

# Kilpailusäännöt

**Hyväksytty Suomen Pétanque-Liitto SP-L ry:n syysliittokokouksessa 26.11.2017**

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 .....	3
3.3.1 Yleistä .....	3
3.3.2 Sijoittaminen.....	4
3.3.3 Kilpailumuodot.....	4
3.3.4 Ajoitus .....	4
3.3.5 Aikapelit.....	4
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 .....	5
4.1 Lisenssi.....	5
4.2 Varapelaajan käyttö .....	5
4.3 Edustusosoikeudet .....	6
4.4 Peliasut ja pukeutuminen.....	6
4.5 Kuulat .....	6
5. Arvokilpailut.....	6
5.1 SM-kilpailut .....	6
5.1.1 Joukkueiden erottuminen .....	7
5.1.2 SM-ammuntakilpailut.....	7
5.2 SM-sarjat .....	7
5.2.1 Sarjanousut, -putoamiset ja nousukarsinta .....	8
5.2.2 Joukkueen luovuttaminen .....	8
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
5.6 Seura-SM .....	9
5.7 Suomen cup ja Euroopan cup.....	10
6. Kielletyt aineet.....	10
7. Rangaistukset .....	11
8. Mainonta ja sponsorointi .....	11
9. Voimaantulo .....	11

## 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 ja kotimaiset arvokilpailut. Kilpailukausi on 1.1. - 31.12. Liittohallitus tekee ehdotuksen seuraavan vuoden kilpailukalenterin rungoksi ja se vahvistetaan syysliittokokouksessa.

### 2.2 Määritelmiä

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

### 2.3 Kilpailujen sijoittaminen kalenteriin

Kilpailuja voivat järjestää vain liitto ja sen jäsenseurat. 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 kansainvälisiin arvokilpailuihin osallistujien 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. Arvokilpailuissa on oltava kansallinen tuomari. Alueellisessa 2. divisioonassa riittää myös aluetuomari. Liitto voi järjestävän seuran pyynnöstä osoittaa kilpailulle tuomarin. Liittokokous vahvistaa vuosittain kansallisten tuomarien palkkion määrän ja määräytymisperusteen. 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.

### 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. Tämä ei koske SM-kilpailuja eikä sarjatoimintaa.

Liiton alaisten sarjojen ja SM-kisojen osallistumismaksut määritellään toimintasuunnitelmassa.

### 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.

Lajeina voi olla singeli, duppeli, sekaduppeli (nainen ja mies), trippeli, sekatrippeli (joukkueessa oltava molemmat sukupuolet edustettuna) ja ammutakilpailu.

### 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.

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 duppelissa ja singelissä kolme kuulaa. Jokaisen heiton jälkeen poistetaan heitetty kuula. Eniten pisteitä saanut joukkue pääsee jatkuun. 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.

Kotimaisissa arvokilpailuissa heittoaika on 45 sekuntia.

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 (joukkueessa mies ja nainen): duppeli ja trippeli

Ilmoittautumisaika ja maksut: 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.

SM-sekaduppeli ja SM-sekatrippeli pelataan erillisenä viikonloppuna.

Alkupelit pelataan circle-poulelohkoilla tai swiss-systeemillä. Cupmuotoon siirryttäessä joukkueet on sijoitettava siten, etteivät saman poulen joukkueet joudu 1. kierroksella vastakkain.

SM-kisojen aikapelit (swiss + cup puolivälieriin asti):

- singeli: 45 minuuttia + 2 snadia
- dupleli ja trippeli: 60 minuuttia + 2 snadia)

SM-kisoissa pelataan sijoitukset 1. – 8.

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

Liittohallitus määrittelee SM-kilpailujen palkinnot ennen kilpailuja.

### 5.1.1 Joukkueiden erottuminen

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

### 5.1.2 SM-ammuntakilpailut

Ammuntakilpailussa noudatetaan voimassa olevia kansainvälisiä MM-ammunnan sääntöjä soveltuvilta osin. SM-ammuntakilpailut järjestetään erillisenä viikonloppuna. 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 supuolensa ja ikänsä mahdollistaviin sarjoihin, mutta tällöin hänen pitää maksaa myös osanottomakset jokaiseen sarjaan erikseen.

## 5.2 SM-sarjat

### • Yleinen SM-sarja:

- o Mestaruussarja: trippeli, 12 joukkuetta
- o 1. divisioona: trippeli, 12 joukkuetta
- o 2. divisioona: trippeli, rajoittamaton joukkuemäärä, pelataan alueellisena voimassa olevan aluejaon mukaisesti.

Alueiden pitää ilmoittaa liiton kilpailutoimelle alueen 2. divisioonaan osallistuvien joukkueiden määrän (karsintaan haluavien) 15.5. mennessä.

Kilpailutoimi ilmoittaa liiton internet-sivustolla 31.5. mennessä yleisen 1. divisioona / 2. divisioonakarsintaan tulevien joukkueiden määrän alueittain, sekä karsintatavan.

### • Naisten SM-sarja: trippeli, rajoittamaton joukkuemäärä

### • Veteraanien SM-sarja:

- o Mestaruussarja: trippeli, 12 joukkuetta
- o 1. divisioona: trippeli, 12 joukkuetta
- o 2. divisioona: trippeli, rajoittamaton joukkuemäärä

Ilmoittautuminen: liiton määrittelemällä tavalla. Yleisen mestaruussarjan tai 1. divisioonan sarjapaikka on menetetty, jos ilmoittautumista ei ole tehty ko. päivään mennessä.



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. divisioonassa 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 pelaessaan.

Tasavoitoissa olevien joukkueiden ero ratkaistaan

1. keskinäisten ottelujen voitot
2. keskinäisten ottelujen piste-ero
3. keskinäisten ottelujen 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

Sarjanousut, -putoamiset ja karsinnat määritellään ennen sarjan alkua julkaistavalla sarjakirjeellä.

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.



Sarjapeliin 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 –systemillä, 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, swiss-kierroksilla aikaraja on 60 minuuttia + 2 snadia. Cup-kierroksilla ei ole aikarajaa. 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.

### **5.6 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 trippeliottelussa (ei doppelissa eikä singelissä) kentälle kesken ottelun, yksi vaihto per ottelu.

Jos samasta seurasta on kaksi joukkuetta välierissä, niin nämä joukkueet pelaavat välierissä aina vastakkain.

Seura-SM –kisoissa ratkaistaan kaikki sijoitukset pelaamalla.

## 5.7 Suomen cup ja Euroopan cup

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

Seuraottelun kierrokset:

Singelikierros:

Pelataan kuusi singeliä, joista vähintään yhdessä naiset pelaavat vastakkain.

Singelikierroksen otteluvoitosta saa kaksi pistettä.

Trippelikierros:

Pelataan kaksi trippeliä, joista toisessa edustettuna molemmat sukupuolet.

Trippelikierroksen otteluvoitosta saa viisi pistettä.

Duppelikierros:

Pelataan kolme duppeliä, joista yhdessä edustettuina molemmat sukupuolet.

Duppelikierroksen otteluvoitosta saa kolme pistettä.

Kierrokset pelataan järjestyksessä

- singelikierros, trippelikierros, duppelikierros tai
- trippelikierros, singelikierros, duppelikierros

Heti kun toinen seura on saavuttanut vähintään 16 voittopistettä, muut käynnissä olevat ottelut keskeytetään, eikä uusia aloiteta.

Seuraottelukohtaisesti saa käyttää seitsemää tai kahdeksaa pelaajaa. Kun vastassa oleva seura vaihtuu - saa nimetä uudet pelaajat.

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 veloitetaan 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. Arvokilpailuihin osallistuvien on allekirjoitettava sopimukset alkoholin ja dopingin käytöstä.

## 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 nimeämästä 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.