

## **(UITLEG**

Dit document bevat is het Word template van de specifieke regelgeving die wordt gebruikt tijdens de gehouden of ondersteunde evenementen van de Nederlandse Electronic Sport Bond. Met officiële toestemming van de Nederlandse Electronic Sport Bond mogen admins deze template gebruiken om hun competities te organiseren. Mocht je op- en aanmerkingen of vragen hebben met betrekking tot de specifieke regelgeving, dan kun je contact opnemen met Leon Houtzager (leon@e-sportbond.nl).

### **Stap 1:**

Zorg dat je over een recente versie van Word beschikt om de specifieke regelgeving te kunnen bewerken.

### **Stap 2:**

Sla het document op onder een nieuwe naam, zodat de template ongeschonden blijft. In de bestandsnaam kun je "(gamenaam)" en "(versienummer)" aanpassen.

### **Stap 3:**

Alle tekst die in het rood staat geschreven moet gelezen, gewijzigd of verwijderd worden. Tekst die staat geschreven tussen de tekens "<" en ">" moet ingevuld of gewijzigd worden. Tekst die staat geschreven tussen de tekens "(" en ")" moeten gelezen en vervolgens verwijderd worden. Zorg ervoor dat uiteindelijk alle tekst zwart is geschreven.

### **Stap 4:**

Laat de regelgeving controleren door een persoon die veel kennis heeft over de game. Er bestaan altijd nog veel meningsverschillen binnen de regelgeving.

### **Stap 5:**

Publiceer de regelgeving op een geschikte plaats, waar deelnemers de regelgeving makkelijk kunnen downloaden. Het mag zowel als Word bestand opgeslagen worden als PDF bestand, mits je hier de software voor hebt. Zorg ook altijd dat de algemene regelgeving beschikbaar is. De specifieke regelgeving is nooit compleet zonder de algemene regelgeving.)



SPECIFIEKE REGELGEVING  
<GAME NAAM>

<b>Titel:</b>	Specifieke Regelgeving: <game naam>
<b>Auteur:</b>	Leon Houtzager
<b>Manager:</b>	Jasper Schoo
<b>Organisatie:</b>	Nederlandse Electronic Sport Bond
<b>Datum:</b>	10 April 2007
<b>Versie:</b>	Versie 1.0. <versie nummer>

## 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

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)
- <jouw naam>

## Inhoudsopgave

1	Algemene en specifieke regelgeving	5
1.1	Algemene regelgeving	5
1.2	Specifieke regelgeving	5
2	Versies en modificaties	6
2.1	Installatie van de game	6
2.2	Installatie van de patch	6
2.3	Installatie van de mods	6
2.4	Installatie van andere programma's	6
3	Competitie structuur	7
3.1	Algemeen	7
3.2	Schema	7
3.2.1	Ladder	7
3.2.2	Poule	7
3.2.3	Single elimination	7
3.2.4	Double elimination	7
4	Server instellingen	8
5	Game instellingen	9
6	Mapkeuze	10
6.1	Volgorde van mapkeuze	10
6.2	Toegestane maplijst	10
7	Wedstrijd procedure	11
7.1	Aanwezigheid	11
7.2	Vorbereiding	11
7.3	De wedstrijd	11
7.4	In-game regels	11
7.5	Uitslagen rapporteren	12
8	De admins	13

(Dit is een automatische inhoudsopgave die aangepast dient te worden zodra je document klaar is. Selecteer de inhoudsopgave en rechtsklik vervolgens om een optiemenu te laten verschijnen. Kies voor "update field" of "veld bijwerken". Indien je een vervolgvraag krijgt, kies je voor "update entire table" of "gehele veld bijwerken". Je inhoudsopgave moet nu aangepast zijn.)

---

# 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.

De game is freeware en legaal te <downloaden/spelen> via de volgende link: <link> (Deze alinea alleen gebruiken als er sprake is van een game die gratis te downloaden of te spelen is via het internet. Anders deze alinea verwijderen.)

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 de patch

(Verwijder dit hoofdstuk indien er geen sprake is van patches.)

Na de installatie van de game moet de laatste versie van de patch geïnstalleerd worden. De laatste patch voor <game naam> is <versie nummer>. Deze patch is te downloaden via de volgende link: <link>

### 2.3 Installatie van de mods

(Verwijder dit hoofdstuk indien er geen sprake is van mods.)

Na installatie van de game en eventuele patch moet voor deze game de volgende mods geïnstalleerd worden:

- <mod 1>, <link>
- <mod 2>, <link>
- <mod 3>, <link>

(Bepaal zelf om hoeveel mods het gaat en hoeveel je dus moet opsommen.)

### 2.4 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 **<individuele/team>** vorm van **<1vs1/2vs2/5vs5/8vs8>** gespeeld.

Elke wedstrijd wordt in de vorm van **<best of 1/best of 2/best of 3>** gespeeld.

### 3.2 Schema

Tijdens de competitie wordt er gebruik gemaakt van **<het/de>** volgende **<schema/schema's>**:

- Ladder
- Poule
- Single elimination
- Double elimination

**(Laat alleen de schema's staan die van toepassing zijn op jou competitie. Verwijder de rest uit de opsomming.)**

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

#### 3.2.1 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.

#### 3.2.2 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.

#### 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.

#### 3.2.4 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", 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.

**(Laat alleen de subhoofdstukken 3.2.1 t/m 3.2.4 staan, die ook worden genoemd in hoofdstuk 3.2 als gebruikte schema's tijdens de competitie. Verwijder subhoofdstukken die niet in hoofdstuk 3.2 worden genoemd.)**

---

## 4 Server instellingen

(Verwijder dit hoofdstuk indien er geen sprake is van server instellingen.)

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

- <server instelling 1>
- <server instelling 2>
- <server instelling 3>

(Bepaal zelf om hoeveel server instellingen het gaat en hoeveel je dus moet opsommen.)

---

## 5 Game instellingen

(Dit hoofdstuk mag verwijderd worden indien er geen sprake is van game instellingen.)

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

- <game instelling 1 >
- <game instelling 2 >
- <game instelling 3 >

(Bepaal zelf om hoeveel game instellingen het gaat en hoeveel je dus moet opsommen.)

## 6 Mapkeuze

(Verwijder dit hoofdstuk indien er geen sprake is van mapkeuze.)

### 6.1 Volgorde van mapkeuze

Tijdens wedstrijden waar er sprake is van een even aantal partijen (zoals: "best of 2" of "best of 4"), kiest iedere speler/team om en om een map. De speler/Het team die het laagste is geseed kiest als eerste zijn map. Indien men niet weet wie het laagste is geseed, kan dit nagevraagd worden bij de (hoofd)admin.

Tijdens wedstrijden waar er sprake is van een oneven aantal partijen (zoals: "best of 1" of "best of 3"), wordt er over de eerste map gekozen door de (hoofd)admin. Vervolgens kiest steeds de verliezende speler/team de volgende map.

Iedere map mag maximaal één keer gekozen worden per wedstrijd. Zodra een map is gespeeld mag deze dus niet voor een tweede keer in dezelfde wedstrijd gespeeld worden.

### 6.2 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.

- <map 1>
- <map 2>
- <map 3>

(Bepaal zelf om hoeveel maps het gaat en hoeveel je dus moet opsommen.)

## 7 Wedstrijd procedure

### 7.1 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](http://www.mirc.com). Vervolgens moet je inloggen op de onderstaande server en kanaal.

- Server: <server adres>
- Kanaal: <kanaal adres>

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.

### 7.2 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.

### 7.3 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.

### 7.4 In-game regels

(Verwijder dit hoofdstuk indien er geen sprake is van in-game regels.)

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

- <regel 1>
- <regel 2>
- <regel 3>

(Bepaal zelf om hoeveel regels het gaat en hoeveel je dus moet opsommen.)

## **7.5 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.

## 8 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.)