



REGELVERK

SÄSONG 4

Senast uppdaterad: 2020-08-24

	2
1. Introduktion	3
1.1 Introduktion	3
1.2 Regelverkets tillämpning	3
1.3 Definitioner	3
2. Format	4
2.1 Schema	4
2.1.1 Kval innan ligaspel	4
2.1.2 Ligaspel	4
2.1.3 Kval efter ligaspel och slutspel	4
2.2 Kval till Division 3	5
2.3 Utfyllnadskval	5
2.4 Ligaspel	5
2.5 Upp- och nedflyttningssystem	5
2.6 Kval till Division 1	6
2.7 Kval till Division 2	6
2.8 Slutspel	6
2.9 Tabellplacering och tiebreakers	7
3. Spelregler	7
3.1 Matchinställningar	7
3.1.1 Standard matchinställningar	7
3.1.2 Arenor	8
3.1.3 Spelkontroller	8
3.2 Serie- och matchprocedur	8
3.2.1 Hemmalag, bortalag och lagfärger	8
3.2.2 Matchrum	8
3.2.3 Start av serie och match	9
3.2.4 Ändra tid för serie	9
3.2.5 Tappad anslutning och omstart av match	9
3.2.6 Byte av spelare under en serie	9
3.2.7 Rapportering av resultat	10
3.2.8 Spelarkonto	10
3.2.9 Spectators	10
3.2.10 Livestreaming och videoinspelning	10
3.2.11 Buggar, glitches och missbruk	10
3.2.12 Dispyter om matchprocedur	10
3.3 Lag och spelare	11
3.3.1 Lagets uppbyggnad	11
3.3.2 Lagägare	11
3.3.3 Lagkapten	11
3.3.4 Övergångsfönster och övergångar	11

	3
3.3.5 Spelarnamn och lagnamn	12
3.3.6 Logotyper och profilbilder	12
3.3.7 Sponsorer	12
3.4 Sanktioner	12
4. Priser	13
5. Uppförandekod	14

1. Introduktion

1.1 Introduktion

Följande dokument avser regelverket för Svenska Raketligan Säsong 4. Regelverket är utformat för att säkerställa och främja spelskicklighet i en rolig och rättvis miljö.

Alla spelare som deltar i Svenska Raketligan är skyldiga att känna till reglerna och respektera dessa. Regelverket kan komma att ändras under pågående säsong och inför kommande säsonger. Om betydande ändringar görs under en pågående säsong kommer detta meddelas på Svenska Raketligans Discord-server.

Vid frågor eller synpunkter kring nuvarande innehåll går det bra att kontakta oss på admin@svenskaraketligan.se.

1.2 Regelverkets tillämpning

Svenska Raketligan arbetar aktivt för att reglerna följs och kommer att dela ut sanktioner enligt 3.4 *Sanktioner* till lag och spelare som inte följer reglerna. En medlem i Svenska Raketligans ledning deltar, diskuterar och beslutar aldrig i frågor som rör divisionen medlemmen spelar i.

1.3 Definitioner

- **Match** - Avser en enskild match om 5 minuter (+ eventuell overtime).
- **Serie** - Avser en sekvens av matcher som spelas mellan två lag.
- **Säsong** - En säsong innehåller alla serier som spelas under en tidsbestämd period. En säsong anses påbörjad vid start av första kvalet och avslutad när slutspelsfinalen är färdigspelad.
- **Division** - Avser en indelning av lag där alla lag i en division möter varandra i ligaspelet.
- **Lag** - Ett lag definieras som en grupp av spelare som är registrerade på www.svenskaraketligan.se.

- **Spelare** - En spelare definieras som en medlem i ett lag.
- **Tvingande serie** - Syftar till en serie där lagen inte har kommit överens om en tid och Svenska Raketligan fastslår en tid serien ska spelas.
- **Double Elimination** - Avser ett turneringsformat där varje lag kan förlora en gång innan de blir utslagna från turneringen.
- **Bäst av 3/5/7** - Avser ett serieformat där maximalt spelade matcher är 3, 5 eller 7. När ett av lagen vinner majoriteten av matcherna anses serien vara avslutad.
- **Seedning** - Avser ett system där lag rankas baserat på tidigare resultat och MMR (Matchmaking Rating).
- **Svenska Raketligan** - Avser ligans namn. Beslut som tas av Svenska Raketligan görs genom dess ledning.

2. Format

2.1 Schema

2.1.1 Kval innan ligaspel

Ev Utfyllnadskval till Division 1	2020-09-18
Utfyllnadskval till Division 2	2020-09-19
Kval #1 till Division 3	2020-09-20
Kval #2 till Division 3	2020-09-22

2.1.2 Ligaspel

Spelvecka 1	Vecka 40
Spelvecka 2	Vecka 41
Spelvecka 3	Vecka 42
Spelvecka 4	Vecka 43
Övergångsfönster	Vecka 44
Spelvecka 5	Vecka 45
Spelvecka 6	Vecka 46
Spelvecka 7	Vecka 47

2.1.3 Kval efter ligaspel och slutspel

Kval till Division 2	2020-11-28
Kval till Division 1	2020-11-29
Slutspel (Division 1)	2020-12-05

2.2 Kval till Division 3

Kvalen till Division 3 spelas innan ligaspelet och är uppdelat i 2 turneringar. Turneringsformat är *double elimination* och serieformat är *bäst av 5*. Det är ett öppet kval vilket innebär att alla lag får medverka, detta inkluderar även lag som inte har spelat i Svenska Raketligan tidigare och lag som blev nedflyttade från division 3 tidigare säsong. De fyra lag som placerar sig bäst kvalificerar sig till Division 3A eller Division 3B för kommande säsong. Detta kval kan även användas för att fylla ut lediga platser i Division 3A och Division 3B.

Ifall det finns plats för fler än fyra lag i Division 3 kommer även dessa platser fyllas genom dessa kval.

2.3 Utfyllnadskval

Om det finns lediga platser i Division 1 och/eller Division 2 kan ett eller flera utfyllnadskval vara nödvändiga för att fylla ut divisionernas platser. Turneringsformat är *double elimination* och serieformat är *bäst av 5*. De lag som placerar sig bäst kvalificerar sig till divisionen kvalet avser för kommande säsong. Antal lag som kvalificerar sig beror på antal lediga platser som finns i divisionen.

Endast lag som spelade tidigare säsong får delta i ett utfyllnadskval. Lag som lämnade eller blev diskvalificerade tidigare säsong får inte delta.

2.4 Ligaspel

Varje division består av upp till 10 lag som har fått sin plats genom kval, tidigare placeringar eller seeding. Under ligaspelet möts alla lag i en division en gång (single round-robin). Serieformat är 4+1 vilket innebär att lag alltid spelar fyra matcher. Om ställningen är 2-2 efter de fyra spelade matcherna spelas en femte match. Poäng delas sedan ut enligt följande:

- Vid fyra spelade matcher och ställning 4-0 eller 3-1 tilldelas det vinnande laget 3 poäng och det förlorande laget 0 poäng.
- Vid fem spelade matcher och ställningen 3-2 tilldelas det vinnande laget 2 poäng och det förlorande laget 1 poäng.

Om ett lag diskvalificeras eller lämnar ligan blir alla övriga lag i divisionen tilldelade en 4-0 vinst och matchstatistik mot det berörda laget nollställs.

2.5 Upp- och nedflyttningssystem

Division 1 - Lagen på plats 1-6 går till slutspel, lagen på plats 8-9 går till nedflyttningsskval (kval till Division 1) och laget på plats 10 går direkt till Division 2.

Division 2 - Laget på plats 1 går direkt till Division 1, lagen på plats 2-3 går till uppflyttningskval (kval till Division 1), lagen på plats 7-8 går till nedflyttningskval (kval till Division 2) och lagen på plats 9-10 går direkt till Division 3.

Division 3A & 3B - Laget på plats 1 går direkt till Division 2, lagen på plats 2-3 går till uppflyttningskval (kval till Division 2) och lagen på plats 8-10 lämnar Division 3 men har möjlighet att kvala in igen genom kvalet till Division 3 nästa säsong.

Division 4A & 4B - Laget på plats 1 går direkt till Division 3, Lagen på plats 2-10 har möjlighet att delta i kvalet till Division 3 nästa säsong.

Division 5, 6, 7 & 8 - Laget på plats 1-2 säkrar en plats i divisionen över till nästkommande säsong. Alla lag har möjlighet att delta i kvalet till Division 3 nästa säsong.

Alla lag har även möjlighet att delta i ett eventuellt utfyllnadskval nästa säsong, förutsatt att laget inte redan spelar i divisionen utfyllnadskvalet avser eller i en högre division.

2.6 Kval till Division 1

Kvalet för Division 1 spelas efter ligaspelet och är ett stängt kval där lag som placerat sig på plats 8-9 i Division 1 och plats 2-3 i Division 2 spelar om två platser i Division 1.

Turneringsformat är *double elimination* och serieformat är *bäst av 5*.

Laget på plats 8 i Division 1 börja möta laget på plats 3 i Division 2 och laget på plats 9 i Division 1 börjar möta laget på plats 2 i Division 2. De två lag som placerar sig bäst kvalificerar sig till Division 1.

2.7 Kval till Division 2

Kvalet för Division 2 spelas efter ligaspelet och är ett stängt kval där lag som placerat sig på plats 7-8 i Division 2 och plats 2-3 i Division 3A & 3B spelar om två platser i Division 2.

Turneringsformat är *double elimination* och serieformat är *bäst av 5*.

Lag som placerat sig på plats 7-8 i Division 2 går direkt till den andra rundan. Laget på plats 2 i Division 3A börjar möta laget på plats 3 i Division 3B (serie 1) och laget på plats 2 i Division 3B börjar möta laget på plats 3 i Division 3A (serie 2). Vinnaren av serie 1 möter laget på plats 7 i Division 2 och vinnaren av serie 2 möter laget på plats 8 i Division 2. De två lag som placerar sig bäst kvalificerar sig till Division 2.

2.8 Slutspel

Slutspelet spelas efter ligaspelet och består av lag som placerat sig på plats 1-6 i Division 1.

Turneringsformat är *double elimination* och serieformat är *bäst av 5* förutom finalen där serieformat är *bäst av 7*.

Lag som placerade sig på plats 1-2 i ligaspelet går direkt till den andra rundan. Laget på plats 4 börjar möta laget på plats 5 (serie 1) och laget på plats 3 börjar möta laget på plats 6 (serie 2). Vinnaren av serie 1 möter laget på plats 1 och vinnaren av serie 2 möter laget på

plats 2. Förloras finalen av laget från upper bracket blir det ytterligare en serie mellan dessa lag för att få fram en vinnare av Svenska Raketligan, en så kallad bracket reset.

Vid LAN-event ansvarar inte Svenska Raketligan för resan till lokalen för spelare som bor utanför Sverige.

2.9 Tabellplacering och tiebreakers

Lagen i tabellen rangordnas efter poäng. Om två lag har lika många poäng och inte kan skiljas tillämpas följande tiebreakers:

1. Matchskillnad
2. Inbördes möte

Om fler än två lag har lika många poäng och inte kan skiljas tillämpas följande tiebreakers:

1. Matchskillnad
2. Antalet vunna serier (V+OV)
3. Inbördes möte

Om fler än två lag inte kan skiljas tillämpas poäng och ovannämnda tiebreakers endast på de serier de berörda lagen spelade sinsemellan.

Går det fortfarande inte att skilja lagen kommer lagen placeras i grupp där alla möter alla med serieformat *bäst av 5*. Vinst ger 3 poäng och förlust ger 0 poäng. Vid lika många poäng tillämpas ovannämnda tiebreakers. Denna procedur upprepas till lagen går att skiljas åt.

3. Spelregler

3.1 Matchinställningar

3.1.1 Standard matchinställningar

- Game mode: SOCCAR
- Arena: DFH Stadium (eller enligt överenskommelse, se 3.1.2 Arenor)
- Team Size: 3v3
- Bot Difficulty: NO BOTS
- Region: EUROPE
- Joinable By: NAME/PASSWORD
- Team Settings: DEFAULT (Om inget annat är bestämt lagen sinsemellan)
- Mutator Settings: DEFAULT

Ett lag kan inte begära att starta om en redan påbörjad eller avslutad match på grund av valet av arena eller lagfärg. Om ett lag inte vill spela matchen på grund av att arenan inte är DFH Stadium eller Team Settings inte är DEFAULT måste detta meddelas innan matchen

påbörjas. Om matchen inte har spelats på en av de arenor som listas i 3.1.2 Arenor är matchen ogiltig och måste spelas om.

3.1.2 Arenor

Alla matcher spelas på DFH Stadium om inte lagen har kommit överens om en annan arena. Val av arena är dock restriktivt till samma arenor som Svenska Raketligan förbehåller sig rätten att streama på.

Vid streamade matcher förbehåller Svenska Raketligan sig rätten att spela på följande arenor:

- Aquadome
- Champions Field, Champions Field (Day)
- DFH Stadium, DFH Stadium (Day), DFH Stadium (Stormy)
- Forbidden Temple
- Mannfield, Mannfield (Night), Mannfield (Stormy)
- Neo Tokyo
- Salty Shores, Salty Shores (Night)
- Starbase ARC
- Urban Central, Urban Central (Dawn), Urban Central (Night)
- Utopia Coliseum, Utopia Coliseum (Dusk)
- Wasteland, Wasteland (Night)

3.1.3 Spelkontroller

Alla omodifierade kontroller, tangentbord och möss är tillåtna att spela med i Svenska Raketligan. Programmerbara makrofunktioner är inte tillåtna.

Vid LAN-event måste alla kontroller, tangentbord, möss och hörlurar godkännas av Svenska Raketligan. Trådlösa kontroller, tangentbord, möss och hörlurar är inte tillåtna vid LAN-event.

3.2 Serie- och matchprocedur

3.2.1 Hemmalag, bortalag och lagfärger

Hemmalag definieras som det lag som står till vänster på hemsidan och bortalag som det lag som står till höger. Hemmalaget ska i regel vara blått och bortalaget ska i regel vara oranget.

3.2.2 Matchrum

På fredagen innan varje spelvecka skapas ett matchrum i Discord. I matchrummet ska lagen tillsammans komma överens om en tid att spela serien på. Om lagen inte kan komma överens om en tid kan divisionsansvarig besluta om en tvingad tid för serien, en så kallad *tvingande serie*.

3.2.3 Start av serie och match

Vid seriestart ska hemmalagets lagkapten meddela lobbyinformation i matchrummet. Båda lagen har upp till 15 minuter efter utsatt tid att skapa och gå med i lobbyn. Lag som inte dykt upp eller skapat lobbyn i tid riskerar sanktioner. En match får inte inledas innan båda lagen har tre spelare från vardera lag inne i matchen.

I en match måste vardera lag ställa upp med minst två svenska spelare.

3.2.4 Ändra tid för serie

Om ett lag inte kan närvara på utsatt tid måste detta meddelas i matchrummet omgående. Lag måste på förhand (senast 6 timmar innan matchstart) meddela Svenska Raketligan samt motståndarna om att de inte kan närvara för att undvika sanktioner.

Lagen ska tillsammans komma överens om en ny tid att spela serien på. Om lagen inte kan komma överens om en ny tid inom 24 timmar kan Svenska Raketligan besluta om en *tvingande serie*.

Svenska Raketligan förbehåller sig rätten att ändra en tid för en serie om en fördröjning eller hinder för att spela en serie ligger utanför lagens och Svenska Raketligans kontrollområde.

3.2.5 Tappad anslutning och omstart av match

Ett lag kan begära omstart av match förutsatt att laget meddelar detta inom 30 sekunder av matchens startande samt att inget mål är gjort. Om en spelare under matchens första 30 sekunder tappar anslutningen till servern samt att inga mål är gjorda ska matchen spelas om.

Om 30 sekunder har gått eller minst ett mål har gjorts ska matchen fortsätta. Om en spelare tappar anslutningen ska spelaren återansluta om möjligt. Om det inte är möjligt ska matchen spelas klart utan den spelare som tappade anslutningen. Nästa match får inte starta före den spelaren som tappade anslutningen eller en annan spelare inom laget kan gå med igen. Om det berörda laget inte kan återansluta till lobbyn inom 15 minuter med 3 spelare inför nästa match kommer laget att förlora resterande matcher i serien. Svenska Raketligan förbehåller sig rätten att starta om en streamad match oavsett resultat och tidpunkt i matchen.

3.2.6 Byte av spelare under en serie

Lag får göra spelarbyten mellan matcher i en serie förutsatt att den spelaren som byts in är med i det berörda laget. Om en spelare ska spela i serien men inte i den aktuella matchen och vill titta på den som spectator måste den följa reglerna enligt 3.2.9 *Spectators*.

3.2.7 Rapportering av resultat

Efter varje avslutad match ska en skärmdump tas på resultatet (scoreboard). Efter avslutad serie ska dessa skickas in i matchrummet på Discord. Båda lagen har samma skyldighet att ta skärmdumpar. Om en match saknar skärmdump ska matchen spelas om.

3.2.8 Spelarkonto

En spelare måste använda sitt giltiga Steam, PlayStation® Network, Xbox Live eller Nintendo Network ID. Spelarkonton är personliga och det är inte tillåtet att låta någon annan spela på ens konto.

Vid ändring av giltigt spelkonto ska detta meddelas till Svenska Raketligan.

Att använda ett alternativt konto med lägre MMR (så kallat smurf-konto) för att vilseleda och sätta sig i en fördelaktig position i ligan är inte tillåtet och leder till sanktioner.

3.2.9 Spectators

Spectators i en lobby är endast tillåtet om båda lagen godkänner det. Svenska Raketligan förbehåller sig rätten att ha, godkänna och neka spectators i matcher.

Om obehöriga spectators går med i lobbyn ska skärmdump tas. Motståndarlaget och Svenska Raketligan ska meddelas omgående för att man ska ha rätt att starta om en redan påbörjad match. Det lag som av Svenska Raketligan anses ansvariga för den obehöriga spectatorn riskerar sanktioner.

3.2.10 Livestreaming och videoinspelning

Livestreaming och videoinspelning från ett spectator-perspektiv är tillåtet så länge spectatorn är godkänd enligt 3.2.9 *Spectators*. Spelare i ligan får livestreama och spela in sitt egna gameplay utan vidare restriktioner.

3.2.11 Buggar, glitches och missbruk

Om en bugg, glitch eller missbruk förekommer under en match ska matchen spelas klart. Replay och annat bevismaterial ska skickas in till Svenska Raketligan för granskning efter avslutad match. Svenska Raketligan beslutar i det enskilda fallet om vidare åtgärd.

3.2.12 Dispyter om matchprocedur

Vid dispyt mellan två lag som rör en överträdelse enligt 3.2 *Matchprocedur* ska detta meddelas till Svenska Raketligan utan dröjsmål. Det rapporterande laget ska uppvisa bevis på att överträdelsen har skett. Svenska Raketligan beslutar i det enskilda fallet om vidare åtgärd.

3.3 Lag och spelare

3.3.1 Lagets uppbyggnad

Ett lag utgörs av en lagägare och tre till fem spelare där en av spelarna är lagkapten. Lagkaptenen agerar lagägare om inget annat är bestämt med Svenska Raketligan. Lagägare och spelare får endast tillhöra ett (1) lag.

I en match måste vardera lag ställa upp med minst två svenska spelare. För att anses vara av svensk nationalitet ska personen ha svenskt medborgarskap alternativt ha bott i Sverige de tre senaste åren, samt ska kunna uppvisa bevis på detta. Ett lag måste innehålla minst två svenska spelare vid första registrering.

Spelare behöver vara minst 15 år eller ha målsmans tillstånd för att vara med i ett lag.

3.3.2 Lagägare

En lagägare har följande befogenheter:

- Byta lagägare, lagkapten och spelare
- Ändra lagets namn och logotyp

Lagägare har ingen skyldighet att spela i ligan.

3.3.3 Lagkapten

Lagkaptenen har huvudansvaret att informera övriga spelare i sitt lag och ska agera som kontaktperson för andra lag och Svenska Raketligan.

3.3.4 Övergångsfönster och övergångar

Ett övergångsfönster är en period där en lagägare kan ta in spelare till sitt lag. Det finns två övergångsfönster. Ett under pågående säsong och ett mellan två säsonger.

För att en övergång ska ske ska lagägaren meddela Svenska Raketligan om övergången. Ett lag får max ta in två nya spelare per övergångsfönster och måste uppfylla kraven enligt 3.3.1 *Lagets uppbyggnad*. Minst två av lagets spelare måste stanna kvar i laget under ett övergångsfönster för att laget inte ska tappa sin plats i ligan.

Om en spelare lämnar laget ska lagägaren meddela Svenska Raketligan. En spelare får lämna laget både under och utanför ett övergångsfönster. En spelare kan välja att lämna laget utan lagägarens godkännande genom att kontakta Svenska Raketligan.

En spelare som avancerar i ett utfyllnadskval eller kval till division 3 får inte gå med i ett annat lag innan nästkommande övergångsfönster.

3.3.5 Spelarnamn och lagnamn

Spelare ska använda samma namn på Discord, Svenska Raketligans hemsida och Steam/PlayStation® Network/Xbox Live/Nintendo Network ID. Spelar- och lagnamn får inte anses olämpliga, bryta mot Svenska Raketligans uppförandekod eller göra anspråk på andra varumärken. Svenska Raketligan förbehåller sig rätten att ändra lagnamn.

En spelare får använda variationer av sitt namn förutsatt att det fortfarande tydligt framgår vem spelaren är. Svenska Raketligan kan dock alltid tvinga en spelare att använda det namn spelaren är registrerad med. Till exempel inför streamad match och vid rapportering av resultat.

Vid ändring av spelar- och lagnamn ska Svenska Raketligan meddelas. Spelare och lag får inte ändra namn under pågående säsong.

3.3.6 Logotyper och profilbilder

Lag ska tillgodose Svenska Raketligan med passande logotyp för laget. Logotypen ska vara i formatet .png, .psd, .jpg. eller .ai och ska vara försedd med transparent bakgrund i den mån det går. Logotyper och profilbilder som anses olämpliga, bryter mot Svenska Raketligans uppförandekod eller gör anspråk på andra varumärken kommer att nekas.

3.3.7 Sponsorer

Lag har tillåtelse och förmåga att förvärva sponsorer. Sponsorer som är av följande innehåll får inte visas under officiella Svenska Raketligan-sammanhang:

- Religiösa eller politiska budskap
- Pornografi
- Droger
- Tobak
- Vulgära eller kränkande fraser
- Innehåll som är olagliga eller som strider mot varumärkesskydd
- Innehåll som förespråkar hets mot folkgrupp
- Innehåll som diskriminerar, gör narr av, hånar eller anfaller en individ eller grupp baserad på deras ålder, hudfärg, religion, könstillhörighet, sexuella läggning samt fysiska och psykiska handikapp
- Bryter mot Svenska Raketligans uppförandekod

Sponsorer får pryda en spelares namn i Rocket League förutsatt att spelarens namn är tydlig och är i fokus. Svenska Raketligan förbehåller sig rätten att neka sponsorer i namn där det inte tydligt framgår vad som är sponsor och vad som är spelarens namn.

3.4 Sanktioner

Spelare eller lag som bryter mot Svenska Raketligans regler eller uppförandekod riskerar följande sanktioner vid följande regelbrott:

Regelbrott	Sanktion
Inte svara admin eller divisionsansvarig på 48 timmar	1 straffpoäng
Spelad serie efter söndag klockan 23:59	1 straffpoäng per vecka till laget/lagen som anses skyldiga för fördröjningen.
Oförmågan att slutföra en påbörjad serie	1 straffpoäng
Mer än 15 minuter sen ankomst till schemalagd ej streamad serie	1 straffpoäng
Uppskjutande av serie 6 timmar innan schemalagd seriestart	1 straffpoäng
Obehörig användning av spectator	1 straffpoäng
Oförmåga att dyka upp eller sen ankomst till schemalagd streamad serie	1,5 straffpoäng
Brytande mot Svenska Raketligans uppförandekod	1,5 straffpoäng. Diskvalifikation vid grovt regelbrott
Spelad match med en spelare som ej tillhör laget eller med ogiltigt spelarkonto	Diskvalifikation
Vägran att spela eller organisera en serie	Diskvalifikation
Lämna vilseledande bevisning eller information	Diskvalifikation
Samlande av 3 straffpoäng	Diskvalifikation

Vid ringa förstagångsöverträdelser förbehåller sig Svenska Raketligan rätten att endast dela ut varningar som sanktion om det står i proportion till regelbrottets art. Svenska Raketligan har rätten att offentliggöra spelare/lags straff eller handling.

4. Priser

Efter avslutad säsong ska lagkaptenen inkomma med efterfrågade uppgifter inom 14 dagar för att inte riskera att förlora möjligheten att ta emot priser. Priser delas antingen ut till enskilda spelare eller enbart till lagkaptenen.

Ev. vinstskatt betalas av vinnaren. Produkternas värde värderas av leverantören. Priser fraktas i huvudregel inte till utlandet.

Slutspelet (Division 1):

TBA

Division 1:

TBA

Division 2:

TBA

Division 3A:

TBA

Division 3B:

TBA

Division 4A:

TBA

Division 4B:

TBA

Division 5:

TBA

Division 6:

TBA

Division 7:

TBA

Division 8:

TBA

5. Uppförandekod

Alla spelare förväntas att uppvisa god sportsmannaanda och upprätthålla respekt gentemot Svenska Raketligan, andra spelare och tittare. Spelare förväntas följa regelverket och instruktioner från Svenska Raketligan. Svenska Raketligan kan utfärda bannlysningar, dra in priser och utfärda andra sanktioner mot uppförande som anses olämpligt. Uppförande som anses vara olämpligt är följande:

- Interferens av Svenska Raketligan och dess hemsida.
- Agera på ett osportsligt eller störande sätt, eller med avsikt att störa eller undergräva Svenska Raketligans legitima verksamhet, eller att irritera, hota eller trakassera någon annan person.
- Agera i maskopi (exempelvis en överenskommelse mellan två eller flera lag eller spelare på olika lag för att bestämma resultatet av ett spel eller match).
- Fusk oberoende av medel.

- Medvetet fördröja matcher.
- Kränkande, vulgära eller obskyra spelarnamn, lagnamn, logotyper eller profilbilder.
- Diskriminering som grundar sig på religion, ålder, etniskt tillhörighet, sexuell läggning, könsöverskridande identitet, funktionsnedsättning eller någon annan form av fördomar eller trångsynthet.
- Att delta i handlingar av fysiskt eller verbalt våld som Svenska Raketligan finner som omoraliskt, oetiskt, skamligt eller som går mot vanligt folkvett.
- Att bryta mot gällande lag där den påverkade spelaren befinner sig.
- Muta Svenska Raketligan eller någon annan spelare för att vinna sig fördel eller för att utge en nackdel mot ett annat deltagande lag.
- Modifiera spelet "Rocket League" för att sätta sig i en orättvis fördelaktig position.
- Medvetet använda buggar eller otillåtna medel för att sätta sig i en fördelaktigare position.
- Alla former av doping.
- Använda språk eller ha på sig kläder som av Svenska Raketligan eller svensk lag anses vara kränkande.
- Förespråkande, medhjälpande eller uppmanande till någon av ovanstående punkter.