

# REGULAMIN: VOLVO SQUASH LEAGUE (VSL)

## SEZON 2017/18 - 2018/19

### Informacje wstępne

1. Organizatorem VSL jest klub squasha Enjoy w Bielsku-Białej, który posiada również wyłączne prawa do niniejszego regulaminu. \
2. Aby przystąpić do Volvo Squash League (VSL) należy wypełnić formularz dołączenia do ligi (dostępny w recepcji klubu lub na stronie internetowej ligi: [www.enjoysquash.com/volvosquashleague](http://www.enjoysquash.com/volvosquashleague)) i przesłać go na adres [liga@enjoysquash.com](mailto:liga@enjoysquash.com) lub pozostawić w recepcji klubu. \
3. W sezonie ligi rozgrywane są kolejki ligowe. \
4. W ramach VSL istnieją rozgrywki:
  - OPEN – rozgrywki dostępne dla każdego (bez ograniczeń) w ramach których tworzone są grupy: Extraliga (grupa najlepszych graczy) oraz kolejno Grupy: 1, 2, 3
  - damskie – utworzenie w sytuacji zgłoszenia się minimalnej liczby chętnych. \
5. W ramach VSL tworzone są 8-mioosobowe grupy zawodników. Niektóre grupy mogą posiadać inną ilość zawodników – wynika to np. z dołączenia do grupy osoby z zamrożonym rankingiem \ lub ostatniej grupy ligi, która może nie być pełna lub przekraczać standardową liczbę graczy. \
6. Nowe osoby, które zgłosiły się do ligi, dołączają do niej w momencie zakończenia jednej kolejki i \ rozpoczęcia kolejnej. W wyjątkowych sytuacjach (wolne miejsce w grupie, początek kolejki) \ organizator może dołączyć nową osobę do odbywającej się już kolejki. \
7. W trakcie trwania kolejki ligi dołączenie dodatkowych osób będzie rozpatrywane indywidualnie \ przez organizatora w zależności od ilości tychże osób oraz liczebności ostatniej grupy ligi. \
8. Zawodnik przystępujący do ligi VSL zobowiązuje się do poczynienia wszelkich starań, aby \ rozegrać możliwie jak najwięcej pojedynków w danej kolejce ligi. \

9. Organizator posiada na każdą kolejkę ligi dzikie karty w ilości odpowiadającej ilości grup  $\setminus$  ligowych – na każde cztery grupy ligowe przypada jedna dzika karta licząc od grupy 1-wszej (1-4, 5-8, 9-12, itd., z wyjątkiem Extraligi). Organizator dodatkowo posiada jedną dziką kartę na start sezonu. Dziką kartą organizatora umożliwia dodanie do ligi zawodnika, który nie brał udziału w lidze przez co najmniej 6 miesięcy. Dodanie nowego zawodnika dzięki dzikiej karcie może spowodować utworzenie grupy maksymalnie 9-osobowej. W szczególnych przypadkach organizator może wykorzystać dodatkowe dzikie karty.  $\setminus$

### **Kolejka ligowa.**

10. Kolejka ligi VSL trwa zazwyczaj 7 tygodni. Organizator może wprowadzić wyjątek od tej reguły w przypadku konkretnej kolejki w sezonie (okres świąt, wakacji, itp.). Harmonogram aktualnej kolejki ligi jest dostępny na stronie internetowej ligi.  $\setminus$
11. W obrębie każdej kolejki ligi zawodnicy samodzielnie umawiają się ze sobą na rozegranie pojedynków. Rozgrywają je (każdy z każdym) w odstępach średnio jednego meczu tygodniowo przy czym nie jest problemem rozgrywanie meczów z inną częstotliwością.  $\setminus$
12. Organizator ligi będzie starał się pozyskać partnera ligi, dzięki któremu uda się zorganizować koszulki dla ligowiczów. W tej sytuacji zawodnicy zostaną poproszeni o przymierzenie koszulek testowych i wskazanie swojego rozmiaru.  $\setminus$
13. Mecz indywidualny kolejki ligi składa się z 5-ciu gemów. Wynik meczu może zakończyć się wynikiem 5:0, 4:1, 3:2 lub walkowerem (uwzględniany jest wynik zdobyty do momentu zgłoszenia walkowera). Wyniki meczów wprowadzane są do tabeli rozgrywek kolejki.  $\setminus$
14. O pozycji zawodnika w rankingu kolejki ligi decydują wyniki ze spotkań rozegranych z pozostałymi zawodniczkami grupy, do której razem przynależą. Gracz X znajdzie się w tabeli rankingu nad graczem Y jeśli:
- ma więcej wygranych meczów, a jeśli te ilości są równe to  $\setminus$
  - ma więcej wygranych gemów, a jeśli te ilości są równe to  $\setminus$
  - gracz X wygrał z graczem Y w ich meczu indywidualnym, a jeśli mecz nie został rozegrany  $\setminus$ ,  $\setminus$

- korzystniejszy wynik z najlepszym zawodnikiem tej grupy lub w razie nierozegrania – z \
- kolejnymi osobami z najlepszymi wynikami w danej grupie (mecz przegrany wynikiem 0:5 ma wyższą rangę niż mecz nierozegrany). \
- przy czym przy finalnej ilości meczów i gemów należy uwzględnić mecze/gemy ujemne wynikające z punktu regulaminu związanego nierozegranymi meczami.

### **Awanse i spadki. Extraawans.**

15. Po rozegraniu kolejki ligi VSL, bazując na rankingu kolejki ligi, przed kolejną kolejką następują zmiany w grupach ligi VSL:

- dwóch zawodników, którzy zajmą najwyższe 2 miejsca w grupie (z wyjątkiem Extraligi) zostają przesunięci do grupy wyższej (awans), \
- zawodnicy, którzy zajmą miejsca od 7-ego do ostatniego zostają przesunięci do grupy niższej (spadek) – dla grupy 8-osobowej są to ostatnie dwa miejsca, dla grupy o większej liczebności jest to odpowiednio większa ilość miejsc spadkowych; dla grup o liczebności 7 lub mniejszej, miejscami spadkowymi są ostatnie 2 miejsca; \
- zawodnicy, którzy zajmą miejsca 5 i 6 znajdują się na pozycjach zagrożonych spadkiem w sytuacji kiedy:
  - co najmniej jedna grupa powyżej grupy w której grał zawodnik ma liczebność 9 lub więcej graczy – zagrożenie spadkiem dla zawodnika, który zajął pozycję 6; \
  - (1) co najmniej dwie grupy powyżej grupy w której grał zawodnik ma liczebność 9 lub więcej graczy lub (2) co najmniej jedna grupa powyżej grupy w której grał zawodnik ma liczebność 10 lub więcej graczy – zagrożenie spadkiem dla zawodnika, który zajął pozycję 5, \
- wynika to z dążenia do uzyskiwania grup 8-osobowych. \
- zawodnicy, którzy zajmą miejsca 3 i 4 pozostają w swojej grupie i nie są zagrożeni \ spadkiem.

16. W przypadku grup ostatnich może zajść sytuacja, że wśród w przypadku dużej ilości nowych graczy zostały utworzone dwie grupy o tej samej liczbie, np. 11A i 11B. Z tych grup awansuje łącznie 8 osób, które utworzą w nowej kolejce grupę 11, pozostali gracze znajdą się w grupie 12. Ⅴ
17. Po zakończeniu kolejki zawodnik, który przynajmniej n-1 (gdzie n to ilość przeciwników w jego obecnej grupie) meczów zwyciężył w stosunku 5:0 otrzymuje możliwość extraawansu. Warunkiem są wszystkie rozegrane mecze.
18. Extraawans polega na przejściu o 2 grupy wyżej od grupy, w której zawodnik brał udział. Zawodnik, który dodatkowo nie przegrał żadnego meczu w grupie może ubiegać się o wyższy awans – taka prośba musi zostać przekazana do organizatora przed zakończeniem kolejki. Organizator rozpatruje tego typu prośby indywidualnie. Extraawans nie dotyczy **awansu do Extraligi.**
19. Gracz, który odwołał pojedynek jest wtedy odpowiedzialny za ustalenie dogodnego dla swojego przeciwnika innego terminu spotkania, przy czym mecz ten musi odbyć się w terminie trwania danej kolejki ligi. Jeśli mecz pomiędzy zawodnikami nie odbędzie się, to:
- w sytuacji kiedy żaden z zawodników nie wykazał chęci zorganizowania pomiędzy nimi spotkania, zostanie wpisany wynik v/o (obustronny walkower), Ⅴ
  - w sytuacji kiedy jeden z zawodników wykazywał chęci rozegrania pojedynku a ze strony drugiego zawodnika nie pojawiły się odpowiedzi (brak odpowiedzi na przynajmniej 2 smsy) lub wymagane terminy mu nie odpowiadały, sam nie wskazując innych propozycji terminów, zostaje przyznany walkower dla zawodnika pierwszego. Aby jednak wynik został wprowadzony zawodnik ten powinien przesłać na adres [liga@enjoysquash.com](mailto:liga@enjoysquash.com) (z kopią do drugiego zawodnika) wiadomość zawierającą krótki opis próby zorganizowania tego pojedynku – wiadomość ta powinna zostać przesłana w ostatnim tygodniu trwania danej kolejki. Ⅴ
  - Dopuszczane jest oddanie **jednego walkovera** przez zawodnika w trakcie trwania jednej kolejki. Następne walkowery będą uznawane jako **mecze nierozegrane** dla obu zawodników (Pkt. 21).

20. Do ostatniego dnia kolejki ligi należy przekazać organizatorowi ([liga@enjoysquash.com](mailto:liga@enjoysquash.com)) informacje o wszystkich walkowerach (dotyczy tych walkowerów, które nie zostały zaznaczone na formularzach ligowych w trakcie trwania kolejki). \
21. Nierozegrane mecze będą wiązały się z konsekwencjami ujemnych gemów i ujemnych meczów w klasyfikacji końcowej kolejki ligi. W zależności od ilości nierozegranych meczów:
- jeden nierozegrany mecz – odjęcie 1-ego gema w klasyfikacji końcowej, \
  - dwa nierozegrane mecze – odjęcie 3-ch gemów w klasyfikacji końcowej, \
  - trzy nierozegrane mecze – odjęcie 1-ego meczu w klasyfikacji końcowej, \
  - cztery nierozegrane mecze – odjęcie 3-ch meczów w klasyfikacji końcowej, \
  - pięć nierozegranych meczów – spadek o dwie grupy, przy powtarzaniu się tej sytuacji \ możliwe jest dyscyplinarne usunięcie z ligi. Wyjątkiem jest problem zdrowotny, trwający więcej niż 50% czasu trwania kolejki – wtedy następuje spadek o jedną grupę, wymagane jest potwierdzenie takiego stanu. Dodatkowo wszystkie wyniki tego zawodnika zostają zamienione na wynik: „0:5 v/o”. \
22. Mecz oddany walkowerem traktowany jest jako nierozegrany jedynie dla osoby, która ten mecz oddaje. (warunek: max. jeden walkower na kolejkę pkt. 19)\
23. Nierozegrane mecze będą traktowane jako wynik punktowy 0:0 oraz obustronny walkower.
24. Wszystkie mecze podlegają **weryfikacji** przez organizatora VSL.
25. Mecze będą uwzględniane **tylko z uzupełnioną datą**. \

### **Klasyfikacja końcowa zawodników**

26. Klasyfikacja końcowa zawodników jest tworzona po zakończeniu ostatniej kolejki ligi w sezonie. W klasyfikacji końcowej ligi uwzględniani są tylko zawodnicy, którzy przynajmniej jeden raz znaleźli się w Extralidze. \

27. Średnia z uzyskanych miejsc w poszczególnych kolejkach determinuje uzyskane w lidze miejsce. Do średniej są brane uzyskane miejsca z wyjątkiem jednej najsłabszej kolejki dla zawodnika.
28. Im ta średnia dla zawodnika jest niższa tym finalna jego pozycja w rankingu jest wyższa (w przypadku tych samych wartości uzyskanych przez 2-óch lub więcej zawodników, o kolejności finalnej decyduje kolejność uzyskana przez tych zawodników w ostatniej kolejce).
29. Zawodnik, który zagrał w Extralidze nie we wszystkich kolejkach sezonu, otrzyma w klasyfikacji końcowej wartości '9' w tych kolejkach w których nie grał w Extralidze.

### **Informacje dodatkowe**

30. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzenia zmian do regulaminu w trakcie sezonu. Ewentualne zmiany będą jednak wprowadzane w miarę możliwości z początkiem trwania kolejki. \
31. Zawodnicy opłacają kort zgodnie z cennikiem klubu. \
32. Zwycięzca meczu po rozegranym meczu ma obowiązek wpisać wynik na formularzu ligowym \ dostępnym w recepcji klubu. \
33. W szczególnych przypadkach związanych z chorobą, długoterminowym wyjazdem itp. istnieje \ możliwość zamrożenia rankingu. Może to być wykonane na okres maksymalnie 12-stu miesięcy. Po powrocie zawodnik trafia do grupy o jeden niższej niż ta, z której zrezygnował – pod warunkiem, że powrót do ligi nastąpił w ciągu 6-ciu miesięcy od rezygnacji. W przeciwnym wypadku zawodnik trafi do grupy o 2 numery niższej. \
34. Nagrody ufundowane przez sponsorów i partnerów ligi oraz sposób ich wręczania zostaną określone w załączniku do tego regulaminu, który ukaże się w trakcie trwania sezonu ligi. \

### **Prawa autorskie.**

35. Wszelkie prawa związane z kopiowaniem (w całości lub części) i upublicznianiem niniejszego regulaminu są zastrzeżone. Kopiowanie regulaminu w całości lub jego części i upublicznianie jest możliwe wyłącznie za zgodą klubu Enjoy.