

## HUOVAN SM-KILPAILUJEN SÄÄNNÖT / SEURAJOUKKUEKILPAILU – JOUKKUE-SM

### 1 Peliajatus

Kilpailussa pelataan aluksi runkosarjaa ottelupeli-menetelmällä yhdessä tai useammassa lohossa joukkumäärästä riippuen nelihenkinen joukkuein, jonka jälkeen jatkoon päässeiden välillä yhden kierroksen pudotusottelut sekä mitalipelit. Katso menetelmä ja pistelasku edempänä.

### 2 Pelipäivät

Runkosarjakierrokset pelataan lauantaina (ja mahdollisesti sunnuntaina), pudotusottelut ja mitaliottelut sunnuntaina. Kenttä tulee olla suljettu yleisöltä ja varattu kilpapelaaajien ilmaiseen harjoitteluun ko. viikon perjantaina.

### 3 Joukkueen kokoonpano

Joukkueiden SM-kilpailuissa huovalla joukkueeseen kuuluu 4-6 ennalta nimettyä seuran pelaajaa. Samaa pelaajaa ei voi nimetä enempään kuin yhteen joukkueeseen. 15 minuuttia ennen kilpailun alkua joukkue nimeää 4 pelaajaa joukkueesta ja heidän lyöntijärjestyksensä, muut mahdolliset pelaajat jäävät varapelaajiksi. Varapelaajat eivät pelaa ollessaan vaihdossa. Varapelaajan voi vaihtaa pelaamaan kohdan 7 Pelaaja- ja pelijärjestysvaihdot mukaisesti.

Yksi seura voi asettaa kilpailuun useampia joukkueita.

### 4 Joukkueiden sijoittaminen lohkoihin

Runkosarjalohkojen määrä riippuu osallistuvien joukkueiden määrästä (kts kohta 5 Pelimenetelmä ja pistelasku). Lohkot nimetään aakkosten mukaan (lohko A, B, C, D...).

Lohkojako toteutetaan arpomalla. Arvonnassa käytetään arvontakoreja, joita on yhtä monta kuin suurimmassa lohossa tulee olemaan joukkueita. Joukkueet laitetaan ykköskoriin, kakkoskoriin, kolmoskoriin jne. niiden ”joukkuerankingin” mukaan. Joukkueranking lasketaan siten, että jokaisen joukkueen neljän korkeimmalla sijoittuvan pelaajan huopaluokituskieskiarvot lasketaan yhteen. Koreihin laitetaan yhtä monta joukkuetta kuin on lohkoja, aloittaen ykköskorista joukkuerankingin kärkipäästä.

Ensin arvotaan ykköskorista yksi joukkue kuhunkin lohkoon alkaen A-lohkosta, sitten kakkoskorista jne. Jos samaan lohkoon arvotaan toinen joukkue jo siinä lohossa olevasta seurasta, sijoitetaan nyt arvottu joukkue seuraavaan lohkoon, jossa ei ole kyseisen seuran joukkuetta.

### 5 Pelimenetelmä ja pistelasku

Runkosarjan lohkoissa pelataan yhden pelikierroksen otteluita ottelupeli-periaatteella. Otteluissa kohtaavien joukkueiden pelaajat muodostavat pelipareja ennakkoon ilmoitetun lyöntijärjestyksen perusteella. Peliparivoitosta saa 2 sarjapistettä ja joukkuevoitosta 8 sarjapistettä. Tasatilanteessa pisteet jaetaan. Lopulliset lohkosijoitukset määräytyvät sarjapisteiden mukaan

Pudotuspelien jokaisessa vaiheessa otteluparit määräytyvät runkosarjan sarjapisteiden keskiarvon mukaan niin, että paras kohtaa huonoimman jne. Jos sarjapisteiden keskiarvo on tasan, ratkaisee joukkueiden lyöntikeskiarvo runkosarjassa.

Osallistuvien joukkueiden määrästä riippuen pelataan seuraavasti:

#### 5.1 Joukkueita enintään 8

Pelataan yhdessä lohossa yksinkertainen sarja. Neljä parasta joukkuetta etenevät välieriin.

#### 5.2 Joukkueita 9-11

Pelataan kahdessa lohossa yksinkertainen sarja. Lohkovoittajat pääsevät suoraan välieriin, lohkokakkoset ja – kolmoset pelaavat ristiin puolivälierissä.

#### 5.3 Joukkueita 12-15

Pelataan kolmessa lohossa yksinkertainen sarja. Lohkovoittajat ja lohkokakkoset sekä kaksi parasta lohkokolmosta sarjapisteiden keskiarvon mukaan etenevät puolivälieriin.

#### 5.4 Joukkueita yli 15

Pelataan neljässä lohossa yksinkertainen sarja. Lohkovoittajat ja lohkokakkoset etenevät puolivälieriin.

### **6 Pelijärjestys**

Kaikilla kierroksilla, jokaisen peliparin johdossa oleva lyö ensin.

#### 6.1 Runkosarjassa

Ottelupareissa ensimmäisellä radalla aloittaa otteluohjelmaan kotijoukkueeksi merkityn joukkueen pelaajat.

#### 6.2 Pudotuspeleissä

Pudotuspelien jokaisessa vaiheessa ensimmäisellä radalla aloittaa runkosarjan sarjapisteiden keskiarvon mukaan paremman joukkueen pelaaja.

Ottelut pelataan siinä järjestyksessä, että runkosarjan sarjapisteiden keskiarvon mukaan parhaan joukkueen ottelu pelataan viimeisenä jne.

### **7 Pelaaja- ja pelijärjestysvaihdot**

Pelaajavaihto ja pelijärjestysvaihto on sallittua aina kierrosten välissä joukkueeseen nimettyjen pelaajien kesken. Pelaaja- ja pelijärjestysvaihdosta tulee ilmoittaa järjestäjille 15 minuuttia ennen seuraavaa kierrosta, muuten pelaajajärjestyksen oletetaan olevan sama. Pelaajavaihto kesken kierroksen on sallittua vain sairas- tai loukkaantumistapauksissa. Sairastunutta tai loukkaantunutta pelaajaa ei voi enää myöhemmin vaihtaa pelaajaksi. Pelaajalle, joka on kesken kierroksen suljettu kilpailusta, merkitään kierroksen jäljellä olevista radoista seitsemän lyöntiä kultakin aloittamattomalta sekä mahdollisesti kesken jääneeltä radalta. ulosajetun pelaajan tilalle voidaan vaihtaa toinen joukkueeseen nimetty pelaaja seuraavalle kierrokselle.

## 8 Lohkojen ottelukaaviot

Neljä joukkuetta

1. kierros	2. kierros	3. kierros
2-3	2-4	3-4
4-1	3-1	1-2

Viisi joukkuetta

1. kierros	2. kierros	3. kierros	4. kierros	5. kierros
3-5	1-3	5-2	3-2	4-3
2-4	4-5	1-4	5-1	2-1

Kuusi joukkuetta

1. kierros	2. kierros	3. kierros	4. kierros	5. kierros
4-5	4-2	2-6	6-4	5-6
2-3	6-3	3-5	2-5	3-4
1-6	5-1	1-4	3-1	1-2

Seitsemän joukkuetta

1. kierros	2. kierros	3. kierros	4. kierros	5. kierros	6. kierros	7. kierros
7-4	1-4	4-2	2-5	7-2	4-5	5-6
5-3	5-7	1-5	3-7	4-6	2-3	3-4
6-2	3-6	6-7	6-1	1-3	7-1	2-1

Kahdeksan joukkuetta

1. kierros	2. kierros	3. kierros	4. kierros	5. kierros	6. kierros	7. kierros
4-5	5-3	3-8	7-3	3-2	6-8	7-8
6-3	4-6	2-5	8-4	8-5	2-4	5-6
2-7	8-2	4-7	6-2	7-6	5-7	3-4
1-8	7-1	1-6	5-1	1-4	3-1	1-2