



SPECIFIEKE REGELGEVING Super Smash Bros. Brawl

Titel:	Specifieke Regelgeving: Super Smash Bros. brawl
Auteur:	Leon Houtzager
Manager:	Jasper Schoo
Organisatie:	Nederlandse Electronic Sport Bond
Datum:	06 Juli 2007
Versie:	Versie 1.1.

Over de regels

In dit document staat de specifieke regelgeving van de gamesport beschreven, zoals deze door de Nederlandse Electronic Sport Bond bondsraad is vastgesteld. De specifieke regelgeving van verscheidene games zal samen met de algemene regelgeving uitgevoerd worden vanaf 1 maart 2006.

Bij deelname aan Nederlandse Electronic Sport Bond ondersteunde competities gaat de deelnemer automatisch akkoord met de regelgeving, zoals die op dat moment is opgesteld.

Op- en aanmerking met betrekking tot de regelgeving is alleen mogelijk bij de NESB bondsraad voor of na de betreffende competitie en/of wedstrijd. Ten tijde van competities en/of wedstrijden is er geen mogelijkheid de regelgeving aan te passen en zal deze moeten uitgevoerd zolang de competitie en/of wedstrijd gaande is.

De regelgeving van de Nederlandse Electronic Sport Bond met betrekking tot de gamesport, wordt momenteel door onderstaande organisaties ondersteund en is verplicht door hen uitgevoerd worden in wedstrijden en/of competities:

- Nederlandse Electronic Sport Bond
- Best of Benelux
- GameParty.net
- Gamelux
- GamesFM
- OGD Allround Gaming Kampioenschap

Inhoudsopgave

1	Algemene en specifieke regelgeving	4
1.1	Algemene regelgeving	4
1.2	Specifieke regelgeving	4
2	Versies en modificaties	5
2.1	Installatie van de game	5
2.2	Installatie van andere programma's	5
3	Competitie structuur	6
3.1	Algemeen	6
3.2	Schema	6
3.2.1	Poule	6
3.2.2	Double elimination	6
4	Game instellingen	6
5	Mapkeuze	7
5.1	Volgorde van mapkeuze	7
5.2	Toegestane maplijst	7
6	Wedstrijd procedure	8
6.1	Aanwezigheid	8
6.2	Vorbereiding	8
6.3	De wedstrijd	8
6.4	In-game regels	9
6.5	Uitslagen rapporteren	9
7	De admins	10

1 Algemene en specifieke regelgeving

Sinds de gamewereld bestaat uit vele verscheidene games, zijn voor alle games aparte en unieke gameregels nodig. Om deze regels zo duidelijk mogelijk te ordenen is een splitsing gemaakt tussen "Algemene Regelgeving" en "Specifieke Regelgeving". Dit hoofdstuk geeft een nadere uitleg over deze twee vormen van regelgeving.

1.1 Algemene regelgeving

De regels die in het document "Algemene Regelgeving" wordt beschreven zijn van toepassing op alle gamewedstrijden, die de NESB organiseert of ondersteunt.

De algemene regelgeving behandelt alleen onderwerpen die van toepassing zijn op alle games en is daarmee nooit volledig zonder de specifieke regelgeving van de game in kwestie.

De deelnemer dient op de hoogte te zijn van en akkoord te gaan met de algemene regelgeving, zoals die is opgesteld door de NESB, indien deze deelneemt aan de door NESB georganiseerde of ondersteunde wedstrijden.

1.2 Specifieke regelgeving

De regels die in een document van "Specifieke Regelgeving" wordt beschreven is uitsluitend van toepassing op wedstrijden van de aangegeven game, die de NESB organiseert of ondersteunt.

De specifieke regelgeving behandelt alleen onderwerpen die van toepassing zijn op de game, zoals aangegeven in het document. De specifieke regelgeving is nooit volledig zonder de algemene regelgeving.

De deelnemer dient op de hoogte te zijn van en akkoord te gaan met de specifieke regelgeving van de betreffende game, zoals die is opgesteld door de NESB, indien deze deelneemt aan de door NESB georganiseerde of ondersteunde wedstrijden.

2 Versies en modificaties

2.1 Installatie van de game

De originele versie van de game moet geïnstalleerd zijn op de PC of console waarachter gespeeld wordt. Vervolgens moet de uitbreidingsset van de game geïnstalleerd worden indien dit van toepassing is.

Illegale versies van de game zijn bij de wet verboden en dus niet toegestaan. Bovendien kunnen illegale versies tot foutmeldingen leiden.

2.2 Installatie van andere programma's

Naast de installatie van de game en de bijbehorende patches en mods, zijn er een aantal extra programma's waarover je moet beschikken tijdens de competitie.

Voor communicatie via de chat wordt er gebruik gemaakt van Internet Relay Chat (IRC). IRC is te downloaden via de volgende link: <http://www.mirc.com/>

Het gebruik van spraakprogramma's als Teamspeak en Ventrilo is toegestaan, maar niet verplicht.

Teamspeak is te downloaden via de volgende link: <http://www.goteamspeak.com/>

Ventrilo is te downloaden via de volgende link: <http://www.ventrilo.com/>

3 Competitie structuur

3.1 Algemeen

De competitie wordt in een individuele vorm van 1vs1 gespeeld.

Elke wedstrijd wordt in de vorm van best of 3 gespeeld.

3.2 Schema

Tijdens de competitie wordt er gebruik gemaakt van de volgende schema's:

- Poule
- Double elimination

3.2.1 Poule

Bij een poule worden spelers/teams ingedeeld in groepen, waarbij het vervolgens de bedoeling is dat spelers/teams die bij elkaar in de groep zitten elkaar minimaal één en maximaal twee keer confronteren in een wedstrijd. De winnaars van groepen gaan door naar de volgende ronde.

3.2.2 Double elimination

De double elimination structuur is te omschrijven als een "dubbele afvalronde". Spelers/teams dienen tweemaal te verliezen voordat ze uit de competitie liggen.

Het schema bestaat uit een zogenoemde "winners-bracket" en "losers-bracket". Alle spelers beginnen in de "winners-bracket", bij verlies verhuizen de verloren spelers/teams naar de "losers-bracket". Bij verlies in de "losers-bracket" ligt de speler/team uit de competitie.

De winnaar van de "winners-bracket" en de winnaar van de "losers-bracket" treffen elkaar in de finale. In deze finale mag de speler/het team uit de "winners-bracket" nog eenmaal verliezen.

4 Game instellingen

De onderstaande game instellingen dienen ingesteld te staan tijdens wedstrijden. Wedstrijden die niet aan deze game instellingen voldoen zijn ongeldig.

- Rules staat ingesteld op stock
- Stock staat ingesteld op 3
- Item switch staat op none en off
- Stock time limit staat ingesteld op 7 min.
- Veder wordt er nix veranderd aan de regelsetting

5 Mapkeuze

5.1 Volgorde van mapkeuze

De eerste stage van een set is random, tenzij de spelers het eens kunnen worden over een stage.

Character en stage bepaling ziet er als volgt uit: Verliezer eerste ronde kiest stage, winnaar eerste ronde kiest character, verliezer eerste ronde kiest character. Indien de verliezer random kiest als stage, mag de winnaar eerste ronde zijn character niet veranderen..

Als de verliezer een stage gaat kiezen, mag deze niet de stage zijn waar hij het laatst op gewonnen heeft, tenzij de andere speler het goed vindt.

5.2 Toegestane maplijst

Alleen maps uit de onderstaande lijst zijn geldige maps. Indien er niet op een van deze maps wordt gespeeld is de wedstrijd ongeldig.

Starter Stages

- Battlefield
- SmashVille
- Final Destination

CounterPicks

- Brinstar
- Castle Siege
- Delfino Plaza
- Frigate Orpheon
- Halbert
- Lylat Cruise
- Pokemon Stadium 1
- Rainbow cruise
- Yoshi's island(brawl)

Voorafgaand aan de match mag elke speler één stage bannen.

6 Wedstrijd procedure

6.1 Aanwezigheid

Beide spelers/teams dienen aanwezig te zijn 5 minuten voor de wedstrijd, zowel in de gameserver als in het IRC chatkanaal. Deelnemers mogen maximaal 15 minuten te laat komen voor hun wedstrijd.

Communicatie vindt plaats via IRC (Internet Relay Chat). Hier kan zowel contact opgenomen worden met de admin als met de tegenstanders. Belangrijke informatie met betrekking tot de competitie wordt hier ook neergezet, het is dus van belang dat de deelnemer ten alle tijde online is in het juiste IRC chat kanaal.

De meest recente versie van IRC is te downloaden via www.mirc.com.

Je komt meestal in de gameserver door de game op te starten en connectie te maken via de multiplayer optie. Daar kun je vervolgens de server kiezen om in te spelen.

6.2 Voorbereiding

Voorbereidingen zoals een warming-up of het instellen van de PC of console is de verantwoordelijkheid van de deelnemer. In het tijdschema wordt hier geen rekening mee gehouden. Zorg er dus voor dat alles klaar staat voordat de wedstrijd begint.

6.3 De wedstrijd

Wedstrijden moeten in de volgorde gespeeld worden zoals in het speelschema wordt aangegeven.

De wedstrijd moet gespeeld worden door de deelnemers die zich hebben ingeschreven. Indien een andere persoon speelt, wordt dit gezien als cheaten en worden de daarbijbehorende sancties toegepast.

Tijdens de wedstrijd mogen er vrienden/managers aanwezig zijn die coachen en/of tips geven. Dit wordt niet gezien als oneerlijk spel of cheaten.

Het is niet toegestaan door vrienden/managers om tijdens de wedstrijd informatie op te doen bij de tegenstander met de bedoeling deze door te geven aan zijn eigen speler/team. Dit wordt gezien als oneerlijk spel of cheaten.

6.4 In-game regels

Tijdens de wedstrijd worden de volgende handelingen gezien als oneerlijk spel of cheaten en zijn dus niet toegestaan:

- Sudden Death wordt niet gespeeld. De speler met het hoogste stock aantal wint. Mochten deze gelijk zijn, wint diegene met de minste schadepercentage. Mochten ook de percentages gelijk zijn, dan wordt de Sudden Death wel gespeeld.
- De Infinite Cape Glitch van Meta Knight is gebanned.
- De DDD infinite ChainGrab op de volgende characters is gebanned: Donkey Kong, Mario, Luigi, and Samus (De normale ren Chaingrab is wel toegestaan).
- Sudden Death wordt niet gespeeld. De speler met het hoogste stock aantal wint. Mochten deze gelijk zijn, wint diegene met de minste schadepercentage. Mochten ook de percentages gelijk zijn, dan wordt de Sudden Death wel gespeeld.
- Als je de wedstrijd beëindigd wordt met bowser zijn Side b, Kirby's neutral of DDD's neutral b en het eindigt met een sudden death. Dan wordt sudden death niet gespeeld en de winner van die match is bowser, kirby of DDD.
- Stallen is niet toegestaan.

Stalling: Het opzettelijk vermijden van ieder of elk conflict met de ander waardoor het spel onspeelbaar wordt gemaakt. Het wegrennen van de tegenstander om een betere positie te nemen wordt niet gezien als "stallen", maar bijv. IC's CG of specifieke char CGs (Marth op ness, ZSS op Wario etc) wordt gezien als stallen zodra deze hoger gaat dan 300%.

6.5 Uitslagen rapporteren

Zodra de wedstrijd is afgelopen moet de uitslag door beide spelers/teams gerapporteerd worden aan de (hoofd)admin. Deze zal vervolgens de score verwerken met behulp van een wedstrijdformulier, die beide spelers/teams moeten ondertekenen.

Indien er gebruik wordt gemaakt van een competitiesysteem waar deelnemers zelf de score kunnen invoeren, dan zal de (hoofd)admin ze hiernaar doorverwijzen. Ondertekenen vindt vervolgens plaats door de akkoordverklaring te accepteren bij het invoeren van de score.

7 De admins

Competitiemanager <voor- en achternaam>
<nicknaam>
<e-mail adres>
<telefoon nummer>

Hoofdadmin <voor- en achternaam>
<nicknaam>
<e-mail adres>
<telefoon nummer>

Assistent-admins <voor- en achternaam>
<nicknaam>
<e-mail adres>
<telefoon nummer>

<voor- en achternaam>
<nicknaam>
<e-mail adres>
<telefoon nummer>

(Alleen admins die van toepassing zijn hoeven vermeld te worden. Het kan voorkomen dat er geen competitie manager of assistent-admin is aangesteld. E-mail adres en telefoon nummer zijn optioneel en hoeven niet verplicht vermeld te worden.)