

SPTL:N HALLITUKSEN SÄÄNTÖMUUTOSEHDOTUKSET KAUELLE 2018-19

Muutettavaksi ehdotetut kohdat *kursiivilla*.

1) PELIN AIKANA NEUVOMINEN

Nykyinen sääntö:

3.6.1.1 Pelaajaa voi neuvoa milloin tahansa paitsi rallin aikana sekä pelin alun harjoittelun ja pelin alkamisen välillä.

Ehdotettu sääntö (*muutettavaksi ehdotetut kohdat*):

3.6.1.1 Pelaajaa voi neuvoa milloin tahansa, paitsi rallin aikana. *Neuvominen ei kuitenkaan saa aiheuttaa pelin kulkuun katkoja tai viivytyksiä.*

Perusteluita:

Muutos ITTF-muotoon:

3.5.1.3 Players may receive advice at any time except during rallies provided play is not thereby delayed (3.4.4.1);

2) LUOVUTTANEEN PELAAJAN PELAAMINEN JATKOSSA

Ehdotettu sääntö 1:

3.5 Tuomariohjeet

3.5.4 Tauot

3.5.4.6 Pelaaja tai nelinpelissä pari, joka luovuttaa pelinsä (wo), ei voi jatkaa kilpailua kyseisessä luokassa. Mikäli pelaaja tai pari keskeyttää ottelunsa (rtd), voi pelaaja tai pari jatkaa kilpailua kyseisessä luokassa ilman rajoitteita.

Ehdotettu sääntö 2:

6.7 Yksittäisen ottelun pelimuoto

6.7.5.1 Jos pelaaja keskeyttää pelinsä, merkitään vastustajan voittaneen kaikki pelaamatta jääneet pisteet ja keskeyttäneen pelaajan hävinneen (merkintä "rtd").

6.7.5.2 Mikäli pelaaja ilmoittaa luovuttavansa pelin jo ennen sen alkamista, kyseinen peli merkitään toisen joukkueen voittamaksi luovutuksella (merkintä "wo"). Sarjataulukkoon peli merkitään päättyneeksi erin 0–3 ja eräpistein 0–33. Samoin merkitään vajaalla pelaajamäärällä pelaavan joukkueen luovuttamat pelit.

6.7.5.3 Pelissä, jossa kumpikin pelaaja on poissa, ei merkitä mitään.

6.7.5.4 Pelaaja, joka luovuttaa pelinsä (wo), ei voi jatkaa pelejä samassa ottelussa. Mikäli pelaaja luovuttaa nelinpelin ja luovutus johtuu hänen paristaan, voi pelaaja jatkaa ottelussa ilman rajoitteita. Mikäli pelaaja tai pari keskeyttää ottelunsa (rtd), voivat pelaajat jatkaa pelejä samassa ottelussa ilman rajoitteita.

Perusteluita:

Estetään taktisten luovutusvoittojen antaminen kilpailuissa tilanteissa, joissa pelaaja on jo poolissa varmistanut jatkoonpääsynsä. Ehkäistään sopupelimahdollisuuksia sarjapeleissä.

3) SELLULOIDIPALLOJEN KIELTO LIITON ALAISISSA KILPAILUISSA JA SARJOISSA SUOMESSA

Nykyinen sääntö:

3.3.3 Pallon tulee olla pelisääntöjen kohdan 2.3 mukainen ja ITTF:n hyväksymä.

Ehdotettu sääntö:

3.3.3 Pallon tulee olla pelisääntöjen kohdan 2.3 mukainen ITTF:n hyväksymä *muovipallo*.

Perusteluita:

Selluloidipallojen huono saatavuus. Myös ITTF:n kilpailut pelataan pelkästään muovipalloilla.

4) TUOMAROINTI SM-SARJASSA JA 1-DIVISIOONASSA

Nykyinen sääntö:

6.10.9 Mestaruussarjassa ja mestaruussarjan karsintasarjassa järjestävän seuran on aina asetettava ottelun ylituomari ja tuomarit; mestaruussarjassa ylituomarin on oltava puolueettomasta seurasta, jos vierasjoukkue niin vaatii. Tämä vaatimus on esitettävä kotijoukkueelle ja tiedoksi sarjajaostolle viimeistään 14 vuorokautta ennen ottelua. Muilla sarjatasoilla, vierasjoukkueen niin vaatiessa, kotijoukkueen on asetettava otteluun ylituomari ja/tai tuomarit.

Ehdotettu sääntö:

6.10.9 Mestaruussarjassa ja mestaruussarjan karsintasarjassa järjestävän seuran on aina asetettava ottelun ylituomari ja tuomarit. *Tuomarit eivät saa olla kyseisessä ottelussa ottelupöytäkirjaan merkittyjä pelaajia.* Mestaruussarjassa ylituomarin on oltava puolueettomasta seurasta, jos vierasjoukkue niin vaatii. Tämä vaatimus on esitettävä kotijoukkueelle ja tiedoksi sarjajaostolle viimeistään 14 vuorokautta ennen ottelua.

1-divisioonassa ottelut tulee tuomaroida ensisijaisesti yksittäisen ottelun tai turnauksen järjestävän joukkueen toimesta. Mikäli tämä ei pysty järjestämään tuomareita kaikkiin otteluihin, tuomarointi tulee järjestää yhdessä koti- ja vierasjoukkueen kanssa.

Perusteluita:

SM-sarjan ja 1-divisioonan otteluiden pelaaminen ilman tuomaria kielletään. Tavoitteen tuomarikulttuurin nostaminen Suomessa.

5) PELIJÄRJESTYS SARJASSA JOKAINEN JOKAISTA VASTAAN

Lisätään kolmen poolin pelijärjestys ja mahdollisuus käyttää ITTF:n ohjeiden mukaista pelijärjestystä silloin, kun sarjasta menee jatkoon kaksi pelaajaa, jolloin toiseksi ja kolmanneksi sijoitetut kohtaavat toisensa vasta viimeisellä kierroksella:

3.7.5.5 Unless otherwise authorised by the Jury, if 1 player or team is to qualify the final match in the group shall be between the players or teams numbered 1 and 2, if 2 are to qualify the final match shall be between the players or teams numbered 2 and so on.

Taulukko 2:

Pelijärjestys sarjassa (jokainen jokaista vastaan)					
10 pelaajaa	8 pelaajaa	6 pelaajaa	5 pelaajaa	4 pelaajaa	3 pelaajaa
1. kierros	1. kierros	1. kierros	1. kierros	1. kierros	1. kierros
1 - 5	1 - 5	1 - 5	1 - 5	1 - 3	1 - 3
2 - 7	2 - 6	2 - 4	2 - 4	2 - 4	
3 - 6	3 - 7	3 - 6			2. kierros
4 - 10	4 - 8		2. kierros	2. kierros	2 - 3
8 - 9		2. kierros	3 - 5	1 - 4	
2. kierros	2. kierros	1 - 4	1 - 4	2 - 3	3. kierros
1 - 7	1 - 6	2 - 6			1 - 2
2 - 8	2 - 5	3 - 5	3. kierros	3. kierros	
3 - 9	3 - 8		2 - 5	1 - 2	
4 - 6	4 - 7	3. kierros	1 - 3	3 - 4	
5 - 10		1 - 3			
3. kierros	3. kierros	2 - 5	4. kierros		
1 - 6	1 - 7	4 - 6	4 - 5		
2 - 9	2 - 8		2 - 3		
3 - 8	3 - 5	4. kierros			
4 - 5	4 - 6	2 - 3	5. kierros		
7 - 10		1 - 6	3 - 4		
4. kierros	4. kierros	4 - 5	1 - 2		
1 - 8	1 - 8				
2 - 5	2 - 7	5. kierros			
3 - 10	3 - 6	1 - 2			
4 - 9	4 - 5	3 - 4			
6 - 7		5 - 6			
5. kierros	5. kierros				
1 - 9	1 - 3				
2 - 10	2 - 4				
4 - 7	5 - 7				
6 - 8	6 - 8				
3 - 5					
6. kierros	6. kierros				
1 - 10	1 - 4				
2 - 6	2 - 3				
3 - 7	5 - 8				
4 - 8	6 - 7				
5 - 9					
7. kierros	7. kierros				
1 - 3	1 - 2				
2 - 4	3 - 4				
5 - 7	5 - 6				
8 - 10	7 - 8				
6 - 9					
8. kierros					
1 - 4					
2 - 3					
5 - 8					
6 - 10					
7 - 9					
9. kierros					
1 - 2					
3 - 4					
5 - 6					
7 - 8					
9 - 10					

Jos sarjasta menee jatkoon kaksi pelaajaa, voidaan käyttää myös pelijärjestystä, jossa viimeinen ja toiseksi viimeinen kierros vaihtavat paikkaa, jolloin toiseksi ja kolmanneksi sijoitetut kohtaavat toisensa viimeisellä kierroksella.

6) SJOITTAMINEN POOLIT+CUP-JÄRJESTELMÄSSÄ, KUN OSA PELAAJISTA SJOITETAAN SUORAAN LOPPUKILPAILUUN

Perusteluita:

Nykyisten sääntöjen mukaan poolit + cup -järjestelmässä kaikki lohkokyökset ovat samanarvoisia, kun lohkokyökösiä arvotaan paperille, jossa valmiiksi sinne sijoitetut jo ovat. Tämä voi johtaa siihen, että jos pooleja on enemmän kuin suoraan paperille sijoitettuja (esim. 12 poolia ja 4 suoraan paperilla), esim. luokan 5. ja 6. sijoitetut (poolin A ja B ykköset) voivat kohdata jo 16 joukossa.

Nykyinen sääntö (**muutettavaksi ehdotetut kohdat**):

4.5.6.12 Sijoittaminen karsintalohkot ja loppukilpailu häviöstä ulos -järjestelmässä (poolit + cup)

4.5.6.12.1 Jos osa pelaajista sijoitetaan suoraan loppukilpailukaavioon

4.5.6.12.1.1 Pelaajat listataan rating-pisteiden järjestyksessä.

4.5.6.12.1.2 Suoraan loppukilpailuun sijoitettavat pelaajat arvotaan kohdan 4.5.6.11.4.2 mukaisesti.

4.5.6.12.1.3 Karsintalohkojen ykkösiksi luokitellut asetetaan lohkoihin sijoitusjärjestyksessä A1, B1, C1 jne. Karsintalohkojen lukumäärä määrää asetettavien lukumäärän.

4.5.6.12.1.4 Karsintalohkojen lohkokakkoset, -kolmoset jne. arvotaan omina sijoitusryhminään siten, että saman sijoitusryhmän pelaajat ovat arvonnassa keskenään samanarvoisia. Karsintalohkojen lukumäärä määrää sijoitusryhmän koon.

4.5.6.12.1.5 Saman seuran pelaajat ja parit arvotaan niin pitkälle kuin mahdollista eri lohkoihin, lukuun ottamatta yleisten luokkien sijoitettuja. Jos lohkoissa on eri määrä pelaajia tai pareja, ne jätetään vajaiksi A-lohkosta aloittaen.

4.5.6.12.1.6 Loppukilpailuun selviytyneet arvotaan loppukilpailukaavioon siten, että

4.5.6.12.1.6.1 lohkokyökset arvotaan suoraan loppukilpailuun sijoitettujen jälkeisiin seuraaviin vapaisiin paikkoihin (Taulukko 1), joiden numero on korkeintaan suoraan loppukilpailuun sijoitettujen ja lohkokyöksten lukumäärä siten, että pelaajat ovat arvonnassa keskenään samanarvoisia,

4.5.6.12.1.6.2 lohkokakkoset arvotaan vielä vapaana ja oleviin, käyttöön otettaviin paikkoihin, joiden numero on korkeintaan loppukilpailukaaviossa mukana olevien pelaajien määrä siten, että pelaajat ovat arvonnassa keskenään samanarvoisia ja että

4.5.6.12.1.6.3 lohkokakkonen arvotaan kaavion eri puolelle kuin lohkokyökönen.

Ehdotettu sääntö (**muutettavaksi ehdotetut kohdat**):

4.5.6.12.1.6 Loppukilpailuun selviytyneet arvotaan loppukilpailukaavioon siten, että

4.5.6.12.1.6.1 Loppukilpailukaavioon arvotaan ensin niin monta lohkokyököstä A-lohkosta alkaen, että loppukilpailuun suoraan sijoitettujen ja arvottujen pelaajien yhteismäärä on loppukilpailuun suoraan sijoitettujen määrää seuraava kahden potenssi (2, 4, 8, 16...), ja ne paikat täytetään, joiden numero on korkeintaan tämä kahden potenssi. Arvonnassa mukana olevat lohkokyökset ovat arvonnassa keskenään samanarvoisia.

Lohkokyökosten arpomista loppukilpailukaavioon jatketaan siten, että loppukilpailuun suoraan sijoitettujen ja arvottujen pelaajien yhteismäärä on seuraava kahden potenssi (4, 8, 16, 32...), ja ne paikat täytetään, joiden numero on korkeintaan tämä kahden potenssi. Arvonnassa mukana olevat lohkokyökset ovat arvonnassa keskenään samanarvoisia.

Lohkokyökosten arpomista jatketaan näin edelleen seuraavaan kahden potenssiin. Jos lohkokyökösiä on jossain arvonnassa vaiheessa niin vähän, että seuraava kahden potenssia loppukilpailukaaviossa ei saavuteta, arvotaan nämä lohkokyökset niille vapaille paikoille, joiden numero on korkeintaan loppukilpailuun jo laitettujen pelaajien määrä lisätynä arvottavien lohkokyökosten määrällä. Arvonnassa mukana olevat lohkokyökset ovat arvonnassa keskenään samanarvoisia.

4.5.6.12.1.6.2 lohkokakkoset arvotaan vielä vapaana ja oleviin, käyttöön otettaviin paikkoihin, joiden numero on korkeintaan loppukilpailukaaviossa mukana olevien pelaajien määrä siten, että pelaajat ovat arvonnassa keskenään samanarvoisia ja että

4.5.6.12.1.6.3 lohkokakkonen arvotaan kaavion eri puolelle kuin lohkokyökönen.

Esimerkki 1: neljä pelaajaa suoraan loppukilpailukaaviossa ja kolme alkupoolia:

- poolien A, B ja C ykköset arvotaan tasa-arvoisina paikoille 5-7
- poolien A, B ja C kakkoset arvotaan tasa-arvoisina paikoille 8-10.

Esimerkki 2: neljä pelaajaa suoraan loppukilpailukaaviossa ja kuusi alkupoolia

- poolien A-D ykköset arvotaan tasa-arvoisina paikoille 5-8
- poolien E ja F ykköset arvotaan tasa-arvoisina paikoille 9 ja 10
- poolien A-F kakkoset arvotaan tasa-arvoisina paikoille 11-16.

Esimerkki 3: kahdeksan pelaajaa suoraan loppukilpailukaaviossa ja 13 alkupoolia

- poolien A-H ykköset arvotaan tasa-arvoisina paikoille 9-16
- poolien I-M ykköset arvotaan tasa-arvoisina paikoille 17-21
- poolien A-M kakkoset arvotaan tasa-arvoisina paikoille 22-34.

Esimerkki 4: kaksi pelaajaa suoraan loppukilpailukaaviossa ja seitsemän alkupoolia (4.5.6.12.1.6.3)

- poolien A ja B ykköset arvotaan tasa-arvoisina paikoille 3 ja 4
 - poolien C-F ykköset arvotaan tasa-arvoisina paikoille 5-8
 - poolin G ykkönen asetetaan paikalle 9
 - poolien A-G kakkoset arvotaan tasa-arvoisina paikoille 10-16.
-

SPTL:n hallitus