



REGELVERK

Användning av regelverk	6
1. Definitioner	7
1.1 Reglernas omfattning	7
1.2 Serie eller liga	7
1.3 Säsong	7
1.4 Deltagare	7
1.5 Laguppställning	7
2. Krav för medverkan	8
2.1 Ålderskrav	8
2.2 Regionsuppdelning	8
2.3 Spelare	9
2.3.1 Spelarnamn och spelarbilder	9
2.3.1.1 Spelarbilder i Elitserien	9
2.3.1.2 Spelarbilder i Regionsserien och Challengerserien	9
2.3.2 Spelarfoton Elitserien	9
2.3.3 Exklusivitet	9
2.3.4 Spelarkonton och ringers	10
2.3.5 Streaming	10
2.4 Lag	10
2.4.1 Registrering av lag	10
2.4.2 Ägandeskap av lag och plats i en serie	10
2.4.2.1 Ägandeskap i Elitserien	10
2.4.2.2 Överlåtning av ägandeskap	10
2.4.2.3 Försäljning av plats	11
2.4.3 Lagnamn	11
2.4.4 Lagstad	11
2.4.5 Lagstorlek och regionstillhörighet	11
2.4.5.1 Utländska spelare	12

2.4.6 Lagkapten	12
2.4.7 Stand-ins	12
2.4.7.1 Lägga till stand-ins under säsong	12
2.4.7.2 Använda sig av stand-ins under matcher	13
2.4.8 Spelarbyten	13
2.4.8.1 Spelarbyten mellan säsonger	13
2.4.8.2 Spelarbyten under säsong	13
2.4.8.3 Spelarbyten mellan Elitserielag	13
2.4.9 Lagcoach	14
3. Turneringsstruktur	14
3.1 Matchformat	14
3.2 Format för Kvalspel	14
3.2.1 Format för kval till Elitserien	14
3.2.1.1 Kartval under Elitseriekvalet	15
3.2.2 Format för kombinerat kval till Regions- och Challengerserien	15
3.2.2.1 Kartval under Regions- och Challengerseriekvalet	15
3.3 Format för Seriespel	15
3.3.1 Poängfördelning	16
3.3.2 Tiebreakers	16
3.3.3 Kartval	16
3.3.4 Walkovers	17
3.3.5 Matchflyttar	17
3.3.5.1 Speciella omständigheter - Elitserien	17
3.2.6 Speciella regler för Regions- och Challengerserierna	17
3.3.6.1 Format	18
3.3.6.2 Kartval	18
3.3.6.3 Walkovers	18
3.3.6.4 Matchflyttar	18
3.4 Format för Slutspel	18
3.5 Automatisk kvalificering till kommande säsonger	19

4. Matchprocess	19
4.1 Schemaläggning	19
4.2 Matchlobby	19
4.2.1 Regler angående sen ankomst Elitserien	20
4.2.2 Regler angående sen ankomst Regions- och Challengerserien	20
4.2.3 Påföljder vid sen ankomst	21
4.2.3.1 Elitserielag	21
4.2.3.1.1 Streamade matcher	21
4.2.3.2 Regions- och Challengerserielag	21
4.2.4 Val av spelare inför match	22
4.2.5 Val av karta inför match	22
4.2.6 Matchstart	22
4.2.7 Matchpaus	22
4.2.8 Tillkalla administratör	23
5. Priser och vinster	23
5.1 Leverans	23
6. Straffbara handlingar	24
6.1 Tekniskt fusk och digitala hjälpmedel	24
6.2 Utnyttjande av buggar i spelet	24
6.3 Mutor	24
6.4 Maskopi	24
6.5 Doping	25
6.6 Kriminella handlingar	25
7. Code of Conduct	25
7.1 Oanständigt språkbruk	25
7.2 Fientligt beteende och hot	25
7.3 Olämpligt beteende	25
7.4 Trakasserier	25
7.5 Sexuella trakasserier	25
7.6 Diskriminering och förtal	26

7.7 Osanning	26
7.8 Moraliskt ansvar	26
7.9 Koppling till SECSGO	26
8. Åtgärder vid regelbrott eller osportsligt beteende	26

Regelverk för Svenska Elitserien CS:GO

Användning av regelverk

Detta regelverk gäller för 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. Definitioner

1.1 Reglernas omfattning

Dessa regler omfattar Svenska Elitserien i CS:GO samt underdivisionerna Regionsserien och Challengerserien. Samtliga deltagare förväntas ha läst och förstått reglerna. Reglerna tillämpas oavsett om en deltagare är medveten om dem eller inte. Genom att delta i en liga arrangerad av SECSGO godkänner deltagaren att denne har förstått och accepterat reglerna.

1.2 Serie eller liga

Med liga eller serie åsyftas en samling lag som spelar mot varandra under en säsong. Dessa lag kan delas in i olika divisioner. Inom SECSGO finns det tre serier; Elitserien, Regionsserien och Challengerserien. De två sistnämnda är indelade i fyra olika divisioner, Nord, Syd, Öst och Väst.

1.3 Säsong

Med säsong åsyftas den period som lag i en serie eller liga spelar mot varandra. En säsong inleds med kvalturneringar och sträcker sig sedan till den sista grundseriematchen eller den sista slutspelsmatchen beroende på serie.

1.4 Deltagare

En deltagare är en spelare som deltar i någon av de serier eller ligor som SECSGO arrangerar. Alla spelare i ett lag räknas som deltagare för det laget och är låsta till det laget så fort de har spelat en match. En spelare kan endast tillhöra ett lag under en säsong, undantaget om bytet sker mellan serier eller under Elitseriens transferfönster, se paragraferna [2.3.3](#) & [2.4.8.3](#).

1.5 Laguppställning

Med laguppställning avses samtliga spelare som är registrerade hos SECSGO för att spela i laget, det kan vara både ordinarie spelare och stand-ins. För att registrera en spelare krävs det att laget fyller i ett specifikt formulär som skickas ut till lagkaptenen inför varje säsong.

2. Krav för medverkan

2.1 Ålderskrav

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

2.2 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. Ange din region på <https://esportal.com/settings>. Behöver en spelare eller ett lag byta region måste detta mailas in till info@secsgo.se, skriv vilken region och stad du/ni önskar representera samt länka till lag/spelarprofil på Esportal.

Ett lag måste under hela säsongen representera en och samma region. Minst två av lagets spelare behöver komma från den representerade regionen. Om ett lag har två spelare från en region och två från en annan, kan laget välja vilken region som ska representeras. Har ett lag tre spelare från en region är de låsta till den regionen. Ett lag kan inte använda sig av stand-ins som medför att spelarna från den representerade regionen är i minoritet, se exempel nedan:

- Lag X kvalar in till Regionsserien Nord med två spelare från Nord, två från Syd och en från Öst. Laget kan då aldrig använda sig av stand-ins som medför att det under en match är tre spelare från Syd eller Öst som spelar.
- Lag Y kvalar in till Regionsserien Nord med tre spelare från Nord och två från Syd. Laget kan då aldrig använda sig av stand-ins som medför att det under en match är färre Nord- än Syd-spelare som spelar.

Ett lag som är kvalificerat för Elitserien kan byta region innan säsongsstart. Ett lag i Regions- eller Challengerserien kan inte byta region utan att kvala in till sin serie om på nytt.

Regiontillhörighet kan komma att kontrolleras efter kvalomgången, innan seriespelet startar, samt senare under säsongen. Brott mot denna regel leder till omedelbar diskvalificering.

Regionsindelning 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

2.3 Spelare

2.3.1 Spelarnamn och spelarbilder

Med spelarnamn och spelarbilder åsyftas de namn och bilder som används på en spelares Esportal- & Steam-konto.

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. Spelare som använder sig av namn med ovan nämnda innehåll riskerar bestraffning.

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

2.3.1.1 Spelarbilder i Elitserien

De deltagare som spelar i Elitserien har följande krav på sina spelarbilder:

- Använd lagets logotyp

2.3.1.2 Spelarbilder i Regionsserien och Challengerserien

För spelare i Regions- och Challengerserien 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.

2.3.2 Spelarfoton Elitserien

Under Elitseriens sändningar används foton på spelarna i overlayen. Samtliga lag är därför skyldiga att tillhandahålla foton på minst tre av spelarna om de blir tillfrågade av SECSGO. De lag som inte skickar in spelarfoton kommer inte att prioriteras i sändning och riskerar att mista rätten till priser från partners och sponsorer.

2.3.3 Exklusivitet

Det är enbart tillåtet att som spelare representera ett lag åt gången under en säsong i SECSGO. Spelare får dock byta lag mellan olika serier (Elitserien, Region och Challenger) samt regioner (Öst, Väst, Syd & Nord) i Regions- och Challengerserien en gång under pågående säsong. Spelare får inte byta mellan två lag i samma serie och region, undantaget Elitserien under det speciella transferfönstret, se paragraf [2.4.8.3](#).

2.3.4 Spelarkonton och ringers

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

2.3.5 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.

2.4 Lag

2.4.1 Registrering av lag

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

2.4.2 Ägandeskap av lag och plats i en serie

Det är skaparen av laget som äger platsen i den serie som laget spelar i. Om laget har en organisation (med giltigt organisationsnummer) bakom sig finns det möjlighet att skriva över ägandeskapet på organisationen. Om ägandeskapet förändras måste det meddelas direkt till info@secsgo.se eller en tävlingsadministratör. För Elitserien tillämpas speciella regler för ägandet av en plats, läs mer i [2.4.2.1](#).

2.4.2.1 Ägandeskap i Elitserien

Från och med Vårsäsongen 2021 kommer samtliga lag att tillfrågas om det är skaparen av laget eller en organisation som äger platsen. Ägandeskapet av platsen gäller sedan fram till nästa tillfrågning, då den tillskrivna ägaren ännu en gång får frågan om vem som äger platsen.

2.4.2.2 Överlåtning av ägandeskap

För att överlåta ägandeskap måste den nuvarande ägaren kontakta SECSGO och ansöka om överlåtning av ägandeskap. När SECSGO har bekräftat ansökan är flytten av ägandeskapet fullbordad.

Överlåtning av ägandeskap kan ske när som helst under en säsong. Vid vissa fall krävs en överlåtning av ägandeskap, läs mer om fallen nedan;

Om en organisation som äger en plats upphör att existera måste platsen omedelbart överlåtas till en spelare i laget som har lagkaptensstatus på Esportal.

Om ett lag ägs av en spelare och denne spelare väljer att byta lag, avsluta säsongen eller på annat aktivt sätt tar avstånd från laget måste spelaren

överlåta platsen i serien, och laget på Esportal, till en annan spelare i laguppställningen.

2.4.2.3 Försäljning av plats

En spelare eller organisation som äger en plats i Elitserien, Regionsserien eller Challengerserien kan sälja sin plats. Det innebär att spelaren eller organisationen överlåter sin plats till en annan spelare eller organisation. Vid en försäljning har inte det köpande laget några krav på att behålla ett visst antal spelare från föregående säsong om köparen är en organisation*. Är köparen en enskild spelare måste laget behålla minst två spelare som spelade en eller flera matcher under föregående säsong. Tillhör laget Regions- eller Challengerserien måste också regionskravet för den region laget tillhört följas.

En försäljning måste alltid meddelas till SECSGO innan avslutad affär. SECSGO förmedlar inga platser vid försäljning men förbehåller sig rätten att neka en försäljning.

**Med organisation åsyftas en förening eller ett företag med ett registrerat organisationsnummer.*

2.4.3 Lagnamn

Ett lagnamn för SECSGO bör vara unikt och inte vara överdrivet långt. Lagnamnet anges på Esportal inför varje säsong.

Det är tillåtet att använda sig av en sponsor i sitt lagnamn, för att få göra detta krävs tillstånd från SECSGO. Kontakta atle@secsgo.se för mer information. SECSGO förbehåller sig rätten att neka användning av sponsornamn i lagnamnet.

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.

2.4.4 Lagstad

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

2.4.5 Lagstorlek och regionstillhörighet

Ett lag måste vid säsongsstart bestå av minst fem och högst tio spelare.

Regionstillhörigheten bestäms av de fem spelare som är tilltänkta startspelare i början av säsongen. Ett lag som består av två spelare från en region och två spelare från en annan region kan välja vilken av de två regionerna laget vill representera. Har laget däremot tre spelare från en region i sin tilltänkta startfemman är man låst till den regionen under säsongen.

Har man mer än fem spelare i sin laguppställning är det viktigt att tänka på vilken region stand-ins tillhör. Laget måste alltid följa regionskraven och kan således inte ta in en stand-in som medför att dessa bryts under en match. Läs mer om hur stand-ins och spelarbyten hanteras i [2.4.7](#) & [2.4.8](#).

Det är den laguppställning som **kvalificerar sig genom topplacering i ett kval** som gäller för hela säsongen.

För lag som inte behöver kvala in till en ny säsong är det laguppställningen som anmäls inför säsongens första match som gäller för hela säsongen.

2.4.5.1 Utländska spelare

Varje lag får använda sig av max en utländsk spelare i sin laguppställning.

2.4.6 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.

En lagkapten agerar även som kontaktperson för laget. Vid viktig information från ligan kommer sådan information att kommuniceras till lagkaptenens mailadress eller via ett privat meddelande på Esportal. Det är därför viktigt att den som står som lagkapten på Esportal faktiskt är lagets kapten. Det är lagkaptenens skyldighet att hålla sig uppdaterad och hålla koll på den uppgivna mailadressen samt sitt Esportalkonto. SECSGO förmedlar oftast specifik information en gång och kan inte hållas ansvariga ifall lagkaptenen missat informationen.

2.4.7 Stand-ins

Utöver sina fem startspelare har varje lag möjlighet att använda sig utav fem stand-ins under säsongen. För att en spelare ska kunna användas som stand-in krävs det att spelaren är anmäld och står med i lagets laguppställning minst 24 timmar före utsatt matchstart i Elitserien och minst 1 timme före utsatt matchstart i Regions- och Challengersserierna. Spelaren behöver dessutom vara godkänd av en administratör innan utsatt matchstart. Spelaren och laget måste också uppfylla alla krav i gällande regelverk, så som regionskrav, lagstorlek, m.m.

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.

2.4.7.1 Lägga till stand-ins under säsong

Ett lag som inte har fem stand-ins vid säsongens start är fria att lägga till stand-ins fram till den näst sista veckan av grundserien i respektive serie. För att

få en stand-in godkänd måste ett formulär för spelarregistrering fyllas i. Kontakta en administratör för formulär och information.

2.4.7.2 Använda sig av stand-ins under matcher

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. Stand-ins får användas om tekniska problem kan påvisas.

2.4.8 Spelarbyten

Spelarbyten kan ske både under och mellan säsonger. Olika regler gäller dock vid spelarbyten beroende på om det är aktiv säsong eller inte, samt vilken serie en spelare spelar i.

2.4.8.1 Spelarbyten mellan säsonger

Mellan säsonger kan lag göra större förändringar i sina uppställningar. För att behålla sin plats, antingen i serien eller i kvalet till en högre/lägre serie måste dock minst två spelare som spelat minst en match under föregående säsong vara en del av laguppställningen, undantaget om platsen i serien ägs av en organisation. Även förändringar mellan säsonger ska meddelas till en administratör.

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.

2.4.8.2 Spelarbyten under säsong

Spelarbyten under säsong är endast tillåtna i vissa specifika fall. En spelare som spelat i minst en match under pågående säsong kan inte byta till ett annat lag i samma serie under den säsongen (Undantaget Elitserien, läs mer under [2.4.8.3](#) & Regions- samt Challengersseriernas olika regioner). En spelare kan alltså byta till ett lag ur en annan serie, exempelvis Regionsserien -> Elitserien eller mellan två regioner, exempelvis Regionsserien Nord -> Regionsserien Syd. Det gäller dock bara en gång, efter genomfört byte är spelaren låst till sitt nya lag fram tills säsongens slut.

2.4.8.3 Spelarbyten mellan Elitserielag

Under vecka 6 av grundserien i Elitserien öppnas ett transferfönster. Det möjliggör för spelare att byta mellan två Elitserielag förutsatt att samtliga regler i avsnittet [2](#) efterföljs. Transferfönstret är endast öppet under en vecka, före och efter är det inte möjligt att byta mellan två lag i Elitserien.

Efter genomfört byte är spelaren låst till sitt nya lag och kan inte heller byta till ett lag i en lägre serie.

2.4.9 Lagcoach

Varje lag har rätt att utse en coach för laget. Coachen räknas inte till de 10 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 stand-ins ta coachens plats.

En coach får, precis som spelare, inte byta mellan två olika lag i Elitserien. Undantaget är under transferfönstret samt inför slutspelet. En coach till ett lag som inte deltar i slutspelet är fri att coacha ett lag som deltar i slutspelet, det måste dock anmälas till en administratör i god tid innan matchstart.

3. Turneringsstruktur

En säsong av SECSGO innehåller kvalturneringar, seriespel samt slutspel. I Regionsserien och Challengerserien spelas inget slutspel.

3.1 Matchformat

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

Rundtid 1:55.

Bombtimer: 40 sekunder.

Vid eventuell övertid spelas den som MR3 (Max Rounds 3) med 10 000 i startekonomi. Övertider spelas tills ett lag vinner.

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

3.2 Format för Kvalspel

En säsong i SECSGO inleds med kvalspelet för de lag som behöver försvara sin plats i Elitserien eller strävar efter att ta en plats i en högre serie. Förutom kval till Elitserien spelas det också ett kombinerat kval till respektive Regions- och Challengerserie.

3.2.1 Format för kval till Elitserien

I kvalet till Elitserien delas de 16 lag från Regionsserierna in i två olika single elimination brackets. Matcherna spelas i bäst-av-tre kartor. De två lag som vinner sin bracket är sedan klara för Elitseriens kvalmatch. Där ställs de mot varsitt lag

från Elitserien i en BO3-match. Vinnarna från respektive match spelar sedan i Elitserien under den kommande säsongen medan förlorarna spelar i sin Regionsserie.

3.2.1.1 Kartval under Elitseriekvalet

I kvalet till Elitserien tillämpas en vanlig vetoprocess. Hemmalaget (överst i bracketen) inleder vetot som följer proceduren Ban-Ban-Pick-Pick-Ban-Ban. Kartan som blir över spelas sedan som eventuell tredje karta.

Varje karta inleds sedan med en knivrunda där vinnarna får möjligheten att välja vilken sida de vill starta på.

3.2.2 Format för kombinerat kval till Regions- och Challengerserien

För att delta i ett Regions- och Challengerseriekval krävs det att laget uppfyller regionskraven och sedan anmäler sig till kvalet i sin region. Varje region har två kval och det går att delta i båda såvida man inte kvalificerat sig i det första.

I kvalen till Regions- och Challengerserien delas samtliga anmälda lag in i en single elimination bracket där matcherna spelas i BO1 karta. Hur många lag som går vidare till Regionsserien beror på hur många Elitserielag som blivit nedflyttade till respektive Region. Hur många platser som finns för just din region går att se i turneringsöversikten på Esportal när kvalturneringen läggs ut. Som standard går dock varje vinnare från de båda kvalen vidare till sin Regionsserie.

Baserat på hur många lag som väljer att fortsätta efter att ha blivit nedflyttade till Challengerserien från Regionsserien fördelas också platser till Challengerserien ut bland de bäst presterande lagen i de båda kvalen.

3.2.2.1 Kartval under Regions- och Challengerseriekvalet

I kvalet till Regions- och Challengerserien turas lagen om att banna varsin karta tills endast en återstår, den kartan spelas. Hemmalaget (överst i bracketen) inleder bannandet.

Kartan inleds sedan med en knivrunda där vinnarna får möjligheten att välja vilken sida de vill starta på.

3.3 Format för Seriespel

OBS! För Regions- och Challengerserierna finns en del undantag från nedanstående regler, se [3.3.6](#).

Lagen i Elitserien spelar två till tre matcher per vecka. Man möter varje lag två gånger per säsong, en hemmamatch och en bortamatch.

I en hemmamatch har hemmalaget en fördel:

- De får välja karta.

- Knivrunda avgör sedan startsida

Elitserien består av fjorton (14) platser. Med hemma- och bortamatcher blir det totalt 26 matcher per lag.

3.3.1 Poängfördelning

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 10 000 i startekonomi. Övertider spelas tills ett lag vinner.

Poängfördelningen ser alltså ut som följer:

Vinst: 3 poäng

Vinst efter övertid: 2 poäng

Förlust efter övertid: 1 poäng

Förlust: 0 poäng

3.3.2 Tiebreakers

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.

3.3.3 Kartval

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

Aktiva kartor:

- Vertigo
- Dust2
- Nuke
- Inferno

- Mirage
- Ancient
- 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.

3.3.4 Walkovers

I Elitserien är det endast tillåtet att lämna två walkovers under säsongen. Vid en tredje walkover blir laget diskvalificerat och mister rätten att ta emot priser i serien.

3.3.5 Matchflyttar

För att få flytta en match i Elitserien krävs det först och främst att lagen kommer överens om en ny tid för matchen. Därefter ska det lag som vill flytta matchen fylla i ett formulär och få det godkänt av en administratör minst 24h innan match (48h för en match som står som streamad i spelschemat). Kontakta atle@secsgo.se för att få tillgång till formuläret.

Observera att matchflytten inte är färdig förrän en administratör godkänt den. SECSGO förbehåller sig rätten att neka matchflyttar ifall en sådan skulle inverka negativt på sändningskvalitén eller varumärket SECSGO.

Det är inte tillåtet att flytta matcher så att ett lag spelar två matcher i rad. Har ett lag match klockan 19:00 får de alltså inte flytta en annan match till 20:00 samma dag.

Varje lag tillåts att flytta upp till tre matcher per säsong. Vid speciella tillfällen, som stora internationella turneringar kan lag tillåtas att flytta fler matcher.

3.3.5.1 Speciella omständigheter - Elitserien

Om ett lag ansöker om att flytta en match minst 7 dagar innan utsatt matchtid har de under vissa omständigheter rätt att flytta matchen oavsett vad motståndarna tycker. Dessa omständigheter är följande:

- Laget som ansöker om matchflytt har kontaktat motståndarna minst 7 dagar i förväg.
- Laget som ansöker om matchflytt har föreslagit 10 nya dagar och tider då matchen kan spelas. Dessa dagar måste infalla innan säsongen är slut, det går därför inte att åberopa regeln ifall det inte är minst 10 dagar kvar av säsongen.
- Det är då upp till motståndarna att välja en av de nya dagarna och speltiderna för matchen. Kan inte motståndarna det så är det istället de som tvingas lämna WO.

3.3.6 Speciella regler för Regions- och Challengerserierna

Här beskrivs de regler som gäller i Regions- och Challengerserierna antingen istället för, eller utöver reglerna ovan.

3.3.6.1 Format

Regionsserierna består av tolv (12) platser, totalt 22 matcher per lag och Challengerserierna består av åtta (8) platser, totalt 14 matcher per lag.

3.3.6.2 Kartval

I Regions- och Challengerserierna tillämpas en vanlig **vetoprocess**; hemmalaget börja med att banna en karta, därefter bannar bortalaget en karta. Detta fortsätter tills enbart en karta är kvar.

3.3.6.3 Walkovers

I Regions- och Challengerserierna är det endast tillåtet att lämna tre (3) walkovers. Vid en fjärde walkover diskvalificeras laget ur serien och kan inte längre ta emot priser. Spelarna riskerar också att frångå rätten till eventuella priser under kommande säsong.

Observera att det är viktigt att meddela en administratör om ert lag tänker lämna en Walkover. Detta görs via ett mail till atle@secsgo.se. Skulle ett lag lämna två (2) walkovers utan att meddela en administratör diskvalificeras laget ur serien och kan inte längre ta emot priser. Spelarna riskerar också att frångå rätten till eventuella priser under kommande säsong.

3.3.6.4 Matchflyttar

För Regions- och Challengerserierna måste en ansökan om att flytta en match komma in senast 24h före utsatt matchtid. För att byta matchtid behöver båda lagkaptener från de två respektive lagen maila atle@secsgo.se. I mailen ska det framkomma vilket lag som önskar göra bytet, vilket lag som gått med på bytet, tid och datum för den nya matchen samt ordinarie datum och tid som matchen skulle ha spelats.

Observera att båda lagen behöver skicka varsitt mail, om det är gjort krävs inte en administratörs godkännande utan lagen kan spela på den överenskomna matchtiden.

3.4 Format för Slutspel

Utöver seriespelet har Elitserien också ett slutspel där de sex högst placerade lagen i slutet av säsongen gör upp om prispengarna via kvartsfinaler, semifinaler, tredjeprismatch och final.

I kvartsfinalerna möter lagen på 3:e och 6:e plats samt lagen på 4:e och 5:e plats varandra. Matcherna spelas i bäst av tre kartor. I semifinal väntar sedan Ettan och

Tvåan från grundserien där Ettan ställs mot det lägst placerade kvarvarande laget och Tvåan mot det högst placerade kvarvarande laget.

Exempel:

Trean och Femman går vidare till semifinal, då ställs Ettan mot Femman. Går istället Sexan och Fyran vidare till semifinal så ställs Ettan mot Sexan.

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.

3.5 Automatisk kvalificering till kommande säsonger

Alla lag som spelat i Elitserien kvalificerar sig automatiskt till spel i nästa säsong. Topp åtta får stanna i Elitserien, lag nio och tio får kvala sig kvar medan resterande lag flyttas ner till sin Regionsserie.

För lagen i Regionsserien gäller följande:

1. Flyttas upp till Elitserien
- 2-5. Spelar i Elitseriekvalet/Stannar kvar
- 6-12. Ner till Challenger, kan kvala till Regionsserien

För lagen i Challengerserien gäller följande:

- 1-3. Flyttas upp till Regionsserien
- 4-8. Får delta i kvalen till Regionsserien för att klara sig kvar eller flyttas upp till Regionsserien.

4. Matchprocess

4.1 Schemaläggning

Elitserien har matchdagar på tisdagar, onsdagar och torsdagar.

Regions- och Challengerserien har matchdagar på måndagar och söndagar.

Alla matcher schemaläggs när kvalen är färdigspelade och finns då att se på www.esportal.com. För att se vilka matcher som kommer att sändas finns det ett schema i Google docs att tillgå, det läggs upp och länkas i god tid innan säsongsstart.

4.2 Matchlobby

Hemmalaget skapar en gather på Esportal med följande inställningar:

- **Gather Name:** Ska bestå av de två lagens fullständiga namn ex. "Lag A vs Lag B"

- **Game mode:** Tournament
- **Team damage:** Enable
- Om det är en Elitseriematch måste veton vara klar senast **5 minuter före utsatt matchtid.**
 - Detta innebär att bortalaget skall ha bannat två kartor och hemmalaget valt den karta man vill spela senast **5 minuter** före utsatt matchtid.
- **Endast** sänd Elitseriematch: **Broadcasted** markerad.

4.2.1 Regler angående sen ankomst Elitserien

Senast 10 minuter innan utsatt matchtid ska hemmalaget ha skapat en gather med rätt inställningar. Med utsatt matchtid menas den tid som bokats in i spelschemat. Om en match är bokad till 20:10 måste lobbyn ha skapats **innan** 20:00.

Senast 5 minuter innan utsatt matchtid ska samtliga spelare från båda lagen befinna sig i lobbyn. Det är lagens och spelarnas eget ansvar att i god tid se till så att allt tekniskt fungerar för dem.

Skulle tekniska problem uppstå är det viktigt att kontakta en administratör direkt och förklara problemet. Tänk på att prova så att det tekniska fungerar i god tid innan match så felsökning tillsammans med en administratör kan börja innan matchstart. 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 matchlobby.

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

4.2.2 Regler angående sen ankomst Regions- och Challengerserien

Senast den utsatta matchtiden ska hemmalaget ha skapat en gather med rätt inställningar. Med utsatt matchtid menas den tid som bokats in i spelschemat. Om en match är bokad till 20:00 måste lobbyn ha skapats senast 20:00.

Senast 10 minuter efter utsatt matchtid ska samtliga spelare från båda lagen befinna sig i lobbyn. Det är lagens och spelarnas eget ansvar att i god tid se till så att allt tekniskt fungerar för dem.

Skulle tekniska problem uppstå är det viktigt att kontakta en administratör direkt och förklara problemet. Tänk på att prova så att det tekniska fungerar i god tid innan match så felsökning tillsammans med en administratör kan börja innan matchstart. 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 matchlobby.

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

4.2.3 Påföljder vid sen ankomst

4.2.3.1 Elitserielag

- Om lobbyss inte är skapad **10 minuter innan** utsatt matchtid kommer en (1) varning att ges.
- Om lobbyss inte har rätt inställningar **10 minuter innan** utsatt matchtid kommer en (1) varning att ges.
- Vid **utsatt matchtid** får ett lag som saknar spelare en (1) varning.
- Efter utsatt matchtid lämnas ytterligare en (1) varning till ett lag som saknar en eller flera spelare var femte minut fram till 15 minuter efter utsatt matchtid. Då tvingas det lag som saknar spelare att lämna **WO**.
- Om laget/spelaren är försenad av en rimlig anledning och en administratör har uppmärksammats på det inom rimlig tid kan matchstart skjutas fram upp till 30 minuter med enbart en (1) varning som påföljd. Motståndarna informeras då direkt om att så kan bli fallet. En rimlig anledning kan vara, men är inte begränsad till, tekniska problem med dator, internet eller oförutsedda händelser såsom naturkatastrofer. När 30 minuter efter utsatt matchtid har passerat måste det berörda laget antingen ta in en stand-in eller lämna **WO**.
- 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 fem (5) varningar under en säsong ges automatiskt en walkover till motståndarlaget i den aktuella matchen. Detta kan ske flera gånger under samma säsong.

4.2.3.1.1 Streamade matcher

Ett lag som inte dyker upp till en streamad match utan att ha kontaktat SECSGO i god tid eller utan rimliga anledningar fråntas rätten att ta emot priser under den aktuella säsongen. Detta gäller vid det första tillfället, vid ett eventuellt andra tillfälle utesluts laget ur serien.

4.2.3.2 Regions- och Challengersserielag

- Om lobbyss inte är skapad **på utsatt matchtid** kommer en (1) varning att ges. Vid upprepade varningar riskerar ett lag att tvingas lämna

walkover(s).

- Alla spelare måste vara på plats i lobbyn och redo att starta matchen absolut senast **15 minuter efter** utsatt matchtid. Om laget inte är redo lämnas en **WO** till motståndarlaget.
- Om laget/spelaren är försenad av en rimlig anledning och en administratör har uppmärksammats på det inom rimlig tid kan matchstart skjutas fram upp till 30 minuter. Motståndarna informeras då direkt om att så kan bli fallet. En rimlig anledning kan vara, men är inte begränsad till, tekniska problem med dator, internet eller oförutsedda händelser såsom naturkatastrofer. När 30 minuter efter utsatt matchtid har passerat måste det berörda laget antingen ta in en stand-in eller lämna **WO**.

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

4.2.4 Val av spelare inför match

I matchlobbyn bjuder lagkapten in sina och motståndarnas spelare. Här gäller regionsrestriktionerna, se [2.2](#). En lagkapten får bara bjuda in spelare som är registrerade i laget och har en SECSGO-tagga. Spelare utan en SECSGO-tagga får inte spela i en match, kontakta en administratör om något av lagen vill använda sig av en spelare utan SECSGO-tagga.

4.2.5 Val av karta inför match

Kartvalet utförs i matchlobbyn av lagkaptenerna. Kartvalet sker via lobbychatten.

4.2.6 Matchstart

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

När matchen startats har spelarna 15 minuter på sig att koppla upp sig mot servern. Detta görs automatiskt via klienten.

4.2.7 Matchpaus

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

Antal pauser:

4st taktiska pauser á 30 sekunder

1st teknisk paus á 10 minuter

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 eller för att avsluta en teknisk paus behöver man skriva kommandot **!unpause** i chatten.

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

Ett lag som upplever tekniska problem 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.

4.2.8 Tillkalla administratör

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

5. 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 ta emot sina priser.

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

Prisprodukternas värde värderas av leverantören.

Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.

5.1 Leverans

Det kan dröja upp till 90 dagar att få sina priser efter att SECSGO har mottagit informationen av spelare. Vanligtvis tar det mellan 75-90 dagar för priser att skickas ut. Observera att hårdvarupriser som exempelvis skärmar kan dröja upp till 180 dagar beroende på tillgång hos leverantör.

Vissa av våra sponsorer förbehåller sig rätten att skicka alla lagets priser direkt till lagkaptenen. Det är sedan lagkaptenens ansvar att fördela priserna till resterande spelare i laget.

SECSGO fraktar inga priser till utlandet.

6. 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.

6.1 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.

6.2 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.

6.3 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.

6.4 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.

6.5 Doping

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

6.6 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.

6.7 Gambling

Inga spelare, coacher eller övriga medlemmar av ett lag eller en organisation som deltar i Svenska Elitserien i CS:GO tillåts att spela på matcher i Elitserien i CS:GO. Den här regeln innefattar all form av vadslagning och gambling där någonting av värde, exempelvis fysiska pengar, virtuella pengar, eller andra fysiska eller digitala tillgångar satsas. Utöver det tillåts inte heller spelare, coacher eller övriga medlemmar av ett lag eller en organisation att instruera eller möjliggöra för närstående att spela på matcher i Elitserien i CS:GO.

6.7.1 Utlämnande av information relaterat till gambling

Inga spelare, coacher eller övriga medlemmar av ett lag eller en organisation som deltar i Svenska Elitserien i CS:GO tillåts att lämna ut icke-publik information som kan möjliggöra ett övertag i spelrelaterade aktiviteter till personer som inte har rätt till den informationen. Exempel på sådan information kan vara, men är inte begränsad till, laguppställningar, lagens taktiker och matchflyttar.

7. 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.

7.1 Oanständigt språkbruk

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

7.2 Fientligt beteende och hot

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

7.3 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.

7.4 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.

7.5 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.

7.6 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.

7.7 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.

7.8 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.

8. 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 utföras baserat på nedanstående tabell. SECSGO har i varje ärende rätten att frångå denna bestraffningsskala. 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
Spel med fel account	WO
Maskopi	Individuellt 10 poäng, lag utreds
Doping	Individuellt 10 poäng, lag utreds
All form av fusk	Individuellt 10 poäng, lag utreds
Matchfixning	Individuellt 10 poäng, lag utreds och resultat med bestraffad spelare stryks. Skulle en större del av laget finnas skyldig stryks samtliga resultat och laget diskas.
Gambling	Individuellt 7-10 poäng
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.