



SPECIFIEKE REGELGEVING Halo 3

Titel:	Specifieke Regelgeving: Charan van Krevel
Auteur:	Leon Houtzager
Manager:	Jasper Schoo
Organisatie:	Nederlandse Electronic Sport Bond
Datum:	Maart 2010
Versie:	Versie 1.3

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.

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
- OGD Allround Gaming Kampioenschap

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	Schema	5
2.2.1	Double elimination	5
3	Mapkeuze	6
3.1	Volgorde van hostkeuze	6
3.2	Toegestane maplijst	6
4	Wedstrijd procedure	7
4.1	Aanwezigheid	7
4.2	Vorbereiding	7
4.3	De wedstrijd	7
4.4	In-game regels	7
4.5	Uitslagen rapporteren	7
5	De admins	8

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 Competitie structuur

2.1 Algemeen

De competitie wordt in team vorm van 4v4 gespeeld.

Elke wedstrijd wordt in de vorm van best of 5 gespeeld.

2.2 Schema

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

- Double elimination

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

2.2.1 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.

3 Mapkeuze

3.1 Volgorde van hostkeuze

De host is degene die de custom game lobby creëert en de game leidt. De host wordt bepaald door middel van 'Hollands Pro Team Seeds'. De hoogste seed in een match mag de eerste map kiezen die zij willen hosten, vervolgens mag de laagste seed 2 mappen kiezen die zij willen volgen, waarna de hoogste seed de vierde map mag kiezen die het hoogste team host. Op de overgebleven map gaat de host naar het lagere geseede team.

High Seed - kiest 1 map host
Low Seed - kiest 2 maps host
High Seed - kiest 1 map host
Low Seed - krijgt laatste map host

De high seed behoud ook het recht de bovenstaande volgorde te veranderen op verzoek (oftewel seed opgeven).

3.2 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.

- MLG Team Slayer - Heretic
- MLG Team Slayer - Construct
- MLG Team Slayer - Narrows
- MLG Team Slayer - The Pit
- MLG Team Slayer - Amplified
- MLG Capture the Flag - Heretic
- MLG Capture the Flag - Narrows
- MLG Capture the Flag - The Pit
- MLG Capture the Flag - Onslaught
- MLG Oddball - Heretic
- MLG King of the Hill - Construct

4 Wedstrijd procedure

4.1 Aanwezigheid

Beide spelers/teams dienen aanwezig te zijn 5 minuten voor de wedstrijd. Deelnemers mogen maximaal 10 minuten te laat komen voor hun wedstrijd. Deelnemers zijn zelf verantwoordelijk om tijdig aanwezig te zijn bij hun wedstrijd. Er wordt vooraf een schema gemaakt waar het toernooi op wordt gebaseerd. Echter worden de daadwerkelijke tijden en schema's omgeroepen ter plekke door de admins en dit is ook leading.

4.2 Voorbereiding

Vorbereidingen zoals een warming-up of het instellen van gamesettings is de verantwoordelijkheid van de deelnemer. In het tijdschema wordt hier zo minimaal mogelijk rekening mee gehouden. Zorg er dus voor dat alles klaar staat voordat de wedstrijd begint.

4.3 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 mag er maximaal 1 coach aanwezig zijn. Dit wordt niet gezien als oneerlijk spel of cheaten. De coach mag niet communiceren met de tegenstanders en de coach mag niet op de schermen kijken van de tegenstanders.

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.

4.4 In-game regels

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

De specifieke regels met betrekking tot in-game settings zijn hier te vinden*: http://www.mlgpro.com/Official_Halo_3_Game_Types

De specifieke regels met betrekking tot verboden zijn hier te vinden: <http://www.mlgpro.com/forum/showthread.php?t=274265>

*= De MLG v7 settings zullen worden gebruikt, niet GB v7. Dit is een klein verschil maar voorkomt onduidelijkheden.

4.5 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.

5 De admins

Hoofdadmin

Charan van Krevel
Dirty
Cha.ran@hotmail.com
0630629957