



REGELVERK

Användning av regelverk	4
1. Krav för medverkan	5
1.1 Ålderskrav	5
1.2 Regionsuppdelning	5
1.3 Registrering	5
1.4 Exklusivitet	5
1.5 Spelarnamn och spelarbilder	5
1.5.1 Spelarbilder i regionsligorna	5
1.5.2 Spelarbilder i Elitserien	6
1.6 Streaming	6
2. Laghantering	7
2.1 Lagnamn	7
2.2 Lagstad	7
2.3 Lagstorlek och regionstillhörighet	7
2.4 Lagkapten	7
2.5 Lagcoach	7
2.6 Priser och vinster	8
2.7 Avbytare	8
2.8 Andra konton och spelare	8
2.9 Spelarbyten	8
3. Seriespelets format	9
3.1 Matchformat	9
3.2 Kval	9
3.2.1 Registrering	9
3.2.2 Kvalturneringar	9
3.4 Seriespel	10
3.4.1 Format för seriespel	10
3.5 Slutspel för Elitserien	11

3.6 Automatisk kvalificering till kommande säsonger	11
4. Matchprocess	12
4.1 Schemaläggning	12
4.2 Matchlobby	12
4.2.1 Val av spelare inför match	12
4.2.2 Val av karta inför match	12
4.2.3 Matchstart	12
4.2.4 Matchpaus	12
4.2.5 Tillkalla administratör	13
5. Straffbara handlingar	14
5.1 Tekniskt fusk och digitala hjälpmedel	14
5.2 Utnyttjande av buggar i spelet	14
5.3 Mutor	14
5.4 Maskopi	14
5.5 Doping	15
5.6 Kriminella handlingar	15
6. Code of Conduct	16
6.1 Oanständigt språkbruk	16
6.2 Fientligt beteende och hot	16
6.3 Olämpligt beteende	16
6.4 Trakasserier	16
6.5 Sexuella trakasserier	16
6.6 Diskriminering och förtal	16
6.7 Osanning	17
6.8 Moraliskt ansvar	17
6.9 Koppling till SECSGO	17
7. Åtgärder vid regelbrott eller osportsligt beteende	18

Regelverk för Svenska Elitserien CS:GO

Användning av regelverk

Under Elitseriens kvalspel är regelverket under utveckling för att fånga in aspekter som just nu inte täcks. Om frågor eller synpunkter finns kring nuvarande innehåll, kontakta oss på info@secsgo.se.

Detta regelverk gäller för säsong 1 av Svenska Elitserien i Counter-Strike: Global Offensive, vidare benämnt SECSGO, och kan komma att ändras och utökas för kommande säsonger. Om ändringar görs i regelverket under pågående säsong kommer information att skickas ut innan ändringarna börjar gälla.

Administratörer och spelarråd som representerar SECSGO förbehåller sig rätten att ta enskilda beslut som kan komma att skilja sig från innehållet i detta dokument.

1. Krav för medverkan

1.1 Ålderskrav

För alla spelare under 18 år krävs målsmans godkännande för deltagande. Ålder och godkännande anges vid registrering på esportal.com.

1.2 Regionsuppdelning

SECSGO delas upp i fyra regioner; Nord, Syd, Öst och Väst. Deltagande spelare anger vilken region de är bosatta i via sin profil på esportal.com. Regionstillhörighet kommer att kontrolleras efter kvalomgången, innan seriespelet startar.

Regionsuppdelning efter län:

Nord – Dalarna, Gävleborg, Jämtland, Norrbotten, Västerbotten, Västernorrland

Väst – Halland, Värmland, Västra Götaland

Öst – Stockholm, Södermanland, Uppsala, Västmanland, Örebro, Östergötland

Syd – Blekinge, Jönköping, Gotland, Kalmar, Kronoberg, Skåne

1.3 Registrering

För att kunna delta behöver ett lag skapas på www.esportal.com. Laget anmäler sig därefter till den region det tillhör. Regionernas sidor hittas på www.esportal.com/SECSGO.

1.4 Exklusivitet

Man får enbart delta i SECSGO via ett lag.

1.5 Spelarnamn och spelarbilder

Spelarnamn som på något vis kan väcka anstöt, uttrycker missaktning om etnisk härkomst, religiös övertygelse, sexuell läggning och könsidentitet eller som innehåller politisk propaganda är ej tillåtna.

Inför match kan administratörer kräva att deltagarna ändrar spelarnamn och spelarbilder.

1.5.1 Spelarbilder i regionsligorna

För spelare i regionsligor ställs följande krav, då matcher kan komma att sändas via "community casts";

- Bilden får inte uppfattas som stötande.

- Bilden får inte innehålla varumärkeslogotyper eller upphavsberättigat material.
- Personer som exponeras på bilden måste ha godkänt bildens användande.

1.5.2 Spelarbilder i Elitserien

De deltagare som kvalificerar in till Elitserien har följande krav på sina spelarbilder:

- Använd lagets logotyp

1.6 Streaming

Matcher som sänds av SECSGO själva eller via en community cast får **inte streamas av enskilda spelare**.

Om en match inte sänds på något annat sätt av SECSGO, eller en utsedd community cast, är det tillåtet för spelare att själva streama matchen **med 90 sekunders fördröjning** av innehållet.

2. Laghantering

2.1 Lagnamn

Lagnamn som på något vis kan väcka anstöt, uttrycker missaktning om etnisk härkomst, religiös övertygelse, sexuell läggning och könsidentitet eller som innehåller politisk propaganda är ej tillåtna.

2.2 Lagstad

Lag som deltar i Elitserien behöver anknytas och representera en stad. Vilken stad anges i lagets inställningar på www.esportal.com. Anknytningen bygger på förhoppningen om att få en stark lokal förankring och attrahera lokala fans och sponsorskap. Minst en spelare per lag behöver komma från den representerade staden.

2.3 Lagstorlek och regionstillhörighet

Ett lag måste vid kvalstart bestå av minst 5 och högst 8 spelare. Av dessa är det fritt att välja vilka 5 som spelar varje enskild match så länge minst 3 av dem tillhör den representerade regionen.

Efter att laget anmält sig till ett kval är det fritt fram att ändra lagets uppställning och medlemmar fram till att kvalet börjar. Det är den laguppställning som **kvalificerar sig genom topp-placering i ett kval** som gäller för hela säsongen. Efter kvalificering är det inte längre tillåtet att byta eller ta bort spelare i sin laguppställning innan säsongen är färdigspelad. Däremot är det tillåtet att lägga till reserver upp till maxgränsen på 8 spelare fram till ligaspelets start om laget kvalificerar med färre än 8 anmälda spelare.

2.4 Lagkapten

Varje lag utser en lagkapten med ansvar att välja ut spelare i lobbyn inför varje match. Lagkaptenen måste vara en spelare i laget och administrerar laget via www.esportal.com. När laget skapas via esportal blir den som skapar laget automatiskt lagkapten. Om så önskas kan lagkaptenen via laginställningar utse en ytterligare lagkapten. Lagkaptenerna agerar även som kontaktpersoner för laget.

2.5 Lagcoach

Innan seriespelet kommer funktionen att lägga till en coach till laguppställningen att läggas till. Coachen måste läggas till via laguppställningen och kan sedan inte bytas under pågående säsong. Coachen räknas inte till de 8 lagspelarna och kan heller inte agera som reservspelare.

Inför varje match kan sedan lagledaren bjuda in coachen via esportals spelklient. Coachen får en "observ"-plats i matchen med möjlighet att endast se sitt eget lag.

Om coachen inte har möjlighet att närvara kan även någon av lagets reservspelare ta coachens plats.

2.6 Priser och vinster

Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.

Samtliga prispengar faktureras av vinnarna. SECSGO hjälper vid behov de vinnande lagen med information om processen kring fakturering samt stöttar laget i att starta exempelvis en ekonomisk förening att fakturera igenom.

2.7 Avbytare

Deltagande lag har möjlighet att använda alla spelare som står med i laguppställningen under matchspel. Spelare som registrerats för match i lobby kan bytas ut under pågående match vid tekniska problem.

Om en administratör tar beslutet att en match behöver startas om ska samma laguppställning användas som vid matchens början. Avbytare får användas om tekniska problem kan påvisas.

2.8 Andra konton och spelare

Spelarkonton är strikt personliga. Det är därför inte tillåtet att låta någon annan spela på ditt konto.

2.9 Spelarbyten

Varje lag har möjlighet till 2 spelarbyten under säsongen. Detta gäller från att laget kvalat fram till säsongens slut. Om ett spelarbyte önskas, kontakta en administratör för godkännande och information.

Mellan säsonger uppstår ett transferfönster för större lagändringar. De lag som spelat i Elitserien och de lag som placerar sig i topp 2 i sin regionsliga kvalar automatiskt vidare till spel i nästa säsong. För att behålla sin plats efter eventuella spelarbyten måste minst tre spelare från föregående säsong vara del av laguppställningen. Meddela alla lagändringar till en administratör även mellan säsonger. Om laget vill göra ändringar i lagnamn, logotyp eller om några tvister uppstår, kontakta en administratör. SECSGO förbehåller sig rätten att ta beslut om ändringsrätt och i tvister utefter situation.

De lag som inte automatiskt kvalificerar sig till vidare spel i kommande säsong har inga restriktioner på spelarbyten eller lagbyten och kan kvala in i vilken uppsättning de vill. Spelare får mellan säsonger byta fritt mellan lag så länge laget följer regionskraven och varje spelare endast deltar via ett lag.

3. Seriespelets format

SECSGO spelas i tre faser: kvalturneringar, seriespel och slutspel.

3.1 Matchformat

Rundor: MR15 (Max rounds 15: vinst vid 16 rundor eller lika vid 15-15).

Rundtid 1:55.

Bombtimer: 40 sekunder.

Det är alltid den senast tillgängliga versionen av CS:GO som spelas.

3.2 Kval

3.2.1 Registrering

Registreringen till SECSGO öppnar den **1:a augusti** och stänger den **20:e augusti**. Registrering sker via www.esportal.com/SECSGO.

3.2.2 Kvalturneringar

Det spelas tre kval per region.

Varje regionskval har plats för 32 lag. Kvalet spelas i single elimination-format. Matcherna spelas som BO1 och finalen spelas som BO3.

Karta bestäms enligt följande process; lagen eliminerar en karta i taget till endast en karta återstår. Det lag som börjar eliminera slumpas fram.

Förstaplacering direktkvalificerar till spel i Elitserien. Placering 2-4 kvalificerar till spel i regionserien för respektive region. Man kan endast kvala direkt till Elitserien inför säsong 1. För kommande säsonger kommer topp 2 i varje regionsserie att flyttas upp till Elitserien till nästa säsong.

Från och med **1 augusti** kan man anmäla sitt lag till kvalen. Det är tillåtet att anmäla sig till samtliga kval i sin region. Efter anmälan behöver laget godkännas av en administratör för att slutligen få delta. För att bli godkänd behöver följande kriterier uppfyllas:

- Laget har minst 5 spelare.
- Minst 3 spelare tillhör vald region.
- Kraven på spelarbilder, lag- och spelarnamn är uppfyllda.

Kvalplatserna tilldelas de 32 lag som först blir godkända för deltagande.

Om ett lag har anmält sig till flera kval kommer de endast att godkännas för det kval som ligger närmast i tiden fram tills att det kvalet spelats klart. Detta är till för att ge de lag förtur för anmälan som endast kan anmäla sig till de senare kvalen.

Det är tillåtet att spela i flera regionskval om man inte kvalat vidare till Elitserien.

3.4 Seriespel

3.4.1 Format för seriespel

Lagen spelar två matcher per vecka. Matchdagar är tisdag, onsdag och torsdag. Man möter varje lag två gånger per säsong, en hemmamatch och en bortamatch.

I en hemmamatch har hemmalaget två fördelar:

- De får välja karta.
- De får välja startsida.

Elitserien består av tolv platser. Med hemma- och bortamatcher blir det totalt 22 matcher per lag. Regionsserierna består av nio platser, totalt 16 matcher per lag.

Matchvinst tilldelar vinnande lag tre poäng.

Om en match blir lika (15-15) tilldelas vardera lag en poäng, och en övertid spelas för möjligheten till ytterligare en poäng. Övertiden spelas som MR3 (Max Rounds 3) med 16 000 i startekonomi. Vid oavgjord övertid (3-3/18-18) förblir matchen oavgjord och ingetdera lag tilldelas någon extrapoäng.

Vinst: 3 poäng

Vinst efter övertid: 2 poäng

Förlust efter övertid: 1 poäng

Oavgjort: 1 poäng

När serien är slutspelad placeras lagen i serietabellen efter dessa kriterier i prioritetsordning uppifrån och ned (vid lika poäng används följande kriterium för beräkning av placering):

- Seriepoäng
- Rundskillnad
- Inbördes möten

Om dessa kriterier efter beräkning inte kan placera lagen i tabellen spelas en kompletterande match med MR5 (Max Rounds 5) och 10 000 i startekonomi. Karta för den kompletterande matchen bestäms enligt följande process; lagen eliminerar en karta i taget till endast en karta återstår. Vilket lag som får börja eliminera slumpas fram.

3.4.2 Kartval

Vi förhåller oss till de sju kartor som utgör aktuell standard för större turneringar. I seriespelet väljer alltid hemmalaget karta. Vi tillämpar något vi kallar rullande kartval, vilket innebär att alla sju kartor måste väljas en gång under de första sju hemmamatcherna, sedan börjar kartvalet om på samma sätt för de resterande matcherna.

Aktiva kartor:

- Cache
- Dust2
- Nuke
- Inferno
- Mirage
- Train
- Overpass

Vid ändringar av de aktiva kartorna under pågående säsong kommer information att skickas ut innan ändringarna börjar gälla.

3.5 Slutspel för Elitserien

Utöver seriespelet har Elitserien också ett slutspel den **8:e december** där de fyra högst placerade lagen i slutet av säsongen gör upp om prispengarna via semifinaler, tredjeprismatch och final.

I semifinalerna möter lagen på 1:a och 4:e plats samt lagen på 2:a och 3:e plats varandra. Matcherna spelas i bäst av tre kartor. Vid oavgjort spelas övertid, MR3 med 16 000 i startpengar. Övertider spelas tills varje match är avgjord.

Karta bestäms enligt följande process; lagen eliminerar en karta var, väljer en karta var, eliminerar en karta var. Vilket lag som börjar elimineringen slumpas fram.

3.6 Automatisk kvalificering till kommande säsonger

Alla lag som spelat i Elitserien kvalificerar sig automatiskt till spel i nästa säsong. Topp 4 får stanna i Elitserien och resterande lag flyttas ner till sin regionsliga.

Ur regionsligorna kvalificerar sig endast topp 2 automatiskt till nästa säsong. Dessa lag flyttas då upp till Elitserien.

4. Matchprocess

4.1 Schemaläggning

Elitserien har matchdagar på tisdagar, onsdagar och torsdagar.

Regionserien har matchdagar på tisdagar och torsdagar.

Alla matcher schemaläggs när kvalen är färdigspelade och finns då att se på www.esportal.com.

4.2 Matchlobby

En timme innan match startas matchlobbyn. Lagkaptenerna för de spelande lagen bjuds in. Respektive lag ansvarar för att lagkaptenen är tillgänglig, byte av kapten kan göras via esportal.com. Om problem uppstår med inbjudan, kontakta en administratör.

Innan utsatt matchstart måste lagkaptenerna gjort spelarval och kartval i matchlobbyn.

4.2.1 Val av spelare inför match

I matchlobbyn bjuder lagkapten i sin tur in sina spelare. Här gäller regionsrestriktionerna; lobbyn kommer inte att acceptera lag som inte representeras av minst tre spelare från aktuell region.

4.2.2 Val av karta inför match

Kartvalet utförs i matchlobbyn av lagkaptenerna. Hemmalagets kapten väljer den karta som ska spelas. Kartvalet sker via lobbychatten.

4.2.3 Matchstart

När båda lagen har valt ut sina spelare och kartan är vald kan matchen startas. En "ready check" kan initieras av vardera lagkapten. Om alla 10 spelare godtar checken startar matchen.

När matchen startats har spelarna 5 minuter på sig att koppla upp sig mot servern. Detta görs automatiskt via klienten eller manuellt via serveradressen.

4.2.4 Matchpaus

Under matchen har vardera lag möjligheten att pausa av taktiska eller tekniska skäl. Antalet pauser per lag och deras längd skiljer sig lite i olika skeden av ligan:

Kvalmatcher: upp till två pauser med maxlängd 5 minuter var.

Regionsserierna: upp till 3 pauser med en sammanlagd längd på max 10 minuter.

Elitserien: 1 taktiskt paus per halva på upp till 1 minut och upp till 10 minuter sammanlagt teknisk paus, då kommunikation inom lagen är förbjuden.

Om problem uppstår på esportals eller SECSGO:s sida räknas detta inte ifrån lagens paustid.

För att pausa spelet behöver hela laget skriva kommandot **!pause** i chatten.

För att avsluta pausen innan de 30 sekunderna behöver hela laget skriva kommandot **!unpause** i chatten.

Ett lag som upplever tekniska problem tillåts har sin paustid på sig att åtgärda sina problem eller tillsätta en avbytare. Lyckas man inte åtgärda sina problem inom den utsatta tidsramen fortsätter matchen i numerärt underläge.

4.2.5 Tillkalla administratör

I matchlobbyn finns möjlighet att tillkalla administratör vid behov även under match.

5. Straffbara handlingar

Osportsliga handlingar som påverkar ligan bestraffas med avstängning. I detta kapitel beskrivs flera sådana handlingar.

Vid regelbrott eller övertramp har alla deltagare rätten och ett ansvar att anmäla detta till SECSGO. Misstankar om regelbrott måste styrkas med bevis för att behandlas. Regelbrott anmäls till en administratör via esportal.

5.1 Tekniskt fusk och digitala hjälpmedel

Alla former av tekniska eller digitala hjälpmedel är förbjudna. SECSGO och spelarrådet avgör vad som faller innanför ramarna för vad som är tillåtet.

Tredjepartsapplikationer som påverkar spelet får ej användas. Scripts för exempelvis bunnyjump, stop sound, anti-flash, fps rate, changers, burstfire, no recoil, turn, center view, stop shoot eller awp aim får ej användas.

5.2 Utnyttjande av buggar i spelet

Utnyttjande av buggar i spelet är ej tillåtet. Upptäcks en misstänkt bugg skall detta rapporteras till administratör utanför matchtid för diskussion om huruvida den tillåts användas under matchspel.

5.3 Mutor

Ingen form av gåvor, belöning, utförande av tjänster eller liknande i syfte att påverka matcher eller resultat är tillåtna. Detta gäller spelare, lag, coacher, managers, admins och organisatörer.

5.4 Maskopi

Inga spelare eller lag får erbjuda, konspirera kring, eller på annat sätt efter överenskommelse påverka resultatet av en match eller runda. Maskopi definieras som en uppgörelse mellan två eller fler spelare eller organisationer som påverkar spelet. Maskopi inkluderar, men är inte begränsat till:

- Överenskommelser om att inte skada spelare ingame, medvetet ta skada eller på annat sätt besluta att tävlande inte ska försöka vinna en match.
- Överenskommelser om att dela på prispengar eller annan form av kompensation utanför laget och organisationen.
- Skicka eller ta emot signaler, elektroniskt eller annat, som kan påverka matchen.
- Medvetet förlora en match mot kompensation, eller av något annat skäl, eller försöka förmå en annan spelare att göra det.

5.5 Doping

Användning av läkemedel eller preparat som innehåller prestationshöjande ämnen är förbjudet.

5.6 Kriminella handlingar

Spelare eller lag får ej vara delaktiga i någon form av aktivitet som är förbjuden i enlighet med lag, författning eller avtal och som leder till eller rimligen kan antas leda till fällande dom i behörig domstol.

6. Code of Conduct

Grovt osportsligt beteende kan bestraffas med avstängning. I detta kapitel beskrivs flera exempel på sådant beteende. SECSGO har också rätt att utdela bestraffningar för handlingar eller beteende som inte beskrivs i regelverket om detta bedöms påverka ligaspelet eller står utanför respektabelt tävlingsbeteende.

6.1 Oanständigt språkbruk

Deltagare får inte uttrycka sig på ett sätt som är oanständigt, ohederligt, vulgärt, förolämpande, hotfullt, ärekränkande, nedsättande eller på annat sätt förargelseväckande.

6.2 Fientligt beteende och hot

Deltagare får inte agera hotfullt mot motståndare, fans, personal eller annan individ involverad i eller kopplad till SECSGO.

6.3 Olämpligt beteende

Olämpligt beteende gentemot motståndare, publik eller personal tolereras inte. Upprepade brott mot god ton, inkluderat men inte begränsat till att röra en motståndares dator, kropp eller tillhörigheter utan tillstånd tillåts inte. Alla involverade och deras gäster eller vänner ska behandla samtliga individer vid en match med respekt.

6.4 Trakasserier

Trakasserier är förbjudet. Trakasserier definieras som systematiska, fientliga och upprepade handlingar över en längre tid, eller vid ett betydande tillfälle, som syftar till att isolera eller utesluta en person och/eller påverka en persons värdighet eller integritet negativt.

6.5 Sexuella trakasserier

Sexuella trakasserier är förbjudet. Sexuella trakasserier definieras som ovälkomna sexuella närmanden. Bedömningen baseras på om en resonabel person hade uppfattat närmandet som ovälkommet eller obehagligt. Vi har nolltolerans mot alla former av sexuella hot/tvång eller löfte om fördelar i utbyte mot sexuella tjänster.

6.6 Diskriminering och förtal

Deltagare får ej förolämpa värdighet eller integritet hos en individ eller en grupp genom föraktfulla, diskriminerande eller nedsättande ord eller handlingar baserade på ras, hudfärg, etnicitet, nationell- eller social tillhörighet, språk, kön, religion, politisk uppfattning eller annan uppfattning, finansiell status eller annan status samt sexuell läggning.

6.7 Osanning

Om en administratör eller organisatör kontaktar en spelare eller ett lag vid utredning är spelaren och laget skyldiga till att tala sanning. Vid påvisbar osanning, oavsett part, vidtas straffåtgärder.

6.8 Moraliskt ansvar

En spelare eller lag får ej vara delaktig i någon form av aktivitet som anses vara moraliskt förkastligt, skamligt, eller går emot vedertagen standard för etiskt handlande.

6.9 Koppling till SECSGO

Om inte annat uttryckligen nämns är det inte tillåtet för anställda i SECSGO, berörda bolag, berörda partners eller anställda som på något sätt är kopplade till turneringen, inklusive sponsorer, utgivare eller spelutvecklare att delta i turneringar eller ligor ordnade av SECSGO.

7. Åtgärder vid regelbrott eller osportsligt beteende

SECSGO kan vid regelbrott eller misstänkt regelbrott begära att få tillgång till information, dokument eller utrustning för utredning. Om tillgång inte ges inom satta tidsramar har SECSGO rätt att döma undanhållande part som skyldig. SECSGO har skyldighet att returnera allt inkrävt material av värde samt har sekretesskyldighet kring allt material och alla detaljer i ärendet utom den slutgiltiga domen med medföljande förklarande uttalande.

Bestraffningar kommer att utfärdas baserat på nedanstående tabell. SECSGO har i varje ärende rätten att frångå denna bestraffningsskala vid speciella omständigheter. SECSGO tar sig också rätten att endast utfärda en varning vid en lindrigare regelöverträdelse.

OBS! En avstängning via Elitserien gäller även annat spel på Esportal.

Regelöverträdelser	Bestraffningsskala 1-10
Verbala övertramp	Individuellt 2-8 poäng
Skriftliga övertramp	Individuellt 2-8 poäng
Skriftligt/Verbalt uttalande från lag	Lag 4 poäng
Missad match	Lag 2 poäng
Lag lämnar under match	Lag 2 poäng
Spel med oregistrerad spelare	Lag 6 poäng
Spel med fel account	Lag 4 poäng
Maskopi	Lag 10 poäng
Doping	Individuellt 10 poäng, lag utreds
All form av fusk	Individuellt 10 poäng, lag utreds
Poängskala:	
1-2 poäng	1 veckas avstängning
2-4 poäng	2 veckors avstängning
5-6 poäng	1 månads avstängning
7-8 poäng	6 månaders avstängning
9-10 poäng	1 år till livstid

