

Premier League reglement 2018-2019



Dutch College League

Premier League / Versie 5.3 / 24-10-2018 / 20 pagina's

Inhoudsopgave

Contents

Inleiding	4
1. Algemene regels	5
1.1 Drugs en Alcohol	5
1.2 Competitieduur	5
1.3 Speellocatie	5
1.4 DCL Content.....	5
1.5 Contact informatie	5
1.6 Student	5
1.7 Gelijkwaardigheid	5
1.8 Verantwoordelijkheid	5
2. Rollen	6
2.1 Competitie Management	6
2.1.1 Competitie Managers.....	6
2.1.2 Scheidsrechters	6
3. Deelnemers	6
3.1 Spelers	6
3.1.1 Local Players.....	6
3.1.2 External Players.....	7
3.2 Wisselspelers.....	7
3.3 Teamcaptains	7
3.4 Coach	7
4. Inschrijvingsprocedure	8
4.1 Toelatingsvoorwaarden deelnemer.....	8
4.1.1 Bewijs van inschrijving als student	8
4.1.2 Ingame account	8
4.1.3 Ban(s) buiten de DCL	9
4.2 Toelatingsvoorwaarden team	9
4.2.1 Teamnaam.....	10
4.3 Vereniging / Organisatie	10
5. Competitie Regels	10
5.1 Speelschema.....	10
5.2 Line up	10

5.2.1 Volledigheid van het team	11
5.3 Speeldatum, Speeltijd en Speelduur	11
5.3.1 No Go	12
5.3.2 No Show	12
5.3.3 Forfeit	12
5.3.4 Blauwe en Rode kaarten	12
5.3.5 Opzettijd	13
6. Competiestructuur	14
6.1 Competitie	14
6.2 Promoveren en degraderen	14
6.3 Roster Changes	14
6.4 Prijzenpot	14
6.5 Competitie stand (rang)	14
7. Ingame procedure	15
7.1 Maps en Game Modes	15
7.2 Starting side	15
7.3 Pick en Bans	15
7.4 Geblokkeerde champions/skins	15
7.5 Bugs	15
7.6 All Chat	16
7.7 Matchwinst	16
7.8 Series	16
7.9 Opnemen van matches	16
7.10 Game of Record (GOR)	16
7.11 Pauzes	16
7.12 Remake	17
7.13 Ingame toeschouwen	17
8. Overige Sancties bij schending van het reglement	18
8.1 Sancties	18
8.2 Het verliezen van de keuze red/blue side	18
8.3 Het verliezen van bans	18
8.4 Automatisch verlies van een wedstrijd	18
8.5 Schorsing	18
8.6 Diskwalificatie	18

8.7 Overige situaties.....	18
9. Bezwaren.....	19
9.1 Bezwaar wedstrijduitslag.....	19
9.2 Bezwaar Officiële beslissing.....	19

Inleiding

Dit reglement is opgesteld voor de Dutch College Premier League. Dit reglement vervangt eerdere reglementen.

Het competitieschema wordt gepubliceerd op www.dutchcollegeleague.nl en is voor iedere deelnemer opvraagbaar via competitie@dutchcollegeleague.nl. Deze regels zijn van toepassing op alle deelnemers tijdens de gehele periode van de lopende competitie, inclusief maar niet gelimiteerd tot de qualifiers, promotie, poule fase en playoffs. Er wordt gespeeld op de Tournament Realm, updates worden door Riot Games uitgevoerd. De DCL heeft hierop geen invloed en wordt niet op de hoogte gesteld van enrollment van updates (de patches). In de regel loopt de TR één versie achter bij de live-client. Het kan echter zo zijn dat een patch door Riot wordt uitgesteld.

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

Dutch College League: vanaf hier genoemd als: 'DCL'.

1. Algemene regels

1.1 Drugs en Alcohol

Het spelen van wedstrijden, offline en online, 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 Competitieduur

Het competitie seizoen duurt van november 2018 tot en met april 2019. Van november tot en met februari wordt de poule fase in 2 poules gespeeld en van februari tot en met april wordt de eliminatie fase gespeeld. Na deze fases zal de top 4 een halve finale en finale spelen in april.

1.3 Speellocatie

De offline wedstrijden worden gespeeld op de locatie van Gamers First. Het adres van deze locatie is Binckhorstlaan 151-A, 2516 BA Den Haag.

1.4 DCL Content

Het beeldmateriaal, verkregen uit matches uit de Premier League, mag alleen door derden gebruikt worden na expliciete toestemming van de rechthebbenden. Deelnemers aan DCL verlenen bij voorbaat toestemming aan de DCL 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@dutchcollegeleague.nl

1.6 Student

Een speler telt, voor de competitie, als de speler studeert aan een universitair, hogeschool of mbo-opleiding of aantoonbaar in de afgelopen 12 maanden (zie bewijs van inschrijving) gestudeerd heeft.

1.7 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 DCL, leiden tot een rode kaart en onmiddellijke uitsluiting. Er zal ook aangifte gedaan worden.

1.8 Verantwoordelijkheid

Door deel te nemen aan de Dutch College League 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, tijdig de mededeling doen 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 DCL.

2. Rollen

De Dutch College League 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 Scheidsrechters

Voor wedstrijden in de Premier League en de play-offs worden scheidsrechters ingezet om de wedstrijden eerlijk en soepel te laten verlopen. Deze scheidsrechters zorgen ervoor dat de wedstrijden volgens het reglement verlopen. Zij nemen tijdens de wedstrijden disciplinaire beslissingen.

Wanneer regels worden overtreden door deelnemers, meldt de scheidsrechter de overtreding(en) aan de competitie managers, waarbij de competitie managers na overleg een sanctie uitdeelt. De sanctie wordt altijd na de game uitgedeeld. Er zijn uitzonderingen waar een sanctie vooraf de match wordt uitgedeeld zoals bijvoorbeeld bij het te laat komen, te laat indienen van line-up etc.

3. Deelnemers

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

3.1 Spelers

Een speler maakt deel uit van een team en is een student. Een speler heeft niet meer rechten, dan het recht tot uitkomen voor zijn team. Een basisspeler kan slechts bij één team tegenlijk ingeschreven staan binnen de Premier League en kan dus niet voor meerdere teams uitkomen in dezelfde periode. Er zijn twee typen spelers: Local Players en External Players. Communicatie met andere teams en officials kan alleen gedaan worden door de teamcaptains.

3.1.1 Local Players

Een *Local Player* wordt gedefinieerd als een speler die in binnen een straal van 25 kilometer studeert als waar de vereniging zich volgens de KvK staat ingeschreven. Het gaat hierbij om het geografisch middelpunt van de betreffende gemeente. Indien de straal een gebied van een andere vereniging overschrijdt, wordt het verschil gedeeld.

Spelers in de Premier League kunnen alleen uitkomen voor een team dat zich heeft aangesloten bij een vereniging. Een Roster bestaat uit maximaal 7 spelers, waarvan er minimaal 3 local players aanwezig moet zijn.

3.1.2 External Players

Een *External Player* wordt gedefinieerd als een speler die op of buiten een straal van 25 kilometer studeert als waar de vereniging zich volgens de KvK staat ingeschreven. Het gaat hierbij om het geografisch middelpunt van de betreffende gemeente. Indien de straal een gebied van een andere vereniging overschrijdt, wordt het verschil gedeeld.

Een roster bestaat uit maximaal 7 spelers, waarvan er maximaal 3 External Players zijn toegestaan. Een line-up bestaat uit minimaal 3 Local Players en maximaal 2 External Players. De External zal naast de voorwaarden van de DCL moeten voldoen aan de eisen die door de vereniging gesteld worden, mits deze eisen de werking van de DCL bepaling niet aantasten.

3.2 Wisselplayers

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

Alle wisselplayers 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, behoudens één roster change moment.

Premier League subs mogen uitkomen in de Talent League als main-player of substitute. Premier League main players worden per definitie uitgesloten van Talent League. Deze PL subs mogen maximaal 3 PL games spelen en worden daarna uitgesloten van deelname bij de TL, oftewel bij hun 3e game in de PL worden ze uitgesloten van TL.

- Ieder game in de groupstage wordt als 1 game geteld.
- Ieder BO serie in de elimination stage wordt gezien als 1 game.

Er mag alleen gewisseld worden op de rosterchange momenten (zie 6.3 Roster Changes). Tijdens een BO serie mogen spelers gewisseld worden, met dien verstande dat een wissel binnen 5 minuten na Victory wordt doorgegeven aan de Competitie manager / scheidsrechter. In ieder geval dient een spelende line-up altijd te bestaan uit 3 local en 2 external players.

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 tot en met de ban-procedure in de booth aanwezig te zijn. Hij dient direct na de procedure de booth te verlaten. Na afloop van de wedstrijd mag de coach de booth weer betreden. Er mag maximaal 1 coach aanwezig zijn in de booth.

4. Inschrijvingsprocedure

Spelers schrijven zich in als compleet team. Zij moeten ook hun (Esports) vereniging / organisatie opgeven. Een team meldt zichzelf aan via de website, of stuurt een mail naar competitie@dutchcollegeleage.nl. Vervolgens vult het team het aanmeldformulier in. Hierop staan alle spelers en coach vermeldt die deelnemen aan de competitie. De ingevulde spelerskaart, kopie inschrijvingsbewijzen van de deelnemers en kopie uittreksel van de Kamer van Koophandel van de Vereniging (niet ouder dan 6 maanden) worden bij de spelerskaart gevoegd en ingestuurd. Een inschrijving is compleet als de spelerskaart, alle inschrijvingsbewijzen en uittreksel zijn ontvangen. Een inschrijving wordt volledig geaccepteerd als de deelnemers voldoen aan de toelatingseisen en de documentatie compleet en correct is.

4.1 Toelatingsvoorwaarden deelnemer

Alle spelers moeten ingeschreven staan bij een universiteit, hogeschool of mbo opleiding in Nederland, of maximaal 12 maanden geleden op een universiteit, hogeschool of mbo-opleiding hebben gestudeerd. Indien iemand verder studeert in een andere stad, mag hij tot 12 maanden na het verhuizen alsnog voor de oude studentenstad uitkomen. Elke deelnemer beschikt over een ingame account.

4.1.1 Bewijs van inschrijving als student

Als bewijs dient de deelnemer een kopie te sturen van het Bewijs van Inschrijving. Een geldig Bewijs van Inschrijving is een kopie/scan van de brief/mail waarin de onderwijsinstelling (MBO/HBO/Universiteit) bevestigt dat de deelnemer succesvol als student staat ingeschreven. Een kopie van de studentenpas /studielink zien wij niet als een geldig Bewijs van Inschrijving. Een Bewijs van inschrijving of een Bewijs van betaald collegegeld wordt verstrekt door een Nederlandse erkende onderwijsinstelling of universiteit. Het zijn officiële documenten met een stempel en een handtekening van de onderwijsinstelling of universiteit. Op een Bewijs van Inschrijving staat de opleiding en het studiejaar waarin de deelnemer staat ingeschreven.

De bewijs van inschrijvingen moeten in gecomprimeerd formaat en beveiligd met een wachtwoord opgestuurd worden. Het bestand en wachtwoord moet los opgestuurd worden.

De bewijs van inschrijvingen worden niet (online/offline) bewaard door ons. Het competitie management heeft ten alle tijden het recht om nogmaals de bewijs van inschrijvingen te controleren mocht dit nodig zijn.

4.1.2 Ingame account

Spelers moeten beschikken over een League of Legends-account onder eigen ingame naam. Dit is niet het voor de competitie gebruikte Tournament Realm account. Dit account moet dus gekoppeld zijn aan een persoonlijk e-mailadres. Het account moet minimaal een level 30 account zijn en minimaal twintig champions in zijn bezit hebben. De deelnemer geeft zijn hoogst gerankte account op bij inschrijving en geeft wijzigingen zo snel mogelijk door aan het competitie management per mail. Een speler moet minimaal één ranked game spelen in de week vooraf hij/zij moet spelen,

anders mag hij niet worden opgesteld.

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.

4.1.2.1 Ingame naam

Spelers moeten het hele seizoen met op hun Tournament Realm account dezelfde naam aan houden. Deze naam moet zoveel mogelijk lijken op hun live account, tenzij het provocerend, beledigend, negatief content etc. bevat. Spelers moeten bij veranderingen van hun ingame name op de live-client dit meteen doorgeven bij het competitie management, waardoor de juiste EUW link tijdig in de line-up verwerkt kan worden. Ingame namen mogen geen sponsorberichten, beledigend taalgebruik of negatief commentaar op de DCL bevatten. Mocht hier twijfel over zijn, dan wordt dit beslist door een competitie manager.

4.1.2.2 Namechange / accountchange

Namechange(s) moeten zo spoedig mogelijk worden opgegeven en moeten uiterlijk 3 dagen voorafgaande de speeldag worden opgegeven. Mocht de namechange toch pas worden opgegeven in de 3 dagen voorafgaande de wedstrijd. Dan verliest de team van de namechanger een ban per dag, tot een maximum van 3 bans. Het is dus niet aangeraden om 3 dagen voorafgaande de speeldag voor een namechange te maken

Een account change is niet hetzelfde als een namechange. Een speler mag maximaal 1 account change maken per seizoen, dit met een goede reden bij het competitie management.

Om de volgende reden wordt een account change verzoek afgewezen:

1. Account is (tijdelijk / perma) gebanned
2. Wilt starten op een nieuw/fresh account

4.1.2.3 Summoners code

Alle deelnemers moeten zich houden aan de summoners code die opgesteld is door Riot games (<http://euw.leagueoflegends.com/en/featured/summoners-code>). Spelers dienen zich te houden aan de terms of agreement die zij hebben ondertekend bij het maken van hun account. Het overtreden van deze regels leidt tot een sanctie van de officials.

4.1.3 Ban(s) buiten de DCL

Spelers mogen gedurende de ban van Riot niet uitkomen in een wedstrijd van DCL. Het is dus niet mogelijk om op een vervangende account te spelen. Het betreffende team moet hiervoor een substitute gebruiken. Permabanned spelers zijn tot het einde van het seizoen uitgesloten van alle DCL competitie's.

Spelers moeten kunnen aantonen dat ze minimaal 1 ranked game hebben gespeeld in de afgelopen week op hun main account.

4.2 Toelatingsvoorwaarden team

Het team maakt onderdeel uit van een vereniging, heeft een naam en vertegenwoordigt een stad of gemeente. Alle ingeschreven spelers voldoen aan de in dit reglement beschreven toelatingsvoorwaarden deelnemer. Elke team bestaat uit minimaal één teamcaptain, vier andere spelers en twee wisselers. En maximaal uit een Coach/teamcaptain, vijf spelers en twee

wisselers.

4.2.1 Teamnaam

Een teamnaam wordt opgegeven bij inschrijving en bestaat bij een vereniging altijd uit minimaal de verenigingsnaam. De naam van het team mag bij inschrijving en verandering een naam-gevend 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

4.3 Vereniging / Organisatie

Een vereniging of organisatie is ingeschreven bij de Kamer van Koophandel (KvK). Het is daarbij niet van belang of de vereniging beperkte of volledige rechtsbevoegdheid heeft. Een vereniging heeft leden. Het is niet van belang of deze leden betalende leden zijn, maar de verbinding met deze leden moet wel bestaan door middel van aanmelding en inschrijving, en de leden moeten stemgerechtigd zijn op de ALV middels een bepaling in de statuten en/of huishoudelijke reglementen. Bij opgaaf moet worden aangegeven welke stad of gemeente, als bedoeld in de gemeente wet, de vereniging vertegenwoordigd. Op 1-1-2018 telt Nederland 380 gemeenten.

5. Competitie Regels

5.1 Speelschema

Het wedstrijdschema voor de Premier League zal ingevuld met speeltijden beschikbaar worden gesteld uiterlijk 7 dagen voor de wedstrijddag. Binnen deze 7 dagen zijn geen wisselingen meer mogelijk, behoudens een situatie die ontstaat door overmacht. Indien een team van overmacht gebruik maakt zal deze situatie schriftelijk toegelicht worden. Indien overmacht geaccepteerd wordt door het competitie management zal er in overleg met de tegenstander een uitwijkdatum worden vastgesteld. Indien overmacht niet voldoende wordt aangetoond kan het team kiezen voor een Forfeit. Een forfait leidt automatisch tot een blauwe kaart.

5.2 Line up

Elk team zal verplicht 3 dagen voordat het team weer moet spelen de line-up doorgeven. Dit betekent dat de deadline zondagavond om 23:59 als er op woensdag gespeeld wordt. De line-ups worden maandag tussen 00:01 en 00:30 gepubliceerd. Als er geen nieuwe line up wordt doorgegeven voordat de deadline is verstreken, speelt het team met de main line-up. De doorgegeven line-up staat in LCS order. De LCS order is Top, Jungle, Mid, ADC, Support. Speler zijn niet gebonden aan de role, maar moeten wel in de opgegeven volgorde gaan zitten.

Mocht een team te vaak afwijken van de opgegeven line-up, dan heeft de competitie manager het recht een team te verplichten volgens de line-up te spelen.

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.

Overmacht situaties worden zo snel mogelijk gemeld en gemotiveerd. Elk team heeft toegang tot EU-gerelateerde informatie over de andere teams. Als een team niet de juiste EUW informatie doorgeeft aan de DCL na een name change van een speler of een roster change, wordt er ban(s) in mindering gebracht.

Dag(en) te laat	Ban(s) in mindering
1	1
2	3
3	5

5.2.1 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 dan zij hebben opgegeven krijgt een auto LOSS en een blauwe kaart. Bij herhaling treedt strafverzwaring op totdat het maximum aantal losses bereikt is en wordt het team gediskwalificeerd voor de lopende competitie.

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

5.3 Speeldatum, Speeltijd en Speelduur

Wedstrijden worden gespeeld op de vooraf opgegeven tijden in het wedstrijdprogramma. Bij uitloop van meer dan 1,5 uur wordt de wedstrijd verplaatst, tenzij beide teams nog steeds aanwezig zijn en er mogelijkheid is om de wedstrijd alsnog te spelen. Indien er uitloop ontstaat, maar de wedstrijden tijdens deze tijden gespeeld kunnen worden, houden wij de volgorde van de wedstrijdplanning aan, behoudens een situatie die ontstaat door overmacht. 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 voldoende op wordt geanticipeerd, bijvoorbeeld door het activeren van subs.

Wedstrijden krijgen tijd toegewezen van 75 minuten inclusief de 15 minuten op- en afbouw. Indien een match langer duurt dan de geplande 75 minuten krijgen de teams van de volgende match ook 15 minuten opzettijd. Bij uitloop die kan ontstaan zullen de latere wedstrijden ook recht hebben op 15 minuten opzettijd.

Elk team wordt verwacht om een minimaal 45 minuten voor de geplande starttijd van de wedstrijd aanwezig te zijn op de speellocatie. Deze 45 minuten zijn inclusief de 15 minuten voorbereidingstijd die elk team heeft. Hierbij zal de teamcaptain zich melden bij de competitie manager en deze zal hem of haar samen met het team begeleiden naar de plek die voor hen is ingericht.

Wisselen speeldag

Teams kunnen gedurende het seizoen, of binnen vier weken voor de start, wisselen van een speeldag. Zij doen dit door minimaal 8 dagen van te voren schriftelijk aan het competitie management de wissel door te geven. Deze wissel wordt alleen geaccepteerd indien alle bij deze wissel betrokken teams binnen dezelfde termijn schriftelijk aan het competitie management doorgeven dat zij de wissel bevestigen met tijd en datum. Buiten het seizoen, en maximaal 4 weken voor de start van het nieuwe seizoen, kunnen teams wijzigingen doorgeven aan het competitie management. Uiterlijk 4 weken voordat het seizoen begint is het dan gecommuniceerde complete schema definitief geworden.

Te laat komen

Een team is te laat als de team niet compleet is tijdens de voorafgaande speeltijd. Bij overmacht bijvoorbeeld door vertraging door het OV, is het aan de team/speler om dit aan te tonen.

Te laat	Ban in mindering	Tijdstraf punten
0 – 15 min	-1	1
16 – 30 min	-2	2
31 – 45 min	-3	3
45 – 60 min	-4	4
60+ min	autoloss	5

Bij herhaaldelijk te laat komen treedt telkens strafverzwaring op tot het maximaal aantal bans bereikt is, daarna volgt een auto-LOSS.

Daarnaast leiden vijf tijdstrafpunten tot een blauwe kaart. Een auto-loss (5 punten) leidt direct tot een blauwe kaart. En 3 keer een half uur te laat komen ook.

5.3.1 No Go

Niet komen opdagen zonder opgaaf van reden leidt tot een geldboete van €250 per match, waarvan €150 gaat naar de tegenstander en de overige €100 gaat in de prijzenpot. Dit geldt niet bij overmacht, 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.

5.3.2 No Show

Niet spelen of op komen dagen door eigen schuld of nalatigheid leidt tot een rode kaart. Dit geldt niet bij overmacht, 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.

5.3.3 Forfeit

Een team kan alleen gebruik maken van Forfeit gedurende de setup tijd of tijdens het spelen van de wedstrijd. Een forfait kan alleen fysiek worden gemeld aan de competitie manager. Indien de line up niet aanwezig is, kan geen gebruik gemaakt worden van het recht op gebruikmaking van een Forfeit. Een Forfeit wordt bestraft met een blauwe kaart. Dit geldt niet bij overmacht, 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.

5.3.4 Blauwe en Rode kaarten

Twee blauwe kaarten leiden tot een rode kaart. Bij een rode kaart volgt een boete van €100,-, die in de prijzenpot belandt.

5.3.5 Opzettijd

De opzettijd voor een wedstrijd is 15 minuten. De teams moeten ervoor zorgen dat ze volledig gereed zijn om op tijd aan de wedstrijd te beginnen. In deze tijd moet het volgende door de teamleden gedaan worden:

- Ingelogd zijn in de cliënt met hun eigen account op de juiste server (EUW) of ingelogd zijn met het aangeleverde tournament realm account.
- Een gamelobby wordt gecreeërd door het competitie management of een spectator.
- Runes gereed
- Bevestigen dat de apparatuur werkt (hieronder valt ook het afstemmen van Teamspeak)
- Bevestigen aan de teamcaptain dat ze klaar zijn om te starten

Teamcaptains bevestigt aan de scheidsrechter dat ze klaar zijn om van start te gaan. Hierna kan nadat de scheidsrechter dit heeft aangegeven begonnen worden.

5.3.6 Speelmateriaal

Alleen de computer, het scherm en de geluidsdichte oordoppen zullen worden voorzien door de DCL. Spelers worden aangeraden om hun eigen materiaal mee te nemen:

- Toestenbord
- Muis(mat)
- Oortjes

Er zijn reserve materialen beschikbaar, maar de organisatie is niet verantwoordelijk voor de geleverde reserve materialen.

5.4 Cheating

Spelers mogen geen programma's gebruiken op hun computers die hun vaardigheden in het spel oneerlijk verbeteren, bij twijfel beslist een official. Onder deze programma's vallen onder andere: scripts (die bijvoorbeeld helpen om aanvallen van tegenstanders te ontwijken), timers (timers die onder andere de ultimates van tegenstanders bijhouden), etc. Het gebruik van deze hulpmiddelen leidt tot diskwalificatie en een rode kaart.

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 en/of coaches communiceren.

Het gebruik van een mobiele telefoon door spelers tijdens een wedstrijd is niet toegestaan. Het gebruik van een mobiele telefoon tijdens het spelen van de wedstrijden leidt tot een blauwe kaart.

Andere elektronica zoals, maar niet gelimiteerd tot, tablets, smartwatches en VR-brillen zijn niet toegestaan tijdens de wedstrijden. Ook is het niet toegestaan om de live camera beelden van de wedstrijd op een manier te bekijken gedurende de wedstrijd. Bijvoorbeeld door het openen van de Twitch feed van de DCL. Indien een speler of spelers bestraft wordt, wordt elke overtreding met een blauwe kaart bestraft.

6. Competitiestructuur

6.1 Competitie

De competitie bestaat uit een qualifier fase waarvan promotie en degradatie onderdeel zijn, een poule fase en een knockout fase. De knockout fase bepaald welke teams uiteindelijk in de halve finales aantreden. De winnaar van de finale wordt voor Nederland afgevaardigd naar het WK voor landenteams van het IeSF. In de Qualifier fase spelen de teams die als 9de, 10de, 11de en 12de zijn geëindigd om degradatie met teams uit de Talent League.

6.2 Promoveren en degraderen

De vier laagst geplaatste teams van de Premier League spelen tegen de winnaars van de poules van de Talent League teams om een spot in de Premier League.

6.3 Roster Changes

Enmaal in het seizoen zullen er mogelijkheden zijn om maximaal twee spelers van het roster te wisselen. De deadline hiervoor is 31-01-2019 en mogen pas uitkomen in de eliminatiefase.

Alle roster changes moeten twee weken voor de fase waarin deze spelers kunnen uitkomen doorgegeven zijn aan het competitie management. Indien een speler hiervoor wordt afgewezen, heeft het team tot 1 week voor de fase waarin deze speler kan uitkomen tijd om een andere speler door te geven die wel voldoet aan de voorwaarden die gesteld worden door de DCL.

6.4 Prijzenpot

Er is een prijzenpot van €4000 verdeeld over de top 4 teams van de Premier League. Daarnaast is er 98.000 RP te verdelen over teams 5 tot en met 8, de RP zal verdeeld over 5 spelers per team. Er zal niks worden uitgekeerd aan teams die op plek 9 of lager zijn geëindigd

Plaats	
1	€ 2000 (50%) + WK Ticket
2	€ 1000 (25%)
3	€ 600 (15%)
4	€ 400 (10%)
5	49000RP (50%)
6	24500RP (25%)
7	14700RP (15%)
8	9800RP (10%)
9 t/m 12	-

Bij een No Go en / of rode kaart in de de Elimination Stage, ongeacht de fase, vervalt het recht op de prijzenpot.

6.5 Competitie stand (rang)

Bij een gelijk aantal punten bepaalt de onderlinge resultaat de positie op de ranglijst. Als er tiebreakers zijn, dan wordt er gekeken naar het gemiddelde eindtijd in de gewonnen games.

7. Ingame procedure

7.1 Maps en Game Modes

Elke game zal gespeeld worden op Summoners Rift. De spectators maken een custom game aan en nodigen de spelers uit. De game mode zal tournament draft mode zijn. De custom game moet aan de volgende eisen voldoen:

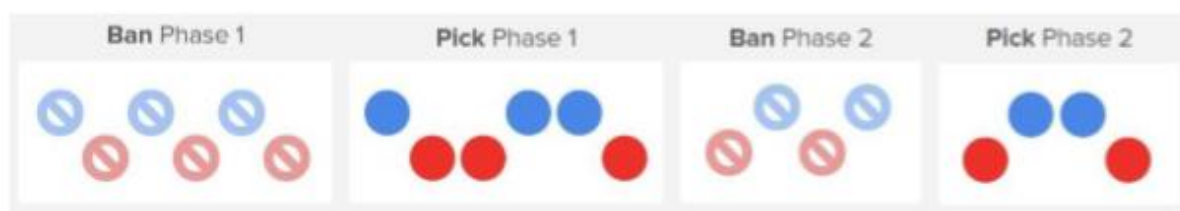
De standaardregels op Summoners Rift gelden ook in de DCL.

7.2 Starting side

Voor de Side Selection wordt er een game "Arena of Valor" gespeeld op een smartphone. Hierbij heeft de winnaar keuze tussen blueside, redside of het behoud van één Motorola toestel. Mocht de winnaar kiezen voor de smartphone, dan mag de tegenstander de side selection bepalen. In de games daarop volgend wordt telkens van kant geswitched.

7.3 Pick en Bans

De pick en ban fase gaat volgens de Tournament Draft



Tijdens de draft mag er geen gebruik gemaakt worden van een smartphone, tablet of andere elektronisch hulpmiddel. Daarnaast mogen website's zoals op.gg, probuilds of een ander vergelijkbare hulpmiddel niet gebruikt worden. Enige extra toegestane hulpmiddel is de coach.

7.4 Geblokkeerde champions/skins

Indien Riot Games een champion/skin heeft geblokkeerd door een bug zal dit in de DCL op dezelfde wijze gehanteerd worden. Tevens zal een nieuw geïntroduceerde champion en major reworks pas twee weken nadat deze voor het eerst speelbaar is (op Live client) geaccepteerd worden. Mocht de speeldag precies op de 14^e dag vallen van release, dan mag deze champion ook gespeeld worden. Een lijst met geblokkeerde champions is op de website te vinden.

- Indien een team een geblokkeerde champion banned, zal dit gelden als een normale ban.
- Indien een team een geblokkeerde champion wil spelen zal er een remake van de game zijn.

7.5 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.

7.6 All Chat

Het is niet toegestaan om de all chat te gebruiken tijdens een officiële match. Bij issue's / pauze wordt alleen door de captain gecommuniceerd naar de scheidsrechter(s).

7.7 Matchwinst

Een team wint de match als zij de Nexus van de tegenstander hebben vernietigd of als de tegenstander heeft opgegeven. Een team kan pas opgeven als vier van de vijf spelers hiervoor stemmen in de 'surrender vote'.

7.8 Series

Tussen een BO serie is er 15 minuten pauze. Een team mag na maximaal 5 minuten, nadat de nexus is vernietigd bij de scheidsrechter aangeven dat ze met een andere spelers willen spelen. Anders spelen ze met dezelfde line-up als in de afgelopen match.

7.9 Opnemen van matches

De matches zullen alleen opgenomen worden door middel van de stream die uitgezonden wordt op <http://www.twitch.tv/insideesportstv>

7.10 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:

- Spelers van beide teams hebben elkaar ingame gezien.
- Het betreden van de jungle van de tegenstander door een van de spelers van het andere team.
- Een aanval is gedaan op een minion, jungle monster, gebouw of een champion van de tegenstanders.
- De timer van de game 00:01:40 heeft bereikt.

7.11 Pauzes

Het is spelers toegestaan om een ingame pauze in te lassen. Elk team heeft recht op het pauzeren van de game voor 10 minuten, indien het pauzeren ongegrond is zal een sanctie, zoals aangegeven in het hoofdstuk 'sancties', worden toegepast. Sanctie worden altijd na de game uitgedeeld en niet tijdens een game. Teams hebben altijd het recht hier een bezwaar op te maken zoals aangegeven in hoofdstuk 8: Overige sancties bij schending van het reglement

Toegestane redenen 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)

Elk team mag maximaal vijf pauzes gebruiken per wedstrijd (pauzes aangegeven door officials niet meegerekend). Wanneer er meer of langer gebruik wordt gemaakt van een pauze, moet dat aangegeven zijn door een official. Indien dit niet het geval is, zal een sanctie, zoals onder sancties in dit reglement worden toegepast.

Er mag niet gepauzeerd worden tijdens een (team) fight.

Tijdens de pauzes is communicatie met andere teamgenoten niet toegestaan. Spelers mogen alleen communiceren met observers en scheidsrechter. Coaches mogen de booths ook niet betreden.

7.12 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 zijn benadeelt, volgt automatisch een remake als de game tijd kleiner of gelijk is aan 20 minuten. Na 20 minuten wordt er doorgespeeld.

7.13 Ingame toeschouwen

Het bekijken van een wedstrijd via de spectatormode van League of Legends is alleen toegestaan voor de mensen die als spectator aanwezig zijn in de game lobby. Het gebruiken van de informatie van de spectatormode om een team/speler te helpen is niet toegestaan en zal leiden tot een sanctie.

8. Overige Sancties bij schending van het reglement

8.1 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:

8.2 Het verliezen van de keuze red/blue side

Wanneer een team de keuze heeft om red/blue side te starten, kan deze keuze ontnomen worden als zij het reglement hebben overtreden.

8.3 Het verliezen van bans

Ieder team heeft per game 5 bans. De mogelijkheid tot bannen kan ontnomen worden als een team het reglement heeft overtreden.

8.4 Automatisch verlies van een wedstrijd

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

8.5 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.

8.6 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.

8.7 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 bans gelden en eventueel uiteindelijk een strafpunt.

9. Bezwaren

9.1 Bezwaar wedstrijduitslag

Bij bezwaar van de wedstrijduitslag moet de captain van het team een e-mail sturen naar het competitie management binnen 72 uur na de wedstrijd met het bezwaar. Mocht een bezwaar pas na 72 uur ingediend worden, dan heeft de competitie management het recht om het bezwaar zonder reden af te wijzen.

In de mail moet minimaal het volgende staan:

- Dag van de wedstrijd
- Naam team
- Naam tegenstanders
- Reden van bezwaar (motivatie)

Overigens: videobewijs is ook toegestaan.

9.2 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.