

Joukkuekilpailun säännöt

1. Pelaajan osallistumisoikeus

1.1. V-, A- ja B- ja C-luokitellun pelaajan osallistuminen edellyttää SSuL:n jäsenseuran jäsenyyttä.

1.2. Harrastepelaajan tulee myös rekisteröityä Tournamentsoftwareen harrastepelaajaksi. Tämä tapahtuu onnistuneen lisenssioston jälkeen ohjatusti.

2. Tasot

2.1. Avoin-taso, osallistumisoikeus kaikkien tasoluokkien pelaajilla.

2.2. B/C-taso, osallistumisoikeus korkeintaan B-luokan pelaajilla missä tahansa pelimuodossa.

2.2.1. B-tasolla voi pelata myös harrastepelaaja.

3. Joukkueen muodostaminen

3.1. Joukkue muodostetaan kilpailukaudeksi, nyt 1.7.-30.6.

3.2. Joukkueella on oltava nimetty joukkueenjohtaja, joka ilmoittaa joukkueen kisoihin ja vastaa pelaajien peluuttamisesta kisoissa.

3.3. Joukkue muodostetaan ennen ilmoittautumista.

3.3.1. Joukkuetta voi täydentää kauden aikana uusilla pelaajilla.

3.3.2. Pelaaja ei voi vaihtaa joukkuetta kesken kauden.

3.3.2.1. Luokkamuutoksen yhteydessä on mahdollista hakea siirtoa toiseen joukkueeseen.

4. Joukkueen koko ja pelimuodot

4.1. Joukkueeseen tulee nimetä vähintään neljä pelaajaa.

4.2. Joukkueen enimmäispelaajamäärä ei ole rajoitettu

4.3. Kaksi joukkuetta pelaa keskenään yhden kaksinpelin (KP) ja kolme nelinpeliä (NP).

5. Ilmoittautuminen

5.1. Joukkue tulee ilmoittaa kilpailukutsussa ilmoitetulla tavalla.

5.1.1. Ilmoittautumisesta tulee ilmetä

5.1.1.1. Tasoluokka, mihin joukkue osallistuu (Avoin- / B/C-taso)

5.1.1.2. Joukkueen joukkueenjohtajan nimi sekä sähköposti ja puhelinnumero.

5.1.1.3. Joukkueen täydellinen laskutusosoite

5.2. Kaikki kilpailuun osallistuvat pelaajat tulee ilmoittaa viimeistään yhtä viikkoa ennen ensimmäistä kilpailupäivää kilpailukutsussa ilmoitetulla tavalla. Pelaajia ei tämän jälkeen voi kilpailuun vaihtaa.

5.2.1. Ilmoittautumisessa tulee ilmetä kunkin pelaajan tasoluokat pelimuodoittain ja pelaajanumero.

5.3. Pelaajien pelimuodot ottelussa ilmoitetaan vasta ennen ottelua joukkueenjohtajan ilmoituksella.

5.3.1. Yksi pelaaja saa pelata enintään kahdessa eri pelissä toista joukkuetta vastaan, esim. KP1 ja NP2.

5.3.2. Sama nelinpelipari voi pelata vain yhden pelin toista joukkuetta vastaan.

5.4. Sairastuneen tai loukkaantuneen pelaajan tilalle voi ottelussa nimetä korvaavan pelaajan joukkueenjohtajan ilmoituksella. Korvaava pelaaja ei voi kuitenkaan olla nimettynä pelaajana jossain muussa joukkueessa.

6. Pisteet kaikille tasoille ja pelaajille

6.1. Pelaaja saa peleistä rankingpisteet rankingtaulukon mukaisesti

6.1.1. Jos pelaaja joutuu antamaan luovutusvoiton missä tahansa pelissä, ei hän saa rankingpisteitä kyseisestä ottelusta, eikä pelaaja voi pelata muita pelejä ko. ottelussa.

7. Pelipisteet ja erät

7.1. Kilpailujen järjestäjä päättää pisteiden laskutavan.

7.2. Käytettävä pistelaskutapa on ilmoitettava kilpailukutsussa.

7.2.1. Suositellaan 5*11 pistelaskua (vaaditaan kolme voitettua erää pelin voittoon, jatkopisteet erässä max 15 pisteeseen).

8. Naisten osallistuminen pelimuotoihin

8.1. Naiset voivat osallistua pelimuotoihin kilpailusääntöjen säännön 7.5 mukaan.

9. Kilpailunjohtaja ja ylituomari

9.1. Mikäli kilpailussa ei ole ylituomaria, kilpailun johtaja vastaa ylituomarin tehtävistä.

10. Ottelun pelijärjestys

10.1. Joukkueet sopivat pelijärjestyksen keskenään.

10.2. Elleivät joukkueet pääse yhteisymmärrykseen pelijärjestyksestä, pelataan pelit seuraavassa järjestyksessä

10.2.1. yksi kenttä käytössä: KP1, NP1, NP2, NP3

10.2.2. kaksi kenttää käytössä: KP1,NP1 => NP2, NP3

11. Lepoaika edellisen pelin jälkeen

11.1. Pelaajalla on oikeus peräkkäisten pelien välillä max 15 minuutin taukoon.

12. Kilpailun voittaja poolikilpailussa, jos kaksi tai kolme joukkuetta ovat tasapisteissä

12.1. Voittaja määritetään sarjakilpailusääntöjen 6.2 ja 6.3 mukaan.

12.2. Jos aikataulu ei mahdollista uusintaottelua, ratkaistaan voittaja pelaamalla nelinpeliä yksi erä ilman jatkopisteitä 11 pisteeseen (puolten vaihto, kun erää johtavalla joukkueella on 6 pistettä).

13. Joukkueiden sijoittaminen

13.1. Joukkueen vahvuus määritetään kolmen parhaan pelaajan kaksinpelin ja nelinpelin rankingpisteiden summana, mikäli pelaajilla on rankingpisteitä

13.2. Joukkueiden peluuttamiseen suositellaan seuraavaa peluutustapaa luokkaan ilmoittautuneiden joukkueiden määrän mukaisesti

13.2.1. kolme joukkuetta: kaksi kierrosta, yksi kolmen joukkueen pooli

13.2.2. neljä joukkuetta: yksi neljän joukkueen pooli

13.2.3. viisi joukkuetta: yksi viiden joukkueen pooli

13.2.4. kuusi joukkuetta: 2 kolmen joukkueen poolia, joiden jälkeen sijoitusottelut (1v1, 2v2, 3v3).

13.2.5. seitsemän joukkuetta: 2 poolia, joiden jälkeen sijoitusottelut (1v1, 2v2, 3v3).

13.2.6. kahdeksan joukkuetta: 2 poolia, joiden jälkeen sijoitusottelut (1v1, 2v2, 3v3, 4v4).

13.2.7. yhdeksän joukkuetta: 3 poolia, joiden jälkeen sijoituspoolit (voittajat omaan, toiset omaan, kolmannet omaan)

13.2.8. 10 joukkuetta: 2 poolia, joiden jälkeen voittajat pelaa finaalin.

13.2.9. 11 joukkuetta: 3 poolia, joiden jälkeen neljännet sijoitusotteluun keskenään, muut sijoituspooleihin (voittajat omaan, toiset omaan, kolmannet omaan).

13.2.10. 12 joukkuetta: 3 poolia, joiden jälkeen sijoitusottelut (1v1, 2v2, 3v3, 4v4)

13.2.11. Mikäli luokkaan on ilmoittautunut yli 12 joukkuetta, suositellaan joukkueiden jakamista useampaan lohkokon rankingpisteiden paremmuusjärjestyksessä niin, että lohkon koko on enintään 12 joukkuetta.

13.3. Jokaiselle ilmoittautuneelle joukkueelle tulee järjestää vähintään kolme ottelua jotain toista joukkuetta vastaan. Tämä käytännössä tarkoittaa lohkovaiheen jälkeisiä jatkootteluita kaikille joukkueille.

14. Niiltä osin kuin tässä säännössä ei mitään määrätä, noudatetaan ensisijaisesti sarjakilpailu- ja sen jälkeen kilpailusääntöjä.