

Premier League reglement 2019-2020

Dutch College League Season 5

Premier League / Versie 5.5 / 01-11-2019 / 19 pagina's

Inhoudsopgave

Inleiding	4
1. Algemene regels	5
1.1 Drugs en Alcohol	5
1.2 Competitie duur	5
1.3 Speellocatie	5
1.4 DCL Content	5
1.5 Student	5
1.6 Gelijkwaardigheid	5
1.7 Verantwoordelijkheid	6
2. Rollen	6
2.1 Competitie Management	6
2.1.1 Competitie Managers	6
2.1.2 Scheidsrechters	6
2.2 Deelnemers	7
2.2.1 Team	7
2.2.3 Spelers	7

2.2.3.1 Local Players	7
2.2.3.2 External Players	7
2.2.4 Substitutes	7
2.2.5 Teamcaptains	8
2.2.6 Coach	8
3. Inschrijvingsprocedure	8
3.1 Toelatingsvoorwaarden deelnemer	8
3.1.1 Bewijs van inschrijving als student	9
3.1.2 Ingame account	9
3.1.2.1 Stage name	9
3.1.2.3 Summoners code	9
3.1.3 Ban(s) buiten de DCL	9
3.2.1 Teamnaam	10
3.2.2 Team tag	10
3.2 Vereniging / Organisatie	10
4. Competitie regels	10
4.1 Speelschema	10
4.2 Blauwe en Rode kaarten	10
4.3 Line up	10
4.4 Volledigheid van het team	11
4.5 Speeldatum, speeltijd en speelduur	11
4.6 Aanvangstijd, starttijd, te laat	11
4.6.1 Opzettijd	11
4.6.2 Te laat komen (BO1)	12
4.6.3 Te laat komen (BO serie)	12
4.6.4 No Go	12
4.6.5 No Show	12
4.6.6 Forfeit	13
4.6.7 Speelmateriaal	13
4.7 Cheating	13
5. Competitiestructuur	13
5.1 Competitie	13
5.2 Roster Changes	14

5.4 Prijzenpot	14
5.5 Competitiestand (rang)	14
5.6 Wedstrijdformulier	14
6. Ingame procedure	14
6.1 Geblokkeerde champions/skins	14
6.2 Tournament Realm Client	15
6.3 Maps en Game Modes	15
6.4 Side Selection	15
6.5 Pick en Bans	15
6.6 Game of Record (GOR)	15
6.7 Bugs	16
6.8 All Chat	16
6.9 Match winst	16
6.10 Series	16
6.11 Opnamen van matches	16
6.12 Pauzes	16
6.13 Remake	17
7. Overige sancties bij schending van het reglement	17
7.1 Sancties	17
7.2 Het verliezen van de keuze red/blue side	17
7.3 Het verliezen van bans	17
7.4 Automatisch verlies van een wedstrijd	17
7.5 Schorsing	18
7.6 Diskwalificatie	18
7.7 Overige situaties	18
8. Bezwaren	18
8.1 Bezwaar wedstrijduitslag	18
8.2 Bezwaar officiële beslissing	18

Inleiding

Dit reglement is opgesteld voor de Dutch College Premier League, Dutch College League: vanaf hier genoemd als: 'DCL'. Dit reglement vervangt eerdere reglementen.

Het competitieschema wordt gepubliceerd op www.dutchcollegeleague.nl. De regels zijn van toepassing op alle deelnemers tijdens de gehele periode van de lopende competitie, inclusief maar niet gelimiteerd tot de qualifiers, promotie, groepsfase en eliminatiefase.

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

Het postadres is:
Gamersfirst
Binckhorstlaan 151-A
2516 BA Den Haag

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 prestatieverhogende middelen (doping) te gebruiken. Het gebruik hiervan leidt tot een onmiddellijke diskwalificatie van de desbetreffende speler voor de duur van de competitie en een reglementaire LOSS van de gespeelde wedstrijd voor het team.

1.2 Competitie duur

Het competitie seizoen duurt van november 2019 tot en met april 2020. Van november tot en met januari wordt de groepsfase in twee groepen gespeeld en van februari tot en met maart wordt de eliminatie fase gespeeld. Aansluitend vinden de finales plaats. De top 4 speelt een halve finale en de top 2 spelen de finale. De finales vinden plaats in april 2020.

1.3 Speellocatie

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

In de tweede helft (vanaf Elimination Stage) wordt het gespeeld op locatie van H20, Spinnepok 1-2, Purmerend.

1.4 DCL Content

Het beeldmateriaal, verkregen uit wedstrijden van 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. Daarnaast werken de spelers en teams binnen redelijkheid mee aan directe partner activatie.

1.5 Student

Een student is een persoon die een (voltijd) studie wetenschappelijk onderwijs (wo), hoger beroepsonderwijs (hbo) of middelbaar beroepsonderwijs (mbo) volgt. In het geval dat de student van school en/of studie veranderd is het mogelijk om tot twaalf maanden uit te komen voor de vorige studentenstad waar de student gestudeerd heeft. Bij inschrijving wordt een bewijs van inschrijving van het huidige studiejaar meegestuurd. Acceptatie van inschrijving zal pas plaatsvinden na indienen van alle gegevens.

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 een rode kaart en 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 scheidsrechters, 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 zal tot een sanctie leiden, 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

Het competitie management bestaat uit competitie managers en scheidsrechters.

2.1.1 Competitie Managers

Competitie managers zijn verantwoordelijk voor het verloop van de competitie. Hieronder valt, maar is niet gelimiteerd tot:

- Goedkeuren van spelers
- Verwerken van inschrijvingen / roster changes
- Speelschema's
- Uitdelen van reglementaire sancties bij (administratieve) overtredingen van het reglement
- Bezwaren afhandelen

Binnen de competitie en buiten de daadwerkelijke wedstrijd zijn zij de hoogste autoriteit. Zij leven de reglementen na, roster changes en aangevraagde wijzigingen. 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 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.

Overtredingen worden vermeldt op het wedstrijdformulier. Indien de overtreding zwaar genoeg is, wordt een sanctie uitgedeeld door een competitie manager. 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.

2.2 Deelnemers

Een deelnemer is een door de DCL geaccepteerde 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.

2.2.1 Team

Het team maakt onderdeel uit van een juridische 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 acht spelers, waarvan er één teamcaptain is.

Een roster bestaat uit maximaal 12 spelers, waarvan er maximaal 5 External Players zijn toegestaan. Een startende 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.

2.2.3 Spelers

Een speler is door de DCL geaccepteerd en 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 tegelijk ingeschreven staan binnen de Premier League. Er zijn twee typen spelers: Local Players en External Players. Communicatie met andere teams en scheidsrechter kan alleen gedaan worden door de teamcaptains.

2.2.3.1 Local Players

Een *Local Player* wordt gedefinieerd als een speler die in binnen een straal van 25 kilometer studeert als waar de vereniging volgens de KvK staat ingeschreven. Het gaat hierbij om het geografisch middelpunt van de betreffende vereniging. 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 line-up bestaat uit minimaal 3 local players.

2.2.3.2 External Players

Een *External Player* wordt gedefinieerd als een speler die op of buiten een straal van 25 kilometer studeert als waar de vereniging volgens KvK gegevens staat ingeschreven. Het gaat hierbij om het geografisch middelpunt van de betreffende vereniging.

2.2.4 Substitutes

Een substitute is een speler die aangegeven staat als reserve voor het ingeschreven team. Elk team heeft minimaal drie substitutes en kan maximaal zeven substitutes ingeschreven hebben. Binnen de Premier League mag een speler niet bij meerdere teams als speler of substitute ingeschreven staan.

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. Het roster change moment, 1, mag ook gebruikt worden om een roster aan te vullen.

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 matches spelen en worden daarna uitgesloten van deelname bij de TL. Bij hun 4e match in de PL worden ze uitgesloten van TL.

- Iedere game in de groepsfase wordt als 1 match geteld.
- Iedere BO serie in de eliminatiefase wordt gezien als 1 match.

Er mag alleen gewisseld worden op de rooster change momenten. Tijdens een BO serie mogen spelers gewisseld worden, met dien verstande dat een wissel binnen 5 minuten na afloop wordt doorgegeven aan de scheidsrechter. De scheidsrechter geeft het vervolgens door aan de tegenstander.

2.2.5 Teamcaptains

De teamcaptain kan een van de spelers of een coach zijn. 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. Indien de teamcaptain niet aanwezig/bereikbaar is, wordt er tijdelijk een alternatief captain naar voren geschoven door de team.

2.2.6 Coach

Een coach maakt deel uit van het team. Een coach die niet staat ingeschreven als speler mag niet deelnemen aan een game. 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.

3. Inschrijvingsprocedure

Spelers schrijven zich in als compleet team. Zij moeten ook hun (Esports) studentenvereniging opgeven. Een team meldt zichzelf aan via het opgegeven aanmeldformulier. Hierop staan alle spelers en coach vermeldt die deelnemen aan de competitie. De ingevulde aanmeldformulier, kopie inschrijvingsbewijzen van de deelnemers en kopie uittreksel van de Kamer van Koophandel van de Vereniging (niet ouder dan 6 maanden) worden opgestuurd naar competitie@dutchcollegeleague.nl. Een inschrijving is compleet als het aanmeldformulier, alle inschrijvingsbewijzen en uittreksel zijn ontvangen. Een inschrijving wordt volledig geaccepteerd als de deelnemers voldoen aan de toelatingseisen, de documentatie compleet en correct is.

3.1 Toelatingsvoorwaarden deelnemer

Alle spelers zijn student zoals in 1.6 gedefinieerd. Indien iemand verder studeert in een andere stad, mag hij tot 12 maanden uitkomen voor de vorige studentenstad. Elke deelnemer beschikt over een ingame account.

3.1.1 Bewijs van inschrijving als student

Als bewijs dient de deelnemer een kopie te sturen van het door de onderwijsinstelling uitgegeven Bewijs van Inschrijving van het lopende studiejaar, of de door de onderwijsinstelling uitgegeven uitschrijving. Deze documenten zijn bedoeld om ondubbelzinnig en onweerlegbaar de studenten status van de deelnemer te bevestigen, zoals omschreven in 1.6 .

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 te allen tijde het recht om nogmaals de bewijs van inschrijvingen te controleren mocht dit nodig zijn.

3.1.2 Ingame account

Spelers moeten beschikken over een eigen, uniek League of Legends-account met corresponderende 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 elke wijziging binnen 24 uur 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 ranked wedstrijd op het 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.

3.1.2.1 Stage name

Spelers geven een stage name op en mag geen provocerend, beledigend, negatief content etc. bevatten. Ingame namen mogen geen sponsorberichten, beledigend taalgebruik of negatief commentaar op de DCL bevatten. Deze zal goedgekeurd moeten worden door een competitie manager.

Indien de spelers wenst om onder een ander stage name te spelen, dient dit (schriftelijk) doorgegeven te worden aan de competitie manager.

3.1.2.3 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 geaccepteerd bij het maken van hun account. Het overtreden van deze regels leidt tot een waarschuwing/sanctie van de competitie manager.

3.1.3 Ban(s) buiten de DCL

Bans die worden uitgedeeld door derden, worden met uitzondering van bans door Riot Games buiten beschouwing gelaten. Een permaban die door Riot wordt uitgedeeld wordt binnen 24 uur doorgegeven aan de DCL. Een speler mag niet ingeschreven worden met een permabanned account. Indien op een ander account van de speler een permaban is gegeven dan wordt hij alleen buiten beschouwing gelaten als hij maximaal 3 maanden voor de start van de competitie is uitgegeven. Spelers die gedurende het seizoen een permaban krijgen worden gediskwalificeerd. Indien een speler een DCL wedstrijd speelt en in bezit is van een permaban, wordt het resultaat van de

wedstrijd omgezet in een autoloss voor het team. spelers zijn tot het einde van het seizoen uitgesloten van alle DCL competities.

3.2.1 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 naamgevend 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

3.2.2 Team tag

Een team tag bestaat uit minimaal twee / maximaal vier karakters en/of cijfers. Ieder team tag moet uniek zijn binnen de competitie. Een tag mag niet aanstootgevende, beledigende of discriminerende zijn.

3.2 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 gemeentewet, de vereniging vertegenwoordigt. Op 1-1-2019 telt Nederland 355 gemeenten.

4. Competitie regels

4.1 Speelschema

Het wedstrijdschema voor de Premier League wordt voorafgaand aan het seizoen bekend gemaakt. Wijzigingen hierop kunnen maximaal 14 dagen voor de start van het seizoen worden doorgegeven. Het is de teams toegestaan onder elkaar met wederzijds goedvinden te ruilen. Deze wijzigingen worden uiterlijk 6 dagen voor de te spelen match zoals die gepland staat in het originele speelschema, doorgegeven. Dus als een team de wedstrijd van 1 januari verschuift naar 7 januari, moet dit op 26 december zijn doorgegeven. Indien blijkt dat één van de betrokkene geen toestemming heeft gegeven voor de wissel, wordt het originele speelschema gehanteerd.

4.2 Blauwe en Rode kaarten

Twee blauwe kaarten leiden tot een rode kaart. Bij een rode kaart volgt een boete van €100,-.

Blauwe kaarten kunnen verkregen door overtredingen zoals te laat zijn en forfeits.

4.3 Line up

Elk team wordt verplicht om uiterlijk 45 minuten voor de start van de wedstrijd met een geldige line up aan te treden of deze te hebben doorgegeven. Een geldige line-up voldoet aan de voorwaarden gesteld in 3.1 en 3.2. De opgaaf geschiedt middels invullen van het wedstrijdformulier.

Niet tijdig opgeven van de line-up wordt bestraft met het verliezen van alle bans voor de komende game.

4.4 Volledigheid van het team

De deelnemende teams zullen altijd met vijf goedgekeurde spelers aanwezig zijn. Een team moet elke game beginnen met 5 spelers. Een team mag de wedstrijd eindigen met 1 speler. Indien dat onmogelijk is wordt de wedstrijd omgezet in een auto loss. Een team heeft de verantwoordelijkheid om de opgegeven subs ook inzetbaar te houden.

4.5 Speeldatum, speeltijd en speelduur

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

Wedstrijden krijgen tijd toegewezen van 60 minuten exclusief de 15 minuten op- en afbouw. Indien een match langer duurt dan de geplande 60 minuten wordt er doorgespeeld. Deze uitloop is niet van invloed op navolgende wedstrijden.

4.6 Aanvangstijd, starttijd, te laat

Elk team moet minimaal 45 minuten voor de geplande starttijd van de wedstrijd aanwezig zijn op de speellocatie, en te zijn begonnen met de opbouw (set-up). Deze 45 minuten zijn inclusief de 15 minuten voorbereidingstijd die elk team heeft. Indien een speler te laat is, heeft deze speler nog altijd recht op 15 minuten voorbereidingstijd, echter zal de straf (bans in mindering) doorlopen totdat hij daadwerkelijk klaar is om de match te beginnen.

Voorbeeld:

Starttijd: 18:15 uur

Start opzettijd: 18:00 - 18:15 uur

Aanvangstijd: (uiterlijk) 17:30 uur, coin toss (side selection) en line-up indienen.

4.6.1 Opzettijd

De opzettijd voor een wedstrijd is 15 minuten, deze vindt 15 minuten vooraf de aanvangstijd plaatsvinden. Indien er nog een wedstrijd loopt, dan zal het zo snel mogelijk plaatsvinden na de einde van de vorige game. 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 game lobby wordt gecreëerd 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. Een wedstrijd start niet eerder dan een scheidsrechter het aangeeft.

4.6.2 Te laat komen (BO1)

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 ban	1
16 – 30 min	-2 ban	2
31 – 45 min	-3 ban	3
45 – 60 min	-4 ban	4
60+ min	autoloss	5

Daarnaast leiden vijf tijdstraf punten tot een blauwe kaart. Een auto-loss (5 punten) leidt direct tot een blauwe kaart. Drie keer een half uur te laat is gelijk aan zes tijdstraf punten.

4.6.3 Te laat komen (BO serie)

Indien de eerste game van een serie niet gestart is en geëindigd is in een autoloss, dan zal de volgende game vijf minuten na de autoloss call starten. Dit geldt ook voor de daarop volgende games die in autoloss zijn geresulteerd.

Te laat	Ban in mindering	Tijdstraf punten
0 – 5 min	-1	1
6 – 10 min	-2	2
11 – 15 min	-3	3
16 – 20 min	-4	4
25+ min	autoloss	5

4.6.4 No Go

Niet komen opdagen zonder opgaaf van reden leidt tot een geldboete van €75 per match. Niet komen opdagen met opgaaf van reden wordt bestraft met een geldboete van €25, tenzij deze opgaaf gedaan wordt op de laatste wedstrijd die hieraan voorafgaat waarop het team wel aanwezig is. In dat geval geldt een auto-loss.

4.6.5 No Show

Niet spelen 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.

4.6.6 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 bij aanwezigheid van minimaal drie spelers uit het team worden gemeld aan de competitie manager. Een forfait wordt bestraft met een blauwe kaart.

4.6.7 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:

- Toetsenbord
- Muis(mat)
- Oortjes

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

4.7 Cheating

Spelers mogen geen programma's gebruiken op hun computers die hun vaardigheden in het spel oneerlijk verbeteren, bij twijfel beslist een scheidsrechter. 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.

5. Competiestructuur

5.1 Competitie

De competitie bestaat uit een een groepsfase en een eliminatiefase. De eliminatiefase bepaald welke teams uiteindelijk in de halve finales aantreden.

5.2 Roster Changes

Eenmaal in het seizoen zullen er mogelijkheden zijn om maximaal drie spelers van het roster te wisselen/toe te voegen. Een nieuw speler wat toegevoegd wordt gezien als een roster change. De deadline is twee dagen na de groepsfase op 24 januari 2020 23:59 uur.

De roster change gaat in op de eerste speeldag van de eliminatiefase. Een roster change is een feit als deze change geaccepteerd is door de DCL.

5.4 Prijzenpot

Er is een prijzenpot van €4000 verdeeld over de top vier teams van de Premier League.

- Eerste plaats (1e) - €2000 (50%)
- Tweede plaats (2e) - €1000 (25%)
- Gedeelde derde (3e) - €500 (12.5%) x2

Bij diskwalificatie van het team of de speler vervalt het recht op (een deel van) de prijzenpot.

5.5 Competitiestand (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.

5.6 Wedstrijdformulier

Het wedstrijdformulier wordt ingevuld door een scheidsrechter. Mochten er nog aanvullende opmerkingen zijn, dan kan dat gezamenlijk met de betreffende scheidsrechter aangevuld worden. Het formulier wordt getekend door een teamcaptain/coach en door een scheidsrechter. Er kunnen geen bezwaren gemaakt worden op ingame gebeurtenissen die niet op het wedstrijdformulier vermeldt zijn.

6. Ingame procedure

6.1 Geblokkeerde champions/skins

Indien Riot Games een champion/skin heeft geblokkeerd zal dit in de DCL op dezelfde wijze gehanteerd worden. Als Riot Games de blokkade opheft op de gespeelde client, zal DCL deze ook weer vrijgeven. Tevens zal een nieuw geïntroduceerde champion en major reworks pas twee weken nadat deze voor het eerst speelbaar zijn (op live client) geaccepteerd worden. Mocht de speeldag precies op de 14^e dag vallen van de release, dan mag deze champion ook gespeeld worden.

- Indien een team een geblokkeerde champion banned, zal dit gelden als een normale ban.
- Indien een team een geblokkeerde champion wil spelen zal hij opnieuw moeten kiezen.

6.2 Tournament Realm Client

Er wordt gespeeld op de Tournament Realm, updates worden door Riot Games uitgevoerd. De patches op de Tournament Realm zullen twee weken achterlopen ten opzichte van de Live Client.

6.3 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.

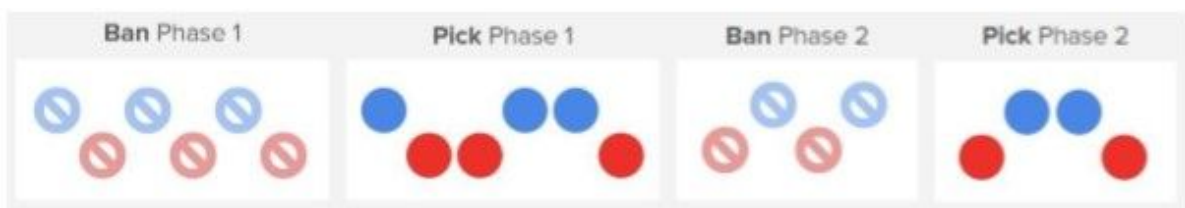
6.4 Side Selection

Voor de Side Selection wordt er voorafgaand aan de eerste game een coin toss gedaan.

De winnaar van de coin tosses mag de side selection bepalen voor de oneven genummerde games (game 1, 3, 5). De verliezer van de coin toss mag de side selection bepalen voor de even genummerde games (game 2 en 4). De team met keuze voor side selection moet uiterlijk 5 minuten na afloop van de vorige game doorgeven op welke side ze spelen aan een scheidsrechter.

6.5 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 een coach.

6.6 Game of Record (GOR)

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

6.7 Bugs

Indien een speler vermoedt dat er een bug optreedt in de game, mag de speler hiervoor een pauze inlassen en een scheidsrechter 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.

6.8 All Chat

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

6.9 Match winst

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'.

6.10 Series

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

6.11 Opnamen van matches

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

6.12 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. Sancties 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)

Na 10 minuten moet het spel worden hervat, ook als (meerdere) spelers niet deel kunnen nemen aan het spel. Indien de wedstrijd na 15 minuten niet hervat is, wordt de wedstrijd omgezet in een autoloss. Dit geldt niet als de scheidsrechter de game heeft gepauzeerd. Indien de game nadat de scheidsrechter de pauze heeft opgeheven niet binnen 5 minuten weer gestart is, wordt de wedstrijd omgezet in een autoloss.

Elk team mag maximaal vijf pauzes gebruiken per wedstrijd (pauzes aangegeven door scheidsrechters niet meegerekend). Wanneer er meer of langer gebruik wordt gemaakt van een pauze, moet dat aangegeven zijn door een scheidsrechter. 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.

6.13 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 (GOR) kleiner of gelijk is aan 20 minuten. Na 20 minuten wordt er doorgespeeld.

Dit zal een volledige remake zijn van een nieuwe pick/ban phase. Enig uitzondering hierop is, als beide teams akkoord gaan met het spelen met dezelfde gekozen champions. Indien al één team niet akkoord gaat zal dit een volledige remake zijn.

7. Overige sancties bij schending van het reglement

7.1 Sancties

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

7.2 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.

7.3 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.

7.4 Automatisch verlies van een wedstrijd

De scheidsrechters 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.

7.5 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 competitie manager.

7.6 Diskwalificatie

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

7.7 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.

8. Bezwaren

8.1 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.

8.2 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.