

REGULAMIN: VOLVO SQUASH LEAGUE (VSL), SEZON 2016/17

// ver. 2.0

Informacje wstępne.

1. **Organizatorem** VSL jest klub squasha **Enjoy** w Bielsku-Białej, który posiada również wyłączone 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) i przesać go na adres liga@enjoysquash.com lub pozostawić w recepcji klubu.
3. W sezonie ligi rozgrywane są kolejki ligowe.
4. Sezon ligi 2016/17 startuje 5 października 2016r. i potrwa do sierpnia/września 2017 (dokładna data zakończenia sezonu ligi będzie znana w momencie ogłoszenia ostatniej kolejki ligi).
5. W ramach VSL istnieją rozgrywki:
 - a. OPEN – rozgrywki dostępne dla każdego (bez ograniczeń) w ramach których tworzone są grupy: *Extraliga* (grupa najlepszych graczy) oraz kolejno *Grupy: 1, 2, 3, ...*
 - b. damskie – utworzenie w sytuacji zgłoszenia się minimalnej liczby chętnych.
6. 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.
7. Nowe osoby, które zgłosiły się do ligi, dołączą 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.
8. W trakcie trwania kolejki ligi dołączenie dodatkowych osób będzie rozpatrywane indywidualnie przez organizatora w zależności od ilości tychże osób oraz liczebności ostatniej grupy ligi.
9. Zawodnik przystępujący do ligi VSL zobowiązuje się do poczynienia wszelkich starań, aby rozegrać możliwie jak najwięcej pojedynków w danej kolejce ligi.
10. Organizator posiada na każdą kolejkę ligi dzikie karty w ilości odpowiadającej ilości grup 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. Dzika karta 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.

Kolejka ligowa.

11. 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.
12. Organizator przed rozpoczęciem każdej z kolejek przedstawi sugerowane terminy rozgrywania pojedynczych meczów w podziale na tygodnie. Zawodnicy, których mecz zaplanowany jest na dany tydzień powinni odpowiednio wcześniej umówić się na jego rozegranie w terminie wspólnie im odpowiadającym.

13. 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.
14. 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.
15. 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 walkovera). Wyniki meczów wprowadzane są do **tabeli rozgrywek kolejki**.
16. 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:
 - a. ma więcej wygranych meczów, a jeśli te ilości są równe to
 - b. ma więcej wygranych gemów, a jeśli te ilości są równe to
 - c. gracz X wygrał z graczem Y w ich meczu indywidualnym, a jeśli mecz nie został rozegrany to,
 - d. 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.

17. Po rozegraniu kolejki ligi VSL, bazując na rankingu kolejki ligi, przed kolejną kolejką następują zmiany w grupach ligi VSL:
 - a. dwóch zawodników, którzy zajmą najwyższe 2 miejsca w grupie (z wyjątkiem Extraligi) zostają przesunięci do grupy wyższej (**awans**),
 - b. 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;
 - c. zawodnicy, którzy zajmą miejsca 5 i 6 znajdują się na **pozycjach zagrożonych spadkiem** w sytuacji kiedy:
 - i. co najmniej jedna grupa powyżej grupy w której grał zawodnik ma liczebność 9 lub więcej graczy – zagrożenie spadkiem dla zawodnika, który zajął pozycję 6;
 - ii. (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.
 - d. zawodnicy, którzy zajmą miejsca 3 i 4 pozostają w swojej grupie i nie są zagrożeni spadkiem.
18. 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.
19. 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**.

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.

20. Dopuszcza się rozegranie meczu w innym terminie (tygodniu) od wyznaczonego przez organizatora. 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:
 - a. w sytuacji kiedy żaden z zawodników nie wykazał chęci zorganizowania pomiędzy nimi spotkania, zostanie wpisany wynik v/o (obustronny walkower),
 - b. 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 (z kopią do drugiego zawodnika) wiadomość zawierającą krótki opis próby zorganizowania tego pojedynku – wiadomość ta powinna zostać przesłana w ostatnim tygodniu trwania danej kolejki.
21. Do ostatniego dnia kolejki ligi należy przekazać organizatorowi (liga@enjoysquash.com) informacje o wszystkich walkowerach (dotyczy tych walkowerów, które nie zostały zaznaczone na formularzach ligowych w trakcie trwania kolejki).
22. Nierozegrane mecze będą wiązały się z konsekwencjami ujemnych gemów i ujemnych meczów w klasyfikacji końcowej kolejki ligi. W zależności od ilości nierozegranych meczów:
 - a. jeden nierozegrany mecz – odjęcie 1-ego gema w klasyfikacji końcowej,
 - b. dwa nierozegrane mecze – odjęcie 3-ch gemów w klasyfikacji końcowej,
 - c. trzy nierozegrane mecze – odjęcie 1-ego meczu w klasyfikacji końcowej,
 - d. cztery nierozegrane mecze – odjęcie 3-ch meczów w klasyfikacji końcowej,
 - e. 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”.
23. Mecz oddany walkowerem traktowany jest jako nierozegrany jedynie dla osoby, która ten mecz oddaje.
24. Nierozegrane mecze będą traktowane jako wynik punktowy 0:0 oraz obustronny walkower.

Klasyfikacja końcowa zawodników

25. 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.
26. 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. 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).

27. 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

28. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzenia zmian do regulaminu w trakcie sezonu. Ewentualne zmiany będą jednak wprowadzane w miarę możliwości z początkiem trwania kolejki.
29. Zawodnicy opłacają kort zgodnie z cennikiem klubu.
30. Zwycięzca meczu po rozegranym meczu ma obowiązek wpisać wynik na formularzu ligowym dostępnym w recepcji klubu.
31. 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.
32. 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.

33. 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.