
SUOMEN PÖYTÄTENNISLIITTO

SÄÄNNÖT

2023–24

MUUTOKSET



Dokumentin tiedot

Dokumentti:	Säännöt
Lisätieto:	2023–24
Versio:	versio 1.0
Tekijä:	SPTL
Viimeksi muokattu:	3.8.2023

Dokumentin historia

Versio	Pvm	Tekijä	Huomiot
V 1.0	3.8.2023	SPTL	<p>Muutokset kaudelle 2023–24:</p> <ul style="list-style-type: none">- Pelisäännöt: selluloidipallon käyttö sarjapeleissä ja kilpailuissa on kielletty.- Joukkuekilpailun ja sarjojen paras seitsemästä -pelimuodon pelijärjestys on muutettu, koska sähköisessä tulosten syötössä on ollut hämminkiä, kun pelaajien nimien syöttö on tapahtunut eri järjestyksessä kuin paperilla. Uusi pelijärjestys on A-X, B-Y, C-Z, A-Y, C-X, B-Z, nelinpeli, vanha oli A-X, C-Z, B-Y, A-Z, B-X, C-Y, nelinpeli. Sarjaotteluissa saa edelleen käyttää neljättä pelaajaa kuudennessa kaksinpelissä.- TOP-16 on muutettu kutsukilpailuksi. Karsintaturnausta ei järjestetä.- Veteraanien TOP-8-sääntöjä on muutettu siten, että myös naisten luokkia voidaan järjestää. Jatkossa veteraanivaliokunta päättää tarkemmista järjestelyistä, ei hallitus. <p>Lisäykset on <i>kursivoitu</i>.</p>





Sisällysluettelo

1	SPTL:n TOIMINTASÄÄNNÖT	5
2	PELISÄÄNNÖT	10
2.1	Pöytä	10
2.2	Verkko	10
2.3	Pallo	10
2.4	Maila	11
2.5	Määritelmiä	11
2.6	Syöttö	13
2.7	Palautus	13
2.8	Pelin kulku	14
2.9	Uusittavat rallit	14
2.10	Piste	14
2.11	Erä	15
2.12	Peli	15
2.13	Syötön, vastaanoton ja puolen valinta	15
2.14	Väärä syöttäjä, vastaanottaja tai puoli	16
2.15	Aikarajoitus	16
3	KILPAILUMÄÄRÄYKSET	17
3.1	Kilpailumuodot	17
3.2	Pelijärjestelmät	17
3.3	Varusteet ja kilpailupaikka	17
3.4	Tuomarisäännöt	18
3.5	Tuomariohjeet	20
3.6	Valvonta	22
3.7	Edustus	23
3.8	Kilpailulisenssi ja harrastajalisenssi	24
3.9	Osanotto-oikeudet	25
3.10	Ikäsäännöt	26
4	KILPAILUJEN JÄRJESTÄMINEN	27
4.1	Kilpailuluvat	27
4.2	Kilpailukutsu	27
4.3	Kilpailuihin ilmoittautuminen	27
4.4	Ilmoittautumismaksut	28
4.5	Arvonta ja sijoittaminen	29
4.6	Suomen mestaruuskilpailut	34
4.7	Arvontojen ja aikataulujen julkaiseminen sekä tulosten toimittaminen liittoon	37
4.8	Järjestys karsintalohkoissa ja sarjana (Taulukko 2) pelattavissa turnauksissa	38
4.9	Joukkuekilpailujen pelimuodot	40
4.10	Muut määräykset	40





5	LUOKAT JA RATINGLISTAT	41
5.1	Ratingpisteet	41
5.2	Luokat	41
5.3	Ratinglistat	41
6	SARJASÄÄNNÖT	42
6.1	Sarjojen järjestäjä.....	42
6.2	Osallistumisoikeus sarjoihin	42
6.3	Osallistumismaksut, ilmoittautuminen sarjoihin	43
6.4	Sarjojen pelijärjestelmä	43
6.5	Lohkojako ja otteluohjelma.....	45
6.6	Vapautuvat sarja- ja nousupaikat, useampi joukkue mestaruussarjaan	45
6.7	Yksittäisen ottelun pelimuoto.....	46
6.8	Sarjataulukko	47
6.9	Pelaaminen seuran toisessa joukkueessa	48
6.10	Sarjaottelun järjestelyt.....	48
6.11	Sarjaottelun luovuttaminen.....	49
6.12	Rangaistukset	50
6.13	Naisten sarjojen erityismääräykset.....	51
6.14	Junioreiden SM-sarja	52
6.15	Junioreiden I divisioona.....	52
6.16	Vastalauseet, sarjajaoston päätökset.....	52
7	TOP-16, TOP-10, TOP-8, GRAND PRIX.....	53
7.1	Miesten TOP-16	53
7.2	Naisten TOP-8.....	53
7.3	Junioreiden TOP-10	53
7.4	Veteraanien TOP-8	53
7.5	Miesten Grand Prix.....	54
7.6	Naisten Grand Prix	54
7.7	Junioreiden ja kadettien Grand Prix	55





1 SPTL:n TOIMINTASÄÄNNÖT

Yhdistyksen nimi, kotipaikka ja tarkoitus

1 §

Yhdistyksen nimi on Suomen Pöytätennisliitto ry, Finlands Bordtennisförbund rf, ja sen kotipaikka on Helsinki. Näissä säännöissä yhdistyksestä käytetään nimitystä liitto.

2 §

Liiton tarkoituksena on edistää pöytätenniksen kehitystä Suomessa ja toimia jäseniensä yhdyssiteenä. Liiton toiminnan perustana ovat urheilun reilun pelin periaatteet.

3 §

Liitto toteuttaa tarkoitustaan

- edistämällä lajinlevitystä ja huippu-urheilutoimintaa,
- edistämällä pöytätennisseurojen ja -jaostojen perustamista ja tukemalla niiden ja muiden pöytätennisorganisaatioiden toimintaa,
- vahvistamalla pelisäännöt, laatimalla kilpailumääräykset ja muut mahdolliset säännöt sekä valvomalla niiden noudattamista,
- järjestämällä koulutusta,
- järjestämällä kansallisia ja kansainvälisiä kilpailuja,
- edustamalla ylimpänä elimenä suomalaista pöytätennistoimintaa kotimaassa ja ulkomailla,
- omistamalla toimintaansa varten tarpeellisia kiinteistöjä.

Liitto voi aatteellisen toimintansa tukemiseksi

- ottaa vastaan lahjoituksia ja testamentteja,
- järjestää tarvittaessa keräyksiä ja arpajaisia,
- omistaa ja ylläpitää urheilulaitoksia,
- harjoittaa julkaisu- ja kustannustoimintaa,
- harjoittaa majoitus- ja ravitsemusliikettä,
- välittää urheilutoimintaan liittyvää välineistöä ja materiaalia,
- omistaa arvopapereita sekä perustaa rahastoja ja säätiöitä.

Toimintaansa varten liitto hankkii tarvittaessa asiaankuuluvat luvat.

Yhteistoiminta

4 §

Liitto on Kansainvälisen Pöytätennisliiton (ITTF), Euroopan Pöytätennisunionin (ETTU) ja Pohjois-Euroopan Pöytätennisunionin (NETU) jäsen. Liitolla voi olla yhteistoimintaa muiden koti- ja ulkomaisten liikunta- alan yhteisöjen kanssa. Tätä varten se voi liittyä kyseisiin yhteisöihin ja solmia niiden kanssa sopimuksia.

Liiton jäsenet

5 §

Liittohallitus voi hyväksyä kirjallisesta hakemuksesta liiton jäseneksi rekisteröidyn yhdistyksen.

Jäsenseurojen katsotaan sitoutuneen noudattamaan liiton sääntöjä ja sen toimielinten päätöksiä sekä ITTF:n sääntöjä ja määräyksiä. Syysliittokokous määrää vuosittaisen jäsenmaksun.





6 §

Jäsenseura (jäsen) voi erota liitosta ilmoittamalla siitä kirjallisesti liittohallitukselle. Eroaminen tulee voimaan, kun ero on hallituksen kokouksessa tiedoksi merkitty. Jos jäsenyhdistys purkautuu, katsotaan sen jäsenyys päättyneeksi.

7 §

Liitto ja sen jäsenet sitoutuvat kulloinkin voimassa olevaan Suomen urheilun eettinen keskuksen (SUEK) säännösten noudattamiseen ja sitä kautta Kansainvälisen Olympiakomitean ja ITTF:n sääntöjen sekä Euroopan Neuvoston dopingin vastaisen yleissopimuksen, pohjoismaisen antidopingsopimuksen sekä Suomen allekirjoittamien muiden kansainvälisten antidopingsopimusten noudattamiseen.

Liitto ja sen jäsenet sitoutuvat myös liikunnan ja urheilun yhteisiin vakavaa epäasiallista käyttäytymistä, vakavia eettisiä rikkomuksia sekä kilpailumanipulaatiota koskeviin kurinpitomääräyksiin ja urheiluyhteisön yhteisen eettisten rikkomusten kurinpitolautakunnan toimivaltaan ja sääntöihin sekä sen päätöksiin. Liiton jäsenet sitouttavat omat jäsenensä ja toiminnassaan mukana olevat henkilöt ja yhteisöt edellä mainittuihin kurinpitomääräyksiin ja kurinpitolautakunnan toimivaltaan, sääntöihin ja päätöksiin.

Liittohallitus voi rangaista jäsenseuraansa tai sen jäsentä, joka ei noudata liiton sääntöjä tai liiton toimielinten päätöksiä tai määräyksiä tai jättää hoitamatta velvoitteet, joihin se on liittoon liittymällä sitoutunut, tai muulla tavoin toimii liiton tarkoituseriä tai hyviä tapoja vastaan.

Rankaisukeinona liittohallitus käyttää jotain seuraavista:

- yksityisluonteinen tai julkinen varoitus
- määräaikainen kilpailu- tai toimitsijakielto
- liitosta erottaminen määräajaksi tai kokonaan

Mikään edellä mainituista rangaistuksista ei vapauta avoimna olevista velvoitteista liittoa kohtaan.

Ennen rankaisutoimenpiteisiin ryhtymistä liittohallituksen on todisteellisesti vaadittava asianomaista antamaan määräajassa kirjallinen selvitys sillä uhalla, että asia muussa tapauksessa ratkaistaan ilman selvitystä. Kurinpitotoimen kohteeksi joutunut voi saattaa asian Urheilun oikeusturvalautakunnan tutkittavaksi.

Huomionosoitukset

8 §

Liiton tarkoituserien toteuttamiseksi erittäin ansiokkaasti toiminut henkilö voidaan liittokokouksen päätöksellä kutsua liiton kunniapuheenjohtajaksi tai kunniajäseneksi, jolla ei ole jäsenmaksuvelvollisuutta. Liittokokous tai liittohallitus voivat liittohallituksen vahvistamien ansiomerkkisääntöjen mukaisesti myöntää henkilöille tai yhteisöille liiton ansiomerkkejä sekä muita huomionosoituksia.

Liiton toimielimet

9 §

Liiton ylintä päätösvaltaa käytetään liittokokouksissa. Liiton hallituksena toimii liittohallitus. Liittohallitus voi asettaa avukseen valiokuntia.

Liittokokoukset

10 §

Kevätliittokokous pidetään vuosittain huhtikuun loppuun mennessä ja syysliittokokous marraskuun loppuun mennessä. Liittohallitus määrää kokousajan ja -paikan. Ylimääräinen liittokokous pidetään, mikäli liittokokous tai liittohallitus niin päättää tai mikäli vähintään yksi viidesosa (1/5) äänioikeutetuista jäsenseuroista vaatii sitä kirjallisesti liittohallitukselta määrätyn asian käsittelemiseksi. Viimeksi mainitussa tapauksessa liittokokous on pidettävä kahden (2) kuukauden kuluessa vaatimuksen esittämisestä.





11 §

Kutsu liittokokoukseen on julkaistava liiton verkkosivuilla tai lähetettävä jäsenille kirjallisesti vähintään kolme (3) viikkoa ennen kokousta.

12 §

Äänioikeutetun jäsenseuran kirjallisesta vaatimuksesta liittokokouksen esityslistalle on merkittävä asia, joka halutaan liittokokouskäsitteilyyn edellyttäen, että tämä vaatimus on jätetty liittohallitukselle vähintään yhtä kuukautta ennen kokousta.

13 §

Liittokokouksessa saavat olla edustettuina jäsenmaksuvelvollisuutensa täyttäneet jäsenseurat, joiden edustajat voivat osallistua kokoukseen joko olemalla läsnä kokouspaikalla tai etäyhteydellä. Jäsenseuroilla on oikeus yhteen (1) äänioikeutettuun edustajaan sekä yhteen (1) lisäedustajaan, jolla on puheoikeus mutta ei äänioikeutta. Äänioikeutta käyttävällä edustajalla tulee olla jäsenseuran antama valtakirja tai hänellä tulee olla oikeus kirjoittaa yksin jäsenseuran nimi.

Liiton kunniapuheenjohtajilla ja kunniajäsenillä, liiton puheenjohtajalla ja varapuheenjohtajalla, liittohallituksen varsinaisilla jäsenillä, liiton toimihenkilöillä sekä valiokuntien jäsenillä on liittokokouksessa osallistumis- ja puheoikeus. Liittokokous voi antaa muillekin henkilöille joko pelkän osallistumisoikeuden tai sekä osallistumis- että puheoikeuden.

14 §

Liittokokouksessa jokaisella jäsenseuralla on yksi ääni. Sama henkilö voi edustaa valtakirjalla enintään kolmea (3) jäsenseuraa. Kuitenkin etäyhteyden kautta osallistuttaessa yksi henkilö voi edustaa vain yhtä (1) seuraa. Etäyhteyden kautta kokoukseen osallistuvalla henkilöltä edellytetään lisäksi ennakkoilmoittautumista tavalla, jonka liittohallitus määrittää kokouskutsussa.

15 §

Liittokokouksen päätökseksi tulee, ellei näissä säännöissä ole muuta määrätty, mielipide, jota on kannattanut yli puolet annetuista äänistä. Vaaleissa valituiksi tulevat eniten ääniä saaneet. Äänten mennessä tasan ratkaisee kokouksen puheenjohtajan kanta, vaaleissa saman äänimäärän saaneiden kesken arpa.

Liiton puheenjohtajan ja varapuheenjohtajan vaalissa on valituksi tulevan kuitenkin saatava yli puolet annetuista äänistä. Ellei ensimmäisessä äänestyksessä kukaan ehdokkaista ole saanut yli puolta annetuista äänistä, toimitetaan uusi vaali kahden ensimmäisessä vaalissa eniten ääniä saaneen välillä. Äänestykset ja vaalit tapahtuvat suljetuin lipuin, mikäli yksikin äänioikeutettu edustaja niin vaatii.

16 §

Liiton puheenjohtaja tai, hänen ollessa estyneenä, liiton varapuheenjohtaja avaa liittokokouksen.

Kevätliittokokouksessa

- esitetään tilinpäätös, joka käsittää tuloslaskelman, taseen ja toimintakertomuksen sekä tilintarkastajan lausunnon ja päätetään
 - tuloslaskelman ja taseen vahvistamisesta
 - vastuuvapauden myöntämisestä liittohallitukselle ja muille tilivelvollisille
 - kilpailumääräysten muuttamisesta

Syysliittokokouksessa

- vahvistetaan seuraavan vuoden toimintasuunnitelma
- päätetään jäsenmaksun ja muiden liitolle tulevien maksujen suuruus
- vahvistetaan seuraavan tilikauden talousarvio
- päätetään liiton puheenjohtajalle, varapuheenjohtajalle, liittohallituksen jäsenille ja tilintarkastajalle maksettavista palkkioista
- valitaan joka toinen vuosi liittohallituksen puheenjohtaja ja varapuheenjohtaja, joiden toimikausi alkaa välittömästi kokouksen jälkeen
- valitaan seuraavaksi kaksivuotiskaudeksi neljän (4) erovuoroisen liittohallituksen jäsenen tilalle uudet jäsenet ja yhdeksi vuodeksi neljä (4) varajäsentä, joiden toimikausi alkaa välittömästi kokouksen jälkeen





- valitaan yksi (1) tilintarkastaja ja hänelle henkilökohtainen varamies tarkastamaan liiton seuraavan tilikauden tilejä ja hallintoa

Liittohallitus

17 §

Liiton asioita hoitaa liittohallitus, jonka muodostavat kahdeksi vuodeksi kerrallaan valitut liittohallituksen puheenjohtaja ja varapuheenjohtaja ja kahdeksan (8) varsinaista jäsentä sekä neljä (4) yhdeksi vuodeksi järjestyksessä valittua varajäsentä, joilla on läsnäolo-oikeus hallituksen kokouksissa. Varsinaisen jäsenen poissa ollessa varajäsenet ovat äänioikeutettuja valintajärjestyksessään.

18 §

Liittohallitus kokoontuu puheenjohtajan ja tämän estyneenä ollessa varapuheenjohtajan kutsusta tai kun vähintään puolet liittohallituksen varsinaisista jäsenistä sitä kirjallisesti vaatii. Liittohallituksen kokous on päätösvaltainen, kun puheenjohtaja tai varapuheenjohtaja sekä vähintään kuusi (6) jäsentä on läsnä.

Kutsu liittohallituksen kokoukseen on lähetettävä vähintään viisi päivää ennen kokousta.

Liittohallituksessa päätökseksi tulee mielipide, jota kannattaa yli puolet äänestyksessä annetuista äänistä ja vaaleissa valituiksi tulevat eniten ääniä saaneet. Äänten mennessä tasan ratkaisee vaaleissa arpa ja muutoin kokouksen puheenjohtajan kanta.

19 §

Liittohallituksen tehtävät:

- kutsuu koolle liittokokoukset, valmistele esitettävät asiat ja panee päätökset täytäntöön
- hyväksyy ja tarvittaessa erottaa liiton jäsenseuran ja pitää jäsenluetteloa
- laatii liiton ja eri yhteisöjen väliset sopimukset
- laatii talousarvio- ja toimintasuunnitelmaesitykset sekä toimintakertomuksen ja tilinpäätöksen
- ottaa palvelukseen ja erottaa liiton toimihenkilöt, määrittelee heidän toimenkuvansa ja sopii heidän palkka- ja muista eduistaan
- vastaa liiton sisäisestä ja ulkoisesta tiedottamisesta sekä verkkosivuista
- valitsee edustajat liiton ulkopuolisiin tehtäviin
- huolehtii siitä, että pelisäännöt ovat kansainvälisten sääntöjen mukaiset
- valmistele liittokokouksen päätettäväksi esitettävät muutokset kilpailumääräyksiin
- johtaa kilpailu-, koulutus- ja muuta toimintaa
- jakaa tarvittaessa maan toiminnallisiin alueisiin
- johtaa kustannustoimintaa
- vahvistaa ansiomerkkisäännöt
- vahvistaa kilpailukalenterin
- nimittää avukseen tarpeelliseksi katsomansa valiokunnat ja määrittelee niiden tehtävät
- ryhtyy rankaisu- tai muihin toimenpiteisiin liiton sääntöjä, määräyksiä tai tarkoitusperiä tai hyviä tapoja vastaan rikkoneita kohtaan
- huolehtii liiton omaisuudesta ja kirjanpidosta sekä päättää omaisuuden myymisestä

20 §

Liittoon palkallisessa työsuhteessa oleva henkilö ei voi kuulua liittohallitukseen.

Tilikausi

21 §

Liiton tilikausi on kalenterivuosi.





Liiton nimenkirjoitus

22 §

Liiton nimen kirjoittavat liittohallituksen puheenjohtaja ja varapuheenjohtaja yhdessä tai jompikumpi heistä yhdessä jonkun liittohallituksen varsinaisen jäsenen tai liittohallituksen tähän tehtävään määräämän toimihenkilön kanssa.

Asian hoitaminen kirjallisesti

23 §

Kun asia on toimintasääntöjen tai kilpailumääräysten mukaan hoidettava kirjallisesti, voidaan laadittu asiakirja lähettää postitse tai sähköpostilla.

Tilit ja niiden tarkastus

24 §

Liiton tilit on jätettävä tilintarkastajalle maaliskuun 15. päivään mennessä. Tilintarkastajan tulee antaa kirjallinen lausuntonsa liittohallitukselle kolme (3) viikkoa ennen varsinaista liittokokousta.

Sääntöjen muuttaminen ja liiton purkaminen

25 §

Näiden sääntöjen muuttamista koskeva päätös on tehtävä liittokokouksessa, missä sen on saatava tuekseen vähintään kaksi kolmasosaa (2/3) kokouksessa edustettuina olevien varsinaisten jäsenten äänistä.

26 §

Liiton purkamiseen vaaditaan kahden peräkkäisen, vähintään yhden (1) kuukauden väliajalla pidetyn liittokokouksen yhtäpitävät päätökset, joissa purkautumisen puolesta on annettu vähintään kolme neljäsosaa (3/4) kokouksessa edustettuina olevien varsinaisten jäsenten äänistä.

27 §

Jos liitto purkautuu tai lakkautetaan, sen varat käytetään, ellei sen hoidettavina olevista rahastoista ja lahjoituksista ole toisin määrätty, jälkimmäisen liiton purkavan liittokokouksen päätöksen mukaisesti liiton aatteellisen tarkoituksen toteuttamiseen.





2 PELISÄÄNNÖT

2.1 Pöytä

- 2.1.1 Pöydän on oltava suorakaiteen muotoinen, 274 cm pitkä ja 152,5 cm leveä. Vaakasuora pelipinta on 76 cm:n korkeudella lattiasta. Pöydän yläpintaa sanotaan pelipinnaksi.
- 2.1.2 Pöydän pystysuorat sivut eivät kuulu pelipintaan.
- 2.1.3 Pelipinnan valmistamiseen saa käyttää mitä ainetta tahansa, kunhan vain sääntöjen mukainen pallo 30 cm:n korkeudelta sen mille osalle tahansa pudotettuna ponnahtaa noin 23 cm.
- 2.1.4 Pelipinnan tulee olla kauttaaltaan tumma ja himmeä, mutta siinä tulee olla 2 cm leveä valkoinen sivuraja kummallakin 274 cm:n sivulla ja 2 cm leveä valkoinen päätyraja kummallakin 152,5 cm:n sivulla.
- 2.1.5 Pelipinta jaetaan kahteen yhtä suureen pöytäpuoliskoon päätyrajojen suuntaisella verkolla, jonka tulee olla yhtenäinen koko pituudeltaan.
- 2.1.6 Nelinpeliä varten kumpikin pöytäpuolisko jaetaan 3 mm leveällä valkoisella, sivurajojen suuntaisella keskiviivalla kahteen yhtä suureen kenttään; keskiviiva kuuluu kummankin pöytäpuoliskon oikeaan kenttään.

2.2 Verkko

- 2.2.1 Verkkoon kuuluvat itse verkon lisäksi sen pylväät kiinnitys- ja kiristysosineen.
- 2.2.2 Verkkoa kannattaa kummassakin päässä oleva 15,25 cm korkea pylväs, joiden varaan se pingotetaan narulla. Pylväiden ulkoreunat ovat 15,25 cm vastaavien sivurajojen ulkopuolella.
- 2.2.3 Verkon yläreuna on kauttaaltaan 15,25 cm pelipinnan yläpuolella.
- 2.2.4 Verkon alareuna on kauttaaltaan mahdollisimman lähellä pöydän pelipintaa ja verkon päät ovat kauttaaltaan kiinnitetty kannatinpylväisiin.

2.3 Pallo

- 2.3.1 Pallo on pyöreä.
- 2.3.2 Pallon halkaisija on 40 mm ja paino 2,7 g.
- 2.3.3 Pallo on valmistettu muoviaineesta ja väriltään valkoinen tai oranssi ja himmeä.

poisti: selluloidista tai vastaavasta

MUUTOS KAUELLE 2023–24
Selluloidipallon käyttö sarjapeleissä ja kilpailuissa on kielletty.



2.4 Maila

- 2.4.1 Maila saa olla minkä kokoinen, muotoinen ja painoinen tahansa, mutta lavan tulee olla litteä ja jäykkä.
- 2.4.2 Vähintään 85 % lavan paksuudesta tulee olla luonnon puuta; lavan liitosaineet voivat sisältää tukiaineina hiilikuitua, lasikuitua tai puristepaperia, mutta niiden osuus lavan paksuudesta saa olla enintään 7,5 % ja enintään 0,35 mm.
- 2.4.3 Pallon lyöntiin käytettävän mailan pinnan tulee olla päällystetty kokonaan joko tavallisella nyppyläkumilla, nyppylät ulospäin, jolloin päällyksen paksuus kiinnitysaineineen saa olla enintään 2,0 mm, tai kerroskumilla, nyppylät ulos- tai sisäänpäin, jonka kokonaispaksuus kiinnitysaineineen on enintään 4,0 mm.
- 2.4.3.1 Nyppyläkumi on yksikerroksinen luonnon kumi tai synteettinen kumi. Se ei saa olla huokoista. Nyppylöiden tulee olla kauttaaltaan tasaetaisytydellä toisistaan ja niiden lukumäärän 10–30 kpl/cm².
- 2.4.3.2 Kerroskumi on yksikerroksinen sienikumi, joka on päällystetty yksikerroksisella nyppyläkumilla. Nyppyläkumin paksuus saa olla enintään 2,0 mm.
- 2.4.4 Päällysteen on ulotuttava lavan reunoihin mutta ei niiden yli. Vartta lähinnä oleva sormien alle jäävä lavan osa voi olla päällystämätön tai päällystetty millä tahansa.
- 2.4.5 Lavan, sen sisällä olevien kiinnityskerrosten sekä pallon lyöntiin käytettävän puolen päällysteiden ja niiden kiinnityskerrosten tulee kunkin olla yhtenäisiä ja kauttaaltaan tasapaksuja. Varren päälle voidaan lisätä materiaalia varren muotoilemiseksi paremmin kädessä pidettäväksi.
- 2.4.6 Päällysteen pinnan sekä mahdollisesti päällystämättä jätetyn puolen tulee olla himmeä, toisella puolella musta ja toisella puolella väriltään kirkas sekä selkeästi mustasta ja pallon väristä erottuva.
- 2.4.7 Kumeja on käytettävä muuttamatta niiden peliominaisuuksia mekaanisella, kemiallisella tai muulla käsittelyllä.
- 2.4.7.1 Haalistumisesta, kulumisesta tai vahingoittumisesta johtuvat vähäiset värin tai lyöntipinnan muutokset eivät aiheuta mailan hylkäämistä, kunhan lyöntipinnan ominaisuudet eivät ole tämän johdosta oleellisesti muuttuneet.
- 2.4.8 Pelaajan on pelin alussa ja aina mailaa vaihtaessaan esitettävä se vastustajalleen ja tuomarille, joilla on oikeus tutkia sitä.

2.5 Määritelmiä

- 2.5.1 Ajanjakso, jonka pallo on pelissä, on ralli.
- 2.5.2 Pallo on pelissä siitä hetkestä, jolloin se viimeksi on liikkumattomana vapaan käden kämmenellä ennen tarkoituksellista heittoa syötössä, kunnes ralli on ratkaistu joko uusittavaksi tai pisteeksi.
- 2.5.3 Ralli, jonka tulosta ei lasketa, on uusittava ralli.
- 2.5.4 Rallin tulos on piste.
- 2.5.5 Mailakäsi on mailaa pitelevä käsi.



- 2.5.6 Vapaa käsi on se käsi, jossa ei pidetä mailaa; vapaa käsivarsi on vapaan käden käsivarsi.
- 2.5.7 Lyönti tarkoittaa lyöntiä mailakädessä olevalla mailalla tai mailakädellä ranteesta sormiin.
- 2.5.8 Pelaaja estää pallon, jos hän tai jokin mitä hänellä on yllään, koskettaa pelissä olevaa palloa pelipinnan yläpuolella tai kun se kulkee kohti pelipintaa ennen kuin se vastustajan lyömänä on osunut hänen pöytäpuoliskoonsa.
- 2.5.9 Pallon ensimmäinen lyöjä rallissa on syöttäjä.
- 2.5.10 Pallon seuraava lyöjä rallissa on vastaanottaja.
- 2.5.11 Tuomari on henkilö, joka on nimetty valvomaan peliä.
- 2.5.12 Aputuomari on henkilö, joka on nimetty avustamaan tuomaria määrättyissä tehtävissä.
- 2.5.13 Pelaajan yllä olevaksi katsotaan kaikki se, mikä hänellä oli, palloa lukuun ottamatta, yllään tai mitä hän kantoi mukanaan ennen jokaisen rallin alkua.
- 2.5.14 Päätyraja jatkuu kumpaankin suuntaan määräämättömän pitkälle.





2.6 Syöttö

- 2.6.1 Syöttö alkaa siten, että pallo on vapaana syöttäjän liikkumattomalla ja avoimella vapaan käden kämmenellä.
- 2.6.2 Syöttäjän tulee sen jälkeen heittää pallo lähes pystysuoraan ylöspäin ilman kierrettä niin, että se nousee vähintään 16 cm irrottuaan vapaan käden kämmenestä ja putoaa sitten mihinkään koskematta ennen kuin sitä lyödään.
- 2.6.3 Kun pallo on putoamassa, syöttäjän tulee lyödä sitä niin, että se osuu ensin hänen pöytäpuoliskoonsa ja sitten vastaanottajan pöytäpuoliskoon; nelinpelissä pallon tulee osua ensin syöttäjän pöytäpuoliskon oikeaan kenttään ja sen jälkeen vastaanottajan pöytäpuoliskon oikeaan kenttään.
- 2.6.4 Pallon on oltava pelipintaa korkeammalla ja syöttäjän päätyrajan takana syötön alkamisesta lukien, kunnes sitä on lyöty, eikä syöttäjä eikä hänen nelinpeliparinsa saa peittää sitä vastaanottajalta mitenkään eikä millään mukanaan kantamallaan tai yllään olevalla.
- 2.6.5 Syöttäjän on vedettävä vapaa kätensä heti heiton jälkeen pois pallon ja verkon väliseltä alueelta.
- 2.6.6 Pelaajan on syötettävä niin, että tuomari tai aputuomari voi todeta syötön oikeaksi; kumpi tahansa voi tuomita syötön vääräksi.
- 2.6.6.1 Jos tuomari tai aputuomari ei ole varma, että syöttö on oikea, hän voi ensimmäisellä kerralla pelissä keskeyttää ralin ja varoittaa syöttäjää, mutta kaikki seuraavat tämän pelaajan tai hänen nelinpeliparinsa syötöt, jotka eivät ole selvästi oikeita, tulee tuomita vääräksi.
- 2.6.7 Syöttösäännön tarkasta noudattamisesta voidaan tinkiä tuomarin päätöksellä, jos sen noudattamisen vaikeus johtuu ruumiinvammasta.

2.7 Palautus

- 2.7.1 Kun pallo on syötetty tai palautettu, vastustaja palauttaa pallon lyömällä siten, että pallo osuu vastapelaajan pöytäpuoliskoon joko välittömästi tai verkkoa kosketettuaan.





2.8 Pelin kulku

- 2.8.1 Kaksinpelissä syöttäjä syöttää ja vastaanottaja palauttaa ja sen jälkeen syöttäjä ja vastaanottaja palauttavat vuorotellen.
- 2.8.2 Nelinpelissä syöttäjä syöttää ja vastaanottaja palauttaa, sen jälkeen syöttäjän pari palauttaa ja sitten vastaanottajan pari palauttaa ja sen jälkeen kukin pelaaja palauttaa vuorollaan tässä järjestyksessä.
- 2.8.3 Kun fyysisen vamman vuoksi pyörätuolia käyttävät pelaajat muodostavat nelinpeliparin tai parin toinen pelaaja tämän vuoksi käyttää pyörätuolia, syöttäjän on ensiksi syötettävä ja vastaanottajan on palautettava, mutta sen jälkeen kumpi tahansa näistä saa palauttaa.

2.9 Uusittavat rallit

- 2.9.1 Ralli uusitaan,
- 2.9.1.1 kun muuten oikea syöttöpallo koskettaa verkkoa tai vastaanottaja tai hänen pelitoverinsa estää (2.5.8) muutoin oikean mutta verkkoa koskettaneen syöttöpallon;
- 2.9.1.2 kun syöttö suoritetaan eikä vastaanottaja tai vastaanottajan pelitoveri ollut valmiina edellyttäen, että vastaanottaja tai hänen pelitoverinsa ei yritä palauttaa syöttöä;
- 2.9.1.3 kun pelaajasta riippumattomat ulkonaiset olosuhteet estävät häntä syöttämästä, palauttamasta tai muulla tavoin noudattamasta pelisääntöjä;
- 2.9.1.4 kun tuomari tai aputuomari keskeyttää pelin;
- 2.9.1.5 kun fyysisen vamman vuoksi pyörätuolia käyttävä pelaaja vastaanottaa syöttöä ja kun pallo, edellyttäen että syöttö muuten on oikea,
- 2.9.1.5.1 osuttuaan hänen pöytäpuoliskoonsa ponnahtaa kohti verkkoa tai
- 2.9.1.5.2 osuttuaan hänen pöytäpuoliskoonsa jää sille tai
- 2.9.1.5.3 osuttuaan kaksinpelissä hänen pöytäpuoliskoonsa ylittää jommankumman sivurajan.
- 2.9.2 Peli voidaan keskeyttää
- 2.9.2.1 väärän syöttäjän tai vastaanottajan vaihtamiseksi tai väärässä päässä pelaamisen oikaisemiseksi;
- 2.9.2.2 lyöntilaskennan aloittamiseksi;
- 2.9.2.3 pelaajan tai neuvojan varoittamiseksi tai rankaisemiseksi;
- 2.9.2.4 peliolosuhteiden muututtua tavalla, joka voi vaikuttaa rallin ratkaisuun.

2.10 Piste

- 2.10.1 Pelaaja voittaa pisteen, ellei rallia uusita,
- 2.10.1.1 jos hänen vastustajansa epäonnistuu syötössään;
- 2.10.1.2 jos hänen vastustajansa epäonnistuu palautuksessaan;
- 2.10.1.3 jos pallo, sen jälkeen kun hän on suorittanut syötön tai palautuksen, koskettaa muuta kuin verkkoa ennen kuin hänen vastustajansa on lyönyt sitä;
- 2.10.1.4 jos pallo vastustajan lyömänä ylittää hänen pöytäpuoliskonsa tai päätyrajansa hänen pöytäpuoliskoonsa osumatta;
- 2.10.1.5 jos pallo vastustajan lyömänä kulkee verkon läpi tai verkon ja verkkopylvään välistä tai verkon ja pelipinnan välistä;
- 2.10.1.6 jos hänen vastustajansa estää (2.5.8) pallon;
- 2.10.1.7 jos hänen vastustajansa lyö palloa tahallaan useammin kuin kerran peräkkäin;





- 2.10.1.8 jos hänen vastustajansa lyö palloa mailapuolella, jolla ei ole säännön [2.4.3-5](#) mukaista päällystä;
- 2.10.1.9 jos hänen vastustajansa tai jokin hänen vastustajansa yllä oleva siirtää pelipintaa;
- 2.10.1.10 jos hänen vastustajansa tai jokin hänen vastustajansa yllä oleva koskettaa verkkoa;
- 2.10.1.11 jos hänen vastustajansa vapaa käsi koskettaa pelipintaa;
- 2.10.1.12 jos nelinpelissä vastapuolen pelaaja ei lyö erän ensimmäisen syöttäjän ja ensimmäisen vastaanottajan mukaisessa järjestyksessä;
- 2.10.1.13 lyöntilaskentaa sovellettaessa kohdan [2.15.4](#) mukaisesti;
- 2.10.1.14 jos molemmat pelaajat tai parit käyttävät pyörätuolia fyysisen vamman vuoksi ja
 - 2.10.1.14.1 vastustaja ei säilytä takamuksensa vähäistäkään kosketusta istuimeensa tai sen tyynyihin palloa lyödessään tai
 - 2.10.1.14.2 jos hänen vastustajansa koskee pelipintaa jommallakummalla kädellään ennen palautustaan tai
 - 2.10.1.14.3 hänen vastustajansa jalkatuki tai jalka koskettaa lattiaa;
- 2.10.1.15 jos pyörätuolin mikään osa tai seisovan pelaajan jalka (pallon ollessa pelissä) rikkoo pöydän keskiviivan kuviteltua jatketta.

2.11 Erä

- 2.11.1 Erän voittaa se pelaaja tai pari, joka ensin saavuttaa 11 pistettä, paitsi jos molemmilla pelaajilla tai pareilla on 10 pistettä, voittaa erän se, joka ensin saa 2 pistettä enemmän kuin vastustaja.

2.12 Peli

- 2.12.1 Peli ratkaistaan millä parittomalla erämäärällä tahansa.

2.13 Syötön, vastaanoton ja puolen valinta

- 2.13.1 Oikeus aloittaa joko syöttäjänä tai vastaanottajana tai valita puoli ratkaistaan arpomalla, ja arvonnin voittaja voi valita joko syöttö- tai vastaanotto-oikeuden tai puolen.
- 2.13.2 Kun pelaaja tai pari on valinnut joko syöttää tai vastaanottaa ensin tai aloittaa tietyllä puolella, toisella pelaajalla tai parilla on jäljellä oleva valinta.
- 2.13.3 Aina kahden pisteen jälkeen vastaanottavasta pelaajasta tai parista tulee syöttävä pelaaja tai pari ja niin edelleen aina erän loppuun, paitsi jos tilanne on 10–10 tai jos aloitetaan lyöntilaskenta, jolloin syöttö vaihtuu joka pisteen jälkeen samassa järjestyksessä.
- 2.13.4 Nelinpelin kussakin erässä syöttövuorossa oleva pari päättää, kumpi syöttää ensin, ja pelin ensimmäisessä erässä vastaanottava pari päättää, kumpi on ensimmäinen vastaanottaja; pelin seuraavissa erissä, kun ensimmäinen syöttäjä on valittu, ensimmäinen vastaanottaja on se pelaaja, joka syötti tälle edellisessä erässä.
- 2.13.5 Nelinpelin syötönvaihdossa edellisestä vastaanottajasta tulee syöttäjä ja edellisen syöttäjän pelitoverista vastaanottaja.





- 2.13.6 Pelaaja tai pari, joka aloitti erän syöttäjänä, aloittaa pelin seuraavan erän vastaanottajana. Nelinpelin ratkaisevassa erässä vastaanottovuorossa olevan parin on vaihdettava vastaanottajaa, kun jompikumpi pari on saavuttanut 5 pistettä.
- 2.13.7 Pelaajien on vaihdettava puolta erän päätyttyä sekä ratkaisevassa erässä, kun jompikumpi osapuoli on saavuttanut 5 pistettä.

2.14 Väärä syöttäjä, vastaanottaja tai puoli

- 2.14.1 Jos pelaaja syöttää tai vastaanottaa väärällä vuorolla, tuomarin on keskeytettävä peli heti, kun virhe havaitaan. Tämän jälkeen peliä jatketaan sillä syöttö- ja vastaanottojärjestyksellä, joka saavutetussa tilanteessa on oikea pelin alussa vahvistetun järjestyksen mukaisesti ja nelinpelissä sen järjestyksen mukaisesti, jonka ensiksi syöttävä pari on valinnut siinä erässä, jossa virhe havaittiin.
- 2.14.2 Jos pelaajat eivät ole vaihtaneet puolta aikanaan, tuomarin on keskeytettävä peli heti, kun virhe huomataan. Peliä jatketaan siinä asetelmassa, joka saavutetussa tilanteessa on oikea pelin alkuasetelman perusteella.
- 2.14.3 Joka tapauksessa kaikki ennen virheen ilmituloa saavutetut pisteet ovat voimassa.

2.15 Aikarajoitus

- 2.15.1 Paitsi kohdan [2.15.2](#) tapauksessa lyöntilaskenta aloitetaan, kun erää on pelattu 10 minuuttia tai koska tahansa molempien pelaajien tai parien pyynnöstä.
- 2.15.2 Lyöntilaskentaa ei aloiteta, jos erässä on pelattu vähintään 18 pistettä.
- 2.15.3 Jos pallo on pelissä ajan täytyessä, tuomarin tulee keskeyttää peli ja sitä jatketaan siten, että ensimmäisen syötön suorittaa keskeytetyn rallin syöttäjä; jos pallo ei ollut pelissä ajan täytyessä, ensimmäisen syötön suorittaa edellisen syötön vastaanottaja.
- 2.15.4 Tämän jälkeen kukin pelaaja syöttää yhden pisteen vuorollaan erän loppuun asti ja jos vastaanottava pelaaja tai pari suorittaa 13 palautusta rallissa, vastaanottaja voittaa pisteen.
- 2.15.5 Lyöntilaskentaan siirtyminen ei muuta kohdassa [2.13.6](#) määriteltyä pelin syöttö- ja vastaanottojärjestystä.
- 2.15.6 Kun lyöntilaskentaan on siirrytty, pelin loppu pelataan lyöntilaskentaa soveltaen.



3 KILPAILUMÄÄRÄYKSET

3.1 Kilpailumuodot

- 3.1.1 Kilpailumuodot ovat avoimet kilpailut, yleiset kilpailut, Suomen mestaruuskilpailut, sarjat ja erityiskilpailut.
- 3.1.1.1 Yleisiä kilpailuja ovat kansainväliset, kansalliset, aluemestaruus- ja piirimestaruuskilpailut sekä TUL:n avoimet mestaruuskilpailut.
- 3.1.1.2 Erityiskilpailuja ovat esimerkiksi kaupunki- ja seuraottelut, paikalliset kilpailut, seurakilpailut, toiminimikilpailut sekä opiskelija- ja koululaiskilpailut sekä normaaleissa kilpailuissa järjestettävät epäviralliset luokat.
- 3.1.1.3 Kansainvälisiksi katsotaan ne avoimet kilpailut, joihin osallistuu vähintään kahta eri maata edustavia kilpailijoita.

3.2 Pelijärjestelmät

Suomessa järjestettävissä kilpailuissa voidaan käyttää kohtien [3.2.1–5](#) mukaisia pelijärjestelmiä.

- 3.2.1 Häviöstä ulos -järjestelmä (cup)
- 3.2.2 Sarja jokainen jokaista vastaan
- 3.2.3 Karsintalohkot ja loppukilpailu häviöstä ulos -järjestelmällä (poolit + cup)
- 3.2.4 Karsintalohkot ja jatkolohkot
- 3.2.5 Progressive knock-out -järjestelmä (PKO) siten, että kaikki sijat ratkaistaan tai sen eri sovellukset, kuten kahdesta, kolmesta jne. häviöstä ulos -järjestelmä
- 3.2.6 Kilpailuvaliokunta voi myöntää muille kuin SM-kilpailujen järjestäjälle oikeuden käyttää muutakin kuin tässä mainittua pelijärjestelmää
- 3.2.7 Sarjojen pelijärjestelmät määritetään sarjasäännöissä

3.3 Varusteet ja kilpailupaikka

- 3.3.1 Pöydän tulee olla pelisääntöjen kohdan [2.1](#) mukainen.
- 3.3.2 Verkon tulee olla pelisääntöjen kohdan [2.2](#) mukainen.
- 3.3.3 Pallon tulee olla pelisääntöjen kohdan [2.3](#) mukainen ITTF:n hyväksymä muovipallo.
- 3.3.4 Mailan tulee olla pelisääntöjen kohdan [2.4](#) mukainen.
- 3.3.4.1 Kumien tulee olla merkiltään ja malliltaan ITTF:n hyväksymät ja ne on kiinnitettävä mailaan niin, että toimittajan nimi, tuotemerkki, ITTF:n logo sekä mahdollinen ITTF-numero jäävät selvästi näkyviin lähelle lyöntipinnan reunaa.
- 3.3.4.2 Kumeja on käytettävä sellaisina kuin ITTF on ne hyväksynyt muuttamatta niiden peliominaisuuksia, kitkaa, ulkonäköä, väriä, koostumusta tai pintaa mekaanisella, kemiallisella tai muulla käsittelyllä tai lisäaineilla.
- 3.3.4.3 Kumien kiinnittämiseen ei saa käyttää haitallisia, haihtuvia liuottimia sisältäviä kiinnitysaineita.
- 3.3.4.4 Mailan tulee olla läpäissyt sille tehty mailatestaus.

3.3.5 Peliasu

- 3.3.5.1 Peliasuun kuuluvat lyhytaihainen tai hihaton paita, shortsit tai hame tai yksiosainen urheiluasusta sekä sukat ja jalkineet; muita vaatekappaleita ei saa käyttää pelissä ilman ylituomarin lupaa.
- 3.3.5.2 Paita, shortsit ja hame voivat olla minkä väriset tahansa, kunhan niiden pääasiallinen väri, paidan kaulusta ja hihoja lukuun ottamatta, on selvästi muu kuin käytetyn pallon väri. Väri rajoitukset eivät koske sukkia ja jalkineita.
- 3.3.5.3 Pelipaidan selkämyksessä voi olla numeroita tai kirjainyhdistelmiä pelaajan tai seuraottelussa hänen seuransa tunnistamiseksi ja mainoksia kohdan [3.3.5.4](#) mukaisesti.
- 3.3.5.4 Peliasusteissa ei saa mainostaa tupakkavalmisteita, alkoholia eikä huumaavia aineita.
- 3.3.5.5 Peliasun etupuolella tai sivuissa olevat merkit tai nauhat tai esineet, kuten pelaajan korut, eivät saa olla huomiota herättäviä eivätkä heijastavia.

3.3.6 Pelitila

- 3.3.6.1 Pelitilan pitää olla vähintään
- 3.3.6.1.1 14 m pitkä, 7 m leveä ja vapaan korkeuden 5 m kansainvälisissä arvokilpailuissa;
- 3.3.6.1.2 11 m pitkä, 5 m leveä ja vapaan korkeuden 4 m kansainvälisissä kilpailuissa ja SM-kilpailuissa ja mestaruussarjassa;
- 3.3.6.1.3 9 m pitkä, 4 m leveä ja vapaan korkeuden 3 m kansallisissa kilpailuissa.
- 3.3.6.2 Pelitila tulisi rajata noin 75 cm korkeilla, tummilla aitauksilla.
- 3.3.6.3 Valaistuksen pitää kilpailuissa olla vähintään 400 luksia jakautuneena tasaisesti koko pöydälle; pelitilan muissa osissa ei valaistus saa laskea alle puoleen.
- 3.3.6.4 Pelialueen ulkopuolella olevan tilan valaistus ei saa olla kirkkaampi kuin pelialueella oleva heikoin valaistus.
- 3.3.6.5 Pelipaikan päätyseinien yleissävyn tulisi olla tumma. Ikkunat, joista voi tulla pelitilaan häiritsevää valoa, on peitettävä.
- 3.3.6.6 Lattia ei saa olla liukas eikä valkoinen eikä valoa heijastava. Jos lattia on tiiltä, betonia tai kiveä, se on mainittava kilpailukutsussa.

3.4 Tuomarisäännöt

3.4.1 Ylituomari

- 3.4.1.1 Kilpailujen järjestäjän on nimettävä jokaiseen liiton luvalla järjestettävään kilpailuun vähintään yksi ylituomari. Ylituomarilla on oltava voimassa oleva liiton myöntämä tuomarikortti. Ylituomarin on käytettävä selvästi näkyvää merkkiä, josta kilpailun osanottajat voivat hänet tunnistaa. Ylituomari ei saa itse osallistua kilpailuun.
- 3.4.1.2 Ylituomarin vastuulla on
- 3.4.1.2.1 arvonnin järjestely,
- 3.4.1.2.2 peliohjelma,
- 3.4.1.2.3 ottelutoimitsijoiden nimeäminen,
- 3.4.1.2.4 kilpailuja edeltävän tuomariston neuvonnan hoitaminen,
- 3.4.1.2.5 ylimääräisen tauon myöntäminen kesken pelin,
- 3.4.1.2.6 poistumisluvan myöntäminen pelin aikana,
- 3.4.1.2.7 ennen peliä tapahtuvan pallotteluajan pidentäminen,
- 3.4.1.2.8 luvan myöntäminen pelaajille käyttää pelissä verryttelypukua tai sen osaa,
- 3.4.1.2.9 sääntöjen tulkinta sekä peliasusteiden ja välineiden hyväksyminen,
- 3.4.1.2.10 ratkaisu, saavatko pelaajat harjoitella ylimääräisellä tauolla sekä



- 3.4.1.2.11 toimenpiteet pelaajan huonon käytöksen vuoksi.
- 3.4.1.3 Kilpailujohto voi siirtää ylituomarin pyynnöstä jonkin ylituomarille kuuluvan tehtävän toiselle henkilölle.
- 3.4.1.4 Ylituomarin tai hänen sijaisensa on oltava kilpailupaikalla koko ajan.
- 3.4.1.5 Ylituomari voi halutessaan vaihtaa tuomarin, aputuomarin ja lyöntilaskijan kesken pelin. Näiden tekemät tuomiot jäävät voimaan, ellei kysymyksessä ole väärä sääntötulkinta viimeisen rallin osalta.
- 3.4.1.6 Pelaajat ovat ylituomarin valvonnassa kilpailupaikalla oleskelunsa ajan.
- 3.4.2 Tuomari, aputuomari ja lyöntilaskija
- 3.4.2.1 Tuomaria ja pistetaulua on käytettävä, sarjasääntöjen kohdan [6.10.9](#) poikkeuksin, jokaisessa yksittäisessä pelissä.
- 3.4.2.2 Tuomarin tulee nelinpelissä seistä pöydän vierellä verkon kohdalla.
- 3.4.2.3 Tuomarin tulee
- 3.4.2.3.1 tarkistaa pelivälineet ja -olosuhteet ja raportoida puutteista ylituomarille,
- 3.4.2.3.2 jos pelaajat eivät pääse yksimielisyyteen käytettävästä pallosta, valita se sattumanvaraisesti kohdan [3.5.2.1](#) mukaisesti,
- 3.4.2.3.3 suorittaa otteluarvonta kohdan [2.13.1](#) mukaisesti,
- 3.4.2.3.4 ratkaista, voiko pelaaja fyysisen vammansa vuoksi syöttää noudattamatta yksityiskohtaisesti syöttösääntöjä ([2.6.7](#)),
- 3.4.2.3.5 huolehtia oikean syöttö- ja vastaanottojärjestyksen säilymisestä sekä vastata puoltenvaihtojen oikea-aikaisuudesta ja oikaista näissä tapahtuneet virheet,
- 3.4.2.3.6 tuomita jokainen ralli joko pisteeksi tai uusittavaksi,
- 3.4.2.3.7 kuuluttaa pelitilanne kilpailumääräysten kohdan [3.5.1](#) mukaisesti,
- 3.4.2.3.8 huolehtia lyöntilaskennan ([2.15](#)) aloittamisesta ajallaan,
- 3.4.2.3.9 huolehtia pelin jatkumisesta keskeytyksittä,
- 3.4.2.3.10 ryhtyä toimenpiteisiin, jos pelaajaa neuvotaan määräysten vastaisesti tai jos pelaajan käytös on huono sekä
- 3.4.2.3.11 valvoa, ettei pelialueen äärellä ole asiaankuulumattomia.
- 3.4.2.4 Jos peliin on nimetty aputuomari, hänen tulee istua tuomaria vastapäätä ja
- 3.4.2.4.1 toimia vastaanottajan lyöntien laskijana, kun sovelletaan lyöntilaskentaa,
- 3.4.2.4.2 ratkaista, osuuko pallo hänen puoleisen pitkän sivun särmään vai ei, sekä
- 3.4.2.4.3 kiinnittää tuomarin huomio käytös- ja neuvomisrikkeisiin.
- 3.4.2.5 Sekä tuomari että aputuomari voi
- 3.4.2.5.1 tuomita syötön vääräksi,
- 3.4.2.5.2 tuomita syötön verkkosyötöksi,
- 3.4.2.5.3 tuomita pelaajan pysäyttäneen pallon,
- 3.4.2.5.4 katsoa peliolosuhteiden muuttuneen niin, että ne voivat vaikuttaa rallin ratkaisuun ([2.9.2.4](#)) ja
- 3.4.2.5.5 toimia ajanottajana valvoen harjoittelu-aikaa ennen pelin alkua, erän kestoa ja pelin sallittujen taukojen pituutta.
- 3.4.2.6 Ellei peliin ole nimetty aputuomaria, on lyöntilaskija nimettävä ennen lyöntilaskennan aloittamista.
- 3.4.2.7 Tuomari ei voi kumota aputuomarin kohdan [3.4.2.5](#) ratkaisuja eikä lyöntilaskijan kohdan [3.5.1.5](#) ratkaisuja.
- 3.4.2.8 Pelialueella pelaajat ovat tuomarin valvonnassa.





3.4.3 Vastalauseet

- 3.4.3.1 Mikään pelaajien tai kapteenien kesken tehty sopimus ei voi muuttaa tuomarin tai aputuomarin tekemää tuomiota, ylituomarin tuomiota sääntöjen tulkinnassa eikä kilpailujohdon päätöstä muissa kilpailuun tai otteluun liittyvissä asioissa.
- 3.4.3.2 Vastalauseetta ei voi tehdä tuomarin tai aputuomarin tekemästä pelitapahtumiin liittyvästä ratkaisusta eikä ylituomarin sääntötulkinnasta.
- 3.4.3.3 Tuomarin tai aputuomarin sääntötulkinnasta voi ylituomarille esittää suullisen vastalauseen. Ylituomarin päätös on lopullinen.
- 3.4.3.4 Ylituomaria vastaan tehtävä vastalause on osoitettava kirjallisesti liiton sääntövaliokunnalle viimeistään viisi päivää kilpailujen päättymisen jälkeen. Se voi esittää väärin menetelleen ylituomarin toiminnan kieltämistä tulevilla kilpailuilla; lopullisen päätöksen asiasta tekee liittohallitus. Sääntövaliokunnan on ilmoitettava kirjallisesti päätöksestä asianomaisille henkilöille.
- 3.4.3.5 Henkilökohtaisissa kilpailuissa voi vastalauseen tehdä ainoastaan se pelaaja, jonka peliä vastalause koskee. Junioripelaajan puolesta voi vastalauseen tehdä myös hänen valtuuttamansa henkilö. Joukkuekilpailuissa on valitusoikeus joukkueen kapteenilla. Vastalause tuomarin tai aputuomarin tuomiosta on tehtävä ennen seuraavan rallin alkua. Joukkueen kapteenin nimi on ennen ottelua ilmoitettava tuomarille.
- 3.4.3.6 Sarjaottelua koskeva vastalause on tehtävä kirjallisesti sarjajaostolle viiden päivän sisällä ottelusta. Siihen on liitettävä kuitti tai sen oikeaksi todistettu jäljennös vastalausemaksun suorittamisesta. Sarjajaoston on ilmoitettava päätöksestään kirjallisesti asianomaisille seuroille.
- 3.4.3.7 Kilpailujen arvontaa vastaan tehtävä vastalause tulee esittää järjestäjälle viimeistään kilpailupäivää edeltävänä päivänä. Mikäli arvonta suoritetaan kilpailujen yhteydessä, tulee vastalause esittää ennen luokan alkua. Ylituomari vastaa siitä, että arvonta korjataan virheen poistamiseksi arvontasääntöjen [\(4.5\)](#) mukaisesti.

3.5 Tuomariohjeet

3.5.1 Pisteiden lasku

- 3.5.1.1 Tuomarin on ilmoitettava pistetilanne heti rallin jälkeen pistetaululla ja tarvittaessa myös suullisesti.
- 3.5.1.2 Ensin on sanottava seuraavan syöttäjän pisteet ja sen jälkeen vastaanottajan pisteet.
- 3.5.1.2.1 Erän alussa tuomarin on ilmoitettava syöttäjän nimi.
- 3.5.1.2.2 Erän lopussa tuomarin on ilmoitettava voittajan nimi ja eräpisteet.
- 3.5.1.2.3 Kun ralli uusitaan, tuomarin on ilmoitettava pelitilanne osoittaakseen, ettei rallia huomioitu.
- 3.5.1.3 Syöttäjä ei saa syöttää ennen kuin oikea pistetilanne on ilmoitettu ja vastaanottaja on valmis. Jos pelaaja syöttää liian aikaisin, on tuomarin huomautettava tästä.
- 3.5.1.4 Pistetilanne on ilmoitettava kansallisissa kilpailuissa suomeksi ja kansainvälisissä kilpailuissa pelaajien ja tuomarin hyväksymällä kielellä tai englanniksi.
- 3.5.1.5 Ajanotto ja lyöntilaskenta
- 3.5.1.5.1 Erän alussa tuomarin tai aputuomarin on käynnistettävä kello heti, kun pallo on pelissä. Ajanotto on keskeytettävä
- 3.5.1.5.1.1 pallon joutuessa pelialueen ulkopuolelle,
- 3.5.1.5.1.2 puoltenvaihdossa ratkaisevassa erässä,
- 3.5.1.5.1.3 pyyheliinalla pyyhittäessä,
- 3.5.1.5.1.4 rikkoontunutta varustetta vaihdettaessa ja vaateista korjattaessa,





- 3.5.1.5.1.5 pelaajan loukkaantuessa ja
3.5.1.5.1.6 aikalisän ajaksi.
- 3.5.1.5.2 Jos peli keskeytetään aikarajoituksen (2.15) perusteella, sitä on välittömästi jatkettava ja vastaanottajan lyönnit laskettava ääneen heti lyönnin jälkeen; 13:n palautuksen jälkeen tuomarin on huudettava "seis".
- 3.5.1.5.3 Kansainvälisissä kilpailuissa lyönnit on laskettava englanniksi tai jollakin muulla kielellä, jonka pelaajat ja tuomari hyväksyvät.
- ### 3.5.2 Pelivälineet
- 3.5.2.1 Pelaaja, joka ei hyväksy tuomarin päätöstä käytettävästä pallosta, voidaan sulkea kilpailusta.
- 3.5.2.2 Mailan saa vaihtaa pelin aikana vain, jos se on vioittunut vahingossa niin pahasti, että sitä ei voi käyttää; tällöin se on korvattava toisella, joka pelaajalla on mukanaan tai joka annetaan hänelle pelialueelle.
- 3.5.2.3 Pelaajan on jätettävä käyttämänsä maila pelipöydälle taukojen ajaksi. Tuomari voi myöntää tähän poikkeuksen.
- ### 3.5.3 Harjoittelupeli
- 3.5.3.1 Pelaajalla on oikeus kahden minuutin harjoitteluun pelipöydällä välittömästi ennen peliä. Ylituomarin luvalla voi harjoitella yli tämän ajan.
- 3.5.3.2 Pelaajat eivät saa harjoitella pelipöydällä erätauojen tai muitten sallittujen taukojen aikana. Loukkaantumisen vuoksi myönnetyn tauon aikana voi ylituomarin luvalla harjoitella millä pöydällä tahansa.
- 3.5.3.3 Pelaajille on annettava kohtuullinen aika pelissä käytettävän pallon kokeiluun, mutta tämä ei oikeuta pallotteluajan pidentämiseen ennen pelin alkua; pelin aikana tapahtuneen vioittuneen pallon tai mailan vaihdon jälkeen pelaajilla on oikeus muutamaa testiralliin.
- ### 3.5.4 Tauot
- 3.5.4.1 Pelin tulee jatkua keskeytyksettä, mutta pelaajalla on oikeus
- 3.5.4.1.1 enintään yhden minuutin taukoon erien välillä,
3.5.4.1.2 lyhyeen pyyheliinalla pyyhkimiseen joka kuudennen pisteen jälkeen kunkin erän alusta lukien ja puolten vaihdossa ratkaisevassa erässä,
3.5.4.1.3 enintään viiden minuutin taukoon henkilökohtaisten luokkien pelien välillä sekä
3.5.4.1.4 enintään viiden minuutin taukoon joukkueottelussa kahden perättäisen pelin välillä.
- 3.5.4.2 Pelaaja tai pari voi vaatia yhtä enintään minuutin aikalisää pelissä.
- 3.5.4.2.1 Henkilökohtaisessa luokassa aikalisäpyynnön voi esittää pelaaja, pari tai neuvoja; joukkueottelun pelissä pyynnön voi esittää pelaajien lisäksi joukkueen kapteeni.
- 3.5.4.2.2 Jos pelaajan tai parin ja neuvojan tai kapteenin kesken on erimielisyyttä aikalisän ottamisesta, päätösvalta on henkilökohtaisessa luokassa pelaajalla ja joukkueottelussa kapteenilla.
- 3.5.4.2.3 Aikalisäpyynnön voi esittää vain erän aikana rallien välillä; se esitetään tekemällä käsillä T-merkki.
- 3.5.4.2.4 Kun asianmukainen aikalisäpyyntö on esitetty, tuomarin tulee keskeyttää peli ja hänen tulee pitää ylhäällä valkoista korttia pyynnön esittäneen pelaajan tai parin puolella; valkoinen kortti tai muu merkki asetetaan tämän pelaajan tai parin pöytäpuoliskolle.
- 3.5.4.2.5 Merkki poistetaan ja peli jatkuu, kun aikalisää ottanut osapuoli sitä haluaa ja viimeistään minuutin kuluttua.
- 3.5.4.2.6 Jos molemmat pelaajat tai parit ovat pyytäneet tai heidän puolestaan on pyydetty samanaikaisesti aikalisää, peli jatkuu, kun molemmat osapuolet ovat valmiit ja viimeistään minuutin kuluttua; kumpikaan osapuoli ei voi siinä pelissä enää ottaa aikalisää.





- 3.5.4.3 Ylituomari voi harkintansa mukaan myöntää tauon – niin lyhyen kuin mahdollista ja enintään 10 minuuttia – pelaajalle, joka on tilapäisesti loukkaantumisen vuoksi kykenemätön jatkamaan.
- 3.5.4.4 Pelitaukoa ei myönnetä, mikäli loukkaantuminen on tapahtunut jo ennen peliä tai mikäli pelikyvyttömyys johtuu normaalista pelirasituksesta. Taukoa ei saa myöntää pelin aikana tulleen krampin eikä väsymyksen vuoksi. Taukoon oikeuttavan loukkaantumisen on aiheuduttava vahingosta, esimerkiksi kaatumisesta.
- 3.5.4.5 Jos pelaajalla on pelialueella verenvuoto, peli on keskeytettävä heti eikä se saa jatkua ennen kuin loukkaantunut on saanut hoitoa ja verijäljet puhdistettu pelialueelta.
- 3.5.4.6 Pelaajien on pysyttävä koko pelin ajan pelialueella tai sen välittömässä läheisyydessä, ellei poistumiseen ole ylituomarin lupaa; erien välisten taukojen ja aikalisän aikana pelaajien on pysyttävä kolmen metrin alueella varsinaisesta pelialueesta tuomarin näkyvillä.
- 3.5.5 Pelaaminen luovutuksen jälkeen
- 3.5.5.1 Pelaaja tai nelinpelissä pari, joka luovuttaa (wo) pelinsä, ei voi jatkaa kilpailua kyseisessä luokassa. Mikäli pelaaja tai pari keskeyttää (rt) ottelunsa, voi pelaaja tai pari jatkaa kilpailua kyseisessä luokassa ilman rajoitteita.

3.6 Valvonta

- 3.6.1 Pelin aikana neuvominen
- 3.6.1.1 Pelaajaa voi neuvoa milloin tahansa paitsi rallin aikana. Neuvominen ei kuitenkaan saa aiheuttaa pelin kulkuun katkoja tai viivytyksiä.
- 3.6.1.2 Tuomarin on annettava neuvomisesta, joka kohdan [3.6.1.1](#) mukaan ei ole sallittua, neuvojalle varoitus keltaista korttia näyttäen.
- 3.6.1.3 Jos määräysten vastaista neuvomista tapahtuu tuomarin varoituksesta huolimatta, tämän tulee poistaa neuvoja pelialueelta punaista korttia näyttäen riippumatta siitä, oliko kyseessä aiemmin varoitettu neuvoja; jos neuvoja kieltäytyy tai palaa pelialueelle aikaisemmin kuin mitä kohdassa [3.6.1.4](#) on määrätty, tuomarin on keskeytettävä peli ja raportoitava välittömästi ylituomarille.
- 3.6.1.4 Jos neuvoja on joukkueottelussa poistettu pelialueelta määräysten vastaisen neuvomisen vuoksi, hän ei saa palata ennen joukkueottelun päättymistä, paitsi pelataksaan; henkilökohtaisessa luokassa hän voi palata vasta kyseisen pelin päätyttyä.
- 3.6.2 Käytösrikkeet
- 3.6.2.1 Pelaajien ja huoltajien on käytäytävä niin, etteivät he epäurheilijamaisesti loukkaa vastustajaa eikä katsojia eivätkä vahingoita lajia esimerkiksi loukkaavalla kielenkäytöllä, tahallaan riko palloa tai lyö sitä pelialueelta ulos, potki pöytää tai aitauksia tai käytäydy epäkunnioittavasti tuomareita kohtaan.
- 3.6.2.2 Jos pelaaja tai neuvoja syyllistyy vakavaan rikkomukseen, tuomarin on keskeytettävä peli ja raportoitava siitä välittömästi ylituomarille; muista rikkeistä tuomari voi ensimmäisellä kerralla, keltaista korttia näyttämällä, varoittaa rikkojaa seuraavan rikkeen johtavan rangaistukseen.
- 3.6.2.3 Jos pelaaja, jota on varoitettu, syyllistyy toiseen rikkeeseen samassa henkilökohtaisessa pelissä tai samassa joukkueottelussa, tulee tuomarin, paitsi mitä on säädetty kohdissa [3.6.2.2](#) ja [3.6.2.5](#), antaa tämän vastustajalle piste ja seuraavasta rikkeestä kaksi pistettä näyttämällä kummallakin kerralla yhtä aikaa keltaista ja punaista korttia.



- 3.6.2.4 Jos pelaajan huono käytös jatkuu kolmen rankaisupisteen jälkeen samassa henkilökohtaisessa pelissä tai samassa joukkueottelussa, tuomarin tulee keskeyttää peli ja raportoida välittömästi ylituomarille.
- 3.6.2.5 Jos pelaaja vaihtaa pelin aikana mailansa, joka ei ole vaurioitunut, tuomarin tulee keskeyttää peli ja ilmoittaa siitä ylituomarille.
- 3.6.2.6 Nelinpelissä pelaajalle annettu varoitus ja rangaistus ovat voimassa parille mutta ei rikkoneen pelaajan kanssapelaajalle tämän seuraavissa peleissä samassa joukkueottelussa; nelinpelin alkaessa parilla on sen pelaajan määrä varoituksia tai rangaistuksia, jolla niitä on enemmän siitä joukkueottelusta.
- 3.6.2.7 Paitsi mitä on sanottu kohdassa [3.6.2.2](#), tuomarin on punaista korttia näyttämällä poistettava pelialueelta neuvoja, jota on varoitettu ja joka saman henkilökohtaisen pelin tai saman joukkueottelun aikana syyllistyy uuteen rikkeeseen; neuvoja voi palata pelialueelle vasta henkilökohtaiseen luokkaan kuuluvan pelin tai joukkueottelun päätyttyä.
- 3.6.2.8 Ylituomari voi, punaista korttia näyttämällä, sulkea pelaajan pois pelistä, luokasta tai kilpailusta huomattavan huonon tai epärehellisen käytöksen vuoksi riippumatta siitä, onko tuomari raportoinut siitä vai ei.
- 3.6.2.9 Jos pelaaja on suljettu kahdesta pelistä henkilökohtaisessa luokassa tai joukkueottelussa, hänet on automaattisesti suljettu tästä luokasta tai joukkuekilpailusta.
- 3.6.2.10 Ylituomari voi sulkea kilpailusta kaksi kertaa pelialueelta poistetun neuvojan.
- 3.6.2.11 Ylituomarin on ilmoitettava pelaajan tai huoltajan poissulkemisesta kilpailusta kirjallisesti kolmen päivän sisällä liiton kilpailuvaliokunnalle, joka voi ehdottaa liittohallitukselle tämän asettamista määräaikaiseen kilpailukieltoon.
- 3.6.3 Antidoping
- 3.6.3.1 Pelaajien on noudatettava Suomen Antidopingtoimikunnan ja ITTF:n antidopingsääntöjä. Pelaajien, valmentajien ja huoltajien tulee tutustua heitä koskeviin antidopingsäännöksiin. Tiedot kielletyistä dopingaineista ja -menetelmistä ovat Suomen Antidopingtoimikunnan vuosittain ilmestyvässä julkaisussa ”Kielletyt aineet ja menetelmät urheilussa”.
- 3.6.3.2 Dopingrikkomusten minimirangaistukset ovat
- varoitus Suomen Antidopingtoimikunnan lausunnon perusteella,
 - määräaikainen kilpailukielto; ensimmäisestä dopingrikkomuksesta kaksi (2) vuotta,
 - toistuvasta dopingista elinikäinen kilpailukielto.
- 3.6.4 Vedonlyönti
- 3.6.4.1 Pelaaja, valmentaja tai seuran muu toimihenkilö ei saa itse eikä asiamiehen välityksellä lyödä vetoa omasta kilpailutapahtumasta. Rikkomuksesta seuraa liiton sääntöjen 7 §:n mukainen rangaistus.

3.7 Edustus

- 3.7.1 Pelaajalla on oikeus edustaa vain yhtä seuraa. Pelaajan oikeudesta siirtyä oman seuransa joukkueesta toiseen pelikauden aikana määrätään sarjasääntöjen kohdassa [6.9](#).
- 3.7.1.1 Kilpailujen osanotto-oikeudet ovat kohdassa [3.9](#).

3.7.1.2 Jos pelaajan ja hänen seuransa välillä on sovittu, että pelaaja saa seuran edustamisesta kalenterivuodessa tai pelikaudessa veronalaista palkkiota vähintään urheilijoiden eläketurvan ja tapaturmaturvan järjestämisestä annetussa asetuksessa säädetyn määrän, seuran on järjestettävä hänelle vakuutuksella eläke- ja tapaturmaturva mainitun asetuksen mukaisesti. Jos seura ei ole vakuutuksia ottanut, seurajohdon vastuuhenkilöt asetetaan liiton kurinpitosäännön mukaiseen toimitsijakieltoon, eikä seura voi käyttää pelaajaa edustustehtävissä.

3.7.2 Seurasiirrot

3.7.2.1 Kun pelaaja haluaa siirtyä edustamaan toista seuraa, on hänen anottava allekirjoittamallaan liiton seurasiirtolomakkeella tai sähköpostitse seuraltaan edustusoikeuden vapautta. Kun pelaaja on yhden pelikauden lunastamatta kilpailulisenssiä, seurasiirtoa ei tarvitse anoa.

3.7.2.2 Seuralla on ennen eron myöntämistä oikeus vaatia, että pelaaja on suorittanut jäsenmaksunsa, palauttanut hallussaan olleen seuran omaisuuden ja täyttänyt muut velvollisuutensa seuraa kohtaan.

3.7.2.3 Seura on velvollinen 20 päivän kuluessa siitä, kun eroanomus on jätetty, antamaan edustusoikeuden vapauden seurasiirtolomakkeen asianomainen osa täytettynä tai sähköpostitse pelaajalle tai ilmoittamaan kirjallisesti sekä pelaajalle että liittohallitukselle, miksi edustusoikeuden vapautta ei ole myönnetty.

3.7.2.4 Jollei seura 20 päivän kuluessa eroanomuksen jättöpäivästä ole antanut edustusoikeuden vapautta eikä esittänyt pätevää syytä kieltäytymiseensä, voi liittohallitus antaa edustusoikeuden sitä kuulematta.

3.7.2.5 Seuranvaihdon voi tehdä milloin tahansa, ja pelaaja voi, edustusoikeuden saatuaan, osallistua kaikkiin liiton alaisiin kilpailuihin mutta ei SM-joukkuekilpailuihin eikä liiton sarjoihin, joihin hän voi osallistua vasta seuraavalla pelikaudella.

3.7.2.6 Kun siirtyvä pelaaja haluaa edustaa uutta seuraansa pelikaudella SM-joukkuekilpailuissa tai liiton sarjoissa, on pelaajasiirtotiedot lähetettävä liittoon siten että ne ovat perillä viimeistään 31.8. Seurasiirron voi ilmoittaa liiton toimistoon seurasiirtolomakkeella tai sähköpostilla. Seurasiirtoa varten tarvitaan vanhan seuran, uuden seuran sekä pelaajan vahvistus.

3.7.2.7 Seuranvaihdon voi tehdä myös 31.8. jälkeen, ja pelaaja voi, edustusoikeuden saatuaan, osallistua kaikkiin liiton alaisiin kilpailuihin mutta ei SM-joukkuekilpailuihin eikä liiton sarjoihin, joihin hän voi osallistua vasta seuraavalla pelikaudella.

3.7.2.8 Liittohallitus ratkaisee seuranvaihtoihin liittyvät kiistakysymykset.

3.7.3 Ulkomailla kilpaileminen

3.7.3.1 Ulkomaisiin sarjoihin osallistuminen on ilmoitettava liittohallitukselle, joka voi asettaa ehtoja niissä pelaamiselle.

3.8 Kilpailulisenssi ja harrastajalisenssi

3.8.1 Seurojen kaikille kilpapelajille on ilmoitettava ja maksettava joko kilpailulisenssi tai harrastajalisenssi. Lisenssi on voimassa pelikauden (1.7.–30.6.) sekä sen jälkeisen syyskuun loppuun. Ilmoitus- ja maksumenettelystä annetaan ohjeet erikseen.

3.8.1.1 Kilpailun järjestäjällä on velvollisuus varmistaa, että jokaisella osallistujalla on kilpailulisenssi.

3.8.1.2 Mikäli kilpailussa pelaa lisenssitön pelaaja, kilpailun järjestäjä on velvollinen maksamaan liitolle korvauksen, jonka suuruuden liittohallitus erikseen määrittelee.

3.8.2 Kilpailulisenssi

- 3.8.2.1 Pelaajalla on oltava, kohdassa [3.8.3](#) mainituin poikkeuksin, suomalainen kilpailulisenssi kilpailuluvan saamiseksi Suomessa järjestettäviin SM-kilpailuihin ja sarjoihin. SM-kilpailuja varten lisenssi voidaan lunastaa ilman seuran jäsenyyttä, jos pelaaja muuten on oikeutettu osallistumaan SM-kilpailuihin.
- 3.8.2.2 Pelaajalla on oltava suomalainen kilpailulisenssi Suomessa järjestettäviin yleisiin kilpailuihin, paitsi siinä tapauksessa, että hän edustaa ulkomaalaista seuraa.
- 3.8.2.3 Liiton verkkosivuilla ylläpidetään luetteloa lisenssipelaajista.

3.8.3 Harrastajalisenssi

- 3.8.3.1 Harrastajalisenssi oikeuttaa pelaamaan IV:n ja sitä alempien divisioonien sarjaotteluissa. Harrastajalisenssi voidaan lunastaa joko jäsenseuran tai rekisteröimättömän yhdistyksen pelaajalle.

3.9 Osanotto-oikeudet

3.9.1 Suomen mestaruuskilpailut

- 3.9.1.1 SM-kilpailujen joukkuekilpailuissa on edustamisesta ja kilpailulisenssistä voimassa, mitä edellä kohdissa [3.7](#) ja [3.8](#) määrätään.
- 3.9.1.2 Luokkien Suomen mestaruuskilpailut
- 3.9.1.2.1 Pelaaja saa osallistua pelikauden aikana tapahtuneesta ratingpisteiden nousustaan huolimatta siihen kaksin- ja nelinpeliin, johon hänet oli luokiteltu pelikauden alkaessa, mikäli luokkanousu on tapahtunut samalla pelikauden jaksolla (syksy/kevät), jolla kilpailu järjestetään.
- 3.9.1.3 Veteraanien henkilökohtaisten luokkien SM-kilpailuissa pelaaja saa osallistua enintään kahteen kaksinpeliin, sekanelinpeleihin sekä kahteen muuhun nelinpeliin.
- 3.9.1.4 Ulkomaalainen pelaaja voi osallistua SM-kilpailuihin, jos hän on todistettavasti (väestörekisteriote) kilpailun viimeiseen ilmoittautumispäivään mennessä
- 3.9.1.4.1 asunut yhtäjaksoisesti Suomessa kaksi vuotta tai,
- 3.9.1.4.2 jos hän on juniori, asunut yhtäjaksoisesti Suomessa vuoden.

3.9.2 Naiset saavat osallistua miesten luokkiin ja tytöt miesten ja poikien luokkiin seuraavin rajoituksin:

- 3.9.2.1 naiset ja tytöt eivät SM-kilpailuissa saa osallistua miesten yleisiin (MK, MN, MJO) luokkiin,
- 3.9.2.2 eivätkä tytöt poikien luokkiin SM-kilpailuissa eikä alue- ja piirinmestaruuskilpailuissa,
- 3.9.2.3 eivätkä naiset miesten luokkiin veteraanien henkilökohtaisissa SM-kilpailuissa.

3.9.3 Ulkomaalaiset pelaajat

- 3.9.3.1 Liittohallituksella on oikeus kieltää ulkomaalaisen pelaajan osallistuminen yleisiin kilpailuihin.
- 3.9.3.2 Ulkomaalaisen pelaajan osallistumisesta SM-kilpailuihin säädetään kohdassa [3.9.1.4](#), sarjoihin kohdassa [6.2.3](#) ja TOP-16-turnaukseen kohdassa [7.1.3](#).

3.9.4 Sarjojen osanotto-oikeudet ovat kohdassa [6.2](#).

3.9.5 Piirinmestaruus- ja erityiskilpailujen osanotto-oikeudesta päättää niiden järjestäjä.



3.10 Ikäsäännöt

- 3.10.1 Juniorien ikäraja on 18 vuotta.
- 3.10.2 Kadettien ikäraja on 14 vuotta.
- 3.10.3 Nappuloiden ikäraja on 12 vuotta.
- 3.10.4 Juniorien, kadettien ja nappuloiden pelaajat saavat osallistua pelikaudella (1.7.–30.6.) sen ikäluokan kilpailuun, jonka ikärajan he täyttävät pelikauden alun kalenterivuonna, esimerkiksi
- pelaaja, joka täyttää pelikauden aikana (1.7.–30.6.) tammikuussa 19 vuotta, saa osallistua koko pelikaudella M18-luokkaan
 - pelaaja, joka täyttää pelikauden aikana (1.7.–30.6.) joulukuussa 19 vuotta, ei saa osallistua koko pelikautena M18-luokkaan.
- 3.10.5 Pelaaja saa osallistua veteraaniluokkaan sen kalenterivuoden aikana, jona hän saavuttaa luokan ikärajan, esimerkiksi
- pelaaja, joka täyttää joulukuussa 40 vuotta, saa osallistua ko. vuoden alusta alkaen M40-luokkaan.



4 KILPAILUJEN JÄRJESTÄMINEN

4.1 Kilpailuluvat

- 4.1.1 Suomen mestaruuskilpailuihin ja yleisiin kilpailuihin paitsi aluemestaruus- ja piirinmestaruuskilpailuihin sekä TUL:n avoimiin mestaruuskilpailuihin on anottava lupa liiton kilpailuvaliokunnalta liiton määräämään ajankohtaan mennessä kilpailujen anomuslomaketta käyttäen.
- 4.1.2 Kansainvälisten kilpailujen tai kansallisten arvokilpailujen järjestäjä voi anoa liiton kilpailuvaliokunnalta lupaa käyttää kilpailumääräysten edellyttämää pienempää pelitilaa. Anomus on tehtävä ennen arvontaa.
- 4.1.3 Aluemestaruuskilpailuihin on anottava kyseisen alueen ja piirinmestaruuskilpailuihin kyseisen piirin lupa.
- 4.1.4 Erityiskilpailujen järjestämiselle liitto ei aseta rajoituksia.

4.2 Kilpailukutsu

- 4.2.1 Yleisten kilpailujen ja Suomen mestaruuskilpailujen kilpailukutsussa tulee olla seuraavat tiedot:
- järjestävä seura,
 - kilpailupaikka ja -päivämäärä,
 - kilpailuluokat, pelijärjestelmä, joukkuekilpailun pelimuoto ja yksittäisen pelin pelitapa (ellei muuta mainita, pelataan paras viidestä erästä),
 - ratingleikkuripäivä
 - ilmoittautumismaksut ja niiden maksutapa,
 - ilmoittautuminen; aika, tapa ja osoite sekä puhelinnumero,
 - arvonnan paikka ja aika,
 - kilpailuissa käytettävän pallon merkki, malli ja väri,
 - mikäli osanottajat joutuvat toimimaan tuomareina, on se mainittava,
 - mahdollisten kiertopalkintojen säännöt,
 - miesten GP-luokan ensimmäinen palkinto,
 - osanottorajoitukset.
- 4.2.2 Kilpailukutsu on julkaistava liiton verkkosivuilla vähintään kaksi viikkoa ennen arvontaa.
- 4.2.3 Jos kilpailut peruutetaan, tulee järjestäjän ilmoittaa siitä välittömästi sekä kaikille kilpailuihin ilmoittautuneille että liiton verkkosivuilla.

4.3 Kilpailuihin ilmoittautuminen

- 4.3.1 Seuran on ilmoitettava pelaajansa kirjallisesti kilpailujen järjestäjälle, ellei tämä anna lupaa muuhun menettelyyn.
- 4.3.2 Jos seura ilmoittaa joukkuekilpailuun kaksi tai useampia joukkueita, sen on ilmoittautumisen yhteydessä nimettävä ykkösjoukkuettaan lukuun ottamatta kaikkien joukkueiden pelaajat.
- 4.3.2.1 Jos seura ilmoittaa joukkuekilpailuun vain yhden joukkueen, sen pelaajia ei tarvitse nimetä.
- 4.3.2.2 Joukkueessa, jonka pelaajat on nimetty, saavat pelata vain siihen nimetyt pelaajat lukuun ottamatta kohdan [4.5.6.10.4](#) poikkeusta.
- 4.3.2.3 Joukkueessa, jonka pelaajat on nimetty, ei saa pelata pelaajaa, jota ei ole nimetty mihinkään joukkueeseen.

- 4.3.3 Seura voi pätevästä syystä (esim. ilmoittautumismaksujen laiminlyönti tai huono käytös kilpailuissa) estää pelaajansa osallistumisen kilpailuihin. Vaatimus tästä on esitettävä kilpailujen järjestäjälle ennen arvontaa. Pelaaja voi tehdä asiasta vastalauseen, jonka liiton työvaliokunta käsittelee.
- 4.3.4 Ilmoittautumisia ei saa ottaa vastaan arvonnän jälkeen seuraavin poikkeuksin:
- 4.3.4.1 nelinpelissä pelaaja saa pätevästä syystä vaihtaa pariaan pelaajaan, joka ei ole ilmoittautunut kyseiseen nelinpeliluokkaan sekä sairastapauksen sattuessa pelaajaan, jonka pari on myös estynyt osallistumasta sairauden vuoksi. Molemmissa tapauksissa edellytetään, että parin sijoitusryhmä ei muutu ylemmäksi vaihdon vuoksi; SM-kilpailuissa vaihto on tehtävä viimeistään kilpailuja edeltävänä päivänä
- 4.3.4.2 jos pelaaja ei luokkanousun vuoksi saa pelata luokassa, hän saa kilpailun järjestäjän suostumuksella osallistua ylempään luokkaan;
- 4.3.4.3 luokissa, joissa karsintalohkot ovat osa pelijärjestelmää tai muodostavat sen kokonaan, ilmoittautumisia saadaan ottaa vastaan pelipaikalla kilpailun järjestäjän suostumuksella ennen luokan alkua, lukuun ottamatta sijoitettavia pelaajia, siten että arvontasääntöjen [4.5.6.12.1.5](#) ja [4.5.6.12.2.4](#) ehdot täytyvät;
- 4.3.4.4 epävirallisissa luokissa ilmoittautumisia saadaan ottaa vastaan pelipaikalla ennen luokan alkua;
- 4.3.4.5 SM-kisojen kaksinpeleissä ilmoittautumisia ei saa ottaa vastaan ilmoittautumisajan umpeuduttua.

4.4 Ilmoittautumismaksut

- 4.4.1 Ilmoittautumismaksut on maksettava kilpailujen järjestäjän vaatimalla tavalla.
- 4.4.2 Pelaaja on velvollinen maksamaan ilmoittautumismaksunsa myös luokista, joihin hän on ilmoittautunut, mutta joihin hän ei ole osallistunut, riippumatta poisjäännin syystä. Tällaisissa tapauksissa ilmoittautumismaksun perimättä jättäminen on kilpailujen järjestäjän harkinnassa.
- 4.4.3 Kun pelaaja ei luokkanousun vuoksi saa pelata luokassa, johon hän on ilmoittautunut, kilpailujen järjestäjä ei voi periä pelaajalta tämän luokan ilmoittautumismaksua. Maksettu ilmoittautumismaksu on palautettava.
- 4.4.4 Jos pelaaja peruuttaa osanottonsa kilpailuihin ennen ilmoittautumisajan päättymistä, hänellä ei ole velvollisuutta maksaa ilmoittautumismaksuja. Maksetut ilmoittautumismaksut on palautettava.
- 4.4.5 Pelaajan ei tarvitse maksaa ilmoittautumismaksua luokasta, jonka arvonnasta hänet on jätetty pois, ellei virhettä voi kilpailupaikalla korjata siksi, että luokassa on pelattu liian monta peliä ennen virheen havaitsemista. Maksettu ilmoittautumismaksu on palautettava.
- 4.4.6 Liittöhallitus voi asettaa pelaajan kilpailukieltoon, jos tämä on jättänyt maksamatta kilpailujen ilmoittautumismaksuja.

4.5 Arvonta ja sijoittaminen

- 4.5.1 Kilpailuvaliokunta voi määrätä tarkkailijan kilpailujen arvontatilaisuuteen.
- 4.5.2 Arvontakaavioiden määrän vähentämiseksi yhteen kaavioon voidaan arpoa yli 32 pelaajaa käyttämällä esiotteluita, joita saa olla korkeintaan neljä kaaviota kohden. Esiotteluun voidaan arpoa jokainen sijoittamaton pelaaja.
- 4.5.3 Jos poisjääntien vuoksi joissain karsintalohkoissa on pelaajamäärien ero kaksi tai enemmän, voidaan karsintalohkojen pelaajamääriä tasata arpomalla sijoittamattomia pelaajia vajaisiin karsintalohkoihin siten, että karsintalohkojen pelaajamäärien ero on korkeintaan yksi, kuitenkin siten, että arvontasääntöjen [4.5.6.12](#) ehdot täyttyvät.
- 4.5.3.1 SM-kisoissa mahdollisuus karsintalohkojen pelaajamäärien tasaamiseen koskee ainoastaan nappulapokien ja -tyttöjen kaksinpelien SM-kisoja.
- 4.5.4 Kilpailujen järjestäjällä on oikeus jättää kilpailuihin ilmoittautunut pelaaja arpomatta kilpailukaavioon tai estää tämän osanotto, jos pelaaja ei ole maksanut tämän kilpailun tai järjestäjän aikaisempien kilpailujen ilmoittautumismaksuja.
- 4.5.5 Luokan arvonta katsotaan tasapainottomaksi, kun ykkös- tai kakkossijoitettu jää pois tai kun yhden neljänneksen molemmat kärkisijoitetut jäävät pois.
- 4.5.5.1 Tasapainoton luokka tulee arpoa uudelleen joko kokonaan tai ainoastaan sijoitettujen osalta. Jälkimmäisessä tapauksessa sijoitettavien joukko täydennetään alkuperäiseen määräänsä sijoitusjärjestyksessä seuraavien pelaajien tai joukkueiden avulla. Milloinkaan arvontaa ei korjata siten, että vain osa sijoitetuista vaihtaa paikkaa.
- 4.5.6 Sijoittaminen
- 4.5.6.1 Sijoittamisen tarkoituksena on, että luokan parhaat pelaajat kohtaavat toisensa mahdollisimman myöhään.
- 4.5.6.2 Kaikkien luokkien sijoittamisessa käytetään kilpailujen ratingleikkuripäivänä voimassa olevaa, kaikki pelaajat sisältävää ratinglistaa ([5.3](#)).
- 4.5.6.3 Sijoituksen määräävät ratingpisteet.
- 4.5.6.4 Sijoitettavien määrä

Osanottajia	Sijoitettavia
3–4	2
5–8	2–4
9–32	4–8
33–64	8–16
65–	8–32

On pyrittävä siihen, että sijoitettavien määrä on joko 2, 4, 8, 16 tai 32.

- 4.5.6.5 Sijoitus on pakollinen kilpailuluokissa, joita varten liitto julkaisee ratinglistaa ja ratingluokissa vähintään M-1800 sekä näiden luokkien nelinpeleissä.
- 4.5.6.6 Naisjuniorit sijoitetaan miesjunioreiden luokissa ratinglistoja apuna käyttäen.
- 4.5.6.7 Jos usealla pelaajalla on ratinglistalla sama ratingpistemäärä, sijoitusjärjestyksen määrää arpa.
- 4.5.6.8 Ei-aktiiviset pelaajat sijoitetaan saman ratingpisteiden aktiivisten pelaajien jälkeiselle paikalle.



- 4.5.6.9 Kilpailun järjestäjä sijoittaa, tarvittaessa yhteistyössä kilpailuvaliokunnan kanssa, ne ulkomaalaiset pelaajat, joilla ei ole suomalaista ratingsijoitusta.
- 4.5.6.10 Sijoittaminen nelinpeleissä ja joukkuekilpailuissa
- 4.5.6.10.1 Nelinpelissä ja sekanelinpelissä sijoitusjärjestys määräytyy parin pelaajien ratingpisteiden summan mukaan. Kun usealla parilla on sama summa, ykköspelaajien ratingpisteet ratkaisevat. Jos nämäkin ovat samat, sijoitusjärjestyksen määrää arpa.
- 4.5.6.10.2 Joukkuekilpailuissa joukkueen pelaajien ratingpisteiden summa määrää sijoitusjärjestyksen. Tasatilanteessa joukkueen parhaan pelaajan ratingpisteet ratkaisevat. Jos nämäkin ovat samat, sijoitusjärjestyksen määrää arpa.
- 4.5.6.10.3 Joukkuekilpailuissa sijoittamisessa käytetään vain ratingleikkuripäivän aktiivisten pelaajien listaa, ei-aktiivisia pelaajia ei huomioida sijoittamisessa. Ei koske suomalaisia ulkomailla aktiivisesti pelaavia.
- 4.5.6.10.4 Jos seurasta osallistuu joukkuekilpailuun monta joukkuetta, pelaaja voi ennen kilpailun alkua siirtyä seuransa toiseen parempaan joukkueeseen kuin mihin hänet on alun perin nimetty. Mikäli pelaajan alkuperäinen joukkue on sijoitettu ja sen sijoitusryhmä alenee siirron takia, tämän joukkueen on jätävä pois kilpailusta.
- 4.5.6.11 Sijoittaminen häviöstä ulos -järjestelmässä (cup)
- 4.5.6.11.1 Arvontakaavioiden määrän vähentämiseksi yhteen kaavioon voidaan arpoa yli 32 pelaajaa käyttämällä esiotteluita, joita saa olla korkeintaan neljä kaaviota kohden. Esiotteluun voidaan arpoa jokainen sijoittamaton pelaaja.
- 4.5.6.11.2 Kaavion ne paikat täytetään, joiden numero on korkeintaan luokassa mukana olevien osanottajien lukumäärä ([Taulukko 1](#)). Esiotteluiden numerointi kuvaa esiottelupaikkojen käyttöjärjestystä.
- 4.5.6.11.3 Pelaaja, joka on todistettavasti ilmoittautunut, mutta jäänyt arvonnasta pois, on viimeistään kilpailua edeltävänä päivänä otettava mukaan. Arvonta korjataan mahd. yksinkertaisesti. Pelaajat arvotaan ensimmäisiin sijoitustaulukon ([Taulukko 1](#)) vapaisiin paikkoihin tai tarvittaessa esiotteluihin. Jos pelaaja olisi kuulunut sijoitettaviin, hänet on arvottava paikkaan, josta hän kohtaa vähintään sijoitusryhmänsä pelaajia niin myöhäisessä vaiheessa kuin olisi oikeankin arvannon kohdalla, mikäli mahdollista.





Taulukko 1:

Sijoitustaulukot

	64	32	16	8
1	1	1	1	1
2	64	32	16	8
3	48	24	12	6
4	32	16	8	4
5	24	12	6	3
6	Esi8 40	Esi4 20	Esi2 10	Esi1 5
7	56	28	14	7
8	16	8	4	2
9	12	5	3	
10	52	26	13	
11	Esi4 36	Esi2 18	Esi1 9	
12	20	10	5	
13	28	14	7	
14	44	22	11	
15	60	30	15	
16	8	4	2	
17	5	3		
18	58	29		
19	42	21		
20	26	13		
21	18	9		
22	Esi2 34	Esi1 17		
23	50	25		
24	10	6		
25	14	7		
26	54	27		
27	Esi6 38	Esi3 19		
28	22	11		
29	30	15		
30	46	23		
31	62	31		
32	4	2		
33	3			
34	61			
35	45			
36	29			
37	21			
38	Esi5 37			
39	53			
40	13			
41	9			
42	49			
43	Esi1 33			
44	17			
45	25			
46	41			
47	57			
48	6			
49	7			
50	59			
51	43			
52	27			
53	19			
54	Esi3 35			
55	51			
56	11			
57	15			
58	55			
59	Esi7 39			
60	23			
61	31			
62	47			
63	63			
64	2			





- 4.5.6.11.4 Sijoitettavien pelaajien arpominen
- 4.5.6.11.4.1 Pelaajat listataan ratingpisteiden järjestyksessä.
- 4.5.6.11.4.2 Luokan ensimmäiseksi luokiteltu asetetaan paikkaan 1 ja toiseksi luokiteltu paikkaan 2. Kolmanneksi ja neljänneksi luokitellut arvotaan paikkoihin 3 ja 4 siten, että pelaajat ovat arvonnassa keskenään tasa-arvoisia. Sijoille 5–8 luokitellut ovat samoin arvonnassa keskenään tasa-arvoisia ja heidät arvotaan paikkoihin 5–8, sijoille 9–16 luokitellut arvotaan paikkoihin 9–16 jne.
- 4.5.6.11.4.3 Kun sijoitettavien määrä ei ole kahden potenssi (2, 4, 8 jne.), sijoitettavat arvotaan paikkoihin, joiden numero on korkeintaan sijoitettavien määrä.
- 4.5.6.11.5 Muiden pelaajien arpominen
- 4.5.6.11.5.1 Muut pelaajat arvotaan vielä vapaana oleviin, käyttöön otettaviin paikkoihin, joiden numero on korkeintaan luokassa mukana olevien pelaajien määrä. Eri tasoiset pelaajat ja vastaavan tasoiset ulkomaiset pelaajat on arvottava tasaisesti kaavion eri osiin siten, että kohtien [4.5.6.11.5.2–4](#) ehdot täyttyvät.
- 4.5.6.11.5.2 Muut pelaajat arvotaan ratingpisteiden järjestyksen perusteella sijoitusryhmittäin, esimerkiksi 9–16, 17–32, 33–64 jne. siten, että saman sijoitusryhmän pelaajat ovat arvonnassa keskenään samanarvoisia.
- 4.5.6.11.5.3 Alimman sijoitusryhmän pelaajia voidaan tarvittaessa arpoa omalle karsintakierrokselle.
- 4.5.6.11.5.4 Kaaviossa minkään seuran pelaaja tai pari ei saa kohdata saman seuran edustajaa ensimmäisessä pelissään, mikäli mahdollista.
- 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 ratingpisteiden 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 lohkokakkoiset, -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 Karsintalohkoista loppukilpailuun selviytyneet arvotaan loppukilpailukaavioon suoraan loppukilpailuun sijoitettujen jälkeisiin seuraaviin vapaisiin paikkoihin ([Taulukko 1](#)) kohtien 4.5.6.12.1.6.1–3 mukaisesti.
- 4.5.6.12.1.6.1 Loppukilpailukaavioon arvotaan ensin niin monta lohkokkosta 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 lohkokkoset ovat arvonnassa keskenään samanarvoisia.
- Lohkokkosten 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 lohkokkoset ovat arvonnassa keskenään samanarvoisia.



Lohkoykkösten arpomista jatketaan näin edelleen seuraavaan kahden potenssiin. Jos lohkokkösistä on jossain arvonnassa jäljellä niin vähän, että seuraavaa kahden potenssia loppukilpailukaaviossa ei saavuteta, arvotaan nämä lohkokkoset niille vapaille paikoille, joiden numero on korkeintaan loppukilpailuun jo laitettujen pelaajien määrä lisätyn arvottavien lohkokkösien määrällä. Arvonnassa mukana olevat lohkokkoset ovat arvonnassa keskenään samanarvoisia.

- 4.5.6.12.1.6.2 Lohkokkoset arvotaan vielä niihin vapaana 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 lohkokkosen arvotaan kaavion eri puolelle kuin lohkokkosen.

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

- 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.

- 4.5.6.12.2 Jos kaikki pelaajat pelaavat karsintalohkoissa
- 4.5.6.12.2.1 Pelaajat listataan ratingpisteiden järjestyksessä.
- 4.5.6.12.2.2 Karsintalohkojen ykkösiksi luokitellut asetetaan lohkoihin sijoitusjärjestyksessä A1, B1, C1 jne. Karsintalohkojen lukumäärä määrää asetettavien lukumäärän.
- 4.5.6.12.2.3 Karsintalohkojen lohkokkoset, -kolmoset jne. arvotaan omina sijoitusryhminään siten, että saman sijoitusryhmän pelaajat ovat arvonnassa keskenään samanarvoisia. Karsintalohkojen lukumäärä määrää sijoitusryhmän koon.
- 4.5.6.12.2.4 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.
- 4.5.6.12.2.5 Loppukilpailuun selviytyneet asetetaan ja arvotaan loppukilpailukaavioon siten, että
- 4.5.6.12.2.5.1 A1 asetetaan paikkaan 1 ja B1 paikkaan 2 ([Taulukko 1](#)),
- 4.5.6.12.2.5.2 C1 ja D1 arvotaan paikkoihin 3 ja 4 siten, että pelaajat ovat arvonnassa keskenään samanarvoisia,
- 4.5.6.12.2.5.3 E1–H1 arvotaan paikkoihin 5–8 siten, että pelaajat ovat arvonnassa keskenään samanarvoisia,
- 4.5.6.12.2.5.4 muut lohkokkoset I1– arvotaan paikkoihin, joiden numero on korkeintaan lohkokkösien lukumäärä siten, että pelaajat ovat arvonnassa keskenään samanarvoisia,
- 4.5.6.12.2.5.5 lohkokkoset arvotaan vielä vapaana oleviin, käyttöön otettaviin paikkoihin, joiden numero on korkeintaan loppukilpailukaaviossa mukana olevien pelaajien määrä siten, että pelaajat ovat arvonnassa keskenään samanarvoisia ja että
- 4.5.6.12.2.5.6 lohkokkosen arvotaan kaavion eri puolelle kuin lohkokkosen.
- 4.5.6.13 Sijoittaminen karsintalohkot ja jatkolohkot -järjestelmässä tehdään kuten kohdassa [4.5.6.12.2](#).
- 4.5.6.14 Sijoittaminen progressive knock-out -järjestelmässä (PKO) tehdään kuten kohdassa [4.5.6.11](#).

4.6 Suomen mestaruuskilpailut

4.6.1 Suomen mestaruudet ratkaistaan seuraavissa luokissa:

4.6.1.1 Yleisissä luokissa:

miesten kaksinpeli (MK), naisten kaksinpeli (NK), miesten nelinpeli (MN), naisten nelinpeli (NN), sekanelinpeli (SN), miesten joukkuekilpailu (MJO) ja naisten joukkuekilpailu (NJO),

4.6.1.2 Junioriluokissa:

4.6.1.2.1 18-vuotiaiden poikien ja tyttöjen kaksinpeli (M18, N18), nelinpeli (MN18, NN18) ja joukkuekilpailu (M18JO, N18JO),

4.6.1.2.2 15-vuotiaiden poikien ja tyttöjen kaksinpeli (M15, N15) ja joukkuekilpailu (M15JO, N15JO),

4.6.1.2.3 13-vuotiaiden poikien ja tyttöjen kaksinpeli (M13, N13) ja joukkuekilpailu (M13JO, N13JO) sekä

4.6.1.2.4 nappulapoikien ja -tyttöjen kaksinpeli (M12, N12) ja joukkuekilpailu (M12JO, N12JO).

4.6.1.3 Veteraanien luokissa:

4.6.1.3.1 40-vuotiaiden miesten ja naisten kaksinpeli (M40, N40), nelinpeli (MN40, NN40), sekanelinpeli (SN40) ja joukkuekilpailu (M40JO, N40JO),

4.6.1.3.2 45-vuotiaiden miesten ja naisten kaksinpeli (M45, N45),

4.6.1.3.3 50-vuotiaiden miesten ja naisten kaksinpeli (M50, N50), nelinpeli (MN50, NN50) ja joukkuekilpailu (M50JO, N50JO),

4.6.1.3.4 55-vuotiaiden miesten ja naisten kaksinpeli (M55, N55),

4.6.1.3.5 60-vuotiaiden miesten ja naisten kaksinpeli (M60, N60), nelinpeli (MN60, NN60) ja joukkuekilpailu (M60JO, N60JO),

4.6.1.3.6 65-vuotiaiden miesten ja naisten kaksinpeli (M65, N65),

4.6.1.3.7 70-vuotiaiden miesten ja naisten kaksinpeli (M70, N70), nelinpeli (MN70, NN70) ja joukkuekilpailu (M70JO, N70JO),

4.6.1.3.8 75-vuotiaiden miesten ja naisten kaksinpeli (M75, N75),

4.6.1.3.9 80-vuotiaiden miesten ja naisten kaksinpeli (M80, N80) ja nelinpeli (MN80, NN80) sekä joukkuekilpailu (M80JO, N80JO),

4.6.1.3.10 85-vuotiaiden miesten ja naisten kaksinpeli (M85, N85) ja nelinpeli (MN85, NN85) sekä

4.6.1.3.11 90-vuotiaiden miesten ja naisten kaksinpeli (M90, N90) ja nelinpeli (MN90, NN90) sekä joukkuekilpailu (M90JO, N90JO).

4.6.1.4 Luokkien mestaruudet:

4.6.1.4.1 miesten A-luokan kaksinpeli (M-2200) ja nelinpeli (MN-2200), pelaajat enintään 2200 ratingpistettä,

4.6.1.4.2 miesten B-luokan kaksinpeli (M-1900) ja nelinpeli (MN-1900), pelaajat enintään 1900 ratingpistettä,

4.6.1.4.3 miesten C-luokan kaksinpeli (M-1700) ja nelinpeli (MN-1700), pelaajat enintään 1700 ratingpistettä,

4.6.1.4.4 miesten D-luokan kaksinpeli (M-1500) ja nelinpeli (MN-1500), pelaajat enintään 1500 ratingpistettä sekä

4.6.1.4.5 miesten E-luokan kaksinpeli (M-1300) ja nelinpeli (MN-1300), pelaajat enintään 1300 ratingpistettä.



- 4.6.1.5 Suomen mestaruudet voidaan ratkaista myös seuraavissa luokissa, joiden pelaamisesta hallitus päättää vuosittain; hallitus päättää myös, minkä kilpailun yhteydessä luokat pelataan:
- 4.6.1.5.1 15-vuotiaiden poikien ja tyttöjen nelinpeli (MN15, NN15),
4.6.1.5.2 14-vuotiaiden poikien ja tyttöjen nelinpeli (MN14, NN14),
4.6.1.5.3 13-vuotiaiden poikien ja tyttöjen nelinpeli (MN13, NN13) sekä
4.6.1.5.4 naisten B-luokan kaksinpeli (N-1700) ja nelinpeli (NN-1700).
- 4.6.1.6 Suomen mestaruudesta pelataan Suomen mestaruuskilpailujen lisäksi miesten ja naisten mestaruussarjassa liiton sarjasääntöjen mukaisesti.
- 4.6.2 SM-kilpailutapahtumat
- 4.6.2.1 Liittohallitus päättää SM-kilpailutapahtumista ja Suomen mestaruusluokkien jaosta eri kilpailutapahtumiin.
- 4.6.3 Suomen mestaruuskilpailujen järjestelyt
- 4.6.3.1 Yleisiä määräyksiä
- 4.6.3.1.1 SM-luokka on pelattava, kun siinä on vähintään kaksi osanottajaa.
4.6.3.1.2 Suomen mestaruuden saavuttamiseksi on henkilökohtaisissa luokissa voitettava vähintään yksi peli ja joukkuekilpailuissa vähintään yksi ottelu.
- 4.6.3.2 Pelijärjestelmät
- 4.6.3.2.1 Kilpailuvaliokunta vahvistaa pelijärjestelmät hyväksyessään kilpailukutsun, joka tulee lähettää valiokunnalle viimeistään neljä viikkoa ennen kilpailua.
- 4.6.3.3 Sijoittaminen ja arvonta
- 4.6.3.3.1 Kilpailuvaliokunta tekee harkintansa mukaan arvannon joko kokonaan tai vain sijoitettavien pelaajien osalta tai ainoastaan määrää tarkkailijan arvontaan.
4.6.3.3.2 Miesten kaksinpelin 8–16 parasta sijoitetaan suoraan häviöstä ulos -järjestelmällä pelattavaan loppukilpailuun. Muut pelaajat tulevat karsintalohkoista.
4.6.3.3.3 Kilpailuvaliokunta voi sijoittaa pelaajan, joka on ollut pitkään kilpailuista poissa eikä siksi ole ratinglistalla tai tarvittaessa sijoittaa pelaajan ratingpisteistään poikkeavalla tavalla.
4.6.3.3.4 Jos luokan arvonta muuttuu tasapainottomaksi sijoitettujen pelaajien tai joukkueiden poisjääntien vuoksi (4.5.5), kilpailuvaliokunta voi arpoa luokan uudelleen joko kokonaan tai ainoastaan sijoitettujen osalta. Jälkimmäisessä tapauksessa sijoitettavien joukko täydennetään alkuperäiseen määräänsä sijoitusjärjestyksessä seuraavien pelaajien tai joukkueiden avulla. Milloinkaan arvontaa ei korjata siten, että vain osa sijoitetuista vaihtaa paikkaa. Uusi arvonta on suoritettava viimeistään kilpailuja edeltävänä päivänä.
4.6.3.3.5 Joukkuekilpailujen sijoitusta tehtäessä voidaan olla ottamatta huomioon pelaaja, joka todennäköisesti ei tule osallistumaan esimerkiksi ulkomaiden sarjoissa pelaamisen tai loukkaantumisen vuoksi.
4.6.3.3.6 Loppukilpailun kaavio arvotaan ennen kilpailua. Se julkistetaan vasta karsintakilpailun päätyttyä, mikäli lohkoista jatkaa useampi kuin yksi pelaaja. Suoraan loppukilpailuun sijoitettujen pelaajien osalta kaavio julkistetaan heti arvannon jälkeen.
4.6.3.3.7 SM-kilpailujen arvontakaaviot ja aikataulut on julkaistava verkkosivuilla vähintään viisi päivää ennen kilpailuja.
- 4.6.3.4 Aikataulujen laatiminen
- 4.6.3.4.1 Yleisten luokkien cup-kierroksille on laadittava peli- tai ottelukohtainen aikataulu.
4.6.3.4.2 Yleisten luokkien kaksin- ja nelinpelien puolivälierät ja välierät on pelattava joko samanaikaisesti aloittaen tai kahta aloitusaikaa käyttäen siten, että aika ensimmäisten päättymisestä toisten aloittamiseen on mahdollisimman lyhyt.
4.6.3.4.3 Yleisten luokkien puolivälierien päättymisen ja välierien alkamisen sekä välierien päättymisen ja loppuottelun alkamisen välillä on oltava kaksinpelissä vähintään yksi tunti ja nelinpelissä puoli tuntia.



4.6.4 SM-joukkuekilpailut

- 4.6.4.1 SM-kilpailujen joukkuekilpailut ovat seurajoukkueille, joita voidaan ilmoittaa rajaton määrä.
- 4.6.4.2 SM-joukkuekilpailujen karsintalohkot voidaan pelata paras kolmesta.
- 4.6.4.3 Naisten sekä 18-, 15- ja 13-vuotiaiden naisjuniorien, nappulapoikien ja -tyttöjen sekä veteraanien joukkuekilpailut pelataan kohdan [4.9.1](#) pelimuodolla.
- 4.6.4.4 Muut joukkuekilpailut pelataan kohdan [4.9.3](#) pelimuodolla.

4.6.5 Junioriluokkien pelijärjestelmä, sijoittaminen ja arvonta

- 4.6.5.1 Mikäli osallistuvia joukkueita on kuusi tai enemmän, on käytettävä pelijärjestelmää, jossa joukkueelle voi tulla enintään kaksi ottelua enemmän kuin olisi tullut käytettäessä häviöstä ulos -järjestelmää.
 - 4.6.5.2 Kukin luokka jakautuu sarjana pelattavaan karsintaan ja häviöstä ulos -järjestelmällä pelattavaan loppukilpailuun, johon kilpailuvaliokunnan luvalla voidaan suoraan sijoittaa enintään kahdeksan pelaajaa tai paria. Mikäli osanottajia on enintään viisi, loppukilpailu pelataan sarjana.
 - 4.6.5.3 Pelaajat ja parit sijoitetaan ja arvotaan 3–5 osanottajan karsintalohkoihin ratinglistan perusteella kohdan [4.5.6.12](#) mukaisesti.
 - 4.6.5.4 Sijoittamisessa käytetään kilpailujen ratingleikkuripäivänä voimassa olevaa, kaikki pelaajat sisältävää ratinglistaa ([5.3](#)).
 - 4.6.5.5 Sijoituksen määräävät kaksinpeleissä ratingpisteet, nelinpeleissä ja joukkuekisoissa pelaajien ratingpisteiden summa. Kaksinpeleissä tasapisteissä järjestyksen määrää arpa, nelinpeleissä ja joukkuekisoissa ensin ykköspelaajien ratingpisteet ja sitten arpa.
 - 4.6.5.6 Karsintalohkon kaksi parasta selviää loppukilpailuun; järjestys lohossa määräytyy kohdan [4.8](#) mukaan.
- #### 4.6.6 Veteraaniluokkien kaksin- ja nelinpelien pelijärjestelmä, sijoittaminen ja arvonta
- 4.6.6.1 Kukin luokka jakautuu joko sarjana pelattavaan karsintaan ja häviöstä ulos -järjestelmällä pelattavaan loppukilpailuun tai, jos osanottajia on vähän, pelkkänä sarjana pelattavaan loppukilpailuun.
 - 4.6.6.2 Pelaajat ja parit sijoitetaan ja arvotaan 3–5 osanottajan karsintalohkoihin ratinglistan perusteella kohdan [4.5.6.12](#) mukaisesti.
 - 4.6.6.3 Sijoittamisessa käytetään kilpailujen ratingleikkuripäivänä voimassa olevaa, kaikki pelaajat sisältävää ratinglistaa ([5.3](#)).
 - 4.6.6.4 Sijoituksen määräävät kaksinpeleissä rating-pisteet, nelinpeleissä ja joukkuekisoissa pelaajien ratingpisteiden summa. Kaksinpeleissä tasapisteissä järjestyksen määrää arpa, nelinpeleissä ensin ykköspelaajien ratingpisteet ja sitten arpa.
 - 4.6.6.5 Karsintalohkon kaksi parasta selviää loppukilpailuun; järjestys lohossa määräytyy kohdan [4.8](#) mukaan.



4.7 Arvontojen ja aikataulujen julkaiseminen sekä tulosten toimittaminen liittoon

- 4.7.1 Aikataulut on julkaistava viimeistään kilpailuviikonloppua edeltävänä torstaina verkkosivuilla.
- 4.7.2 Kilpailujen järjestäjän on julkaistava tulokset liiton verkkosivuilla kilpailun jälkeen viimeistään toisena arkipäivänä. Arvontakaavioihin on merkittävä jokaisen pelin voittaja ja eräpisteet esiteltäviä myöten pelaajan nimeä käyttäen. Luovutuksella voitettu peli on merkittävä lyhenteellä "wo". Jos kumpikaan pelaajista ei ole paikalla, merkitään tuloksen kohdalle selvä viiva. Jos pelaaja keskeyttää jo käynnissä olevan pelinsä, merkitään vastustajan voittaneen kaikki pelaamatta jääneet pisteet ja keskeyttäneen pelaajan hävinneen (merkintä "rtd").
- 4.7.3 Arvontakaaviossa on merkittävä jokainen pelaaja ratingpistemäärällä.
- 4.7.4 Kilpailujen järjestäjän on liitettävä arvontakaavioihin luettelo pelaajista, jotka on lisätty kaavioon arvonnän jälkeen, sekä selvitys siitä, miksi näin on tehty.
- 4.7.5 Kilpailujen järjestäjän on säilytettävä omia tulokappaleitaan vähintään kuukausi, jotta mahdolliset puutteet voidaan täydentää.



4.8 Järjestys karsintalohkoissa ja sarjana (Taulukko 2) pelattavissa turnauksissa

- 4.8.1 Pelaajien järjestys määräytyy saatujen pisteiden perusteella.
- 4.8.1.1 Loppuun asti pelatusta, vastustajan keskeytyksellä (rtd) tai luovutuksella (wo) sekä vastustajan pelin jälkeisellä hylkäyksellä (dqf) voitettua pelistä saa 2 pistettä.
- 4.8.1.2 Loppuun asti pelatusta hävitystä pelistä saa 1 pisteen.
- 4.8.1.3 Luovutuksella (wo), keskeytyksellä (rtd) tai pelin jälkeisellä hylkäyksellä (dqf) hävitystä pelistä saa 0 pistettä.
- 4.8.2 Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on sama määrä pisteitä, järjestyksen ratkaisee heidän keskinäisten peliensä pisteet, eräsuhde ja eräpisteiden suhde, tässä järjestyksessä.
- 4.8.2.1 Suhde tarkoittaa voitettua jaettuna hävityillä, suurempi suhde on parempi.
- 4.8.3 Jos vertailun jossain vaiheessa yhden tai useamman pelaajan sijoitus saadaan selville samalla kun muut ovat tasoissa, jäljelle jääneiden pelaajien keskinäisen järjestyksen ratkaisee näiden pelaajien keskinäisten pelien pisteet, eräsuhde ja eräpisteiden suhde, tässä järjestyksessä.
- 4.8.4 Jos järjestystä ei voida määrätä kohtien [4.8.1–3](#) mukaisesti, järjestyksen määrää arpa.
- 4.8.5 Jos pelaaja keskeyttää jo käynnissä olevan pelinsä, merkitään vastustajan voittaneen kaikki pelaamatta jääneet pisteet ja keskeyttäneen pelaajan hävinneen (merkintä "rtd").
- 4.8.6 Jos pelaaja ilmoittaa luovuttavansa pelin jo ennen sen alkamista, merkitään vastustajan voittaneen erin 3–0 ja eräpistein 33–0 (merkintä "wo").
- 4.8.7 Jos pelaaja hylätään pelin jälkeen, merkitään vastustajan voittaneen erin 3–0 ja eräpistein 33–0 (merkintä "dqf").
- 4.8.8 Jos pelaaja luovuttaa kaikki pelinsä tai molemmat pelaajat ilmoittavat luovuttavansa ennen sen alkamista, ei merkitä mitään.
- 4.8.9 Tulokset rtd ja dqf jäävät voimaan ratingiä laskettaessa, tulos wo ei.

Esimerkki 1:

Nimi	1	2	3	4	E	P	Sija
Pelaaja 1		3 0	3 1	3 0	9-1	6	1
Pelaaja 2	0 3		1 3	3 0	4-6	4	2
Pelaaja 3	1 3	3 1		2 3	6-7	4	3
Pelaaja 4	0 3	0 3	3 2		3-8	4	4

Keskinäiset 2,3,4: pisteet 3, eräsuhde 4:3 >> 2.
Keskinäiset 2,3,4: pisteet 3, eräsuhde 5:4 >> 3.
Keskinäiset 2,3,4: pisteet 3, eräsuhde 3:5 >> 4.

Esimerkki 2:

Nimi	1	2	3	4	5	E	P	Sija
Pelaaja 1		3 0	3 1	1 3	0 3	7-7	6	4
Pelaaja 2	0 3		1 3	3 0	3 0	7-6	6	1
Pelaaja 3	1 3	3 1		1 3	3 2	8-9	6	5
Pelaaja 4	3 1	0 3	3 1		2 3	8-8	6	3
Pelaaja 5	3 0	0 3	2 3	3 2		8-8	6	2

Keskinäiset 1-5: pisteet 6, eräsuhde 7:7 >> 2.-4. Keskinäiset 1,4,5: pisteet 2 >> 4.
Keskinäiset 1-5: pisteet 6, eräsuhde 7:6 >> 1.
Keskinäiset 1-5: pisteet 6, eräsuhde 8:9 >> 5.
Keskinäiset 1-5: pisteet 6, eräsuhde 8:8 >> 2.-4. Keskinäiset 1,4,5: pisteet 3 >> 3.
Keskinäiset 1-5: pisteet 6, eräsuhde 8:8 >> 2.-4. Keskinäiset 1,4,5: pisteet 4 >> 2.



Taulukko 2:

Pelijärjestys sarjassa (jokainen jokaista vastaan)

10 pelaajaa	8 pelaajaa	6 pelaajaa	5 pelaajaa	4 pelaajaa	3 pelaajaa
1. kierros 1 - 5 2 - 7 3 - 6 4 - 10 8 - 9	1. kierros 1 - 5 2 - 6 3 - 7 4 - 8	1. kierros 1 - 5 2 - 4 3 - 6	1. kierros 1 - 5 2 - 4	1. kierros 1 - 3 2 - 4	1. kierros 1 - 3
2. kierros 1 - 7 2 - 8 3 - 9 4 - 6 5 - 10	2. kierros 1 - 6 2 - 5 3 - 8 4 - 7	2. kierros 1 - 4 2 - 6 3 - 5	2. kierros 3 - 5 1 - 4	2. kierros 1 - 4 2 - 3	2. kierros 2 - 3
3. kierros 1 - 6 2 - 9 3 - 8 4 - 5 7 - 10	3. kierros 1 - 7 2 - 8 3 - 5 4 - 6	3. kierros 1 - 3 2 - 5 4 - 6	3. kierros 2 - 5 1 - 3	3. kierros 1 - 2 3 - 4	3. kierros 1 - 2
4. kierros 1 - 8 2 - 5 3 - 10 4 - 9 6 - 7	4. kierros 1 - 8 2 - 7 3 - 6 4 - 5	4. kierros 2 - 3 1 - 6 4 - 5	4. kierros 4 - 5 2 - 3	5. kierros 3 - 4 1 - 2	
5. kierros 1 - 9 2 - 10 4 - 7 6 - 8 3 - 5	5. kierros 1 - 3 2 - 4 5 - 7 6 - 8	5. kierros 1 - 2 3 - 4 5 - 6			
6. kierros 1 - 10 2 - 6 3 - 7 4 - 8 5 - 9	6. kierros 1 - 4 2 - 3 5 - 8 6 - 7				
7. kierros 1 - 3 2 - 4 5 - 7 8 - 10 6 - 9	7. kierros 1 - 2 3 - 4 5 - 6 7 - 8				
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.



4.9 Joukkuekilpailujen pelimuodot

- 4.9.1 Paras viidestä pelistä (neljä kaksinpeliä ja yksi nelinpeli).
- 4.9.1.1 Joukkueessa on kaksi, kolme tai neljä pelaajaa.
- 4.9.1.2 Pelijärjestys: A-X, B-Y, nelinpeli, A-Y, B-X.
- 4.9.2 Olympia (neljä kaksinpeliä ja yksi nelinpeli)
- 4.9.2.1 Joukkueessa on kolme pelaajaa.
- 4.9.2.2 Pelijärjestys: nelinpeli BC-YZ, A-X, C-Z, A-Y, B-X.
- 4.9.3 Paras viidestä pelistä (viisi kaksinpeliä).
- 4.9.3.1 Joukkueessa on kolme pelaajaa.
- 4.9.3.2 Pelijärjestys: A-X, B-Y, C-Z, A-Y, B-X.
- 4.9.3.3 Jos joukkue pelaa kahdella pelaajalla ja toinen joukkue on täysilukuinen, sen on jätettävä vapaaksi paikka A tai Y; jos molemmat joukkueet pelaavat kahdella pelaajalla, paikat C ja Z jätetään vapaiksi
- 4.9.4 Paras seitsemästä pelistä (kuusi kaksinpeliä ja yksi nelinpeli)
- 4.9.4.1 Joukkueessa on kolme pelaajaa
- 4.9.4.2 Pelijärjestys: **A-X, B-Y, C-Z, A-Y, C-X, B-Z**, nelinpeli.

poisti: A-X, C-Z, B-Y, A-Z, B-X, C-Y

MUUTOS KAUDELLE 2023–24

Muutettu pelijärjestys vastaamaan kaudelle 2023–24 muutettua sarjojen pelijärjestystä.

- 4.9.4.3 Jos joukkue pelaa kahdella pelaajalla, se voi valita vapaaksi jätettävän paikan.
- 4.9.5 Paras yhdeksästä pelistä (yhdeksän kaksinpeliä).
- 4.9.5.1 Joukkueessa on kolme pelaajaa.
- 4.9.5.2 Pelijärjestys: A-X, B-Y, C-Z, B-X, A-Z, C-Y, B-Z, C-X, A-Y.
- 4.9.5.3 Jos joukkue pelaa kahdella pelaajalla, se voi valita vapaaksi jätettävän paikan.
- 4.9.6 Joukkueiden kesken suoritetaan arvonta, jonka voittaja saa valita, onko se koti- vai vierasjoukkue.
- 4.9.7 Joukkueotteluiden pelit pelataan paras viidestä erästä.
- 4.9.8 Kolmen pelaajan joukkuein pelattavat ottelut voivat päättyä tasan, jos molemmat joukkueet pelaavat kahdella pelaajalla, jolloin voittajan ratkaisee eräero, eräpiste-ero ja arpa, tässä järjestyksessä.
- 4.9.9 Sarjaotteluissa käytettävät pelijärjestelmät on esitetty kohdassa [6.7](#).

4.10 Muut määräykset

- 4.10.1 Yleisten kilpailujen kilpailuluokat saadaan pelata vain kertaalleen yhden kilpailupäivän aikana.
- 4.10.2 Kilpailujen järjestäjällä on oltava sääntökokoelma esillä kilpailupaikalla.
- 4.10.3 Jos kilpailujen järjestämiseen liittyviä kilpailumääräyksiä tai kilpailuvaliokunnan antamia ohjeita on rikottu, liitto voi määrätä järjestäjälle sakon.



5 LUOKAT JA RATINGLISTAT

5.1 Ratingpisteet

5.1.1 Ratingpisteitä jaetaan henkilökohtaisten luokkien kaksinpeleissä ja joukkuekilpailujen kaksinpeleissä liiton hyväksymissä kansainvälisissä ja kansallisissa kilpailuissa, SM-kilpailuissa ja liiton alaisissa sarjoissa, miesten, naisten ja veteraanien TOP-16:ssa, TOP-10:ssä, TOP-8:ssa ja niiden karsinnoissa, GP-lopputurnauksissa, alue- ja piirinmestaruuskilpailuissa sekä TUL:n avoimissa mestaruuskilpailuissa. Kilpailuvaliokunta voi päättää ratingpisteiden jakamisesta myös muissa kilpailuissa.

5.2 Luokat

- 5.2.1 Yleiset luokat: miesten kaksinpeli ja nelinpeli sekä naisten kaksinpeli ja nelinpeli (MK, MN, NK, NN), sekanelinpeli (SN) sekä joukkuekilpailu (MJO, NJO).
- 5.2.2 Junioriluokat: 9–18-vuotiaiden poikien ja tyttöjen kaksinpeli, nelinpeli, sekanelinpeli ja joukkuekilpailu (esimerkiksi M9, MN13, SN18, N11, NN15, N18JO).
- 5.2.3 Veteraanien miesten ja naisten luokat: kaksinpeli, nelinpeli, sekanelinpeli ja joukkuekilpailu (esimerkiksi M40, MN50, M60JO, SN40, N35, NN40).
- 5.2.4 Ratingpisteiden mukaiset ratingluokat: kaksinpeli ja nelinpeli, esimerkiksi
- pelaajat enintään 2200 ratingpistettä (M-2200, MN-2200)
 - pelaajat enintään 1400 ratingpistettä (M-1400, MN-1400)
 - naispelaajat enintään 1700 ratingpistettä (N-1700, NN-1700).
- 5.2.5 Ikäluokkien ja ratingpisteiden yhdistelmäluokat: kaksinpeli ja nelinpeli (esimerkiksi M15-1500, MN50-1600, N18-1700).
- 5.2.6 Epäviralliset luokat, joissa ei jaeta ratingpisteitä (esimerkiksi tasoitusluokka).
- 5.2.7 Kilpailuvaliokunta määrittelee tarvittaessa ratinglähtötason pelaajalle, joka lunastaa kilpailulisenssin suomalaisen seuran kautta ja jolla ei aikaisemmin ole ollut suomalaista ratingluokitusta, mutta on jossain muussa maassa kuin Suomessa kilpaillut pöytätenniksessä.
- 5.2.7.1 Tarvittaessa kilpailuvaliokunta voi muuttaa määrittelemänsä lähtötason kilpailumenestyksen edellyttämälle tasolle.
- 5.2.7.2 Kilpailuvaliokunta määrää niiden pelaajien pistearvot, jotka eivät edusta suomalaista seuraa.

5.3 Ratinglistat

5.3.1 Kilpailuvaliokunta julkaisee kaikkien pelaajien, naisten sekä kilpailutoiminnaltaan riittävän laajaksi katsomiensa juniori- ja veteraaniluokkien listat. Pelaajien järjestys listalla määräytyy heidän kilpailusuorituksistaan kaikissa yleisten kilpailujen ja Suomen mestaruuskilpailujen kaksinpeleissä ja joukkuekilpailujen kaksinpeleissä, TOP-16-, TOP-10- ja TOP-8-turnauksissa sekä niiden karsinnoissa, GP-lopputurnauksissa ja liiton alaisten sarjojen kaksinpeleissä.



6 SARJASÄÄNNÖT

6.1 Sarjojen järjestäjä

6.1.1 Pöytätennissarjat ovat liiton järjestämät.

6.2 Osallistumisoikeus sarjoihin

6.2.1 Seurojen ja yhteisöjen osallistumisoikeus

6.2.1.1 Sarjoihin saavat osallistua kaikki liiton jäsenseurat, jotka ovat suorittaneet jäsenmaksunsa liittoon.

6.2.1.2 IV ja sitä alempiin divisiooniin voi osallistua myös rekisteröimättömän yhteisön joukkue.

6.2.2 Pelaajien osallistumisoikeus

6.2.2.1 Pelaaja on edustuskelpoinen III ja sitä ylempien divisioonien sarjaotteluissa, jos hänellä on kilpailulisenssi. Pelaaja on edustuskelpoinen IV ja sitä alempien divisioonien sarjaotteluissa, jos hänellä on joko harrastaja- tai kilpailulisenssi.

6.2.2.2 Jos pelaaja, jolle on lunastettu kilpailu- tai harrastajalisenssi, pelaa jonkin yhteisön joukkueessa, hän ei samalla kaudella saa pelata missään oman seuransa eikä liiton toisen jäsenseuran joukkueessa.

6.2.2.3 Naiset saavat pelata omien sarjojensa lisäksi kaikissa miesten sarjoissa.

6.2.2.4 Pelikauden aikana myös jonkin toisen maan sarjaa pelaavan on

6.2.2.4.1 saadaksen pelata mestaruussarjan pudotuspeleissä tai mestaruussarjan karsintasarjassa, pelattava vähintään kolmessa ottelussa mestaruussarjan runkosarjassa tai alemmalla sarjatasolla vähintään kolmessa ottelussa syyskaudella ja

6.2.2.4.2 saadaksen pelata I divisioonan karsintasarjassa, pelattava I divisioonassa tai alemmalla sarjatasolla vähintään kolmessa ottelussa.

6.2.3 Ulkomaalaiset pelaajat

6.2.3.1 Ulkomaalaisten määrää yksittäisessä sarjaottelussa joukkueessa ei ole rajoitettu.

6.2.3.2 Seuran on ilmoitettava kirjallisesti liittoon viimeistään 31.8. ne ulkomaalaiset pelaajansa, jotka eivät asu vakinaisesti Suomessa ja jotka eivät edustaneet edellisellä kaudella kyseistä suomalaista seuraa sarjaottelussa, ja lunastettava heille samalla kilpailulisenssi kyseiselle kaudelle, jotta nämä voivat pelata mestaruussarjassa tai I divisioonassa. II divisioonassa ja sitä alemmissa sarjoissa pelaaja pitää ilmoittaa ja lunastaa hänelle samalla kilpailulisenssi ennen joukkueen ensimmäistä ottelua.

6.2.3.3 Ulkomaalaisen pelaajan on

6.2.3.3.1 saadaksen pelata mestaruussarjan pudotuspeleissä tai mestaruussarjan karsintasarjassa, pelattava vähintään kolmessa ottelussa mestaruussarjan runkosarjassa tai alemmalla sarjatasolla vähintään kolmessa ottelussa syyskaudella ja

6.2.3.3.2 saadaksen pelata I divisioonan karsintasarjassa, pelattava I divisioonassa tai alemmalla sarjatasolla vähintään kolmessa ottelussa.

6.2.3.4 Ulkomaalainen pelaaja rinnastetaan suomalaiseen, jos hän on todistettavasti (väestörekisteriote) sarjaottelun pelipäivään mennessä asunut Suomessa yhtäjaksoisesti vähintään kaksi vuotta, tai jos hän on juniori, asunut yhtäjaksoisesti Suomessa vähintään vuoden.



6.2.3.5 Liittohallitus voi seurana anomuksesta hyväksyä ulkomaalaisen pelaamaan sarjaa kesken kauden, jos tällä on pysyvä asuinpaikka Suomessa.

6.3 Osallistumismaksut, ilmoittautuminen sarjoihin

6.3.1 Sarjoihin osallistuvat seurat ja yhteisöt ovat velvollisia suorittamaan liiton määräämät osallistumis- ja sakkomaksut.

6.3.2 Sarjajaosto määrää sarjoihin ilmoittautumisesta.

6.4 Sarjojen pelijärjestelmä

6.4.1 Mestaruussarja

6.4.1.1 Mestaruussarjan muodostaa 8 joukkuetta.

6.4.1.2 Mestaruussarjan voittanut joukkue on Suomen mestari. Kolmelle parhaalle joukkueelle jaetaan mitalit (kulta, hopea ja pronssi).

6.4.1.3 Joukkueet pelaavat kaksinkertaisen runkosarjan.

6.4.1.4 Runkosarjan jälkeen mestaruussarjan sijoitukset 1–4 ratkaistaan välierissä, loppuottelussa ja pronssiottelussa. Kunkin vaiheen voitto ratkaistaan yhdellä ottelulla.

6.4.1.4.1 Välierissä runkosarjan voittajajoukkue valitsee välierävastustajansa runkosarjassa sijoille 3–4 sijoittuneista joukkueista. Valinta on tehtävä viimeistään viikkoa (7 päivää) ennen lopputurnausta sarjapäällikölle.

6.4.1.4.2 Välierien voittajajoukkueet selviytyvät loppuotteluun, hävinneet ratkaisevat kolmannen sijan.

6.4.1.5 Runkosarjassa sijoille 6 ja 7 jääneet joukkueet pelaavat kevätkaudella mestaruussarjakarsinnan I divisioonan sijoille 2 ja 3 sijoittuneiden joukkueiden kanssa kohdan [6.4.3](#) mukaisesti.

6.4.1.6 Runkosarjassa sijalle 8 jäänyt joukkue putoaa I divisioonaan.

6.4.2 I divisioona

6.4.2.1 I divisioonan muodostaa 10 joukkuetta, jotka pelaavat kaksinkertaisen sarjan.

6.4.2.2 Sarjan voittaja pelaa seuraavalla kaudella mestaruussarjassa.

6.4.2.3 Sarjassa sijoille 2 ja 3 sijoittuneet joukkueet pelaavat mestaruussarjakarsinnan mestaruussarjan runkosarjassa sijoille 6 ja 7 sijoittuneiden joukkueiden kanssa kohdan [6.4.3](#) mukaisesti.

6.4.2.4 Sarjassa sijoille 9 ja 10 sijoittuneet joukkueet putoavat II divisioonaan. Sijoille 7 ja 8 sijoittuneet joukkueet karsivat säilymisestä I divisioonassa kohtien [6.4.4.4-5](#) mukaisesti.

6.4.3 Mestaruussarjakarsinta

6.4.3.1 Mestaruussarjassa sijoille 6 ja 7 ja I divisioonan runkosarjassa sijoille 2 ja 3 sijoittuneet joukkueet pelaavat kevätkaudella yksinkertaisen mestaruussarjan karsintaturnauksen. Karsintaturnauksessa käytetään mestaruussarjan pelimuotoa kuitenkin siten, että kotietua ei ole: koti/vieras-joukkue arvotaan.

6.4.3.2 Mestaruussarjakarsinnan kaksi parasta joukkuetta pelaavat seuraavalla kaudella mestaruussarjassa ja loput I divisioonassa.

6.4.4 II divisioona

6.4.4.1 II divisioonan muodostaa neljä 8 joukkueen lohkoa, joissa pelataan syyskaudella yksinkertainen runkosarja.





- 6.4.4.2 Runkosarjassa sijoille 1–4 päätyneet joukkueet muodostavat kaksi 8 joukkueen lohkoa (ylempi loppusarja) ja sijoille 5–8 sijoittuneet kaksi 8 joukkueen lohkoa (alempi loppusarja).
- 6.4.4.3 Joukkue saa aloituspisteitä loppusarjaan runkosarjan sijoituksesta: lohkon voittaja ja viides 4, toinen ja kuudes 3, kolmas ja seitsemäs 2 sekä neljäs ja kahdeksas yhden pisteen. Runkosarjan peli, erä, ja eräpistetilanteita ei oteta huomioon loppusarjassa.
- 6.4.4.4 Ylemmän loppusarjan joukkueet pelaavat kevätkaudella yksinkertaisen loppusarjan. Lohkojen sijoille 1–3 päätyneet joukkueet pelaavat I divisioonassa sijoille 7 ja 8 päätyneiden joukkueiden kanssa karsintaturnauksen, jonka neljä parasta pelaa seuraavalla kaudella I divisioonassa.
- 6.4.4.5 Lohkovoittajien, kakkosten ja kolmosten keskinäinen järjestys I divisioonan karsintaan sijoittamiseksi määräytyy järjestyksessä hävityt sarjapisteet, peliero, eräero ja arpa.
- 6.4.4.6 Alemman loppusarjan joukkueet pelaavat kevätkaudella yksinkertaisen loppusarjan. Lohkojen sijoille 5–8 päätyneet joukkueet putoavat III divisioonaan.
- 6.4.5 III divisioona
- 6.4.5.1 III divisioonan muodostaa kahdeksan kappaletta kahdeksan joukkueen lohkoa, joissa pelataan syksyllä yksinkertainen sarja.
- 6.4.5.2 Lohkoissa A & B, C & D, E & F ja G & H sijoille 1–4 syyskauden jälkeen päätyneet joukkueet muodostavat neljä kahdeksan joukkueen lohkoa (ylempi loppusarja) ja sijoille 5–8 sijoittuneet neljä kahdeksan joukkueen lohkoa (alempi loppusarja).
- 6.4.5.3 Joukkue saa aloituspisteitä loppusarjaan runkosarjan sijoituksesta: lohkon voittaja ja viides 4, toinen ja kuudes 3, kolmas ja seitsemäs 2 sekä neljäs ja kahdeksas yhden pisteen. Runkosarjan peli, erä, ja eräpistetilanteita ei oteta huomioon loppusarjassa.
- 6.4.5.4 Ylemmän loppusarjan joukkueet pelaavat kevätkaudella yksinkertaisen loppusarjan. Lohkojen sijoille 1–2 päätyneet joukkueet pelaavat seuraavalla kaudella II divisioonassa.
- 6.4.5.5 Alemman loppusarjan joukkueet pelaavat kevätkaudella yksinkertaisen loppusarjan. Lohkojen sijoille 5–8 päätyneet joukkueet putoavat IV divisioonaan.
- 6.4.6 IV ja V divisioona
- 6.4.6.1 IV ja V divisioonan eri lohkojen järjestelyistä vastaavat liiton tähän tehtävään määräämät sarjapäälliköt.
- 6.4.6.2 IV divisioona pelataan sarjajaoston harkinnan mukaan noin 6–9 joukkueen lohkoissa. Vastaavat sarjapäälliköt päättävät lohkojen pelijärjestelmän ja sarjajaosto nousijoiden määrät alueittain. Tarvittaessa voidaan esimerkiksi pelata lohkojen välisiä karsintaotteluita, mikäli vapaiden paikkojen määrä III divisioonassa ei ole sama kuin IV divisioonan lohkojen määrä. Sarjapäällikkö päättää putoamisista V divisioonaan niillä alueilla, joilla se järjestetään. Sarjapäällikkö voi sijoittaa vahvan, uuden tai vahvistuneen vanhan V divisioonan joukkueen suoraan IV divisioonaan.
- 6.4.6.3 V divisioona pelataan vastaavan sarjapäällikön harkinnan mukaan niillä alueilla, joissa IV divisioonan paikat on täytetty tai missä muuten on tarvetta kaksiportaiseen järjestelmään.





6.5 Lohkojako ja otteluohjelma

- 6.5.1 Sarjajaosto määrää eri divisioonien mahdollisimman tasavahvan lohkojaon ottaen huomioon joukkueiden maantieteellisen sijainnin ja voimasuhteet.
- 6.5.2 Jos seuralla on useampia joukkueita jollakin sarjatasolla, joukkueet pyritään sijoittamaan eri lohkoihin.
- 6.5.3 Otteluohjelmassa joukkueet on sijoitettava niin, että oletetut ratkaisuoottelut pelataan sarjan loppuvaiheessa.
- 6.5.4 Jos lohossa pelaa useita saman seuran joukkueita esimerkiksi maantieteellisten syiden vuoksi, niiden keskinäiset ottelut on pelattava mahdollisimman aikaisessa vaiheessa.

6.6 Vapautuvat sarja- ja nousupaikat, useampi joukkue mestaruussarjaan

- 6.6.1 Sarjapaikka, joka vapautuu joukkueen luopumisen vuoksi, annetaan seuralle, johon viimeksi päättyneen pelikauden aikana vastaavassa joukkueessa kaksi kolmesta eniten sarjaotteluita pelannutta pelaajaa siirtyy ja lunastaa sen kautta seuraavalle kaudelle kilpailulisenssin ja joka ilmoittaa ottavansa sarjapaikan vastaan. Muuten sarjapaikka täytetään niissä sarjoissa, joissa pelataan nousukarsinta, karsintasarjan perusteella ja muilla sarjatasoilla parhaista putoajista.
- 6.6.2 Jos nousukarsinnan kautta nousuun oikeutettu joukkue ei ole halukas siirtymään korkeammalle sarjatasolle, oikeus nousuun siirtyy karsinnan mukaisessa järjestyksessä seuraaville joukkueille. Jos nämä eivät ole halukkaita siirtymään korkeammalle sarjatasolle, sarjapaikka jää avoimeksi. Sarjanoususta luopunut joukkue säilyttää paikkansa entisellä sarjatasollaan. Mestaruussarjan karsintasarjan kaikki joukkueet katsotaan I divisioonan joukkueiksi.
- 6.6.3 Mikäli lohkosijoituksen kautta nousuun oikeutettu joukkue ei halua siirtyä korkeammalle sarjatasolle, oikeus nousuun siirtyy sarjataulukon mukaisessa järjestyksessä yhdelle joukkueelle. Jos tämäkään ei halua siirtyä korkeammalle sarjatasolle, sarjapaikan saaja valitaan parhaista putoajista sarjajaoston määräämällä tavalla tai se jää avoimeksi. Sarjanoususta luopunut joukkue säilyttää paikkansa entisellä sarjatasollaan.
- 6.6.4 Mestaruussarjassa samalla seuralla voi olla useampia joukkueita, mutta sarjaohjelmassa niiden on esiinnyttävä toisistaan selvästi erottuvilla nimillä. Sarjajaosto voi vaatia nimen muuttamista.
- 6.6.5 Seuran tai sen taustayhteisön joutuessa konkurssiin uusi seura voi jatkaa liittohallituksen päätöksellä entisen seuran paikalla, jos se hoitaa konkurssiin menneen seuran tai sen taustayhteisön urheilutoimintaan liittyneet vastuut. Konkurssipesän voidaan sallia hoitaa kilpailutoiminta kauden loppuun, jolloin pelaajilla ei ole vapaata siirto-oikeutta. Taustayhteisön konkurssi ei vaikuta seuran kilpailuoikeuteen, jos urheilutoimintaan liittyvät taloudelliset velvoitteet on hoidettu.





6.7 Yksittäisen ottelun pelimuoto

- 6.7.1 Sarjaotteluissa seuraa edustaa kolmen pelaajan joukkue. Neljättä ja viidettä pelaajaa voi käyttää nelinpelissä. Lisäksi neljättä pelaajaa voi käyttää kaksinpelissä ottelun kuudennessa pelissä mestaruussarjassa, mestaruussarjan karsintasarjassa, I divisioonan **runkosarjassa**, I divisioonan karsintasarjassa sekä II divisioonan ja sitä alempien divisioonien turnauslohkoissa. Mestaruussarjaa lukuun ottamatta joukkue voi pelata kahdella pelaajalla. Sarjan aikana joukkue voi käyttää pelaajia rajattomasti.
- 6.7.2 Mestaruussarjan, mestaruussarjan karsintasarjan, I divisioonan, I divisioonan karsintasarjan sekä II divisioonan ja sitä alempien divisioonien turnauslohkojen otteluun kuuluu seitsemän peliä, kuusi kaksinpeliä ja yksi nelinpeli. Muissa sarjalohkoissa otteluun kuuluu 10 peliä, yhdeksän kaksinpeliä ja yksi nelinpeli. Pelit pelataan paras viidestä erästä.
- 6.7.3 Sarjaottelun pelijärjestys on mestaruussarjassa, mestaruussarjan karsintasarjassa, I divisioonan runkosarjassa, I divisioonan karsintasarjassa sekä II divisioonan ja sitä alempien divisioonien turnauslohkoissa **A-X, B-Y, C-Z, A-Y, C-X, B/D-Z/V**, nelinpeli.

poisti: ssa

poisti: A-X, C-Z, B-Y, A-Z, B-X, C-Y

MUUTOS KAUDELLE 2023–24

Muutettu pelijärjestys, koska sähköisessä tulosten syötössä on ollut hämminkiä, kun pelaajien nimien syöttö on tapahtunut eri järjestyksessä kuin paperilla.

- 6.7.3.1 Kotijoukkue pelaa ABCD-paikoilla ja mestaruussarjan runkosarjassa, välierissä, loppuottelussa, pronssiottelussa ja I divisioonan runkosarjassa sillä on kotietu: arvonnassa vierasjoukkue merkitsee pelaajansa XYZ ottelupöytäkirjaan ensin ja kotijoukkue vasta sen jälkeen pelaajansa ABC. Arvonnan jälkeen joukkueen kokoonpanoa ei saa täydentää paitsi kuudetta kaksinpeliä ja nelinpeliä varten, joihin vierasjoukkue merkitsee pelaajansa ensin ja kotijoukkue pelaajansa vasta sen jälkeen.
- 6.7.3.2 Kotietua ei käytetä mestaruussarjan eikä I divisioonan karsintasarjoissa, joissa koti/vierasjoukkue arvotaan, eikä myöskään II divisioonan ja sitä alempien divisioonien turnauslohkoissa.
- 6.7.4 Muissa sarjalohkoissa pelijärjestys on A-X, B-Y, C-Z, B-X, A-Z, C-Y, nelinpeli, B-Z, C-X, A-Y.
- 6.7.4.1 Kotijoukkue pelaa ABC-paikoilla. Arvonnan jälkeen joukkueen kokoonpanoa ei saa täydentää paitsi nelinpeliä varten.
- 6.7.5 Ottelu päättyy mestaruussarjan runkosarjassa, mestaruussarjan karsintasarjassa, I divisioonan runkosarjassa ja II divisioonan ja sitä alempien divisioonien turnauslohkoissa, kun toinen joukkue on saavuttanut 5 pelivoittoa tai kun tilanne on 4–3; mestaruussarjan välierissä, loppuottelussa ja pronssiottelussa sekä I divisioonan karsintasarjassa ottelu päättyy, kun toinen joukkue on saavuttanut 4 pelivoittoa. Mestaruussarjan karsintasarjassa, I divisioonan runkosarjassa, I divisioonan karsintasarjassa ja II divisioonan ja sitä alempien divisioonien turnauslohkoissa ottelu, jossa molemmat joukkueet pelaavat kahdella pelaajalla, voi päättyä 4–2 tai 3–3. Muissa sarjalohkoissa ottelu päättyy, kun toinen joukkue on saavuttanut 6 pelivoittoa tai kun tilanne on tasan 5–5; ottelu, jossa molemmat joukkueet pelaavat kahdella pelaajalla, voi päättyä jommankumman joukkueen hyväksi 5–4.





- 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 (wo) kaksinpelinsä, 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 (rtd) pelinsä, voivat pelaajat jatkaa pelejä myös samassa ottelussa ilman rajoitteita.
- 6.7.6 Nelinpelin jälkeen loput pelit on pelattava yhdellä pöydällä, mikäli toinen joukkue niin vaatii, eikä tästä järjestelystä aiheudu kohtuuttomia vaikeuksia ottelun läpiviemiselle.

6.8 Sarjataulukko

- 6.8.1 Mestaruussarjan runkosarjassa, mestaruussarjan karsintasarjassa, I divisioonan runkosarjassa sekä II divisioonan ja sitä alempien divisioonien turnauslohkoissa voittajajoukkue saa kolme sarjapistettä, jos ottelu päättyy 5–0, 5–1 tai 5–2 ja kaksi sarjapistettä, jos ottelu päättyy 4–3. Hävinnyt joukkue saa yhden sarjapisteen, mikäli ottelu päättyy tilanteeseen 4–3, muuten hävinnyt joukkue ei saa pisteitä.
- Mestaruussarjan karsintasarjassa, I divisioonan runkosarjassa sekä II divisioonan ja sitä alempien divisioonien turnauslohkoissa ottelu, jossa molemmat joukkueet pelaavat kahdella pelaajalla, voi päättyä 4–2, jolloin voittajajoukkue saa kolme sarjapistettä ja hävinnyt joukkue ei saa pisteitä tai 3–3, jolloin molemmat saavat yhden pisteen. Muissa sarjalohkoissa voittajajoukkue saa otteluvitosta kaksi sarjapistettä ja hävinnyt joukkue jää pisteittä, tasan päättyneessä ottelussa molemmat saavat yhden pisteen.
- 6.8.2 Sijoitus sarjataulukossa määräytyy sarjapisteiden perusteella. Saman pistemäärän saavuttaneiden kesken ratkaisee peliero, eräero, eräpisteiden ero ja arpa, tässä järjestyksessä.



6.9 Pelaaminen seuran toisessa joukkueessa

- 6.9.1 Pelaaja ei saa pelikauden aikana pelata seuransa samalla tai alemmalla tasolla pelaavissa joukkueissa.
- 6.9.2 Pelaaja voi pelikauden aikana pelata kolme ottelua yhdessä seuransa muista joukkueista, joka pelaa ylemmällä sarjatasolla kuin hänen oma joukkueensa, kuitenkin siten että
- 6.9.2.1 I divisioonan pelaaja ei saa pelata mestaruussarjakarsinnassa ja
- 6.9.2.2 II divisioonan pelaaja ei saa pelata I divisioonan karsintaturnauksessa.
- 6.9.3 Kun pelaaja pelaa ottelunsa ylemmän sarjatason joukkueessa ennen kuin hän on pelannut yhtään ottelua omassa joukkueessaan, ottelupöytäkirjaan on selvästi merkittävä, että kyseessä on alemman sarjatason pelaaja. Muussa tapauksessa pelaajan katsotaan kuuluvan tähän ylemmän sarjatason joukkueeseen.

6.10 Sarjaottelun järjestelyt

- 6.10.1 Sarjaohjelmassa ensiksi mainittu joukkue on ottelun järjestämisestä vastaava kotijoukkue. Sen on sovittava ottelun alkamisajasta vierasjoukkueen kanssa sekä ilmoitettava, mikäli ottelupaikka poikkeaa sarjaohjelmaan merkitystä. Ottelun alkamisajasta päätettäessä on erityisesti otettava huomioon vierasjoukkueen kulkuyhteydet.
- 6.10.2 Mestaruussarjassa pelipäivät ovat kiinteät. Sarjajaosto määrää pelijärjestyksen mestaruussarjan karsintasarjassa ja muilla sarjatasoilla. Kotijoukkueen on tällöin tarjottava vierasjoukkueelle ainakin kaksi vaihtoehtoa pelipäiväksi, mieluummin eri viikoille. Näihin kahteen vaihtoehtoiseen pelipäivään vierasjoukkueen ei tarvitse hyväksyä päivää, johon ei ole kotijoukkueen yhteydenottopäivästä vähintään viikkoa.
- 6.10.3 Sarjajaosto määrää turnausmuotoisena pelattavien divisioonaloikkojen pelipäivän, -ajan ja -paikan.
- 6.10.4 Mestaruussarjaa lukuun ottamatta kotijoukkueella on oikeus pelata ottelunsa varsinaisilla harjoitusvuoroillaan.
- 6.10.5 Pätevän syyn perusteella tehty anomus mestaruussarjan tai divisioonien ottelusiirrosta osoitetaan ao. sarjapäällikölle, jonka esityksestä sarjajaoston puheenjohtaja ratkaisee asian.
- 6.10.5.1 Mestaruussarjassa joukkue, joka haluaa ottelun siirrettäväksi, on velvollinen tekemään siirtoanomuksen kirjallisesti vähintään 20 vuorokautta ennen ottelupäivää, mutta sarjajaosto voi käsitellä myöhemminkin tulleita anomuksia, jos siirron syy ei ollut tiedossa aikaisemmin.
- 6.10.5.2 Muilla sarjatasoilla ottelun siirtoa on anottava sarjajaostolta hyvissä ajoin ennen ottelun viimeistä mahdollista pelipäivää. Sarjajaosto päättää uuden ottelupäivän ja ilmoittaa sen kummallekin osapuolelle.
- 6.10.6 Viimeinen ottelukierros mestaruussarjan runkosarjassa sekä välierissä on pelattava samana päivänä ja samanaikaisesti.



- 6.10.7 Järjestävä seura vastaa kaikista ottelun järjestämisestä aiheutuvista kuluista ja vierasjoukkue kaikista omista kuluistaan. Ottelun tuotot kuuluvat järjestävälle seuralle.
- 6.10.8 Karsintasarjojen ja turnausmuotoisena pelattavien divisioonaloikkojen kulujen ja tuottojen jakamisesta päättää sarjajaosto.
- 6.10.9 Mestaruussarjassa ja mestaruussarjan karsintasarjassa järjestävän seuran on aina asetettava ottelun ylituomari ja tuomarit. Tuomarit eivät saa olla kyseisessä ottelussa ottelupöytäkirjaan merkityjä 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, tuomarointi tulee järjestää yhdessä koti- ja vierasjoukkueen kanssa.
- 6.10.10 Kotijoukkue tai turnauksen järjestäjä vastaa ottelupöytäkirjan huolellisesta täyttämisestä. Pöytäkirja on ehdottomasti päivättävä ja molempien joukkueiden allekirjoittamalla hyväksyttävä. Kotijoukkueen tai turnauksen järjestäjän on kirjattava ottelutulos liiton sarjajärjestelmään viimeistään ottelua seuraavana päivänä.
- 6.10.11 Sarjajaosto voi antaa sarjaotteluiden järjestelyistä tarkentavia ohjeita.

6.11 Sarjaottelun luovuttaminen

- 6.11.1 Joukkue, joka luovuttaa sarjaottelun tai keskeyttää sarjan mestaruussarjan runkosarjassa tai divisioonan runko- tai loppusarjassa, putoaa seuraavaksi alemmalle sarjatasolle
- 6.11.1.1 mestaruussarjan välierissä, loppuottelussa ja pronssiottelussa luovuttanut tai keskeyttänyt joukkue putoaa I divisioonaan
- 6.11.1.2 mestaruussarjan karsintasarjassa luovuttanut tai keskeyttänyt mestaruussarjan joukkue putoaa I divisioonaan
- 6.11.1.3 mestaruussarjan karsintasarjassa luovuttanut tai keskeyttänyt I divisioonan joukkue säilyttää paikkansa I divisioonassa
- 6.11.1.4 I divisioonan karsintasarjassa luovuttanut tai keskeyttänyt I divisioonan joukkue putoaa II divisioonaan
- 6.11.1.5 I divisioonan karsintasarjassa luovuttanut tai keskeyttänyt II divisioonan joukkue säilyttää paikkansa II divisioonassa.
- 6.11.2 Luovuttaneen tai keskeyttäneen joukkueen kaikki ottelut sarjataulukossa mitätöidään, mutta kaikki pelatut pelit jäävät voimaan ratingpisteiden laskemista varten. Joukkuetta ei oteta mukaan sarjataulukoon, vaan se merkitään taulukon yhteydessä sarjan keskeyttäneeksi.



6.12 Rangaistukset

- 6.12.1 Sarjaottelun luovuttaneen tai sarjan keskeyttäneen joukkueen seura joutuu maksamaan liitolle sarjamaksun suuruisen luopumissakon. Seura ei saa osallistua liiton sarjoihin seuraavalla kaudella millään joukkueella ennen kuin sakkomaksu on maksettu.
- 6.12.1.1 Luopumissakkoa ei peritä, jos
- 6.12.1.1.1 joukkue ilmoittaa sarjajaostolle ennen sarjailmoittautumisen päättymistä luopuvansa sarjasta
- 6.12.1.1.2 karsintaan oikeutettu joukkue ilmoittaa sarjajaostolle ennen karsinnan arvontaa, ettei ole halukas ottamaan vastaan karsintapaikkaa.
- 6.12.2 Jos joukkue käyttää ottelussa pelaajaa, joka ei ole edustuskelpoinen, se tuomitaan, paitsi kohdan [6.12.3](#) tapauksessa, mestaruussarjan välierissä, loppuottelussa ja pronssiottelussa sekä I divisioonan karsintasarjan ottelussa hävinneeksi numeroin 0–4 erin 0–12 ja eräpistein 0–132, mestaruussarjan, I divisioonan runkosarjan sekä II divisioonan ja sitä alempien divisioonien turnauslohkoissa hävinneeksi numeroin 0–5 erin 0–15 ja eräpistein 0–165 ja muissa sarjalohkoissa hävinneeksi numeroin 0–6 erin 0–18 ja eräpistein 0–198. Pelaaja katsotaan edustuskelvottomaksi sarjaottelussa seuraavissa tapauksissa:
- 6.12.2.1 pelaajalla ei ole kilpailulisenssiä kyseiseen seuraan lukuun ottamatta kohdassa [6.12.3](#) mainittua tapausta,
- 6.12.2.2 pelaajalla on ollut jonkin toisen seuran edustus oikeus saman kauden aikana eli seurasiirtoa ei ole tehty 31.8. mennessä,
- 6.12.2.3 pelaaja ei asu Suomessa vakinaisesti, eikä häntä ole ilmoitettu kohdan [6.2.3](#) mukaisella tavalla liittoon tai
- 6.12.2.4 pelaaja on pelannut samalla kaudella oman seuransa toisessa joukkueessa siten, että kohtaa [6.9](#) ei voi soveltaa.
- 6.12.3 Jos pelaajan edustuskelvottomuus johtuu siitä, että pelaajalla ei ollut kilpailulisenssiä, ottelutulos jää voimaan edellyttäen, että vaadittu lisenssi maksetaan viimeistään kolmen vuorokauden sisällä siitä, kun lisenssittömyys on havaittu ja siitä ilmoitettu lisenssittömän pelaajan seuralle. Lisäksi seura tuomitaan maksamaan sarjamaksun suuruisen sakko. Sakon suuruuteen ei vaikuta se, monessako ottelussa pelaaja on pelannut ilman lisenssiä tai se, kuinka monta joukkueen pelaajaa on pelannut ilman lisenssiä. Ellei seura maksa sakkoa seuraavan sarjakauden alkuun mennessä, kaikki seuran joukkueet suljetaan sarjatoiminnasta, kunnes sakko on maksettu.
- 6.12.4 Sarjajaosto voi määrätä liiton vahvistaman sakkomaksun seuralle, jonka joukkue on rikkonut sarjasääntöjä muissa kuin kohtien [6.12.1–3](#) tai [6.12.5](#) tapauksissa.
- 6.12.5 Eettinen lähtökohta on, että seurat, joukkueet ja pelaajat pyrkivät kilpailutilanteessa parhaaseen mahdolliseen suoritukseen. Jos seura on sopinut kilpailutapahtuman tuloksesta etukäteen, liittohallitus määrää sille rangaistuksen soveltaen kohdan [6.12](#) määräyksiä ja liiton sääntöjen 7 §. Urheilijaan ja toimitsijaan, joka on osallistunut tuloksen sopimiseen, sovelletaan samaa normistoa.
- Rankaisukeinona liittohallitus käyttää yhtä tai useampaa seuraavista:



- toinen tai molemmat joukkueet tuomitaan hävinneeksi ottelu kohdassa [6.12.2](#) kuvatulla tavalla
- toinen tai molemmat joukkueet tuomitaan luovuttaneeksi ottelu kohdassa [6.11](#) kuvatulla tavalla
- toiselle tai molemmille joukkueille määrätään sakkomaksu kohdassa [6.12.4](#) kuvatulla tavalla.

6.13 Naisten sarjojen erityismääräykset

- 6.13.1 Naisten sarjat järjestetään miesten sarjoja koskevien määräysten mukaisesti alla olevin poikkeuksin.
- 6.13.2 Sarjat voidaan järjestää yhteistoiminnassa ulkomaisten joukkueiden kanssa.
- 6.13.3 Sarjajaosto päättää vuosittain sarjajärjestelmän ja miten naisten sarjoihin ilmoittautuneet joukkueet jaetaan mestaruussarjaan sekä sitä alempiin divisiooniin.
- 6.13.4 Sarjaottelussa seuraa edustaa kahden pelaajan joukkue. Kolmatta ja neljättä pelaajaa voi käyttää nelinpelissä.
- 6.13.5 Sarjaottelun pelijärjestys on A-X, B-Y, nelinpeli, A-Y, B-X. Kotijoukkue pelaa AB-paikoilla; turnausotteluissa arvonnalla voittaja saa valita joko AB- tai XY-paikat.
- 6.13.6 Ottelu päättyy, kun toinen joukkue on saavuttanut kolme pelivoittoa.
- 6.13.7 Kolmelle parhaalle suomalaisjoukkueelle jaetaan SM-mitalit.





6.14 Junioreiden SM-sarja

- 6.14.1 Sarjassa on kahdeksan joukkuetta.
- 6.14.2 Runkosarja pelataan kaksinkertaisena sarjana. Kaikilla joukkueilla on yksi kotipeli ja yksi vieraspeli kalenterissa merkittyinä ajankohtina. Osallistuvat joukkueet voivat sopia muustakin pelijärjestyksestä. Sarjan neljän parhaan joukkueen kesken pelataan toukokuussa pudotuspelit samalla järjestelmällä kuin miesten mestaruussarjassa liiton määräämänä ajankohtana elleivät seurat yksimielisesti päättä toisin.
- 6.14.3 Ottelut pelataan kolmen pelaajan joukkueilla (A-X, B-Y, C-Z...). Ensin pelataan kuusi kaksinpeliä, tarvittaessa nelinpeli, ja kolme kaksinpeliä lisää. Voittoon tarvitaan 6 voittoa. Voitosta saa 2 pistettä, tasapelistä yhden ja häviöstä ei mitään.
- 6.14.4 Ennen kauden alkua joukkueeseen nimetään enintään viisi ja vähintään kolme pelaajaa. Pelaajien on edustettava samaa seuraa. Joukkueessa saavat pelata pelaajat, jotka saavat pelata 18-vuotiaiden luokassa. Samaa seuraa edustava juniori, jota ei ole ennen kauden alkua nimetty joukkueeseen sekä junioreiden I divisioonaa pelaavat pelaajat voivat pelata kaksi ottelua runkosarjassa. Pudotuspeleissä saavat pelata vain ne pelaajat, jotka ovat ainakin kerran pelanneet runkosarjassa eivätkä ole pelanneet junioreiden I divisioonassa.
- 6.14.5 Joukkueissa saavat pelata sekä tytöt että pojat. Aikuisten sarjoissa pelaaminen ei ole este. Sarjassa saavat pelata kaikki Suomen kansalaiset.
- 6.14.6 Kilpailuvaliokunta määrää sarjamaksun suuruuden.
- 6.14.7 Ensimmäisellä sarjakaudella joukkueet sarjaan valikoituvat seuraavasti:
- 6.14.7.1 Joukkueet saavat sarjaoikeuden ratingjärjestyksen mukaan. (kolmen parhaan ilmoitetun pelaajan yhteenlaskettu rating). Jokaisesta seurasta otetaan sarjaan ensisijaisesti yksi joukkue.
- 6.14.7.2 Joukkueet, jotka eivät pääse SM-sarjaan, pelaavat alueellista I divisioonaa (pääkaupunkiseutu, Varsinais-Suomi, Länsi-Suomi, Itä-Suomi, Pohjois-Suomi). Alueiden parhaat I divisioonajoukkueet kohtaavat toisensa ja näistä kaksi parasta joukkuetta karsivat sarjapaikasta SM-sarjan kahden huonoimman joukkueen kanssa.

poisti: , A-Z...

6.15 Junioreiden I divisioona

- 6.15.1 Pelataan kahden hengen joukkueilla (A-X, B-Y, nelinpeli, A-B, X-Y). Joukkueeseen on nimettävä vähintään kolme pelaajaa, enintään viisi. Sarja pelataan yksinkertaisena sarjana.

6.16 Vastalauseet, sarjajaoston päätökset

- 6.16.1 Vastalauseissa noudatetaan liiton kilpailumääräysten vastalauseesääntöjä (3.4.3).
- 6.16.2 Sarjajaosto päättää kaikista sarjoja koskevista asioista. Sarjajaoston päätöksiä vastaan tehdyt protestit on osoitettava liittohallitukselle, jonka päätös on lopullinen.





7 TOP-16, TOP-10, TOP-8, GRAND PRIX

7.1 Miesten TOP-16

7.1.1 Miehillä järjestetään vuoden aikana TOP-16-turnaus. Liittohallitus myöntää järjestelyoikeudet anomuksesta jollekin jäsen seuralleen tai järjestäjänä on kilpailuvaliokunta.

7.1.2 TOP-16-turnaus *pelataan kutsukilpailuna*.

poisti: kuuluvat lopputurnaus sekä yksi karsintaturnaus

MUUTOS KAUDELLE 2023–24
TOP-16 on muutettu kutsukilpailuksi. Karsintaturnausta ei järjestetä.

7.1.3 TOP-16-turnaus on avoin niille ulkomaalaisille pelaajille, jotka ovat todistettavasti (väestörekisteriote) kilpailun viimeiseen ilmoittautumispäivään mennessä asuneet Suomessa yhtäjaksoisesti vähintään kaksi vuotta tai jos hän on juniori, asunut Suomessa yhtäjaksoisesti vähintään vuoden.

7.1.4 Kilpailuvaliokunta antaa tarkemmat ohjeet TOP-16-turnauksen järjestelyistä.

7.2 Naisten TOP-8

7.2.1 Vuoden aikana naisille voidaan järjestää TOP-8-turnaus.

7.2.2 Kilpailuvaliokunta päättää turnauksen mahdollisesta karsintamenetelmästä ja säännöistä.

7.2.3 Kilpailuvaliokunta päättää lopputurnauksen pelitavan yksityiskohdat kulloinkin erikseen.

7.2.4 Muilta osin naisten TOP-8:aan sovelletaan miesten TOP-16:n sääntöjä.

7.3 Junioreiden TOP-10

7.3.1 Liitto voi järjestää junioreille TOP-10-turnauksia.

7.3.2 Kilpailuvaliokunta päättää junioreiden TOP-10-turnauksien karsintamenetelmästä ja säännöistä.

7.4 Veteraanien TOP-8

7.4.1 Vuosittain järjestetään kauden aikana veteraaneille TOP-8-turnaus.

7.4.2 *Veteraanivaliokunta* päättää pelattavien turnausten luokat vuosittain.

poisti: mies

poisti: Hallitus

poisti: ikä

7.4.3 Osanotto-oikeus: ratinglistan 8 parasta kussakin ikäluokassa, kuitenkin niin, että ikäluokkien Suomen mestarit ovat oikeutettuja osallistumaan, vaikka eivät olisikaan ratinglistalla 8 parhaan joukossa. Tässäkin tapauksessa luokkaan otetaan vain 8 pelaajaa. Osanotto-oikeus on vain omaan ikäryhmään. Järjestäjä lähettää kutsun osanotto-oikeuden omaaville ja varamiehille.

7.4.4 Kilpailujärjestelmä: *veteraanivaliokunta päättää kilpailujärjestelmän*.

poisti: Pelit pelataan paras viidestä erästä ja jokainen jokaista vastaan. Pelijärjestys on sääntöjen kohdan [4.8 taulukko 2:n](#) mukainen eli ratinglistojen kaksi parasta kohtaavat viimeisellä kierroksella ja järjestys määräytyy sääntöjen kohdan [4.8](#) mukaan. Kilpailun keskeyttäneen pelaajan pelaamia pelejä ei oteta huomioon sijoituksia määriteltäessä, mutta ne otetaan huomioon seuraavaa rating-listaa laadittaessa....

7.4.5 Palkinnot: Järjestäjä hankkii palkinnot kunkin luokan kolmelle ensimmäiselle. Luokan voittaja saa vuodeksi haltuunsa ikuisesti kiertävän kiertopalkinnon.

poisti: Ikä





MUUTOS KAUELLE 2023–24

Muutettu veteraanien TOP-8-sääntöjä siten, että myös naisten luokkia voidaan järjestää.
Jatkossa veteraanivaliokunta päättää tarkemmista järjestelyistä, ei hallitus.

7.5 Miesten Grand Prix

- 7.5.1 Grand Prix -turnaus koostuu 4–10 osakilpailusta. GP-arvon saaneiden kilpailujen miesten kaksinpelit (GP-luokat) toimivat osakilpailuina.
- 7.5.2 GP-luokassa on oltava vähintään 16 pelaajaa, jotta luokka hyväksytään GP-osakilpailuksi.
- 7.5.3 Jos vähintään puolet kaudelle myönnettyistä GP-kilpailuista ei täytä kohdan [7.5.2](#) ehtoa, katsotaan koko GP-turnaus sen kauden osalta peruutetuksi.
- 7.5.4 GP-luokan finaali on pelattava vähintään paras viidestä erästä.
- 7.5.5 GP-pisteitä jaetaan kussakin osakilpailussa pelaajien sijoittumisen mukaan seuraavasti:

Sijoitus	Pisteitä
1	75
2	50
3–4	30
5–8	20
9–16	10
17–32	5

GP-pisteitä jaetaan aina vähintään kahdeksalle parhaalle pelaajalle. Sijoille 9–16 sijoittunut pelaaja saa GP-pisteitä, vaikka ei olisi voittanut yhtään peliä, mikäli hänet on sijoitettu suoraan 16 joukkoon. Muussa tapauksessa pelaajan on pelattava vähintään kaksi ottelua tai voitettava vähintään yksi ottelu GP-pisteitä saadakseen. Myös ulkomaalaisille pelaajille jaetaan GP-pisteitä.

7.5.6 Rahapalkinnot

- 7.5.6.1 Liittöhallitus vahvistaa osakilpailusarjan perusteella jaettavien palkintojen kokonaissumman ja jakoperusteet.

7.6 Naisten Grand Prix

- 7.6.1 Naisten Grand Prix -turnaus koostuu 4–10 osakilpailusta. Naisten GP-luokat pelataan miesten GP-kilpailujen yhteydessä.
- 7.6.2 Jotta luokka hyväksyttäisiin GP-luokaksi, siihen on osallistuttava vähintään neljä pelaajaa.
- 7.6.3 Naisten GP-luokka pelataan paras viidestä erästä.
- 7.6.4 GP-pisteitä jaetaan kussakin osakilpailussa pelaajien sijoittumisen mukaan seuraavasti:

Sijoitus	Pisteitä
1	75
2	50
3–4	30
5–8	20
9–16	10
17–32	5





7.6.5 Rahapalkinnot

7.6.5.1 Liittohallitus vahvistaa osakilpailusarjan perusteella jaettavien palkintojen kokonaissumman ja jakoperusteet.

7.7 Junioreiden ja kadettien Grand Prix

7.7.1 Junioreiden ja kadettien GP-luokat järjestetään sekä pojille että tytöille.

7.7.2 Kauden aikana on 6–12 osakilpailua.

7.7.3 Nämä GP-luokat on pelattava junioriluokkien järjestämisestä annettujen määräysten (4.6.5) mukaan.

7.7.4 GP-pisteitä jaetaan kussakin junioreiden GP-luokassa sijoittumisen mukaan:

Sijoitus	Pisteitä
1	15
2	10
3–4	6
5–8	4
9–16	2
17–32	1

7.7.5 GP-pisteitä saa, kun on pelannut vähintään kaksi ottelua tai on voittanut vähintään yhden ottelun. Pelaaja, joka sijoitetaan suoraan loppukaavioon, saa sijoituspaikan osoittamat GP-pisteet joka tapauksessa.

7.7.6 Rahapalkinnot

7.7.6.1 Liittohallitus vahvistaa osakilpailusarjan perusteella jaettavien palkintojen kokonaissumman ja jakoperusteet.



