

Mijndomein Masters reglement



Seizoen 03

2019-2020

Inleiding

Dit reglement is opgesteld voor de Mijndomein Masters, seizoen 03. Dit reglement vervangt eerdere reglementen.

Het competitieschema wordt gepubliceerd op <http://masters.mijndomein.nl> en is voor iedere deelnemer opvraagbaar via mdm@gamersfirst.nl. Deze regels zijn van toepassing op alle deelnemers tijdens de gehele periode van de lopende competitie, inclusief maar niet gelimiteerd tot de kwalificatie toernooien, poule fase en finales. Er wordt gespeeld op een server gehost in de Binckbase 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 gemaïld worden naar: mdm@gamersfirst.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 2019 tot en met Juni 2020.

1.3 Speellocatie

De offline wedstrijden worden gedeeltelijk gespeeld op de locatie van de Mijndomein Masters, de Binckbase. Het adres van deze locatie is Binckhorstlaan 151A, 2516 BA Den Haag. MDM gaat medio februari 2020 verhuizen naar Purmerend, waar het resterende deel van de competitie wordt afgewikkeld. De finales worden gehouden tijdens een event dat door de Koninklijke Marine wordt georganiseerd.

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. Het gebruik door Gamers First is niet gelimiteerd, maar mag niet zonder expliciete toestemming van de houders van het portretrecht commercieel worden verkocht.

1.5 Contact informatie

Voor vragen en/of opmerkingen over het reglement kun je contact opnemen door te mailen naar mdm@gamersfirst.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 MDM-03 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 etc. 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 kwalificatie serie 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 -, Belgische – of Luxemburgse nationaliteit heeft.

3.1.2 External Players

Een External Player wordt gedefinieerd als een speler die geen Nederlandse of Belgische nationaliteit heeft.

3.1.3 Roster Samenstelling

Er zijn in een roster maximaal 9 Externals toegestaan. De opbouw staat in onderstaand schema. Voor de duidelijkheid: een line-up bestaat altijd uit minimaal 3 Local en 2 External players.

| Aantal spelers in team | Minimum Local Players | Max Externa players |
|-------------------------|-----------------------|---------------------|
| 1 tot en met 5 spelers | 3 | 2 |
| 6 tot en met 10 spelers | 5 | 5 |
| 11-12 spelers | 6 | 6 |

3.2 Wissel­spelers

Elk team kan maximaal 7 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, behoudens roster-change momenten.

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

4.1 Procedure bij deelname aan kwalificatie

Per email (mdm@gamersfirst.nl) geeft het team aan mee te willen doen aan de kwalificatie rondes. Er zijn dit seizoen 5 kwalificatie rondes, die gehouden worden tussen 14 en 18 november 2019. De kwalificatie rondes zijn online. Een team kan met zoveel kwalificatie rondes meedoen, totdat het team geplaatst is.

In deze mail vermeld het team de contactpersoon en de spelende line-up (ingame naam, naam en nationaliteit). Een team geeft uiterlijk 1 dag vóór de kwalificatie ronde aan dat zij mee willen doen. De aanmeldingen voor de kwalificatie rondes van 14 november 2019 moet dus uiterlijk 13 november 2019 binnen zijn.

Onderstaande tabel kan in de email gekopieerd worden:

| | | | |
|------------------------|--|---------------|--|
| Team naam | | | |
| Contact persoon | | | |
| naam | | | |
| telefoonnummer | | | |
| discord account | | | |
| Line-up | | | |
| Naam | | Naam | |
| ingame naam | | ingame naam | |
| Nationaliteit | | Nationaliteit | |
| Naam | | Naam | |
| ingame naam | | ingame naam | |
| Nationaliteit | | Nationaliteit | |
| Naam | | | |
| ingame naam | | | |
| Nationaliteit | | | |

Notabene: Spelers schrijven zich in als compleet team. Een team meldt zichzelf aan via de website, of stuurt een mail naar mdm@gamersfirst.nl

4.1 Procedure na kwalificatie

Indien een team de kwalificatie gewonnen heeft, geeft het team de volledige roster door. Dit kan tot en met 20 november 2019. Als bijlage worden alle paspoort kopieën of kopie identiteitskaarten afgegeven voor de Local players. Voor de external players is geen kopie identiteit nodig.

Een inschrijving wordt volledig geaccepteerd als de deelnemers voldoen aan de toelatingseisen en de documentatie compleet en correct is. Een coach hoeft niet vooraf bepaald en opgegeven te worden.

Onderstaande tabel kan voor opgaaf roster gebruikt worden:

| | | | |
|------------------------|--|---------------|--|
| Team naam | | | |
| Contact persoon | | | |
| naam | | | |
| telefoonnummer | | | |
| discord account | | | |
| Roster | | | |
| Naam | | Naam | |
| ingame naam | | ingame naam | |
| Nationaliteit | | Nationaliteit | |
| Naam | | Naam | |
| ingame naam | | ingame naam | |
| Nationaliteit | | Nationaliteit | |
| Naam | | Naam | |
| ingame naam | | ingame naam | |
| Nationaliteit | | Nationaliteit | |
| Naam | | Naam | |
| ingame naam | | ingame naam | |
| Nationaliteit | | Nationaliteit | |
| Naam | | Naam | |
| ingame naam | | ingame naam | |
| Nationaliteit | | Nationaliteit | |
| Naam | | Naam | |
| ingame naam | | ingame naam | |
| Nationaliteit | | Nationaliteit | |

5 Toelatingsvoorwaarden deelnemer

5.1 Ingame account

Spelers moeten beschikken over een CS:GO (steam) 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 competitie management. 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, Belgisch of Luxemburgs zijn. Het team bestaat maximaal uit 12 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 14 dagen voor aanvang van de competitie via de volgende website, <http://masters.mijndomein.nl> . Binnen deze 14 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, of er geen enkele mogelijkheid is voor een uitwijkdatum, kan het team kiezen voor een Forfeit.

6.2 Line up

Elk team is verplicht om te spelen met een geldige line-up. Dat wil zeggen dat in de line-up minimaal 3 local players opgesteld zijn. De line-up zal 30 minuten voor aanvang van de wedstrijd ingevuld worden op het wedstrijdformulier, en worden gecontroleerd door de Referee.

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 dan in het roster opgegeven, 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 01 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

0-15 minuten: auto loss op 1ste knife round

15-30 minuten: 1ste ban ontnomen en auto loss op 2de knife round

30-45 minuten: 2 bans en een pick ontnomen

Meer dan 45 minuten: forfait eerste match

Sancties zijn cumulatief

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 de reiskosten en onkosten (eten) van de crew, vrijwilligers en tegenstander. de crew/vrijwilligers bestaan uit circa 20 man.

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.

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

Aleen 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. MDM heeft ook reserve muizen en keyboards beschikbaar. Indien de door de spelers meegebrachte materialen installatieproblemen geven, zal na 3 pogingen deze materialen te installeren, de drivers worden gede-installeerd en zal er gespeelt moeten worden met door MDM beschikbaar gesteld materiaal.

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 commandos 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.

Ook bepaalde cheats via workshop maps zijn verboden.

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 in de vorm van een dubbele Round Robin, waarbij de zogenaamde uit-en thuis wedstrijden achter elkaar worden gespeeld. Daardoor ontstaan BO2 wedstrijden. Deze ranking bepaald de top 4, die vervolgens in kruisfinales de beide finalisten bepalen in een BO3 wedstrijd, en deze finalisten spelen in een BO-5 de finale.

7.2 Prijzenpot

De totale prijzenpot bedraagt € 7.500,- . De verdeling is als volgt:

- ✓ 1st : € 5.000,-
- ✓ 2nd: € 1.250,-
- ✓ 3rd: € 1.000,-
- ✓ 4th: € 250,-

7.3 Competitie stand (ranking)

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 dust2](#)
- [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 BO6 rondes gespeeld met een ingame startgeld van 10 000. Bij 3 rondes wordt er van kant gewisseld. Met 4 gewonnen rondes spreken we van een winst. bij een gelijkspel wordt deze fase herhaald.

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. Tijdens de tactical pauze 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.

Dit word altijd besloten door de hoofd-referee / Admin.

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, mdm@gamersfirst.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.