

NSE CS:GO Competitie 2018



NSE CS:GO Competitie

NSE / Versie 1.0 / 13-01-2018 / 17 pagina's

Inhoudsopgave

Inleiding

Dit reglement is opgesteld voor de NSE CS:GO Competitie. Dit is het eerst beschikbare document van deze categorie.

Het competitieschema wordt gepubliceerd op [de site van de competitie](#) en is voor iedere deelnemer opvraagbaar via competitie@nseamsterdam.nl. De regels in dit document zijn van toepassing op alle deelnemers tijdens de gehele periode van de lopende competitie. Er wordt gespeeld op een server gehost door No Stigma eSports Amsterdam, updates worden door Valve uitgevoerd. De NSE CS:GO Competitie heeft hierop geen invloed en wordt niet op de hoogte gesteld van het uitbrengen van updates (de patches).

Voor vragen en/of opmerkingen over het reglement kan er gemaild worden naar: competitie@nseamsterdam.nl.

‘NSE CS:GO Competitie’ vanaf hier genoemd: NSC.

1. Algemene regels

1.1 Drugs en Alcohol

Het spelen van wedstrijden onder invloed van drugs of alcohol is niet toegestaan. Het is ook niet toegestaan om prestatie verhogende middelen (doping) te gebruiken. Het gebruik hiervan leidt tot een onmiddellijke diskwalificatie van de desbetreffende speler voor de duur van de competitie en een reglementaire LOSS van de gespeelde wedstrijd voor het team.

1.2 Competitie Duur

De competitie loopt van 11 mei 2018 tot en met 13 mei 2018.

1.3 Speellocatie

Alle wedstrijden van het toernooi worden op online servers gespeeld, er is dus geen sprake van een fysieke locatie.

1.4 NSC Content

Het beeldmateriaal, verkregen uit matches uit de NSC, mag alleen door derden gebruikt worden na expliciete toestemming van de rechthebbenden. Deelnemers aan de NSC verlenen bij voorbaat toestemming aan de NSC voor openbaarmaking van zowel foto- als videobeelden waarop de deelnemer zichtbaar is.

1.5 Contact informatie

Voor vragen en/of opmerkingen over het reglement kun je contact opnemen door te mailen naar competitie@nseamsterdam.nl.

1.6 Gelijkwaardigheid

Discriminatie is niet toegestaan. Denk aan discriminatie op basis van geslacht, ras, politieke mening of geloof. Discriminatie leidt tot onmiddellijke uitsluiting van het vervolg. Er kan aangifte gedaan worden.

Ook zal iedere vorm van intimidatie (voorbeelden: fysiek, mentaal, seksueel), zowel binnen als buiten de NSC, leiden tot onmiddellijke uitsluiting. Er zal hiervan aangifte gedaan worden.

1.7 Verantwoordelijkheid

Door deel te nemen aan de NSC neemt het team de verantwoordelijkheid op zich om zo sportief mogelijk mee te doen aan de competitie. Deze verantwoordelijkheid bevat, maar is niet gelimiteerd tot het sportief omgaan met andere spelers en officials, het nakomen van het tijdschema van de wedstrijden, het navolgen van het reglement indien dat van toepassing is en het tijdig mededelen dat een team of speler niet kan. Het niet voldoen aan deze verantwoordelijkheid kan een sanctie opleveren, variërend van het verliezen van bans tot uitsluiting van deelname aan de NSC.

2. Rollen

De NSC heeft verschillende rollen: Competitie management en deelnemers

2.1 Competitie Management

2.1.1 Competitie Managers

Competitie managers zijn verantwoordelijk voor het verloop van de competitie. Hieronder valt, maar is niet gelimiteerd tot het verwerken van inschrijvingen, line-ups, uitslagen, speelschema's ed. Binnen de competitie en buiten de daadwerkelijke wedstrijd zijn zij de hoogste autoriteit. Zij leven de reglementen na, beslissen over geldigheid van ingediende line-ups, roster changes en aangevraagde wijzigingen. Zij delen ook reglementaire sancties uit bij administratieve overtredingen van het reglement. Beroep tegen beslissingen van het competitie management kan ingesteld worden via de mail en binnen 72 uur nadat de beslissing gecommuniceerd is aan betrokkenen. De managers hebben een inspanningsverplichting om teams van zaken op de hoogte te stellen.

2.1.2 Admins

Voor wedstrijden in de NSC worden admins ingezet om de wedstrijden eerlijk en soepel te laten verlopen. Deze admins zorgen ervoor dat de wedstrijden volgens het reglement verlopen. Zij nemen tijdens de wedstrijden disciplinaire beslissingen.

Wanneer regels worden overtreden door deelnemers, meldt de admin de overtreding(en) aan de competitie managers, waarbij de competitie managers na overleg een sanctie uitdelen. De sanctie wordt altijd na de game uitgedeeld.

3. Deelnemers

Een deelnemer is een speler, teamcaptain of wisselspeler die meedoet met de NSC. Elke deelnemer moet voldoen aan de voor zijn rol geldende toelatingseisen, en wordt opgenomen in de database van de NSC.

3.1 Spelers

Een speler maakt deel uit van een team. Een speler heeft niet meer rechten dan het recht tot uitkomen voor zijn team. Een basisspeler kan slechts bij één team ingeschreven staan binnen de No Stigma Esports wedstrijden en kan dus niet voor meerdere teams uitkomen. Er zijn twee typen spelers: Studenten en Niet Studenten. Communicatie met andere teams en officials kan alleen gedaan worden door de teamcaptains.

3.1.1 Studenten

Een student-speler wordt gedefinieerd als een speler met een bewijs van inschrijving aan een Nederlandse universiteit, hogeschool of MBO instelling.

3.1.2 Niet studenten

Een niet student-speler wordt gedefinieerd als een speler die geen bewijs van inschrijving heeft aan een Nederlandse universiteit, hogeschool of MBO-instelling. Er zijn in een team maximaal 3 niet studenten-spelers toegestaan, waarvan er 1 tegelijkertijd mag spelen.

Aantal spelers in team	Minimum Studenten	Niet Studenten Toegestaan
1 tot en met 5 spelers	4	1
6 spelers	4	2
7 spelers	4	3

Dus: Een line-up bestaat uit minimaal 4 studenten-spelers en maximaal 1 niet student-spelers.

3.2 Wisselerspelers

Elk team kan maximaal 2 wisselerspelers ingeschreven hebben. Een wisselspeler is een speler die aangegeven staat als reserve voor het ingeschreven team. Een speler mag niet bij meerdere teams als speler of wisselspeler staan ingeschreven.

Alle wisselerspelers zijn voorafgaand aan de competitie ingeschreven bij een team en aangemeld bij het competitie management. De niet opgevulde posities in het roster mogen niet gedurende de competitie opgevuld worden.

3.3 Teamcaptains

De teamcaptain kan een van de spelers of een coach zijn. Ieder team heeft maar 1 teamcaptain. Een teamcaptain (1 persoon) is de vertegenwoordiger van het team, zowel ingame als buiten het spel. De teamcaptain treedt formeel op namens het team en vertegenwoordigt het team naar het competitie management toe. Tijdens, voor of na de match heeft alleen de teamcaptain formeel contact met het andere team.

3.4 Coach

Een coach maakt deel uit van het team. Een coach die niet voldoet aan de spelers voorwaarden mag nooit deelnemen aan een wedstrijd. De coach mag de rol van teamcaptain voor zijn rekening nemen. Het is de coach toegestaan om in de booth aanwezig te zijn maar mag echter alleen tijdens de freeze times communiceren met het team.

4. Inschrijvingsprocedure

Inschrijvingen behoren per team te worden ingestuurd. Een team meldt zichzelf aan via de [website](#), of stuurt een mail naar competitie@nseamsterdam.nl. Vervolgens vult het team de spelerskaart in. Hierop staan de spelers en eventuele coach die deelnemen aan de competitie. Hiernaast moeten de deelnemers een bewijs van inschrijving bij een Nederlandse onderwijsinstelling bijvoegen bij de inschrijving. Dit mag in de vorm van het doorsturen van de email, of kopie van het bestand. Een inschrijving is compleet als de spelerskaart en alle inschrijvingsbewijzen zijn ontvangen.

Een inschrijving wordt volledig geaccepteerd als de deelnemers voldoen aan de toelatingseisen en de documentatie compleet en correct is.

5 Toelatingsvoorwaarden deelnemer

5.1 Ingame account

Spelers moeten beschikken over een Steam-account onder eigen ingame naam. De deelnemer geeft zijn hoogst gerankte account op bij de inschrijving en geeft wijzigingen zo snel mogelijk door aan het competitie management per mail.

Het spelen van een wedstrijd op een account van een ander persoon is niet toegestaan. Bij het gebruik van een account van een ander persoon volgt onmiddellijke diskwalificatie voor de duur van de competitie van de speler en een reglementaire LOSS van de gespeelde wedstrijd voor het team.

5.1.1 Ingame naam

Spelers moeten het hele seizoen dezelfde naam aan houden. Spelers moeten bij veranderingen van hun ingame name op de live-client dit meteen doorgeven bij het competitie management. Ingame namen mogen geen sponsorberichten, beledigend taalgebruik of negatief commentaar jegens NSE of de competitie bevatten. Mocht hier twijfel over zijn, dan wordt dit beslist door een NSC-official.

5.1.2 VAC ban

Spelers die tijdens de competitie een VAC ban krijgen worden gediskwalificeerd van deelname bij de NSC, spelers die op een eerder moment een VAC-ban hebben gekregen worden niet toegelaten tot de NSC. Eerder gespeelde wedstrijden voor een VAC ban worden ongeldig bevonden.

5.2 Toelatingsvoorwaarden team

Alle ingeschreven spelers voldoen aan de in dit reglement beschreven toelatingsvoorwaarden. Een team bestaat uit 5 spelers, waarvan één teamcaptain, 4 spelers behoren een bewijs van inschrijving aan een Nederlandse onderwijsinstelling te hebben. Een teamcaptain dient als aanspreekpunt. Het team bestaat uit maximaal 7 spelers.

5.2.1 Teamnaam

Een teamnaam wordt opgegeven bij de inschrijving. De naam van het team mag bij inschrijving en verandering een naamgevende sponsor voeren, echter alleen als deel van de volledige naam. Een teamnaam mag ook een afkorting zijn. Aanstootgevende, beledigende of discriminerende namen zijn niet toegestaan.

6. Competitie Regels

6.1 Speelschema

Het wedstrijdschema voor de NSC zal, inclusief speeltijden, beschikbaar worden gesteld uiterlijk 7 dagen voor de wedstrijddag via de [website](#). Binnen deze 7 dagen zijn geen wisselingen meer mogelijk, behoudens een situatie die ontstaat door overmacht. Indien er sprake is van overmacht zal het team deze situatie schriftelijk of mondeling toelichten. Indien overmacht geaccepteerd wordt door het competitie management zal er in overleg met de tegenstander een andere tijd worden vastgesteld. Indien overmacht niet voldoende wordt aangetoond kan het team kiezen voor een forfait.

6.2 Line up

Een team mag per wedstrijd van samenstelling veranderen. Er hoeft geenszins met een vaste line-up gespeeld te worden gedurende het volledige toernooi. De teams worden 3 dagen van tevoren bekend gemaakt. De teams moeten ten minste 7 dagen voor het begin van het toernooi aan het competitie management worden doorgegeven. Wijzigingen zijn behoudens overmacht door uitval van spelers niet toegestaan na het verstrijken van de deadline. Overmacht is gedefinieerd als een situatie die is ontstaan buiten de schuld van de speler en/of het team. Nalatigheid valt hier niet onder. Nalatigheid is een situatie die ontstaat als een buiten de schuld van speler en/of team ontstane situatie bekend was, maar er niet op wordt gereageerd of rekening mee wordt gehouden.

6.2.1 Volledigheid van het team

De deelnemende teams zullen altijd met vijf goedgekeurde spelers aanwezig zijn. Goedgekeurde spelers zijn spelers die als basisspeler of als wisselspeler opgevoerd zijn op de vooraf opgegeven teamselectie. Een team dat speelt met andere spelers krijgt een auto LOSS.

Een team heeft de verantwoordelijkheid om de opgegeven subs inzetbaar te houden. Het beschikbaar zijn van subs maar niet opstellen wordt nooit als reden geaccepteerd voor wijzigingen.

6.3 Speeltijd en Speelduur

Wedstrijden worden gespeeld op de vooraf opgegeven tijden in het wedstrijdschema. Bij uitloop van meer dan 2 uur wordt de wedstrijd verplaatst, tenzij beide teams nog steeds aanwezig zijn en er mogelijkheid is om de wedstrijd alsnog te spelen.

Wedstrijden krijgen tijd toegewezen van 75 minuten inclusief 15 minuten warm-up, tenzij teams aangeven eerder te willen starten. Indien een wedstrijd langer duurt dan de geplande 75 minuten krijgen de teams van de volgende wedstrijd alsnog 15 minuten warm-up. Zowel uitloop als vervroeging van een volgende wedstrijd is mogelijk.

Van elk team wordt verwacht dat de teamcaptain minimaal 15 minuten voor de geplande starttijd van de wedstrijd aanwezig te zijn op de competitie-Discord. Deze zal zich melden bij de competitie-manager en krijgt een discord-kanaal voor het team toegewezen. Indien het volledige team niet op tijd aanwezig is in de server volgen de volgende sancties:

Te laat in de server, zonder melding van overmacht:

Tot 10 minuten: Iedere 3 minuten verlies van 1 ban (auto-loss op knife round)

Meer dan 10 minuten: Auto LOSS

Te laat in de server, met melding van overmacht:

0-10 minuten: geen sancties

Meer dan 10 minuten: Iedere 10 minuten verlies van 1 ban (auto-loss op knife round)

Meer dan 30 minuten: Auto-LOSS

Notabene: Overmacht is gedefinieerd als een situatie die is ontstaan buiten de schuld van de speler en/of het team. Nalatigheid valt hier niet onder. Nalatigheid is een situatie die ontstaat als een buiten de schuld van speler en/of team ontstane situatie bekend is. Maar er door het team niet op wordt gereageerd of rekening mee wordt gehouden.

6.4 Cheating

6.4.1. Scripts en instellingen

Scripts zijn niet toegestaan bij de NSC met uitzondering van 'buy, toggle en demo scripts'. Hieronder enkele voorbeelden van illegale scripts:

- Jump throw-scripts
- Stop shoot-scripts (use or AWP scripts)
- Center view-scripts
- Turn-scripts (180 degrees or similar)
- No recoil-scripts
- Burst fire-scripts
- Rate changers (Lag scripts)
- FPS-scripts
- Anti-flash-scripts or binding scripts
- Bunny-hop scripts
- Stop sound scripts

De volgende commando's zijn verboden:

- Mat_hdr_enabled
- Following start parameters
- +mat_hdr_enabled 0/1
- +mat_hdr_level 0/1/2

Spelers zijn vrij om de configuratie van hun pc aan te passen zolang dit niet een oneerlijk voordeel geeft of vergelijkbaar is met vals spelen. Een speler kan een straf ontvangen voor elke fout in zijn of haar config-files. Ongeacht of de file niet actief is of bij de desbetreffende game map staat.

6.4.2 Software

Spelers mogen geen externe software installeren of gebruiken die invloed heeft op de game. Elke vorm van modificatie die de game doet veranderen of een speler in staat stelt om automatisch of meer dan één ingame handeling uit te voeren of een configuratie file aanpast is ten strengste verboden.

6.4.3 elektronica

Het is niet toegestaan om de live camera beelden van de wedstrijd op een manier te bekijken. Bijvoorbeeld door het openen van de Twitch feed van de NSC.

Er komt een competitie-Discord voor controle met wie het team in contact staat, het is niet toegestaan externe gesprekspartners te hebben tijdens het spelen van een game in de NSC.

Discord link: <https://discord.gg/JbHdExv>

6.4.4 Communicatie

Tijdens de wedstrijden mogen spelers alleen met spelers communiceren die in hun team zitten. Deze spelers moeten allemaal in hetzelfde team zitten en in dezelfde game aan het spelen zijn. Spelers mogen niet met wisselers communiceren. De aanwezige coach mag met de spelers communiceren.

6.4.5 Instellingen computer

Spelers mogen de volgende instellingen aanpassen op de monitor en computer

- Brightness
- Digital Vibrance
- Contrast
- Gamma
- 3D settings (aliasing, vertical sync, etc.)
- Game scaling
- Sound
- Mouse settings
- Keyboard
- Headset

Het is verboden voor spelers om een overlay te gebruiken die de systeem performance laten zien over de game heen (bijv. Nvidia SLI Display, RivaTuner Overlays, etc.).

6.4.6 Verboden handelingen

De volgende acties zijn ten strengste verboden tijdens een game en resulteren in een round loss (de hoeveelheid rondes is te bepalen door de competitie admins).

- elke vorm van scripts (op buy scripts na).
- Het gebruiken van bugs die de game-principes beïnvloeden (spawn bugs etc.) is verboden.
- het bewegen door muren, verdiepingen en daken is verboden. hieronder valt ook 'skywalking'.
- "Silent Bombs" (het plaatsen van bommen die geen geluid maken) is verboden.
- Het is niet toegestaan de bom te planten op een positie waar deze niet ontmanteld kan worden.
- Boosten met medespelers is toegestaan. Maar niet op de plekken waar textures, muren, plafonds of verdiepingen transparant of penetreerbaar worden. (hierbij gaat het niet over "wallbangs").
- Het gooien van (flash) granaten onder een muur is niet toegestaan. Het gooien van granaten over muren en daken is wel toegestaan.
- alle Custom (game) files zijn verboden.

7. Competitiestructuur

7.1 Competitie

De competitie bestaat uit een play-off bracket, de RO16 is Bo1, de RO8 is Bo1, de semi-finales en de finale zijn Bo3.

7.2 Prijzenpot

Deelname aan de eerstvolgende NSE CS:GO Competitie wordt verzekerd door het behalen van de eerste, de tweede en de derde plaats. De verdere prijzenpot zal op een later moment bekend worden gemaakt.

8. Ingame procedure

8.1 Maps en Game Modes

Op de volgende maps zal er worden gespeeld tijdens de NSC. De map pool zal altijd worden geüpdatet met de Active Duty map pool.

- de_inferno
- de_nuke
- de_cache
- de_train
- de_mirage
- de_cobblestone
- de_overpass

8.2 Picks en bans

Het team met de hoogste inventory value mag beginnen met bannen.

Bij de kruisfinales in Bo3 format wordt de volgende volgorde aangehouden:

Bo3: Team A: Ban, Team B: Ban, Team A: Pick, Team B Pick, Team A: Ban ,Team B Ban en dan blijft de laatste map over.

Na de Pick en Ban wordt er een knife round gespeeld om te bepalen welk team aan welke kant begint.

8.3 Bugs

Indien een speler vermoedt dat er een bug optreedt in de game, mag de speler hiervoor een pauze inlassen en een official notificeren. Dit mag alleen indien de bug dermate ernstig is dat het als gevolg kan hebben dat de game hierdoor oneerlijk verloren of gewonnen wordt. Indien de pauze onterecht wordt gebruikt zullen de regels in het kopje 'pauzes' worden gebruikt om tot een uiteindelijk oordeel te komen.

8.4 Matchwinst

een team wint wanneer zij 16 rondes hebben gewonnen met een minimaal verschil van 2 . Dit houdt dat bij een gelijke score van 15 15 er een overtime wordt gespeeld. De overtime wordt volgens de traditionele CS:GO regels gespeeld.

8.4.1 Overtime

Overtime bestaat uit 6 rondes, 3 op de terrorist side en 3 op de counter-terrorist side. Om een overtime te winnen moet een team 4 rondes scoren binnen één overtime, aan het begin van iedere helft van de overtime krijgt iedere speler 10 000 dollar. Bij een gelijk spel wordt overtime herhaald.

8.5 Opnemen van matches

De matches zullen alleen opgenomen worden door middel van de stream die uitgezonden wordt op www.twitch.tv/nse_amsterdam.

8.6 Game of Record (GOR)

Een "game of record (GOR)" geeft aan wanneer de tien spelers van een wedstrijd begonnen zijn aan de wedstrijd en daarbij interactie hebben met de map/spelers. Wanneer een GOR is bereikt, is het niet meer mogelijk om de wedstrijd opnieuw te spelen zonder de beslissing van een official. GOR wordt bereikt als een van de volgende vereisten is bereikt:

- Knife round succesvol afgerond

8.7 Pauzes

8.7.1 Tactical Pauzes

Teams mogen per helft (15 rondes) 2 tactical pauzes gebruiken. Dit zijn er 4 per team per game. Een pauze mag echter niet 3 keer binnen een half uur plaatsvinden en dit moet altijd tijdens freeze time zijn.

8.7.2 technical pauzes

Technical pauzes zijn aan het einde van een ronde of in een freeze time.

Toegestane redenen voor een technical pauze zijn:

- Hardware-matige problemen zoals schermproblemen en computerproblemen, waaronder ook muis/toetsenbord/headset hardware defecten
- Softwarematige problemen (het spel sluit af, voice communication werkt niet meer)

Andere redenen zullen per keer door de official goed- of afgekeurd worden. Mocht de official het afkeuren, dan kan een sanctie, zoals onder 'sancties' in dit reglement, worden toegepast.

Mochten de pauzes te frequent en te lang gebruikt worden kan de official ook hier sancties op toekennen of de spelers verplichten om door te spelen.

8.8 Remake

Indien er een situatie is ontstaan buiten de schuld van een van beide teams, waardoor een wedstrijd niet meer te winnen is doordat een van beide teams buitenproportioneel is benadeeld, volgt automatisch een terugzetting van de round. Als dit niet mogelijk is wordt er doorgespeeld.

8.9 Ingame meekijken

Het bekijken van een wedstrijd via de spectatormode van CS:GO is alleen toegestaan voor de mensen die als spectator aanwezig zijn in de namens de NSC Crew. Het gebruiken van de informatie van de spectatormode om een team/speler te helpen is niet toegestaan en zal leiden tot een sanctie.

9. Overige Sancties bij schending van het reglement

9.1 Sancties

Schending van het reglement zal leiden tot een sanctie bepaald door de officials. De zwaarte van de sanctie zal liggen aan de zwaarte van de overtreding. De volgende sancties kunnen opgelegd worden:

9.2 Het verliezen van de keuze (anti)terrorist side

Wanneer een team de keuze heeft om (anti)terrorist side te starten, kan deze keuze ontnomen worden als zij het reglement hebben overtreden.

9.3 Automatisch verlies van een wedstrijd of round

De officials kunnen bepalen dat een bepaalde wedstrijd of round automatisch verloren is door een team als er een geldige reden voor is/bij een schending van het reglement.

9.4 Schorsing

Bij een schorsing zal een speler niet in staat zijn om een bepaalde hoeveelheid wedstrijden mee te doen met zijn team. Het aantal wedstrijden zal bepaald worden door de officials.

9.5 Diskwalificatie

Bij zware overtredingen zoals (maar niet gelimiteerd tot) drank/drugs gebruik, cheating of intimideren van een tegenstander, hebben de officials de mogelijkheid om een speler/team te diskwalificeren. Een team/speler zal altijd een gegronde reden krijgen voor hun diskwalificatie.

9.6 Overige situaties

Situatie 1:

Een team is nog niet klaar binnen de 15 minuten aan opzettijd die zij hebben.

Sanctie:

Het team zal gewoon starten en de speler zal dan tijdens de wedstrijd de instellingen moeten veranderen. Mocht de speler hierdoor weigeren om de game te starten, dan kan verlies van knife round of round losses worden toegekend.

10. Bezwaren

10.1 Bezwaar wedstrijduitslag

Bij bezwaar van de wedstrijduitslag moet de teamcaptain van het team een e-mail sturen naar het competitie management, competitie@nseamsterdam.nl. Hierin moet minimaal het volgende staan:

- Dag van de wedstrijd
- Naam team
- Naam tegenstanders
- Reden van bezwaar (motivatie) *Overigens: videobewijs is ook toegestaan.*

10.2 Bezwaar Officiële beslissing

Bij bezwaar van een officiële beslissing moet de teamcaptain van het team een e-mail sturen naar het competitie management. Hierin moet het volgende staan:

- Het team of de speler voor welke de uitspraak geldt
- De uitspraak
- Reden van bezwaar

Alleen wanneer aan al deze voorwaarden is voldaan, zal het bezwaar worden bekeken en onderzocht.