



Dutch College League

Premier League / Versie 4.1.1 / 1-11-2017 / 17 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
2.1.3 Observers	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
4.2 Toelatingsvoorwaarden team	9
4.3 Vereniging	9
5. Competitie Regels	10
5.1 Speelschema	10
5.2 Line up.....	10
5.2.1 Volledigheid van het team	10

5.3 Speeltijd en Speelduur	10
5.3.1 No Show	11
5.3.2 Opzettijd.....	11
6. Competiestructuur.....	13
6.1 Competitie.....	13
6.2 Promoveren en degraderen.....	13
6.3 Roster Changes	13
6.4 Prijzenpot	13
6.5 Competitie stand (rang)	13
7. Ingame procedure.....	13
7.1 Maps en Game Modes	13
7.2 Startside	13
7.3 Pick en Bans	14
7.4 Geblokkeerde champions/skins.....	14
7.5 Bugs.....	14
7.6 Matchwinst	14
7.7 Opnemen van matches	14
7.8 Game of Record (GOR).....	14
7.9 Pauzes	14
7.10 Remake	15
7.11 Ingame toeschouwen.....	15
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.....	16
8.5 Schorsing.....	16
8.6 Diskwalificatie	16
8.7 Overige situaties	16
9. Bezwaren.....	16
9.1 Bezwaar wedstrijduitslag	16
9.2 Bezwaar Officiële beslissing.....	17

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 november 2017 tot en met juni 2018. Van november tot en met maart wordt de poule fase in 2 poules gespeeld en van maart tot en met mei wordt de eliminatie fase gespeeld. Na deze fases zal de top 4 een halve finale en finale spelen in juni.

1.3 Speellocatie

De offline wedstrijden worden gespeeld op de locatie van de Dutch College League. Het adres van deze locatie is Persoonshaven 906, 3071 CL Rotterdam.

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 of een van de competitie managers te benaderen via [Discord](#).

1.6 Student

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

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 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 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 Premier League 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 team voor uitkomt. Spelers in de Premier League kunnen alleen uitkomen voor een team dat zich heeft 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 team voor uitkomt. 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.

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

3.2 Wisselspelers

Wisselspelers, verder ook genoemd als substitute (afgekort subs). Elk team kan maximaal 4 wisselspelers 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 wisselspelers 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 drie roster change momenten.

Een wisselspeler van de Premier League mag niet uitkomen voor een team in de Talent League en omgekeerd. Zodoende zal ook een Talent League speler niet kunnen uitkomen in de Premier League Er mag alleen gewisseld worden op de rosterchange momenten (zie 6.3 Roster Changes).

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. Zij moeten ook hun eSports vereniging opgeven. Een team meldt zichzelf aan via de website, of stuurt een mail naar competitie@dutchcollegeleage.nl. Vervolgens vult het team de spelerskaart 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.

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 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 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 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

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 4 wisselers. De spelende line-up bestaat uit minimaal 3 Local Players en maximaal 2 External players.

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 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 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 Line up

Elk team zal verplicht 3 dagen voordat het team weer moet spelen de line-up doorgeven. Dit betekent dat de deadline zondag avond om 18:00 is. De line-ups worden zondag avond om 23.59 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. 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, geldt binnen de 3 dagen voor de wedstrijd het verliezen van 1 ban per dag.

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. 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. Indien het volledige team niet een 45 minuten van tevoren aanwezig is, zullen de volgende sancties volgen:

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 No Show

Niet komen opdagen zonder geldige reden leidt tot een geldboete van €250 per match, waarvan €150 gaat naar de tegenstander en de overige €100 in de prijzenpot gaat.

5.3.2 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.

5.3.3 Speelmateriaal

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

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 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

Tweemaal in het seizoen zullen er mogelijkheden zijn om maximaal drie spelers van het roster te wisselen. Dit zal op de volgende momenten gebeuren:

- Na de poulefase: 3 spelers. Deze spelers mogen pas uitkomen in de eliminatiefase
- Voor de promotie-degradatie wedstrijden: 3 spelers. Deze mogen uitkomen in de promotie-degradatie match.

Alle roster changes moeten 3 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

De top vier van de Premier League zullen spelen voor de WK Tickets, daarnaast voor de prijzenpot opgevuld met €100 voor elke no-show (Zie 5.3.1 No Show)

6.5 Competitie stand (rang)

Bij een gelijk aantal punten bepaalt de laatst gespeelde onderlinge wedstrijd de positie op de ranglijst. Als 3 teams een gelijk aantal punten hebben, bepaalt de laatst gespeelde wedstrijd tussen 2 van deze teams welk van de twee teams boven de ander geplaatst wordt. Bij winst op het van deze wedstrijd hoogst geplaatste team in de laatst gespeelde wedstrijd, staat het derde team als eerste en bij verlies van de laatst gespeelde wedstrijd staat het derde team onder de verliezer van de wedstrijd tussen 2 van de drie teams.

7. Ingame procedure

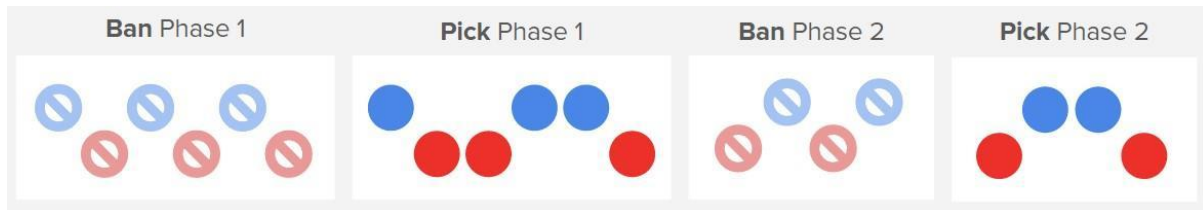
7.1 Maps en Game Modes

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.

7.2 Startside

Voor de start van elke wedstrijd mag de winnaar van de gewonnen coin flip bepalen aan welke kant (blue- / redside) ze willen spelen.

7.3 Pick en Bans



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 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.

7.5 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 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'.

7.7 Opnemen van matches

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

7.8 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.

7.9 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.

7.10 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.

7.11 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 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.