



SPECIFIEKE REGELGEVING Pro Evolution Soccer 6

Titel: Specifieke Regelgeving:
Pro Evolution Soccer 6
Auteur: Bart Verwijst
Manager: Jasper Schoo
Organisatie: Nederlandse Electronic Sport Bond
Datum: 05 April 2007
Versie: Versie 0.5.2

Auteursrecht © 01 Maart 2006
Nederlandse Electronic Sport Bond

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.

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
- GamesFM

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 volgende personen verdienen mijn persoonlijke dank bij het samenstellen van deze regelgeving: Rob Raymakers, Bouke Hachmer, Laurens Hoek, Johan Schaap, Wim Deuling, Menno Ebeli, Ruben van de Heuvel, Reynout Nijveld en Terry Agtersloot.

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
3 Competitie structuur	6
3.1 Algemeen	6
3.2 Schema	6
3.2.3 Single elimination.....	6
5 Game instellingen.....	7
6.1 Aanwezigheid.....	8
6.2 Voorbereiding.....	8
6.3 De wedstrijd	8
6.4 In-game regels	8
6.5 Uitslagen rapporteren.....	8
7 De admins	9

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 alle gamewedstrijden van de in het document 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.

3 Competitie structuur

3.1 Algemeen

De competitie wordt in individuele vorm van 1 vs. 1 gespeeld.
Elke wedstrijd wordt in de vorm van best of 1 gespeeld.

3.2 Schema

Tijdens de competitie wordt er gebruik gemaakt van het volgende schema:

- Single elimination

Het schema kan ingezien worden via de volgende link: <link>

3.2.3 Single elimination

De single elimination structuur is te omschrijven als een afvalronde. De spelers/teams die verloren hebben liggen uit de competitie. De winnaars zullen vorderen naar de volgende ronde waar ze tegen een andere winnaar spelen. Net zo lang tot er twee ongeslagen spelers/teams overblijven die de finale spelen.

4 Game instellingen

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

Wedstrijd duur:	10 minuten
Condition:	normaal
Wedstrijd type:	90 minuten. Daarna verlenging. Na verlenging penalties
Blessures:	Aan
Weer:	Fine
Seizoen:	Zomer
Tijd:	Overdag

5 Wedstrijd procedure

5.1 Aanwezigheid

Beide spelers/teams dienen aanwezig te zijn 10 minuten voor de wedstrijd bij het console gedeelte tijdens het NK Gamen.

5.2 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.

5.3 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.

5.4 In-game regels

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

- Het spel te pauzeren gedurende dat de bal in het spel is. Pauzeren mag enkel wanneer de bal uit het veld is of tijdens een dood spelmoment (zoals een vrije trap of corner)
- Spelers in een team te zetten terwijl ze er niet horen. Er wordt met de originele teams gespeeld.
- Gele en rode kaarten worden meegenomen naar de volgende ronde. Spelers met kaarten mogen de wedstrijd erna niet geselecteerd worden. Wordt dit toch gedaan dan volgt diskwalificatie.

5.5 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 wedstrijd formulier, 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.

6 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. Vanwege de beperkte grootte van de competitie. De gegevens e-mail adres en telefoon nummer zijn optioneel en hoeven niet verplicht vermeld te worden. Het is echter wel handig in het geval van online competities het e-mail adres te vermelden.)