



SPECIFIEKE REGELGEVING FIFA 11

Titel:	Specifieke Regelgeving: Fifa11
Auteur:	Ruben Been
Manager:	Jasper Schoo
Organisatie:	Nederlandse Electronic Sport Bond
Datum:	September 2011
Versie:	Versie 1.0.4

Auteursrecht © 01 Maart 2006

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)
- Absalom Warkor (FIFA 2010)
- Andries Smit (FIFA 2010)
- Koen Weijland (FIFA 2011)
- Ruben Been (FIFA 2011)
- Geert Spierenburg (FIFA 2011)
- Manuel Schenkhuisen (Starcraft II)

Inhoudsopgave

1	Algemene en specifieke regelgeving	4
1.1	Algemene regelgeving	4
1.2	Specifieke regelgeving	4
2	Competitie structuur	5
2.1	Algemeen	5
2.2	Setting	5
2.3	Schema	6
2.3.1	Single elimination "knock-out fase"	6
2.3.2	Versie Game	6
2.4	Na de wedstrijd	6
3	Wedstrijd procedure	7
3.1	Aanwezigheid	7
3.2	Vorbereiding	7
3.3	De wedstrijd	7
3.4	In-game regels	7
3.5	Uitslagen rapporteren	8
4	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 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.

1.3 Onvoorziene omstandigheden

De regels die in een document van "Specifieke Regelgeving" wordt beschreven zijn specifieke regels. Indien de situatie zich aandoet dat de specifieke regelgeving niet aangewend kan worden, zal de (hoofd)admin in overleg met de competitie manager een beslissing nemen.

1.4 In beroep gaan

Mocht een speler het niet eens zijn met de beslissing van de (hoofd)admin, kan de speler in beroep gaan tegen de beslissing. Vervolgens zal de competitie manager een beslissing nemen. Tegen de beslissing van de competitie manager kan geen beroep aangetekend worden.

2 Competitie structuur

2.1 Algemeen

De competitie wordt 1 tegen 1 gespeeld.

- Wedstrijden worden opgestart via ONLINE MODES -> Multiplayer -> Lan play. Daar maak je een room aan met een password en die joinen de spelers beiden.
- De eerstgenoemde speler op het wedstrijdschema zal de eerste wedstrijd hosten. De verliezer van de tweede wedstrijd zal de tweede wedstrijd hosten en indien nodig zal de verliezer van de derde wedstrijd de derde en tevens laatste wedstrijd hosten.
- Elk team dat in FIFA11 zit mag gekozen worden, club en nationaal. Uitzonderingen zijn Classic XI en World XI.
- Het is toegestaan dat twee spelers in één wedstrijd hetzelfde team kiezen.
- De poules bestaan uit zes spelers. Iedereen speelt dus minimaal vijf wedstrijden. De nummers 1 en 2 van de poule gaan door naar de knock-out fase.
- Bij gelijke eindstand in de poule zal onderling resultaat tellen.
- Tijdens de poulefase en de knock-out fase duren de matches 2x 6 minuten. Als het gelijkspel is wordt de match opnieuw gestart met dezelfde situatie (dus zelfde teams, opstelling en rode kaarten indien). Indien nodig wordt de wedstrijd vervolgt met een verlening en eventueel penalty's.
- In de poule wordt de winnaar bepaald door een 'best of three' wedstrijd.
- Het onnodig pauzeren van de game of het expres uitspelen van de klok is niet toegestaan.
- Doelpunten tellen alleen als FIFA het ziet als een doelpunt. Stel je mist en FIFA zegt dat het een doelpunt is, dan zal deze tellen.
- Het is niet toegestaan om in de wedstrijd zelfgemaakte corners te gebruiken.
- Het is niet toegestaan om ingooien direct in de 16 meter te laten belanden.
- Het is niet toegestaan om je eigen formaties te gebruiken. Gebruik alleen de formaties die door EA gemaakt zijn.
- Als de wedstrijd onderbroken wordt, zal de wedstrijd vervolgd moeten worden. Dit zal gebeuren door de overige minuten te spelen in een nieuwe wedstrijd, maar wel met dezelfde situatie. Dus als er rode kaarten of doelpunten gevallen zijn, moeten deze ook in de nieuwe wedstrijd aanwezig zijn.

2.2 Settings

Bij een wedstrijd moeten met de volgende settings gespeeld worden.

- Game Mode: International & Club
- Difficulty level: World Class
- Keeper Level: World Class
- Half length: 6 minutes
- Injuries: off
- Offside: on
- Bookings: on
- Radar: on
- Camera: any
- Time/Score display: on
- Game Speed: normal
- Nr. of Subs: 5
- Player auto switching: off
- Pad control: Free selectable

2.3 Schema

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

- Poule schema
- Single elimination "ladder"

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

2.3.1 Single elimination "knock-out fase"

De single elimination structuur is te omschrijven als een "knock-out fase". Spelers/teams beginnen in een poule. De nummers 1 en 2 zullen doorstromen naar de single elimination. Bij de single elimination wordt een 'best of 3' gespeeld, de winnaar gaat door en de verliezer eindigt op een bepaalde plaats (ligt eraan hoe hoog de deelnemer in de ladder zit).

Bij de single elimination "knock-out fase" wordt er een laddersysteem gehanteerd.

2.3.2 Versie Game

Er zal gespeeld worden met FIFA11. Hij moet geupdate zijn met de patch 1.01

2.4 Na de wedstrijd

Je moet 1 screenshot per gespeelde wedstrijd uploaden. Beide spelers zijn verantwoordelijk voor deze screenshot. Is het niet mogelijk om via "Print Screen Key" een screenshot te maken, gebruiken dan een ander programma. Wij adviseren Fraps.

LET OP:

Op de screenshot moet duidelijk te zien zijn wat de stand is en voor wie deze stand is. Zo niet, dan wordt de screenshot ongeldig verklaard en moet de wedstrijd overnieuw gespeeld worden als er geen getuige is geweest van een admin.

3 Wedstrijd procedure

3.1 Aanwezigheid

Beide spelers/teams dienen aanwezig te zijn 5 minuten voor de wedstrijd. Als een speler te laat is, zal er per 15 minuten een punt naar de tegenstander gaan. Na 15 minuten zal de tegenstander 1-0 voorstaan, na 30 minuten 2-0 en na 45 minuten 3-0.

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.

- Communicatie vindt plaats via de admins die rondlopen in de console area
- Wedstrijden worden opgestart via KICK OFF.

3.2 Voorbereiding

Vorbereidingen zoals een warming-up of het instellen van de PC 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. De wedstrijden beginnen volgens het wedstrijdschema. In de tijd voorafgaand aan de wedstrijd is er de mogelijkheid om op te warmen of instellen van de PC.

- Spelers die gebruik maken van een PS3 controller mogen de software DS3 Tool gebruiken. Echter mag dit enkel gedaan worden onder toezicht van een admin of een andere official.
- Spelers die gebruik willen maken van andere software dienen dit vooraf te overleggen met een admin of een andere official.

3.3 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 daarbij behorende sancties toegepast.

Tijdens de wedstrijd mogen er vrienden/managers aanwezig. Tussen rondes mogen vrienden/managers coachen en/of tips geven

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. De (hoofd)admin en/of competitie manager mag gepaste disciplinaire maatregelen nemen indien oneerlijk spel of cheaten wordt geconstateerd.

3.4 In-game regels

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

- Het is niet toegestaan in het gezichtsveld van de opponent te gaan staan of hem te hinderen bij het spelen. Let hier op, want bij een demopod sta je vlak naast elkaar.
- Het is niet toegestaan memorycards & savegames te gebruiken. Wel mogen er voor de wedstrijd via het menu tactische instellingen worden gemaakt.
- Het is niet toegestaan om spelers te coachen. Hierbij wordt verstaan dat de coach de speler helpt door het verschaffen van informatie die van degelijk belang is voor de wedstrijd. Bij constatering van dit feit zal de admin ingrijpen.
- Bij diskwalificatie of niet/te laat komen opdagen wint de opponent met 3-0. Diskwalificatie betekent voor de betreffende deelnemer sowieso 'einde toernooi'.

3.5 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.

4 De admins

Competitiemanager	Rutger van der Heijden Von Rutch rutger@e-sportbond.nl
Hoofdadmin	Ruben Been Complex- r.been@mouse-control.nl
Assistent-admins	