
**TALENT LEAGUE
REGLEMENT
SEASON 5
2019/2020**



Dutch College League

Inhoudsopgave

Inleiding	3
1. Algemene regels	4
1.1 Drugs en Alcohol	4
1.2 Competitie duur	4
1.3 DCL-Content	4
1.4 Contact informatie	4
1.5 Speler	4
1.6 Gelijkwaardigheid	4
1.7 Verantwoordelijkheid	4
1.8 Discord	5
2. Rollen	6
2.1 Competitie Management	6
2.1.1 Competitie Managers	6
2.2 Deelnemers	6
2.2.1 Spelers	6
2.2.2 Substitutes	6
2.2.3 Teamcaptains	7
2.2.4 Coach	7
3. Inschrijvingsprocedure	8
3.1 Toelatingsvoorwaarden deelnemer	8
3.1.1 Bewijs van inschrijving als student	8
3.1.2 Ingame account	8
3.1.2.1 Ingame naam	8
3.1.2.2 Summoners code	9
3.2 Toelatingsvoorwaarden team	9
3.2.1 Teamnaam	9
4. Competitie Regels	10
4.1 Speelschema	10
4.2 Volledigheid van het team	10
4.3 Speeltijd en Speelduur	10
4.3.1 Verplaatsen / wedstrijden inhalen	10
4.3.2 Opzet tijd	11
4.4 Cheating	11

4.5 Ban(s) buiten de DCL	11
4.6 No Show	11
4.7 Forfeit	11
5. Competitiestructuur	12
5.1 Competitie	12
5.2 Roster change	12
5.3 Inhalen games	12
5.4 Screenshots na de game	13
5.5 Prijzenpot	13
6. Ingame procedure	14
6.1 Maps en Game Modes	14
6.2 In de lobby	14
6.3 Picks en bans	14
6.4 Geblokkeerde champions/skins	15
6.5 Bugs	15
6.6 Match Winst	15
6.7 Opnemen van matches en streamen	15
6.8 Game of Record (GOR)	15
6.9 Pauzes	16
6.10 Remake	16
7. Overige Sancties bij schending van het reglement	17
7.1 Sancties	17
7.1.1 Het verliezen van de keuze red/blue side	17
7.1.2 Het verliezen van bans	17
7.1.3 Automatisch verlies van een wedstrijd	17
7.1.4 Schorsing	17
7.1.5 Diskwalificatie	17
7.2 Overige situaties	17
8. Bezwaren	18
8.1 Bezwaar wedstrijduitslag	18
8.2 Bezwaar Officiële beslissing	18

Inleiding

Dit reglement is opgesteld voor de Dutch College Talent League.

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 Talent League. 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 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, zowel on- als offline, 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 loopt van 25 november 2019 tot en met 24 februari 2020. Er is een winterbreak van 23 t/m 30 december 2019.

1.3 DCL-Content

Het beeldmateriaal, verkregen uit matches uit de Talent 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.

1.5 Speler

Een speler telt, voor de competitie, als student als je in de afgelopen 12 maanden (zie bewijs van inschrijving) aantoonbaar gestudeerd hebt of nog student bent aan een mbo-, hogeschool- of universitaire 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 admins., het nakomen van het tijdschema van de wedstrijden, het navolgen van het reglement, tijdig de mededeling doen dat een team of speler niet kan spelen. Het niet voldoen aan deze verantwoordelijkheid kan een sanctie opleveren, variërend van het verliezen van bans tot uitsluiting van deelname aan de DCL.

1.8 Discord

Dutch College League Discord: <http://www.dutchcollegeleague.nl/discord>.

De DCL verwacht van alle spelers (ook substitutes) dat ze in de Dutch College League Discord zitten. Hierdoor kan iedereen up-to-date blijven van gebeurtenissen in de competitie en kan er sneller contact gezocht worden.

Niet in de Discord zitten kan nadelige gevolgen hebben.

Voorbeeld: Team A probeert contact op te nemen met team B via Discord. Dit lukt niet omdat team B niet in Discord zit. Dit valt onder nalatigheid van team B. Het is hierdoor mogelijk dat team A de winst toegekend krijgt als de game hierdoor niet gespeeld kan worden.

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:

- 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.

2.2 Deelnemers

Een deelnemer is een speler, wisselspeler, teamcaptain of coach 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 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 Talent League en kan dus niet voor meerdere teams uitkomen. Communicatie met andere teams en admins mag alleen met de teamcaptains.

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

2.2.2 Substitutes

Een substitute is een speler die aangegeven staat als reserve voor het ingeschreven team. 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.

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.

2.2.3 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.

2.2.4 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.

3. Inschrijvingsprocedure

Spelers schrijven zich in als compleet team. Een team meldt zich aan via het aanmeldformulier op de website. 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, alle inschrijvingsbewijzen en de borg zijn ontvangen. Een inschrijving wordt volledig geaccepteerd als de deelnemers voldoen aan de toelatingseisen en de documentatie compleet en correct is.

3.1 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 eigen ingame account.

3.1.1 Bewijs van inschrijving als student

Dutch College League heeft het recht om (steekproefsgewijs) de bewijs van inschrijving van deelnemers te controleren. Deze bewijzen worden niet opgeslagen in een database. 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.

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

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

3.1.2 Ingame account

Spelers moeten beschikken over een League of Legends-account onder eigen ingame naam. Dit account moet dus gekoppeld zijn aan een persoonlijk e-mailadres. Het account moet een level 30 account zijn en minimaal twintig (20) 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.

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.

3.1.2.1 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 roster verwerkt kan worden.

Ingamenamen mogen geen sponsorberichten, beledigend taalgebruik of negatief commentaar op de DCL bevatten. Mocht hier twijfel over zijn, dan wordt dit beslist door een admin.

3.1.2.2 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 admins.

3.2 Toelatingsvoorwaarden team

Alle ingeschreven spelers voldoen aan de in dit reglement beschreven toelatingsvoorwaarden deelnemer. Elke team bestaat uit minimaal uit vijf spelers, waarvan er één speler de teamcaptain/coach is en maximaal uit tien spelers.

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

4. Competitie Regels

4.1 Speelschema

Het wedstrijdschema voor de Talent League zal ingevuld met speeltijden beschikbaar worden gesteld uiterlijk 1 dag voor de wedstrijddag op de site. Binnen deze dag 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.

4.2 Volledigheid van het team

Een team hoeft vooraf geen line-up voor de aankomende wedstrijd aan te geven. De deelnemende teams moet altijd met vijf goedgekeurde spelers aanwezig zijn. Goedgekeurde spelers zijn spelers die als basisspeler of als wisselspeler opgevoerd zijn bij de inschrijving. 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 wisselers ook inzetbaar te houden. Het wel beschikbaar zijn van wisselers maar niet opstellen wordt nooit als reden geaccepteerd voor wijzigingen.

4.3 Speeltijd en Speelduur

Wedstrijden worden gespeeld op de vooraf opgegeven dagen en 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.

Tijd te laat	Straf
5-10 min	1 ban minder
11-15 min	2 bans minder
16-20 min	3 bans minder
21-25 min	4 bans minder
26-30 min	5 bans minder
30+ min	Reglementaire loss

Mocht een team de eerste game van de avond missen, dan kan de tweede game gewoon gespeeld worden. De tweede game staat een uur na de eerste game gepland.

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.

4.3.1 Verplaatsen / wedstrijden inhalen

Het is mogelijk om de wedstrijd te verplaatsen binnen dezelfde speelweek in overleg met de captain van de tegenstander. Een speelweek begint op maandag (officiële speeldag) en eindigt op zondag in dezelfde week. Het verplaatsen van de wedstrijd moet doorgegeven worden aan de competitie management en goedgekeurd worden.

4.3.2 Opzet tijd

De opzet tijd voor een game is 15 minuten. De teams moeten ervoor zorgen dat ze volledig gereed zijn om op tijd aan de game 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).
- Een gamelobby creëren waarin alle spelers van beide teams zich kunnen toevoegen
- Runes en masteries gereed
- Bevestigen dat de apparatuur werkt
- 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.

De game kan gestart worden zodra de teamcaptains bovenstaande punten hebben uitgevoerd.

4.4 Cheating

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

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.

4.5 Ban(s) buiten de DCL

Spelers mogen gedurende de ban van Riot niet uitkomen in een wedstrijd van DCL. Het is dus niet mogelijk om op een vervangende account te spelen. Het betreffende team moet hiervoor een substitute gebruiken.

In het geval van een permabanned account, is deze speler uitgesloten van de competitie.

4.6 No Show

Niet spelen of op komen dagen door eigen schuld of nalatigheid leidt tot een no show. 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. Bij een no show wordt een deel van de borg ingehouden. Het bedrag is het betaalde borg gedeeld door het totaal aantal te spelen matches.

4.7 Forfeit

Een team kan alleen forfeiten als ze aanwezig zijn met vijf geldige spelers. Hier dient de tegenstander akkoord mee te gaan. Anders zal dit gelden als een no show.

5. Competitiestructuur

5.1 Competitie

De competitie duurt 14 weken en wordt gespeeld met het SWISS format. Elk team speelt tegen een ander team met een gelijk of dichtstbijzijnde aantal punten.

De games zullen starten om 20:00 uur en ieder team zal dan 2 wedstrijden tegen elkaar spelen. Na de eerste wedstrijd wisselt de team van kant. Elke gewonnen game telt als een punt; hierbij is er dus geen gelijkspel

Tussen de 2 games is er een pauze toegestaan van maximaal 15 minuten. Overleg de duur van de pauze met de tegenstander.

Voorbeeld: Team A – Team B. Als team A de eerste wedstrijd wint en team B de tweede wedstrijd, dan krijgen ze beiden een punt toegekend.

5.2 Roster change

Tijdens de Talent League is het niet mogelijk om spelers toe te voegen.

5.3 Inhalen games

Mocht een (maandag)avond niet uitkomen door bijvoorbeeld tentamens, werk of prive omstandigheden, dan is het mogelijk om deze (twee) game(s) binnen dezelfde speelweek in te halen. Een speelweek loopt van maandag 00:01 t/m zondag 23:59 uur.

Na overleg stuurt de teamcaptain een mail met het inhaalmoment naar competitie@dutchcollegeleague.nl. Als het inderdaad binnen dezelfde speelweek valt zullen we het altijd goedkeuren en bevestigingsmail sturen naar de twee teams. Het is aangeraden om wedstrijdverplaatsingen minimaal één week van te voren te regelen, tenzij er sprake is van een uitzonderlijke situatie / overmacht, waardoor het last-minute moet.

Mocht het niet gemeld zijn aan het competitie management, dan heeft het competitie management het recht om voor deze wedstrijd beide teams een loss toe te kennen

5.4 Screenshots na de game

De winnaar stuurt de screenshots op na de game per mail naar screenshots@dutchcollegeleague.nl. Mocht beide teams 1x gewonnen hebben, dan sturen beide teams een screenshots op. Deadline van het insturen van de screenshots is uiterlijk de zondag in de betreffende speelweek. Mocht er geen screenshots opgestuurd zijn na de deadline, dan kan de match als ongeldig verklaard worden en beide teams een loss toegekend krijgen. Aangeraden is dit om gelijk na de matches te doen.

Voor een voorbeeld screenshot, zie afbeelding 1. Alles binnen het kader dient zichtbaar in de screenshot te staan.

TEAM 1	47 / 48 / 47	79,592			
17 Eowalin	3 / 8 / 18	49	12,937		
17 Anjo Caído	5 / 10 / 9	218	15,319		
18 martel6lo	8 / 13 / 3	215	14,286		
18 SoftInTheHead	12 / 12 / 5	209	16,953		
18 No KillInstinct	19 / 5 / 12	251	20,097		
TEAM 2	48 / 47 / 60	74,351			
18 avdimitImpuls	9 / 9 / 12	209	13,909		
16 Xérox	9 / 14 / 8	157	13,934		
18 Nachtlotus	8 / 11 / 11	239	15,039		
18 Martin Victus	12 / 5 / 16	211	18,198		
16 Gallansias	10 / 8 / 13	57	13,271		

Afbeelding 1

5.5 Prijzenpot

Op moment van schrijven is de prijzenpot, Riot Points (RP), nog niet bekend. Zodra dit bekend is zal dit gecommuniceerd worden naar de teamcaptains.

6. Ingame procedure

6.1 Maps en Game Modes

Elke game zal gespeeld worden op Summoners Rift. De blue-side team (linkerteam in schema) maakt een custom game aan en nodigen de spelers uit. De custom game moet aan de volgende eisen voldoen:

- Name room: DCL | Team A vs Team B
- Wachtwoord is verplicht om in te stellen
- Game Type: Tournament Draft - Allow Spectators: All

De standaardregels op Summoners Rift gelden ook in de DCL.

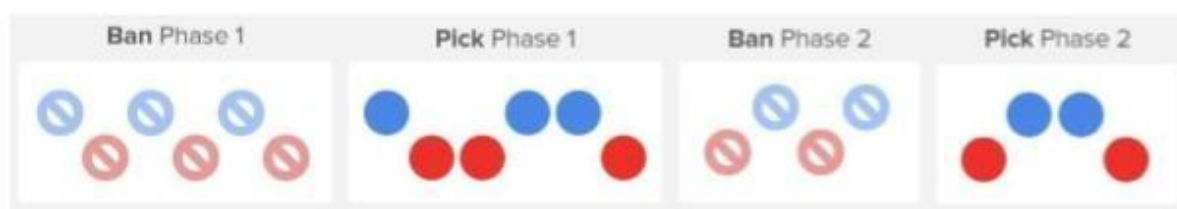
6.2 In de lobby

Het is toegestaan om placeholders te gebruiken (zie 6.3 Picks en bans). Line-ups hoeven niet vooraf de game aangegeven te worden. Het is niet toegestaan om met andere accounts (bijv. smurf accounts) dan het opgegeven account te spelen.

Bij een ongeldige speler, een speler die niet op de spelerslijst staat, heeft het competitie management het recht om de gespeelde match als ongeldig te verklaren en een reglementair loss toe te kennen aan het overtredende team. Er wordt stilte (slow chat) in de lobby verwacht wanneer een admin aanwezig is, zodat de game snel weer op gang kan gaan. Beide teams dienen minimaal 15 minuten voor aanvang van de speeltijd aanwezig te zijn.

6.3 Picks en bans

Er is toegestaan om placeholders te gebruiken voor de pick/ban phase. Geef dit van te voren duidelijk aan bij de tegenstander. Het is aangeraden om Prodraft te gebruiken als er voor placeholders wordt gekozen. Indien beide teams geen gebruik van placeholders maakt, kan de game gestart worden.



Afbeelding 2 voorbeeld pick/ban phase

6.4 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.

6.5 Bugs

Indien een speler vermoedt dat er een bug optreedt in de game, mag de speler hiervoor een pauze inlassen en een admin notificeren. Dit mag alleen indien de bug dermate ernstig is dat het als gevolg kan hebben dat de game hier door 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.

6.6 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'.

6.7 Opnemen van matches en streamen

De matches kunnen opgenomen worden door middel van de stream die uitgezonden wordt op www.twitch.tv/insideesportstv.

Mocht het te lang duren voordat een game gestart kan worden. Dan heeft DCL het recht om een andere match te kiezen voor de stream.

Het is toegestaan om zelf de games te streamen in overleg met de tegenstander. Geef het altijd aan bij de admin en de tegenstander als er gestreamd wordt. Mochten de tegenstander dit niet willen, zal er door het team moeten worden afgezien van het streamen.

- Zorg dat er minimaal 3 minuut delay is (laat dit door een admin vooraf checken)
- Hou het netjes op de stream

6.8 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 admin.. 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.

6.9 Pauzes

Spelers zijn toegestaan om een ingame pauze te gebruiken. 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 admin goed- of afgekeurd worden. Mocht de admin het afkeuren, dan kan een sanctie, zoals onder 'sancties' in dit reglement, worden toegepast.

Elk team mag maximaal vijf pauzes gebruiken per wedstrijd. Wanneer er meer of langer gebruik wordt gemaakt van een pauze, moet dat aangegeven worden aan een admin. Indien dit niet het geval is, zal een sanctie, zoals onder sancties in dit reglement worden toegepast. Dit kan alleen gehandhaafd worden bij melding van spelers.

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

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

Bij een volledige remake zal er een nieuwe pick/ban phase komen. 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 admins. De zwaarte van de sanctie zal liggen aan de zwaarte van de overtreding. De volgende sancties kunnen opgelegd worden.

7.1.1 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.

7.1.2 Het verliezen van bans

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

7.1.3 Automatisch verlies van een wedstrijd

De admins 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.

7.1.4 Schorsing

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

7.1.5 Diskwalificatie

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

7.2 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)

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.