

Kilpailusäännöt

Hyväksytty Suomen Pétanque-Liitto SP-L ry:n kevätiittokokouksessa 31.3.2012

1. Yleistä	2
2. Kilpailukalenteri	2
2.1 Varsinainen kilpailukalenteri	2
2.2 Määritelmiä	2
2.3 Kilpailujen sijoittaminen kalenteriin	2
2.4 Valinta edustustehtäviin	2
3. Kilpailujen järjestäminen	3
3.1 Yleisjärjestelyt	3
3.1.1 Toimisto ja hallinto	3
3.1.2 Tuomarit	3
3.1.3 Tiedottaminen	3
3.2 Osallistumismaksut ja palkinnot	3
3.3 Kilpailumuodot ja aikataulu	4
3.3.1 Yleistä	4
3.3.2 Sijoittaminen	4
3.3.3 Kilpailumuodot	4
3.3.4 Ajoitus	4
3.3.5 Aikapelit	5
3.4 Asetus- ja ammutakilpailu	5
3.4.1 Yleistä	5
3.4.2 Asetus	5
3.4.3 Ammunta	5
4. Pelaajat ja joukkueet	6
4.1 Lisenssi	6
4.2 Varapelaajan käyttö	6
4.3 Edustusosoikeudet	6
4.4 Peliasut ja pukeutuminen	6
4.5 Kuulat	6
5. Arvokilpailut	6
5.1 SM-kilpailut	7
5.1.1 Joukkueiden erottuminen	7
5.1.2 SM-ammuntakilpailut	7
5.2 SM-sarjat	8
5.2.1 Sarjanousut, -putoamiset ja nousukarsinta	9
5.2.2 Joukkueen luovuttaminen	9
5.2.3 Aloitusvuoron arpominen karsinnoissa, välierissä ja finaaleissa	9
5.3 Miesten, naisten, junioreiden sekä U23-sarjan MM-, EM- ja PM-karsinnat	9
5.4 Ns. Cirkelpoule	9
5.5 Henkilökohtainen arvopistejärjestelmä	10
5.6 Seura-SM	11
5.7 Suomen cup ja Euroopan cup	11
5.7.1 Pelitapa karsinnassa	11
5.7.2 Pelitapa välierissä ja finaalissa	12
6. Kielletyt aineet	12
7. Rangaistukset	13
8. Mainonta ja sponsorointi	13
9. Voimaantulo	13

1. Yleistä

Nämä säännöt koskevat kaikkia liiton jäsenseuroja. Kilpailujen järjestäjänä toimii aina jokin seura, useampi seura yhdessä tai liitto. Liiton kilpailukalenteriin merkityissä kilpailuissa noudatetaan kansainvälisiä pelisääntöjä. Myös järjestäessään muita kuin kilpailukalenteriin hyväksytyjä kilpailuja on seuran kiinnitettävä huomiota kansainvälisten pelisääntöjen noudattamiseen ja niiden tunnetuksi tekemiseen.

2. Kilpailukalenteri

2.1 Varsinainen kilpailukalenteri

Kilpailukalenteriin merkitään tärkeimmät kansainväliset kilpailut, kotimaiset arvokilpailut ja seurojen kilpailukalenteriin merkittäväksi anomat muut arvopistekilpailut. Kilpailukausi on 1.1. - 31.12. Liittohallitus tekee ehdotuksen seuraavan vuoden kilpailukalenterin rungoksi ja se vahvistetaan syysliittokokouksessa. Seurojen tulee 31.12. mennessä kirjallisesti anoa liitolta järjestämänsä kilpailun merkitsemistä kilpailukalenteriin. Liittohallitus vahvistaa vuosittain 31.1. mennessä kilpailukalenterin. Vahvistetut ja lopulliset kilpailukalenterit toimitetaan kaikille liiton seuroille viipymättä.

2.2 Määritelmiä

- 1) Arvokilpailut
 - SM-kilpailut, SM-sarjat ja divisioonat, Suomen cup, karsintakilpailut
 - Lisenssi pakollinen
- 2) Muut arvopistekilpailut
 - Lisenssi pakollinen
- 3) Muut kilpailut
 - Lisenssipakko tai -vapaus järjestäjän päätettävissä

2.3 Kilpailujen sijoittaminen kalenteriin

Kilpailuja voivat järjestää vain liitto ja sen jäsenseurat. SM-, PM-, EM- ja MM-kilpailujen kanssa samanaikaisesti ei voi järjestää muita saman sarjan arvopistekilpailuja. Kilpailukalenterissa määritellään loppukesälle myös kaksi kansallisista kilpailuista vapaata viikonloppua eri paikkakuntien omia mestaruuskilpailuja ja vastaavia varten. Jos kilpailukalenteriin merkitty kilpailu peruutetaan tai sen joukkue ja/tai pelimuotoa muutetaan, on järjestäjän siitä riittävän ajoissa omalla kustannuksellaan ilmoitettava kaikille liiton seuroille. Ellei seura näin tee, sen järjestämiä kilpailuja ei oteta seuraavana vuonna kilpailukalenteriin.

2.4 Valinta edustustehtäviin

Liittohallitus esittää MM/EM-valintatavan pääperiaatteet liittokokouksessa. Karsintatavan käytännön toteutus on liittohallituksen vastuulla. Liittohallitus valitsee edustusjoukkueet ja -pelaajat muihin edustustehtäviin. Edustustehtäviin voivat päästä ainoastaan kansainvälisten sääntöjen määrittelemät MM-kisoissa edustuskelpoiset pelaajat.

3. Kilpailujen järjestäminen

3.1 Yleisjärjestelyt

3.1.1 Toimisto ja hallinto

Järjestäjien on nimettävä kilpailuihin järjestelytoimikunta, joka vastaa yleisistä järjestelyistä ja sihteeristö, joka vastaa tulospalvelusta. Järjestäjien on myös nimettävä kisoihin ylintä valtaa käyttävä jury, johon kuuluu 3-5 henkilöä, mukana vähintään yksi kilpailun järjestäjän edustaja ja yksi pelaajien edustaja sekä arvokilpailuissa yksi liiton edustaja. Kilpailupaikalla tulee olla toimistopiste, josta voi saada myös ensiavun. Toimistopisteessä tulee olla tulostaulu. Suihku ja vaatteiden vaihto- ja säilytystilat ovat suositeltavat. Järjestäjien on osoitettava WC kilpailujen välittömässä läheisyydessä.

3.1.2 Tuomarit

Tuomaritasoja on kaksi; kansallinen tuomari ja aluetuomari. SP-L määrittelee tasojen pätevyysvaatimukset ja myöntää pätevyudet. Arvo- ja muissa arvopistekilpailuissa on oltava kansallinen tuomari. Alueellisessa 2. divisioonassa riittää myös aluetuomari. Liitto voi järjestävän seuran pyynnöstä osoittaa kilpailulle tuomarin. Tuomarit tekevät 31.1. mennessä listan kilpailujen jakamisesta. Liittokokous vahvistaa vuosittain kansallisten tuomarien palkkion määrän ja määrätymisperusteen. Alueet kutsuvat itse tuomarit alueellisiin kilpailuihin ja sopivat heidän palkkioistaan.

3.1.3 Tiedottaminen

Kilpailujen tiedottamisesta vastaa järjestävä seura omalla kustannuksellaan, lukuun ottamatta SM-kilpailuja sekä sarjatoimintaa, joiden tiedottamisesta vastaa liitto. Kilpailujen jälkeen on järjestäjien viipymättä ilmoitettava tulokset liiton kilpailutoimelle ja lehden päätoimittajalle. Ilmoituksessa on oltava ainakin seuraavat tiedot:

- kilpailun nimi
- paikkakunta
- kilpailujohtaja
- osanottajamäärät sarjoittain
- vähintään kahdeksan ensimmäisen joukkueen nimet, pelaajien nimet ja seurat
- samat tiedot mahdollisen lohdukilpailun tai -kilpailujen neljästä ensimmäisestä joukkueesta

3.2 Osallistumismaksut ja palkinnot

Osallistumismaksut ja palkinnot on eriteltävä kilpailukutsussa. Kilpailun voittajille suositellaan annettavaksi voittopokaalit. Kolmelle parhaalle suositellaan annettavaksi muistomitalit. Vuosittain toistuvissa kilpailuissa ei edellisen vuoden voittajilta peritä osallistumismaksua jos joukkueesta vähintään 2/3 on samoja pelaajia (ei koske sarjatoimintaa). Tuomari tarkastaa kilpailukutsussa mainittujen palkintojen vastaavuuden ja tekee tarpeelliset merkinnät tuomarilomakkeeseen. Tämä ei koske SM-kilpailuja eikä sarjatoimintaa.

SM-kilpailuissa osallistumismaksu on senioreilta 20,- ja junioreilta 10,-.

3.3 Kilpailumuodot ja aikataulu

3.3.1 Yleistä

Pétanque on kamppailua kahden joukkueen keskinäisestä paremmuudesta. Pelimuodon on taattava mahdollisimman oikeat voittajat, mutta annettava samalla kaikille mahdollisuus moniin hyviin kamppailuihin. Ottelumäärää voi lisätä järjestämällä alussa pudonneille uusi kilpailu.

3.3.2 Sijoittaminen

Saman seuran joukkueet on myös sijoitettava eri lohkoihin mikäli mahdollista. Sekajoukkueet, joissa on pelaajia vähintään kahdesta seurasta, eivät edusta lohkojaossa mitään seuraa.

3.3.3 Kilpailumuodot

Kilpailut voidaan pelata sarjalohkona, poule-pelinä, sveitsiläisenä systeeminä, cupmuotoisena tai näiden yhdistelmänä. Sarjalohkoissa on pyrittävä järjestämään lohkot siten, että päästään suoraan täyteen cup-kaavioon (4,8,16,32...). Jokaisesta lohkoista on kuitenkin päästävä likimain sama määrä joukkueita jatsoon. Sarjassa voittomäärän ollessa tasan ratkaisee sijoituksen ensin keskinäisten ottelujen voitot, sitten keskinäisten ottelujen tehtyjen ja annettujen pisteiden ero. Mikäli ero on sama suoritetaan asetus- ja ammutakilpailu.

Sveitsiläinen systeemi on pelimuoto, jossa pelataan enemmän pelikierroksia kuin cupissa, mutta vähemmän kuin täydellisessä lohkoissa. Pelikierrosten ja jatkopeleihin pääsevien joukkueiden lukumäärä voidaan sopia juryn päätöksellä ennen kilpailun alkua. Ensimmäisellä kierroksella joukkueet sijoitetaan pelikaavioon rankingin tai arvonnin perusteella. Pelikierroksen jälkeen voittaneet ja hävinneet joukkueet erotetaan taulukossa saavutettujen voittojen suhteessa ja niiden sisäinen järjestys on +/- pisteiden mukainen. Kierroksien peliparit muodostetaan niin, että joukkueet saavat aina uuden vastustajan, joka on mahdollisimman lähellä voittomäärässä ja +/- pisteiden suhteessa. Systeemi toimii parhaiten parillisella joukkuemäärällä. Jos joukkueita on pariton määrä, niin joka kierroksella yksi joukkue saa ilmaisen voiton, joka ei kuitenkaan muuta joukkueen +/- -pistesaldoa. Jokainen joukkue voi saada vain yhden vapaan kierroksen.

Jatkopeleissä poule- tai sarjasysteemillä suositellaan joukkueet arvottavaksi siten, että ensin arvotaan ykköset eri lohkoihin, mikäli mahdollista, sitten kakkoset jne. Cupsysteemissä lohkovoittajat ja lohkokakkoset voidaan arpoa heti sekaisin kuitenkin siten, etteivät saman lohkon ykköset ja kakkoset joudu vastakkain ensimmäisellä pelikierroksella. Cup-systeemissä joukkueet arvotaan kerran valmiiseen kaavioon ja sen jälkeen edetään kaavion mukaisesti. Jos joukkueita ei ole kaavioon sopivaa tasamäärää, jätetään tyhjät paikat ensimmäiselle kierrokselle. Jos kilpailu aloitetaan suoraan cupmuotoisena, on suositeltavaa sijoittaa 2, 4 tai 8 jne. ennakkosuosikkia siten, että ne eivät voi kohdata toisiaan ennen finaalia, välieriä tai puolivälieriä jne.

3.3.4 Ajoitus

Pelipäivään ei tulisi sijoittaa trippelissä yli seitsemää eikä doppelissa ja singelissä yli yhdeksää pelikierrosta. Mikäli otteluita kertyisi enemmän suositellaan alkuotteluiden aloittamista pelitilanteesta 2-2 tai kilpailujen jakamista kahdelle tai useammalle päivälle. Pelikierrosten lukumäärä voi olla suurempi, jos kilpailussa käytetään aikapelejä.

3.3.5 Aikapelit

Kilpailuissa sallitaan tarpeen mukaan aikapelien käyttö loppuotteluun saakka. SM-tapahtumissa ja -sarjoissa aikapelejä voidaan käyttää tarpeen tullen aina välieriin asti. Tuomari ilmoittaa kilpailunjärjestäjän avulla, koska peliaika alkaa ja loppuu.

Aikapeleissä kierros katsotaan alkaneeksi, kun edellisen kierroksen viimeinen kuula on heitetty ja pysähtynyt, tai kuula on vierinyt pelialueen ulkopuolelle.

Kilpailun jury määrittelee ennen kilpailupäivän alkua, minkälaista peliaikaa käytetään. Peliajan päätymisen jälkeen pelataan vielä 2 snadia ja mahdollinen lisäsnadi, jolloin snadi ei voi "kuolla".

Aikapeleissä sallitaan vain yksi snadin heittoyritys. Mikäli snadi ei heiton jälkeen ole sallitulla pelialueella, vastustaja voi laittaa snadin mihin tahansa sallittuun paikkaan.

Mikäli aloittava joukkue ei ole ensimmäisellä snadin heitolla saanut snadia sallitulle pelialueelle, vastapuolella on snadin laittamisen lisäksi, oikeus siirtää heittorinkiä suoraan taaksepäin, jotta on mahdollista pelata pidempää matkaa kuin alkuperäisestä heittoringin paikasta voisi.

Mikäli aloittava joukkue ei ole ensimmäisellä snadin heitolla saanut snadia sallittuun paikkaan, vastapuoli laittaa välittömästi snadin sallittuun paikkaan käyttämättä mittaa ym. apuvälineitä.

Mikäli joukkue, jolla on ollut oikeus laittaa snadi haluamaansa paikkaan, ei ole laittanut sitä sallitulle alueelle, siirtyy snadin laittaminen toiselle joukkueelle. Toinen joukkue laittaa snadin välittömästi käyttämättä mittaa ym. apuvälineitä.

3.4 Asetus- ja ammutakilpailu

3.4.1 Yleistä

Asetetaan ja ammutaan 8 m:n päässä olevaan, halkaisijaltaan 0,5 m:n ympyrään, jonka keskellä on vastaavasti maalipallo tai kuula. Kuulia sekä asetetaan että ammutaan kolme; joukkuepeleissä sama pelaaja ei saa heittää kaikkia kolmea kuulaa. Trippelissä jokainen pelaaja heittää kaksi kuulaa ja doppelissa ja singelissä kolme kuulaa. Jokaisen heiton jälkeen poistetaan heitetty kuula. Eniten pisteitä saanut joukkue pääsee jatkokin. Tasapelin sattuessa jatketaan, kunnes ero on syntynyt.

3.4.2 Asetus

Jokainen kuula joka jää ympyrän sisään tuottaa yhden pisteen. Jos kuula pysähtyy lähemmäksi kuin 10 cm:n päähän maalipallosta tuottaa asetusta kaksi pistettä. Jos kuula on maalipallossa kiinni tuottaa asetusta kolme pistettä.

3.4.3 Ammunta

Jokainen osuma joka jättää maalina olevan kuulan ympyrään tuottaa yhden pisteen. Osuma joka poistaa maalikuulan ympyrästä tuottaa kaksi pistettä ja carreau (karo), jossa oma kuula jää ympyrän sisään ja maalikuula lähtee ympyrästä tuottaa kolme pistettä.

4. Pelaajat ja joukkueet

4.1 Lisenssi

Liitto ylläpitää rekisteriä lisenssin hankkineista pelaajista. Kalenterivuonna lisenssi saa olla vain yhdestä seurasta. Lisenssin voi vaihtaa kesken vuotta liittohallituksen suostumuksella sille osoitetusta hakemuksesta. Lisenssit tarkastaa liiton toimittamasta listasta kilpailun tuomari tai hänen valtuuttamansa kilpailun järjestäjän edustaja. Pelaaja, jonka lisenssi ei näy liiton rekisterissä, voi osallistua kilpailuun vain, jos pystyy osoittamaan maksaneensa lisenssinsä viimeistään kilpailua edeltävänä päivänä. Kilpailun tuomari huolehtii siitä, että tiedot maksetusta lisenssistä toimitetaan liitolle ensi tilassa. Tuomarin tehtävänä on myös tarkistaa, ettei pelaaja ole kilpailukiellossa tai muuten esteellinen omistamaan lisenssiä. Juniorilisenssin voivat hankkia sellaiset henkilöt, jotka eivät lisenssin voimassaolovuonna täytä 18 vuotta tai enemmän.

4.2 Varapelaajan käyttö

Joukkueen pelaajien ja varapelaajien nimet on ilmoitettava järjestäjille ilmoittautumisajan kuluessa. Varapelaajan käyttö kesken kilpailun on sallittu vain tuomarin luvalla.

4.3 Edustusoikeudet

Ulkomaalaisen pelaajan edustuskelpoisuudessa noudatetaan kansainvälisiä sääntöjä. Mikäli pelaajalla ei ollut lisenssiä muusta maasta riittää, että lisenssi on ollut 6 kk. SM-trippelissä, SM-seurajoukkuesarjassa ja 1. divisioonan joukkueessa saa olla ulkomaalaisia samoin edellytyksin kuin MM-edustusjoukkueessakin.

4.4 Peliasut ja pukeutuminen

Kilpailuissa pelaajien tulee olla kansainvälisten sääntöjen mukaisesti ja muutenkin siististi pukeutuneita. SM-kilpailuissa ja -sarjassa sekä divisioonissa ja Suomen cupissa pelaajilla tulee olla yhtenäinen pelipaita. Tuomari voi sallia säännöstä poikkeuksia sääolojen mukaan.

4.5 Kuulat

Kilpailun järjestäjä voi peliä mahdollisesti seuraavan suuren yleisömäärän palvelemiseksi määrätä jommankumman joukkueen värjäämään kuulansa selkeästi toisen joukkueen kuulista erottuviksi.

5. Arvokilpailut

Osallistumisoikeus: SP-L:n alaisiin kotimaisiin arvokilpailuihin voivat osallistua Suomen kansalaiset minkä tahansa kv. liiton jäsenmaan lisenssillä tai minkä tahansa maan kansalaiset SP-L:n lisenssillä. Ulkomaisella lisenssillä pelaavilla pitää olla asianmukaiset vakuutukset. Lisenssien myöntämisessä ja siirroissa noudatetaan kv. liiton sääntöjä.

Ikärajat:

- Juniorit: Alle 18-v., eli pelaaja täyttää kuluvana vuonna korkeintaan 17
- Nuoremmat juniorit: Alle 15 v., eli pelaaja täyttää kuluvana vuonna korkeintaan 14
- Veteraanit: Vähintään 55 v., eli pelaaja täyttää kuluvana vuonna vähintään 55
- Vanhemmat veteraanit: Vähintään 65 v., eli pelaaja täyttää kuluvana vuonna vähintään 65

5.1 SM-kilpailut

Sarjat ja pelimuodot:

- Yleinen: singeli, duppeli, trippeli ja ammutakilpailu
- Naiset: singeli, duppeli, trippeli ja ammutakilpailu
- Juniorit: singeli, duppeli, trippeli ja ammutakilpailu
- Nuoremmat juniorit: singeli, duppeli, trippeli ja ammutakilpailu
- Veteraanit: singeli, duppeli, trippeli ja ammutakilpailu
- Vanhemmat veteraanit: singeli
- Sekajoukkueet: duppeli (joukkueessa mies ja nainen)

Ilmoittautumisaika ja maksut: Viikkoa ennen liiton määrittelemällä tavalla.

Ilmoittautuminen: Ilmoittautumisesta on käytävä ilmi pelaajat ja heidän edustamansa seura.

Joukkueen nimi ei ole pakollinen.

SM-arvoa ei myönnetä, jos ilmoittautuneita joukkueita on alle 8. Naisten ja juniorien SM-kilpailuissa raja on alle neljä joukkuetta, nuorempien juniorien kilpailuissa kaksi joukkuetta. Yleisen, naisten, veteraanien ja juniorisarjojen SM-kilpailut pelataan ns. SM-viikolla.

Sekajoukkueiden SM-duppeli pelataan erillisenä viikonloppuna.

Kussakin kilpailumuodossa pelataan aikataulun sallima määrä poule kierroksia. Yleisessä singelissä alkupelit pelataan swiss-systeemillä, muissa cirkel-poulelohkoilla. Cupmuotoon siirryttäessä joukkueet on sijoitettava siten, etteivät saman poulen joukkueet joudu 1. kierroksella vastakkain.

Rankkaus: Rankataan edellisen vuoden SM-kisojen 8 parasta sijoitusten perusteella, jos joukkueen pelaavat samalla kokoonpanolla (duppelissa molemmat ja trippelissä 2/3).

Tyhjät paikat täytetään arvopistejärjestelmän avulla. Liittohallitus määrittelee SM-kilpailujen palkinnot ennen kilpailuja.

5.1.1 Joukkueiden erottuminen

SM-kisojen välisestä lähtien joukkueiden kapteenien on käytettävä värillisiä käsinauhoja, jotta yleisön olisi helpompi seurata ottelun kehittymistä. Värit määräytyvät esim. tulostaulun magneettien värien perusteella.

5.1.2 SM-ammuntakilpailut

Ammuntakilpailussa noudatetaan voimassa olevia kansainvälisiä MM-ammunnan sääntöjä soveltuvilta osin. Eri sarjoille järjestetään yhteinen alkukarsinta ja kunkin sarjan 8 parasta pääsee omien sarjensa puolivälieriin. Puolivälierissä hävinneiden sijat 5.-8. ratkeavat alkukarsinnan perusteella.

Pelaajan tulee suorittaa jokaiseen sarjaan (yleinen, naiset, veteraanit, juniorit, nuoremmat juniorit) erillinen karsinta, jonka perusteella hänellä on mahdollista päästä ainoastaan kyseisen sarjan ammunnan loppuotteluihin.

Pelaajalla on oikeus erillisillä karsinnoilla (esim. naiset + yleinen + veteraanit) osallistua kaikkiin sukupuolensa ja ikänsä mahdollistaviin sarjoihin, mutta tällöin hänen pitää maksaa myös osanottomaksut jokaiseen sarjaan erikseen.

5.2 SM-sarjat

- Yleinen SM-sarja:
 - Mestaruussarja: Trippeli, 12 joukkuetta
 - 1. divisioona: Trippeli, 12 joukkuetta
 - 2. divisioona: Trippeli, rajoittamaton joukkuemäärä, pelataan alueellisena voimassa olevan aluejaon mukaisesti
- Naisten SM-sarja: Trippeli, rajoittamaton joukkuemäärä
- Veteraanien SM-sarja:
 - Mestaruussarja: Trippeli, 12 joukkuetta
 - 1. divisioona: Trippeli, rajoittamaton joukkuemäärä

Ilmoittautuminen: 30.4. mennessä liitolle. Yleisen mestaruussarjan tai 1. divisioonan sarjapaikka on menetetty, jos ilmoittautumista ei ole tehty ko. päivään mennessä. Vapaaksi jääneitä paikkoja voidaan tarvittaessa täydentää edellisvuoden alemman divisioonan kärkijoukkueilla niiden paremmuusjärjestyksessä.

Joukkue ja lisenssit: Joukkueessa voi olla mukana enintään kuusi saman seuran lisenssin omaavaa pelaajaa, joista kolme on nimettävä ilmoittautumisaikaan mennessä ja muut pelipäivän alussa. Jokaisen pelipäivän alussa joukkueeseen nimetään sinä päivänä käytettävät pelaajat kilpailun sihteeristölle ilmoittautumisen yhteydessä. Finaali- ja karsintapäivänä joukkueessa voivat pelata vain runkosarjassa joukkueeseen nimetyt pelaajat. Kuuden pelaajan maksimimäärä voidaan sarjan finaaleissa tai karsinnoissa ylittää, mikäli se on edellytys pelikelpoisen joukkueen asettamiselle. Sama pelaaja ei kauden aikana saa pelata kahdessa saman sarjan joukkueessa. Pelin aikana joukkue voi vaihtaa yhden pelaajan. Tämän on tapahduttava pelikierrosten välillä ja se on sallittu pelissä yhden kerran. Pelaajan vaihto tapahtuu ilmoittamalla siitä vastustajalle ennen kuin vaihtava joukkue on heittänyt ensimmäisen kuulan.

Pelitapa: Yksinkertainen sarja, kaikki kaikkia vastaan. Sarja pelataan kahtena päivänä ja lisäksi neljä parasta pelaavat pudotuspelit. Pudotuspeleissä välieräparit ovat 1.-4. ja 2.-3. Välierät ja finaali ratkaistaan kahdella voitolla. Välierissä hävinneet joukkueet pelaavat pronssiottelun, joka ratkaistaan yhdellä voitolla. Yleisessä 2. divisioonassa alueet voivat itse päättää pelitavan.

Naisten SM-sarja ja veteraanien 1. divisioona pelataan yksin- tai kaksinkertaisena sarjana kaikki kaikkia vastaan riippuen osanottajamäärästä, tai kahtena lohkona. Ottelut pelataan kahtena osakilpailuna, jos osallistuvia joukkueita on alle 15. Muussa tapauksessa otetaan mukaan kolmas osakilpailu. Juniorien SM-sarjassa pelimuotona on duppeli, ja joukkueen pelaajat voivat edustaa eri seuroja. Nuoremmat juniorit saavat runkosarjassa tasoitusta 2 pistettä per pelaaja junioreita vastaan pelatessaan.

Tasavoitoissa olevien joukkueiden ero ratkaistaan

1. keskinäisten ottelujen voitot
2. keskinäisten ottelujen piste-ero
3. keskinäisten otteluiden tehdyt pisteet
4. kaikkien otteluiden piste-ero
5. kaikkien otteluiden tehdyt pisteet
6. arpa

Luovutukset: Mahdollisten luovutusten sattuessa kyseisen joukkueen kaikki siihen asti pelatut ottelut mitätöidään ja joukkue suljetaan sarjasta. Joukkueen katsotaan olevan paikalla kun 2 pelaajaa on paikalla.

Este: Mikäli joukkueelle tulee ennalta arvaamaton este, voidaan asian käsittely alistaa liittohallitukselle.

Palkinnot: Syysliittokokous määrittelee seuraavan kauden palkinnot.

Jos kaksi tai useampi seura yhdistyy, saa tämän seurauksena syntyvä seura yhdistyneiden seurojen yleisen mestaruussarjan tai 1. divisioonan sarjapaikat.

5.2.1 Sarjanousut, -putoamiset ja nousukarsinta

Yleisen mestaruussarjan ja 1. divisioonan sekä veteraanien mestaruussarjan viimeinen joukkue (sija 12) menettää sarjapaikkansa suoraan runkosarjan tulosten perusteella. Vastaavasti yleisen ja veteraanien 1. divisioonan paras joukkue nousee suoraan ylemmälle sarjatasolle runkosarjan perusteella. Yleisen ja veteraanien mestaruussarjan sijoille 10-11 päätyneet joukkueet karsivat paikastaan alemman sarjataso sijoille 2-3 päätyneiden joukkueiden kanssa paras kolmesta järjestelmällä siten, että sijalle 10 sijoittunut joukkue pelaa alemman tason sijalle 3 päätynyttä joukkuetta vastaan ja vastaavasti sijalle 11 päätyneet sijalle 2 sijoittunutta vastaan.

Yleisen 1. divisioonan sijoille 10-11 päätyneet joukkueet karsivat paikastaan 2. divisioonan parhaiden kanssa siten, että enintään 12 joukkuetta 2. divisioonan eri aluesarjoista pelaavat ensin kolme cirkelpoule-muotoista lohkoa keskenään ja näistä jatkuu päässeet kuusi joukkuetta pelaavat kaksi cirkelpoule-lohkoa yhdessä 1. divisioonasta tulevien karsijoiden kanssa.

Mikäli karsintaan päätyneet joukkue ei osallistu karsintaan, saa vastustaja suoraan voiton luovutuksena, eli karsintapaikkoja ei täytetä muilla joukkueilla.

5.2.2 Joukkueen luovuttaminen

Mikäli joukkue luovuttaa sarjapelejänsä, lankeaa sille 250 (kaksisataaviisikymmentä) euron rangaistusmaksu, sekä joukkueen pudottaminen kyseisen sarjan alimmalle sarjatasolle. Maksun maksamatta jättäminen on peruste seuran sulkemiselle liiton kilpailutoiminnasta vuoden määräajaksi.

Sarjapeli luovuttaminen on edelleen sallittua ilman seuraamuksia, mikäli seura pystyy osoittamaan liiton kilpailuvaliokunnalle ns. force majeure –tilanteen (pelaajan sairastuminen tai muu vastaava hyväksyttävä poissaolo siten, että seura ei kykene kohtuullisella vaivannäöllä asettamaan pelikelpoista joukkuetta). Tämä kuitenkin edellyttää tilanteen syntyessä välittömän tiedottamisen asiasta liiton kilpailuvaliokunnalle.

5.2.3 Aloitusvuoron arpominen karsinnoissa, välierissä ja finaaleissa

Pelattaessa paras kolmesta –systeemillä, arvotaan aloitus vain ennen ensimmäistä kierrosta, jatkossa kerroksen aloittaa se joukkue, joka ei aloittanut edellisellä kierroksella.

5.3 Miesten, naisten, junioreiden sekä U23-sarjan MM-, EM- ja PM-karsinnat

Kilpailuissa, joissa valitaan joukkue/joukkueita edustustehtäviin, pelataan aikataulun rajoissa pääasiassa cirkelpoulella. Karsinnat järjestetään kevättalvella halleissa. Ilmoittautuminen suoritetaan liiton ohjeiden mukaisesti.

5.4 Ns. Cirkelpoule

Poulen kolmannen kierroksen peliparit muodostetaan siten, että joukkue, jolla on voitto ja tappio (+-), kohtaa järjestyksessä seuraavan poulen joukkueen, jolla on tappio ja voitto (-+) jne. Viimeisen poulen (+-)-joukkue kohtaa ensimmäisen poulen (-+)-joukkueen. Tätä poulemuotoa käytetään SM- ja valintakilpailuissa.

5.5 Henkilökohtainen arvopistejärjestelmä

Arvopisteet ovat henkilökohtaisia ja liitto ylläpitää arvopistetaulukkoa. Arvopisteitä saa kaikista avoimista kotimaisista kilpailuista seuraavissa sarjoissa:

- Yleinen: SM-singeli, SM-duppleri, SM-trippeli, SM-ammunta, SM-sekaduppleri ja muut avoimet yleisen sarjan arvopistekilpailut
- Naiset: SM-singeli, SM-duppleri, SM-trippeli, SM-ammunta, SM-sekaduppleri ja muut avoimet naisten arvopistekilpailut
- Juniorit: SM-singeli, SM-duppleri, SM-trippeli, SM-ammunta ja muut avoimet juniorien arvopistekilpailut
- Veteraanit: SM-singeli, SM-duppleri, SM-trippeli, SM-ammunta ja muut avoimet veteraanien arvopistekilpailut

Arvopisteitä ei saa kilpailuista, joihin osallistumista on jollain tavoin rajoitettu, esim. SM-sarjat ja divisioonat, seura-SM ja yli 50-v. kilpailut.

Naisjuniorit voivat osallistua naisten kilpailuihin, mutta saavat pisteitä silloin vain naisten sarjassa. Juniorit ja naiset voivat osallistua yleisen sarjan kilpailuihin, mutta saavat pisteitä silloin vain yleisessä sarjassa. Poikkeuksena sekaduppleri, jossa kaikki saavat pisteitä yleiseen sarjaan koko osallistujamäärän mukaan ja naiset omaan sarjaansa naisten nimellismäärän mukaan.

Pistekertoimet kunkin kilpailun kahdeksalle parhaalle ovat: 10 - 8 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - 1.

Painotus osallistujamäärän mukaan: Pistemäärä kerrotaan luvulla, joka on osallistuneiden pelaajien määrä + 50. Osallistuneiden pelaajien määräksi lasketaan singelissä osallistuneiden pelaajien määrä, duppelissa 2 x joukkueiden määrä ja trippelissä 3 x joukkueiden määrä. Jos joukkueen pelaaja vaihtuu kesken kilpailun, saavat molemmat osan kilpailusta pelanneet puolet pistemäärästä jne. Jos esim. sijoja 3.-4. tai 5.-8. ei pelata, saa niistä vastaavan keskiarvomäärän pisteitä. Mahdolliset pisteiden osat pyöristetään alaspäin kokonaisluvuksi.

Lisäksi pistemäärä painotetaan pelimuodon mukaan siten, että trippelin painotuskerroin on 1, dupppelin 1,1 ja singelin 1,2.

Esimerkkejä:

- 32 pelaajan singeli, voittajalle $10 \times (32 + 50) \times 1.2 = 984$ pistettä
- 20 joukkueen trippeli, voittajille $10 \times (60 + 50) \times 1 = 1100$ pistettä

Arvopistekausi on 1.2. - 31.10. Lopullisiin arvopisteisiin lasketaan kunkin pelaajan 10 parasta pistesijaa. Arvopistekauden viimeisenä kilpailuna voidaan järjestää Rankingfinaalit, jossa pelataan kaikkien sarjojen singelit ja niissä jaetaan normaaliin verrattuna kaksinkertaiset arvopisteet. Pelaajien päätyessä kauden lopussa tasapisteisiin, ratkaisee ensin suurin yksittäinen pistemäärä, sitten toiseksi suurin jne. Jos eroa ei näin synny, järjestetään mahdollisuuksien mukaan asetus-/ammuntakilpailu tai arvonta.

Yleisessä sarjassa palkitaan kolme parasta pokaalein ja stipendein tai vastaavin, naisissa junioreissa ja veteraaneissa voittajat. Yleisen sarjan voittaja saa lisäksi lajin parhaan tittelin ja kiertopalkinnon. Liittohallitus päättää ja tiedottaa stipendien määrät ja vastaavat ennen kauden ensimmäistä arvopistekilpailua.

Minkä tahansa kilpailun järjestäjä voi käyttää edellisvuoden arvopistetuloksia ja/tai kuluvan vuoden tilannetta joukkueiden sijoittamisessa kilpailun alkulohkoihin ja/tai cup-kaavioon, tarkoituksena arpaonnen vaikutuksen vähentäminen.

Kilpailussa, jossa on alle kahdeksan joukkuetta, ei jaeta arvopisteitä.

5.6 Seura-SM

Kilpailu järjestetään vuosittain 1-2 päiväisenä tapahtumana. Kilpailu pelataan seura vastaan seura -periaatteella. Seuraa edustaa 2 doppeliparia ja 1 trippelijoukkue.

Joukkueeseen tulee nimetä seitsemän eri pelaajaa. Doppeliparien sekä trippelijoukkueen pelaajakoonpanoja voidaan vaihtaa pelikierrosten välissä pelipäivän aikana.

Seura saa osallistua useammallakin kokoonpanolla. Vähintään kaksi voittoa saanut seura voittaa ottelun. Kilpailuun otetaan mukaan maksimissaan 32 joukkuetta. Edellisen vuoden 24 parasta pääsevät mukaan automaattisesti. Jos ilmoittautuneita on yli 32, karsivat muut paitsi edellisen vuoden 24 parasta ilmoittautunutta joukkuetta kahdeksasta jäljellä olevasta paikasta. Pelitapana on yksi cirkelpoule kierros ja cup. Kaikilla pelaajilla pitää olla edustamansa seuran lisenssi. Seura voi nimetä joukkueeseen yhden (1) varapelaajan. Varapelaajan voi vaihtaa kentälle vain otteluiden välissä. Jos samasta seurasta on kaksi joukkuetta välierissä, niin nämä joukkueet pelaavat välierissä aina vastakkain.

5.7 Suomen cup ja Euroopan cup

Seura muodostaa pelaajista joukkueet yhteen (1) trippeliin, yhteen (1) sekatrippeliin, kahteen (2) dupleihin ja yhteen (1) sekadupleihin. Jokaiseen seurojen välillä pelattavaan cupkierrokseen kuuluu kolme (3) pelikierrosta, jolloin pelataan kaksi (2) tai kolme (3) peliä samanaikaisesti.

Trippelijoukkueiden kokoonpanoa EI SAA vaihtaa kierroksien välissä, muutoin kuin ennen ensimmäistä kierrosta nimetyillä varapelaajilla.

Joukkueissa on molempien sukupuolien oltava edustettuina. Joukkueissa, joissa on 7 tai 8 pelaajaa, vähintään kahden pelaajan on oltava vastakkaista sukupuolta kuin muut joukkueen pelaajat.

5.7.1 Pelitapa karsinnassa

Lyhenteitä:

A, B, C, D = seurajoukkueet

st = sekatrippeli, tr = trippeli, sd = sekadupeli, d1 = dupeli 1, d2 = dupeli 2

Pelijärjestys 3 seurajoukkueen karsintalohkossa:

kierros 1: (A st – B st) (A tr – B tr)

kierros 2: (A st – C st) (A tr – C tr)

kierros 3: (B st – C st) (B tr – C tr)

kierros 4: (A sd – B sd) (A d1 – B d1) (A d2 – B d2)

kierros 5: (A sd – C sd) (A d1 – C d1) (A d2 – C d2)

kierros 6: (B sd – C sd) (B d1 – C d1) (B d2 – C d2)

Pelijärjestys 4 seurajoukkueen karsintalohkossa:

kierros 1: (A st – B st) (A tr – B tr) (C st – D st) (C tr – D tr)

kierros 2: (A sd – B sd) (A d1 – B d1) (A d2 – B d2) (C sd – D sd) (C d1 – D d1) (C d2 – D d2)

kierros 3: (A st – C st) (A tr – C tr) (B st – D st) (B tr – D tr)

kierros 4: (A sd – C sd) (A d1 – C d1) (A d2 – C d2) (B sd – D sd) (B d1 – D d1) (B d2 – D d2)

kierros 5: (A st – D st) (A tr – D tr) (B st – C st) (B tr – C tr)

kierros 6: (A sd – D sd) (A d1 – D d1) (A d2 – D d2) (B sd – C sd) (B d1 – C d1) (B d2 – C d2)

Pelijärjestys cup-muotoisessa:

kierros 1: (st – st) (tr – tr)

kierros 2: (sd – sd) (d1 – d1) (d2 – d2)

Kustakin voitosta saa yhden pisteen. Kaikkien joukkueiden on pelattava kaikki pelinsä, koska niiden keskiarvo saattaa tasapisteissä osoittautua tärkeäksi.

Tasapisteissä sovelletaan paremmuusjärjestyksen selville saamiseksi seuraavaa järjestystä:

1. Voittojen määrä
2. Tasapisteissä olevien joukkueiden keskinäisten otteluiden tulos
3. Tasapisteissä olevien joukkueiden keskinäiset piste-erot
4. Lohkon kaikkien joukkueiden keskinäiset piste-erot

5.7.2 Pelitapa välierissä ja finaalissa

Ensimmäisellä kierroksella pelataan kaksi trippeliottelua, joissa yleisen sarjan joukkueet pelaavat vastakkain ja sekatrippelit pelaavat vastakkain.

Toisella kierroksella pelataan kolme duppeliottelua, joissa yleisen sarjan joukkueet pelaavat vastakkain ja sekaduppelit pelaavat vastakkain.

Kolmannella kierroksella pelataan kaksi trippeliottelua, joissa yleisen sarjan joukkueet pelaavat vastakkain ja sekatrippelit pelaavat vastakkain.

Joukkueet saavat yhden pisteen jokaisesta voitetusta ottelusta.

Heti kun toinen seura on voittanut 4 ottelua, muut käynnissä olevat ottelut keskeytetään, eikä uusia aloiteta.

Suomen cup toimii samalla kansallisena karsintana Euroopan cupiin. SP-L maksaa Euroopan cupin osanottomaksun ja tukee siinä Suomea edustavan seuran kuluja budjetin asettamissa rajoissa.

6. Kielletyt aineet

Kaikkien yleisesti urheilussa kiellettyjen aineiden käyttö on kielletty pelaajilta. Alkoholin käyttö kilpailujen aikana ja kilpailualueella on kielletty kaikilta. Tupakointi on kielletty pelialueen läheisyydessä. Tupakointi ja nuuskan käyttö on kielletty pelaajilta pelin aikana. Edellytyksenä kilpailuihin osallistumiseen on, että pelaajat noudattavat Suomen Antidopingtoimikunnan ja kansainvälisen lajiliiton doping-sääntöjä. Kaikkia pelaajia, valmentajia ja toimitsijoita velvoitetaan tutustumaan heitä koskeviin dopingsääntöihin. Tiedot urheilussa kielletyistä dopingaineista ja -menetelmistä löytyvät Suomen Antidopingtoimikunnan vuosittaisesta julkaisusta "Kielletyt ja sallitut lääkeaineet urheilussa".

Jollei kansainvälinen lajiliitto ole päättänyt ankarammista rangaistuksista, minimirangaistukset dopingrikkomuksista ovat:

- Määräaikainen kilpailukielto (pääasiassa 2 vuotta ensimmäisestä dopingrikkomuksesta)
- Elinikäinen kilpailukielto toistuvasta dopingista
- Suomen Antidopingtoimikunnan lausunnon perusteella varoitus

Kilpailun tuomarilla on oikeus valvoa dopingsääntöjen noudattamista käytettävissä olevin keinoin, esimerkiksi mittaamalla kenen tahansa veren alkoholipitoisuus. Mittaus voidaan tehdä riittävän tarkalla SP-L:n hyväksymällä puhallusmittarilla ja sen näyttämä sääntöjen sallimaa suurempi lukema on riittävä peruste pelaajan sulkemiseen kilpailusta, kuten myös mittauksesta kieltäytyminen.

7. Rangaistukset

Liittohallitus nimeää erillisen kurinpitolautakunnan, joka käsittelee kaikki sääntörikkomukset ja voi määrätä rangaistuksia näitä sääntöjä rikkoville pelaajille ja seuroille. Kurinpitolautakunta koostuu vuodeksi kerrallaan nimitettävistä 2 tuomarijäsenestä, 2 lisenssipelaajajäsenestä ja yhdestä liittohallituksen jäsenestä. Kun lautakunta käsittelee jotain asiaa niin ko. lautakunnan jäsen jäävää itsensä kun käsittelyssä on omaan seuraan liittyvä asia.

8. Mainonta ja sponsorointi

Pelaajilla saa olla asusteissaan ja välittömissä varusteissaan mainoksia. Liitto voi vaatia omalla kustannuksellaan järjestäjiä asettamaan tukimainostajiensa mainoksia arvokilpailujen kilpailualueelle. Ainoastaan kilpailun järjestäjillä on oikeus tuoda muita mainoksia kilpailualueelle.

9. Voimaantulo

Nämä kilpailusäännöt tulevat voimaan päiväyksen päivämääränä.