

Detta regelverk är till för att göra Svenska Onlineligans [SOL] tävlingar och seriespel så professionella och rättvisa som möjligt. Regelverket ska hjälpa till med att säkerställa en miljö som är trivsamt, inbjudande och inkluderande för alla deltagande parter.

Regelverket måste följas av alla som deltar/är en del av Svenska Onlineligans tävlingar, evenemang eller SOLs övriga kanaler.

1. Regler om deltagande

1.1. Riot ToS

1.1.1 Svenska Onlineligan applicerar utöver nedanstående regler även Riots egna spelregler.

1.2 Medlemskap

1.2.1 Enbart medlemmar i SOL Spelförening får delta i SOLs tävlingar om inte undantag ges

1.3 Game Mode

1.3.1 5v5 Summoner's Rift, Tournament draft

1.4 Server

1.4.1 SOL-matcher ska spelas på EU West

1.5 Antal spelare per lag

1.5.1 Varje lag får använda sig av en total på 8 spelare och konton under säsongens gång.

1.5.2 Tränare/coach är tillåtet och tar inte upp någon av spelarplatserna.

- Tränare/coach får inte hoppa in i laget som sub utan att bli inskriven som en sub.
- Tränare/coach får inte ha deltagit i något annat lag i samma division som spelare, sub eller tränare/coach.
- Spelare är tillåtna att övergå till att bli coach i ett lag i en annan division.
- Det är tillåtet att coacha samtidigt som en är spelare så länge det inte är i samma division.

1.6 Vid addering av ny spelare till sin roster under pågående säsong;

1.6.1 Måste i Division 1-3 vara registrerad senast 24 timmar före matchstart.

Undantag ges om motståndarlag godkänner.

1.6.2 Måste i Division 4-7 vara registrerad senast 1 timme före matchstart.

Undantag ges om motståndarlag godkänner.

1.7 Om en spelare lämnar laget

1.7.1 Om en spelare lämnar laget under innevarande säsong får laget inte lov att ta bort spelaren från sin roster på Challengermode.

1.7.2 Spelare får heller inte lov att lämna laget på Challengermode under innevarande säsong. Vid brott mot denna regel kommer varningar och avstängningar även påverka nästkommande säsong.

1.8 Spelare måste använda sig av sitt mainkonto.

1.8.1 Definition av mainkonto är det konto spelaren har flest antal spelade games på under innevarande och föregående League-säsong.

1.9 Riot ban

1.9.1 Vid Riot ban i klienten så påverkar det även ens deltagande i SOL.

1.9.2 Vid tidsbestämd ban gäller samma tidsbestämmelser i SOL.

1.9.3 Vid permanent ban av konto är spelaren avstängd under resterande del av innevarande SOL säsong.

1.10 Svenska medborgare

1.10.1 Minst 3 av 5 startspelare i varje lag och match måste vara svenska medborgare.

1.11 Spelare låst till lag

1.11.1 En spelare som deltagit i match för ett lag är låst till det laget under resterande del av säsongen.

1.11.2 Enda undantaget till ovanstående är Organisationer/Föreningar med fler än ett deltagande lag som kan "låna" spelare till en högre division från ett av sina deltagande lag i en lägre division utan att spelaren låses till eller räknas till lagets 8 spelarplatser.

1.11.3 Lånande av spelare får inte missbrukas till en grad där det kan uppfattas som att spelaren aktivt ska spela för två lag under säsongen(ex vara "lånad" under majoriteten av säsongens matcher). Denna lösning är till för att främja organisationers/föreningars tillväxt och utveckling av spelare.

1.12 Challengermode och val av blue/red side

1.12.1 Challengermodes plattform visar att "hemmalaget" är laget till vänster [Blue side] och därför väljer vänster sida i matchlobby inför matchstart.

1.13 Val av motstånd i slutspel/matchserier

1.13.1 I Division 1 slutspel får högst seedade lag välja sitt motstånd. Detta ska ha meddelats till tävlingsansvarig senast tre dagar efter sista omgången i grundserien.

1.13.2 I matchserier ex. Bo3 i exempelvis slutspel väljer högst seedade lag sida i första matchen

1.13.3 I matchserier ex. Bo3 i exempelvis slutspel byter lagen sida mellan varje match

1.14 Streaming av SOL-matcher

1.14.1 Det är godkänt att streama sina egna matcher både som spelare från sin egen synvinkel och som organisation som spectator på nedanstående villkor:

- Spelare ska ha 3 minuters delay på sin egen stream
- Streamer ska ha texten [SOL] i start av titeln när match spelas
- Logga, den vita texten eller originallogga ska synas i overlayen på ett stilrent sätt

1.15 Tickets

1.15.1 För att ha rätten att registrera ett lag i en viss division delas varje säsong ut tickets till lag som kvalificerat sig antingen genom 1a eller 2a plats i Division 3-7 eller genom att vinna sin promotion/relegation match mellan Division 2 och 1.

1.15.2 Tickets delas enligt praxis ut till lagets kapten

1.15.3 Tickets kan också delas ut till ett lags manager om detta meddelas till SOL Crew

1.15.4 Tickets kan också delas ut till ett lags org.nr om detta meddelas till SOL Crew

1.15.5 Tickets är personliga och kan inte under några omständigheter bytas eller säljas.

1.15.6 Om en ticket inte utnyttjas så återlämnas den till SOL.

1.15.7 För Division 1 och Division 2*(Efter säsong 7) hålls kval för tickets/spots som ej utnyttjats i signup.

1.16 Anmälan till Säsong.

1.16.1 Role_request ska vara ifylld enligt den mall som presenterats och räknas enbart när den är komplett ifylld.

1.16.2 Ett lags logga ska vara professionell i Division 1 och 2. Hurvida den är det eller inte avgör SOL Crew.

1.16.3 För Division 3-7 är kraven på laglogga lägre, men ska fortfarande hållas till en rumsren och trevlig standard enligt vår moraliska och etiska mall (Läs mer nedan).

1.17 Seeding

1.17.1 Som lag i SOL utan en ticket seedas laget in i en division baserat på följande:

- Lagets prestationer från tidigare SOL säsonger

- Spelares ranker från innevarande och föregående säsong (Med hänsyn till både Solo Queue och Flex)

2. Matchspecifika regler

2.1 Grundsäsongen & matcher

2.1.1 Grundsäsongen utgår från dubbelmöten via Challengermodes spelplattform.

2.2 Matchpoäng under grundsäsongen

2.2.1 Varje enskild match är värd 2p.

2.3 Draft

2.3.1 Enbart Riotklienten är avgörande för den draft som officiellt ska spela matchen.

2.3.2 Det är inte otillåtet för lag att göra draften innan med hjälp av externa program om de kommit överens om detta. Däremot är det klientens draft som gäller och detta är därmed det enda SOL Crew kommer att förhålla sig till vid bedömning om det uppstår konflikt.

2.4 Draft för streamade matcher

2.4.1 Vid streamade matcher på SOLs officiella kanal ska bans och picks göras i samma ordning oavsett om draft har gjorts innan

2.4.2 Vid streamade matcher på SOLs officiella kanal ska pre-drafts ha gjorts innan utsatt matchtid

2.5 Printscreen av slutförd match

2.5.1 Efter varje avslutad match så ska en printscreen tas av bägge lagkaptener för att kunna bevisa vinst vid konflikt (samt för eventuell statistikföring).

2.5.2 Denna behöver enbart läggas upp om SOL Crew ber om det.

2.6 Discord under matchens gång

2.6.1 Alla lag måste befinna sig i sitt lags anvisade Discordkanal under hela matchens gång. Detta innefattar även under "Pick & Ban phase"

2.6.2 Coach får delta under "Pick & Ban phase" men måste lämna innan matchen startar.

2.7 Samling i matchlobby

2.7.1 Samtliga spelare ska befinna sig i klientens matchlobby senast fem minuter efter matchstart på Challengermode.

2.7.2 Vid försening om 15 minuter efter utsatt matchtid medför att laget som varit i tid får ta beslut om huruvida de ska vinna på W.O eller boka om matchen.

2.8 Matchtider och ombokning

2.8.1 Matcher ska spelas på utsatt matchdag och matchtid

2.8.2 Lag har tillåtelse att boka ny matchdag och tid så länge den spelas inom 5 dagar från ordinarie matchtid. Undantaget är grundseriens sista omgång som inte får lov att senareläggas.

2.8.3 Match måste bokas om senast 24 timmar innan ordinarie matchtid

2.8.4 Lag har rätt att neka motståndarlag som önskar byta tid. Då gäller ordinarie matchtid.

2.8.5 Vid ändring av matchtid måste båda lags kaptener bekräfta detta i Captain Channel på Discorden.

2.8.6 Om inte båda lags kaptener bekräftar matchbytet räknas ombokningen som ogiltig och ordinarie matchtid gäller.

2.9 Matchlobby

2.9.1 Matcher får inte under några omständigheter spelas i annan lobby än i Challengermodes lobby.

2.9.2 Admins har rätt att besluta om omspel ifall matchen ej spelats på bokad/bekräftad matchdag och tid samt Challengermode lobby.

2.10 Externa matchförstörande faktorer

2.10.1 Matcher som kraschar på grund av utomstående faktorer (ex serverproblem) ska spelas om.

2.10.2 Om matchen inte kan återupptas under samma kväll inom rimlig tid måste matchen bokas om och spelas via Challengermode inom fem dagar från ordinarie matchtid.

2.11 Paus i pågående match

2.11.1 Vid enskilda disconnects har lag rätt att pausa matchen i klienten för att spelaren ska kunna koppla tillbaka in i match

2.11.2 Maximal paustid är 15 minuter

2.11.3 Längre paustid godkänns enbart om motståndarlag godkänner

2.12 Tiebreakers

2.12.1 För att särskilja två lag på samma poäng efter grundsäsongen är över tillämpas i första hand inbördes möten.

2.12.2 Vid lika i inbördes möten vid serieslut för två lag tillämpas tiebreakers i form av Bo3 där laget högst upp i Challengermodes serietråd först väljer sida. Dessa spelas i Custom lobby med tournament draft.

2.12.3 Vid lika i inbördes möten vid serieslut för tre eller fler lag skapas en turnering där lagen gör upp i Bo1.

2.12.4 Vid tiebreaker om 3 lag får det högst placerade lag baserat på poäng stå i högst seed

2.12.5 Vid tiebreaker får laget som har bäst poäng välja sida

2.12.6 Tiebreakers tillämpas enbart vid avgörande placeringar (Ex. slutspelsplats, relegation.

2.12.7 Tiebreakers tillämpas inte för intern placering i slutspel utan utgår då från Challengermodes poängsystem.

2.12.8 Challengermodes poängsystem räknar på matchlängd. Laget får bäst +/- poäng genom att vinna matcher på så kort tid som möjligt.

3. Moraliska/Etiska regler

Svenska Onlineligans ledstjärna är att e-sport är världens mest inkluderande sport.

Därför jobbar vi för en plattform och med detta regelverk för att skapa, främja och bevara en trevlig miljö för alla deltagare.

3.1 Nicknames & lagnamn

3.1.1 Spelare får inte använda nicknames eller lagnamn som kan uppfattas som kränkande eller nedvärderande.

3.2 Trivselregler för alla SOLs kanaler

3.2.1 Det ska finnas en god attityd i chatterna och i kommentarsfälten i allt som berör Svenska Onlineligans kanaler.

Detta innefattar alltså: Hemsida, Twitch, Youtube, Discord, Instagram, matchlobbies, ingame-chat, challengermodes chat eller i privata diskussioner mellan spelare/lag inför, under och efter våra evenemang.

3.2.2 Det råder nolltolerans mot alla hotfulla eller våldsamma ageranden.

3.2.3 Alla människor är lika värda och det råder nolltolerans mot all form av kränkning och diskriminering

3.2.4 Om en person upplever att en annan spelare/communitymedlem brutit mot SOLs regler anmäls detta till SOL Crew istället för att föra diskussion om detta eller peka ut individen i allmänna forum.

3.2.5 Det är ej tillåtet med "doxxing" i twitchchatten dvs. att man på något sätt avslöjar en annan persons privata uppgifter som t.ex. namn, personnummer, adress, kontaktinformation osv.

4. Följder vid regelbrott

4.1 Bestraffningar vid regelbrott

Vid regelbrott av SOLs regler gäller följande bestraffningar (Om inget annat specifikt nämns för en regel). Bestraffningsgraden beror på regelbrottets omfattning.

4.1.1 Vid en generella/mindre regelöverträdelser är praxis att en spelare eller lag får en varning. Vid upprepade varningar diskvalificeras spelaren eller laget.

4.1.2 Grova regelbrott leder till diskvalificering och avstängning från SOLs kanaler och evenemang.

4.1.3 SOL Crew förbehåller sig rätten att stänga av spelare eller lag på bestämd eller obestämd tid.

4.1.4 SOL Crew har alltid rätt att bedöma en situation över regelverket och/eller förtydliga, ändra eller ta bort regler om en situation kräver det.

Med detta regelverk önskar vi er alla välkomna till Svenska Onlineligan och lycka till!