



SPECIFIEKE REGELGEVING TrackMania Nations

Titel:	Specifieke Regelgeving: TrackMania Nations
Auteur:	Leon Houtzager
Manager:	Jasper Schoo
Organisatie:	Nederlandse Electronic Sport Bond
Datum:	12 Juni 2008
Versie:	Versie 1.2.2

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.

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
2.2	Installatie van andere programma's	5
3	Competitie structuur	6
3.1	Algemeen	6
3.2	Schema	6
3.2.1	Ladder	6
4	Game instellingen	7
5	Mapkeuze	8
5.1	Volgorde van mapkeuze	8
5.2	Toegestane maplijst	8
6	Wedstrijd procedure	9
6.1	Aanwezigheid	9
6.2	Vorbereiding	9
6.3	De wedstrijd	9
6.4	Uitslagen rapporteren	9
7	De admins	10

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 via de volgende link:

<http://www.trackmanianations.com/>

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 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 vorm van Time Attack gespeeld.

Elke wedstrijd wordt in de vorm van best of 3 tracks gespeeld.

3.2 Schema

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

- Ladder

Het schema kan ingezien worden via de volgende link:

<http://www.nk-gaming.nl/informatie/>

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.

4 Game instellingen

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

- Mode: Cup mode
- Max Players: 4
- Ladder Mode: No Ladder
- Point Limit: 100
- Rounds per Challenge: 5
- Number of Winner: 2
- Warm-up phase duration: 2
- Allow track download: On
- Random track Order: On
- Car Setting: Stadium Car Skin (only paint can be changed)
- Tracks: WCG Prequali – Distress, WCG Prequali – DualTech, WCG Prequali – Mecas, WCG Prequali – Ripcord, WCG Prequali – Swifty

5 Mapkeuze

5.1 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.

5.2 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.

- WCG Prequali-Mecas
- WCG Prequali-Distress
- WCG Prequali-Swifty
- WCG Prequali-Ripcord
- WCG Prequali-DualTech

6 Wedstrijd procedure

6.1 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. Vervolgens moet je inloggen op het gegeven server en kanaal.

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.

6.2 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.

6.3 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.

6.4 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.

7 De admins

Competitiemanager

Leon Houtzager
Levity
leon@e-sportbond.nl