



Mijndomein Masters

MDM / Versie 1.3 / 24-10-2017 / 17 pagina's

Inhoudsopgave

Contents	5
<u>Inleiding</u>	5
<u>1. Algemene regels</u>	6
<u>1.1 Drugs en Alcohol</u>	6
<u>1.2 Competitie Duur</u>	6
<u>1.3 Speellocatie</u>	6
<u>1.4 MDM Content</u>	6
<u>1.5 Contact informatie</u>	6
<u>1.6 Gelijkwaardigheid</u>	6
<u>1.7 Verantwoordelijkheid</u>	6
<u>2. Rollen</u>	7
<u>2.1 Competitie Management</u>	7
<u>2.1.1 Competitie Managers</u>	7
<u>2.1.2 Scheidsrechters</u>	7
<u>2.1.3 Observers</u>	7
<u>3. Deelnemers</u>	7
<u>3.1 Spelers</u>	7
<u>3.1.1 Local Players</u>	8
<u>3.1.2 External Players</u>	8
<u>3.2 Wisselers</u>	8
<u>3.3 Teamcaptains</u>	8
<u>3.4 Coach</u>	8
<u>4. Inschrijvingsprocedure</u>	8
<u>5 Toelatingsvoorwaarden deelnemer</u>	9
<u>5.1 Ingame account</u>	9
<u>5.1.1 Ingame naam</u>	9
<u>5.1.2 VAC ban</u>	9
<u>5.2 Toelatingsvoorwaarden team</u>	9
<u>5.2.1 Teamnaam</u>	9
<u>6. Competitie Regels</u>	9
<u>6.1 Speelschema</u>	9
<u>6.2 Line up</u>	10
<u>6.2.1 Volledigheid van het team</u>	10
<u>6.3 Speeltijd en Speelduur</u>	10
<u>6.3.1 Opzettijd</u>	11
<u>6.3.2 Speelmateriaal</u>	11
<u>6.4 Cheating</u>	11
<u>6.4.1. Scripts en instellingen</u>	11
	2

6.4.2 Software	12
6.4.3 elektronica	12
6.4.4 Communicatie	12
6.4.5 Instellingen computer	13
6.4.6 Verboden handelingen	13
7. Competitie structuur	14
7.1 Competitie	14
7.2 Prijzenpot	14
7.3 Competitie stand (rang)	14
8. Ingame procedure	14
8.1 Maps en Game Modes	14
8.2 Picks en bans	14
8.3 Bugs	15
8.4 Matchwinst	15
8.4.1 Overtime	15
8.5 Opnemen van matches	15
8.6 Game of Record (GOR)	15
8.7 Pauzes	15
8.7.1 Tactical Pauzes	15
8.7.2 technical pauzes	16
8.8 Remake	16
8.9 Ingame toeschouwen	16
9. Overige Sancties bij schending van het reglement	17
9.1 Sancties	17
9.2 Het verliezen van de keuze (anti)terrorist side	17
9.3 Automatisch verlies van een wedstrijd of round	17
9.4 Schorsing	17
9.5 Diskwalificatie	17
9.6 Overige situaties	17
10. Bezwaren	18
10.1 Bezwaar wedstrijduitslag	18
10.2 Bezwaar Officiële beslissing	18

Inleiding

Dit reglement is opgesteld voor de Mijndomein Masters. Dit reglement vervangt eerdere reglementen.

Het competitieschema wordt gepubliceerd op masters.mijndomein.nl en is voor iedere deelnemer opvraagbaar via masters@mijndomein.nl. Deze regels zijn van toepassing op alle deelnemers tijdens de gehele periode van de lopende competitie, inclusief maar niet gelimiteerd tot de qualifiers, promotie, poule fase en playoffs. Er wordt gespeeld op een server gehost in het esportshouse zelf, updates worden door Valve uitgevoerd. De MDM 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: masters@mijndomein.nl.

‘Mijndomein Masters’ vanaf hier genoemd: MDM

1. Algemene regels

1.1 Drugs en Alcohol

Het spelen van wedstrijden, offline en online, onder invloed van drugs of alcohol is niet toegestaan. Het is ook niet toegestaan om prestatie verhogende middelen (doping) te gebruiken. Het gebruik hiervan leidt tot een onmiddellijke diskwalificatie van de desbetreffende speler voor de duur van de competitie en een reglementaire LOSS van de gespeelde wedstrijd voor het team.

1.2 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 Mijndomein Masters, het eSports House 010. Het adres van deze locatie is Persoonshaven 906, 3071 CL Rotterdam.

1.4 MDM Content

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

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

1.7 Verantwoordelijkheid

Door deel te nemen aan de Mijndomein Masters 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 MDM.

2. Rollen

De Mijndomein Masters 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 Mijndomein Masters Competitie en de Qualifiers worden scheidsrechters ingezet om de wedstrijden eerlijk en soepel te laten verlopen. Deze scheidsrechters zorgen ervoor dat de wedstrijden volgens het reglement verlopen. Zij nemen tijdens de wedstrijden disciplinaire beslissingen.

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

2.1.3 Observers

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

3. Deelnemers

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

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 Mijndomein Masters 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 geen Nederlandse nationaliteit heeft. Er zijn in een roster maximaal 4 Externalers toegestaan. De External zal naast de voorwaarden van de MDM moeten voldoen aan de eisen die door de vereniging gesteld worden.

Aantal spelers in team	Minimum Local Players	Externalers Toegestaan
1 tot en met 5 spelers	3	2
6 spelers	3	3
7 spelers	3	4

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

3.2 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.

3.3 Teamcaptains

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

3.4 Coach

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

4. Inschrijvingsprocedure

Spelers schrijven zich in als compleet team. Een team meldt zichzelf aan via de website, of stuurt een mail naar masters@mijndomein.nl. Vervolgens vult het team de spelerskaart in. Hierop staan alle spelers en coach vermeldt die deelnemen aan de competitie. De ingevulde spelerskaart en kopie inschrijvingsbewijzen van de deelnemers worden bij de spelerskaart gevoegd en ingestuurd. Een inschrijving is compleet als de spelerskaart en alle inschrijvingsbewijzen 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 CS:GO 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 Ingame naam

Spelers moeten het hele seizoen dezelfde naam aan houden. Spelers moeten bij veranderingen van hun ingame name op de live-client dit meteen doorgeven bij het

competitiemanagement. Ingame namen mogen geen sponsorberichten, beledigend taalgebruik of negatief commentaar op de MDM bevatten. Mocht hier twijfel over zijn, dan wordt dit beslist door een MDM-official.

5.1.2 VAC ban

Spelers die tijdens de competitie een VAC ban krijgen worden gediskwalificeerd van deelname bij de MDM.

5.2 Toelatingsvoorwaarden team

Alle ingeschreven spelers voldoen aan de in dit reglement beschreven toelatingsvoorwaarden deelnemer. Elke team bestaat uit minimaal één teamcaptain, 5 spelers waarvan 3 Nederlands zijn. Het team bestaat maximaal uit 7 spelers.

5.2.1 Teamnaam

Een teamnaam wordt opgegeven bij de inschrijving. De naam van het team mag bij inschrijving en verandering een naam-gevend sponsor voeren, echter alleen als deel van de volledige naam. Een teamnaam mag ook een afkorting zijn. Aanstootgevende, beledigende of discriminerende namen zijn niet toegestaan

6. Competitie Regels

6.1 Speelschema

Het wedstrijdschema voor de Mijndomein Masters zal ingevuld met speeltijden beschikbaar worden gesteld uiterlijk 7 dagen voor de wedstrijddag via de volgende website masters.mijndomein.nl. 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 maandagavond om 18:00 is. De line-ups worden maandagavond 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 EU-gerelateerde informatie over de andere teams. Als een team niet de juiste informatie doorgeeft aan de MDM na een name change van een speler of een roster change, geldt binnen de 3 dagen voor de wedstrijd het verliezen de 1 ban per dag (of het auto loss van de knife round op een map)

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

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

Te laat komen

15-30 minuten: 1 ban ontnomen (of auto loss op knife round)

30-45 minuten: 3 bans ontnomen (of auto-loss op knife round)

Meer dan 45 minuten: 5 bans ontnomen (of auto-loss op knife round)

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, een AUTO Loss en een boete ter hoogte van 650 euro

Tweede keer: diskwalificatie. En een boete ter waarde 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 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.

6.3.1 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 CS:GO 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.

6.3.2 Speelmateriaal

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

6.4 Cheating

6.4.1. Scripts en instellingen

Scripts zijn niet toegestaan bij de MDM met uitzondering van 'buy, toggle en demo scripts'. Hieronder enkele voorbeelden van illegale scripts:

- Jump throw-scripts
- Stop shoot-scripts (use or AWP scripts)
- Center view-scripts
- Turn-scripts (180 degrees or similar)
- No recoil-scripts
- Burst fire-scripts
- Rate changers (Lag scripts)
- FPS-scripts
- Anti-flash-scripts or binding scripts
- Bunny-hop scripts
- Stop sound scripts

De volgende commando's zijn verboden:

- Mat_hdr_enabled
- Following start parameters
- +mat_hdr_enabled 0/1
- +mat_hdr_level 0/1/2

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 strengste 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 camera beelden van de wedstrijd op een manier te bekijken. Bijvoorbeeld door het openen van de Twitch feed van de MDM.

Bij het betreden van de boots dienen de spelers vrij te zijn van de hierboven geschreven 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 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. De aanwezige coach mag alleen tijdens freeze time 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 round loss. (de hoeveelheid rondes is te bepalen door de competitie admins.)

- elke vorm van scripts (op buy scripts na)
- Het gebruiken van bugs die de game principes beïnvloeden (spawn bugs etc.) is verboden.
- het bewegen door muren, verdiepingen en daken is verboden. hieronder valt ook 'skywalking'
- "Silent Bombs" (het plaatsen van bommen die geen geluid maken) is verboden
- Het is niet toegestaan bommen te planten die niet defused kunnen worden

- Boosten met medespelers is toegestaan. Maar niet op de plekken waar textures muren plafonds of verdiepingen transparant of penetreerbaar worden.
- Het gooien van (flash) grenades onder een muur is niet toegestaan. Het gooien van granaten over muren en daken is wel.
- elke Custom (game) files zijn verboden

7. Competitie structuur

7.1 Competitie

De competitie bestaat uit een poule fase en kruisfinales. De winnaar van de finale wordt voor Nederland afgevaardigd naar het WCA toernooi.

7.2 Prijzenpot

De top vier van de MDM zullen spelen voor de WCA spot en een prijzenpot ter waarde van 7000 euro.

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 maps zullen worden gespeeld tijdens de MDM. De map pool zal altijd worden geüpdatet zijn met de Active Duty map pool.

- de_inferno
- de_nuke
- de_cache
- de_train
- de_mirage
- de_cobblestone
- de_overpass

8.2 Picks en bans

voor de pick en ban wordt er een coin toss gehouden. De winnaar mag beginnen met bannen. Bij de round robin fase (bo2) zullen de teams blijven de teams bannen tot er 3 maps over zijn. Dan zal ieder team omstebeurt een map pikken en blijft er eentje over.

Bij de kruisfinales Bo3 en Bo5 zijn wordt de volgende volgorde aangehouden

Bo3: Team A: Ban, Team B: Ban, Team A: Ban, Team B Ban, Team A: Pick , Team B Pick en dan blijft de laatste map over.

Bo5: Team A: Ban, Team B: Ban, Team A: Pick, Team B: Pick, Team A: Pick, Team B: Pick en de laatste map blijft over.

Na de Pick en Ban wordt er een knife round gespeeld om te bepalen welk team aan welke kant begint.

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 16 rondes hebben gewonnen met een minimaal verschil van 2 . Dit houdt dat bij een gelijke score van 15 15 er een overtime wordt gespeeld. de overtime wordt volgens de traditionele CS:GO regels gespeeld.

8.4.1 Overtime

Bij een overtime worden er een bo6 rondes gespeeld met een startgoud van 10 000. Bij 3 wins wordt er van kant gewisseld. bij een gelijkspel wordt deze fase herhaald. Bij een gelijke stand na het uitspelen van 3 overtimes kan de wedstrijdleiding er voor kiezen de game tot een gelijk spel te verklaren. Dit kan niet tijdens de (semi) finals

8.5 Opnemen van matches

De matches zullen alleen opgenomen worden door middel van de stream die uitgezonden wordt op 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:

- Knife round succesvol afgerond

8.7 Pauzes

8.7.1 Tactical Pauzes

Spelers bezitten ieder 2 tactical pauzes per half (15 rondes) Dit zijn er 4 in een game. Een pauze mag echter niet 3 keer binnen een half uur plaatsvinden en dit moet altijd tijdens freeze time zijn. Tijdens de tactical pause mag de coach praten.

8.7.2 technical pauzes

Technical pauzes zijn aan het einde van een ronde of in een freeze time. 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

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 terugzetting van de round. Als dit niet mogelijk is wordt er doorgespeeld.

8.9 Ingame toeschouwen

Het bekijken van een wedstrijd via de spectatormode van CS:GO is alleen toegestaan voor de mensen die als spectator aanwezig zijn in de namens de MDM Crew. Het gebruiken van de informatie van de spectatormode om 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 (anti)terrorist side

Wanneer een team de keuze heeft om (anti)terrorist side te starten, kan deze keuze ontnomen worden als zij het reglement hebben overtreden.

9.3 Automatisch verlies van een wedstrijd of round

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 verlies van knife round of round losses worden toegekend.

10. Bezwaren

10.1 Bezwaar wedstrijduitslag

Bij bezwaar van de wedstrijduitslag moet de teamcaptain van het team een e-mail sturen naar het competitie management, masters@mijndomein.nl. 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.