

---

**SUOMEN PÖYTÄTENNISLIITTO**  
**SÄÄNTÖKIRJA**  
**2008-2009**

---





## Dokumentin tiedot

<b>Dokumentti:</b>	Sääntökirja
<b>Lisätieto:</b>	2008-2009
<b>Versio:</b>	versio 1.1
<b>Tekijä:</b>	SPTL
<b>Viimeksi muokattu:</b>	8.9.2008

## Dokumentin historia

Versio	Pvm	Tekijä	Huomiot
versio 1.0	2.6.2008	SPTL	Ensimmäinen versio
versio 1.1	8.9.2008	SPTL	Lisätty kohta <a href="#">2.4.7.1</a> (mailasäännöt). Muokattu kohta <a href="#">3.3.4.1</a> (varusteet ja kilpailupaikka).



## Sisällysluettelo

1	SPTL:n TOIMINTASÄÄNNÖT .....	6
2	PELISÄÄNNÖT .....	11
2.1	Pöytä .....	11
2.2	Verkko .....	11
2.3	Pallo .....	11
2.4	Maila .....	11
2.5	Määritelmiä .....	12
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	<i>Pelijärjestelmät</i> .....	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 .....	25
4	KILPAILUJEN JÄRJESTÄMINEN .....	26
4.1	Kilpailuluvat .....	26
4.2	Kilpailukutsu .....	26
4.3	Kilpailuihin ilmoittautuminen .....	27
4.4	Ilmoittautumismaksut .....	27
4.5	Arvonta ja sijoittaminen .....	28
4.6	Suomen mestaruuskilpailut .....	32
4.7	<i>Arvontojen ja aikataulujen julkaiseminen sekä tulosten toimittaminen liittoon</i> .....	35
4.8	Järjestys karsintalohkoissa ja sarjana (Taulukko 2) pelattavissa turnauksissa .....	35
4.9	Joukkuekilpailujen pelimuodot .....	37
4.10	Muut määräykset .....	38

## Sisällysluettelo

5	LUOKITTELUSÄÄNNÖT, RANKING- ja SIJOITUSLISTAT .....	39
5.1	Luokat .....	39
5.2	Luokittelupisteet .....	39
5.3	Luokkanousut .....	40
5.4	<i>Säilyminen luokassa ja putoaminen alempaan luokkaan</i> .....	40
5.5	Rankinglistat.....	41
5.6	<i>Miesten B-luokan ja C-luokan sijoituslista</i> .....	41
6	SARJASÄÄNNÖT .....	42
6.1	Sarjojen järjestäjä.....	42
6.2	Osallistumisoikeus sarjoihin .....	42
6.3	Osallistumismaksut, ilmoittautuminen sarjoihin .....	42
6.4	Sarjojen pelijärjestelmä .....	43
6.5	Lohkojako ja otteluohjelma.....	44
6.6	Vapautuvat sarja- ja nousupaikat, useampi joukkue mestaruussarjaan .....	45
6.7	Yksittäisen ottelun pelimuoto.....	46
6.8	Sarjataulukko .....	46
6.9	Pelaaminen seuran toisessa joukkueessa .....	46
6.10	Sarjaottelun järjestelyt.....	47
6.11	Sarjaottelun luovuttaminen .....	48
6.12	Rangaistukset .....	48
6.13	Naisten sarjojen erityismääräykset.....	49
6.14	Vastalauseet, sarjajaoston päätökset.....	49
7	TOP-12, TOP-10, GRAND PRIX .....	50
7.1	Miesten TOP-12 .....	50
7.2	Naisten TOP-12.....	51
7.3	Junioreiden TOP-10 .....	52
7.4	Veteraanien TOP-10 .....	52
7.5	Miesten Grand Prix.....	53
7.6	Naisten Grand Prix .....	54
7.7	Junioreiden ja kadettien Grand Prix .....	54

# 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 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 Antidopingtoimikunnan 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.

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 tarkoituksia tai hyviä tapoja vastaan.

Rankaisukeinona liittohallitus käyttää jotain seuraavista:

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

Kilpailu- tai toimitsijakielto ei vapauta avoimena 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 tarkoituksien 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. Näillä on oikeus lähettää kokoukseen yksi (1) äänioikeutettu edustaja sekä yksi (1) lisäedustaja, jolla on puheoikeus mutta ei äänioikeutta. Äänioikeutta käyttävällä edustajalla tulee olla jäsenseuran antama valtakirja.

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

### 14 §

Liittokokouksessa jokaisella jäsenseuralla on yksi ääni. Sama henkilö voi edustaa valtakirjalla enintään kolmea (3) jäsenseuraa.

### 15 §

Liittokokouksen päätökseksi tulee, ellei näissä säännöissä ole muuta määrätty, mielipide, jota on kannattanut yli puolet annetuista äänistä. Vaaleissa valituksi 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 tilintarkastajien lausunnon *ja päätetään*
  - o tuloslaskelman ja taseen vahvistamisesta
  - o vastuuvapauden myöntämisestä liittohallitukselle ja muille tilivelvollisille
  - o 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 tilintarkastajille 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 kaksi (2) tilintarkastajaa ja heille henkilökohtaiset varamiehet 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, valmistelee esitettävät asiat ja panee päätökset täytäntöön
- hyväksyy ja tarvittaessa erottaa liiton jäsenesuran 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
- valmistelee 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 tarkoituksiperiä 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, sähköpostilla tai telekopiolaitteella.*

## Tilit ja niiden tarkastus

### 24 §

Liiton tilit on jätettävä tilintarkastajille maaliskuun 15. päivään mennessä. Tilintarkastajien 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 yhtäsuureen 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 mahdollisimman lähellä kannatinpylväitä.

### 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 selluloidista tai vastaavasta muoviaineesta ja väriltään valkoinen tai oranssi ja himmeä.

### 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 mm, tai kerroskumilla, nyppylät ulos- tai sisäänpäin, jonka kokonaispaksuus kiinnitysaineineen on enintään 4 mm.
- 2.4.3.1 Nyppyläkumi on yksikerroksinen luonnon kumi tai synteettinen kumi. Se ei saa olla huokoista. Nyppylöiden tulee olla kauttaaltaan tasaetäisyydellä toisistaan ja niiden lukumäärän 10-30 kpl/cm<sup>2</sup>.
- 2.4.3.2 Kerroskumi on yksikerroksinen sienikumi, joka on päällystetty yksikerroksisella nyppyläkumilla. Nyppyläkumin paksuus saa olla enintään 2 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.
- 2.4.6 Päällysteen pinnan sekä mahdollisesti päällystämättä jätetyn puolen tulee olla himmeä, toisella puolella kirkkaan punainen ja toisella musta.
- 2.4.7 Haalistumisesta, kulumisesta tai vahingoittumisesta johtuvat vähäiset värin tai lyöntipinnan muutokset eivät aiheuta mailan hylkäämistä, kunhan lyöntipinnan ominaisuudet eivät ole tämän johdosta oleellisesti muuttuneet.
- 2.4.7.1 *Kumeja on käytettävä sellaisina kuin ITTF on ne hyväksynyt muuttamatta niiden peliominaisuuksia, kitkaa, ulkonäköä, väriä, koostumusta tai pintaa mekaanisella, kemiallisella tai muulla käsittelyllä.*
- 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 pysäyttää pallon, jos hän tai jokin mitä hänellä on yllään koskettaa pelissä olevaa palloa pöydän yläpuolella tai kun se kulkee kohti pöytää 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 määrätyissä 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 Pallon katsotaan kulkeneen verkon yli tai ohi, jos se kulkee mistä tahansa muualta kuin verkon ja verkkopylvään tai verkon ja pelipinnan välitse.
- 2.5.15 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 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, verkon ylitettyään tai *ohitettuaan*, 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.
- 2.6.6.1 Jos tuomari epäilee syöttöä vääräksi, hän voi ensimmäisellä kerralla pelissä keskeyttää rallin ja varoittaa syöttäjää.
- 2.6.6.2 Saman pelin kaikissa seuraavissa tapauksissa, joissa on aihetta epäillä saman pelaajan tai hänen nelinpeliparinsa syöttöä vääräksi, vastaanottajalle tuomitaan piste.
- 2.6.6.3 Jos on ilmeistä, että syöttäjä ei noudata syöttösääntöjä, varoitusta ei anneta, vaan syöttö tuomitaan heti 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 ylittää tai ohittaa verkon ja osuu sitten 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, syöttäjän on ensiksi syötettävä ja vastaanottajan on palautettava, mutta sen jälkeen kumpi tahansa näistä saa palauttaa. Pelaajan pyörätuolin mikään osa ei saa (pallon ollessa pelissä) rikkoa pöydän keskiviivan kuviteltua jatketta. Jos tämä tapahtuu, vastapuoli voittaa pisteen.

## 2.9 Uusittavat rallit

- 2.9.1 Ralli uusitaan,
- 2.9.1.1 kun muuten oikea syöttöpallo koskettaa verkkoa tai vastaanottaja tai hänen pelitoverinsa pysäyttää syötetyn pallon;
- 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 hänen vastustajansa pysäyttää pallon;
- 2.10.1.6 jos hänen vastustajansa lyö palloa kaksi kertaa peräkkäin;

- 2.10.1.7 jos hänen vastustajansa lyö palloa mailapuolella, jolla ei ole säännön 2.4.3-5 mukaista päällystä;
- 2.10.1.8 jos hänen vastustajansa tai jokin hänen vastustajansa yllä oleva siirtää pelipintaa;
- 2.10.1.9 jos hänen vastustajansa tai jokin hänen vastustajansa yllä oleva koskettaa verkkoa;
- 2.10.1.10 jos hänen vastustajansa vapaa käsi koskettaa pelipintaa;
- 2.10.1.11 jos nelinpelissä vastapuolen pelaaja ei lyö erän ensimmäisen syöttäjän ja ensimmäisen vastaanottajan mukaisessa järjestyksessä;
- 2.10.1.12 lyöntilaskentaa sovellettaessa kohdan [2.15.2](#) mukaisesti.

## 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 Ellei erä pääty 10 minuutissa eikä tilanne ole 9-9 tai enemmän, aloitetaan lyöntilaskenta. Jos molemmat pelaajat tai parit niin haluavat, voidaan lyöntilaskenta aloittaa koska tahansa.
- 2.15.1.1 Jos pallo on pelissä ajan täytyessä, suorittaa ensimmäisen syötön keskeytetyn rallin syöttäjä.
- 2.15.1.2 Jos pallo ei ollut pelissä ajan täytyessä, suorittaa ensimmäisen syötön edellisen syötön vastaanottaja.
- 2.15.2 Tämän jälkeen kukin pelaaja syöttää yhden pisteen vuorollaan erän loppuun asti ja jos vastaanottava pelaaja tai pari suorittaa 13 palautusta, vastaanottaja voittaa pisteen.
- 2.15.3 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 piirinmestaruuskilpailut sekä TUL:n avoimet mestaruuskilpailut.
- 3.1.1.2 Erityiskilpailuja ovat esimerkiksi kaupunki- ja seuraottelut, paikalliset kilpailut, seurakilpailut, toiminimikilpailut sekä opiskelija- ja koululaiskilpailut.
- 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 – 3.2.4 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 *Progressive knock-out –järjestelmä (PKO) siten, että kaikki sijat ratkaistaan tai sen eri sovellukset, kuten kahdesta, kolmesta jne. häviöstä ulos –järjestelmä*
- 3.2.5 *Kilpailuvaliokunta voi myöntää muille kuin SM-kilpailujen järjestäjälle oikeuden käyttää muutakin kuin tässä mainittua pelijärjestelmää*
- 3.2.6 *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 ja ITTF:n hyväksymä.
- 3.3.4 Mailan tulee olla pelisääntöjen kohdan [2.4](#) mukainen ja sen kumien ITTF:n hyväksymät.
- 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 *Kumien kiinnittämiseen ei saa käyttää haitallisia, haihtuvia liuottimia sisältäviä kiinnitysaineita.*
- 3.3.5 Peliasu
- 3.3.5.1 Peliasuun kuuluvat yleensä lyhytihainen tai hihaton paita, shortsit tai hame tai yksiosainen urheiluasu sekä sukat ja *jalkineet*; muita vaatekappaleita, kuten verryttelypuvun puseroa tai housuja, 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 lukuunottamatta, on selvästi muu kuin käytetyn pallon väri. Värirajoitukset 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. Peliasun mainosten tulee olla seuran hyväksymät.
- 3.3.5.5 Peliasun etupuolella tai sivuissa olevat merkit tai nauhat tai esineet, kuten pelaajan korut, eivät saa olla huomiota herättävät eikä heijastavat.
- 3.3.5.6 Ylituomari ratkaisee peliasua koskevat erimielisyydet.
- 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 luxia 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 sääntö- ja tuomarijaoston 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 sekä
- 3.4.2.3.10 ryhtyä toimenpiteisiin, jos pelaajaa neuvotaan määräysten vastaisesti tai jos pelaajan käytös on huono.
- 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 kestoja 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 sääntö- ja tuomarijaostolle viimeistään 5 päivää kilpailujen päättymisen jälkeen. Se voi esittää väärin menetelleen ylituomarin toiminnan kieltämistä tulevissa kilpailuissa; lopullisen päätöksen asiasta tekee liittohallitus. Sääntö- ja tuomarijaoston on ilmoitettava kirjallisesti päätöksestä asianomaisille henkilöille.
- 3.4.3.5 Henkilökohtaisissa kilpailuissa voi vastalauseeseen tehdä ainoastaan se pelaaja, jonka peliä vastalause koskee. Junioripelaajan puolesta voi vastalauseeseen tehdä myös hänen valtuuttamansa henkilö. Joukkuekilpailuissa on valitusoikeus joukkueen kapteenilla. Vastalause tuomarin tai aputuomarin tuomiosta on tehtävä ennen seuraavan rallin alkua.
- 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 (4.6) 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 vaateetusta 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:nneen 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 peliä edellyttäen, ettei se häiritse vastustajaa.

- 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.

## 3.6 Valvonta

### 3.6.1 Pelin aikana neuvominen

- 3.6.1.1 Erien välillä ja muiden myönnettyjen taukojen aikana pelaajaa voi neuvoa kuka tahansa, mutta ei pelin alun harjoittelun ja pelin alkamisen välillä eikä esimerkiksi pyyheliinalla pyyhittäessä eikä ratkaisevan erän puolten vaihdon aikana.
- 3.6.1.2 Tuomarin on estettävä neuvojen antaminen ja vastaanottaminen muulloin kuin sallittujen taukojen aikana.
- 3.6.1.3 Jos sitä yritetään tuomarin varoituksesta huolimatta, tämän tulee käskeä neuvojaa siirtymään näköyhteyden ulkopuolelle pelialueelta käynnissä olevan henkilökohtaisen pelin ajaksi; jos neuvoja kieltäytyy, tuomarin on keskeytettävä peli ja raportoitava välittömästi ylituomarille.
- 3.6.1.4 Varoitus suositellaan annettavaksi keltaista korttia näyttäen ja poistaminen punaista korttia näyttäen.
- 3.6.1.5 Jos neuvoja on joukkueottelussa poistettu pelialueelta määräysten vastaisen neuvomisen vuoksi, hän ei saa palata ennen joukkueottelun päättymistä, paitsi pelatakseen; henkilökohtaisessa luokassa hän voi palata vasta sen pelin päätyttyä.

### 3.6.2 Käytösrikkeet

- 3.6.2.1 Pelaajien ja huoltajien on käytädyttävä 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 käytädy 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 näyttäen 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 kilpailuista 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 ja sallitut lääkeaineet 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 kurinpitösäännön 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 pelaajasiirtolomakkeella 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 pelaajasiirtolomakkeen asianomaisen osan täytettynä 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 pelaajasiirtolomaketta asianmukaisesti täytettynä 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 seuraavalla pelikaudella SM-joukkuekilpailuissa tai liiton sarjoissa, on pelaajasiirtolomake lähetettävä liittoon siten että se on perillä viimeistään kesäkuun 30. päivänä.
- 3.7.2.7 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 on ilmoitettava ja maksettava liitosta joko kilpailulisenssi tai harrastajalisenssi kaikille kilpapelajaajilleen. Lisenssi on voimassa pelikauden (1.7.-30.6.) sekä sen jälkeisen syyskuun loppuun. Ilmoitus- ja maksumenettelystä annetaan ohjeet erikseen.
- 3.8.2 Kilpailulisenssi
- 3.8.2.1 Pelaajalla on oltava, kohdassa 3.8.3 mainituin poikkeuksin, kilpailulisenssi kilpailuluvan saamiseksi Suomessa järjestettäviin yleisiin kilpailuihin, SM-kilpailuihin sekä sarjoihin. SM-kilpailuja varten lisenssi voidaan lunastaa ilman seuran jäsenyyttä, jos pelaaja muuten on oikeutettu osallistumaan SM-kilpailuihin. *Pingiskoululuokkaan (alle 15v, ei aiemmin lisenssiä) voi kuitenkin osallistua ilman lisenssiä.*
- 3.8.2.2 *Ulkomaisen pelaajan on lunastettava lisenssi siinä tapauksessa, että hän edustaa suomalaista 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 sekä yleisten kilpailujen epävirallisissa jokamiesluokissa. Sekä jäsenseura että rekisteröimätön yhteisö voi lunastaa pelaajalleen harrastajalisenssin.



### 3.9 Osanotto-oikeudet

#### 3.9.1 Suomen mestaruuskilpailut

3.9.1.1 SM-kilpailujen joukkuekilpailuissa on edustamisesta ja kilpailulisenssistä voimassa, mitä edellä kohdissa [3.6](#) ja [3.7](#) määrätään.

#### 3.9.1.2 Luokkien Suomen mestaruuskilpailut

3.9.1.2.1 *Pelaaja saa osallistua enintään yhtä pykälää alempiin luokkiin, kuin missä hän on parhaimmillaan ollut.*

3.9.1.2.2 Pelaaja saa osallistua *pelikauden aikana tapahtuneesta* luokkanousustaan huolimatta siihen kaksin- ja nelinpeliluokkaan, 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 kaksinpeliluokkaan, sekanelinpeliin sekä kahteen muuhun nelinpeliluokkaan.

3.9.1.4 Ulkomaalainen pelaaja voi anoa liittohallitukselta lupaa osallistua SM-kilpailuihin

3.9.1.4.1 asuttuaan yhtäjaksoisesti Suomessa viisi vuotta tai,

3.9.1.4.2 jos hän on juniori, vuoden vakinaisen asumisen jälkeen,

3.9.1.4.3 mutta jos ulkomaalainen pelaaja sillä pelikaudella, jolla anomus tehdään, on osallistunut jonkin toisen maan mestaruuskilpailuihin, lupaa ei myönnetä ja jo myönnetty lupa peruutetaan, jos pelaaja sen myöntämisen jälkeen osallistuu jonkin toisen maan mestaruuskilpailuihin.

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

3.9.2.1 naiset eivät SM-kilpailuissa saa osallistua, A-, B- ja C-luokkaa lukuunottamatta, miesten luokkiin,

3.9.2.2 eivätkä tytöt miesten eikä poikien luokkiin SM-kilpailuissa eikä alue- ja piirinmestaruuskilpailuissa.

#### 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-12-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 Nuorisoluokan (alle 20 vuotta) ja sitä nuoremmat pelaajat saavat osallistua pelikaudella (1.7.-30.6.) sen ikäluokan kilpailuun, jonka ikärajan he täyttävät pelikauden alun kalenterivuonna.

3.10.2 Juniorien ikäraja on 17 vuotta.

3.10.3 Kadettien ikäraja on 14 vuotta.

3.10.4 Nappuloiden ikäraja on 12 vuotta.

3.10.5 Pelaaja saa osallistua 35-vuotiaiden luokkaan tai *siihen* veteraaniluokkaan, jonka ikärajan hän saavuttaa sen kalenterivuoden aikana.

## 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 Eriyiskilpailujen 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)*,
  - 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 yhtä joukkuetta lukuunottamatta kaikkien joukkueiden pelaajat.
- 4.3.3 Seura voi pätevistä syistä (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 *kurinpitojaosto* käsittelee.
- 4.3.4 Ilmoittautumisia ei saa ottaa vastaan arvonnän jälkeen seuraavien poikkeuksin:
- 4.3.4.1 nelinpelissä pelaaja saa pätevistä syistä 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; 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 epävirallisissa luokissa sekä junioriluokissa, joissa poolit ovat osa pelijärjestelmää tai muodostavat sen kokonaan, ilmoittautumisia saadaan ottaa vastaan, pelipaikalla ennen luokan alkua, *lukuunottamatta sijoitettavia pelaajia.*

### 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 syistä. 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 Liittohallitus voi asettaa pelaajan kilpailukieltoon, jos tämä on jättänyt maksamatta kilpailujen ilmoittautumismaksuja.

## 4.5 Arvonta ja sijoittaminen

- 4.5.1 Kilpailuvaiokunta 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 Kaavion ne paikat täytetään, joiden numero on korkeintaan luokassa mukana olevien osanottajien lukumäärä ([Taulukko 1](#)). Esiotteluiden numerointi kuvaa esiottelupaikkojen käyttöjärjestystä.
- 4.5.4 *Jos arvonnassa on tehty virhe, on se sijoitettuja lukuunottamatta korjattava niin pienin muutoksin kuin mahdollista.*
- 4.5.5 Sijoittaminen
- 4.5.5.1 Sijoittamisen tarkoituksena on, että luokan parhaat pelaajat kohtaavat toisensa mahdollisimman myöhään. Sijoittamisessa käytetään voimassa olevaa rankinglistaa ([5.5](#)) ja tarvittaessa sijoituslistoja ([5.6](#)).
- 4.5.5.2 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.

- 4.5.5.3 Sijoitus on pakollinen kilpailuluokissa, joita varten liitto julkaisee rankinglistaa, sekä luokissa MA ja MB ja näiden luokkien nelinpeleissä.
- 4.5.5.4 Naisjuniorit sijoitetaan miesjunioreiden luokissa kilpailujen järjestäjän harkinnan mukaan sijoituslistoja apuna käyttäen.
- 4.5.5.5 Jos usealla pelaajalla on sijoituslistalla sama sijoitus, valitaan sijoitettavat pelaajat näistä arvalla.
- 4.5.5.6 *Kilpailukauden aikana valioluokkaan nousseet pelaajat ovat seuraavan rankinglistan ilmestymiseen asti valioluokkaan nousemisjärjestyksessä sijoitusjärjestyksessä sijalla 20\*.*
- 4.5.5.7 Kilpailun järjestäjä sijoittaa, tarvittaessa yhteistyössä rankingjaoston kanssa, *ne ulkomaalaiset* pelaajat, joilla ei ole suomalaista rankingsijoitusta.

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 16	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 Sijoittaminen nelinpeleissä ja joukkuekilpailuissa

- 4.5.6.1 Miesten, naisten ja veteraanien nelinpelissä sijoitusjärjestys määräytyy parin pelaajien rankingsijojen summan mukaan. Listan ulkopuolisen pelaajan sijoitus on listalla olevien pelaajien lukumäärä +1. Kun usealla parilla on sama summa, ykköspelaajien ranking ratkaisee.
- 4.5.6.2 Sekanelinpelissä järjestys määräytyy kuten kohdassa 4.5.7.1; tasatilanteessa ratkaisee korkein ranking. *Jos korkein ranking on sama, ratkaisee miespelaajien ranking.*
- 4.5.6.3 B- ja C-luokan nelinpelissä sijoituslistan sijoitusten summa määrää järjestyksen; tasatilanteessa ratkaisee ykköspelaajien *listasija*.
- 4.5.6.4 Joukkuekilpailuissa kyseisen luokan listan avulla laskettu joukkueen pelaajien rankingsijojen summa määrää sijoitusjärjestyksen. Tasatilanteessa joukkueen parhaan pelaajan ranking ratkaisee.
- 4.5.6.5 Jos seurasta osallistuu joukkuekilpailuun monta joukkuetta, pelaaja voi ennen kilpailun alkua siirtyä seuransa toiseen parempaan joukkueeseen kuin mihin hänet on alunperin nimetty. Mikäli pelaajan alkuperäinen joukkue on sijoitettu ja sen sijoitusryhmä alenee siirron johdosta, tämän joukkueen on jäätävä pois kilpailusta.

#### 4.5.7 Sijoitettavien pelaajien arpominen

- 4.5.7.1 Luokan ensimmäiseksi rankattu asetetaan paikkaan 1 ja toiseksi rankattu paikkaan 2. Kolmanneksi ja neljänneksi rankatut arvotaan paikkoihin 3 ja 4. Sijoille 5-8 rankatut ovat samoin arvonnassa keskenään tasa-arvoisia ja heidät arvotaan paikkoihin 5-8, sijoille 9-16 rankatut arvotaan paikkoihin 9-16 jne.
- 4.5.7.2 Kun sijoitettavien määrä ei ole kahden potenssi (2, 4, 8 jne.), sijoitettavat arvotaan paikkoihin, joiden numero on korkeintaan sijoitettavien määrä.
- 4.5.7.3 *Karsintalohkoissa sijoitettavat pelaajat jaetaan sijoitusryhmiin seuraavasti; 1, 2, 3-4, 5-8, 9-16 ja 17-32. Sijoitusryhmillä tarkoitetaan seuraavaa; lohkokyökköset, lohkokakkoset, lohkokolmoset – lohkovitoset jne..*

#### 4.5.8 Muiden pelaajien arpominen

- 4.5.8.1 Muut pelaajat arvotaan vielä vapaana oleviin, käyttöön otettaviin paikkoihin, jolloin on huolehdittava siitä, että kohtien 4.5.8.2-4 ehdot täyttyvät.
- 4.5.8.2 Miesten A-luokassa A-luokan pelaajat, miesten B-luokassa B-luokan pelaajat ja C-luokassa C-luokan pelaajat sekä kussakin luokassa vastaavan tasoiset ulkomaiset pelaajat on arvottava tasaisesti kaavion eri osiin. Miesten A-luokassa A-luokan pelaajat arvotaan paikkoihin, joiden numero on korkeintaan luokassa mukana olevien A-luokan pelaajien määrä; miesten B- ja C-luokassa menettellään vastaavasti.
- 4.5.8.3 Luokissa MK, A ja B voidaan kyseiseen luokkaan kuulumattomat pelaajat arpoa omalle karsintakierrokselle.
- 4.5.8.4 *Kaaviossa minkään seuran pelaaja tai pari ei saa kohdata saman seuran edustajaa ensimmäisessä pelissään, mikäli mahdollista.*
- 4.5.8.5 Pelaaja, joka on todistettavasti ilmoittautunut, mutta jäänyt arvonnasta pois, on viimeistään *kilpailua edeltävänä päivänä* otettava mukaan. Arvonta korjataan *mahdollisimman* 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 ollut laita oikeankin arvonnassa kohdalla, mikäli mahdollista.

- 4.5.8.6 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.
- 4.5.9 *Karsintalohkojen arpominen*
- 4.5.9.1 *Karsinnan pelaajat listataan rankkausjärjestyksessä. Karsintalohkojen ykkösiksi rankatut asetetaan lohkoihin sijoitusjärjestyksessä A1, B1, C1 jne. Lohkokakkoset, -kolmoset, -neloset jne arvotaan lohkoihin omina ryhminään.*
- 4.5.9.2 *Saman seuran pelaajat ja parit arvotaan niin pitkälle kuin mahdollista eri lohkoihin, lukuunottamatta yleisten luokkien sijoitettuja. Jos lohkoissa on eri määrä pelaajia tai pareja, ne jätetään vajaiksi A-lohkosta aloittaen.*
- 4.5.9.3 *Loppukilpailuun selviytyneet asetetaan ja arvotaan kaavioon kohdan [4.5.7.1](#) periaatteen mukaisesti. Lohkokakkonen arvotaan kaavion eri puolelle kuin lohkon voittaja.*
- 4.5.10 Luokan arvonta katsotaan tasapainottomaksi, kun ykkös- tai kakkossijoitettu jää pois tai kun yhden neljänneksen *molemmat* kärkisijoitetut jäävät pois.

## 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 17-vuotiaiden poikien ja tyttöjen kaksinpeli (M17, N17), nelinpeli (MN17, NN17) ja joukkuekilpailu (M17JO, N17JO),

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

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

4.6.1.2.4 nappulapoikien ja -tyttöjen kaksinpeli ja joukkuekilpailu.

#### 4.6.1.3 35-vuotiaiden ja veteraanien luokissa:

4.6.1.3.1 35-vuotiaiden miesten (M35) ja naisten (N35) kaksinpeli, nelinpeli ja joukkuekilpailu,

4.6.1.3.2 40-vuotiaiden miesten (M40) ja naisten (N40) kaksinpeli, nelinpeli, sekanelinpeli ja joukkuekilpailu,

4.6.1.3.3 45-vuotiaiden miesten (M45) ja naisten (N45) kaksinpeli,

4.6.1.3.4 50-vuotiaiden miesten (M50) ja naisten (N50) kaksinpeli, nelinpeli ja joukkuekilpailu,

4.6.1.3.5 55-vuotiaiden miesten (M55) ja naisten (N55) kaksinpeli,

4.6.1.3.6 60-vuotiaiden miesten (M60) ja naisten (N60) kaksinpeli, nelinpeli ja joukkuekilpailu,

4.6.1.3.7 65-vuotiaiden miesten (M65) ja naisten (N65) kaksinpeli,

4.6.1.3.8 70-vuotiaiden miesten (M70) ja naisten (N70) kaksinpeli, nelinpeli ja joukkuekilpailu,

4.6.1.3.9 75-vuotiaiden miesten (M75) ja naisten (N75) kaksinpeli sekä

4.6.1.3.10 80-vuotiaiden miesten (M80) ja naisten (N80) kaksinpeli ja nelinpeli sekä joukkuekilpailu.

#### 4.6.1.4 Luokkien mestaruudet:

4.6.1.4.1 miesten A-, B- ja C-luokan kaksinpeli (MA, MB, MC) ja nelinpeli (MNA, MNB, MNC).

4.6.1.5 Suomen mestaruudesta pelataan Suomen mestaruuskilpailujen lisäksi miesten ja naisten mestaruussarjassa liiton sarjasääntöjen mukaisesti.

### 4.6.2 SM-kilpailutapahtumat

4.6.2.1 Henkilökohtaiset Suomen mestaruuskilpailut,

4.6.2.2 Joukkueiden ja A-luokan Suomen mestaruuskilpailut,

4.6.2.3 Junioreiden Suomen mestaruuskilpailut,

4.6.2.4 Nappulaliiga,

4.6.2.5 Veteraanien henkilökohtaisten luokkien Suomen mestaruuskilpailut,

4.6.2.6 Veteraanien joukkueiden Suomen mestaruuskilpailut ja

4.6.2.7 BC- ja 17-luokkien Suomen mestaruuskilpailut.

4.6.2.8 Liittohallitus päättää 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 arvonnin joko kokonaan tai vain sijoitettavien pelaajien osalta tai ainoastaan määrää tarkkailijan arvontaan.
- 4.6.3.3.2 Miesten kaksinpelin *8 tai* 16 parasta sijoitetaan 32 paikan kierrokselle. *Muut pelaajat tulevat karsintalohkoista.*
- 4.6.3.3.3 Rankingjaosto voi sijoittaa pelaajan, joka on ollut pitkään kilpailuista poissa eikä siksi enää ole rankinglistalla.
- 4.6.3.3.4 Jos luokan arvonta muuttuu tasapainottomaksi sijoitettujen pelaajien poisjääntien vuoksi ([4.5.10](#)), 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 arvonnin 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 kaksinpeleissä vähintään yksi tunti ja nelinpeleissä 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 17-, 15- ja 13-vuotiaiden naisjuniorien, nappulapoikien ja -tyttöjen sekä 35-vuotiaiden ja veteraanien joukkuekilpailut pelataan kohdan [4.9.1](#) pelimuodolla.
- 4.6.4.4 Muut joukkuekilpailut pelataan kohdan [4.9.5](#) 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 ao. ikäluokan rankinglistalla olevaa 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 ikäluokan rankinglistan perusteella kohdan [4.5.7.3](#) mukaisesti.

4.6.5.4 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 ikäluokan rankinglistan perusteella siten, että korkeimmilla sijoilla olevat tulevat eri lohkoihin. Jos listalla olevia pelaajia tai sijoitettavia pareja on enemmän kuin lohkoja, lohkokakkoset (jne.) sijoitetaan lohkoihin käänteisessä järjestyksessä. Toissijaisesti arvotaan samaa seuraa edustavat eri lohkoihin niin pitkälle kuin mahdollista.

4.6.6.3 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 esiotteluita myöten *pelaajan nimeä käyttäen*. Luovutuksella voitettu peli on merkittävä lyhenteellä "wo". Jos kumpikaan pelaajista ei ole paikalla, merkitään tuloksen kohdalle selvä viiva. Pelistä, jonka toinen pelaaja on keskeyttänyt, *merkitään* keskeyttämishetken eräpistetilanne, jonka perään merkitään lyhenne "rtd".
- 4.7.3 Arvontakaaviossa on merkittävä miesten kaksinpelissä jokainen valioluokan pelaaja V:llä, A-luokassa jokainen A-luokan pelaaja A:lla, B-luokassa jokainen B-luokan pelaaja B:llä ja C-luokassa jokainen D-luokan pelaaja D:llä. Pelaajan voi merkitä myös vastaavalla ranking- tai sijoituslistasijalla.
- 4.7.4 Kilpailujen järjestäjän on liitettävä arvontakaavioihin luettelo pelaajista, jotka on lisätty kaavioon arvonnin 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 voitettujen pelien perusteella.
- 4.8.2 Jos kahdella pelaajalla on sama määrä voitettuja pelejä, keskinäinen peli ratkaisee järjestyksen.
- 4.8.3 Jos useammalla pelaajalla on sama määrä voittoja, järjestyksen ratkaisee heidän kaikkien peliensä eräero, piste-ero tai arpa, tässä järjestyksessä.
- 4.8.4 Jos pelaaja keskeyttää sarjan, hänen pelaamiaan pelejä ei oteta mukaan muiden keskinäistä järjestystä laskettaessa, mutta ne jäävät voimaan luokittelupisteitä ja rankingia laskettaessa.

**Taulukko 2:**
**Pelijärjestys sarjassa (jokainen jokaista vastaan)**

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

## 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, vajaalla ei voi pelata.*
- 4.9.2.2 *Pelijärjestys:*  
A-X  
B-Y  
*nelinpeli C / A tai B – Z / X tai Y*  
A tai B (joka ei pelannut nelinpeliä) – Z  
C – X tai Y (joka ei pelannut nelinpeliä)
- 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, nelinpeli, A-Z, B-X, C-Y.
- 4.9.4.3 Jos toinen joukkue pelaa kahdella pelaajalla se voi valita vapaaksi jätettävän paikan. Jos molemmat joukkueet pelaavat vajaalla, jätetään paikat C ja Z vapaiksi.
- 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, millä paikoilla se pelaa.
- 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 käytettävä pelijärjestelmä on 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 liiton kilpailuvaliokunnan antamia ohjeita on rikottu, liitto voi määrätä järjestäjälle sakon.



## 5 LUOKITTELUSÄÄNNÖT, RANKING- ja SIJOITUSLISTAT

### 5.1 Luokat

5.1.1 Miespelaajat jaetaan pelitaidon mukaan viiteen luokkaan: Valio, A-, B-, C- ja D-luokka.

5.1.2 Naispelaajat jaetaan *vastaavasti* A- ja B-luokkaan.

### 5.2 Luokittelupisteet

5.2.1 Luokittelupisteitä jaetaan liiton hyväksymissä kansainvälisissä ja kansallisissa kilpailuissa, SM-kilpailuissa, miesten TOP-12:ssa ja sen karsinnoissa, GP-lopputurnauksessa, alue- ja piirinmestaruuskilpailuissa sekä TUL:n avoimissa mestaruuskilpailuissa. Luokittelupisteitä jaetaan 1.8. - 22.5. välisenä aikana järjestetyissä kilpailuissa. Kilpailuvaliokunta voi kuitenkin pätevästä syystä jakaa luokittelupisteitä myös muulloin järjestetyissä kilpailuissa.

5.2.2 Luokittelupisteitä jaetaan MK-, MA-, MB- ja MC-luokassa.

5.2.3 Kilpailuluokan pistearvo

5.2.3.1 Kilpailuluokan pistearvo saadaan laskemalla luokassa vähintään yhden pelin pelanneiden, tähän luokkaan kuuluvien pelaajien, *myös lisenssittömien*, pistearvot yhteen (Taulukko 3). C-luokan pistearvoa laskettaessa otetaan huomioon myös D-luokan pelaajat.

Taulukko 3:

Luokittamisen pistetaulukko

Luokan pistearvo	Sijoitus ja siitä saatavat pisteet				
	1	2	3-4	5-8	9-16
9 - 16	8	4			
17 - 24	12	6	3		
25 - 32	16	8	4	2	
33 - 48	24	12	6	3	
49 - 64	32	16	8	4	
65 - 80	40	20	10	5	
81 - 96	48	24	12	6	
97 - 112	56	28	14	7	
113 - 128	64	32	16	8	
129 - 160	80	40	20	10	
161 - 192	96	48	24	12	6
193 - 224	112	56	28	14	7
225 -	128	64	32	16	8

5.2.3.2 Eri luokkiin kuuluvien pelaajien pistearvot ovat

Valioluokan pelaaja	7 p.
A-luokan	5
B-luokan	3
C-luokan	1
D-luokan	1

5.2.3.3 Kilpailuvaliokunta määrää ulkomaisten pelaajien pistearvot.

5.2.3.4 MK-luokassa lasketaan valioluokan ja seuraavaksi alemman luokan pelaajien pistearvot yhteen, mikäli tällaista luokkaa ei kilpailuissa järjestetä.

- 5.2.3.5 Mikäli johonkin kilpailuluokkaan ei osallistu kyseiseen luokkaan kuuluvia pelaajia, pistearvo lasketaan seuraavan alemman tai sitä alempien luokkien mukaan, mikäli tällaista luokkaa ei kilpailuissa järjestetä.
- 5.2.3.6 GP-lopputurnauksen sekä miesten TOP-12:n ja sen karsintojen pistearvo saadaan laskemalla yhteen kaikkien osallistuvien pelaajien pistearvot.
- 5.2.4 Luokittelupisteiden jako
- 5.2.4.1 Luokittelupisteitä jaetaan pelaajien sijoittumisen perusteella taulukon 3 mukaisesti. Pelaajan on pelattava ja voitettava vähintään yksi peli saadakseen luokittelupisteitä. *Jos pelaaja on kilpaillut ilman lisenssiä, ei henkilökohtaisia luokituspisteitä jaeta.*
- 5.2.4.2 Jos pelaaja saa pisteitä omaa luokkaansa ylemmässä luokassa, ne lasketaan hänen hyväkseen hänen omassa luokassaan.
- 5.2.4.3 Luokittelupisteet ovat käytettävissä vain sinä pelikautena (1.7.-30.6.), jona ne on saavutettu.

### 5.3 Luokkanousut

- 5.3.1 A-, B- ja C-luokan pelaaja nousee seuraavaksi ylempään luokkaan, kun hän on saavuttanut nousuun tarvittavan kilpailuvaliokunnan ennen pelikauden alkua vahvistaman pistemäärän.
- 5.3.2 D-luokan pelaaja nousee C-luokkaan, kun hän
- 5.3.2.1 pelattuaan ja voitettuaan vähintään yhden pelin voittaa 9-16 pelaajan D-luokan tai sijoittuu kahden parhaan joukkoon 17-32 pelaajan D-luokassa tai neljän parhaan joukkoon yli 32 pelaajan D-luokassa tai
- 5.3.2.2 saa luokittelupisteitä MK-, MA-, MB- tai MC-luokassa voitettuaan vähintään yhden vähintään C-luokan pelaajan.
- 5.3.3 SM-kilpailujen miesten A-, B- ja C-luokan sekä naisten B-luokan kaksi parasta nousevat välittömästi seuraavaan ylempään luokkaan.
- 5.3.4 Rankinglistojen julkaisemisen jälkeen nostetaan
- 5.3.4.1 miesten listalla sijoilla 1-20 olevat A-, B-, C- ja D-luokan pelaajat valioluokkaan ja
- 5.3.4.2 muilla sijoilla olevat B-, C- ja D-luokan pelaajat A-luokkaan sekä
- 5.3.4.3 naisten listalla sijoilla 1-5 olevat naisten B-luokan pelaajat naisten A-luokkaan.
- 5.3.5 *Pel*ikauden päätyttyä
- 5.3.5.1 A-luokkaan nostetaan viisi eniten B-luokassa pisteitä kerännyttä pelaajaa ja
- 5.3.5.2 B-luokkaan viisi eniten C-luokassa pisteitä kerännyttä pelaajaa.
- 5.3.6 Luokkanousu astuu voimaan seuraavana arkipäivänä (ma-pe) sen jälkeen, kun nousuun tarvittavat ehdot ovat täyttyneet. Pelaajan niin halutessa luokkanousu voidaan merkitä tapahtuneeksi myös heti kilpailupäivän päätteeksi.
- 5.3.7 Pelaajan pistelasku aloitetaan uudessa luokassa alusta, ja hän voi vielä saman pelikauden aikana nousta ylempään luokkaan.

### 5.4 Säilyminen luokassa ja putoaminen alempaan luokkaan

- 5.4.1 *Valioluokassa säilyminen ja putoaminen A-luokkaan*
- 5.4.1.1 *Valioluokassa säilyvät ne pelaajat, jotka ovat miesten rankinglistalla sijoilla 1-20. Muut valioluokassa olleet putoavat listan julkaisuhetkellä A-luokkaan.*



- 5.4.2 A-luokassa säilyvät pelikauden päätyttyä
- 5.4.2.1 *Luokkaan pelikauden aikana joko luokituspisteillä nousseet tai 1.1. julkaistavalla listalla sijoilla 21-100 olleet*
- 5.4.2.2 1.7. julkaistavan listan sijoilla 21-100 olevat pelaajat sekä
- 5.4.2.3 miesten listan sijoilla 1-20 viiden edeltävän pelikauden aikana olleet.
- 5.4.3 A-luokasta putoavat B-luokkaan pelikauden päätyttyä muut vähiten luokittelupisteitä keränneet pelaajat niin, että A-luokkaan jää vähintään 80 pelaajaa.
- 5.4.4 B-luokassa säilyvät pelikauden päätyttyä ne pelaajat, jotka
- 5.4.4.1 ovat saavuttaneet liiton kilpailuvaliokunnan ennen pelikauden alkua vahvistaman pisterajan tai
- 5.4.4.2 ovat olleet A-luokassa viiden edeltävän pelikauden aikana;
- 5.4.4.3 muut putoavat C-luokkaan.
- 5.4.5 Kerran C-luokkaan nostettu pelaaja ei sen jälkeen putoa D-luokkaan.
- 5.4.6 Naisten A-luokasta putoavat naisten B-luokkaan pelikauden päätyttyä ne pelaajat, jotka eivät ole kevätkauden päätteeksi julkaistavalla naisten listan sijoilla 1-5.
- 5.4.7 *A-luokassa joskus ollut pelaaja ei putoa C-luokkaan.*

## 5.5 Rankinglistat

- 5.5.1 Sijoittamista varten rankingjaosto julkaisee kahdesti vuodessa miesten ja naisten sekä kilpailutoiminnaltaan riittävän laajaksi katsomiensa juniori- ja veteraaniluokkien listat. Pelaajien järjestys listalla määräytyy heidän kilpailusuorituksistaan kaikissa yleisten kilpailujen ja Suomen mestaruuskilpailujen kaksinpeleissä ja joukkuekilpailuissa, TOP-12-turnauksessa, liiton alaisissa sarjoissa sekä kansainvälisissä kilpailuissa.
- 5.5.2 Miesten, naisten ja veteraanien listat perustuvat edeltävien 12 kuukauden kilpailutuloksiin.
- 5.5.3 Junioreiden listat perustuvat edeltävän puolen vuoden kilpailutuloksiin seuraavasti: tammikuussa julkaistavat listat perustuvat aikavälin 1.7.-31.12. kilpailusuorituksiin ja ne ovat voimassa 1.1.-30.6.; heinäkuussa julkaistavat listat perustuvat aikavälin 1.1.-30.6. kilpailusuorituksiin ja ne ovat voimassa 1.7.-31.12.

## 5.6 Miesten B-luokan ja C-luokan sijoituslista

- 5.6.1 *Rankingjaosto julkaisee heinäkuussa miesten B-luokan sijoituksissa syyskaudella käytettävän sijoituslistan. Jaosto ylläpitää B-luokan (kevätkausi) ja C-luokan sijoituksissa (pelikausi) käytettävää pistetilannetta. Sijoittaminen tehdään arvontahetken päivitetyn pistetilanteen mukaisesti.*
- 5.6.2 Pelaajien järjestys B-luokan sijoituslistalla (syyskausi): 1) A-luokasta B-luokkaan pudonneiden pisteet A-luokassa ja 2) B-luokan pisteet.

## 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 pelattava vähintään kolmessa ottelussa mestaruussarjan runkosarjassa saadakseen pelata mestaruussarjan *välierässä ja loppuottelussa*. Muilla sarjatasoilla hänen on pelattava vähintään kolmessa ottelussa syyskaudella saadakseen pelata kevätkaudella.

#### 6.2.3 Ulkomaalaiset pelaajat

6.2.3.1 Yksittäisessä sarjaottelussa joukkueessa saa pelata enintään yksi ulkomaalainen pelaaja.

6.2.3.2 Seuran on ilmoitettava kirjallisesti liittoon viimeistään 31.8. ne uudet ulkomaalaiset pelaajansa, jotka eivät asu vakinaisesti Suomessa, ja lunastettava heille samalla kilpailulisenssi seuraavalle kaudelle. Ilmoitusvelvollisuus koskee myös niitä pelaajia, jotka ovat edustaneet kuluvana kautena tai edellisillä kausilla jotain toista suomalaista seuraa sarjaotteluissa.

6.2.3.3 Ulkomaalaisen pelaajan on pelattava mestaruussarjassa

6.2.3.3.1 syyskierroksella vähintään kolmessa ottelussa ja yhteensä vähintään kuudessa ottelussa runkosarjassa saadakseen pelata välierissä ja loppuottelussa ja

6.2.3.3.2 muilla sarjatasoilla syyskaudella vähintään kolmessa ottelussa saadakseen pelata kevätkaudella.

6.2.3.4 Ulkomaalainen pelaaja rinnastetaan suomalaiseen,

6.2.3.4.1 jos hän on EU-maan kansalainen tai

6.2.3.4.2 jos hän on asunut Suomessa yhtäjaksoisesti vähintään kolme vuotta ja jos liittohallitus on pelaajan anomuksen perusteella asian vahvistanut.

### 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 Sarjat pelataan pelikausittain (syksy-kevät)

### 6.4.2 Mestaruussarja

6.4.2.1 Mestaruussarjan muodostaa 8 joukkuetta.

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

6.4.2.3 Joukkueet pelaavat kaksinkertaisen (syksy-kevät) runkosarjan.

6.4.2.4 Runkosarjan jälkeen mestaruussarjan sijoitukset 1-4 ratkaistaan välierillä ja loppuottelulla. Runkosarjan voittaja valitsee välierävastustajakseen runkosarjan kolmanneksi tai neljänneksi sijoittuneen joukkueen.

6.4.2.4.1 Välierien joukkueet kohtaavat ensin runkosarjassa paremmin sijoittuneen joukkueen kotikentällä. Sen jälkeen pelataan toisen joukkueen kotikentällä. Ottelu päättyy, kun ensimmäisen ottelun voittaja saavuttaa tasapeliin oikeuttavan voittomäärän. Jos pistetilanne kahden ottelun jälkeen on 2-2, kolmas ottelu pelataan runkosarjassa paremmin sijoittuneen kotikentällä. Jos pistetilanne kolmen ottelun jälkeen on 3-3, ratkaisee voittajan viimeisen ottelun eräero, eräpiste-ero ja runkosarjan sijoitus, tässä järjestyksessä.

6.4.2.4.2 Voittajajoukkueet selviytyvät loppuotteluun, joka pelataan samalla menetelmällä kuin välierät. Joukkueet kohtaavat ensin runkosarjassa paremmin sijoittuneen joukkueen kotikentällä.

6.4.2.4.3 Hävinneet ratkaisevat kolmannen sijan yhdellä ottelulla runkosarjassa paremmin sijoittuneen kotikentällä. Tasapelitilanteessa ratkaisee eräero, eräpiste-ero ja runkosarjan sijoitus, tässä järjestyksessä.

6.4.2.5 Runkosarjassa sijoille 7 ja 8 jääneet joukkueet pelaavat kevätkaudella mestaruussarjan karsintasarjan I divisioonan kahden parhaan joukkueen kanssa kohdan 6.4.4 mukaisesti.

### 6.4.3 I divisioona

6.4.3.1 I divisioonan muodostaa 10 joukkuetta, jotka pelaavat syyskaudella yksinkertaisen runkosarjan.

6.4.3.2 Runkosarjassa sijoille 1 ja 2 sijoittuneet joukkueet pelaavat kevätkaudella mestaruussarjan karsintasarjan mestaruussarjan runkosarjan kahden viimeisen joukkueen kanssa kohdan 6.4.4 mukaisesti.

6.4.3.3 Runkosarjassa sijoille 3-10 sijoittuneet joukkueet pelaavat kevätkaudella keskenään I divisioonan yksinkertaisen loppusarjan. Sen lähtötilanteeksi otetaan runkosarjan piste-, peli-, erä- ja eräpistetilanne. Loppusarjan kaksi viimeistä joukkuetta putoaa II divisioonan. Sijoille 5 ja 6 sijoittuneet karsivat säilymisestä I divisioonassa kohtien [6.4.5.4-5](#) mukaisesti.

### 6.4.4 Mestaruussarjan karsintasarja

6.4.4.1 Mestaruussarjan runkosarjassa sijoille 7 ja 8 ja I divisioonan runkosarjassa sijoille 1 ja 2 sijoittuneet joukkueet pelaavat kevätkaudella kaksinkertaisen mestaruussarjan karsintasarjan.

6.4.4.2 Mestaruussarjan karsintasarjan kaksi parasta joukkuetta pelaavat seuraavalla kaudella mestaruussarjassa ja loput I divisioonassa.

### 6.4.5 II divisioona

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

- 6.4.5.2 Runkosarjassa sijoille 1-4 päätyneet joukkueet muodostavat kaksi 8 joukkueen lohkoa (ylempi loppusarja) ja sijoille 5-8 sijoittuneet kaksi 8 joukkueen lohkoa (alempi loppusarja).
- 6.4.5.3 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 1-3 päätyneet joukkueet pelaavat I divisioonan loppusarjassa sijoille 5 ja 6 päätyneiden joukkueiden kanssa karsintaturnauksen, jonka neljä parasta pelaa seuraavalla kaudella I divisioonassa.
- 6.4.5.5 Lohkovoittajien, kakkosten ja kolmosten keskinäinen järjestys I divisioonan karsintaan sijoittamiseksi määräytyy järjestyksessä häviyty sarjapisteet, peliero, eräero ja arpa.
- 6.4.5.6 Alemman loppusarjan joukkueet pelaavat kevätkaudella yksinkertaisen loppusarjan. Lohkojen sijoille 5-8 päätyneet joukkueet putoavat III divisioonaan.
- 6.4.6 III divisioona
- 6.4.6.1 III divisioonan muodostaa 6 - 8 sarjajaoston harkinnan mukaista 6 - 8 joukkueen lohkoa, joissa pelataan kaksinkertainen sarja.
- 6.4.6.2 Kunkin lohkon voittaja nousee II divisioonaan ja kahdeksan joukkueen lohkoissa kaksi viimeistä joukkuetta putoaa IV divisioonaan. Sarjajaosto ratkaisee putoajien määrän, jos joukkueita lohkoissa on vähemmän kuin kahdeksan.
- 6.4.7 IV ja V divisioona
- 6.4.7.1 IV ja V divisioonan eri lohkojen järjestelyistä vastaavat liiton tähän tehtävään määräämät sarjapäälliköt.
- 6.4.7.2 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.
- 6.4.7.3 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 lohkoissa 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 lohkovoiton kautta nousuun oikeutettu joukkue ei halua siirtyä korkeammalle sarjatasolle, oikeus nousuun siirtyy lohkon toiseksi parhaalle joukkueelle. Jos tämäkään ei halua siirtyä korkeammalle sarjatasolle, sarjapaikan saa paras putoaja 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. Mestaruussarjaa lukuunottamatta joukkue voi pelata kahdella pelaajalla. Sarjan aikana joukkue voi käyttää pelaajia rajattomasti.
- 6.7.2 Sarjaotteluun kuuluu 10 peliä: yhdeksän kaksinpeliä ja yksi nelinpeli, jotka pelataan paras viidestä.
- 6.7.3 Arvonnan jälkeen joukkueen kokoonpanoa ei saa täydentää paitsi nelinpeliä varten. Nelinpelaajat voi ilmoittaa vasta, kun sitä edeltävät kaksinpelit on pelattu.
- 6.7.4 Sarjaottelun pelijärjestys on A-X, B-Y, C-Z, B-X, A-Z, C-Y, nelinpeli, B-Z, C-X, A-Y; kotijoukkue pelaa ABC-paikoilla.
- 6.7.5 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 jomman kumman joukkueen hyväksi 5-4.
- 6.7.5.1 Jos pelaaja keskeyttää pelinsä loukkaantumisen vuoksi, 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.
- 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 Voittajajoukkue saa otteluvoitosta 2 sarjapistettä, ja hävinnyt joukkue jää pisteittä. Tasan päättyneessä ottelussa kummatkin saavat 1 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 yhden ottelun seuransa toisessa joukkueessa, joka pelaa ylemmällä sarjatasolla kuin hänen oma joukkueensa. Kevätkaudella tämä tarkoittaa I divisioonan joukkueiden pelaajille mestaruussarjaa ja mestaruussarjan välierää ja loppuottelua.
- 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 yhteydenottoapäivästä vähintään viikkoa.
- 6.10.3 Sarjajaosto määrää turnausmuotoisena pelattavien divisioonaloikkojen pelipäivän, -ajan ja -paikan.
- 6.10.4 Mestaruussarjaa lukuunottamatta 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; mestaruussarjassa ylituomarin on oltava puolueettomasta seurasta, jos vierasjoukkue niin vaatii. Tämä vaatimus on esitettävä kotijoukkueelle ja tiedoksi sarjajaostolle viimeistään 14 vuorokautta ennen ottelua. Muilla sarjatasoilla, vierasjoukkueen niin vaatiessa, kotijoukkueen on asetettava otteluun ylituomari ja/tai tuomarit.
- 6.10.10 Kotijoukkue tai turnauksen järjestäjä vastaa ottelupöytäkirjan huolellisesta täyttämisestä. Pöytäkirja on ehdottomasti päivittävä ja molempien joukkueiden allekirjoittamalla hyväksyttävä. Kotijoukkueen on toimitettava ottelupöytäkirja sarjajaoston ilmoittamaan osoitteeseen 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, putoaa seuraavaksi alempaan divisioonaan; mestaruussarjan karsintasarjassa luovuttanut tai keskeyttänyt I divisioonan joukkue putoaa II divisioonan.
- 6.11.2 Luovuttaneen tai keskeyttäneen joukkueen kaikki ottelut mitätöidään, mutta kaikki pelatut pelit jäävät voimaan rankingpisteiden laskemista varten. Joukkuetta ei oteta mukaan sarjataulukkaan, 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.
- 6.12.2 Jos joukkue käyttää ottelussa pelaajaa, joka ei ole edustuskelpoinen, se tuomitaan, paitsi kohdan tapauksessa, 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 edellisellä kaudella 30.6. mennessä,
- 6.12.2.3 pelaaja ei asu Suomessa vakinaisesti, eikä häntä ole ilmoitettu kohdan [6.2.3](#) mukaisella tavalla liittoon,
- 6.12.2.4 kirjallinen ilmoitus on tehty, mutta hänelle ei ole lunastettu kilpailulisenssiä tai
- 6.12.2.5 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 pelaajan viimeisin kilpailulisenssi oli edellisellä kaudella lunastettu kyseiseen seuraan. Silloin pelaajalle on lunastettava kilpailulisenssi kyseiselle pelikaudelle ja pelaajan seura tuomitaan maksamaan sakkomaksu, jonka suuruuden liitto vahvistaa. Sakon suuruuteen ei vaikuta se, monessako ottelussa pelaaja 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 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.



### 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 divisiooneihin.
- 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 Vastalauseet, sarjajaoston päätökset

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

## 7 TOP-12, TOP-10, GRAND PRIX

### 7.1 Miesten TOP-12

- 7.1.1 Vuoden aikana järjestetään miehille TOP-12-turnaus. Liittohallitus myöntää järjestelyoikeudet anomuksesta jollekin jäsenseuralleen tai järjestäjänä on kilpailuvaliokunta.
- 7.1.2 TOP-12:een kuuluu kolme karsintaryhmää: III karsintaryhmä pelataan tammi-helmikuussa, II karsintaryhmä maaliskuussa ja I karsintaryhmä syys-lokakuussa. TOP-12 pelataan marrasjoulukuussa.
- 7.1.3 TOP-12 on avoin niille ulkomaalaisille pelaajille, jotka ovat asuneet Suomessa vakinaisesti vähintään vuoden ennen turnausta.
- 7.1.4 III karsintaryhmään kuuluvat siihen ilmoittautuneet vähintään A-luokan pelaajat. Kilpailuvaliokunta päättää sen pelitavan yksityiskohdat kulloinkin erikseen.
- 7.1.5 *Kunkin karsintaryhmän neljä parasta nousee ylempään ryhmään ja neljä viimeistä putoaa alempaan ryhmään.*
- 7.1.6 TOP-12 sekä I ja II karsintaryhmä pelataan siten, että niihin kuuluvat 12 pelaajaa jaetaan pelaajien listasijoitusten avulla kolmeen neljän pelaajan alkulohkoon: lohko A (1,6,7,12), lohko B (2,5,8,11) ja lohko C (3,4,9,10). Kunkin alkulohkon pelaajat pelaavat keskenään sarjan jokainen jokaista vastaan, jossa järjestys määräytyy kohdan [4.8](#) mukaisesti. Alkulohkojen kaksi parasta pelaajaa selviytyy jatkolohkoon, jossa ratkaistaan turnauksen sijat 1-6. Muut pelaajat muodostavat lohkon, jossa ratkaistaan sijat 7-12. Jatkolohkoissa pelaajat pelaavat keskenään sarjan, mutta alkulohkoissa pelattuja pelejä ei uusita, vaan ne ovat voimassa jatkolohkoissa.
- 7.1.7 TOP-12:ssa, I ja II karsintaryhmässä samaan seuraan kuuluvien pelaajien on kohdattava mahdollisimman aikaisessa vaiheessa. Viimeisten kierrosten pelit on järjestettävä mahdollisuuksien mukaan siten, että voimassa olevan listan parhaat pelaajat kohtaavat toisensa viimeisillä kierroksilla ([Taulukko 2](#)).
- 7.1.8 Pelit pelataan paras viidestä ja kilpailuissa noudatetaan liiton pelisääntöjä ja kilpailumääräyksiä. Kun kilpailu tai sen osa pelataan sarjana jokainen jokaista vastaan ja pelaaja pelattuaan yli puolet pelattaviksi tulevista peleistä keskeyttää sarjan, jäljellä olevat pelit tuomitaan hävityiksi erin 0-3 ja eräpistein 0-33. Mikäli keskeyttäminen tapahtuu aikaisemmin, hänen pelaamiaan pelejä ei oteta sarjan lopputuloksiin, mutta ne jäävät voimaan mahdollisten rankingpisteiden laskemista varten.
- 7.1.9 Jos pelaaja ilman pätevää syytä keskeyttää TOP-12:n tai sen karsintaryhmän tai jää ilmoittamatta pois TOP-12:sta tai I-II karsintaryhmästä, liittohallitus voi julistaa pelaajan määrääjäksi kilpailukieltoon.
- 7.1.10 Kun pelaaja jää pois TOP-12:sta, I tai II karsintaryhmästä, hän putoaa ryhmää alemmaksi. Poisjääneen paikka täytetään sillä pelaajalla, joka on ollut lähinnä nousua tähän ryhmään.

- 7.1.11 Kutsu TOP-12:een, I ja II karsintaryhmään *julkaistaan verkkosivuilla* viimeistään kaksi viikkoa ennen kilpailua. Kutsuttu pelaaja on velvollinen ilmoittamaan välittömästi kilpailun järjestäjälle, mikäli hän ei osallistu TOP-12:een tai sen I tai II karsintaryhmään.
- 7.1.12 Kilpailulupamaksu peritään III karsinnasta ja lopputurnauksesta.
- 7.1.13 Rahapalkinnot maksetaan voittajalle sekä toisen ja kolmannen sijan saavuttaneille samansuuruisena kuin Grand Prix turnauksessa ([7.5.7](#)).
- 7.1.14 Kilpailuvaliokunta voi antaa tarkempia määräyksiä TOP-12:n sääntöjen soveltamisesta.

## 7.2 Naisten TOP-12

- 7.2.1 Vuoden aikana naisille *voidaan järjestää* TOP-12-turnaus.
- 7.2.2 TOP-12-turnaukseen kuuluu neljästä osakilpailusta muodostuva karsinta ja karsinnan jälkeen pelattava lopputurnaus.
- 7.2.3 Kaksi karsinnan osakilpailuista pelataan syyskaudella ja kaksi kevätkaudella. Lopputurnaus pelataan kevätkaudella.
- 7.2.4 Karsinnan osakilpailut pelataan pooleina, joissa sijoitukset 1-16 ratkaistaan. Kilpailuvaliokunta päättää pelitavan yksityiskohdat kulloinkin erikseen.
- 7.2.5 Kussakin karsinnan osakilpailussa pelaajille jaetaan pisteitä sijoittumisen mukaan seuraavasti:

Sijoitus	Pisteitä
1	75
2	50
3	40
4	30
5	25
6	20
7	15
8	10
9	8
10	7
11	6
12	5
13	4
14	3
15	2
16	1

- 7.2.6 Lopputurnauksessa pelaavat kahdeksan karsinnassa eniten pisteitä kerännyttä pelaajaa sekä neljä naisten maajoukkuevalmentajan nimeämää pelaajaa, joista enintään kaksi voi olla ulkomaisia.
- 7.2.7 Kilpailuvaliokunta päättää lopputurnauksen pelitavan yksityiskohdat kulloinkin erikseen.
- 7.2.8 Muilta osin naisten TOP-12:een sovelletaan miesten TOP-12: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-10

- 7.4.1 Liiton Aikuisliikuntajaosto tai seura, jolle se on antanut kilpailun järjestämisluvan, järjestää vuosittain kevätkauden aikana miesveteraaneille TOP-10-turnauksen.
- 7.4.2 Turnauksen ikäluokat: 40-, 50-, 60- ja 70-vuotiaat.
- 7.4.3 Osanotto-oikeus: rankinglistan 10 parasta kussakin ikäluokassa, kuitenkin niin, että ikäluokkien Suomen mestarit ovat oikeutettuja osallistumaan, vaikka eivät olisikaan rankinglistalla 10 parhaan joukossa. Osanotto-oikeus on vain omaan ikäryhmään. Järjestäjä lähettää kutsun osanotto-oikeuden omaaville ja muutamalle varamiehelle.
- 7.4.4 Kilpailujärjestelmä: Pelit pelataan paras viidestä erästä ja jokainen jokaista vastaan. Pelijärjestys on liiton kilpailumääräysten kohdan 4.8 [taulukko 2:n](#) mukainen eli rankinglistojen kaksi parasta kohtaavat viimeisellä kierroksella. Kilpailun keskeyttäneen pelaajan pelaamia pelejä ei oteta huomioon sijoituksia määriteltäessä, mutta ne otetaan huomioon seuraavaa rankinglistaa laadittaessa.
- 7.4.5 Palkinnot: Järjestäjä hankkii palkinnot kunkin luokan kolmelle ensimmäiselle. Ikäluokan voittaja saa vuodeksi haltuunsa ikuisesti kiertävän kiertopalkinnon.

## 7.5 Miesten Grand Prix

7.5.1 Grand Prix -turnaus koostuu noin 6 - 10 osakilpailusta sekä osakilpailuissa eniten GP-pisteitä keränneiden pelaajien lopputurnauksesta. GP-arvon saaneiden kilpailujen miesten kaksinpelit ("GP-luokat") toimivat osakilpailuina. Lopputurnaus muodostaa oman erillisen kilpailutapahtumansa.

7.5.2 Lopputurnaukseen kutsutaan osakilpailuissa eniten GP-pisteitä keränneet kahdeksan pelaajaa. Heidät jaetaan GP-pisteiden mukaisessa järjestyksessä kahteen neljän pelaajan alkulohkoon: lohko A (1,4,5,8) ja lohko B (2,3,6,7). Tasapisteissä olevien pelaajien listasija ratkaisee alkulohkon. Kummassakin alkuryhmässä pelataan sarja jokainen jokaista vastaan.

Alkulohkojen jälkeen pelataan sijoituspelit seuraavasti:

Sijat 1-4:

A1-B2

B1-A2

Voittajat pelaavat sijoista 1-2 ja hävinneet sijoista 3-4.

Sijat 5-8:

A3-B4

B3-A4

Voittajat pelaavat sijoista 5-6 ja hävinneet sijoista 7-8.

7.5.3 GP-luokassa on oltava vähintään 16 valio- tai A-luokan pelaajaa, jotta luokka hyväksytään GP-osakilpailuksi.

7.5.4 Jos vähintään puolet kaudelle myönnettyistä GP-kilpailuista ei täytä kohdan 7.5.3 ehtoa, katsotaan koko GP-turnaus sen kauden osalta peruutetuksi.

7.5.5 GP-luokan finaali on pelattava paras seitsemästä erästä.

7.5.6 GP-pisteitä jaetaan kussakin osakilpailussa pelaajien sijoittumisen mukaan seuraavasti:

Sijoitus	Pisteitä
1	75
2	50
3 - 4	30
5 - 8	20
9 - 16	10

GP-pisteitä jaetaan aina 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 ja voitettava vähintään yksi peli GP-pisteitä saadakseen. Vain niille ulkomaalaisille pelaajille, jotka ovat lunastaneet kilpailulisenssin suomalaisen seuran kautta, jaetaan GP-pisteitä.

### 7.5.7 Rahapalkinnot

7.5.7.1 Liittohallitus vahvistaa palkintojen kokonaissumman.

7.5.7.2 Palkinnot maksetaan lopputurnauksen sijoitusten perusteella seuraavasti: voittajalle puolet, toiselle kolmasosa ja kolmannelle kuudesosa kokonaissummasta.

## 7.6 Naisten Grand Prix

- 7.6.1 Naisten GP-luokka pelataan miesten GP-kilpailujen yhteydessä ja siihen sovelletaan miesten GP-kilpailujen sääntöjä, ellei toisin määrätä. Naisten osalta ei järjestetä erityistä lopputurnausta, vaan kertyneet varat jaetaan osakilpailusarjan päätyttyä pelaajien seuroille miesten sääntöjen kohdan [7.5.7](#) mukaisesti.
- 7.6.2 Jotta luokka hyväksyttäisiin GP-luokaksi, siihen on osallistuttava vähintään neljä pelaajaa naisten voimassa olevalta listalta.
- 7.6.3 Naisten GP-luokka pelataan paras viidestä erästä.

## 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 6-8 osakilpailua.
- 7.7.3 Nämä GP-luokat on pelattava junioriluokkien järjestämisestä annettujen määräysten ([4.6.5](#)) mukaan siten, että saadaan selville seuraavat GP-pisteitä saavat ryhmät.
- 7.7.4 GP-pisteitä jaetaan kussakin luokassa sijoittumisen mukaan:  
I 10 p, II 6 p, III-IV 4 p, V-VIII 2 p.
- 7.7.5 GP-pisteitä jaetaan vain suomalaisen kilpailulisenssin lunastaneille pelaajille.
- 7.7.6 Kussakin luokassa kuusi eniten GP-pisteitä kerännyttä kutsutaan sarjana pelattavaan kevään lopputurnaukseen.
- 7.7.7 Liitto vastaa lopputurnauksen palkinnoista.



