



REGELVERK

Användning av regelverk	4
1. Definitioner	5
1.1 Reglernas omfattning	5
1.2 Serie eller liga	5
1.3 Säsong	5
1.4 Deltagare	5
1.5 Laguppställning	5
2. Krav för medverkan	6
2.1 Ålderskrav	6
2.2 Regionsuppdelning	6
2.3 Spelare	7

2.3.1 Spelarnamn och spelarbilder	7
2.3.1.1 Spelarbilder i Elitserien	7
2.3.1.2 Spelarbilder i Regionsserien och Challengerserien	7
2.3.2 Spelarfoton Elitserien	7
2.3.3 Exklusivitet	7
2.3.4 Spelarkonton och ringers	7
2.3.5 Streaming	8
2.4 Lag	8
2.4.1 Registrering av lag	8
2.4.2 Ägandeskap av lag och plats i en serie	8
2.4.2.1 Ägandeskap i Elitserien	8
2.4.2.2 Överlåtning av ägandeskap	8
2.4.2.3 Försäljning av plats	9
2.4.3 Lagnamn	9
2.4.4 Lagstad	10
2.4.5 Lagstorlek och regionstillhörighet	10
2.4.5.1 Utländska spelare	10
2.4.6 Lagkapten	10
2.4.7 Stand-ins	10
2.4.7.1 Lägga till stand-ins - Elitserien	11
2.4.7.2 Lägga till stand-ins - Region & Challengerserien	11
2.4.7.3 Lägga till stand-ins under säsong	11
2.4.7.4 Använda sig av stand-ins under matcher	11
2.4.8 Spelarbyten	11
2.4.8.1 Spelarbyten mellan säsonger	11
2.4.8.2 Spelarbyten under säsong	12
2.4.8.3 Spelarbyten mellan Elitserielag	12
2.4.9 Lagcoach	12
2.4.10 Logotyp	12
3. Turneringsstruktur	13
3.1 Match Inställningar	13
3.2 Kartor	13
3.2.1 Kartveto	13
3.2.1.1 Bäst-av-ett (BO1)	13
3.2.1.2 Bäst-av-tre (BO3)	13
3.2.1.3 Bäst-av-fem (BO5)	14
3.3 Format för kvalspel	14
3.3.1 Format för kval till Elitserien	14
3.3.2 Format för kombinerat kval till Regions- och Challengerserien	14
3.4 Format	15
3.4.1 Elitserien	15
3.4.2 Regionsserien	15
3.4.3 Challengerserien	15
3.5 Poängfördelning	16

3.6 Tiebreakers	16
3.7 Matchflytt	16
3.7.1 Matchflytt Elitserien	16
3.7.1.1 Speciella omständigheter – Elitserien	16
3.7.2 Matchflytt i Region- & Challengerserien	17
3.8 Automatisk kvalificering till kommande säsonger	17
4. Matchprocess	17
4.1 Schemaläggning	17
4.2 Matchlobby	18
4.2.1 Sen ankomst Elitserien	18
4.2.2 Sen ankomst Regions- och Challengerserien	19
4.2.3 Påföljder vid sen ankomst	19
4.2.3.1 Elitserielag	19
4.2.3.1.1 Streamade matcher	19
4.2.3.2 Regions- och Challengerserielag	20
4.2.4 Walkovers	20
4.2.5 Val av spelare inför match	20
4.2.6 Val av karta inför match	21
4.2.7 Matchstart	21
4.2.8 Matchpaus	21
4.2.9 Tillkalla administratör	21
5. Priser och vinster	21
5.1 Leverans	22
6. Straffbara handlingar	22
6.1 Tekniskt fusk och digitala hjälpmedel	22
6.2 Utnyttjande av buggar i spelet	22
6.3 Mutor	22
6.4 Maskopi	23
6.5 Doping	23
6.6 Kriminella handlingar	23
6.7 Gambling	23
6.7.1 Utlämnande av information relaterat till gambling	23
7. Code of Conduct	23
7.1 Oanständigt språkbruk	24
7.2 Fientligt beteende och hot	24
7.3 Olämpligt beteende	24
7.4 Trakasserier	24
7.5 Sexuella trakasserier	24
7.6 Diskriminering och förtal	24
7.7 Osanning	24
7.8 Moraliskt ansvar	24
8. Åtgärder vid regelbrott eller osportsligt beteende	25

Regelverk för Svenska Elitserien i Counter-Strike 2

Användning av regelverk

Detta regelverk gäller för Svenska Elitserien i Counter-Strike 2, vidare benämnt SECS2, 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 SECS2 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 eller via vår Discordserver.

LÄNK TILL DISCORDSERVERN: <https://discord.gg/nkOjG3dXrk>

1. Definitioner

1.1 Reglernas omfattning

Dessa regler omfattar Svenska Elitserien i CS2 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 serie eller liga arrangerad av SECS2 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 SECS2 finns det tre serier; Elitserien, Regionsserien och Challengerserien. De två sistnämnda är indelade i fyra olika regioner, 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. Från och med hösten 2021 avslutas Regionsseriesäsongen med Elitseriekvalet.

1.4 Deltagare

En deltagare är en spelare som deltar i någon av de serier eller ligor som SECS2 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 SECS2 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 Esplay.com & vid eventuella formulär.

2.2 Regionsuppdelning

SECS2 delas upp i fyra regioner; Nord, Syd, Öst och Väst.

Regiontillhörighet kan komma att kontrolleras efter kvalomgång, innan seriespelet startat, samt senare under säsongen. Vid felaktig kvalificering kan lag komma att diskvalificeras.

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 säsongstart eller en gång per säsong, detta ska meddelas till ansvarig admin. Ett lag i Regions- eller Challengerserien kan inte byta region utan att kvala in till sin serie på nytt.

Organisationer med giltigt organisationsnummer har inget krav på att ett specifikt antal spelare ska komma från en viss region. Organisationen representerar istället den region där den är registrerad. Är laget registrerad till något av detta, kontakta admin om den infon inte har efterfrågats.

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

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 Esplay- & 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 & upphovsrättsskyddade namn eller material 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
- Bilden får inte innehålla varumärkeslogotyp eller upphovsrättsskyddad material eller namn såvida man äger den själv eller har tillstånd.

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 varumärkeslogotyp eller upphovsrättsskyddad material såvida man inte äger den själv eller har tillstånd.
- 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 SECS2. 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 SECS2. 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, med undantag i 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 SECS2 eller via en community cast får **inte streamas av enskilda spelare**.

Om en match inte sänds på något annat sätt av SECS2, eller en utsedd community cast, är det tillåtet för spelare att själva streama matchen **med 90 sekunders fördröjning** av innehållet. Kontakta info@secsgo.se eller skriv till oss på våra sociala medier för information och tillåtelse att streama.

Det är tillåtet för lag att sända matcher som inte täcks av en officiell SECS2-sändning. För att ett lag ska få sända sina matcher krävs ett tillstånd från SECS2. Ansök om tillstånd för att sända matcher genom att maila info@secsgo.se och ange vilket lags matcher ni önskar sända och på vilken kanal. Efter varje sändning ska också statistik som omfattar; streamlängd, unika tittare, livevisningar och tittade minuter skickas in. SECS2 kommer också att förse er med en in-game overlay som ska användas.

2.4 Lag

2.4.1 Registrering av lag

För att kunna delta behöver ett lag skapas på www.esplay.com. Laget anmäler sig därefter till det regionskval de tillhör. Lag riskerar att mista rätten till en plats i regionsserien/challengerserien vid felaktig kvalificering. Läs [2.2](#) för info angående regionskraven.

2.4.2 Ägandeskap av lag och plats i en serie

Det är skaparen av laget på Esplay 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.

Ingen individ, företag eller förening får ha ägandeskap i flera lag inom samma division inom Svenska Elitserien i Esport. Detta för att förhindra intressekonflikter och främja en rättvis tävlingsmiljö.

Om ägandeskapet förändras måste det meddelas direkt till info@secsgo.se eller en tävling administratör. 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 SECS2 och ansöka om överlåtning av ägandeskap. När SECS2 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 lagkaptenstatus på Esplay.

Om ett lag ägs av en spelare och denne spelare väljer att byta lag, eller på annat aktivt sätt tar avstånd från laget måste spelaren överlåta platsen i serien, och laget på Esplay, 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 SECS2 **innan** avslutad affär. SECS2 förmedlar inga platser vid försäljning men förbehåller sig rätten att neka en försäljning. Det är inte tillåtet att köpa en plats i SECS2 om man planerar att ställa upp med en eller flera spelare som tidigare varit avstängda för fusk i tävlingsmatcher eller andra allvarliga förseelser i samband med dessa, detta gäller oavsett plattform. Det är inte heller tillåtet att köpa en plats och ställa upp med en majoritet av spelare som åkt ut den föregående säsongen.

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

2.4.3 Lagnamn

Ett lagnamn för SECS2 bör vara unikt och inte överdrivet långt. Lagnamnet anges på Esplay inför varje säsong. Namn som är kopplat till ett registrerat varumärke eller annat upphovsrättsskyddat namn är ej tillåtna såvida du inte har tillstånd av dess ägare. Tillstånd måste kunna bevisas vid tillfrågan. SECS2 förbehåller sig rätten att neka lagets namn.

Det är tillåtet att använda sig av en sponsor i sitt lagnamn, för att få göra detta krävs tillstånd från SECS2. Kontakta info@secsgo.se för mer information. SECS2 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. Namn som är kopplat till ett registrerat varumärke är ej tillåtna om du såvida inte har tillstånd utav varumärkets ägare. Tillstånd måste kunna bevisas vid tillfrågan. Skäl för detta är copyright infringement. SECS2 förbehåller sig rätten att neka lagets namn.

2.4.4 Lagstad

Lag som deltar i Elitserien behöver anknytas till och representera en stad. Vilken stad anges i lagets formulär som skickas ut inför varje säsong. 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 som 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. En spelare som är med och kvalar in till serien kan inte byta lag förrän två veckor av den serie han/hon deltar i har spelats.

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.esplay.com. När laget skapas via Esplay blir den som skapar laget automatiskt lagkapten.

En lagkapten agerar även som kontaktperson för laget. Vid viktig information från ligan kommer sådan information att kommuniceras via Elitseriens Discordkanal, samt i vissa fall, lagkaptenens mailadress. Det är därför viktigt att den som står som lagkapten på Esplay faktiskt är lagets kapten. Det är lagkaptenens skyldighet att hålla sig uppdaterad och hålla koll på den uppgivna mailadressen samt Elitseriens Discord. SECS2 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.

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.

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.

2.4.7.1 Lägga till stand-ins - Elitserien

För att en spelare ska kunna användas som stand-in krävs det att spelaren är anmäld och står med i lagets laguppställning minst 2 timmar före utsatt matchstart i Elitserien.

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.

2.4.7.2 Lägga till stand-ins - Region & Challengerserien

För att en spelare ska kunna användas som stand-in krävs det att spelaren är anmäld och står med i lagets laguppställning minst 1 timme före utsatt matchstart i region & challengerserien.

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.

2.4.7.3 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 sista swiss rundomgången i Elitserien.

För Regionsserien och Challengerserien gäller näst sista veckan av grundserien som deadline. För att få en stand-in godkänd måste ett formulär för spelarregistrering fyllas i. Kontakta en administratör för formulär och information.

2.4.7.4 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.

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. SECS2 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 Challengerseriernas 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

Efter grundseriens sista rundomgång i Elitserien öppnas ett transferfönster. Det möjliggör för spelare att byta mellan två Elitserielag förutsatt att samtliga regler i avsnitt [2](#) efterföljs. Transferfönstret är endast öppet fram till den första slutspelsomgången. Före och efter det är det inte möjligt att byta mellan två lag i Elitserien. Har laget ännu inte spelat någon match i pågående säsongen. Kan spelare i laget byta till ett annat lag i elitserien. Med förutsättningarna att detta skall godkännas av elitseriens ledningsgrupp.

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. För att coachen ska kunna spela matcher krävs det att han/hon också anmäls som stand-in.

Om man önskar att ha med sin coach som observer under spelet (coachen 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.

2.4.10 Logotyp

Samtliga lag i Elitserien ska förse ligan med en professionell logotyp. Logotypen ska vara unik & får inte innehålla varumärkeslogotyp eller upphovsrättsskyddad material eller namn såvida man inte äger den själv eller har tillstånd av ägaren. Tillstånd ska kunna bevis vid efterfrågan.

Om en sådan inte finns kommer SECS2 att skapa en logotyp till laget. SECS2 förbehåller sig rätten att neka lagets logotyp.

3. Turneringsstruktur

En säsong av SECS2 innehåller kvalturneringar, seriespel samt slutspel. I Challengerserien spelas inget slutspel.

3.1 Match Inställningar

Rundor: MR12 (Max rounds 12: vinst vid 13 rundor eller övertid vid 12-12).

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 CS2 som spelas.

3.2 Kartor

Vi förhåller oss till de sju kartor som utgör aktuell standard för större turneringar.

Aktiva kartor:

- Ancient
- Dust2
- Inferno
- Mirage
- Nuke
- Overpass
- Train

Under aktiv säsong kommer vi att sträva efter att uppdatera kart rotationen inom 14 dagar för att förhålla oss till internationell standard.

3.2.1 Kartveto

3.2.1.1 Bäst-av-ett (BO1)

Vid tillämpning av seeding bestämmer det högre seedade laget vem som inleder vetot och därmed blir Team 1 medan det andra laget är Team 2.

Proceduren är som följande: Team 1 Ban, Team 2 Ban, Team 1 Ban, Team 2 Ban, Team 1 Ban, Team 2 Ban. Kartan som blir över spelas sedan.

Knivruna spelas för att avgöra sida.

3.2.1.2 Bäst-av-tre (BO3)

Vid tillämpning av seeding bestämmer det högre seedade laget vem som inleder vetot och därmed blir Team 1 medan det andra laget är Team 2.

Proceduren är som följande: Team 1 Ban, Team 2 Ban, Team 1 pick, Team 2 Pick, Team 1 Ban, Team 2 Ban. Kartan som blir över blir decider.

Lagen väljer sida på motståndarnas kartval, knivruna avgör sida på tredje och sista kartan.

3.2.1.3 Bäst-av-fem (BO5)

Vid tillämpning av seeding bestämmer det högre seedade laget vem som inleder vetot och därmed blir Team 1 medan det andra laget är Team 2.

Proceduren är som följande: Team 1 Ban, Team 2 Ban, Team 1 pick, Team 2 Pick, Team 1 pick, Team 2 pick & Team 1 pick.

Lagen väljer sida på motståndarnas kartval.

3.3 Format för kvalspel

En säsong i SECS2 består av två kval. Det kombinerade kvalet till Regions- & Challengerserien som tar plats i närhet av kommande säsong & kvalspelet för de lag som behöver försvara sin plats i Elitserien och de som strävar efter att ta en plats i en högre serie från regionsserien närmare slutet av säsongen.

3.3.1 Format för kval till Elitserien

I kvalet till Elitserien delas de 16 lag från Regionsserierna in i två olika single elimination bracket. De två lag som vinner sin bracket är sedan klara för Elitseriens kvalmatcher där de ställs mot varsitt lag från Elitserien.

Vinnarna från respektive match spelar sedan i Elitserien under den kommande säsongen medan förlorarna spelar i sin tillhörande regionsserie.

3.3.2 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 bäst-av-1. 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 Esplay 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 båda kvalen.

3.4 Format

3.4.1 Elitserien

Elitserien består av sexton (16) platser och strukturen är indelad i tre faser; Upper Swiss, Lower Swiss & Slutspel. Elitseriens matchdagar är tisdag, onsdag, torsdag & fredag.

Upper Swiss fungerar som en traditionell Swiss-bracket. Totalt sexton (16) lag deltar, varav åtta (8) lag kvalificerar sig vidare till slutspel, medan de resterande åtta (8) lagen flyttas ner till Lower Swiss och får en ny chans att kämpa vidare.

Lower Swiss består av åtta (8) lag, där fyra (4) lag kvalificerar sig vidare till slutspel medan resterande fyra (4) lagen elimineras ut ur Elitserien och får en plats i tillhörande regionsserie till kommande säsong.

Slutspelet spelas i format av tolv (12) lags bracket. Topp fyra (4) lagen från Upper Swiss placeras i kvartsfinalen medan resterande åtta (8) lagen placeras i runda 1. Från semifinal byts format till double elimination bracket.

De fyra (4) lag som förlorar i första rundan delas upp i två tiebreaker matcher. Förlorarna i dessa matcher kvalar sedan mot vardera regions lag för en chans att behålla sin plats inför nästa säsong.

Mer info om hur spel formatet ser ut finns på www.secsgo.se

3.4.2 Regionsserien

Regionsserierna består av tolv (12) platser med totalt 22 matcher per lag. Regionsseriens matchdagar är måndagar och söndagar, där matcher kan förekomma båda dagar.

Man möter varje lag två gånger per säsong, en hemmamatch och en bortamatch. Hemmalaget inleder veto, därefter bannar bortalaget en karta. Detta fortsätter tills enbart en karta kvarstår.

3.4.3 Challengerserien

Challengerserien består av åtta (8) platser med totalt 14 matcher per lag. Challengerseriens matchdagar är måndagar och söndagar, där matcher kan förekomma båda dagar.

Man möter varje lag två gånger per säsong, en hemmamatch och en bortamatch. Hemmalaget inleder veto, därefter bannar bortalaget en karta. Detta fortsätter tills enbart en karta kvarstår.

3.5 Poängfördelning

Poängfördelning sker annorlunda från och med Vårsäsong 2024.

Elitserien

1 poäng för vinst

1 minuspoäng vid förlust.

Region- & Challengerserien

Vinst: 3 poäng

Vinst efter övertid: 2 poäng

Förlust efter övertid: 1 poäng

Förlust: 0 poäng

3.6 Tiebreakers

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

- Points/Poäng
- Buchholz
- Rund skillnad

3.7 Matchflytt

3.7.1 Matchflytt Elitserien

För att få flytta en match i Elitserien krävs det först och främst att lagen kommer överens om en ny tid för matchen. Varje vecka på tisdagar börjar en ny rundomgång, så du har fram till fredag på dig att spela matchen. Därefter ska det lag som vill flytta matchen skriva i den kommunicerade discordkanalen på SECS2:s server och få det godkänt av en administratör minst 12h innan match (48h för en match som står som streamad i spelschemat).

Kontakta info@secsgo.se vid frågor. Det finns inget krav på att ett lag måste gå med på att flytta en match, undantaget [3.7.1](#), Elitserien uppmanar dock till fair-play.

Observera att en matchflytt inte är färdig förrän en administratör godkänt den. SECS2 förbehåller sig rätten att neka matchflyttar ifall en sådan skulle inverka negativt på sändningskvaliteten eller varumärket SECS2.

Varje lag tillåts att flytta upp till tre matcher under Elitseriens grundserie.

3.7.1.1 Speciella omständigheter - Elitserien

Om ett lag ansöker om att flytta en match minst 4 dagar innan utsatt matchtid har de under vissa omständigheter rätt att flytta matchen. Dessa omständigheter är följande:

- Laget som ansöker om matchflytt har kontaktat motståndarna minst 4 dagar i förväg.
- Laget som ansöker om matchflytt har föreslagit 5 nya dagar/matchtider under samma vecka.
- Därefter är det upp till motståndarna att välja en av de nya dagarna/speltiderna för matchen. Kan inte motståndarna det så är det istället de som tvingas lämna WO.

3.7.2 Matchflytt i Region- & Challengerserien

För Regions- och Challengerserierna ska en ansökan om matchflytt skickas in i respektive Discordkanal på SECS2:s discordserver. En mall för hur ansökan går till finns i kanalen för matchflyttar för respektive serie. För att byta matchtid behöver ett lag skicka in flytten och det andra laget ska alltid bekräfta den innan ansökan kan godkännas.

Regionseriens speldagar är söndag & måndagar. Matchflyttar utanför dessa dagar garanterar inte hjälp utav administratörer.

Var noga med att tagga administratörsrollen så att någon admin uppmärksammas på att matchen blivit flyttad och tänk på att admins har satta arbetstimmar och kanske inte kan hjälpa med eventuella problem om en match har flyttats utanför detta.

3.8 Automatisk kvalificering till kommande säsonger

Alla lag som spelat i Elitserien kvalificerar sig automatiskt till spel i nästa säsong. Topp 10 får stanna i Elitserien, lag 11 och 12 får kvala för att stanna kvar medan resterande lag flyttas ner till sin Regionsserien.

För lagen i Regionsserien gäller följande:

1. Flyttas upp till Elitserien
- 2-5. Spelar Regionsserieslutspel och eventuellt Elitseriekval/Stannar kvar
- 6-12. Ner till Challenger, kan kvala till Regionsserien inför kommande säsong

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 fler matchdagar än förut för att kunna täcka så mycket som möjligt, men är primärt på tisdagar, onsdagar, torsdagar & fredagar, lördagar kan förekomma i schemat.

Regions- och Challengerserien har matchdagar på måndagar och söndagar.

Alla matchdagar schemaläggs innan säsongen startar och finns att se på SECS2:s officiella hemsida <https://secsgo.se/>. Exakta möten finns ej att se långt i förväg i och med nya formatet, men blir uppdaterat så snart som möjligt. De matcher som sänds på SECS2:s officiella Twitch Kanal markeras på hemsidan.

4.2 Matchlobby

Elitserien

Matchlobbyen går att hitta på Esplay under turneringen som lagen tillhör till, där reglerna är som följande :

- **Lobby:** Lobbyen öppnas 60 minuter innan matchstart där veton kommer att ske vid utsatt matchtid via Esplay men kan förekomma att ske i discord.
- **Veto process:** Det högre seedade laget bestämmer vem som inleder veto processen.
- **Veto Tid:** Vetotid är 30 sekunder per kartval/ban. När veto processen är klar kan lagen hoppa in på servern. När sida är vald så startas matchen.

Med flytten till Esplay kan tekniska strul tillkomma. Exempelvis men är inte limiterat till att lobbyen inte öppnar i förtid utan öppnas vid utsatt matchtid.

Regionsserien & Challenger

Matchlobbyen går att hitta på Esplay under turneringen som lagen tillhör till, där reglerna är som följande :

- **Lobby:** Lobbyen öppnas 60 minuter innan matchstart där veton kommer att ske vid utsatt matchtid via Esplay men kan förekomma att ske i discord.
- **Veto process:** Laget till vänster inleder veto.
- **Veto Tid:** Vetotid är 30 sekunder per kartval/ban. När veto processen är klar kan lagen hoppa in på servern. När sida är vald så startas matchen.

Med flytten till Esplay kan tekniska strul tillkomma. Exempelvis men är inte limiterat till att lobbyen inte öppnar i förtid utan öppnas vid utsatt matchtid.

4.2.1 Sen ankomst Elitserien

60 minuter innan matchstart öppnas en match lobby. Med utsatt matchtid menas den tid som bokats in i spelschemat. Om en match är bokad till **18:00** kommer lobbyen öppnas **17:00**.

Senast 5 minuter innan utsatt matchtid ska samtliga spelare från båda lagen befinna sig i lobbyen. Det är lagens och spelarnas eget ansvar att i god tid se till så att allt tekniskt fungerar för dem. Se [4.2.3.1](#) för påföljder om spelare inte är i tid.

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 att felsökning tillsammans med en administratör kan börja innan matchstart. Om SECS2 kan se att en match inte kunnat starta pga tekniska problem på Esplays eller steams sida kommer ingen automatisk WO att ges.

Tekniska timeouts får inte användas i matchlobbyen.

SECS2 förbehåller sig rätten att kunna flytta matchstarter, starta om lobbys eller starta om matcher i samband med felaktiga inställningar, livesändning eller tekniska problem.

4.2.2 Sen ankomst Regions- och Challengerserien

Senast 10 minuter efter utsatt matchtid ska samtliga spelare från båda lagen befinna sig i lobbyn och vara redo att starta matchen. Det är lagens och spelarnas eget ansvar att i god tid se till så att allt tekniskt fungerar för dem. Se [4.2.3.2](#) för påföljder vid sen ankomst.

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 att felsökning tillsammans med en administratör kan börja innan matchstart. Om SECS2 kan se att en match inte kunnat starta pga tekniska problem på Esplays eller steams sida kommer ingen automatisk WO att ges.

Tekniska timeouts får inte användas i matchlobby.

SECS2 förbehåller sig rätten att kunna flytta matchstarter, starta om lobby eller starta om matcher i samband med felaktiga inställningar, livesändning eller tekniska problem.

4.2.3 Påföljder vid sen ankomst

4.2.3.1 Elitserielag

- 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 SECS2 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 laget inte är redo 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 samt vara redo att starta matchen absolut senast 15 minuter efter utsatt matchtid. Om laget inte är redo lämnas en WO till motståndarlaget. Tillkalla admin vid sen ankomst i matchlobby.
- Om laget/spelaren är försenad av en rimlig anledning och en administratör har uppmärksamats 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 lobby.

4.2.4 Walkovers

Elitserien

I Elitserien är det endast tillåtet att lämna tre (3) walkovers under grundserien. Vid en eventuell fjärde (4e) walkover blir laget diskvalificerat och mister rätten att ta emot priser i serien. Lag som blir diskvalificerade lämnar automatiskt walkover i kommande matcher, tidigare resultat står kvar. Om ett lag blir diskvalificerat på grund av något som kan ha påverkat matchernas utgång, exempelvis fusk, stryks deras resultat i samtliga spelade och framtida matcher.

Regions- & Challengersserien

I Regions- och Challengersserien är det endast tillåtet att lämna tre (3) walkovers. Vid en fjärde (4e) walkover diskvalificeras laget ur serien och kan inte längre ta emot priser. Spelarna riskerar också att fråntas 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 Discordkanalen där ligans administratörer ska taggas. 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 fråntas rätten till eventuella priser under kommande säsong.

4.2.5 Val av spelare inför match

I matchlobby väljer respektive lagkapten sina spelare från laget. Här gäller det att följa regionsrestriktionerna, se [2.2](#). En lagkapten får bara bjuda in spelare som är registrerade i laget och registrerad till sin lineup hos SECS2.

4.2.6 Val av karta inför match

Kartvalet för Elitserien utförs i matchlobby av lagkaptenerna. Kartvalet sker via Esplays lobby system men kan även tillkomma att begäras i matchchatten på discord.

För Regions- & Challengersserien utförs kartvalet av lagkaptenerna. Kartvalet sker via Esplays lobby system.

4.2.7 Matchstart

När båda lagen har valt ut sina spelare och kartan är vald kan matchen startas. En server som går att gå med i kommer att dyka upp och för vardera lag där de placeras på vardera sida.

När veton är klar och matchen ska starta har spelarna 10 minuter på sig att koppla upp sig mot servern. Det finns en Connect-knapp på lobby sidan.

4.2.8 Matchpaus

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

Antal pauser:

4st taktiska pauser på 30sekunder

1st teknisk paus på 5 minuter

För att pausa matchen på grund av taktiska skäl så använder man CS2s inbygda pause system. Denna måste väntas ut.

För att pausa matchen på grund av tekniska skäl, kontakta admins.

För att avsluta en teknisk paus, kontakta admin.

Om problem uppstår på Esplays eller SECS2:s sida räknas detta inte ifrån lagens pausetid.

Ett lag som upplever tekniska problem har sin tekniska eller taktiska tid 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.

4.2.9 Tillkalla administratör

För att tillkalla en administratör, tagga antingen @Admin - Region och Challenger eller @Admin - Elitserien i SECS2:s discordserver. Esplays call admin-funktion fungerar därmed.

5. Priser och vinster

Lagen har 30 dagar på sig, efter inkrävan av uppgifter, att inkomma med leveransinformation. Om SECS2 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.

Prisprodukterna värderas av leverantören.

Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.

5.1 Leverans

Det dröjer 90 dagar att få sina priser efter att SECS2 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.

Om en adressändring görs efter inskick av uppgifter är det viktigt att ta kontakt med SECS2 på en gång för att informera om detta. SECS2 garanterar inte att priset kan levereras till den nya adressen.

SECS2 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 SECS2. Misstankar om regelbrott måste styrkas med bevis för att behandlas. Regelbrott anmäls till en administratör via Esplay eller Discord.

6.1 Tekniskt fusk och digitala hjälpmedel

Alla former av tekniska eller digitala hjälpmedel är förbjudna. SECS2 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.

Man får inte ställa upp med en eller flera spelare som nuvarande har en fuskban, detta gäller oavsett plattform. (Inklusive VAC)

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 CS2 tillåts att spela på matcher i Elitserien i CS2. 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 CS2.

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. SECS2 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 föargelseväckande.

7.2 Fientligt beteende och hot

Deltagare får inte agera hotfullt mot motståndare, fans, personal eller annan individ involverad i eller kopplad till SECS2.

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

SECS2 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 SECS2 rätt att döma undanhållande part som skyldig. SECS2 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. SECS2 har i varje ärende rätten att frångå denna bestraffningsskala. SECS2 tar sig också rätten att endast utfärda en varning vid en lindrigare regelöverträdelse.

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	Varning
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 SECS2 rätten att utfärda walkovers (WO) oavsett vad som står i bestraffningsskalan.