

# **Svenska Squashförbundets Tävlingsbestämmelser**

## **Version 2021/2022**

Tävlingsbestämmelserna omfattar representationsregler,  
sanktions-, tävlings-, serie- samt rankingbestämmelser

**Tävlingskommittén**

# Innehållsförteckning

1 Representationsbestämmelser .....	6
1.1 Medlemskap och representation .....	6
§ 1.1.1 Medlemskap .....	6
§ 1.1.2 Representation .....	6
§ 1.1.3 Föreningsbyte före 1 juni .....	6
§ 1.1.4 Sanktionerade tävlingar .....	7
§ 1.1.5 Deltagare vid tävlingar .....	7
§ 1.1.6 Andra arrangörer .....	7
§ 1.1.7 Spelare/föreningars skyldigheter .....	7
§ 1.1.8 Besträffning .....	7
1.2 Spelarlicens .....	8
§ 1.2.1 Allmänt .....	8
§ 1.2.2 Licensperiod .....	8
§ 1.2.3 Klasser .....	8
§ 1.2.4 Avgifter .....	8
§ 1.2.5 Ansökan & Inbetalning .....	8
§ 1.2.6 Arrangör .....	8
§ 1.2.7 Licenskontroll .....	8
§ 1.2.8 Inte giltig licens .....	9
2 Sanktionsbestämmelser .....	9
2.1 Sanktionsbestämmelser .....	9
§ 2.1.1 Allmänt .....	9
§ 2.1.2 Sanktionsansökan .....	9
3 Tävlingsbestämmelser .....	9
3.1 Individuell tävling .....	9
§ 3.1.1 Allmänt .....	9
§ 3.1.2 Definition av tävling .....	9
§ 3.1.3 Tävlingsklasser .....	10
§ 3.1.4 Deltagarkrav .....	11
§ 3.1.5 Sammanslagning av klasser .....	11
§ 3.1.6 Utländsk spelare .....	12
§ 3.1.7 Tävlingskommitté .....	12
§ 3.1.8 Tävlingsledning .....	12
§ 3.1.9 Inbjudan .....	12
§ 3.1.10 Anmälan .....	13

§ 3.1.11 Ställa in tävling/enstaka match.....	13
§ 3.1.12 Domare .....	13
§ 3.1.13 Markör .....	13
§ 3.1.14 Överdomare .....	13
§ 3.1.15 Spelare .....	13
§ 3.1.16 Deltagare i Mästerskapstävlingar .....	14
§ 3.1.17 Utländsk medborgare .....	14
§ 3.1.18 Tävlingsrapport .....	14
§ 3.1.19 Tävlingsansökan.....	14
§ 3.1.20 Doping.....	14
§ 3.1.21 Bestraffning.....	15
§ 3.1.22 Ogiltighet av tävlingsresultat.....	15
3.2. Seriespel .....	15
§ 3.2.1 Allmänt.....	15
§ 3.2.2 Anmälan .....	15
§ 3.2.3 Lag.....	15
§ 3.2.4 Uppläggning .....	16
§ 3.2.5 Priser.....	16
§ 3.2.6 Spelform .....	16
§ 3.2.6.1 Spelform Mix .....	16
§ 3.2.7 Lagspelare – representationsregler .....	16
§ 3.2.8 Elitseriens nominering.....	17
§ 3.2.9 Spelartrupplista för Elitserien.....	17
§ 3.2.10 Räknesätt, spelregler samt poäng gällande seriespel.....	17
§ 3.2.11 Walk Over .....	18
§ 3.2.13 Upp- och nedflyttningar .....	18
§ 3.2.14 Kvalspel till Elitserien .....	18
§ 3.2.15 Urdragning.....	19
§ 3.2.16 Spelplanen – datum och tid .....	19
§ 3.2.17 Lagens ansvar .....	19
§ 3.2.18 Laguppställning och matchordning .....	20
§ 3.2.19 Ranking .....	20
§ 3.2.20 Spelordning .....	21
§ 3.2.21 Rapportering.....	21
§ 3.2.22 Information och marknadsföring.....	21
§ 3.2.23 Protester.....	21
§ 3.2.24 Tvist.....	21

§ 3.2.24 Bestraffning .....	21
4 Ranking .....	22
4.1 Dataranking .....	22
§ 4.1.1 Klassindelning .....	22
§ 4.1.2 Uppdatering .....	22
§ 4.1.3 Spelar-ID .....	22
§ 4.1.4 Upp- och nedflyttning i klasserna .....	22
§ 4.1.5 Spelklass .....	23
§ 4.1.6 Klasstillhörighet .....	23
§ 4.1.7 Poänguträkning .....	23
§ 4.1.7.1 Bonuspoäng .....	24
§ 4.1.8 Uppgivna matcher .....	24
§ 4.1.9 Walk Over .....	24
4.2 Speciella rankinglistor .....	24
§ 4.2.1 Allmänt .....	24
§ 4.2.2 Juniorranking .....	24
5 Lottning och räknesätt .....	24
5.1 Lottningsformer .....	24
§ 5.1.1 Allmänt .....	24
§ 5.1.2 Ändringar .....	24
§ 5.1.3 Normal seedning .....	25
§ 5.1.4 Seedning vid SM .....	25
§ 5.1.5 Lottning .....	25
§ 5.1.6 Spelformer .....	25
5.2 Räknesätt .....	26
§ 5.2.1 Allmänt .....	26
§ 5.2.2 Traditionellt räknesätt .....	26
§ 5.2.3 Övrigt räknesätt .....	26
6 Tävlingsorganisation .....	26
6.1 Arrangörsregler .....	26
§ 6.1.1 Allmänt .....	26
§ 6.1.2 Befattningar .....	26
§ 6.1.3 Inbjudan .....	26
§ 6.1.4 Lottning .....	26
§ 6.1.5 Massmedia .....	27
§ 6.1.6 Information .....	27
§ 6.1.7 Överdomare .....	27

§ 6.1.8 Matchdomare.....	27
§ 6.1.9 Markör.....	27
§ 6.1.10 Bollar.....	27
§ 6.1.11 Tävlingspeaker.....	27
§ 6.1.12 Resultatservice.....	28
§ 6.1.13 Rapporter.....	28
§ 6.1.14 Övrigt.....	28

# **1 Representationsbestämmelser**

## **1.1 Medlemskap och representation**

### **§ 1.1.1 Medlemskap**

Spelare ska vara medlem i en förening, som ska vara ansluten till Svenska Squashförbundet (SSqF). Spelare har rätt att vara medlem i fler än en sådan förening.

### **§ 1.1.2 Representation**

#### **§ 1.1.2.1 Allmänt**

Under en och samma säsong får spelare inte representera fler än en till SSqF ansluten förening vid av SSqF anordnade eller sanktionerade tävlingar. Dock finns undantag, se § 1.1.2.2-1.1.2.4.

#### **§ 1.1.2.2 Listade damer**

Damer har rätt att representera två föreningar, en förening för individuellt spel och en annan förening för spel i damserien, om inte moderföreningen har något lag i damserien. Varje förening får högst lista två damer, och de två får inte ingå i något herrlag. Listningen måste ske inför starten av säsongen, senast den 31 augusti.

#### **§ 1.1.2.3 Flyttning**

Spelare, som under innevarande säsong flyttar från en ort till annan, kan få tillstånd att byta förening. Ansökan ska göras senast 30 dagar efter det att flytten har ägt rum och blivit registrerad i folkbokföringen. Ansökan ska göras av spelaren och får endast bifallas under förutsättning att det bifogas ett folkbokföringsintyg som styrker att spelaren verkligen flyttat till den nya orten. Det ska även klart framgå i ansökan att flytten inte på något sätt är att hänföra till tävlings- eller träningsverksamhet inom squash. Undantag gäller för squashspelare i elitserien, de kan enbart representera en förening per säsong.

#### **§ 1.1.2.4 Representation högsta serien**

Undantagen gäller inte spelare som har representerat ett serielag i högsta divisionen under säsongen. De får inte representera fler än ett lag i högsta divisionen under samma säsong.

### **§ 1.1.3 Föreningsbyte före 1 juni**

Licensierade spelare, som har för avsikt att representera en annan förening kommande säsongen, har att anmäla föreningsbyte före den 1 juni till tävlingskommittén. Spelaren ska till moderföreningen insända begäran om föreningsbyte skriftligen, med den nya föreningens underskrift på blanketten för föreningsbyte, samt skicka kopia till SSqF TK. Moderföreningen har 14 dagar på sig, från begärens avsändningsdatum, att skriftligt meddela spelare eventuella fordringar på spelaren med kopia till SSqF. Om inget meddelande avges inom nämnda tidsperiod registreras spelaren till den nya föreningen.

#### **§ 1.1.3.1 Föreningsbyte från och med 1 juni**

Under tiden 1 juli- 31 augusti är övergång möjlig om moderföreningen accepterar övergången. Förfaringsättet vid föreningsbyte under denna tidsperiod är densamma, som under § 1.1.3, se ovan. Godkännande av föreningsbyte sker när gamla föreningen fått yttra sig enligt § 1.1.7. Övergång måste ske innan spelaren har spelat sin första tävling för säsongen – dvs. har spelaren spelat en tävling innan den 31/8 godkänns ingen övergång.

Spelare, som inte haft licens under innevarande samt föregående säsong, är fri att börja spela omgående i en ny förening. Spelaren ska skicka in sin begäran till SSqF tävlingskommitté och till föreningen spelaren senast var licensierad hos. Föreningen har 14 dagar på sig att avge svar till SSqF TK.

#### **§ 1.1.3.2 Juniorer under 15 år**

Juniorer som ej fyllt 15 år kan byta förening när helst man vill under en säsong. Anmälan om föreningsbyte behandlas inom 14 dagar av SSqF och under denna behandlingsperiod representerar spelaren fortfarande sin gamla förening.

#### **§ 1.1.4 Sanktionerade tävlingar**

Anmälan till av SSqF arrangerade eller sanktionerade tävlingar och/eller uppvisningar ska ske skriftligen till SSqF av respektive förening. När spelare ska delta i tävling utomlands, ska förening i varje enskilt fall inhämta tillstånd från SSqF innan anmälan till tävlingen görs. Anmälan till tävlingar förpliktigar till snabb betalning av anmälningsavgift enligt varje tävlings gällande bestämmelser, såvida inte anmälan återkallas innan anmälningstiden gått ut. SSqF har rätt att vidta bestraffningsåtgärder, enligt gällande bestämmelser, mot spelare för vilken tävlingsavgift inte, enligt arrangör, erlagts.

#### **§ 1.1.5 Deltagare vid tävlingar**

Spelare får enbart delta i tävling för vilken SSqF beviljat sanktion för. SSqF äger rätt att medge undantag av särskilda skäl, se §1.1.6.

#### **DM-tävlingar**

För utländska spelare att delta i tävling i Sverige, öppen för dem, krävs tillstånd därtill av deras nationella förbund. I DM-tävlingar får endast spelare delta som tillhör föreningar, vilkas hemort är belägen inom gällande distrikt.

Spelare, som är medlem i förening ansluten till SSqF, får inte delta i tävling inom landet, oavsett karaktär, eller uppvisning som anordnas av arrangör, vilken inte är ansluten till SSqF. SSqF äger dock rätt att medge undantag av särskilda skäl. Inte heller får spelare delta i tävling för vilken SSqF inte beviljat sanktion.

#### **§ 1.1.6 Andra arrangörer**

Trots vad som nämnts i § 1.1.5. är det tillåtet att delta i s.k. korporationstävlingar och tävlingar enligt § 3.1.2. Detta gäller även tävlingar mellan skolor, universitet och högskolor samt militära förband.

#### **§ 1.1.7 Spelare/föreningars skyldigheter**

Spelare, som inte fullgjort sina skyldigheter mot sin förening enligt denna föreningsstadgar och bestämmelser, har inte rätt att spela för någon ny förening med mindre än att mellanhavanden med den gamla föreningen är uppklarade. Om förening inte fullgjort sina skyldigheter gentemot spelare enligt gjorda avtal, kan spelare, efter särskild prövning av SSqF, ges möjlighet till direkt övergång under pågående säsong och utan att flyttning av bostadsort föreligger.

#### **§ 1.1.8 Bestraffning**

Överträdelse av nämnda bestämmelser kan medföra bestraffning enligt Riksidrottsförbundets stadgar (RF).

### **§ 1.1.9 Utländsk spelare utan giltigt uppehållstillstånd**

Utländsk spelare som inte är stadigvarande bosatt i Sverige samt saknar giltigt uppehålls- och/eller arbetstillstånd har rätt att spela i alla divisioner. Spelaren måste vara registrerad i den svenska föreningen senast den 31 augusti för spel innevarande säsong. Varje förening har rätt att ha högst två spelare per kön enligt denna paragraf.

## **1.2 Spelarlicens**

### **§ 1.2.1 Allmänt**

Spelare måste ha giltig spelarlicens för att få delta i av SSqF eller av distriktsförbunds sanktionerade tävling. Dispens från denna regel kan endast ges av SSqF. Föreningen har det slutgiltiga ansvaret att deras spelare har giltiga licenser.

### **§ 1.2.2 Licensperiod**

Spelarlicens gäller för tiden från den 1 juli till och med den 30 juni.

### **§ 1.2.3 Klasser**

Spelarna delas in i klasserna:

- **Senior** (inkl veteraner)
- **Junior** (U19, U17, U15, U13)

### **§ 1.2.4 Avgifter**

Licensavgiften fastställs varje år av SSqF. Det är föreningarna som ansvarar för att spelarlicens inbetalas.

### **§ 1.2.5 Ansökan & Inbetalning**

Föreningen ansöker om spelarlicens i Rankedin Systemet och spelaren blir registrerad direkt när inbetalningen sker till SSqF Bankgiro 301-1368. Det är viktigt att spelarens namn, födelsedatum, förening anges på inbetalningen. Om flera licenser betalas in måste samtliga spelares uppgifter även skickas in till SSqF TK på en blankett utformat av TK. Inbetalningen ska hänvisa till vilken uppgiftslista den avser. Spelaren kan via Rankedin Systemet göra inbetalningen själv för sin spelarlicens. TK ansvarar för att föreningen blir uppdaterade med tillkomna tävlingslicenser när spelare själva gör inbetalningen. Föreningen ansvarar för att registreringen av licensen görs i Idrottonline. Det är föreningens ansvar att spelaren är medlem i klubben. Om spelaren inte är medlem i klubben är det föreningens ansvar att meddela SSqF TK omgående.

### **§ 1.2.6 Arrangör**

Arrangör av tävling ansvarar för kontroll av licens. Spelare som inte har licens ska lösa sådan hos arrangören. Arrangören ska sedan göra licensinbetalning enligt § 1.2.5.

### **§ 1.2.7 Licenskontroll**

SSqF-kontroll av licensinnehav görs i efterhand. Licensinnehav redovisas på datarankingen på SSqFs hemsida. Uppdateringen görs i början av varje månad.

## **§ 1.2.8 Inte giltig licens**

### **Om spelare deltar i tävling utan giltig licens gäller följande:**

- Meddelande om att spelare har spelat utan giltig licens skickas av SSqF till spelarens förening.
- Föreningen har därefter 14 dagar på sig att mot ordinarie avgift lösa licens.
- Om licens inte löses, diskvalificeras spelaren i tre månader från allt tävlingsspel i squash från det datum som fastställs av SSqF:s tävlingskommitté.
- I det fall spelare utan licens deltagit i en seriematch ändras resultatet i aktuell match till 0-11, 0-11, 0-11 och därmed även i lagets resultat.
- Lagledare och arrangör av tävling kan bli varnad eller bestraffad i enligt gällande kapitel i RF:s stadgar.

## **2 Sanktionsbestämmelser**

### **2.1 Sanktionsbestämmelser**

#### **§ 2.1.1 Allmänt**

Dessa bestämmelser gäller för samtliga SSqF:s sanktionerade tävlingar. För seriespel gäller bestämmelser för Nationella Seriesystemet, se 3.2.

#### **§ 2.1.2 Sanktionsansökan**

Alla tävlingar, utom interna föreningstävlingar och matcher mellan föreningar utanför seriesystemet, måste ha sanktion från SSqF. Sanktionsansökan ska vara SSqF tillhanda det datum enligt varje säsons speciella inbjudan. Hålls datumet kan plats för tävlingen i den officiella Tävlingskalendern garanteras. För tävlingar som ansöker löpande under säsongen måste sanktionsansökan vara SSqF tillhanda senast en månad före första tävlingsdag. På sanktionsansökan ska tävlingsform och räknesystem specificeras. Seedning och lottnings ska göras i enlighet med SSqF:s tävlingsbestämmelser, se 5.1.

#### **§ 2.1.3 Sanktionsavgift**

Sanktionsavgiften faktureras föreningen efter genomförd tävling. Avgiften är per tävlingsstart. Detta gäller alla tävlingar, även regionala tävlingar samt dubbeltävlingar. I dubbelturneringar räknas dubbelparet som en startande. Undantagen är mästerskapstävlingar, där de har en fast avgift samt en avgift per tävlingsstart. Avgiften per tävlingsstart och den fasta avgiften vid mästerskapstävlingar fastställs varje år av SSqF. Blanketten för tävlingsstraff, finns att hämta på Squashförbundets hemsida, [www.squash.se](http://www.squash.se).

## **3 Tävlingsbestämmelser**

### **3.1 Individuell tävling**

#### **§ 3.1.1 Allmänt**

Vid internationella, nationella samt SM- och DM-tävlingar, som anordnas av SSqF eller distrikt eller förening, ska förutom SSqF:s stadgar och gällande spelregler nedanstående bestämmelser iakttas.

#### **§ 3.1.2 Definition av tävling**

Allmän tävling i singel eller dubbel, dvs. tävling som är öppen för till SSqF anslutna föreningar och deras medlemmar samt SM, DM, landskamper, distriktsmatcher, landskapsmatcher, internationella tävlingar, VM, EM, och OS kan anordnas endast med SSqF:s tillstånd.

SSqF kan dock till distrikten överlämna sådan tillståndsprovning, vad avser tävlingar inom respektive distrikt.

Interna föreningsmatcher samt matcher mellan två eller flera föreningar, utanför SSqF:s eller distriktens seriesystem, räknas inte som allmän tävling och kräver inte tillstånd.

På dag då SM, Veteran SM, Junior SM eller DM ska hållas, får annan tävling i den eller de klass(er) de avser, inte äga rum.

En tävlingsklass måste kategoriseras som Elit, A, B, C eller D. Kategoriseringen Open kan endast användas för mästerskap, såsom DM, SM och Swedish Open, i respektive ålderskategori, dvs juniorer och veteraner.

Tillståndsansökan för att anordna allmänna tävlingar görs på blanketten ”Ansök: Arrangera Sanktionerade Tävlingar” och ska skickas till SSqF TK email eller görs online. Både blanketten och länk till online ansökan finns att hämta på SSqF hemsida.

### **§ 3.1.3 Tävlingsklasser**

#### **Indelning**

Samtliga spelare ska vara medlem i en SSqF ansluten förening och inneha en giltig tävlingslicens för att få delta i en sanktionerad tävling. Tävlingsklasser för dam och herr indelas i klasserna Elit, klass A, klass B, klass C, och klass D beroende på antal poäng spelaren har fått registrerat i datarankingen. Indelningen baseras på gränsvärdena mellan de olika klasserna. Ett visst antal rankingpoäng innebär att man tillhör en specifik klass eller en buffertzona (mellan två klasser). I buffertzonen kan spelare välja att spela i sin ursprungliga klass eller ovanstående klasser.

#### **Indelning**

Samtliga spelare ska vara medlem i en SSqF ansluten förening och inneha en giltig tävlingslicens för att få delta i en sanktionerad tävling. Tävlingsklasser för dam och herr indelas i klasserna Elit, klass A, klass B, klass C, och klass D beroende på antal poäng spelaren har fått registrerat i datarankingen. Indelningen baseras på gränsvärdena mellan de olika klasserna. Ett visst antal rankingpoäng innebär att man tillhör en specifik klass eller en buffertzona (mellan två klasser). I buffertzonen kan spelare välja att spela i sin ursprungliga klass eller ovanstående klasser.

#### **Klass Elit**

Uppnått >4000 poäng Buffertzona mellan 5000-4000 poäng får spelaren välja mellan att spela klass Elit eller klass A tävlingar. >5000 poäng får spelaren enbart spela i elitklassade tävlingar.

#### **Klass A**

Uppnått >3000 poäng Buffertzona mellan 3500-3000 poäng får spelaren välja mellan att spela Klass A eller klass B tävlingar. >3500 poäng får spelaren enbart spela i klass A eller Elit-tävlingar.

#### **Klass B**

Uppnått >2000 poäng Buffertzona mellan 2500-2000 poäng får spelaren välja mellan att spela Klass B eller klass C tävlingar. >2500 poäng får spelaren enbart spela i klass B tävlingar eller ovanstående klasser.

#### **Klass C**

Uppnått >1000 poäng Buffertzona mellan 1250-1000 poäng får spelaren välja mellan att spela Klass C eller klass D tävlingar. >1250 poäng får spelaren enbart spela i klass C tävlingar eller ovanstående klasser.

### **Senior: Mästerskapsklasser**

#### *Herrsingel – Damsingel*

Ovanstående klasser ska bjudas in att tävla i SMet. Vinnare av respektive klass erhåller SM medaljer samt RF:s SM tecken i guld. Övriga klasser erhåller SM medaljer.

#### *Herr dubbel – Dam dubbel – Mixed Dubbel*

Svenskt Mästerskap i dubbel spelas i klasserna Herrar, Damer samt Mixed. Varje dubbelpar måste tillhöra samma förening. Vinnare av respektive klass erhåller SM medaljer samt RF:s SM tecken i guld.

### **Junior: Mästerskapsklasser**

#### *Pojksingel – Flicksingel för klasserna U19 samt för klasserna U17, U15 och U13*

Vinnare av respektive U19 klass erhåller SM medaljer samt RF:s JSM tecken i guld. Övriga klasser erhåller SM medaljer.

#### *Pojk dubbel – Flick dubbel – Junior Mixed Dubbel*

Vinnare av respektive U19 klass erhåller SM medaljer samt RF:s JSM tecken i guld U står för ”under” och gäller åldersgräns.

Den tävlande får inte ha fyllt t ex. 19 år för att delta i U 19 klassen. Den tävlande får tidigast fylla 19 år dagen efter tävlingens slut. Sak samma gäller övriga klasser. Med tävling menas hela tävlingen inte endast då en enstaka klass avslutas. Med tävlingens slut menas det slutdatum som står på inbjudan. Undantag från ovanstående regel gäller s.k. breddtävlingar eller tävlingar i rekryteringssyfte, typ Regionala Junior GP, och som sträcker sig över en hel säsong, höst/vår. Hit hör även lokala juniorserier. Här kan finnas begreppet ”född år“, och som i praktiken gör att den tävlande kan delta hela säsongen i en och samma klass/serie.

### **Veteran: Mästerskapsklasser**

#### *Herrsingel – Damsingel för klasserna Ö35, Ö40, Ö45, Ö50, Ö55, Ö60, Ö65*

Ö står för ”över” och gäller åldersgräns. Den tävlande ska ha fyllt t ex. 50 år senast dagen innan den aktuella tävlingen börjar. Det finns inga undantag för t ex. lokala Veteran GP eller serier som sträcker sig över hela säsongen. Med tävling menas hela tävlingen inte endast då en enstaka klass börjar. Med tävlingens startdatum menas det datum som står på inbjudan.

### **§ 3.1.4 Deltagarkrav**

I en sanktionerad tävling krävs minst 4 deltagare per klass. Vid färre deltagare än fyra kan tävlingsledningen i samråd med SSqF:s tävlingskommitté fatta beslutet att slå samman två klasser, se §3.1.5. Vid sammanslagning av klasser har berörda spelare rätt att dra sig ur och därmed rätt att få tillbaka anmälningsavgiften. Tävlingsledningen äger rätten att begränsa antalet deltagare för en viss klass, med undantag gällande SM, VSM och JSM.

### **§ 3.1.5 Sammanslagning av klasser**

Om två intilliggande klasser har färre än 4 deltagare så kan dessa två klasser slås ihop till en enda klass. Den räknas då som den övre klassen. Vid sammanslagning av klasser har berörda spelarna rätt att dra sig ur och därmed rätt att få tillbaka anmälningsavgiften. Sanktionerade tävlingar där alla platser spelas ut är det möjligt att även utse interna placeringar för den klass som inte uppfyllt deltagarkravet. Tävlingsledningen har därmed möjlighet att besluta om priser ska ges till den klass som inte uppfyllt deltagarkravet.

### **§ 3.1.6 Utländsk spelare**

Sanktionerad tävling med deltagande av utländska spelare kan anordnas endast med SSqF:s särskilda tillstånd.

### **§ 3.1.7 Tävlingskommitté**

Sanktionerad tävling ska skötas av en tävlingskommitté. Deras beslut kan inte överklagas. Kommittén utser en tävlingsledare, som i sin tur ska utse en, av kommittén godkänd, ställföreträdare.

Tävlingskommittén ska hålla god ordning på banorna och är ansvarig för att tävlingen leds opartiskt. Den äger rätt, att på anmälan av tävlingsledare, överdomare eller domare, utesluta tävlande, som uppför sig olämpligt eller bryter mot spelreglerna. Uteslutandet bör dock först göras sedan den tävlande lämnats tillfälle att förklara sitt beteende.

Walk Over bör dömas för spelare som inte är spelklar senast 10 minuter efter utsatt matchstart. Tävlingsledare äger rätt att skjuta på matchstart högst 30 minuter om särskilda skäl (force majeure) föreligger. Om båda spelarna samtycker och spelschemat tillåter får matchstart senareläggas mer än 30 minuter.

### **§ 3.1.8 Tävlingsledning**

Tävlingsledare eller dennes ställföreträdare ska vara närvarande då spel pågår.

Tävlingsledare ska:

- kontrollera att anmäld spelare har gällande tävlingslicens
- göra spelarlistor
- fördela tillgängliga banor
- kalla domare och/eller markörer
- i övrigt se till att tävlingen genomförs i enlighet med SSqF:s krav på den aktuella tävlingsformen

### **§ 3.1.9 Inbjudan**

Tävlingskommittén ska i god tid (t ex. 5-15 veckor) skicka ut inbjudan till tävlingen. Inbjudan ska ge all information om tävlingens beskaffenhet. Inbjudan till tävlingen ska, om tävlingssanktionen ansöktes i tid, kungöras på SSqF:s hemsida och/eller skriftligen till samtliga föreningar.

Inbjudan bör innehålla uppgift som:

- tid och plats för tävlingen
- tävlingsklasser och avgifter
- räknesätt och spelform
- tävlingsledare
- överdomare
- hur och vart anmälan ska sändas
- datum då anmälningstiden går ut
- tid och plats för lottning
- vilken typ och fabrikat av boll som ska användas
- övriga uppgifter som är av vikt för deltagarna som t ex. hotell

Vidare bör man i god tid kontakta legitimerade domare för uppdrag under tävlingen.

### **§ 3.1.10 Anmälan**

Anmälan till tävling ska ske genom spelarens förening. Om spelare själv anmäler sig direkt till arrangör är det i alla fall spelarens förening som är ansvarig att se till att anmälningsavgiften erläggs. Detta gäller oavsett om spelaren kommer till start eller inte, dock inte om avanmälan görs före utgången av tävlingens sista anmälningsdag.

Arrangörsföreningen har rätt att begära anmälningsavgift av den felande spelarens förening. Om detta sker ska också rapporteras till SSqF:s tävlingskommitté.

### **§ 3.1.11 Ställa in tävling/enstaka match**

Tävlingsledare har rätt att, vare sig framställning från överdomare eller domare görs eller inte, inställa tävling i sin helhet eller enstaka match om omständigheter därtill föranleder.

### **§ 3.1.12 Domare**

Det åligger domare

- att förvissa sig om att banorna är i enlighet med gällande bestämmelser
- att se till att spelarna uppträder på ett sätt som är förenligt med spelets idé samt om så inte är fallet utdela tillsägelse, varning eller matchstraff
- att till överdomaren lämna rapport om utdelad varning, matchstraff etc.
- att fylla i domarprotokoll, som finns att hämta på SSqF:s hemsida [www.squash.se](http://www.squash.se)
- i övrigt fullgöra de uppgifter som anges i gällande spelregler

### **§ 3.1.13 Markör**

Det åligger markör

- att för spelare och publik klart och tydligt ange vem som kommer att fungera som domare respektive markör
- att ifall domare inte utsetts, fullgöra dennes uppgifter enligt § 3.1.12
- att i övrigt fullgöra de uppgifter som anges i gällande spelregler

### **§ 3.1.14 Överdomare**

Det åligger överdomare

- att närvara vid lottnings och seedning
- att vid matcher för lag, närvara då laguppställningarna utbyts och därvid kontrollera att lagen spelar i ordning efter gällande rankinglistor
- att närvara under allt spel
- att samråda med tävlingsledaren vid avstängning av spelare som inte följer gällande spelregler oavsett om denne varnats av domare eller inte
- att efter avslutad tävling inlämna rapport till SSqF:s tävlingskommitté, se § 6.1.13.
- att utföra de utbildnings- och kontrolluppdrag som SSqF anger i samband med aktuell tävling

### **§ 3.1.15 Spelare**

Det åligger spelaren att

- vid förhinder att delta, snarast meddela arrangörens tävlingsledning
- själv förvissa sig om aktuell speltid. Med aktuell speltid avses för tävlingens inledande omgång tids/lottningschema. Under tävlingens gång gäller på spelplatsen uppsatt spelschema. Det åligger spelaren att under det att tävlingen pågår själv kontrollera ev. ändringar.

### **§ 3.1.16 Deltagare i Mästerskapstävlingar**

Vid individuella SM ska samtliga deltagare vara svenska medborgare och medlem i förening ansluten till SSqF dock med följande tillägg:

- Utländsk medborgare som varit stadigvarande bosatt (dvs. med gällande uppehålls- och arbetstillstånd) i minst fem år får delta i SM.
- Utländsk medborgare får delta vid Svenska Lag Mästerskap och Distriktsmästerskap om denne varit stadigvarande bosatt i Sverige med giltigt uppehålls- och/eller arbetstillstånd.

#### **Svenska Mästerskapet (SM)**

Tävlingen spelas i alla rankingklasser (Elit, A, B, C och D). Utländsk medborgare som varit stadigvarande bosatt (dvs. med gällande uppehålls- och arbetstillstånd) i minst fem år kan delta i SM.

#### **Svenska Junior Mästerskapet (JSM)**

Följande klasser spelas för flickor och pojkar. U19, U17, U15 och U13.

#### **Svenska Veteran Mästerskapet (VSM)**

Följande klasser spelas för damer och herrar. Ö35, Ö40, Ö45, Ö50, Ö55, Ö60 och Ö65.

#### **Distrikts Mästerskapet (DM)**

Tävlingen är öppen för alla i distriktet, se § 1.1.5 C, och spelas i alla rankingklasser (Elit, A, B, C, D), samt följande inofficiella åldersbundna klasser: U19 (officiell juniorklass), U17, U15, U13, U11, Ö35, Ö40, Ö45, Ö50, Ö55 och Ö60. Dock måste utländsk medborgare ha varit stadigvarande bosatt i Sverige med giltigt uppehålls- och/eller arbetstillstånd.

### **§ 3.1.17 Utländsk medborgare**

Utländsk medborgare har inte rätt att representera Sverige i landskamp eller annan internationell tävling.

### **§ 3.1.18 Tävlingsrapport**

Senast 7 dagar efter tävlingens sista dag ska till SSqF insändas fullständigt protokoll över tävlingen – Tävlingsledarrapport - samt fullständiga resultat. Se § 6.1.13.

Av Tävlingsledarrapporten ska det bl. a framgå:

- uppställning över utdelade varningar, matchstraff etc. med angivande av namn på den drabbade spelaren, motståndaren, domare och/eller markör samt förseelsens art
- redogörelse över lämnade WO med angivande av spelarens skäl tillsammans med tävlingskommitténs egen uppfattning.

### **§ 3.1.19 Tävlingsansökan**

SSqF TK äger rätt att besluta när ansökan senast ska vara SSqF TK tillhanda för att garantera tävlingen plats i den officiella tävlingskalendern.

### **§ 3.1.20 Doping**

Alla spelare vid tävling är skyldiga att vid anmodan från RF genomgå en dopingkontroll. Tar man medicin som finns med på listan över förbjudna preparat måste man i god tid före tävling ansöka om dispens för den. SSqF utser en ansvarig som svarar på dopingfrågor och tar hand om ev. dopingärenden.

### **§ 3.1.21 Bestraffning**

Arrangör, som inte fullgör sina åliggande enligt dessa regler, riskerar att inte få förnyad sanktion från SSqF för kommande tävlingar.

### **§ 3.1.22 Ogiltighet av tävlingsresultat**

#### **§ 3.1.22.1 Automatisk ogiltighet av individuella tävlingsresultat**

En förseelse som upptäckts vid kontroll i samband med tävling medför att individuella resultat som uppnåtts i den aktuella tävlingen automatiskt blir ogiltiga med allt vad därav följer såsom förlust av vunnen medalj, poäng och pris.

#### **§ 3.1.22.2 Ogiltigförklaring av individuella resultat vid evenemang**

En förseelse under eller i samband med enskild tävling i ett evenemang får, efter beslut av enligt evenemangets regler ansvarigt organ, medföra att idrottsutövarens tidigare individuella resultat i evenemanget blir ogiltiga med allt vad som därav följer såsom förlust av alla medaljer, poäng och priser.

Om idrottsutövare styrker att förseelsen vid tävlingen inte beror på fel eller försummelse från utövarens sida, ska dock utövarens resultat i de tidigare tävlingarna gälla. Detta gäller inte om resultaten i de andra tävlingarna kan ha påverkats av utövarens förseelse.

#### **§ 3.1.22.3 Ogiltigförklaring av individuella tävlingsresultat efter förseelse**

Alla individuella tävlingsresultat som uppnåtts efter det att förseelse konstaterats ska, såvida det inte är oskäligt, ogiltigförklaras med allt vad därav följer, innefattande förlust av medaljer, poäng och priser.

#### **§ 3.1.22.4 Konsekvenser för lag**

Om fler än två utövare i ett lag i en lagidrott befinns skyldiga till förseelser i anslutning till tävling, ska laget dömas till disciplinär påföljd i enlighet med SF:s tävlingsregler. Idrottens antidopingreglemente (v1.3) RF 2008-12-16 10 (17) för idrotter som inte är lagidrotter, men där belöningar ges lagvis, kan laget bli diskvalificerat eller dömas till annan disciplinär påföljd enligt SF:s tävlingsregler när en eller flera idrottare i laget har begått en förseelse.

## **3.2. Seriespel**

### **§ 3.2.1 Allmänt**

Nationella Seriesystemet administreras av SSqF:s tävlingskommitté (TK).

### **§ 3.2.2 Anmälan**

Anmälan till Nationella Seriesystemet ska göras på därför avsedd blankett samt vara SSqF:s TK tillhanda senast det datum som anges i inbjudan. Blanketten för anmälan, finns att hämta på hemsidan [www.squash.se](http://www.squash.se). Lag som varit med närmast föregående säsong är automatiskt med kommande säsong om inte laget avanmäls.

### **§ 3.2.3 Lag**

Förening får delta med valfritt antal lag i seriesystemet. Dock får föreningen endast ha ett enda lag i herrarnas respektive damernas elitserie.

### § 3.2.4 Uppläggning

Nationella Seriesystemet omfattar på herrsidan Elitserien och division 1-4. På damsidan omfattar det Elitserie och division 1. I princip ska varje division bestå av 8 lag, men annat kan förekomma beroende på antal lag anmälda.

### § 3.2.5 Priser

Det lag som vinner Elitserierna blir Svenska Seriemästare. Laget representerar Sverige i EM för lag. Vinnarna av herrarnas Elitserie erhåller Bolidens vandringspris för ett år, SSqF:s seriemedalj i guld till föreningen samt RF:s mästerskapstecken (5 st.) och SSqF:s seriemedalj i guld (5 st.) till spelarna. Vinnarna av damernas Elitserie erhåller Svensk Fritidsplanerings vandringspris för ett år, SSqF:s seriemedalj i guld till föreningen samt RF:s mästerskapstecken (4 st.) och SSqF:s seriemedalj i guld (4 st.) till spelarna.

- Vinnarna i samtliga nationella divisioner erhåller SSqF:s seriemedalj i guld till förening och spelarna (herr – 5 st., dam - 4 st.).
- Tvåan i samtliga nationella divisioner erhåller SSqF:s seriemedalj i silver till förening och spelarna (herr – 5 st., dam - 4 st.).
- Treorna i samtliga nationella divisioner erhåller SSqF:s seriemedalj i brons till förening och spelarna (herr – 5 st., dam - 4 st.).

### § 3.2.6 Spelform

Seriespelet genomförs i seriesammandragningsform, dvs. flera lag samlas på en spelplats och spelar flera omgångar, samt vardagsmatcher där det är praktiskt möjligt. I serier med åtta lag genomförs dubbelmöten. I serier med fler lag är det en enkelserie.

Herrarnas Elitserie består av en grundserie med dubbelmöten. Damernas Elitseries spelform beslutas inför varje säsong av SSqF:s TK beroende på antal deltagande lag

I damernas division 1 gäller speciella regler enligt följande:

- Varje lag utgörs av 3 spelare. Alla möter alla inom lagen vilket innebär att varje lag spelar 9 matcher. Spelordningen är följande: A3-B3, A2-B2, A1-B1, A3-B2, A2-B1, A1-B3, A3-B1, A2-B3, A1-B2. (A har positionen ”hemmalag” och B positionen ”bortalag”).

Om en reservspelare sätts in i laget ska spelaren bytas ut underifrån dvs. lägre rankade spelare byts ut. Reservspelare som sätts in i laget ska ha lägre rankingpoäng än ordinarie spelare. Ordinarie spelare är lika med serieomgångens laguppställning vid första delmatchen.

#### § 3.2.6.1 Spelform Mix

Mix Elitserie: SSqF:s TK införa Mix Elitserie. Utformning och förändringar presenterar SSqF TK inför varje säsong, vilket baseras på antalet deltagande lag.

### § 3.2.7 Lagspelare – representationsregler

Deltagare i serien måste vara antingen Svenska medborgare eller vara stadigvarande bosatt i Sverige. Undantag medges för en spelare i varje lagmatch. Spelare som inte är Svenska medborgare eller stadigvarande bosatta i Sverige måste vara listad för den svenska föreningen senast 31 augusti. Detta gäller samtliga divisioner.

*Begreppet "stadigvarande bosatt" tolkas i enlighet med Skatteverkets regler:*

- Du anses **bosatt i Sverige** om du normalt tillbringar din dygnsvila och ska vara folkbokförd här.
- Du **vistas stadigvarande i Sverige** om du är i Sverige minst sex månader i följd. Kortare avbrott i vistelsen, t.ex. för att besöka hemlandet, bryter inte vistelsen i Sverige.
- Du kan anses **ha väsentlig anknytning till Sverige** om du, efter att ha flyttat från Sverige, har kvar bostad, familj, viktiga tillgångar eller liknande här.

Ett herrlag i Elitserien består av fyra spelare, herrlag i övriga divisioner består av tre spelare och damlag i samtliga serier består av tre spelare. I de fall en förening har fler än ett lag i seriesystemet kan en spelare spela i flera av föreningens lag under en och samma serieomgång om speltiderna tillåter. Detta gäller inte nominerade spelare i elitserierna.

Samtliga spelare ska följa SSqF:s TK:s representations- och licensbestämmelser. Förening med lag i seriesystemet får lista damer som tillhör föreningar som inte har lag i serien. Spelaren representerar sin moderförening i individuella sammanhang och får inte representera något av lagen i en herrserie. Förening får lista två damer för seriespel. Listningen ska göras senast den 31 augusti

### **§ 3.2.8 Elitseriens nominering**

Lag i Elitserien ska förhandsnominera sina högst rankade svenska spelare enligt följande; 3 herrspelare respektive 2 damspelare. De förhandsnominerade spelarna får endast spela i Elitserien. SSqF tolkar laguppställningen vid första seriehelgen som förhandsnominerade. Ansökan om ändring av nominering skickas till SSqF TK, vilket kan bero på olika frånvaro vid första serieomgången orsakad av ex. skadad eller sjukdom ect.

### **§ 3.2.9 Spelartrupplista för Elitserien**

”Spelartrupplista” för Elitserien kan enbart göras för de spelare som innehar en giltig spelarlicens kommande säsong. Föreningarna ska namnge alla spelare som ingår i föreningens elitlag som kommer att spela den aktuella säsongen. Utländska spelare som inte är svenska medborgare och svenska spelare som inte är stadigvarande bosatta i Sverige – se § 3.2.7 ska uppges i spelartrupp-listan. Spelartrupp-listan skall skickas in till SSqF TK innan 31 augusti. I vissa fall kan SSqF:s TK senare lägga inskickningen av spelartrupp-listan.

### **§ 3.2.10 Räknesätt, spelregler samt poäng gällande seriespel**

Alla serier spelas i bäst av fem games med rak räkning till 11. De senaste av World Squash Federation (WSF) godkända squashregler tillämpas. Alla serier ska spelas med Dunlop boll med två gula prickar. Varje individuell match ska ha domare. I samtliga seriespel utdelas 1 poäng per vunnen individuell match.

#### **En lagmatch i de olika serierna består av följande:**

Herrar Elit genomför 4 individuella matcher

Herrarnas övriga divisioner genomför 3 individuella matcher

Damer Elit och Damer Division 1. regleras antalet individuella matcher inför varje säsong, vilket beror på antalet anmälda lag, se §3.2.6

Uppnår vid seriens slut flera lag samma poängsumma räknas de aktuella lagens inbördes möten. Här räknas i första hand den individuella matchskillnaden, i andra hand gameskillnaden, i tredje hand poängskillnaden, samt i sista hand av resultatet av ettornas senaste match.

### **§ 3.2.11 Walk Over**

WO ska tilldömas motståndarlaget i en match om en spelare inte är spelklar efter 10 minuter efter utsatt matchtid (starttid för laget). Sådan WO lämnas alltid i match för herrarnas fyror och i damernas sista position i laguppställningen. Tävlingsledaren kan godkänna försening om synnerliga skäl föreligger, och att detta meddelas tävlingsledningen senast i samband med inlämnandet av laguppställningen, se § 3.2.18. Försenad matchstart kan dock endast medges om seriesammandragningen i övrigt låter sig genomföras. Skulle mer än en spelare inte vara spelklar 10 minuter efter utsatt matchtid (starttid för laget) ska lagets alla matcher dömas som WO. Försenad matchstart ska alltid rapporteras till SSqF TK.

Resultatmässigt ges en lagförlust i herrarnas Elitserien poängen 0-4 samt för övriga herrserier en förlust med poängen 0-3. Elitserien damer och division 1 damer regleras utifrån rådande spelform. Sådana WO matcher skall inte räknas till datarankingen.

Vid dubbel WO fastställs resultatet till 0-0 och ingetdera laget får tillgodoräkna sig någon poäng. Båda lagen påförs WO-avgift. WO-avgifter gäller både för enskilda WO-matcher och lag-WO. WO-avgifter fastställs varje år av SSqF. Förening som inte erlagt påford WO-avgift i laga ordning, äger inte rätt att delta i nästa säsong seriespel.

### **§ 3.2.13 Upp- och nedflyttningar**

De två vinnande lagen i en division går direkt upp till överliggande division (gäller ej elitserierna). Lag som hamnar på nästista och sista plats i serien flyttas ner till lägre division (gäller ej elitserierna). Upp- och nedflyttning till elitserien sker via kvalmatcher där varje lag består av fyra lagspelare och varje match spelas i bäst av 5 game till 11 med rak räkning. De två vinnande lagen i div 1 kvalspelar mot det sista laget respektive näst sista laget i elitserien, se § 3.2.14.

De exakta reglerna för kvalspel samt upp- respektive nedflyttningar meddelas av SSqF:s TK i respektive serie i samband med inbjudan till kvalspelet. Skulle vakans uppkomma i någon serie fylls den i första hand av de lag som är aktuella för kvalspel. SSqF:s TK beslutar i varje enskilt fall.

### **§ 3.2.14 Kvalspel till Elitserien**

Kvalspel ska ske på underliggande divisions hemmabana. SSqF:s TK ansvarar för lottning av kvalet som kommer att bestå av en direktavgörande match. Kostnader för banor, bollar, domare samt lunch för gästande lag bekostas av hemmalaget. Gästande lag står för sina egna res- och ev. logikostnader. För att spelare ska få delta i kvalspelet måste denne ha deltagit i minst 4 matcher i grundserien respektive division 1 – se § 3.2.18.

Kval spelas på den tidpunkt som anges av SSqF:s TK. Information om kvalplats och tidpunkt ska vara deltagande lag tillhanda i god tid före kvaldagen. Skulle det kallade laget tacka nej till kvalspel går förfrågan till det lag som har placerat sig på andra plats i den aktuella serien, osv. Vid kvalspel ska överdomare och domare utses av SSqF:s TK.

Om kvalmatchen slutar med samma poängsumma räknas i andra hand gameskillnaden, i tredje hand poängskillnaden och i sista hand resultatet av ettornas match i kvalspelet.

### § 3.2.15 Urdragning

Anmält lag, som drar sig ur Nationella Seriesystemet före den första serieomgången i den aktuella serien ska erlägga en avgift för urdragning. Sådan urdragning ska anmälas till SSqF före matchstart annars räknas aktuell WO såsom urdragning och ordinarie WO-avgift ska gälla.

Anmält lag, som drar sig ur Nationella Seriesystemet efter den första serieomgången i den aktuella serien ska erlägga en avgift för urdragning. Avgiften för urdragning för Nationella Seriesystemet fastställs varje år av SSqF. Anmälningsavgiften är förfallen vid anmälan. Övrig information, se anmälningsblanketten. Blanketten för serieanmälan, finns att hämta på SSqF:s hemsida [www.squash.se](http://www.squash.se).

### § 3.2.16 Spelplanen – datum och tid

Den av SSqF:s TK fastställda spelplan (datum, klockslag och plats) ska följas och gäller som kallelse. Definitionen av 2:a omgången innebär att matchen börjar tidigast kl. 14.00. Definitionen av 3:e omgången innebär att matchen börjar tidigast kl. 16.00. Ändring av datum och spelplats kan endast göras av SSqF:s TK. Ansökan om en sådan ändring ska vara SSqF tillhanda senast 3 veckor före aktuell seriehelg och ska vara undertecknad av ordförande eller någon person som tecknar för föreningen. Ändring av klockslag för sammandragningens omgångar kan ske före sammandragningens första match under förutsättning att alla lag är överens och att ändringen kan godkännas av Tävlingsledaren. Om någon av parterna inte godkänner ändringen, så gäller angivna klockslag.

### § 3.2.17 Lagens ansvar

Arrangerande hemmaförening har ansvaret för att sammandragningen genomförs med hög kvalitet.

#### Arrangerande lag ska:

- Se till att information om sammandragningen är anslagen i spelhallen (i god tid innan spelstart).
- Utse tävlingsledare och överdomare (kan vara samma person). Om händelser föranleder rapportering till SSqF:s TK, ansvarar tävlingsledaren att detta görs. T ex försenad ankomst, varningar, matchstraff etc.
- Planera för och utse domare
- Ansvara för och bekosta behövligt material såsom bollar och domarprotokoll, vilket ska finnas tillgängligt i god tid före sammandragningens början.
- Ansvara för och bekosta tillräcklig tid på squashbanorna.
- Gästande lag har rätt att ha tillgång till en squashbana för träning i 30 minuter per tävlingsdag under förutsättning att kontakt tas med arrangörsföreningen senast 7 dagar före matchstart.
- Se till att resultaten fortlöpande anslås i spelhallen under sammandragningen.
- Svara för att resultatrapportering till SSqF:s TK. Enligt Bilaga 2
- Använda av SSqF:s TK för seriesystemet utsänt informationsmaterial.
- Se till att det finns möjlighet till lättare förtäring vid tävlingsarenan eller i dess närhet. Arrangörsföreningen ska bekosta förtäringen.
- I övrigt se till att aktuella bestämmelser följs.
- Ansvara för att Tävlingsledare- respektive Överdomarrapport skickas till SSqF:s TK på för ändamålet avsett formulär. Se § 3.1.18 och § 6.1.13.
- Ansvara för att samtliga lagledare får tillgång till enkät för utvärdering av det aktuella seriearrangemanget.

SSqF:s TK kan besluta om bestraffningsavgift ifall ovanstående inte följs. Bestraffningsavgiftens storlek fastställs varje år av SSqF.

**Om ovanstående inte följs ska det gästande laget:**

- Bestrida rese-, kost och logikostnader samt övriga kostnader, som berör det egna laget.
- Fylla i och skicka in utvärderingsenkät över arrangemanget till SSqF:s TK.

**Om ovanstående inte följs ska hemmalaget:**

- Bestrida domararvode i de aktuella matcherna.

### **§ 3.2.18 Laguppställning och matchordning**

Tävlingsledaren för en seriesammandragning samt alla lagledare skall senast 15 minuter före varje matchomgång utväxla laguppställningar. Tävlingsledaren skall pricka av att alla spelare är på plats. Om någon spelare saknas gäller reglerna för Walk Over, § 3.2.11 Walk Over. Inga matcher i de lagmatcher där spelare saknats får startas utan att tävlingsledaren försäkrat sig om att alla spelare är på plats och spelklara – eller att WO utdömts. Kvalspelssammandragning likställs med ordinarie seriesammandragning.

I Elitserierna ska uppställning över de spelare som ska spela i den aktuella seriehelgen lämnas till seriearrangören senast kl. 18 dagen innan första match. Avsikten med detta är att man ska kunna använda informationen för att ta fram informationsmaterial till press och publik.

Om laget spelar flera matcher samma dag, får inte laguppställningen ändras mellan matcherna om inte en ny spelare sätts in i laget.

### **§ 3.2.19 Ranking**

Laguppställningen ska följande senast aktuella rankinglista, publicerad på SSqF:s hemsida. Följande principer gäller:

- spelare med högre placering på datarankinglistan spelar alltid före spelare med lägre placering
- om två eller flera spelare har samma placering på datarankinglistan ska dessa spela i inbördes styrkeordning med den bättre spelaren före den sämre. Lagledaren för resp. lag avgör då laguppställningen.
- om två spelare finns på speciallista (juniorranking el. dyl.), så ska denna följas före datarankingen.
- om spelaren inte finns med på datarankingen så ska lagledaren placera in spelaren i laget efter inbördes spelstyrka. Därefter får spelaren en datarankingposition som avgör spelplaceringen i laget. Om lagledaren uppenbart har placerat spelaren på en felaktig plats diskvalificeras laget i den aktuella lagmatchen och tilldöms en förlust, vilket innebär 0 poäng för laget.

Vid brott mot denna regel diskvalificeras laget i den aktuella matchen och tilldöms en förlust, vilket innebär 0 poäng dvs. 0-4 eller 0-3 beroende på serie för herrar och 0-3 i damernas elitserie och 0-9 i deras div. 1. Om laget spelar med, i övrigt inte berättigade spelare, döms enligt ovan, samt enligt aktuella licensbestämmelser.

### **§ 3.2.20 Spelordning**

För matcher som spelas på en bana, bör spelordningen vara 4, 3, 1 och 2. Vid spel på två banor bör spelordningen vara 3 & 4 och därefter 1 & 2. I serier med tre spelare per lag bör spelordningen vara 3, 2 och 1.

### **§ 3.2.21 Rapportering**

Lagkapten ansvarar för följande:

- Laguppställningen skall registreras både på matchkortet och i Rankedin systemet
- Registrering av matchresultatet görs i Rankedin systemet online eller i efterhand
- Om en squashspelare inte finns registrerad i Rankedin systemet skall enbart matchresultatet registreras utan att specificera personen anges i Rankedin systemet. SSqF:s TK ansvarar att justeringen genomförs i efterhand.
- Tar en kopia av lagets matchprotokoll

Arrangerande förening ansvarar för att resultatrapporteringen blir gjord enligt följande:

- Omedelbart efter avslutat serieomgång skall samtliga matchkort påskrivna av båda lagen fotograferas och skickas till SSqF:s TK email.
- Alla matchkortet bevaras hos arrangerande förening.

SSqF:s TK kan besluta om bestraffningsavgift ifall ovanstående inte följs. Besträffningsavgiftens storlek fastställs varje år av SSqF TK.

### **§ 3.2.22 Information och marknadsföring**

SSqF:s TK kan, ev. tillsammans med en sponsor, ta fram affischer mm av olika slag för Nationella Seriesystemet. Sådant material ska användas och utsändas till arrangerande föreningar före sammandragningarna. SSqF:s TK ansvarar för att riksmidia informeras om Nationella Seriesystemet i sin helhet. Arrangör av sammandragning svarar själv för förhandsinformation på hemorten och tävlingsplatsen.

### **§ 3.2.23 Protester**

Protester får endast göras av vederbörande lagledare för respektive lag. Protest ska göras skriftligt och skickas till SSqF:s TK inom 7 dagar från den aktuella händelsen. Avser protesten tävlingsförhållande och/eller material ska sådan lämnas före aktuell match. Protesten kan lämnas på matchkort och ska delges tävlingsledaren och överdomaren samt motståndarlagets lagledare, vilka ska bekräfta genom sina respektive underskrifter.

### **§ 3.2.24 Tvist**

Beslut i avseende tolkningar av dessa bestämmelser avgörs av SSqF:s TKs representant, om sådan finns på plats. Om inte, avgörs tvisten av tävlingsledaren. Om tvisten inte kan avgöras ska ärendet hänskjutas till SSqF:s TK för snabb behandling. Deras beslut meddelas inom 14 dagar.

### **§ 3.2.24 Besträffning**

Vid serietävlingar riskerar arrangerande förening, som inte fullgör sina åliggande enligt dessa regler, att uteslutas ur aktuell serie.

## 4 Ranking

### 4.1 Dataranking

#### § 4.1.1 Klassindelning

Licensierade spelare indelas i fem klasser: Elit-, A-, B-, C-, D-klass. Icke licensierade spelare tillhör Motionsklass. Samtliga licensierade spelare rangordnas efter SSqF:s datorbaserade rankingsystem. Ett visst antal rankingpoäng innebär att man tillhör en specifik klass eller en buffertzona (mellan två klasser). I buffertzonen kan spelare välja att spela i sin ursprungliga klass eller ovanstående klasser. Klasstorlekarna framgår nedan:

##### **Klass Elit**

Uppnått >4000 poäng Buffertzona mellan 5000-4000 poäng får spelaren välja mellan att spela klass Elit eller klass A tävlingar. >5000 poäng får spelaren enbart spela i elitklassade tävlingar.

##### **Klass A**

Uppnått >3000 poäng Buffertzona mellan 3500-3000 poäng får spelaren välja mellan att spela Klass A eller klass B tävlingar. >3500 poäng får spelaren enbart spela i klass A eller Elit-tävlingar.

##### **Klass B**

Uppnått >2000 poäng Buffertzona mellan 2500-2000 poäng får spelaren välja mellan att spela Klass B eller klass C tävlingar. >2500 poäng får spelaren enbart spela i klass B tävlingar eller ovanstående klasser.

##### **Klass C**

Uppnått >1000 poäng Buffertzona mellan 1250-1000 poäng får spelaren välja mellan att spela Klass C eller klass D tävlingar. >1250 poäng får spelaren enbart spela i klass C tävlingar eller ovanstående klasser.

#### § 4.1.2 Uppdatering

Svenska Rankingsystemet är ett online system integrerat i "Rankedin plattformen" och uppdateras i början på varje vecka. Därför är det viktigt att resultaten registreras in i Rankedin så fort det är möjligt. För att undvika förseningar och fördröjningar i rankingsystemet har tävlingsarrangörerna och seriespelsarrangörer ett stort ansvar att omgående registrera resultaten i Rankedin samt även skicka in resultaten till SSqF:s TK.

Svenska squashspelare som tävlar internationellt ansvarar själva för att skicka in sitt resultat genom att ta ett foto (ex Print Screen) på tävlingstablåns slutresultat samt bifoga en länk till tävlingen för att squashspelarens resultat ska konverteras till svenska rankingsystemet och därmed erhålla svenska rankingpoäng. Även försenat inkomna resultat registreras i rankingsystemet, vars rankingpoäng blir synliga i systemet veckan efter ärendet har inkommit till TK.

#### § 4.1.3 Spelar-ID

Spelar-ID:n som står framför varje spelare är viktig för att rätt spelare ska få rätt resultat. Vid rapport av tävlingsresultat och matchresultat i serien bör spelarens ID anges. ID-numret är samtidigt spelarens licensnummer.

#### § 4.1.4 Upp- och nedflyttning i klasserna

Upp- och nedflyttning mellan de olika klasserna sker automatiskt. Spelare kan således flyttas både upp och därefter ned mellan olika klasser under en säsong.

### § 4.1.5 Spelklass

Spelare får delta i sin egen klass samt i klassen Detta gäller för alla sanktionerade tävlingar även DM och SM.

### § 4.1.6 Klasstillhörighet

Aktuell ranking på SSqF:s hemsida vid sista anmälningdagen för en tävling bestämmer spelarens klasstillhörighet i tävlingen. Om det kommer ut en ny ranking efter sista anmälningdagen men innan dagen för seedning till tävlingen, så får en spelare fortfarande delta i den klass man tillhörde på sista anmälningdagen även om man på den nya rankingen tillhör en högre klass. Tävlingen seedas alltid efter den på seedningsdagen aktuella rankingen på SSqF:s hemsida.

### § 4.1.7 Poänguträkning

Rankingpoäng erhålls via tävlingar och seriematcher. Rankingsystemet baseras på att alla får poäng oavsett vinst eller förlust. Poängnivåerna beror på vilken division eller klass matchen tillhör.

Alla som deltar i en tävling får poäng, vilket beräknas fram utifrån ett ekvationssystem med negativ lutning. Utgångsvärdet för en klass avgörs av nivå på klass och antalet anmälda i klassen, se tabell 1. Seriespel har ett specifikt rankingpoängssystem beroende på vilken form av lagspel spelaren deltar i samt vilken position spelaren har i laget, se tabell 2.

**Tabell 1. Rankingpoäng för vinnaren i följande klasser vilket baseras även på deltagarantalet**

<b>Klass</b>	<b>SM open</b>	<b>PSA</b>	<b>Elit</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
(fler än 32) 100%	2500	2000	1250	1000	750	500	250
(17-32 90%)	2250	2000	1250	1000	750	500	250
(9-16 80%)	2000	1800	1125	900	675	450	225
(5-8 70%)	1750	1600	1000	800	600	400	200
(1-4 60%)	1500	1400	875	700	525	350	175

**Tabell 2. Rankingpoäng gällande landslagsmatcher och seriespel**

Poäng kopplat till Rankingsystemet	Sveriges landslag gällande Herr och Damserien Internationellt				Nationella Seriespelet för Herr och Dam			
	VM Team	EM team (Div1)	EM team (Div2)	EM Team (Div3)	Elit	Div 1	Div 2	Div 3
position 1	800	480	320	240	160	100	60	30
position 2	700	420	280	210	140	90	50	25
position 3	650	390	260	195	130	80	40	20
position 4	600	360	240	180	120			
poängförlust / match	200	120	80	60	40	25	15	5

### **§ 4.1.7.1 Bonuspoäng**

SSqF: TK har möjlighet att införa ett bonussystem för senior- och juniortävlingar separat från rankingsystemet för att utse de squashspelare som har samlat ihop flest bonuspoäng under en och samma tävlingssäsong.

### **§ 4.1.8 Uppgivna matcher**

Om en spelare tvingas ge upp en pågående match, t.ex. på grund av skada, så räknas alltid matchen i rankingen. Detta gäller både för individuella tävlingar och seriespel.

### **§ 4.1.9 Walk Over**

Om en spelare inte kan spela en match eller inte kommer till en match, så får motståndaren WO. Endast den första WO:n som spelaren lämnar i en turnering räknas i rankingen, gäller endast vid spel i huvudlottning eller vid obligatorisk plate. Vid seriespel så räknas inte WO i rankingen, eftersom det i dessa fall inte är en individuell spelare som lämnar WO utan ett lag.

## **4.2 Speciella rankinglistor**

### **§ 4.2.1 Allmänt**

Speciella rankinglistor kan ges ut enligt SSqF:s TK:s beslut. Vid seedning av klasser där en speciell rankinglista finns, så ska denna användas istället för datarankingen.

### **§ 4.2.2 Juniorranking**

SSqF:s TK utser en juniorrankingsvarig som sätter ihop ett juniorrankingförslag.

## **5 Lottning och räknesätt**

### **5.1 Lottningsformer**

#### **§ 5.1.1 Allmänt**

Lottning för tävling ska normalt ske enligt § 5.1.5. Seedning för tävling ska normalt ske enligt § 5.1.3. Vid SM-tävlingar (SM, JSM, VSM och ISM) ska seedning ske enligt § 5.1.4. Lottning får inte "arrangeras" så att den slumpmässiga faktorn försvinner utom vad avser seedad spelares placering på spelschemat, se § 5.1.3.

Seedning ska ske vid tävling med datarankade spelare och vid tävling med spelare som finns på speciella rankinglistor. Om annat lottnings- och/eller seedningsförfarande önskas, ska tävlingsarrangören ansöka om dispens från nedanstående regler i samband med sanktionsansökan.

#### **§ 5.1.2 Ändringar**

Ändringar i publicerad lottning får endast göras om det återstår mer än 48 timmar före tävlingens start och endast om något av följande gäller:

1. Om en av de två toppseedade spelarna lämnar WO, eller
2. Om två eller fler av de 8 högst seedade spelarna lämnar WO

Arrangör får dock vid återbud eller sen anmälan sätta in annan spelare om spelaren är lägre rankad än den lägst seedade spelaren. Vid ändring av lottningen ska alltid kontakt tas med SSqF:s TK för godkännande av ev. ändring. Återstår det 48 timmar eller mindre före tävlingens start får inte någon ändring av lottningen göras.

### § 5.1.3 Normal seedning

- Antalet seedade spelare ska vara 2, 4, 8 eller 16 vid spelschema upprättat för 1-8, 9-16, 17-32 resp. 33-64 spelare.
- Namnen på de seedade spelarna rangordnas enligt gällande rankinglista. Orankade spelare, som ska seedas, rangordnas av den lokala tävlingsarrangören i samråd med SSqF:s TK. Utländsk spelare och utlandsbaserade svenska spelare som kan förväntas tillhöra de spelare som bör seedas, ska i samråd med SSqF:s TK, seedas innan lottning.
- Därefter utplaceras seedade spelare nr 1 och 2, genom inbördes lottning, endera överst på övre spelhalvan av spelschemat eller nederst på den nedre spelhalvan.
- Seedade spelare nr 3 och 4 utplaceras, likaledes genom inbördes lottning, endera överst på den tredje fjärdedelen eller nederst på den andra fjärdedelen av spelschemat.
- Seedade spelare nr 5 tom nr 8 utplaceras därefter, genom inbördes lottning, så att de förväntas nå annan seedad spelare i kvartsfinalen.
- Seedade spelare nr 9 tom nr 16 utplaceras, genom inbördes lottning, så att de förväntas nå annan seedad spelare i åttondelsfinalerna.

### § 5.1.4 Seedning vid SM

- Antalet seedade spelare ska vara 2, 4, 8 eller 16 vid spelschema upprättat för 1-8, 9-16, 17-32 resp. 33-64 spelare.
- Seedning görs enligt gällande rankinglista.
- De seedade spelarna placeras ut på spelschemat enligt förfarande med fasta platser.

### § 5.1.5 Lottning

Efter det att de seedade spelarna utplaceras på spelschemat, dras slumpmässigt de återstående spelarnamnen och placeras i fallande ordning på spelschemat tills dess att samtliga spelare utlottats.

**Bye:** Vid deltagarantal mindre än 8, 16, 32 eller 64 ska "bye" placeras i första hand på de seedade spelarna, med början på seedad nr 1 osv. Vid ojämnt antal "bye" utlottas dessa på berörd grupp seedade spelare varefter de slumpmässigt lottas ut över spelschemat, dock inte så att två "bye" möts i första omgången. Ex. vid 5 "bye" placeras fyra vid de fyra främst seedade spelarna varefter "bye" nr 5 lottas mellan spelare seedade nr 5 tom nr 8.

### § 5.1.6 Spelformer

SSqF kan ge sanktion till olika spelformer. Detta ska klart framgå av inbjudan till tävlingen vilken spelform som gäller. Spelscheman från nedanstående tävlingsformer kan beställas från SSqF.

**Cup:** En spelform där spelaren slås ut ur turneringen vid förlust. Det finns bl.a. följande varianter på cupspel.

1. Cup: Spelaren som förlorar första matchen är ute ur turneringen. Den här tävlingsformen rekommenderas inte pga. att de utslagna spelarna endast får spela en match i turneringen.
2. Cup med "plate" (tröstturnering): Spelaren som förlorar första matchen går vidare till en plateturnering.
3. Cup med plate (tröstturnering) även vid 2:a, 3:e osv omgången: Spelaren som förlorar 1:a, 2:a, 3:e osv. matcherna går vidare till en plateturnering.
4. Spela ut alla platserna: En turnering med cupspel, där alla spelarna går vidare även vid en förlust. Det innebär att alla spelarna spelar lika många matcher samt att spelarna får en exakt placering efter tävlingens slut.

**Poolspel:** En spelform där alla spelare inom en grupp möter varandra. Poolerna rekommenderas att bestå av 3, 4 eller 5 spelare. Vid 6 spelare eller fler delas spelarna in i flera pooler istället. Förslagsvis kan turneringen börja med poolspel där en eller flera går vidare till ett slutspel som kan vara cupspel eller åter igen poolspel.

## **5.2 Räknesätt**

### **§ 5.2.1 Allmänt**

SSqF kan ge sanktion till annat räknesätt än ”point per rally”. Det ska klart framgå på inbjudan vilket räknesätt som gäller. Vid det nationella seriespelet gäller det ”point per rally” räknesättet.

### **§ 5.2.2 Traditionellt räknesätt**

Det traditionella räknesättet innebär poäng endast i egen serve. Gamet spelas till 9 och vid ställning 8 lika får spelaren som först hade 8 välja om gamet ska spelas till 9 eller 10. Matchen kan spelas i nedanstående två varianter.

1. Matchen spelas bäst av 5 games
2. Matchen spelas bäst av 3 games

### **§ 5.2.3 Övrigt räknesätt**

”Point per rally”, rak räkning, vilket innebär poäng på varje boll. Gamet spelas till 11 poäng. Om 10 poäng lika, fortgår spelet tills det är två poängs skillnad.

Matchen kan spelas i nedanstående två varianter.

1. Matchen spelas bäst av 5 games
2. Matchen spelas bäst av 3 games

## **6 Tävlingsorganisation**

### **6.1 Arrangörsregler**

#### **§ 6.1.1 Allmänt**

Dessa bestämmelser gäller för samtliga sanktionerade tävlingar. För seriespel gäller bestämmelser för Nationella Seriesystemet, se § 3.2.

#### **§ 6.1.2 Befattningar**

Varje tävling ska skötas av en tävlingskommitté. Denna ska utse en tävlingsledare. Namn på tävlingsledare, överdomare samt ev. kommitté i övrigt bör anges i tävlingsinbjudan. Namn på tävlingsledaren ska anges i sanktionsansökan. Övriga lämpliga befattningar vid en tävling kan vara chef för tävlingssekretariatet, informationsansvarig m fl.

#### **§ 6.1.3 Inbjudan**

Inbjudan bör vara de berörda tillhanda senast 5 veckor före tävlingsstart. Vid större tävlingar rekommenderas 10-12 veckor. Vad inbjudan bör innehålla framgår av § 3.1.9. Inbjudan ska, om möjligt, kungöras på SSqF:s hemsida. Inbjudan ska gärna sändas till samtliga föreningar och distrikt anslutna till SSqF.

#### **§ 6.1.4 Lottning**

Lottning och seedning sker enligt § 5.1.3-5.1.5. Lottning skall utföras i SSqF:s rekommenderande mjukvara.(Tournament Software) Enligt bilaga 002 . Endast spelare med giltig spelarlicens får delta i sanktionerad tävling. Det kan därför vara rekommendabelt att endast ta med spelare med giltig licens i lottningen. Arrangör är ansvarig för licenskontroll innan start. Se § 1.2.6.

Lottningen bör vara publicerad i god tid före tävlingsstart. Detta för att den enskilde ska kunna planera sin verksamhet. Övriga aktiviteter såsom utsändning av inbjudan, anmälningstidens utgång mm måste anpassas till detta.

### **§ 6.1.5 Massmedia**

Arrangör bör i god tid före tävling ta kontakt med aktuell massmedia (lokalpress, lokalradion mm). Dessa bör få allmän information om tävlingen samt lottningen. En sådan förhandskontakt ökar möjligheterna till rapportering från tävlingen.

Vid större tävlingar (GP- och Mästerskapstävlingar) bör kontakt också tas med riksmassmedia. Här kan SSqF vara behjälplig i viss mån.

### **§ 6.1.6 Information**

Information är väsentlig, både för spelare och för publik. Stommen bör vara ordentliga spelscheman i överskådlig form. Vidare bör tävlingen presentera information, lottning och resultat på hemsidan. Av spelschemat bör framgå:

- A. Spelarens namn och föreningstillhörighet
- B. Matchstart och bana
- C. Matchresultat

Vid varje bana bör finnas en tavla som dels visar spelarens namn och dels visar resultaten av spelade game. Denna information ger åskådare möjlighet att snabbt sätta sig in i matchen.

### **§ 6.1.7 Överdomare**

Överdomare vid GP- och Mästerskapstävlingar ska vara Elitdomare. Vid övriga tävlingar ska överdomare ha giltig domarlicens. Dessa bestämmelser avser att ge spelarna garanti för tillräckliga kunskaper hos överdomare.

### **§ 6.1.8 Matchdomare**

Matchdomare i kvartsfinalerna i GP- och Mästerskapstävlingar ska inneha aktuell domarlicens. Före kvartsfinalerna och i övriga tävlingar bör matchdomaren inneha aktuell domarlicens. Domare utan giltig domarlegitimation ska vara godkänd av överdomare samt berörda spelare.

### **§ 6.1.9 Markör**

*Markör* bör finnas speciellt från kvartsfinalerna i GP- och Mästerskapstävlingar. Sådan markör bör inneha aktuell domarlicens och ska vara godkänd av överdomaren.

*Arrangör* bör ta tillfället i akt att utbilda mindre erfarna domare genom att låta dem vara markör tillsammans med mer erfarna domare.

### **§ 6.1.10 Bollar**

Vid samtliga SM-tävlingar och GP-tävlingar och vid samtliga matcher i Nationella Seriesystemet samt i övriga av SSqF sanktionerade tävlingar får endast av SSqF godkända bollar användas. Dessa bör också användas i övriga tävlingar.

### **§ 6.1.11 Tävlingspeaker**

Vid större tävlingar bör tävlingspeaker finnas. Denne kan ge god service åt publik och spelare och därför till stor hjälp för tävlingsledningen.

### **§ 6.1.12 Resultatservice**

Arrangör bör snarast efter tävlingen låta publicera resultaten på hemsida, samt meddela resultaten (ev. också artikelunderlag) till TT (Tidningarnas Telegrambyrå) och aktuella regionala och lokala tidningar samt Sveriges Lokalradio. Därutöver rekommenderas personliga besök vid sportredaktionerna för att överlämna underlag för artiklar, gärna med foton.

### **§ 6.1.13 Rapporter**

Tävlingsledningen ska senast en (1) vecka efter tävling ha insänt ifylld tävlingsledarrapport till SSqF TK tillsammans med de fullständiga resultaten, enligt SSqF TK rekommenderade sammanställning.

Överdomare ska senast en (1) vecka efter tävling ha insänt överdomarrapport till SSqF TK.

### **§ 6.1.14 Övrigt**

Utöver dessa bestämmelser ska SSqF:s stadgar och övriga bestämmelser rörande tävlingsverksamheten följas.

#### **Förkortningar i detta dokument:**

- SSqF Svenska Squashförbundet
- TK Tävlingskommitté
- WO Walk Over
- GP Grand Prix
- DM Distrikts Mästerskap
- SM Svenskt Mästerskap