



SUOMEN CURLINGLIITTO RY
FINNISH CURLING ASSOCIATION

CURLINGIN SM-SARJAN PELIKÄYTÄNTÖ KAUDELLA 2006-2007

Pelijärjestelmä

Sarja pelataan siten, että mestaruussarjassa pelaa 8 joukkuetta. Loput joukkueet (10) pelaavat I-divisioonassa.

Miehet pelaavat karsinnan lisäksi neljä turnausviikonloppua

1. turnausviikonloppu	05.-07.01.2007	Vierumäki
2. turnausviikonloppu	12.-14.01.2007	Leppävirta
3. turnausviikonloppu	16.-18.02.2007	Vierumäki
4. turnausviikonloppu	02.-04.03.2007	Kisakallio

Pelimuotona mestaruussarjassa on ensin kaksinkertainen sarja, minkä jälkeen neljä parasta pelaavat vielä keskenään kaksinkertaisen sarjan ja neljä heikointa keskenään kaksinkertaisen sarjan. Mestaruussarjassa pelit pelataan 10 pään peleinä. Pelit pelataan voittoon asti, eli tasapelejä ei ole. Suomen mestari on se joukkue, jolla on neljän viikonlopun jälkeen eniten voittoja. Mikäli mestaruutta ratkaistaessa kahdella joukkueella on yhtä paljon voittoja, pelaavat ne play offin paras viidestä systeemillä. Mikäli kolme joukkuetta päätyy tasavoittoihin, asetetaan joukkueet ensin paremmuusjärjestykseen keskinäisten pelien perusteella. Mikäli nekin ovat tasan, ratkaistaan järjestys tee-heitoilla. Tämän jälkeen kakkonen ja kolmonen pelaavat semifinaalin paras kolmesta systeemillä, jonka voittaja ja ykkönen pelaavat mestaruudesta paras kolmesta systeemillä. Mikäli neljä joukkuetta päätyy tasavoittoihin, pelataan semifinaalit ykkösen ja nelosen sekä kakkosen ja kolmosen välillä paras kolmesta systeemillä, minkä jälkeen voittajat pelaavat mestaruudesta paras kolmesta systeemillä. Muita mitalisijoja ratkaistaessa tasatilanteessa pelataan kerrasta poikki systeemillä.

Ylempään loppusarjaan pääsystä ratkaisee tasavoitoissa ensisijaisesti keskinäisten pelien voitot. Mikäli nekin ovat tasan, pelataan yksi play off peli. Mikäli kolme tai useampi joukkue päätyy tasavoittoihin, ratkaistaan ylempään jatkosarjaan pääsijät yllä mainituin periaattein, kuitenkin siten, että aina pelataan vain yksi play off peli.

Ykkösdivisioonassa pelataan kaksinkertainen sarja. **Karsintaviikonloppuna pelatut pelit (muut kuin nousijajoukkueiden) ovat samalla jo 1-divisioonan pelejä!** Pelit pelataan 10 pään peleinä voittoon asti. Divisioonan voittaa joukkue, jolla on eniten voittoja. Tasatilanteessa noudatetaan yllä mainittuja mestaruussarjan sääntöjä.

Seuraavan kauden mestaruussarjajoukkueet (**8 joukkuetta**), ratkaistaan siten, että mestaruussarjan viisi parasta sekä 1-divisioonan voittaja saavat suoran paikan. Loput paikat ratkaistaan karsinnassa, jossa joukkueet sijoitetaan edellisen kauden rankingin perusteella (järjestyksessä mestaruussarjan joukkueet, 1-divisioonan 2. jne.) Jos paikan saavuttanut joukkue jää pois, täytetään paikka karsinnan kautta.

Joukkue

Joukkueen täytyy ilmoittautumisen yhteydessä nimetä vähintään viisi pelaajaa, kuitenkin enintään kuusi pelaajaa. Kaikkien pelaajien täytyy kuulua johonkin liiton jäsenseuraan. Pelaaja voi kauden aikana pelata vain yhdessä joukkueessa. Joukkueilla tulee olla yhtenäinen peliasu.

Ennen ottelua jokainen joukkue täyttää ottelupöytäkirjaan joukkueen kokoonpanon sekä mahdollisen varapelaajan. Jos joukkue vaihtaa pelaajaa kesken ottelun, on siitä ilmoitettava tuomarille, joka antaa luvan pelaajan vaihtoon. Vaihto tulee merkitä pelipöytäkirjaan. Mikäli joukkue jatkaa peliä kolmella pelaajalla, tulee myös siitä ilmoittaa tuomarille ennen pelin jatkamista. Joukkueet ylläpitävät radan päässä olevaa tulostaulua. Ottelun jälkeen kapteenit tarkastavat, että ottelun tulos on merkattu oikein ottelupöytäkirjaan ja allekirjoittavat sen.

Sanktiot rikkomuksista

Ilmoittautuessaan SM-sarjaan joukkueet sitoutuvat pelaamaan kaikki neljä turnausta. Jos jokin joukkue ei saavu johonkin turnaukseen, seuraa sovitun pelimaksun lisäksi 100 euron sakko/ poisjääty turnaus. Maksut on maksettava ennen kuin joukkue saa osallistumisoikeuden seuraaviin turnauksiin. Jos poisjäänti tapahtuu viimeisessä turnauksessa, niin määrättyt sanktiot siirtyvät seuraavalle kaudelle. Yhdessä turnauksessa joukkue saa luovuttaa yhden pelin ilman eri rangaistuksia. Luovuttamiseen tarvitaan hyvä syy (esim. pelaajien vähyys, sairastumiset). Asian hyväksymisestä päättää liiton hallitus. Jos joukkue luovuttaa enemmän kuin yhden pelin, tulkitaan sitä samoin kuin koko turnauksesta pois jääntiä. Peli katsotaan luovutetuksi, jos joukkue ei ole pelipaikalla viimeistään puolta tuntia merkityn alkamisajan jälkeen.

Harjoittelu

Pelin alussa (**alkaan 10 minuuttia ennen peliohjelmaan merkittyä aikaa**) kummallakin joukkueella on viiden minuutin pituinen harjoittelu, jonka aloittaa se joukkue, jolla on viimeinen kivi ensimmäisessä päässä. Mikäli viimeistä kiveä ei ole ennalta määrätty, arvonnalla suoritetaan joukkueen kapteenit 15 minuuttia ennen pelin alkua. Kilpailun tuomaristo ohjaa harjoittelua siten, että se ilmoittaa milloin harjoittelu alkaa ja milloin se päättyy. Jos joukkue ei ole paikalla harjoittelun alkaessa ja arvontaa ei ole suoritettu (tai viimeistä kiveä määrätty etukäteen), niin toinen joukkue saa automaattisesti ensimmäisen harjoitteluvuoron ja viimeisen kiven ensimmäiseen päähän. Jos arvonta on suoritettu (tai viimeinen kivi määrätty etukäteen), edetään arvonnalla tuloksen mukaisesti. Toinen harjoitteluvuoro alkaa välittömästi ensimmäisen harjoitteluvuoron jälkeen. Jos joukkue ei ole saapunut toisenkaan harjoittelun alkamiseen mennessä, se ei saa harjoitella lainkaan, vaan peli alkaa välittömästi toisenkin joukkueen saavuttua. Tuomariston täytyy ennen peliä selvittää se, ovatko radat asianmukaisesti hoidetut. Jos esimerkiksi kivetystä ei ole suoritettu, harjoittelun alkaminen siirtyy siihen asti kunnes radat on kokonaisuudessaan hoidettu. Myös pelin alkamisesta ilmoittaa tuomaristo.

Liiton nimeämä tuomari tulee erityisesti seuraamaan joukkueiden ajankäyttöä. Tarvittaessa tuomari huomauttaa ensin hitaasta pelistä. Sen jälkeen hän tarvittaessa ilmoittaa heittovuorossa olevalle pelaajalle, että tällä on 30 sekuntia aikaa laittaa kivi liikkeelle, tai

muuten kivi poistetaan pelistä. Normaali peliaika on n. 15 minuuttia /pää. Kapteenilla on heittovuorollaan miettimisaikaa 120 sekuntia ja muilla pelaajilla 70 sekuntia.

Joukkueiden on mahdollista suorittaa mittaukset omatoimisesti tai pyytää tuomaria suorittamaan mittauksen, jolloin joukkue hakee mittalaitteen valmiiksi, varsinkin jos tuomari on kauempana ja joutuu kulkemaan edestakaisin radalla.

Joukkueiden kapteenien on kiinnitettävä huomiota pelaajien oikeaan sijaintiin radalla heittovuoron ollessa vastustajalla.

Pelin voittanut joukkue laittaa radan kuntoon (siklaus, moppaus + peblaus) seuraavaa peliä varten, jyräyksen suorittavat seuraavaksi pelaavat joukkueet.

Liiton nimeämä tuomari ratkaisee sääntöulkinnat kaikissa epäselvissä tapauksissa!!