

E-sport

1. Per Overkoepelende Studenten Sport Organisatie (OSSO) kan maximaal één team worden ingeschreven. Een team bestaat uit 5-7 League of Legends spelers, 3 Smash ultimate spelers en 5-7 CSGO 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 ongerechtigde deelnemer meedoet aan het 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 3 disciplines Smash Bros, League of Legends en CSGO. In alle disciplines wordt een apart toernooi gespeeld waarna de resultaten van alle 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

1. De League of Legends teams spelen een Poule fase □ Knock-Out formaat.
2. Alle teams worden verdeeld over twee poules op basis van seeding.
3. De poule fase is een single round robin. De 1. plek uit beide poules spelen de finale, de 2. plek speelt om de 3. plaats.
4. De finales worden gespeeld in een BO3 format. Coinflip bepaalt de eerste side selection, vervolgens mag de verliezer de side van de volgende game kiezen.
5. De overige punten verdeling zal bepaald worden aan de hand van de stand in elke poule.
6. Er wordt gespeeld in teams van 5 tegen 5 op Summoners Rift, tournament draft. Side selection wordt bepaald doormiddel van een coinflip
Elk team krijgt bij de pick and ban phase het recht op 5 bans.
7. Mocht een team niet op tijd zijn voor de wedstrijd dan verliezen ze na 3 minuten het recht op 1 ban, na 10 minuten verliest het team onmiddellijk.
8. 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.
9. Heeft een speler problemen die zijn of haar spel beïnvloeden, zij het technisch, of software of hardwarematig, dan heeft de speler recht op een pause. Hij of zij moet wel verantwoording afleggen aan de scheidsrechter die de wedstrijd begeleid.
10. Tijdens een pauze mag er niet over de game worden gepraat tussen de spelers, tenzij er toestemming is van de scheidsrechter.
11. De PC's die worden gebruikt worden verstrekt, hun eigen muis, headset en keyboard moeten zelf worden meegenomen door de spelers.
12. 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.
13. 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.

Puntentelling is als volgt:

Positie	Punten
1	15
2	12
3	10
4	8
5,6	6
7,8	4

Smash ultimate

1. Iedere speler is verantwoordelijk voor het meenemen van een eigen controller.
2. Als een speler gebruik maakt van een draadloze pro controller is de speler verplicht om deze na de wedstrijd te desyncen via een mobiel of door te syncen met een setup die niet in gebruik is.
3. Het toernooi wordt gespeeld in een 3 persoons crew format. Dit betekent dat een team van 3 spelers zich aanmeldt onder 1 naam, elk krijgt 3 levens per set.
4. Game settings zijn: 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. Beide teams kiezen een speler die de eerste ronde gaat spelen.
6. Beide spelers kiezen een karakter
7. Via Steen-Papier-Schaar wordt bepaald wie begint met het wegstrepen van stages. Vervolgens strepen spelers de stages weg uit ronde 1. De speler die begint streept er 1 weg, vervolgens streept de andere speler er 2 weg waarna de beginnende speler de stage kiest.
8. Toegestane stages in ronde 1 zijn: Battlefield, FD, Pokemon stadium 1, Smashville, Lylat Cruise.
9. De winnaar blijft zitten en behoudt enige levens die hij of zij nog over had in de vorige ronde.
10. De verliezer wisselt met een andere speler uit het team.
11. Nadat een speler heeft gewonnen komt er een volgende speler spelen. Voordat die speler een karakter kiest streept de winnende speler 3 stages weg van de totale stages (Voor en na ronde 1) hierna kiest de nieuwe speler zijn stage en een karakter. Voor de ronde hierna zijn alle stages weer open en streept de winnende speler opnieuw 3 stages weg.
12. Toegestane stages na ronde 1 zijn: Battlefield, FD, Pokemon stadium 1, Smashville, Lylat Cruise, Town and City, Yoshi Story (melee), Skyloft, Kalos pokemon league
13. Voordat de spelers beginnen met vechten springt de winnaar van de vorige wedstrijd er net zo vaak af tot hij of zij het juiste aantal levens heeft.
14. Spelers van beide teams tellen samen af van 3 > 2 > 1 > go om het startsein te geven voor het beginnen van de wedstrijd.
15. Herhaal stap 4 tot 8 totdat een team geen spelers meer over heeft.
16. Het winnende team geeft vervolgens de eindstand door aan de organisatie (Inclusief resterend aantal levens)
17. In het geval dat pauzeren per ongeluk niet uit staat en een speler pauzeert tijdens een actief moment in een wedstrijd dan moet de pauzerende speler een leven opgeven indien dat gevraagd wordt door de tegenstander.
18. In het geval dat beide spelers hun laatste leven verliezen op hetzelfde moment ontstaat er een sudden death. De winnaar is in dit geval de persoon die op het moment van doodgaan het minste procent had. Mocht dit getal exact hetzelfde zijn geweest dan spelen beide spelers een 1 stock wedstrijd om de winnaar te bepalen.

19. Mocht er een verstoring ontstaan bij een wedstrijd door de gebruiker van een pro controller dan hebben de benadeelde spelers het recht om een diskwalificatie aan te vragen bij de wedstrijdleiding.
20. In het geval dat de instellingen van de gespeelde wedstrijd niet correct zijn, kunnen de benadeelde spelers de organisatie erbij halen om tot een conclusie te komen. Het besluit van de wedstrijdleiding is hierbij bindend.
21. Mochten er zich omstandigheden voordoen die niet hierboven zijn vermeld maar wel een invloed hebben op de speelbaarheid van het toernooi, is het oordeel van de wedstrijdleiding bindend.
22. Het toernooi wordt gespeeld via een tweemaal verliezen opzet. Spelers worden geplaatst door de organisatie op basis van de kracht van de spelers in het team. Na tweemaal verliezen krijgt het team een eindplaats met daarbij de desbetreffende punten. Des plaats is afhankelijk van de ronde waarin een team is uitgeschakeld.

De punten die teams verdienen is als volgt:

Positie	Punten
1	15
2	12
3	10
4	8
5,6	6
7,8	4

CSGO

1. Het toernooi format is een swiss bracket, meer informatie hierover vind je hier https://nl.wikipedia.org/wiki/Zwitsers_systeem
2. Er wordt 5 tegen 5 gespeeld.
3. Spelers kunnen van te voren hun settings opsturen via een zogeheten autoexc.cfg onder vermelding van je naam naar sport@gnsk.nl Je kunt je instelling dan onmiddellijk laden, anders is er alleen de warm up time om je instellingen in te voeren.
4. Spelers worden geacht hun eigen muis, toetsenbord, headset en overige gear mee te nemen.
5. Script zijn niet toegestaan met uitzondering van Mat_hdr_enabled , +mat_hdr_enabled 0/1, +mat_hdr_level 0/1/2
6. Communicatie mag enkel plaatsvinden tussen de spelers en hun coach, niet met externen of wissels.
7. Het is verboden om overlays te gebruiken, bijv. nvidia sli display/ rivatuner overlay.
8. De maps die gebruikt worden zijn diegenen die op 1 juni 2019 in de active map pool zitten.
9. Coin flip bepaalt het team dat mag beginnen met bannen
10. Bans gaan als volgt: : Team A: Ban, Team B: Ban, Team A: Ban, Team B Ban, Team A: Ban Team B Pick.
11. Knife round bepaalt de side selection
12. Tactical pauses mogen twee keer per helft gebruikt worden door elk team.
13. Technical pauses mogen enkel geïnitieerd worden bij hardware/software matige problemen. Misbruik hiervan wordt bestraft.
14. Mocht een team niet op tijd zijn voor de wedstrijd dan verliezen ze na 3 minuten het recht op 1 ban, na 10 minuten verliest het team onmiddellijk.

Puntentelling is als volgt:

Positie	Punten
1	15
2	12
3	10
4	8
5,6	6
7,8	4