



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	10
3.1 Matchformat	10
3.2 Seriespel	10
3.2.1 Format för seriespel Elitserien	10
3.2.2 Kartval	11
3.2.2.1 Elitserien	11
3.2.2.2 Region och challenger	11
3.2.3 Walkovers	11

3.3 Slutspel för Elitserien	12
3.4 Automatisk kvalificering till kommande säsonger	12
4. Matchprocess	13
4.1 Schemaläggning	13
4.2 Matchlobby	13
4.2.1 Val av spelare inför match	13
4.2.2 Val av karta inför match	13
4.2.3 Matchstart	13
4.2.4 Matchpaus	13
4.2.5 Tillkalla administratör	14
5. Straffbara handlingar	15
5.1 Tekniskt fusk och digitala hjälpmedel	15
5.2 Utnyttjande av buggar i spelet	15
5.3 Mutor	15
5.4 Maskopi	15
5.5 Doping	16
5.6 Kriminella handlingar	16
6. Code of Conduct	17
6.1 Oanständigt språkbruk	17
6.2 Fientligt beteende och hot	17
6.3 Olämpligt beteende	17
6.4 Trakasserier	17
6.5 Sexuella trakasserier	17
6.6 Diskriminering och förtal	17
6.7 Osanning	18
6.8 Moraliskt ansvar	18
6.9 Koppling till SECSGO	18
7. Åtgärder vid regelbrott eller osportsligt beteende	19

Regelverk för Svenska Elitserien CS:GO

Användning av regelverk

Detta regelverk gäller för säsong 4 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.

Om frågor eller synpunkter finns kring nuvarande innehåll, kontakta oss på info@secsgo.se.

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 kan komma att kontrolleras efter kvalomgången, innan seriespelet startar, samt senare under säsongen.

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 upphovsberättigat 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 casts 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. Kontakta en admin via esportal eller våra sociala medier för information och tillåtelse att streama.

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 2 av dem tillhör den representerade regionen. Ett lag som består av 2 spelare från en region, och två spelare från en annan region har möjlighet att välja vilken av de 2 regionerna laget vill representera. Om ett lag har 3 spelare från en region, är man låst till den regionen. Max 1 utländsk spelare får vara med i truppen.

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.. Det är tillåtet att lägga till reserver upp till maxgränsen på 8 spelare under säsongen 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

Varje lag har rätt att utse en coach för laget. Coachen räknas inte till de 8 lagspelarna och kan heller inte agera som reservspelare. Coachen bör också fylla i sina personliga uppgifter i spelardokumentet.

Om man önskar att ha med sin coach som observer under spelet (coacherna kan bara följa sitt eget lag), kontakta en admin innan matchstart.

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

2.6 Priser och vinster

Lagen har 30 dagar på sig, efter inkrävan av uppgifter, att inkomma med leveransinformation. Om SECSGO inte har mottagit leveransuppgifter för priser inom 30 dagar, mister laget möjligheten att mottaga sina priser.

Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.

Samtliga prispengar kan antingen faktureras av vinnarna eller betalas ut som lön. 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.

SECSGO fraktar inga priser till utlandet.

Vissa av våra sponsorer förbehåller sig rätten att skicka alla lagets priser direkt till lagkaptenen.

Det kan dröja upp till 90 dagar att få sina priser efter att SECSGO har mottagit informationen av spelare.

Prisproduktens värde evalueras av leverantören.

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 och stand-ins

Varje lag har möjlighet till 2 spelarbyten under säsongen. Varje lag har också möjlighet att under säsongen lägga till stand-ins om laget inte redan har 8 spelare totalt. Detta gäller från att laget kvalat fram till säsongens slut. Om ett lag har kvalat in igenom att placera sig högt under föregående säsong och därmed inte behöver kvala på nytt gäller spelarbytesregeln från när seriespelet har startat.

För att få ett spelarbyte eller ett spelartillägg godkänt, måste ett formulär för spelarregistrering fylla i. Kontakta en administratör för formulär och information. För att få spela en match, måste en ny spelare ha fyllt i formuläret innan sagda matchstart, och blivit godkänd av en admin. Tänk på att admins har mycket annat att göra precis innan matchstart och har svårt att hitta tid för att undersöka nya spelare, så se till att anmäla nya spelare och kontakta admins i god tid innan matchstart. Spelaren och laget måste också uppfylla alla krav i gällande regelverk, så som regionskrav, lagstorlek, m.m.

En spelare som spelat i minst en match under pågående säsong kan inte byta till ett annat lag under samma säsong.

Mellan säsonger uppstår ett transferfönster för större lagändringar. För att behålla sin plats efter eventuella spelarbyten måste minst tre spelare som spelat minst en match under 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 Seriespel

3.2.1 Format för seriespel Elitserien

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.
- Knivrunda avgör startsida

Elitserien består av fjorton (14) platser. Med hemma- och bortamatcher blir det totalt 26 matcher per lag. Regionsserierna består av tolv (12) platser, totalt 22 matcher per lag och Challengersserierna består av åtta (8) platser, totalt 14 matcher per lag.

Matchvinst tilldelar vinnande lag tre poäng.

Om en match blir lika (15-15) tilldelas vardera lag en poäng, och övertid spelas för ytterligare en poäng. Övertiden spelas som MR3 (Max Rounds 3) med 16 000 i startekonomi. Övertider spelas tills ett lag vinner.

Vinst: 3 poäng

Vinst efter övertid: 2 poäng

Förlust efter övertid: 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.

3.2.2 Kartval

3.2.2.1 Elitserien

Vi förhåller oss till de sju kartor som utgör aktuell standard för större turneringar. I seriespelet bannar alltid bortlaget 2 kartor därefter väljer hemmalaget karta. Knivruna avgör val av sida.

Aktiva kartor:

- Vertigo
- Dust2
- Nuke
- Inferno
- Mirage
- Train
- Overpass

När väl säsongen har startat kommer kartpoolen att förbli den samma tills säsongsavslut om inte kartpoolen behöver ändra pga specifika balansrelaterade eller buggrelaterade omständigheter.

3.2.2.2 Region och challenger

I region- och challengerserierna tillämpas en vanlig **vetoprocess**; hemmalaget börja med att banna en karta, därefter bannar bortlaget en karta. Detta fortsätter tills enbart en karta är kvar. I region- och challengerserierna ska också en knivruna spelas för att bestämma vilken sida man börjar på.

3.2.3 Walkovers

I Elitserien är det endast tillåtet att lämna två walkovers under säsongen. Vid en tredje walkover blir laget diskvalificerat från att mottaga priser i serien.

I regionsserierna och i challengerserierna är det endast tillåtet att lämna 3 walkovers. Vid en fjärde walkover diskvalificeras laget ur serien och kan inte längre mottaga priser.

3.2.4 Matchtider

I region- och challengerserierna är det möjligt att byta matchtider fram till upp till 24 timmar innan utsatt matchtid. För att byta matchtid behöver båda lagkaptener från de två respektive lagen tillsammans kontakta en admin över mejl på **arsham@esportal.com**. Båda lagen måste vara överens om bytet och bytet måste godkännas av en admin **24 timmar innan matchtid** för att gälla. För byten av matchtider i Elitserien tillämpas andra regler, dessa regler har mejlats ut och kan begäras från en admin över mejl (arsham@esportal.com).

3.3 Slutspel för Elitserien

Utöver seriespelet har Elitserien också ett slutspel **6:e december och 7: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.

3.4 Automatisk kvalificering till kommande säsonger

Alla lag som spelat i Elitserien kvalificerar sig automatiskt till spel i nästa säsong. Topp 6 får stanna i Elitserien och resterande lag kvalar eller flyttas ner till sin regionsliga.

För regionsligor och challengerligor, se prisstrukturen under fliken nyheter på www.esportal.com/secsgo.

4. Matchprocess

4.1 Schemaläggning

Elitserien har matchdagar på tisdagar, onsdagar och torsdagar.

Regionserien och challengerserien har matchdagar på måndagar och söndagar.

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

4.2 Matchlobby

Hemmalaget skapar en gather med inställningarna:

- **Gather Name:** Tydligt beskrivande namn, t.ex "Team name vs Team name"
- **Game mode:** Tournament
- **Team damage:** Enable
- Om det är en Elitseriematch, **välj den karta ni vill spela som ni inte redan spelat.**
- **Disable knife round:** True (False för region / challengerserier)
- **Endast** sänd Elitseriematch: **Broadcasted** markerad.

För Elitserien (högsta serien) måste hemmalaget ha startat en gather med rätt inställningar absolut senast **10 minuter innan** utsatt matchtid. Med utstätt matchtid menas den kalenderbokade tiden (Elitseriematcherna är alla bokade till heltimmesklockslag, t.ex. 19:00, 20:00 eller 21:00). Om en match exempelvis är tidsatt till 20:00, måste lobbyn då ha skapats **innan** 19:50.

I Elitserien finns även ett krav på att **alla spelare måste vara på plats i lobbyn vid utsatt matchtid.**

SECSGO förbehåller sig rätten att kunna flytta matchstarter, starta om lobbyn eller starta om matcher i samband med felaktiga inställningar, livesändning eller tekniska problem.

Det är upp till varje lag att se till att tekniska problem är lösta i tid, samt att en reservspelare finns på plats om en annan spelare inte kan närvara. Vi rekommenderar därför att **starta lobbyn i god tid** och att bjuda in alla spelare i god tid för att ha möjlighet att felsöka och lösa eventuella problem innan matchstart. Om det uppstår tekniska problem med klient eller lobby, kontakta en administratör direkt. Om SECSGO kan se att en match inte kunnat starta pga tekniska problem på esportals eller steams sida kommer ingen automatisk WO att ges.

Tekniska timeouts får inte användas i matchlobbyn.

4.2.1 Påföljder vid regelbrott

Elitserielag

- Om lobbyn inte är skapad **10 minuter innan** utsatt matchtid **lämnas en walkover till motståndarlaget**.
- Om lobbyn inte har rätt inställningar **10 minuter innan** utsatt matchtid kommer en (1) varning att ges.
- Vid **utsatt matchtid** får ett lag en (1) varning för **varje spelare som saknas**.
- Om ett lag startar en match **med en oregistrerad** spelare **lämnas en walkover till motståndarlaget**. Om matchen börjat spelas tillkommer ytterligare bestraffning enligt bestraffningsskalan.
- Om ett lag kommer upp i tre (3) varningar under en säsong ges automatiskt en walkover till motståndarlaget i den aktuella matchen. Detta kan ske flera gånger under samma säsong.
- Alla spelare måste vara på plats i lobbyn och redo att starta matchen absolut senast **10 minuter efter** utsatt matchtid. Om laget inte är redo lämnas en WO till motståndarlaget oavsett om de är villiga att spela matchen ändå eller inte (Lagen behåller också de varningar de fått i lobbyn).

Regionsserie- och Challengersserielag

- Alla spelare måste vara på plats i lobbyn och redo att starta matchen absolut senast **10 minuter efter** utsatt matchtid. Om laget inte är redo lämnas en WO till motståndarlaget oavsett om de är villiga att spela matchen ändå eller inte.

Dessa beslut tas så fort en admin är närvarande eller underrättad och kan bekräfta förseningen. Inga chatloggar eller tekniska loggar sparas för lobbyn.

4.2.2 Val av spelare inför match

I matchlobbyen bjuder lagkapten i sin tur in sina spelare. Här gäller regionsrestriktionerna; varje lag måste representeras av minst tre spelare från sin region. En lagkapten får bara bjuda in spelare som är registrerade i laget, samt har en SECSGO-tagga.

4.2.3 Val av karta inför match

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

4.2.4 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.

4.2.5 Matchpaus

Under matchen har vardera lag möjligheten att pausa av taktiska eller tekniska skäl.

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

För att pausa matchen på grund av taktiska skäl skriver man kommandot **!pause** i chatten.

För att pausa matchen på grund av tekniska skäl skriver man kommandot **!technical** i chatten.

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

Antal pauser:

4st taktiska pauser á 30 sekunder

1st teknisk paus á 10 minuter

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.

4.2.6 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 organisationer.

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 1-8 poäng
Skriftliga övertramp	Individuellt 1-8 poäng
Skriftligt/Verbalt uttalande från lag	Lagledare 2-4 poäng
Spel med oregistrerad spelare	WO, Lagledare 6 poäng
Spel med fel account	WO, Lagledare 6 poäng
Maskopi	Individuellt 10 poäng, lag utreds
Doping	Individuellt 10 poäng, lag utreds
All form av fusk	Individuellt 10 poäng, lag utreds
Poängskala:	
1-2 poäng	1 veckas avstängning
3-4 poäng	2 veckors avstängning
5-6 poäng	1 månads avstängning
7-8 poäng	6 månaders avstängning
9-10 poäng	1 år till livstid

Vid grova regelöverträdelser har SECSGO rätten att utfärda walkovers (WO) oavsett vad som står i bestraffningsskalan.