



## SPECIFIEKE REGELGEVING Starcraft II

<b>Titel:</b>	Specifieke Regelgeving: Starcraft II
<b>Auteur:</b>	Jim Lehmann
<b>Manager:</b>	Rutger van der Heijden
<b>Organisatie:</b>	Nederlandse Electronic Sport Bond
<b>Datum:</b>	9 augustus 2011
<b>Versie:</b>	Versie 1.0.2

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)
- Jim Lehmann (Starcraft II)
- Sidney Lehmann (Starcraft II)
- Manuel Schenkhuisen (Starcraft II)

## Inhoudsopgave

1	Algemene en specifieke regelgeving	4
1.1	Algemene regelgeving	4
1.2	Specifieke regelgeving	4
1.3	Onvoorziene omstandigheden	4
1.4	In beroep gaan	4
2	Versies en modificaties	5
2.1	Installatie van de game	5
2.2	Installatie van de patch	5
3	Competitie structuur	5
3.1	Algemeen	6
3.2	Schema	6
3.2.1	Poule	6
3.2.2	Single elimination	6
4	Game instellingen	6
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.

## 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 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.

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

Na de installatie van de game moet de laatste versie van de patch geïnstalleerd worden. De laatste patch voor Starcraft II is 1.3.6. Deze patch wordt automatisch gedownload door de Starcraft II launcher.

## 3 Competitie structuur

### 3.1 Algemeen

De competitie wordt in individuele vorm van 1vs1 gespeeld.

Elke wedstrijd wordt in de vorm van best of 3 gespeeld. Voor de finale wordt gebruik gemaakt van best of 5.

### 3.2 Schema

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

- Poule
- Single elimination

Het schema kan ingezien worden via de volgende link: [<link>](#)

#### 3.2.1 Poule

Bij een poule worden spelers/teams ingedeeld in groepen, waarbij het vervolgens de bedoeling is dat spelers die bij elkaar in de groep zitten elkaar minimaal één confronteren in een wedstrijd. De winnaars van groepen gaan door naar de volgende ronde.

#### 3.2.2 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.

## 4 Game instellingen

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

- Het bewaren van replay's (Options > Gameplay > Save all)

---

## 5 Mapkeuze

### 5.1 Volgorde van mapkeuze

Er zal volgens de 'ABBABA' methode gekozen worden. Speler A mag van de maplijst één map wegstrepen, waar vervolgens speler B twee maps mag wegstrepen. De ABBAABBA volgorde wordt aangehouden tot er één map over is gebleven.

Na de eerste ronde mag de verliezer van de zojuist gespeelde ronde een nieuwe map kiezen. Indien er na twee rondes nog geen winnaar is, mag de verliezer van de tweede gespeelde ronde een nieuwe map kiezen.

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.

- Shakuras Plateau
- MLG Metalopolis
- MLG Shattered Temple
- MLG Xel'Naga Caverns
- GSTL GSL Crevasse
- GSTL GSL Tal'Darim Altar
- GSTL GSL Terminus RE

---

## 6 Wedstrijd procedure

### 6.1 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.

### 6.2 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.

### 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 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.

### 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**

Rutger van der Heijden  
Von Rutch  
Rutger@e-sportbond.nl

### **Hoofdadmin**

Jim Lehmann  
JiMMY  
Jim.lehmann@team-visualize.net

### **Assistent-admins**

Patrick Buijs  
Patz  
patrick.buijs@xs4all.nl

Robert Duyneveldt  
Linkie  
rduyneveldt@live.nl