

**Dutch DotA Championships**  
**Competitie Reglement 2017-2018**



**Dutch DotA Championships**  
**DDC / Versie 1.0 / 19-10-2017**

<b>Inleiding</b>	<b>5</b>
<b>1. Algemene regels</b>	<b>5</b>
1.1 Drugs en Alcohol	5
1.2 Competitie Duur	5
1.3 Speellocatie	5
1.4 DDC Content	5
1.5 Contact informatie	6
1.6 Gelijkwaardigheid	6
1.7 Verantwoordelijkheid	6
<b>2. Rollen</b>	<b>6</b>
2.1 Competitie Management	6
2.1.1 Competitie Managers	6
2.1.2 Scheidsrechters	7
2.1.3 Observers	7
<b>3. Deelnemers</b>	<b>7</b>
3.1 Spelers	7
3.1.1 Local Players	7
3.1.2 External Players	7
3.2 Wisselspelers	8
3.3 Teamcaptains	8
3.4 Coach	8
<b>4. Inschrijvingsprocedure</b>	<b>8</b>
<b>5 Toelatingsvoorwaarden deelnemer</b>	<b>9</b>
5.1 Ingame account	9
5.1.1 In-game naam	9
5.1.2 VAC ban	9
5.2 Toelatingsvoorwaarden team	9
5.2.1 Teamnaam	9
<b>6. Competitie Regels</b>	<b>10</b>
6.1 Speelschema	10
6.2 Line up	10
6.2.1 Volledigheid van het team	10

6.3 Speeltijd en Speelduur	11
6.3.1 Opzettijd	12
6.3.2 Speelmateriaal	12
6.4 Cheating	12
6.4.1. Scripts en instellingen	12
6.4.2 Software	13
6.4.3 elektronica	13
6.4.4 Communicatie	13
6.4.5 Instellingen computer	13
6.4.6 Verboden handelingen	14
<b>7. Competitie structuur</b>	<b>14</b>
7.1 Competitie	14
7.2 Prijzenpot	14
7.3 Competitie stand (rang)	14
<b>8. Ingame procedure</b>	<b>14</b>
8.1 Maps en Game Modes	14
8.2 Picks en bans	15
8.3 Bugs	15
8.4 Matchwinst	15
8.5 Opnemen van matches	15
8.6 Game of Record (GOR)	15
8.7 Pauzes	16
8.7.1 Tactical Pauzes	16
8.7.2 technical pauzes	16
8.8 Remake	16
8.9 Ingame toeschouwen	16
<b>9. Overige Sancties bij schending van het reglement</b>	<b>17</b>
9.1 Sancties	17
9.2 Het verliezen van de keuze voor Radiant of Dire	17
9.3 Automatisch verlies van een Game	17
9.4 Schorsing	17
9.5 Diskwalificatie	17
9.6 Overige situaties	17
<b>10. Bezwaren</b>	<b>18</b>
10.1 Bezwaar wedstrijduitslag	18
10.2 Bezwaar Officiële beslissing	18

# Inleiding

Dit reglement is opgesteld voor de Dutch DotA Championships. Dit reglement vervangt eerdere reglementen.

Het competitieschema wordt gepubliceerd op [www.dutchdota.com](http://www.dutchdota.com) en is voor iedere deelnemer opvraagbaar via [ddc@dutchdota.com](mailto:ddc@dutchdota.com). Deze regels zijn van toepassing op alle deelnemers tijdens de gehele periode van de lopende competitie, inclusief maar niet gelimiteerd tot de qualifiers, promotie, poule fase en playoffs. Er wordt gespeeld op een server die gehost wordt door Valve, updates worden door Valve uitgevoerd. De DDC heeft hierop geen invloed en wordt niet op de hoogte gesteld van enrollment van updates (de patches).

Voor vragen en/of opmerkingen over het reglement kan er gemaïld worden naar: [ddc@dutchdota.com](mailto:ddc@dutchdota.com)

'Dutch DotA Championships' vanaf hier genoemd: DDC

## 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 loopt van november 2017 tot en met mei 2018.

### 1.3 Speellocatie

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

### 1.4 DDC Content

Het beeldmateriaal, verkregen uit matches uit de DDC, mag alleen door derden gebruikt worden na expliciete toestemming van de rechthebbenden. Deelnemers aan DDC verlenen bij voorbaat

toestemming aan de DDC voor openbaarmaking van zowel foto- als videobeelden waarop de deelnemer zichtbaar is.

## 1.5 Contact informatie

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

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

## 1.7 Verantwoordelijkheid

Door deel te nemen aan de DDC neemt het team de verantwoordelijkheid op zich om zo sportief mogelijk mee te doen aan de competitie. Deze verantwoordelijkheid bevat, maar is niet gelimiteerd tot het sportief omgaan met andere spelers en officials, het nakomen van het tijdschema van de wedstrijden, het navolgen van het reglement indien dat van toepassing is, tijdig de mededeling doen dat een team of speler niet kan. Het niet voldoen aan deze verantwoordelijkheid kan een sanctie opleveren, variërend van het verliezen van bans tot uitsluiting van deelname aan de DDC.

# 2. Rollen

De DDC heeft verschillende rollen: Competitie management en deelnemers

## 2.1 Competitie Management

### 2.1.1 Competitie Managers

Competitie managers zijn verantwoordelijk voor het verloop van de competitie. Hieronder valt, maar is niet gelimiteerd tot het verwerken van inschrijvingen, line-ups, uitslagen, speelschema's ed. Binnen de competitie en buiten de daadwerkelijke wedstrijd zijn zij de hoogste autoriteit. Zij leven de reglementen na, beslissen over geldigheid van ingediende line-ups, roster changes en aangevraagde wijzigingen. Zij delen ook reglementaire sancties uit bij administratieve overtredingen van het reglement. Beroep tegen beslissingen van het competitie management kan ingesteld worden via de mail en binnen 72 uur nadat de beslissing gecommuniceerd is aan betrokkenen. De managers hebben een inspanningsverplichting om teams van zaken op de hoogte te stellen.

## 2.1.2 Scheidsrechters

Voor wedstrijden in de DDC en de play-offs worden scheidsrechters ingezet om de wedstrijden eerlijk en soepel te laten verlopen. Deze scheidsrechters zorgen ervoor dat de wedstrijden volgens het reglement verlopen. Zij nemen tijdens de wedstrijden disciplinaire beslissingen.

Wanneer regels worden overtreden door deelnemers, meldt de scheidsrechter de overtreding(en) aan de competitie managers, waarbij de competitie managers na overleg een sanctie uitdelen. De sanctie wordt altijd na de game uitgedeeld.

## 2.1.3 Observers

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

# 3. Deelnemers

Een deelnemer is een speler, teamcaptain of wisselspeler die meedoet met de DDC. Elke deelnemer moet voldoen aan de voor zijn rol geldende toelatingseisen, en wordt opgenomen in de database van de DDC.

## 3.1 Spelers

Een speler maakt deel uit van een team. 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 DDC en kan dus niet voor meerdere teams uitkomen. Er zijn twee typen spelers: Local Players en External Players. Communicatie met andere teams en officials kan alleen gedaan worden door de teamcaptains.

### 3.1.1 Local Players

Een Local Player wordt gedefinieerd als een speler die een Nederlandse nationaliteit heeft.

### 3.1.2 External Players

Een External Player wordt gedefinieerd als een speler die niet over de Nederlandse nationaliteit beschikt. Er zijn in een roster van spelers maximaal 4 Externals toegestaan.

Aantal spelers in Roster	Minimum Local Players	Externals Toegestaan
1 tot en met 5 spelers	3	2

6 spelers	3	3
7 spelers	3	4

Notabene: Een line-up, dat wil zeggen de vijf spelers die op dat moment in-game spelen, bestaat uit minimaal 3 Local Players en maximaal 2 External Players.

## 3.2 Wisselerspelers

Elk team kan maximaal 2 wisselerspelers ingeschreven hebben. Een wisselerspeler is een speler die aangegeven staat als reserve voor het ingeschreven team. Een speler mag niet bij meerdere teams als speler of wisselerspeler staan ingeschreven.

Alle wisselerspelers 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.

## 3.3 Teamcaptains

De teamcaptain kan een van de spelers of een coach zijn. Ieder team heeft maar 1 teamcaptain. Een teamcaptain (1 persoon) is de vertegenwoordiger van het team, zowel in-game als buiten het spel. De teamcaptain treedt formeel op namens het team en vertegenwoordigt het team naar het competitie management toe. Tijdens, voor of na de match heeft alleen de teamcaptain formeel contact met het andere team.

## 3.4 Coach

Een coach maakt deel uit van het team. Een coach die niet voldoet aan de spelers voorwaarden mag nooit deelnemen aan een wedstrijd. De coach mag de rol van teamcaptain voor zijn rekening nemen. Het is de coach toegestaan om in de booth aanwezig te zijn tijdens de drafting phase.

# 4. Inschrijvingsprocedure

Spelers schrijven zich in als compleet team. Een team meldt zichzelf aan via de website, door het google form in te vullen, de " team Card". Hierop worden van alle spelers en coach die deelnemen aan de competitie de gegevens ingevoerd. Daarnaast e-mailt het team een kopie van het paspoort van elke individuele speler waaruit het staatsburgerschap blijkt te e-mailen naar [ddc@dutchdota.com](mailto:ddc@dutchdota.com). Wij raden aan gegevens als paspoortnummer en BSN nummer onherkenbaar te maken. Wij slaan deze kopie en gegevens niet op, maar controleren volgens een vier-ogen principe.

Een inschrijving is compleet als de google form compleet is ingevuld en de paspoortkopieën zijn ontvangen.

Een inschrijving wordt volledig geaccepteerd als de deelnemers voldoen aan de toelatingseisen en de documentatie compleet en correct is.

## 5 Toelatingsvoorwaarden deelnemer

### 5.1 Ingame account

Spelers moeten beschikken over een DotA 2 account onder eigen ingame naam. 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.

#### 5.1.1 In-game naam

Spelers moeten het hele seizoen dezelfde naam aan houden. Spelers moeten bij veranderingen van hun in-game name op de live cliënt dit meteen doorgeven bij het competitie management. Ingame namen mogen geen sponsorberichten, beledigend taalgebruik of negatief commentaar op de DDC bevatten. Mocht hier twijfel over zijn, dan wordt dit beslist door een DDC-official.

#### 5.1.2 VAC ban

Spelers die tijdens de competitie een VAC ban hebben of krijgen worden gediskwalificeerd van deelname bij de DDC.

## 5.2 Toelatingsvoorwaarden team

Alle ingeschreven spelers voldoen aan de in dit reglement beschreven toelatingsvoorwaarden deelnemer. Elke team bestaat uit minimaal één teamcaptain en 4 andere spelers waarvan ten minste 3 spelers de Nederlandse nationaliteit hebben. Het team bestaat maximaal uit 7 spelers en een coach/teamcaptain.

### 5.2.1 Teamnaam

Een teamnaam wordt opgegeven bij de inschrijving. 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.



# 6. Competitie Regels

## 6.1 Speelschema

Het wedstrijdschema voor DDC zal ingevuld met speeltijden beschikbaar worden gesteld uiterlijk 7 dagen voor de wedstrijddag via de volgende website: [www.dutchdota.com](http://www.dutchdota.com). 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.

## 6.2 Line up

Elk team zal verplicht 3 dagen voordat het team weer moet spelen de line-up doorgeven. Dit betekent dat de deadline zaterdagavond om 18:00 is. De line-ups worden zondagavond om 23.59 gepubliceerd. Als er geen nieuwe line up wordt doorgegeven voordat de deadline is verstreken, speelt het team met de main line-up. Wijzigingen zijn behoudens overmacht door uitval van spelers niet toegestaan na het verstrijken van de deadline. Overmacht is gedefinieerd als een situatie die is ontstaan buiten de schuld van de speler en/of het team. Nalatigheid valt hier niet onder. Nalatigheid is een situatie die ontstaat als een buiten de schuld van speler en/of team ontstane situatie bekend was, maar er niet op wordt gereageerd of rekening mee wordt gehouden.

Overmacht situaties worden zo snel mogelijk gemeld en gemotiveerd. Elk team heeft toegang tot game-gerelateerde informatie over de andere teams. Als een team niet tijdig de juiste informatie doorgeeft aan de DDC, bijvoorbeeld na een name change van een speler of na een roster change, geldt binnen de 3 dagen voor de wedstrijd, het krijgen van 1 draft lvl penalty per dag.

### 6.2.1 Volledigheid van het team

De deelnemende teams zullen altijd met vijf goedgekeurde spelers aanwezig zijn.

Goedgekeurde spelers zijn spelers die als basisspeler of als wisselspeler opgevoerd zijn op de vooraf opgegeven teamselectie. Een team dat speelt met andere spelers krijgt een auto LOSS. Bij herhaling treedt strafverzwaring op totdat het maximum aantal losses bereikt is en wordt het team gediskwalificeerd voor de lopende competitie.

Een team heeft de verantwoordelijkheid om de opgegeven subs ook inzetbaar te houden. Het wel beschikbaar zijn van subs maar niet opstellen wordt nooit als reden geaccepteerd voor wijzigingen.

## 6.3 Speeltijd en Speelduur

Wedstrijden worden gespeeld op de vooraf opgegeven tijden in het wedstrijdschema. Bij uitloop van meer dan 2 uur wordt de wedstrijd verplaatst, tenzij beide teams nog steeds aanwezig zijn en er mogelijkheid is om de wedstrijd alsnog te spelen. Indien er uitloop ontstaat, maar de wedstrijden tijdens deze tijden gespeeld kunnen worden, houden wij de volgorde van de wedstrijdplanning aan, behoudens een situatie die ontstaat door overmacht. Nalatigheid valt hier niet onder. Nalatigheid is een situatie die ontstaat als een buiten de schuld van speler en/of team ontstane situatie bekend was, maar er niet op wordt gereageerd of voldoende op wordt geanticipeerd, bijvoorbeeld door het activeren van subs.

Wedstrijden krijgen een 90 minuten slot, inclusief de 15 minuten op- en afbouw. Indien een match langer duurt dan de geplande 75 minuten krijgen de teams van de volgende match ook 15 minuten opzettijd. Bij uitloop die kan ontstaan zullen de latere wedstrijden ook recht hebben op 15 minuten opzettijd.

Elk team wordt verwacht om een minimaal 45 minuten voor de geplande starttijd van de wedstrijd aanwezig te zijn op de speellocatie. Deze 45 minuten zijn inclusief de 15 minuten voorbereidingstijd die elk team heeft. Hierbij zal de teamcaptain zich melden bij de competitie manager en deze zal hem of haar samen met het team begeleiden naar de plek die voor hen is ingericht. Indien het volledige team niet een 45 minuten van tevoren aanwezig is, zullen de volgende sancties volgen:

### *Te laat komen*

15-30 minuten: level 1 draft penalty

30-45 minuten: level 2 draft penalty

Meer dan 45 minuten: level 3 draft penalty

### **Voorbeeld:**

Je moet spelen om 18:00. Dit houdt in dat je om 17:45 de booths in kan om op te zetten. De tijd dat je aanwezig moet zijn is 17:15.

17:30 binnenkomen: 1 penalty draft

17:45 binnenkomen: 2 penalty draft

18:00 binnenkomen: geen bans.

Bij herhaaldelijk te laat komen treedt telkens strafverzwaring op tot het maximaal aantal draft penalty lvl's bereikt is. Daarna volgt een auto-LOSS.

### 6.3.1 No show

Niet opkomen dagen zonder reden of overmacht leidt tot een geldboete.

Eerste keer : 3 reglementaire LOSSES van de drie laatst gespeelde wedstrijden, een AUTO Loss en een boete ter hoogte van 650 euro.

Tweede keer: diskwalificatie en een boete van 650 euro.

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 ook 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.

### 6.3.2 Opzettijd

De opzettijd voor een wedstrijd is 15 minuten. De teams moeten ervoor zorgen dat ze volledig gereed zijn om op tijd aan de wedstrijd te beginnen. In deze tijd moet het volgende door de teamleden gedaan worden:

- Ingelogd zijn in de cliënt met hun eigen account op de juiste server.
- Instellingen DotA 2 gereed
- Bevestigen dat de apparatuur werkt (hieronder valt ook het afstemmen van Teamspeak)
- Bevestigen aan de teamcaptain dat ze klaar zijn om te starten

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

### 6.3.3 Speelmateriaal

Alleen de computer, het scherm en de geluidsdichte oordoppen worden in bruikleen gesteld door DDC. Spelers zijn vrij om hun eigen keyboard en Mouse mee te nemen. Indien gewenst kan gebruik gemaakt worden van het keyboard en mouse van de DDC.

## 6.4 Cheating

### 6.4.1. Scripts en instellingen

Scripts zijn niet toegestaan bij de DDC. hieronder wat voorbeelden van illegale scripts:

- Rate changers (Lag scripts)
- FPS scripts
- EnsageUI
- Stop sound scripts

Spelers zijn vrij om de configuratie van de pc aan te passen zolang dit niet een oneerlijk voordeel geven of vergelijkbaar zijn met vals spelen. een speler kan een straf ontvangen voor elke fout in iedere config file. ongeacht of de file niet actief is of bij de desbetreffende game map staat.

### 6.4.2 Software

Spelers mogen geen externe software installeren, meebrengen of gebruiken dat invloed heeft op de game. elke vorm van modificatie dat de game doet veranderen of een speler in staat stelt om automatisch of meer dan een ingame handeling uit te voeren of een configuratie file aanpast is ten stengste verboden.

### 6.4.3 elektronica

Het gebruik van een mobiele telefoon door spelers tijdens een wedstrijd is niet toegestaan. Het gebruik van een mobiele telefoon tijdens het spelen van de wedstrijden leidt tot een sanctie die wordt bepaald door de officials. Deze sanctie wordt per situatie bepaald.

Andere elektronica zoals, maar niet gelimiteerd tot, tablets, smartwatches en VR-brillen zijn niet toegestaan tijdens de wedstrijden. Ook is het niet toegestaan om de live camerabeelden van de wedstrijd op een manier te bekijken. Bijvoorbeeld door het openen van de Twitch feed van de DDC.

Bij het betreden van de booths dienen de spelers vrij te zijn van de hierboven beschreven elektronica. Dit houdt onder andere in dat je je telefoon niet in je zak mag hebben tijdens het spelen.

#### 6.4.4 Communicatie

Tijdens de wedstrijden mogen spelers alleen met andere spelers communiceren uit hun eigen team. Deze spelers moeten allemaal in hetzelfde team zitten en in dezelfde game aan het spelen zijn. Spelers mogen niet met wisselers communiceren. De aanwezige coach mag alleen tijdens de draft met de spelers communiceren. Tijdens een pauze in het spel mogen de spelers en coaches niet met elkaar communiceren.

#### 6.4.5 Instellingen computer

Spelers mogen de volgende instellingen aanpassen op de monitor en computer

- Brightness
- Digital Vibrance
- Contrast
- Gamma
- 3D settings (aliasing, vertical sync, etc.)
- Game scaling
- Sound
- Mouse settings
- Keyboard
- Headset

Het is verboden voor spelers om een overlay te gebruiken die de systeem performance laten zien over de game heen (bijv. Nvidia SLI Display, RivaTuner Overlays, etc.).

#### 6.4.6 Verboden handelingen

De volgende acties zijn ten strengste verboden tijdens een game en resulteert in een game loss. ( de hoeveelheid games is te bepalen door de competitie admins.)

- Elke vorm van scripts
- Het gebruiken van bugs die die de game principes beïnvloeden (spawn bugs etc.) is verboden.
- Elke Custom (game) files zijn verboden

## 7. Competitie structuur

### 7.1 Competitie

De competitie bestaat uit een kwalificer fase waarvan, een poule fase en kruisfinales. De winnaar van de finale wordt voor Nederland afgevaardigd naar het WCA 2018 toernooi in China.

### 7.2 Prijzenpot

De acht teams van de DDC spelen voor de WCA spot.

### 7.3 Competitie stand (rang)

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

## 8. Ingame procedure

### 8.1 Maps en Game Modes

Op de volgende gamemode en settings zullen worden aangehouden tijdens de DDC:

- GAME MODE: Captains mode
- LOBBY PASSWORD: De scheidsrechters geven het lobby password aan het begin van elke game door aan de teamcaptains.
- SERVER LOCATION: Luxemburg
- STARTING TEAM: Dit wordt bepaald door de DotA 2 client coin toss.
- PENALTY-RADIANT: Dit zal een scheidsrechter voor het begin van de draft bij de spelers aangeven.
- PENALTY-DIRE: Dit zal een scheidsrechter voor het begin van de draft bij de spelers aangeven.
- ENABLE CHEATS: No.
- FILL EMPTY SLOTS WITH BOTS: No.
- DOTA 2 TV DELAY: 120 min

## 8.2 Picks en bans

voor de pick en ban order en welk team de radiant of de dire speelt, wordt er een coin toss gehouden. Dit wordt automatisch gedaan in en via de DotA 2 client.

## 8.3 Bugs

Indien een speler vermoedt dat er een bug optreedt in de game, mag de speler hiervoor een pauze inlassen en een official notificeren. Dit mag alleen indien de bug dermate ernstig is dat het als gevolg kan hebben dat de game hierdoor oneerlijk verloren of gewonnen wordt. Indien de pauze onterecht wordt gebruikt zullen de regels in het kopje 'pauzes' worden gebruikt om tot een uiteindelijk oordeel te komen.

## 8.4 Matchwinst

een team wint wanneer zij de ancient van de tegenstander kapot maakt of het team van de tegenstander 3 keer GG in de chat typed. Dit hoeft niet van verschillende spelers te komen.

## 8.5 Opnemen van matches

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

## 8.6 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 official. GOR wordt bereikt als een van de volgende vereisten is bereikt:

-Spelers zijn ingeladen na de drafting phase

Wanneer een speler niet inlaad maar de drafting phase voltooid is word de match geremaked in All-pick en dienen de spelers de heroes van hun draft te picken.

## 8.7 Pauzes

### 8.7.1 Tactical Pauzes

Er zijn geen Tactical Pauzes in DDC.

## 8.7.2 technical pauzes

Technical pauses zijn wanneer er zich problemen afspelen tijdens een game. Bij deze pauze mogen de spelers niet tegen elkaar praten noch de coach.

Toegestane redenen voor een technical pauze 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.

Mochten de pauzes te frequent en te lang gebruikt worden kan de official ook hier sancties op toekennen of de spelers verplichten om door te spelen.

## 8.8 Remake

Een remake is alleen mogelijk in de eerste 20 minuten van de wedstrijd. Er wordt alleen een remake gespeeld als een van beide teams door technische storingen een disproportioneel nadeel ondervindt, terwijl vóór dit malfunctioneren er geen situatie was ontstaan waarin een van beide teams al onverslaanbaar was. Na 20 minuten GOR dient er doorgespeeld te worden. Als remake niet mogelijk is wordt het spel opnieuw gestart.

## 8.9 Ingame toeschouwen

Het bekijken van een wedstrijd via de spectatormode terwijl de game live is, is alleen toegestaan voor de DDC TV crew. Het gebruiken van de informatie die uit de Live TV uitzending komt, om zodoende een team/speler te helpen, is niet toegestaan en zal leiden tot een sanctie.

# 9. Overige Sancties bij schending van het reglement

## 9.1 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:



## 9.2 Het verliezen van de keuze voor Radiant of Dire

Wanneer een team de keuze heeft om Radiant/Dire side te starten, kan deze keuze ontnomen worden als zij het reglement hebben overtreden.

## 9.3 Automatisch verlies van een Game

De officials kunnen bepalen dat een bepaalde wedstrijd of round automatisch verloren is door een team als er een geldige reden voor is/bij een schending van het reglement.

## 9.4 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.

## 9.5 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.

## 9.6 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 een draft penalty worden toegepast.

# 10. Bezwaren

## 10.1 Bezwaar wedstrijduitslag

Bij bezwaar van de wedstrijduitslag moet de teamcaptain van het team een e-mail sturen naar het competiemanagement. Hierin moet minimaal het volgende staan:

- Dag van de wedstrijd
- Naam team
- Naam tegenstanders
- Reden van bezwaar (motivatie)

*Overigens: videobewijs is ook toegestaan.*

## 10.2 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.