



SUOMEN CURLINGLIITTO RY
FINNISH CURLING ASSOCIATION

Curlingin miesten SM-sarjan säännöt kaudella 2009-2010

Pelijärjestelmä

Sarja pelataan siten, että mestaruussarjassa pelaa kahdeksan (8) joukkuetta, I-divisioonassa kahdeksan (8) joukkuetta ja loput kymmenen (10) joukkuetta pelaavat II-divisioonassa.

Lopullinen aikataulu:

- | | | |
|------------------|--------------------------------------|-------------|
| • 23.-25.10.2009 | 1. karsinta ja ylimääräinen karsinta | Kangasniemi |
| • 6.-8.11.2009 | 2. karsinta ja II-divisioona | Virrat |
| • 20.-22.11.2009 | Mestaruussarja | Kangasniemi |
| • 11.-13.12.2009 | I- ja II-divisioona | Peurunka |
| • 15.-17.1.2010 | Mestaruussarja ja I-divisioona | Vierumäki |
| • 12.-14.2.2010 | I- ja II-divisioona | Peurunka |
| • 26.-28.2.2010 | Mestaruussarja, I- ja II-divisioona | Oulunkylä |
| • 11.-13.3.2010 | Mestaruussarja ja I-divisioona | Vierumäki |

Tee-heittokilpailu ja tiebreak

Tasavoitoissa olevat joukkueet järjestetään paremmuusjärjestykseen ensisijaisesti keskinäisten otteluiden perusteella ja toissijaisesti tee-heittokilpailun tuloksen perusteella.

Joukkue suorittaa tee-heittokilpailun ensimmäisen varsinaisen sarjaottelun jälkeen, jota ei pelata karsintojen yhteydessä siten, että joukkueen jokainen pelaaja heittää yhden kiven mahdollisimman lähelle tee-pistettä. Joukkueen tulos on neljän heiton etäisyyksien summa tee-pisteestä. Jos joukkue pelasi kolmella pelaajalla, lasketaan neljännen heiton tulokseksi kolmen heiton keskiarvo.

Tiebreak-otteluita pelataan seuraavalla tavalla, jos niin mainitaan: Kahden joukkueen päätyessä tasavoittoiin, pelaavat he tiebreak-ottelun keskinäisen paremmuuden selvittämiseksi. Kolmen tai useamman joukkueen päätyessä tasavoittoiin, pelaavat yllä mainitulla tavalla sijoitetut viimeinen ja toiseksi viimeinen joukkue tiebreak-ottelun, jonka voittaja pelaa kolmanneksi viimeiseksi sijoitettua joukkuetta vastaan tiebreak-ottelun. Näin jatketaan, kunnes tasavoitoissa olevien joukkueiden keskinäinen paremmuus on saatu selvitettyä.

Ylimääräinen karsinta

Osallistuvat joukkueet: Saastamoinen, Sipilä ja Sepperi

Pelisysteemi: Tupla-Cup

Mestaruussarjapaikan saavuttaa se joukkue, joka voittaa sekä A- että B-kaavion finaalin. Jos kyseiset finaalit voittaa kaksi eri joukkuetta, pelataan kyseisten joukkueiden välillä tiebreak-ottelu mestaruussarjapaikasta.

1. karsinta

Osallistuvat joukkueet: Saarelainen, Perkiö, Kolmonen, Matarmaa, Tähtinen, Parviainen, Stenman, Miikkola, Toivanen, Sorvari, Kähkönen ja Härkälä

Pelisysteemi: Tripla-Cup

Kaksi (2) parasta joukkuetta (A- ja B-kaavioiden voittajat) saavat paikan 2. karsintaan ja kaksi (2) seuraavaksi parasta joukkuetta (C-kaavion voittajat) saavat paikan I-divisioonan. Loput kahdeksan (8) joukkuetta pelaavat II-divisioonassa.

2. karsinta

Osallistuvat joukkueet: ylimääräisen karsinnan kaksi (2) karsiutuvaa joukkuetta, Rissanen, T. Kauste, Nummila, Männynväli ja 1. karsinnan kaksi (2) parasta joukkuetta

Pelisysteemi: Tupla-Cup

Kaksi (2) parasta joukkuetta (A- ja B-kaavioiden voittajat) saavat paikan mestaruussarjaan. Loput kahdeksan (6) joukkuetta pelaavat I-divisioonassa.

Mestaruussarja

Osallistuvat joukkueet: Rantamäki, A. Kauste, Kiiskinen, Uusipaavalniemi, Hellevaara, ylimääräisen karsinnan voittaja ja 2. karsinnan kaksi (2) parasta joukkuetta
Pelisysteemi: kaksinkertainen Round Robin, kaksinkertainen neljän (4) joukkueen ylempi loppusarja ja kaksinkertainen neljän (4) joukkueen alempi loppusarja

Ylemmän loppusarjan joukkueet ratkaisevat sijat 1-4 ja alemman loppusarjan joukkueet ratkaisevat sijat 5-8. Alkusarjan voitot huomioidaan loppusarjoissa. Alkusarjan jälkeen pelataan tasavoitoissa olevien joukkueiden kesken tarvittava määrä tiebreak-otteluita ylemmän ja alemman loppusarjan joukkueiden selvittämiseksi.

Suomen mestari on se joukkue, jolla on sarjan päätyttyä eniten voittoja. Mikäli mestaruutta ratkaistaessa kahdella joukkueella on yhtä paljon voittoja, pelaavat ne play offin paras kolmesta -systeemillä, jonka voittaja on Suomen mestari. Mikäli kolme joukkuetta päätyy tasavoittoihin, pelaavat yllä mainitulla tavalla sijoitetut toinen ja kolmas joukkue semifinaalin, jonka jälkeen ensimmäiseksi sijoitettu ja semifinaalin voittanut joukkue pelaavat play offin paras kolmesta systeemillä, jonka voittaja on Suomen mestari. Mikäli neljä joukkuetta päätyy tasavoittoihin, pelataan semifinaalit yllä mainitulla tavalla sijoitettujen ensimmäisen ja neljännen joukkueen välillä, sekä toisen ja kolmannen joukkueen välillä. Semifinaalien voittajat pelaavat play offin paras kolmesta -systeemillä, jonka voittaja on Suomen mestari. Semifinaalien häviäjät pelaavat pronssiottelun.

Muut tasavoittoihin päätyneet joukkueet pelaavat tarvittavan määrän tiebreak-otteluita keskinäisen paremmuuden selvittämiseksi.

I-divisioona

Osallistuvat joukkueet: 2. karsinnan kuusi (6) karsiutuvaa joukkuetta, 1. karsinnan kaksi (2) parasta karsiutuvaa joukkuetta

Pelisyhteelmä: kaksinkertainen Round Robin, kaksinkertainen neljän (4) joukkueen ylempi loppusarja ja kaksinkertainen neljän (4) joukkueen alempi loppusarja

Ylemmän loppusarjan joukkueet ratkaisevat sijat 1-4 ja alemman loppusarjan joukkueet ratkaisevat sijat 5-8. Alkusarjan voitot huomioidaan loppusarjoissa. Alkusarjan jälkeen pelataan tasavoitoissa olevien joukkueiden kesken tarvittava määrä tiebreak-otteluita ylemmän ja alemman loppusarjan joukkueiden selvittämiseksi. Loppusarjojen jälkeen pelataan tarvittaessa sijoista 1, 2 ja 5 tarvittava määrä tiebreak-otteluita.

II-divisioona

Osallistuvat joukkueet: Peisa, Hellman ja 1. karsinnan kahdeksan (8) karsiutuvaa joukkuetta

Pelisyhteelmä: kaksinkertainen Round Robin

Sarjan jälkeen pelataan tarvittaessa sijasta 1 tarvittava määrä tiebreak-otteluita.

Jatko kaudelle 2010-2011

Seuraavan kauden mestaruussarjajoukkueet (8 joukkuetta) ratkaistaan siten, että mestaruussarjan viisi (5) parasta sekä I-divisioonan voittaja saavat suoran paikan mestaruussarjaan. Yksi mestaruussarjapaikka ratkaistaan I-mestaruussarjakarsinnassa kauden alussa, johon osallistumisoikeus on mestaruussarjan kolmella heikoimmalla sekä I-divisioonan toiseksi sijoittuneella. Jäljellä oleva paikka, samoin kuin mahdolliset poisjäännin perusteella vapautuvat paikat, ratkaistaan II-mestaruussarjakarsinnassa.

Seuraavan kauden I-divisioonaan (jos eivät selviydy karsinnoista mestaruussarjaan) saavat paikan varmuudella mestaruussarjan kolme heikointa joukkuetta, I-divisioonassa sijoille 2-5 sijoittuneet joukkueet sekä II-divisioonan voittaja.

Kauden 2010-2011 karsintoihin joukkueet sijoitetaan tämän kauden menestyksellä saavuttamansa rankingin perusteella. Ranking muodostuu järjestyksessä mestaruussarjan sijat 6-8, I-divisioonan sijat 2-5, II-divisioonan voittaja, I-divisioonan sijat 6-8 ja II-divisioonan sijat 2-10.

Joukkue

Joukkueen täytyy ilmoittautumisen yhteydessä nimetä vähintään viisi ja enintään kuusi pelaajaa. Joukkue voi nimetä kuudennen pelaajan myös myöhemmin kauden aikana ilmoittamalla asiasta kilpailuvallioikunnalle. Kaikkien pelaajien täytyy kuulua johonkin liiton jäsenseuraan ja olla maksanut liiton jäsenmaksuosuus ennen ensimmäistä sarjapeliään. Pelaajan tulee huolehtia, että hänen jäsenseuransa päivittää jäsenstatuksen liiton Internet-sivujen jäsenrekisteriin, mutta pelaajaa ei rankaista seurasta johtuvasta tietojen puutteellisuudesta. 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. Ottelun jälkeen kapteenit tarkastavat, että ottelun tulos on merkattu oikein ottelupöytäkirjaan ja allekirjoittavat sen.

Joukkueen on aloitettava SM-sarja neljällä pelaajalla. Joukkueen ensimmäisessä pelissä – oli tämä peli karsinnassa, divisioonassa tai mestaruussarjassa riippuen joukkueesta – on oltava neljä pelaajaa, tai joukkueen katsotaan hävinneen tämän ottelun, mutta voi pelata myöhemmät pelit kolmella pelaajalla.

Vanha joukkue

Sarjajärjestelmän kannalta vanhana joukkueena, joka saa pitää edellisvuoden sijoituksesta saamansa aseman, pidetään joukkuetta, jossa jatkaa yhdestä edellisvuotisesta joukkueesta vähintään kapteeni ja yksi muu pelaaja tai kolme pelaajaa. Muut joukkueet ovat uusia joukkueita. Jos edellisvuotisesta joukkueesta muodostuisi em. kriteerein kaksi vanhaa joukkuetta (esimerkiksi kapteeni + kaksi pelaajaa ja kolme muuta pelaajaa), voidaan vain toinen hyväksyä sarjaan tällä asemalla. Jos joukkueet eivät pääse muuten asiasta sopuun, pelaavat ne keskinäisen karsinnan vanhan joukkueen asemasta. Hävinnyt joukkue katsotaan uudeksi joukkueeksi.

Sanktiot rikkomuksista

Ilmoittautuessaan SM-sarjaan joukkueet sitoutuvat pelaamaan kaikki sille myöhemmin julkaistavassa peliohjemassa osoitetut pelit. Jos joukkue ei saavu johonkin otteluun tai lopettaa pelin ennen kuin kuudes pää on aloitettu, katsotaan sen luovuttaneen ottelun. Ensimmäisestä luovutuksesta kauden aikana seuraa 300 euron sakko. Maksu on maksettava ennen kuin joukkue saa osallistumisoikeuden seuraaviin turnauksiin tai sen pelaajat seuraavalle kaudelle. Toisesta luovutuksesta kauden aikana sakko tuplataan ja joukkue suljetaan sarjasta. Joukkue on sarjasta sulkemisesta huolimatta velvollinen maksamaan sarjan osallistumismaksun täysimääräisenä. Lisäksi sarjasta suljettua joukkuetta kohdellaan seuraavalla kaudella uutena joukkueena.

Joukkueen on edellisestä huolimatta mahdollisuus luovuttaa ottelu ilman sanktioita, jos otteluun osallistumiseen on ylivoimainen este (esim. sairastumiset). Asian hyväksymisestä päättää SM-sarjaan nimetty tuomari.

Pienukset rikkomukset

Pienukset rikkomuksista (esimerkiksi joukkueen peliasujen epäyhdenäisyys) SM-sarjaan nimetty tuomari voi varoituksen jälkeen tuomita joukkueen häviämään yhden tai useamman seuraavan pelin aloitusheittokilpailun.

Myöhästymiset

Jos vastustajajoukkue ei ole paikalla otteluohjelmaan merkittynä aikana radan ollessa vapaana pelaamiseen, voi paikalla olevan joukkueen kapteeni pyytää SM-sarjaan nimettyä tuomaria toteamaan tilanteen.

Mikäli tuomari toteaa vastustajajoukkueen olevan 1-15 minuuttia myöhässä, merkitsee hän tulostaululle yhden pisteen paikalla olevan joukkueen eduksi. Ensimmäinen pää katsotaan pelatuksi ja ei-myöhästynyt joukkue saa automaattisesti viimeisen kiven edun toiseen päähän.

Mikäli tuomari toteaa vastustajajoukkueen olevan 16-30 minuuttia myöhässä, merkitsee hän tulostaululle myös toisen pisteen paikalla olevan joukkueen eduksi. Kaksi päätä katsotaan pelatuksi ja ei-myöhästynyt joukkue saa automaattisesti viimeisen kiven edun kolmanteen päähän.

Mikäli tuomari toteaa joukkueen olevan yli 30 minuuttia myöhässä hän katsoo pelin luovutetuksi ja merkitsee lopputulokseksi 2-0 paikalla olevan joukkueen eduksi. Mikäli kumpikaan joukkue ei ole paikalla, katsotaan molemmat joukkueet hävinneeksi ja luovuttaneeksi lukemin 0-0. Luovuttanutta joukkuetta rangaistaan yllämainituilla sanktioilla, jos syynä ei ole tuomarin hyväksymä ylivoimainen este.

Pelit

Kaikki pelit pelataan 10 pään mittaisina voittoon asti. Mikäli tilanne on kymmenen pelatun pään jälkeen tasan, pelataan tarvittava määrä jatkopäitä. Peliä tulee pelata vähintään kuusi (6) päätä.

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 saattaa 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.

Joukkueet huolehtivat, että tulostaulu on ajan tasalla ja pään hävinnyt joukkue merkitsee vastustajan päästä saaman pistemäärän tulostaululle. Lisäksi kaudella 2010-2011 joukkueet mittaavat pelaamisen ohessa käyttämänsä peliajan siten, ettei taukoa lueta mukaan mitattuun peliaikaan. Pään ensimmäisen kiven lähtiessä liikkeelle ei-vuorossa olevan joukkueen pesästä vastaava pelaaja käynnistää tulostaululla olevan sekuntikellon. Sekuntikello pysäytetään tauon alkaessa ja mitattu aika kirjataan tulostaululla olevaan ottelupöytäkirjaan. Samoin toimitaan ottelun jälkimmäisen puoliskon osalta, jolloin mitataan aika kuudennen pään ensimmäisestä kivistä ottelun päättymiseen. Lisäksi ottelupöytäkirjaan kirjataan viimeisessä päässä heittämättä jääneiden kivien lukumäärä.

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 on velvollinen tekemään radan valmiiksi seuraavaa peliä varten annetun ohjeistuksen mukaisesti.

Liiton nimeämä tuomari ratkaisee sääntötulkinnat kaikissa epäselvissä tapauksissa.

Harjoittelu ja aloitusheittokilpailu

Ennen pelin alkua (alkaen 15 minuuttia ennen peliohjelman merkittyä aikaa) kummallakin joukkueella on neljän minuutin pituinen harjoittelu, jonka aloittaa se joukkue, jolle on otteluohjelmassa määrätty tummanväriset kivet (tummuusjärjestys sininen-punainen-vihreä-keltainen). Kilpailun tuomaristo ohjaa harjoittelua siten, että se ilmoittaa milloin harjoittelu alkaa ja milloin se päättyy.

Oman harjoittelunsa päätyttyä joukkueen yksi pelaaja heittää yhden kiven mahdollisimman lähelle kotipesän tee-pistettä. Joukkueen kapteenit mittaavat heiton etäisyyden tee-pisteestä. Joukkue, jonka kivi on lähempänä tee-pistettä voittaa aloitusheittokilpailun. Aloitusheittokilpailun voittaneen joukkueen kapteeni saa päättää heittääkö joukkue ensimmäisen vai viimeisen kiven ottelun ensimmäisessä päässä. Jos kumpikaan joukkue ei saa kiveä pesäalueelle, joukkueiden kapteenit arpovat aloitusheittokilpailun voittajan.

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.

Miesten karsinnoissa sekä tiebreak ja play off –otteluissa, joissa kiviä ei ole ennalta määrätty, suorittavat joukkueiden kapteenit arvonnalla 15 minuuttia ennen pelin alkua. Arvonnalla voittanut joukkue saa valita joko kivet joilla pelaa tai haluamansa harjoitteluvuoron.

Jos joukkue ei ole paikalla oman harjoitteluvuoronsa aikana, menettää se harjoitteluvuoron ja häviää aloitusheittokilpailun. Jos kiviä ei ole määrätty otteluohjelmassa ja niiden arvontaa ei ole suoritettu toisen joukkueen myöhästymisen takia, ei-myöhästynyt joukkue saa automaattisesti valita kivet joilla se pelaa tai viimeisen kiven ensimmäiseen päähän.

Asioissa, joista ei määrätä näissä säännöissä sovelletaan curlingin virallisia sääntöjä!

Suomen Curlingliitto
Hallitus
Kilpailuvaliokunta