

**Talent League reglement 2018-2019**



**Dutch College League**

**Talent League / Versie 4.0 / 07-01-2019 / 18 pagina's**

## Inhoudsopgave

<b>Inleiding</b>	<b>3</b>
<b>1. Algemene regels</b>	<b>4</b>
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
<b>2. Rollen</b>	<b>5</b>
2.1 Competitie Management	5
2.1.1 Competitie Managers	5
2.2 Deelnemers	5
2.2.1 Spelers	5
2.2.1.1 Local Players	6
2.2.1.2 External Players	6
2.3 Wisselspelers	6
2.4 Teamcaptains	6
2.5 Coach	6
<b>3. Inschrijvingsprocedure</b>	<b>7</b>
3.1 Toelatingsvoorwaarden deelnemer	7
3.1.1 Bewijs van inschrijving als student	7
3.1.2 Ingame account	7
3.1.2.1 Ingame naam	8
3.1.2.2 Summoners code	8
3.2 Toelatingsvoorwaarden team	8
3.2.1 Teamnaam	8
3.3 Vereniging	8
<b>4. Competitie Regels</b>	<b>9</b>
4.1 Speelschema	9
4.2 Volledigheid van het team	9
4.3 Speeltijd en Speelduur	9
4.3.1 Verplaatsen / wedstrijden inhalen	10
4.3.2 Opzet tijd	10
4.4 Cheating	10
4.5 Ban(s) buiten de DCL	11
5.3.2 No Show	11
5.3.3 Forfeit	11
<b>5. Competitiestructuur</b>	<b>11</b>

5.1 Competitie	11
5.2 Roster change	12
5.3 Inhalen games	12
5.4 Screenshots na de game	12
5.5 Promoveren en degraderen	13
5.6 Prijzenpot	13
<b>6. Ingame procedure</b>	<b>13</b>
6.1 Maps en Game Modes	13
6.2 LCS orde in lobby	14
6.3 Picks en bans	14
6.4 Geblokkeerde champions/skins	14
6.5 Bugs	15
6.6 Match Winst	15
6.7 Opnemen van matches	15
6.8 Game of Record (GOR)	15
6.9 Pauzes	15
6.10 Remake	16
<b>7. Overige Sancties bij schending van het reglement</b>	<b>16</b>
7.1 Sancties	16
7.1.1 Het verliezen van de keuze red/blue side	16
7.1.2 Het verliezen van bans	16
7.1.3 Automatisch verlies van een wedstrijd	16
7.1.4 Schorsing	16
7.1.5 Diskwalificatie	17
7.2 Overige situaties	17
<b>8. Bezwaren</b>	<b>17</b>
8.1 Bezwaar wedstrijduitslag	17
8.2 Bezwaar Officiële beslissing	17

# Inleiding

Dit reglement is opgesteld voor de Dutch College Talent League.

Het competitieschema wordt gepubliceerd op [www.dutchcollegeleague.nl](http://www.dutchcollegeleague.nl) en is voor iedere deelnemer opvraagbaar via [competitie@dutchcollegeleague.nl](mailto:competitie@dutchcollegeleague.nl). Deze regels zijn van toepassing op alle deelnemers tijdens de gehele periode van de Talent League, inclusief de promotie-degradatie wedstrijden. Er wordt gespeeld op de EUW-Client, updates worden door Riot Games uitgevoerd. De DCL heeft hierop geen invloed en wordt niet op de hoogte gesteld van enrollment van updates (de patches).

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

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

# 1. Algemene regels

## 1.1 Drugs en Alcohol

Het spelen van wedstrijden, 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 januari tot en met maart 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](mailto: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 officials, 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.

## 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 en de competitie het beste te laten verlopen naar hun kunnen.

### 2.2 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.

#### 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. Er zijn twee typen spelers: Local Players en External Players. Communicatie met andere teams en officials kan alleen gedaan worden door 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.

### 2.2.1.1 Local Players

Een Local Player wordt gedefinieerd als een speler die in binnen een straal van 25 kilometer studeert als waar de vereniging zich volgens de KvK staat ingeschreven. Het middelpunt is de vestigingsplaats van de vereniging. Mocht een team niet onder een vereniging spelen, dan wordt de middelpunt van de gemeente genomen. Spelers in de Talent League hoeven niet aangesloten bij een vereniging, maar zullen bij het promoveren naar de Premier League zich aansluiten bij een vereniging of zelf een vereniging opzetten. Spelers mogen alleen uitkomen in de Premier League als zij zich hebben aangesloten bij een vereniging

### 2.2.1.2 External Players

Een External Player wordt gedefinieerd als een speler die op of buiten een straal van 25 kilometer studeert als waar de vereniging zich volgens de KvK staat ingeschreven. Het middelpunt is de vestigingsplaats van de vereniging. Mocht een team niet onder een vereniging spelen, dan wordt de middelpunt van de gemeente genomen.

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

## 2.3 Wisselspelers

Elk team kan maximaal 2 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.

## 2.4 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.

## 2.5 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.

## 3. Inschrijvingsprocedure

Spelers schrijven zich in als compleet team. Een team meldt zichzelf aan via een 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.

De bewijs van inschrijvingen moeten in gecomprimeerd formaat en beveiligd met een wachtwoord opgestuurd worden. Het bestand en wachtwoord moet los opgestuurd worden. De bewijs van inschrijvingen worden niet (online/offline) bewaard door ons. Het competitie management heeft ten alle tijden het recht om nogmaals de bewijs van inschrijvingen te controleren mocht dit nodig zijn.

#### 3.1.2 Ingame account

Spelers moeten beschikken over een League of Legends-account onder eigen ingame naam. Dit is niet het voor de Premier League gebruikte Tournament Realm account. Dit account moet dus gekoppeld zijn aan een persoonlijk e-mailadres. Het account moet een level 30 account zijn en minimaal twintig (20) 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.

#### 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. 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.

#### 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 officials.

### 3.2 Toelatingsvoorwaarden team

Alle ingeschreven spelers voldoen aan de in dit reglement beschreven toelatingsvoorwaarden deelnemer. Elke team bestaat uit minimaal één teamcaptain, vier andere spelers en maximaal uit een Coach/teamcaptain, vijf spelers en 2 wisselers.

#### 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

### 3.3 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 stemberechtigd 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, 2 leden, 5 spelers en 2 wisselers. Bij opgaaf moet worden aangegeven welke stad of gemeente, als bedoeld in de gemeentewet, de vereniging vertegenwoordigt. Op 1-1-2017 telt Nederland 388 gemeenten.

## 4. Competitie Regels

### 4.1 Speelschema

Het wedstrijdschema voor de Talent League zal ingevuld met speeltijden beschikbaar worden gesteld uiterlijk 7 dagen voor de wedstrijddag op de site. 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.

### 4.2 Volledigheid van het team

Een team hoeft vooraf geen line-up voor de aankomende wedstrijd aan te geven. De deelnemende teams zullen 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 subs ook inzetbaar te houden. Het wel beschikbaar zijn van subs maar niet opstellen wordt nooit als reden geaccepteerd voor wijzigingen.

### 4.3 Speeltijd en Speelduur

Wedstrijden worden gespeeld op de vooraf opgegeven tijden in het wedstrijdschema. Nalatigheid valt hier niet onder. Nalatigheid is een situatie die ontstaat als een buiten de schuld van speler en/of team ontstane situatie bekend was, maar er niet op wordt gereageerd of voldoende op wordt geanticipeerd, bijvoorbeeld door het activeren van subs.

<b>Tijd te laat</b>	<b>Punishment</b>
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.

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.

#### 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 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

Spelers zitten in 'LCS' volgorde (Top, Jungle, Mid, Bottom, Support) in de lobby

Beide teamcaptains bevestigen aan elkaar dat ze klaar zijn om van start te gaan. Hierna kan de wedstrijd gestart worden.

### 4.4 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.

## 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. De betreffende team moet hiervoor een substitute gebruiken.

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

### 5.3.2 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.

### 5.3.3 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 bestaat uit 21 weken, alle teams spelen 2 keer tegen elkaar. 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. Elk gewonnen game telt als een win, 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 win toegekend.

## 5.2 Roster change

In de maand februari zijn er roster change mogelijkheden, hierbij is het mogelijk om maximaal 3 spelers toe te voegen / te vervangen. De deadline is hiervoor 15 februari. Vanaf 18 februari 2019 zijn de spelers inzetbaar.

## 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 (zie ook 5.3.1). 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](mailto:competitie@dutchcollegeleague.nl). Als het inderdaad binnen dezelfde speelweek valt zullen we het altijd goedkeuren en bevestigmail 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 [competitie@dutchcollegeleague.nl](mailto:competitie@dutchcollegeleague.nl) Mocht beide teams 1x gewonnen hebben, dan stuurt beide teams de 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 lose toegekend krijgen. Aangeraden is dit om gelijk na de matches te doen.

Voorbeeld screenshot (IGN's dienen niet verborgen te zijn!)

VICTORY									
Summoner's Rift - 15:57 - 22/01/2018									
SCOREBOARD		OVERVIEW	STATS	GRAPHS	RUNES	View on the web			
<b>TEAM 1</b>		26 / 0 / 37	37,626						
10			2 / 0 / 11	29	5,551				
11			4 / 0 / 4	115	7,257				
10			4 / 0 / 3	114	7,769				
11			4 / 0 / 15	128	7,708				
10			12 / 0 / 4	123	9,341				
<b>TEAM 2</b>		0 / 26 / 0	16,350						
8			0 / 3 / 0	73	3,672				
8			0 / 6 / 0	53	3,308				
8			0 / 6 / 0	34	3,046				
7			0 / 4 / 0	9	3,088				
7			0 / 7 / 0	40	3,236				

## 5.5 Promoveren en degraderen

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

In het promotie / degradatie play-offs spelen met dezelfde spelers, waar het team is geëindigd in het seizoen.

## 5.6 Prijzenpot

De top vier teams van de Talent League krijgen een totaal van 98.000 Riot Points (RP) plus voor de hoogst geplaatste een skin. Prijzen worden per speler (team = 5 spelers) berekend. Het is niet mogelijk om alle RP op één account te laten storten.

Het prijzenpot kan in de loop van het seizoen nog aangevuld worden.

# 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 - Password: verplicht - Game Type: Tournament Draft - Allow Spectators: All

De standaardregels op Summoners Rift gelden ook in de DCL.

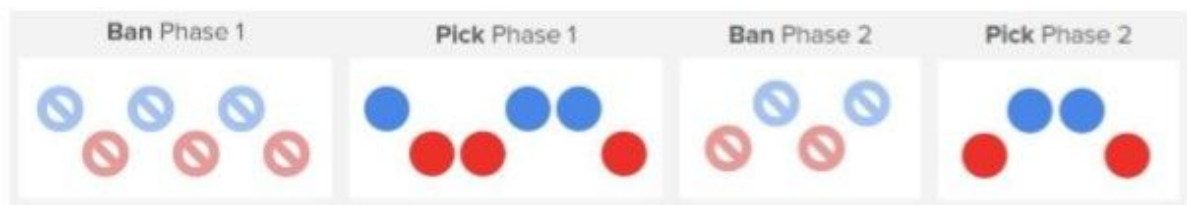
## 6.2 LCS orde in lobby

Beide teams moeten voor aanvang van de game, in de lobby in LCS orde (Top, Jungle, Mid, Bottom, Support) staan, het is toegestaan om placeholders te gebruiken (zie 6.3 Picks en bans). Line-ups hoeven niet vooraf de game aangegeven te worden. Nogmaals, het is niet toegestaan om met andere accounts (bijv. smurf accounts) dan de opgegeven accounts gespeeld te worden.

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 tevoren 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.



## 6.4 Geblokkeerde champions/skins

Indien Riot Games een champion/skin heeft geblokkeerd door een bug zal dit in de DCL op dezelfde wijze gehanteerd worden. Tevens zal een nieuw geïntroduceerde champion en major reworks pas twee weken nadat deze voor het eerst speelbaar is 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.

## 6.5 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 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

De matches kunnen opgenomen worden door middel van de stream die uitgezonden wordt op [www.twitch.tv/insideesportstv](http://www.twitch.tv/insideesportstv). Spelers mogen hun eigen game streamen in overleg.

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.

## 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 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.

## 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 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. 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.

## 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 kleiner of gelijk is aan 20 minuten. Na 20 minuten wordt er doorgespeeld.

# 7. Overige Sancties bij schending van het reglement

## 7.1 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.

### 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 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.

### 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 officials.

### 7.1.5 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.

## 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)

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.