



SPECIFIEKE REGELGEVING  
**FIFA 10**

<b>Titel:</b>	Specifieke Regelgeving: <b>Fifa10</b>
<b>Auteur:</b>	Leon Houtzager
<b>Manager:</b>	Jasper Schoo
<b>Organisatie:</b>	Nederlandse Electronic Sport Bond
<b>Datum:</b>	Maart 2010
<b>Versie:</b>	Versie 1.0.1

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

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)

## 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	Single elimination "knock-out fase"	5
2.2.2	Versie Game	5
3	Wedstrijd procedure	6
3.1	Aanwezigheid	6
3.2	Vorbereiding	6
3.3	De wedstrijd	6
3.4	In-game regels	7
3.5	Uitslagen rapporteren	7
4	Game instellingen	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 1 tegen 1 gespeeld.

- Alle wedstrijden worden gespeeld op een Xbox 360 met twee controllers. Deelnemers moeten voor een eigen controller zorgen.
- Wedstrijden worden opgestart via KICK OFF.
- Elk team dat in FIFA10 zit mag gekozen worden, club en nationaal.
- 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 duurt een wedstrijd 2 x 5 minuten. Bij gelijke stand volgen verlenging en penalty's.
- Tijdens de knock-out fase in de voorronde duurt een wedstrijd 2 x 6 minuten. Bij gelijke stand volgen verlenging en penalty's.
- In de poule gaat het om één wedstrijd, in de knock-out fase om 'best of three'.
- Het onnodig pauzeren van de game of het expres uitspelen van de klok is niet toegestaan.

### 2.2 Schema

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

- Poule schema
- Single elimination "ladder"
- Double elimination

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

#### 2.2.1 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.

#### 2.2.2 Versie Game

Er zal gespeeld worden met FIFA10, de mogelijkheid bestaat dat tijdens de finale dag de nieuwste versie, namelijk FIFA11 gespeeld zal worden.

## **3 Wedstrijd procedure**

### **3.1 Aanwezigheid**

Beide spelers/teams dienen aanwezig te zijn 5 minuten voor de wedstrijd, in de console area. Deelnemers mogen maximaal 15 minuten te laat komen voor hun wedstrijd.

- 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 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.

### **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 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.

### 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. Bij constatering van dit feit zal de admin ingrijpen.
- Bij diskwalificatie of niet/te laat komen opdagen wint de opponent met 2-0. Diskwalificatie is 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 Game instellingen

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

- Injuries: On
- Difficulty Level: Legendary
- Game Speed: Normal
- Offsides: On
- Time/Score display: On
- Camera: Tele
- Radar: 2D or 3D
- Home Auto Switching: User Settings
- Away Auto Switching: User Settings
- Volume settings: Default

## 5 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>