te stellen in volgorde van oplopende speelsterkte en dient deze volgorde aan de Esportscommissie door te geven voor de start van de eerste wedstrijd.

2. Het toernooi wordt gespeeld in een twee-keer-verliezen systeem. Spelers worden opgesteld op basis van speelsterkte. Nadat een team twee keer heeft verloren, ontvangt het team een eindklassering met bijbehorende punten. Deze eindklassering hangt af van de ronde waarin het team is uitgeschakeld. De Esportscommissie kan van dit systeem afwijken indien zij dit noodzakelijk acht.

3. Het spel wordt als volgt gespeeld:

- Beide teams kiezen een speler om de eerste ronde te spelen.
- Beide spelers kiezen een *character*.
- Door *Random wheel generator* wordt bepaald wie begint met het verwijderen van *stages*. Daarna verwijderen spelers om-en-om *stages*. De speler die begint verwijdert 1 *stage*, vervolgens verwijdert de andere speler 2 *stages* en de eerste speler kiest dan de *stage*.
- De winnaar blijft zitten en behoudt eventuele levens die hij of zij nog over had in de vorige ronde. De verliezer wisselt met een andere speler in het team.
- Nadat een speler wint, komt er de volgende speler uit het andere team om te spelen. Voordat die speler een *character* kiest, verwijdert de winnende speler 3 *stages* uit de totale *stages* (voor en na ronde 1). Daarna kiest de nieuwe speler zijn *stage* en een *character*. Voor de volgende ronde zijn alle *stages* weer open en de winnende speler kruist opnieuw 3 *stages* af.
- Voordat de spelers beginnen te vechten, vermindert de winnaar van de vorige wedstrijd zijn/haar levens zo vaak als nodig is totdat hij/zij het juiste aantal levens heeft.
- Spelers van beide teams tellen samen af van '3 > 2 > 1 > go' om het startsein te geven voor de wedstrijd.
- Herhaal stappen 4 tot 8 totdat één team geen spelers meer over heeft. Het winnende team geeft vervolgens de eindstand door aan de organisatie (inclusief overgebleven levens).

4. Het spel wordt gespeeld met deze instellingen: *3 Stocks, Unlimited Time, Handicap: Off, Damage Ratio: 1.0x, Items: Off & None, On (BIG), Custom balancing: Off, Stage hazards: Off, Final Smash Meter: Off*.

5. Het spel wordt gespeeld op grote televisieschermen en de Nintendo Switches worden geleverd door de Esportscommissie. Deelnemers wordt ten zeerste aangeraden hun eigen Nintendo Switch-controller mee te nemen, maar als dat onmogelijk is, kunnen deelnemers van tevoren contact opnemen met de Esportscommissie.

6. De toegestane *stages* in ronde 1 zijn: Battlefield, FD, Pokémon stage 1, Smashville en Lylat Cruise. De toegestane *stages* na ronde 1 zijn: Battlefield, FD, Pokémon stage 1, Smashville, Lylat Cruise, Town and City, Yoshi Story (melee), Skyloft en Kalos Pokémon league.

7. In het geval dat pauzeren per ongeluk niet is uitgeschakeld en een speler pauzeert tijdens een actief moment in een wedstrijd, moet de pauzerende speler een leven opgeven als dit wordt gevraagd door de tegenstander.

8. Als een team niet op tijd is voor de wedstrijd, verliest het na 5 minuten het recht op het kiezen van *stages* en wordt gespeeld op de *stages* die het andere team heeft gekozen. Na 10 minuten verliest het team onmiddellijk.

9. In het geval dat beide spelers hun laatste leven op hetzelfde moment verliezen, treedt er een *sudden death* op. De winnaar in dit geval is degene die op het moment van overlijden het laagste percentage had. Als dit percentage precies hetzelfde was, spelen beide spelers een *1 stock match* om de winnaar te bepalen.

10. Als er een verstoring optreedt bij een wedstrijd als gevolg van het gebruik van een pro-controller, hebben de benadeelde spelers het recht om een diskwalificatie aan te vragen bij de Esportscommissie.

11. In het geval dat de instellingen van het gespeelde spel niet juist zijn, kunnen de benadeelde spelers de Esportscommissie vragen om tot een conclusie te komen. De beslissing van de Esportscommissie is hierbij bindend.

12. De punten worden toegekend op basis van de eindstand voor dit spel:

Positie	Punten
1e	10
2e	8
3e	6
4e	4
5e	3
6e	2
7e	1
8e en lager	0

Wedstrijdbepalingen Valorant

1. Een team bestaat uit minimaal 5 en maximaal 7 spelers. Alle wedstrijden worden gespeeld met teams van 5 tegen 5.
2. Het toernooi wordt gespeeld in een *double elimination bracket* of een *single round robin* groepsfase met knock-out bracket. Als de voorrondes van het toernooi bestaan uit poules, geschiedt de poule-indeling op basis van loting, waarbij indien mogelijk teams van eenzelfde OSSO/stad worden verdeeld over verschillende poules. De Esportscommissie beslist voor de loting hoeveel teams per poule zich kwalificeren voor het finaleschema dat door middel van een knock-outsysteem wordt gespeeld.
3. Alle wedstrijden worden gespeeld volgens het best-of-one systeem, behalve de *grand final* (bij *double elimination bracket*) of het finaleschema (bij poules met eindfase), waar een best-of-three systeem wordt gebruikt. Een wedstrijd wordt gewonnen door het team dat als eerste 10 punten scoort. De Esportscommissie kan besluiten om het systeem te wijzigen indien zij dit nodig acht.
4. Spelers kunnen hun instellingen invoeren tijdens de opwarmtijd.
5. De te gebruiken *maps* zijn van tevoren bepaald met behulp van een willekeurige selectie.
6. De pc's worden geleverd door de Esportscommissie. Deelnemers moeten hun eigen muis, headset en toetsenbord meenemen.
7. Communicatie mag alleen plaatsvinden tussen de spelers en hun coach, niet met externen of reserves.
8. Tactische pauzes mogen twee keer halverwege worden gebruikt door elk team, maar alleen op het moment dat een team 5 punten behaalt. (Bijvoorbeeld: als een van beide teams 5 punten behaalt, kunnen zij of het andere team hun tactische pauze gebruiken om hun strategie opnieuw te evalueren. Dat is één gebruikte tactische pauze. Als het andere team ook 5 punten behaalt, kan het team dat nog geen tactische pauze heeft aangevraagd, hun tactische pauze aanvragen en gebruiken om een vernieuwde strategie te bespreken. Dat is de tweede tactische pauze.) Technische pauzes mogen alleen worden geïnitieerd in geval van hardware- en/of softwareproblemen. Misbruik wordt bestraft door de Esportscommissie
9. Als een team niet op tijd aanwezig is voor de wedstrijd, verliezen ze de eerste ronde na 5 minuten. Na 10 minuten verliest het team onmiddellijk.
10. De punten worden toegekend op basis van de eindstand voor dit spel:

Positie	Punten
1e	10
2e	8
3e	6
4e	4
5e	3
6e	2
7e	1
8e en lager	0

Wedstrijdbepalingen Mario Kart Deluxe 8

1. De game wordt gespeeld door individuele spelers. Alle wedstrijden worden gespeeld met 4 spelers die een serie van 4 races racen. Alle wedstrijden worden op individuele basis gespeeld en het is niet toegestaan om teams te vormen of elkaar te helpen tijdens het racen.
2. De winnaar van de wedstrijd wordt bepaald op basis van wie de meeste punten heeft behaald aan het einde van vier races. De Esportscommissie zal het toernooisysteem (groepsfase en/of knock-out systeem) bepalen voordat de loting plaatsvindt.
3. Het spel wordt gespeeld met de volgende instellingen: *Type: Versus, Visibility: Friends, Format: 1v1, Class: 150cc Race, Items: Normal, CPU: On, Smart Steering: Off, Auto-Accelerate: Off, Motion Controls: Players Choice, Courses: All courses, Vehicles: All vehicles, Characters: All characters.*
4. Spelers kiezen om de beurt de *course*: Speler 1 kiest de eerste *course*, gevolgd door Speler 2, enzovoort. Het is toegestaan dat een speler dezelfde *course* kiest als een andere speler al eerder in een eerdere race heeft gedaan.
5. Spelers kunnen hun instellingen invoeren tijdens de opwarmtijd.
6. Alle benodigde apparatuur en materialen om te spelen worden geleverd door de Esportscommissie.
7. Communicatie mag niet plaatsvinden tussen de spelers en/of coaches over *in-game* situaties (zoals dreigingen als blauwe en groene schilden) om eerlijke en spontane reacties te garanderen.
8. Als een speler niet op tijd aanwezig is voor de wedstrijd, verliest hij/zij de eerste race, na 5 minuten verliest hij/zij de tweede race, en na 10 minuten verliest hij/zij alle races.
9. De toernooipunten worden toegekend op basis van de cumulatieve score die een speler heeft behaald uit alle raceplaatsingen over de verschillende banen die hij/zij heeft gespeeld.