



ALGEMENE REGELGEVING

Titel:	Algemene Regelgeving
Auteur:	Leon Houtzager
Manager:	Jasper Schoo
Organisatie:	Nederlandse Electronic Sport Bond
Datum:	10 April 2007
Versie:	Versie 1.0

Over de regelgeving

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

De volgende personen hebben meegeholpen aan het opstellen van de regelgeving. Namens de Nederlandse Electronic Sport Bond, veel dank hiervoor:

- Michel Bitter (Call of Duty 2)
- Leon Houtzager (Command & Conquer 3: Tiberium Wars)
- Ludwin de Bruijn (FIFA 2007)

Inhoudsopgave

1	Algemene en specifieke regelgeving	4
1.1	Algemene regelgeving	4
1.2	Specifieke regelgeving	4
2	Voorwaarden aan deelname	5
2.1	Lid worden	5
2.2	Deelnemen	5
3	De admin	6
3.1	Taken in het algemeen	6
3.2	Hiërarchie	6
3.2.1	De competitie manager	6
3.2.2	De (hoofd)admin	7
3.2.3	De assistent-admin	7
4	Structuur van competities	8
4.1	De structuren	8
4.1.1	Ladder	8
4.1.2	Poule	8
4.1.3	Single elimination	9
4.1.4	Double elimination	9
4.2	Seeding	10
5	Verloop van wedstrijden	11
5.1	Tijdsduur en pauzes	11
5.2	Bepalen van de winnaar	11
6	De speelomgeving	12
6.1	Online evenementen	12
6.2	LAN evenementen	12
6.2.1	De locatie	12
6.2.2	Licht en geluid	13
6.2.3	Het publiek	13
6.2.4	De media	13
7	Uitrusting van spelers	14
7.1	PC en console	14
7.2	Gear	14
8	Overtredingen en sancties	15
8.1	Overtredingen	15
8.1.1	Afwezigheid	15
8.1.2	Cheaten	15
8.1.3	Misdragen	15
8.2	Sancties	16
8.2.1	Waarschuwing/Strafpunt	16
8.2.2	Diskwalificatie	16
8.2.3	Boetebedrag	16
8.2.4	Intrekken lidmaatschap	16
9	Rechten van de deelnemer	17
9.1	Oneens met beslissingen	17
9.2	Oneens met regelgeving	17

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 Voorwaarden aan deelname

Een deelnemer moet aan een aantal voorwaarden voldoen voordat hij lid mag worden van de NESB en deel mag nemen aan de door NESB georganiseerde en/of ondersteunde evenementen. De voorwaarden waaraan de deelnemer moet voldoen staan in dit hoofdstuk beschreven.

2.1 Lid worden

Een persoon mag lid worden van de Nederlandse Electronic Sport Bond indien hij/zij:

- De Nederlandse nationaliteit bezit óf zich in een team bevindt waar minimaal 50% van de spelers de Nederlandse nationaliteit bezit;
- Een minimale leeftijd heeft van 18 jaar oud óf jonger is dan 18 jaar en toestemming heeft van ouders of voogden;
- Akkoord gaat met de regels die verbonden zijn aan het lidmaatschap van de Nederlandse Electronic Sport Bond.

2.2 Deelnemen

Een persoon mag deelnemen aan de door Nederlandse Electronic Sport Bond georganiseerde evenementen indien hij/zij:

- Een lidmaatschap heeft bij de Nederlandse Electronic Sport Bond;
- De minimale leeftijd heeft die is gesteld voor de game;
- Akkoord gaat met de regels die zijn opgesteld voor het specifieke evenement en de specifieke game waaraan hij deelneemt.

3 De admin

Ook in de gamesport zijn er admins (of scheidsrechters) die erop toe moeten zien dat alles zonder problemen verloopt en uitslagen bijgewerkt worden. In dit hoofdstuk staan de verschillende functies beschreven en de taken die daartoe behoren.

3.1 Taken in het algemeen

De admins hebben als taak ervoor te zorgen dat wedstrijden zo soepel mogelijk verlopen en de regels die gelden toegepast worden.

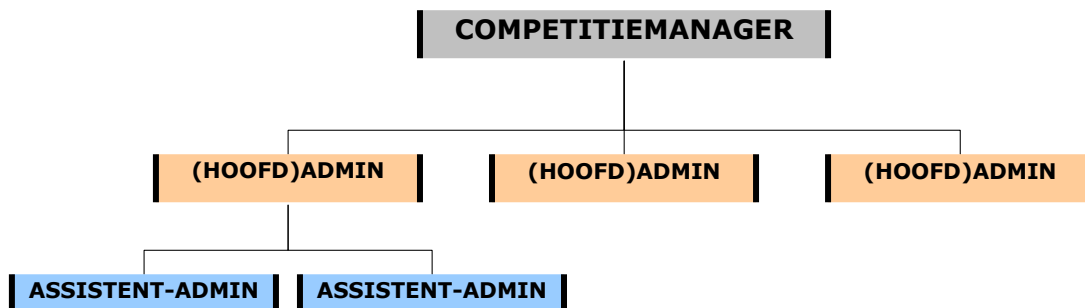
Elke wedstrijd moet verplicht onder leiding staan van een (hoofd)admin.

Beslissingen van de (hoofd)admin zijn bindend. Bij onenigheid kan de deelnemer zich voor of na de wedstrijd wenden tot de competitie manager, die vervolgens de definitieve beslissing bepaalt.

De competitie manager mag alleen op zijn beslissing terugkomen voor of na wedstrijden als het geen invloed heeft op het verdere verloop van de wedstrijd, als hij inziet dat zijn beslissing onjuist was gebaseerd op regelgeving, of op advies van (hoofd)admin of assistent-admin.

3.2 Hiërarchie

Een adminteam bestaat uit een herkenbare hiërarchie. Alle competities die door de NESB worden georganiseerd of ondersteund dienen aan een soortgelijke hiërarchie te voldoen. In de onderstaande drie subhoofdstukken staan de drie verschillende taken beschreven die in de hiërarchie voorkomen. (Zie ook *figuur 1*)



Figuur 1: Adminteam hiërarchie

3.2.1 De competitie manager

De competitie manager is verantwoordelijk voor alle competitie gerelateerde zaken, voor het game-evenement (Online of LAN) waarvoor hij is aangesteld.

Een competitie manager dient alleen aangesteld te worden wanneer er sprake is van een game-evenement met meerdere competities. Als er sprake is van één competitie is een (hoofd)admin voldoende. (Zie ook hoofdstuk 2.2.2 *De (hoofd)admin*)

Een game-evenement heeft maximaal één competitie manager. Een persoon mag competitie manager zijn van meerdere game-evenementen. De competitie manager mag niet als (hoofd)admin of assistent-admin fungeren tijdens hetzelfde game-evenement.

De competitie manager verzorgt de tijdsplanning, regels en speelschema's tijdens de voorbereiding van het game-evenement waarvoor hij is aangesteld.

Ten tijde van het evenement ziet de competitiemanager erop toe dat alle taken door het adminteam juist worden uitgevoerd en biedt ondersteuning waar nodig. Discussies en conflicten worden behandeld door de competitiemanager.

Beslissingen die zijn genomen door de competitiemanager zijn definitief, ook al is dit in strijd met de regelgeving.

De eindverantwoordelijkheid van alle competitief gerelateerde zaken tijdens een game-evenement ligt bij de competitiemanager.

Indien de deelnemer vindt dat de regels niet juist zijn toegepast door de competitiemanager kan hij zich wenden tot de onafhankelijke bondsraad, die vervolgens alleen controleert of de regels juist zijn toegepast door de betreffende competitiemanager. (Zie ook hoofdstuk 8.1 *Oneens met beslissingen*)

3.2.2 De (hoofd)admin

De admin of hoofdadmin is verantwoordelijk voor een specifieke competitie van een bepaalde game waarvoor hij is aangesteld.

Elke competitie heeft maximaal één (hoofd)admin. Een persoon mag (hoofd)admin zijn van meerdere competities. Ook mag een (hoofd)admin als assistent-admin fungeren bij andere competities. De (hoofd)admin mag niet als competitiemanager fungeren bij hetzelfde game-evenement.

De (hoofd)admin verzorgt de regels voor zijn specifieke competitie, ziet erop toe dat wedstrijden worden gespeeld op de aangegeven tijd en verwerkt de uitslagen van de wedstrijden die in de competitie worden gespeeld.

De (hoofd)admin neemt beslissingen met betrekking tot zijn eigen competitie. Bij onenigheid kan zowel de deelnemer als (hoofd)admin zich wenden tot de competitiemanager. (Zie ook hoofdstuk 8.1 *Oneens met beslissingen*)

3.2.3 De assistent-admin

De assistent-admin ondersteunt de (hoofd)admin bij de competitie waar nodig. Met name bij het verwerken van uitslagen, opzetten van regels en adviseren in beslissingen.

Een assistent-admin dient alleen aangesteld te worden indien de (hoofd)admin dat nodig vindt. De (hoofd)admin geeft aan of hij het noodzakelijk vindt extra mensen te gebruiken om de competitie in goede banen te leiden.

Elke competitie kan meerdere assistent-admins hebben, afhankelijk van de grote van de competitie. Een persoon mag assistent-admin zijn van meerdere competities. Een assistent-admin mag als (hoofd)admin fungeren bij andere competities. Een assistent-admin mag niet als competitiemanager fungeren bij hetzelfde game-evenement.

De assistent-admin neemt geen beslissingen met betrekking tot de competitie waar hij assisteert, hij mag hoogstens adviezen uitbrengen richting de (hoofd)admin of competitiemanager.

4 Structuur van competities

Binnen de gamewereld bestaan meerdere structuren waarmee competities opgesteld kunnen worden. Dit hoofdstuk behandelt de verschillende structuren die zijn toegestaan door de NESB en hoe deze toegepast dienen te worden.

4.1 De structuren

De volgende competitie structuren (of combinaties) zijn toegestaan in competities die door NESB worden georganiseerd of ondersteund:

- Ladder
- Poule
- Single elimination
- Double elimination

Voorbeelden van competitie structuren die niet zijn toegestaan zijn:

- Triple elimination (óf groter)

Speelschema's die worden gebruikt bij competities moeten voor de start van de competitie beschikbaar zijn voor de deelnemers.

De toegestane competitie structuren zullen in de onderstaande drie subhoofdstukken verder uitgelegd worden.

4.1.1 Ladder

In een laddersysteem heeft de speler zelf de vrijheid wedstrijden te spelen wanneer en tegen wie hij dat wilt. De uitslagen worden verwerkt in het systeem in de vorm van punten, waarvan het aantal wordt bepaald afhankelijk van het niveau van de tegestander en de score die is behaald tijdens de wedstrijd.

Er bestaat een grote variatie in puntenberekeningen bij ladders. De berekening waarop de punten worden bepaald moeten verplicht bekend zijn bij de deelnemers.

De openings- en sluitingsdatum van de ladder of de data waarop de ladder gereset wordt moet van tevoren bekend zijn bij de deelnemers.

Het laddersysteem moet verplicht een duidelijk uitleg bevatten over hoe de scores ingevoerd moeten worden door de deelnemers.

Tijdens het gebruik van een laddersysteem moet verplicht een programmeur beschikbaar zijn die op de hoogte is van de werking van het systeem om eventuele fouten uit het systeem te halen of scores aan te passen.

4.1.2 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.

De admin heeft de vrije keuze in het bepalen van het aantal poules en het aantal spelers/teams dat zich in een poule bevinden. Hoewel niet altijd mogelijk, dienen poules zo eerlijk mogelijk verdeeld te worden.

De admin heeft de vrije keuze om het aantal wedstrijden te bepalen dat in poules wordt gespeeld, zolang iedere speler/team binnen de poule evenveel wedstrijden speelt en tegen dezelfde tegenstanders.

Het is verplicht bij de indeling van de spelers/teams in de poules gebruik te maken van de seeding regels. (Zie ook hoofdstuk 3.2 *Seeding*)

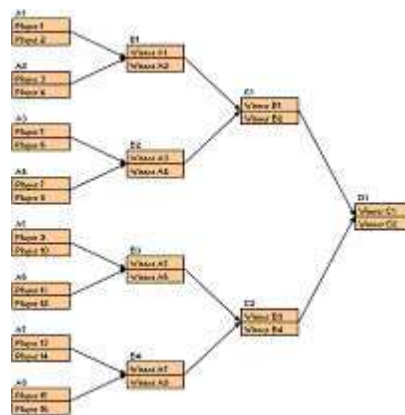
Het is toegestaan poules te laten vervolgen in een single of double elimination schema. (Zie ook 3.1.3 *Single elimination* en 3.1.4 *Double elimination*)

4.1.3 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. (Zie ook *figuur 2*)

De admin heeft de vrije keuze om het aantal wedstrijden te bepalen dat per ronde wordt gespeeld, zolang iedere speler/team binnen dezelfde ronde evenveel wedstrijden speelt.

Het is verplicht bij de indeling van de spelers/teams in het single elimination schema gebruik te maken van de seeding regels. (Zie ook hoofdstuk 3.2 *Seeding*)



Figuur 2: Een 16 speler single elimination schema

4.1.4 Double elimination

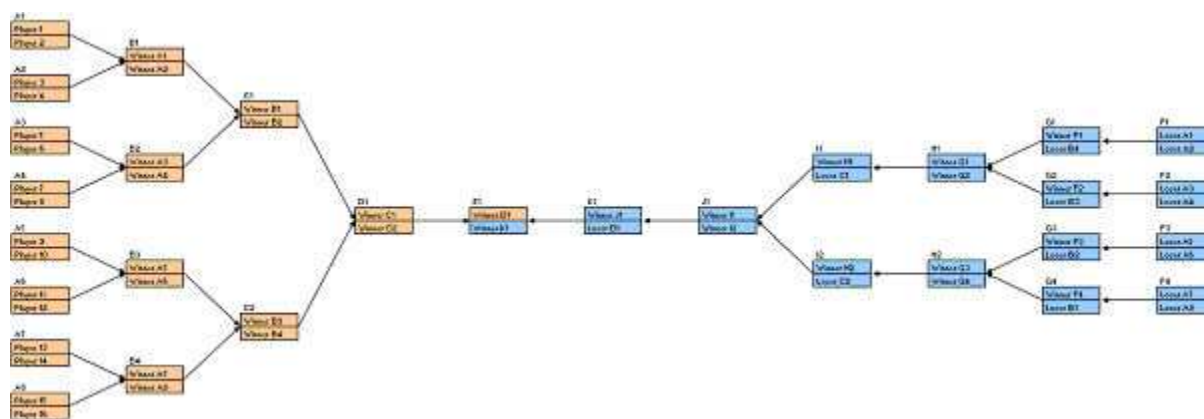
De double elimination structuur is te omschrijven als een "dubbele afvalronde". Spelers/teams dienen tweemaal te verliezen voordat ze uit de competitie liggen.

Het schema bestaat uit een zogenoemde "winners-bracket" en "losers-bracket". Alle spelers beginnen in de "winners-bracket" (zie *figuur 3*, aangegeven in oranje), bij verlies verhuizen de verloren spelers/teams naar de "losers-bracket" (zie *figuur 3*, aangegeven in blauw). 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 (zie *figuur 3*, aangegeven in oranje-blauw). In deze finale mag de speler/het team uit de "winners-bracket" nog eenmaal een wedstrijd verliezen.

De admin heeft de vrije keuze om het aantal wedstrijden te bepalen dat per ronde wordt gespeeld, zolang iedere speler/team binnen dezelfde ronde evenveel wedstrijden speelt.

Het is verplicht bij de indeling van de spelers/teams in het double elimination schema gebruik te maken van de seeding regels. (Zie ook hoofdstuk 3.2 *Seeding*)



Figuur 3: Een 16 speler double elimination schema

4.2 Seeding

Alle structuren, met uitzondering van de ladder, dienen toegepast te worden met behulp van de seedingregels.

Seeding is een manier om de volgorde te bepalen waarop de deelnemers ingedeeld worden in het schema. Achterliggende gedachte is om op deze manier de beste spelers/teams elkaar het laatste te laten treffen, door deze zo ver mogelijk uit elkaar te zetten in het schema.

Alvorens men begint met "seeden" moeten alle spelers/teams zijn gerangschikt van beste tot slechste. Deze volgorde bepaalt vervolgens de positie die de spelers/teams innemen in het schema. Dit is de taak van de (hoofd)admin.

Achter het hele idee van seeding zit een wiskundige formule. Echter als je een voorbeeld ziet, dan is de logica achter seeding vrij duidelijk. (Zie *figuur 4*)

32 spelers	16 spelers	8 spelers	4 spelers	2 spelers
1 vs 32	1 vs 16	1 vs 8	1 vs 4	1 vs 2
17 vs 16				
9 vs 24				
25 vs 8				
5 vs 28	5 vs 12	5 vs 4	3 vs 2	
21 vs 12				
13 vs 20	13 vs 4	3 vs 6		
29 vs 4				
3 vs 30	3 vs 14	7 vs 2		
19 vs 14				
11 vs 22	11 vs 6			
27 vs 6	7 vs 10			
7 vs 26	7 vs 10			
23 vs 10	15 vs 2			
15 vs 18				
31 vs 2				

Figuur 4: Indeling van de seeding

5 Verloop van wedstrijden

De manier waarop wedstrijden georganiseerd moeten worden dient te voldoen aan een aantal eisen, zodat de deelnemer zich bewust is hoe wedstrijden verlopen. Dit hoofdstuk behandelt de eisen waaraan de wedstrijden moeten voldoen, de manier ze ingepland dienen te worden en hoe de winnaar bepaald wordt.

5.1 Tijdsduur en pauzes

Deelnemers mogen maximaal 90 minuten lang aaneen spelen. Uitzondering op deze regels is als een wedstrijd langer dan 90 minuten duurt en er geen mogelijkheid is om de game in pauzestand te zetten.

Tussen elke wedstrijd moet een pauze van minimaal 15 minuten zitten, tenzij meerdere wedstrijden binnen de tijdsduur van maximaal 90 minuten gespeeld kunnen worden.

Bij de dagindeling dient er tussen de uren 17.00 en 19.00 minimaal 60 minuten vrijgemaakt te worden voor de avondmaaltijd. Ontbijt en lunch moeten deelnemers op eigen initiatief nuttigen tijdens de verschillende pauzes tussen wedstrijden.

De uren tussen 00.00 en 10.00 is de officiële slaaperiode. Bij de dagindeling mogen tussen deze uren geen wedstrijden gespeeld worden.

5.2 Bepalen van de winnaar

De eerste manier is door een oneven aantal partijen te laten spelen, de persoon die de meeste partijen heeft gewonnen heeft de wedstrijd gewonnen.

De tweede manier is door ze een even aantal partijen te laten spelen en de winnaar te bepalen aan de hand van de scores in alle partijen. In geval van gelijke score dient er een verlenging plaats te vinden.

Bij situaties waar geen winnaar bepaald hoeft te worden, zoals een poule of ladder, is een gelijkspel ook toegestaan als uitslag. (Zie ook hoofdstuk 3.1.1 *Ladder* en 3.1.2 *Poule*)

Zodra iemand een dusdanige stand bereikt heeft, dat hij niet ingehaald kan worden en dus vast staat dat hij gewonnen heeft, wordt er niet meer verder gespeeld en doorgegaan met de volgende ronde. Een speler/team kan niet meer ingehaald worden als er niet genoeg punten meer te verdelen zijn om tot een gelijk spel of een overwinning te komen door degene die achter staat.

Deelnemers kunnen worden gediskwalificeerd van de wedstrijd indien zij:

- Meer dan 15 minuten te laat zijn voor hun wedstrijd;
- Ongeaccepteerd gedrag vertonen voor, tijdens of na de wedstrijd;
- Zich schuldig maken aan cheaten of oneerlijk spel tijdens de wedstrijd;
- Zich schuldig maken aan opzettelijk connectie verbreken tijdens de wedstrijd.

(Voor meer informatie met betrekking tot dit onderwerp kan hoofdstuk 7 *Overtredingen en sancties* geraadpleegd worden.)

6 De speelomgeving

De speelomgeving moet aan een aantal eisen voldoen om de deelnemer zo optimaal mogelijk te laten presteren en zo min mogelijk last te geven van omliggende factoren. Dit hoofdstuk behandelt de eisen waar de speelomgeving aan moet voldoen.

6.1 Online evenementen

Bij evenementen die via het internet worden georganiseerd en gespeeld ligt de verantwoordelijkheid van de speelomgeving bij de deelnemer.

De deelnemer is zelf verantwoordelijk voor de locatie waar hij zijn wedstrijden speelt en aan welke eisen deze locatie voldoet.

6.2 LAN evenementen

Bij LAN evenementen moet de organisatie aan een aantal eisen voldoen met betrekking tot de speelomgeving van de deelnemer. Indien de deelnemer bepaalde apparatuur en/of benodigdheden zelf moet meenemen dient dit duidelijk van te voren gemeld te worden.

De deelnemer heeft bij LAN evenementen altijd de vrijheid zijn eigen apparatuur en/of benodigdheden mee te nemen, indien hij dit nodig vindt. De deelnemer is dan zelf verantwoordelijk voor zijn eigendommen en de NESB of de betreffende LAN organisatie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor schade en/of diefstal.

De competiemanager bepaalt of de speelomgeving aan de eisen voldoet. Indien dit niet het geval is moeten de tekortkomingen opgelost worden door de LAN organisatie in samenwerking met de competiemanager.

De competiemanager kan ertoe besluiten de competities en/of wedstrijden uit te stellen of af te gelasten indien het niet mogelijk is de tekortkomingen op korte termijn op te lossen.

6.2.1 De locatie

De speelomgeving moet in een overdekte locatie staan.

De deelnemer moet een tafelruimte van minimaal één vierkante meter beschikken. Hierbij kan gedacht worden aan een tafel van 2 meter lang en 0,5 meter breed.

De deelnemer moet over een stevige stoel beschikken die op de hoogte van de tafel is afgesteld.

De deelnemer moet minimaal over een verbindingssnelheid van 100,0 Mbps beschikken.

De deelnemer moet over een geaarde stroomvoorziening beschikken van 220 V.

De afstand naar de switch is standaard maximaal 20 meter. Indien langer moet dit duidelijk vermeld worden door de betreffende organisatie.

De afstand naar de stroomvoorziening is standaard maximaal 20 meter. Indien langer moet dit duidelijk vermeld worden door de betreffende organisatie.

De speelomgeving van de deelnemer is standaard rookvrij. Indien het niet gaat om een rookvrije ruimte moet dit van te voren duidelijk vermeld worden door de betreffende organisatie.

6.2.2 Licht en geluid

Tijdens wedstrijden dient het licht uit of gedimd te zijn. Buiten wedstrijden om is het ook toegestaan lichten aan te zetten.

Tijdens wedstrijden dient het geluidsniveau van de omgeving beperkt te blijven. Buiten wedstrijden om is het toegestaan een hoger geluidsniveau te gebruiken.

6.2.3 Het publiek

Tijdens wedstrijden mag publiek aanwezig zijn. Gaming is echter een sport waarbij veel concentratie nodig is. Het publiek dient zich dus wel rustig te gedragen en in stilte te blijven.

Het publiek moet buiten het speelveld blijven als deze is aangegeven. Indien er geen sprake is van een speelveld moet het publiek een minimale afstand houden van 3 meter.

6.2.4 De media

Bij ieder evenement mag media aanwezig zijn en opnames gemaakt worden naar eigen inzicht, indien men toestemming heeft gekregen van de betreffende organisatie en competitie manager.

Met toestemming van de competitie manager, mag media wedstrijden bekijken en uitzenden door middel van de spectator functie.

Media heeft de vrijheid opnames te maken van deelnemers tijdens de wedstrijd, mits ze de volgende regels in acht houden:

- De deelnemer in geen enkele manier storen of hinderen tijdens zijn wedstrijd. (Dus: geen lichtflitsen, geen geluid, geen vragen stellen, etc.)
- Niet in het gezichtsveld van de deelnemer foto's en/of opnames maken.
- Minimaal 3 meter afstand houden van de deelnemer.

Buiten de wedstrijden om heeft de media de vrijheid deelnemers te interviewen, mits de deelnemer hier toestemming voor geeft.

Het auteursrecht van de opnames ligt bij de Nederlandse Electronic Sport Bond.

7 Uitrusting van spelers

De deelnemer kan gebruik maken van een brede variatie aan uitrusting. Dit hoofdstuk beschrijft welke uitrusting wel en niet is toegestaan en waar uitrusting aan moet voldoen indien deze wordt geleverd door een organisatie.

7.1 PC en console

Als de deelnemer zijn eigen PC of console gebruikt is hij zelf verantwoordelijk dat deze voldoet aan de eisen om de wedstrijden te kunnen spelen.

Als de organisatie de PC of console verzorgt waar de deelnemer gebruik van kan maken, moet deze minimaal aan de systeemeisen voldoen die zijn voorgeschreven voor de game.

7.2 Gear

De deelnemer is vrij de gear te gebruiken die hij nodig vindt. De deelnemer moet zijn eigen gear verzorgen en meenemen naar evenementen. Het gaat hierbij onder andere om het volgende:

- PC/Console
- Legale software
- Muis
- Muismat
- Toetsenbord
- Headset
- Gamepad
- Joystick

8 Overtredingen en sancties

Het is mogelijk dat een deelnemer zich schuldig maakt aan overtredingen die niet geaccepteerd worden door de NESB. Dit hoofdstuk beschrijft welke overtredingen wij onderscheiden en welke sancties hierop staan.

8.1 Overtredingen

De volgende overtredingen worden onderscheiden:

- Afwezigheid
- Cheaten
- Misdragen

Als een team zich schuldig maakt aan een overtreding, dan krijgen alle teamleden dezelfde sancties en zal er geen onderscheid gemaakt worden per individu.

Bij zeer ernstige delicten (vernietiging, diefstal, mishandeling, etc.) zal de NESB aangifte doen bij de politie.

8.1.1 Afwezigheid

Indien een deelnemer meer dan 15 minuten te laat is voor zijn wedstrijd, wordt het gezien als afwezigheid. De overwinning gaat vervolgens naar de tegenstander.

Als de deelnemer van tevoren melding maakt van zijn afwezigheid bij de (hoofd)admin, zal de deelnemer geen strafpunt ontvangen. Bij geen melding of te late melding van afwezigheid ontvangt hij deze wel. Voor LAN evenementen geldt dat de melding minimaal 60 minuten voor de wedstrijd gemaakt moet zijn, voor online evenementen geldt minimaal 24 uur voor de wedstrijd. (Zie ook hoofdstuk 7.2.1 *Waarschuwing/Strafpunt*)

Als de deelnemer zich voor een tweede maal schuldig maakt aan afwezigheid, dan wordt dit gezien als herhaaldelijke afwezigheid en zal hij worden gediskwalificeerd. Er wordt echter geen tweede strafpunt toegekend. (Zie ook hoofdstuk 7.2.2 *Diskwalificatie*)

Bij zeer speciale redenen kan de competitie manager overwegen de wedstrijd uit te stellen tot een later tijdstip. Alleen indien dit mogelijk is met de tijdsplanning.

8.1.2 Cheaten

Indien een deelnemer zich schuldig maakt aan cheaten of oneerlijk spel wordt de overwinning direct aan de tegenstander gegeven. Bovendien wordt de schuldige persoon gediskwalificeerd van de competitie. (Zie ook hoofdstuk 7.2.2 *Diskwalificatie*)

De deelnemer die zich schuldig heeft gemaakt aan cheaten ontvangt een strafpunt. (Zie ook hoofdstuk 7.2.1 *Waarschuwing/Strafpunt*)

8.1.3 Misdragen

Indien een deelnemer zich schuldig maakt aan ongeaccepteerd gedrag (beledigen, schelden, misleiding, intimideren, discrimeren, bedreiging, geweld, etc.), ontvangt de persoon een strafpunt. (Zie ook hoofdstuk 7.2.1 *Waarschuwing/Strafpunt*)

Afhankelijk van de ernst van het gedrag kan er overwogen worden door de competitie manager de deelnemers te diskwalificeren van de competitie of meer strafpunten toe te kennen. (Zie ook hoofdstuk 7.2.2 *Diskwalificatie*)

8.2 Sancties

De volgende sancties kunnen toegepast worden, afhankelijk van het soort overtreding waaraan de persoon in kwestie zich schuldig aan maakt:

- Waarschuwing/Strafpunt
- Diskwalificatie
- Boetebedrag
- Intrekken lidmaatschap

Als een team zich schuldig maakt aan een overtreding, dan krijgen alle teamleden dezelfde sancties en zal er geen onderscheid gemaakt worden.

Bij zeer ernstige delicten (vernieling, diefstal, mishandeling, etc.) zal de NESB aangifte doen bij de politie.

8.2.1 Waarschuwing/Strafpunt

Een waarschuwing is op zichzelf geen straf, maar wel een manier om duidelijk te maken dat we het gedrag niet accepteren en dat bij herhaling een zwaardere straf opgelegd kan worden. Waarschuwingen vinden over het algemeen plaats bij situaties waar een persoon zich dicht bij een overtreding bevindt.

Strafpunten worden toegekent op het moment dat een deelnemer zich schuldig maakt aan één van de overtredingen. (Zie ook hoofdstuk 7.1 *Overtredingen*) Bij drie strafpunten ontvangt de persoon in kwestie een boetebedrag. (Zie ook hoofdstuk 7.2.3 *Boetebedrag*)

8.2.2 Diskwalificatie

Diskwalificatie houdt in dat de persoon die zich schuldig heeft gemaakt wordt verwijderd uit de competitie waarin hij de overtreding heeft begaan.

Diskwalificatie vindt plaats op het moment dat een deelnemer zich schuldig maakt aan herhaaldelijke afwezigheid, cheaten en mogelijk bij het misdragen. (Zie ook hoofdstuk 7.1 *Overtredingen*)

8.2.3 Boetebedrag

Zodra een persoon drie strafpunten heeft, ontvangt hij een boetebedrag van 20 euro in de vorm van een acceptgiro. Deze dient binnen de aangegeven tijd betaald te worden. (Zie ook hoofdstuk 7.2.3 *Waarschuwing/Strafpunt*)

Bij weigering van betaling kan het bedrag verhoogd worden tot maximaal 50 euro. Bij blijvend weigering van betaling kan het er toe leiden dat het lidmaatschap tijdelijk of definitief wordt ingetrokken en de boete alsnog betaald moet worden. (Zie ook hoofdstuk 7.2.4 *Intrekken lidmaatschap*)

8.2.4 Intrekken lidmaatschap

Bij ernstige overtredingen of bij het herhaaldelijk schuldig maken van overtredingen, kan de bondsraad ertoe besluiten het lidmaatschap tijdelijk of definitief in te trekken.

De lengte van de periode waarin het lidmaatschap wordt ingetrokken wordt bij iedere situatie apart bekeken en beoordeeld.

9 Rechten van de deelnemer

Ook de deelnemer heeft bepaalde rechten. Dit hoofdstuk behandelt wat deelnemers kunnen doen in het geval dat ze het oneens zijn met de beslissingen van admins of oneens zijn met de regelgeving zoals die is opgesteld.

9.1 Oneens met beslissingen

Indien de deelnemer het oneens is met een beslissing van de (hoofd)admin, mag hij zich voor of na de wedstrijd wenden tot de (hoofd)admin voor nadere uitleg. De (hoofd)admin is verplicht zijn beslissing uit te leggen en mag terugkomen op zijn beslissing indien hij inziet dat zijn beslissing onjuist was.

De deelnemer heeft het recht de (hoofd)admin te vragen naar de competitie manager. De (hoofd)admin is verplicht de deelnemer vervolgens door te verwijzen naar de competitie manager.

Indien de competitie manager is ingeschakeld om zijn oordeel te geven over de kwestie, dient hij de regelgeving te raadplegen om de juiste beslissing toe te passen. De beslissing van de competitie manager is definitief, ook al is deze in strijd met de regelgeving.

Als de deelnemer overtuigd is van het feit dat de competitie manager de regels niet juist heeft toegepast en hij hierdoor is benadeeld, kan hij een aangetekende brief en/of e-mail sturen richting de onafhankelijke bondsraad. Met een duidelijk uitleg van de situatie en de welke regels volgens de deelnemer niet juist zijn toegepast.

De bondsraad zal vervolgens de competitie manager in kwestie om opheldering vragen en controleren of de regels juist zijn toegepast. Indien dit niet het geval is zal de deelnemer zijn gelijk krijgen en waar mogelijk de stand worden aangepast of hersteld met de daarbijbehorende gevolgen voor de uitslag van het evenement.

9.2 Oneens met regelgeving

Indien de deelnemer het oneens is met de regelgeving zoals die is opgesteld door de NESB. Kan hij zich wenden tot de onafhankelijke bondsraad met een aangetekende brief en/of e-mail. Daarin een duidelijk aangeven om welke regel het betreft en een uitleg waarom deze regel veranderd dient te worden.

De bondsraad zal deze kwestie vervolgens bekijken en beslissen of er een noodzaak is deze regel aan te passen. De bondsraad is verplicht de persoon in kwestie op de hoogte te houden van de vorderingen.