

Open Qualifier reglement 2017-2018



Dutch College League

Open Qualifier/ Versie 1.0 / 29-6-2017 / 16 pagina's

## Inhoudsopgave

### Contents

Inleiding.....	4
1. Algemene regels.....	5
1.1 Drugs en Alcohol .....	5
1.2 Competitieduur .....	5
1.3 DCL Content .....	5
1.4 Contact informatie.....	5
1.5 Student.....	5
1.6 Gelijkwaardigheid .....	5
1.7 Verantwoordelijkheid .....	5
2. Rollen .....	6
2.1 Competitie Management .....	6
2.1.1 Competitie Managers.....	6
2.1.2 Scheidsrechters .....	6
2.1.3 Observers .....	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
4.2 Toelatingsvoorwaarden team .....	9
4.3 Vereniging .....	9
5. Competitie Regels .....	10
5.1 Speelschema .....	10
5.2.1 Volledigheid van het team .....	10
5.3 Speeltijd en Speelduur .....	10
5.3.1 Opzettijd.....	10
6. Competitiestructuur.....	12
6.1 Competitie.....	12

6.2 Promoveren en degraderen.....	12
6.3 Prijzenpot.....	12
7. Ingame procedure.....	13
7.1 Maps en Game Modes.....	13
7.2 Picks en bans.....	13
7.3 Geblokkeerde champions/skins.....	13
7.4 Bugs.....	13
7.5 Matchwinst.....	13
7.6 Opnemen van matches.....	13
7.7 Game of Record (GOR).....	13
7.9 Remake.....	14
7.10 Ingame toeschouwen.....	14
8. Overige Sancties bij schending van het reglement.....	15
8.1 Sancties.....	15
8.2 Het verliezen van de keuze red/blue side.....	15
8.3 Het verliezen van bans.....	15
8.4 Automatisch verlies van een wedstrijd.....	15
8.5 Schorsing.....	15
8.7 Overige situaties.....	15
9 Bezwaren.....	16
9.1 Bezwaar wedstrijduitslag.....	16
9.2 Bezwaar Officiële beslissing.....	16

## Inleiding

Dit reglement is opgesteld voor de Dutch College Open Qualifier.

Het competitieschema wordt gepubliceerd op [www.dutchcollegeleague.nl](http://www.dutchcollegeleague.nl) en is voor iedere deelnemer opvraagbaar via [competitie@dutchcollegeleague.nl](mailto:competitie@dutchcollegeleague.nl). Deze regels zijn van toepassing op alle deelnemers tijdens de gehele periode van de Open Qualifier, inclusief de promotie-degradatie wedstrijden. Er wordt gespeeld op de EUW-Client, 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).

Voor vragen en/of opmerkingen over het reglement kan er gemaïld worden naar: [competitie@dutchcollegeleague.nl](mailto: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 loopt van 6 september tot en met 18 oktober (2017). Van 6 september tot en met 30 september spelen 32 teams en knockout fase. Indien er meer/minder teams inschrijven kunnen de data veranderen. Op 6 en 12 oktober spelen de top 2 Open Qualifier teams tegen de tweede teams uit de Talent League poules. De winnaars van deze wedstrijden zijn automatisch gepromoveerd, maar spelen tegen elkaar om tegenstander van de Premier League te bepalen. Op 18 oktober zijn de promotie en degradatie play-offs.

## 1.3 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.

## 1.4 Contact informatie

Voor vragen en/of opmerkingen over het reglement kun je contact opnemen door te mailen naar [competitie@dutchcollegeleague.nl](mailto:competitie@dutchcollegeleague.nl).

## 1.5 Student

Een speler telt, voor de competitie, als student als je in de afgelopen 12 maanden (zie bewijs van inschrijving pag. 7) aantoonbaar gestudeerd hebt of nog student bent aan een universitair, hogeschool of mbo- opleiding.

## 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 DCL, leiden tot onmiddellijke uitsluiting. Er zal ook aangifte gedaan worden.

## 1.7 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 playoffs 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 uitdelen. De sanctie wordt altijd na de game uitgedeeld.

#### 2.1.3 Observers

Observers zijn aanwezig in de booth tijdens de game. Zij assisteren de scheidsrechter tijdens de wedstrijd en escaleren onreglementair verloop of andere ongeregelheden.

## 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 ingeschreven staan binnen de Open Qualifier en kan dus niet voor meerdere teams uitkomen. 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 dezelfde stad / gemeente studeert als waar de vereniging zich gevestigd heeft. Spelers in de Open Qualifier hoeven niet aangesloten bij een vereniging, maar zullen bij het promoveren naar de Premier League zich aansluiten bij een vereniging of zelf een vereniging opzetten. Spelers mogen alleen uitkomen in de Premier League als zij zich hebben aangesloten bij een vereniging

### 3.1.2 External Players

Een External Player wordt gedefinieerd als een speler die buiten de stad / gemeente studeert als waar de vereniging zich gevestigd heeft. Er zijn in een roster maximaal 4 Externalists toegestaan. De External zal naast de voorwaarden van de DCL moeten voldoen aan de eisen die door de vereniging gesteld worden.

Aantal spelers in team	Minimum Local Players	Externalists Toegestaan
1 tot en met 5 spelers	3	2
6 spelers	4	2
7 spelers	4	3
8 spelers	5	3
9 spelers	5	4

Notabene: Een line-up bestaat uit minimaal 3 Local Players en maximaal 2 External Players.

### 3.2 Wisselers

Elk team kan maximaal 4 wisselers ingeschreven hebben. Een wisseler is een speler die aangegeven staat als reserve voor het ingeschreven team. Een speler mag niet bij meerdere teams als speler of wisseler staan ingeschreven.

Alle wisselers 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.

Een speler van de Open Qualifier mag uitgekomen zijn in de Talent League, maar mag niet in de main line-up van een Premier League Team (2e split) hebben gestaan. Wisselers van een Premier League team mogen wel uitkomen voor een team in de Open Qualifier.

### 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.

## 4. Inschrijvingsprocedure

Spelers schrijven zich in als compleet team. Een team meldt zichzelf aan via de website, of stuurt een mail naar [competitie@dutchcollegeleague.nl](mailto:competitie@dutchcollegeleague.nl). Vervolgens vult het team de spelerskaart in. Hierop staan alle spelers en coach vermeldt die deelnemen aan de competitie. De ingevulde spelerskaart en kopie inschrijvingsbewijzen van de deelnemers. 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.

### 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.

#### 4.1.2 Ingame account

Spelers moeten beschikken over een League of Legends-account onder eigen ingame naam. Dit is niet het voor de Premier League gebruikte Tournament Realm account. Dit account moet dus gekoppeld zijn aan een persoonlijk e-mailadres. Het account moet een level 30 account zijn en minimaal zestien 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.

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 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 DCL-official.

##### 4.1.2.2 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.

## **4.2 Toelatingsvoorwaarden team**

Alle ingeschreven spelers voldoen aan de in dit reglement beschreven toelatingsvoorwaarden deelnemer. Elke team bestaat uit minimaal één teamcaptain, vier andere spelers en maximaal uit een Coach/teamcaptain, vijf spelers en 4 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**

Een vereniging is ingeschreven bij de kamer van koophandel. 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. De vereniging heeft minimaal 12 leden, bijvoorbeeld een voorzitter, secretaris, penningmeester, 5 spelers en 4 wisselers. Bij opgaaf moet worden aangegeven welke stad of gemeente, als bedoeld in de gemeente wet, de vereniging vertegenwoordigd. Op 1-1-2017 telt Nederland 388 gemeenten.

## 5. Competitie Regels

### 5.1 Speelschema

Het wedstrijdschema voor de Open Qualifier zal ingevuld met speeltijden beschikbaar worden gesteld uiterlijk 7 dagen voor de wedstrijddag via de volgende [LINK](#). Binnen deze 7 dagen zijn geen wisselingen meer mogelijk, behoudens een situatie die ontstaat door overmacht. Indien een team van overmacht gebruik maakt zal het deze situatie schriftelijk of mondeling toelichten. 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.

#### 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 krijgt een auto LOSS. 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 Speeltijd en Speelduur

Wedstrijden worden gespeeld op de vooraf opgegeven tijden in het wedstrijdschema. 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.

#### Te laat komen

15-30 minuten: 1 ban ontnomen

30-45 minuten: 3 bans ontnomen

Meer dan 45 minuten: 5 bans ontnomen

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

No-show zonder reden, of geen sprake van overmacht:

Eerste keer : 3 reglementaire LOSSES van de drie laatst gespeelde wedstrijden en een AUTO Loss.

Tweede keer: diskwalificatie.

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 was, maar er niet op wordt gereageerd of rekening mee wordt gehouden.

#### 5.3.1 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 creëren waarin alle spelers van beide teams zich kunnen toevoegen
- Runes en masteries gereed
- Bevestigen dat de apparatuur werkt (hieronder valt ook het afstemmen van Teamspeak)
- Bevestigen aan de teamcaptain dat ze klaar zijn om te starten

Beide teamcaptains bevestigen aan elkaar dat ze klaar zijn om van start te gaan. Hierna kan nadat de scheidsrechter dit heeft aangegeven begonnen worden.

## 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.

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.

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 sanctie die wordt bepaald door de officials. Deze sanctie wordt per situatie bepaald.

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. Bijvoorbeeld door het openen van de Twitch feed van de DCL.

## 6. Competitiestructuur

### 6.1 Competitie

De competitie bestaat uit 4 dagen Knockout en de top 2 daarvan zal spelen tegen de runner-ups van beide poules uit de Talent League. De games zijn een best of 3 en zullen om 20:00 uur starten.

### 6.2 Promoveren en degraderen

De twee 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. De runner-ups van de Talent League poules spelen tegen de 2 winnaars van de Open Qualifiers. De winnaars van deze wedstrijden spelen nog een keer tegen elkaar om te bepalen welk team tegen de nummer 9 en nummer 10 uit de Premier league zal spelen voor een plek in de Premier League

Het format dat gevoerd wordt is de volgende:

<b>Talent League Promotie Qualifier</b>		<b>Premier League Degradatie</b>
		Winnaar M - Premier League 12
TL Poule A #2 – Open series finalist 1 = K	K – L = S	Verliezer M - Premier League 11
TL Poule B #2 – Open series Finalist 2 = L		Winnaar S - Premier League 10
TL Poule A #1 – TL Poule B #1 = M		Verliezer S - Premier League 9

### 6.3 Prijzenpot

De laatste 2 teams uit de knockout fase krijgen indirect de mogelijkheid om te promoveren naar de Premier League.

## 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 Picks en bans

Voor de start van elke wedstrijd zal bepaald worden naar datum van inschrijving. De teams die zich als eerste ingeschreven hebben zullen blueside spelen.

### 7.3 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 pas twee weken nadat deze voor het eerst speelbaar is geaccepteerd worden. 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.

### 7.4 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.

### 7.5 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'.

### 7.6 Opnemen van matches

De matches kunnen opgenomen worden door middel van de stream die uitgezonden wordt op [www.twitch.tv/dcl](http://www.twitch.tv/dcl). Spelers zijn vrij om hun eigen game te streamen, mits zij onderdeel zijn van de DCL Twitch Team pagina.

### 7.7 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.

## 7.8 Pauzes

Spelers zijn toegestaan om een ingame pauze te gebruiken wanneer een official dat goedkeurt. 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.

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)

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.

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.

## 7.9 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.

## 7.10 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 3 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 teamcaptain van het team een e-mail sturen naar het competitie management. Hierin 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.