5.5 JUNIOR GRAND PRIX JA JUNIOREIDEN SUOMENMESTARUUSKILPAILUT 10-16v (kategoria 1)

1. KILPAILU

1.1 Yleistä

Junioreiden suomenmestaruuskilpailut voidaan pelata sisä- ja ulkokentillä. Suomenmestaruuskilpailut ovat samalla myös Junior Grand Prix osakilpailuja, kuten jäljempänä määrätään. Lisäksi vuoden aikana järjestetään muita Junior Grand Prix osakilpailuja ja niiden päätteeksi Junior Grand Prix Masters.

1.2 Järjestämisoikeus

Mestaruuskilpailujen, osakilpailuiden sekä Mastersin järjestämisoikeus annetaan STL:n jäsenseuroille haettavaksi edellisen vuoden syksyllä. Seura voi hakea järjestämisoikeutta yhdelle kahdelle, kolmelle tai neljälle ikäluokalle. Kilpailussa on aina järjestettävä poikien ja tyttöjen luokat.

1.3 Luokat

JGP -sarjaa pelataan ikäluokissa 10-, 12-, 14- ja 16-vuotiaat.
Junioreiden suomenmestaruuksista pelataan 12-, 14- ja 16-vuotiaiden poikien ja tyttöjen kaksin- ja nelinpeli- sekä sekanelinpeliluokissa. Junior Grand Prix kilpailut ovat osa ko ikäluokkien luokkapistelaskentaa. Jos luokka on sekä JGP-osakilpailu että suomenmestaruuskilpailu, noudatetaan ensisijaisesti suomenmestaruuskilpailuita koskevia määräyksiä.

Kilpailu kussakin luokassa pelataan, jos vähintään neljä pelaajaa tai paria on ilmoittautunut.

10-vuotiaiden 2-peliluokassa pelataan kaksi eritasoista kilpailua, joihin mahtuu mukaan 32 pelaajaa kuhunkin. Pelaajat ilmoittautuvat jompaankumpaan 2-pelin tasoluokkaan.
10-vuotiaissa tammikuun ja kesäkuun osakilpailuissa 4-peli kuuluu kaikille osallistumismaksuun automaationa. Tällöin pelaajat ilmoittautuvat vain 2-peliin.

1.4 Osallistumisoikeus

Junioreiden suomenmestaruuskilpailuihin voivat osallistua Suomen kansalaiset. Suomessa vakinaisesti asuvat muun maan kansalaiset voivat anoa osallistumisoikeutta STL:n kilpailupäälliköltä kolmen oleskeluvuoden jälkeen. JGP osakilpailuissa ulkomaalaisten osallistujamäärää voidaan rajoittaa. Päätöksenteon tekee kilpailupäällikkö.

Jos 12, 14, 16-vuotiaiden kaksinpelin SM-kilpailut ajoittuvat samaan ajankohtaan, pelaaja saa osallistua vain oman ikäluokan SM-kilpailuun. Jos samaan ajankohtaan SM-kilpailuiden kanssa pelataan myös 10-vuotiaiden JGP-osakilpailu, tulee alle 10-vuotiaiden osallistua oman ikäluokan JGP-kilpailuun.
Poikkeus kilpailumääräykseen:
Jos pelaaja on 1) voittanut ikäluokan SM-kilpailun, johon hänen tulee ensisijaisesti iän puolesta osallistua, samana tai edellisenä vuotena ja / tai 2) hän on yli 13-vuotiaiden suomalaisella huipputennispolulla, hän voi pyytää Tennisliitosta poikkeuslupaa osallistua vain omaa ikäluokkaa ylemmän ikäluokan SM-kilpailuihin. Poikkeusluvan käsittelee kilpailupäällikkö tai hänen estyessään kilpailukoordinaattori.

Yhdessä kilpailussa pelaaja saa osallistua yhteen kaksin- ja yhteen nelinpeliluokkaan sekä lisäksi suomenmestaruuskilpailuissa sekanelinpeliluokkaan. Poikkeuksena yhden viikon kilpailu, jolloin pelaaja voi osallistua kahteen kaksinpeli-, nelinpeli- ja sekanelinpeliluokkaan, mikäli toinen kustakin

kaksinpeli-, nelinpeli- ja sekanelinpeliluokasta pelataan alkuviikosta ja toinen loppuviikosta. Pelaajat saavat osallistua ainoastaan omaa sukupuolta edustavaan luokkaan.

1.5 Pelitapa/pisteenlasku

JGP pelitapa 2-peli

Ikäluokka	Karsinnat	Pääsarja
10	Fast4 2 erää, ottelu tie-break 10 pisteeseen (karsinnat ja puolivälierä)	2 erää, ottelu tie-break 10 pisteeseen (välierä ja finaali)
12	Fast4 2 erää, ottelu tie-break 10 pisteeseen	2 erää, ottelu tie-break 10 pisteeseen
14 (12v SM-kilpailut)	2 erää, ottelu tie-break 10 pisteeseen	2 erää, ottelu tie-break 10 pisteeseen **12-14v SM-kilpailut** Karsinnat: 2 erää, ottelu tie-break 10 pisteeseen Pääsarja: Normaali pisteenlasku paras kolmesta erästä
16	2 erää, ottelu tie-break 10 pisteeseen	2 erää, ottelu tie-break 10 pisteeseen **SM-kilpailut** Karsinnat: 2 erää, ottelu tie-break 10 pisteeseen Pääsarja: Normaali pisteenlasku paras kolmesta erästä

JGP pelitapa 4-peli

Nelinpelissä käytössä no-add

Ikäluokka	Karsinnat	Pääsarja
10	Jatkuva pisteenlasku aikapelinä.	Tie-break 15 pisteeseen
12	Fast4 2 erää, ottelu tie-break 10 pisteeseen	Fast4 2 erää, ottelu tie-break 10 pisteeseen
14 (12v SM-kilpailut)	2 erää, ottelu tie-break 10 pisteeseen	2 erää, ottelu tie-break 10 pisteeseen

16	2 erää, ottelu tie-break 10 pisteeseen	2 erää, ottelu tie-break 10 pisteeseen

2. ILMOITTAUTUMINEN KILPAILUUN

2.1 Kutsu

Kilpailukutsut julkaistaan Tennisliiton kilpailujärjestelmässä.

2.2 Ilmoittautuminen

Ilmoittautuminen tapahtuu Tennisliiton kilpailujärjestelmän kautta. Pelaajien tulee ilmoittautua ilmoittautumisajan puitteissa, joka päättyy kilpailua edeltävänä torstaina klo 23.59. Pelaajalla on velvollisuus varmistaa ilmoittautumisen perillemeno.

2.3 Osallistumismaksu

Osallistumismaksu on kaksinpeliluokissa 60e. Nelinpelissä osallistumismaksut ovat korkeintaan puolet kaksinpelimaksuista/pelaaja. 10-vuotiaiden luokassa 4-peli kuuluu yhteen osallistumismaksuun ja tällöin maksu on 90e. Kaikki kilpailuun ilmoittautuneet pelaajat ovat velvollisia maksamaan osallistumismaksun. Osanottomaksu palautetaan, mikäli pelaaja ei mahdu mukaan kilpailuun. Mikäli pelaaja vetäytyy kilpailusta, noudatetaan yleisiä kilpailumääräyksiä osanottomaksun palauttamisen suhteen.

3. OSALLISTUJAT

3.1 Osallistujien valinta

Suomenmestaruuskilpailuissa otetaan mukaan kaikki ajallaan ilmoittautuneet pelaajat.

Muut JGP osakilpailut:
* 12-, 14- ja 16-vuotiaiden kaksinpeliin otetaan mukaan enintään 40 pelaajaa, joista 36 pelaajaa pääsee kilpailuun tasoluettelon paremmuusjärjestyksessä ja neljä järjestävän seuran 'villeillä korteilla'.
* 12-, 14- ja 16-vuotiaiden nelinpeliin otetaan 16 paria, jotka valitaan parin yhteenlaskettujen sijalukujen mukaan 4-pelin tasoluettelosta. Järjestävän seuran on mahdollista käyttää 4-peliluokkaan yksi villi kortti.
* 10-vuotiaiden luokkaan pelaajat otetaan mukaan ilmoittautumisjärjestyksessä. Kilpailussa pelataan kaksi tasokilpailua luokan sisällä ja kuhunkin otetaan mukaan 32 pelaajaa.
Mikäli toiseen tasoluokkaan tulee vähemmän pelaajia, voidaan kilpailunjärjestäjän päätöksellä ottaa enemmän pelaajia mukaan alempaan tasoluokkaan, ylemmän tasoluokan pelaajamäärää ei lisätä.
Mikäli pelaajia tulee yhteensä yli 64/sukupuoli, voidaan kilpailunjärjestäjän päätöksellä ottaa alempaan tasoluokkaan enemmän kuin 32 pelaajaa. Tällöin tälle tasoluokalle perustetaan kaksi erillistä luokkaa.
Suuntaa antava ohje tasoluokan valintaan/ilmoittautumiseen:
Kun pelaaja on pelannut kymmenen kansallista 10v luokan ottelua, ilmoittautuu hän ylempään tasoluokkaan.
Kun pelaaja harjoittelee toista vuotta kovilla palloilla, ilmoittaudutaan ylempään tasolohkoon.
Kun pelaaja harjoittelee pääasiassa oransseilla tai vihreillä palloilla, ilmoittaudutaan alempaan tasoluokkaan.
Omalta valmentajalta kannattaa kysyä neuvoa siitä kumpaan tasoluokkaan kannattaa osallistua.

Kilpailunjärjestäjä voi siirtää pelaajia tasoluokasta toiseen selkeän ilmoittautumisvirheen sattuessa.

10-vuotiaiden luokissa Järjestävällä seuralla on neljä villiä korttia oman seuran pelaajille /tasoluokka.

Mikäli kilpailuun on ilmoittautunut pelaajia ilman tasoa, asetetaan nämä kaikki pelaajat samalle alimmalle tasolle, ja mukaanotto kilpailuun tapahtuu näiden kesken arpomalla, kunnes pelaajamäärä on täynnä.
Ulkomaalaispelaajien kohdalla valinta tapahtuu yhteistyössä liiton kanssa.

3.2 Varasijat

Pelaaja, joka on ilmoittautunut kilpailuun, mutta ei mahdu mukaan kaavioon, jää varasijalle. Varasijalla olevat pelaajat laitetaan tasoluettelon mukaiseen järjestykseen. Pelaaja, joka ei ole ilmoittautunut kilpailuun ennen ilmoittautumisajan päättymistä, voidaan myös ottaa varasijalle, mutta hänet sijoitetaan listalla ajoissa ilmoittautuneiden perään. Pelaajaa, jonka tasoluettelon sijaluku oikeuttaisi paikkaan pääsarjassa tai sijoitukseen karsinnassa, ei voida ottaa varasijalle. Karsinnasta vapautuneet paikat täytetään varasijalla olevilla pelaajilla listan mukaisessa järjestyksessä. Varasijalla olevia voidaan ottaa mukaan siihen saakka, kunnes ko. luokan ensimmäinen ottelu on alkanut. Pääsarjasta vapautuneet paikat täytetään vain *lucky loser* -pelaajilla.

4. KAAVIOIDEN TEKEMINEN JA ARVONTA

4.1. Arvontatilaisuus

Kilpailunjärjestäjä arpoo kaaviot kilpailua edeltävän viikon maanantaina etukäteen ilmoitettuna ajankohtana. Arvontatilaisuus on avoin kaikille. 2-pelin ja 4-pelin arvonnassa käytetään voimassa olevaa tasoluetteloa.

4.2 Pääsarja ja karsinta

12-, 14- ja 16-vuotiaat:
Kaksinpeliluokissa pelaajat jaetaan pääsarjaan ja karsintaan käyttäen voimassa olevaa tasoluetteloa. Mikäli jossain luokassa pelaajia on 16 tai vähemmän, pelataan ko. luokassa vain pääsarja.
Nelinpeliluokissa pelataan vain pääsarja.
12 -vuotiaiden luokissa, joissa karsinnat pelataan lohkoissa, voidaan Tennisliiton harkintaa käyttäen asettaa kaikki pelaajat aloittamaan karsinnasta.

10-vuotiaat:
10-vuotiaiden luokissa kaikki pelaajat asetetaan aloittamaan karsinnasta ja ketään ei sijoiteta.

4.2.1. Pääsarjan koko

14- ja 16-vuotiaiden 2-peliluokissa sekä 12-vuotiaiden SM-kilpailuissa:

4–16 pelaajaa	-> 16 pelaajan pääsarja, ei karsintasarjaa
17–23 pelaajaa	-> 8 pelaajan pääsarja, 4 pelaajaa suoraan pääsarjaan
24–47 pelaajaa	-> 16 pelaajan pääsarja, 8 pelaajaa suoraan pääsarjaan
48- pelaajaa	-> 32 pelaajan pääsarja, 16 pelaajaa suoraan pääsarjaan

12-vuotiaiden (paitsi SM-kilpailuissa) 2-peliluokissa pyritään noudattamaan yllä olevia pääsarjan kokoja. Tästä voidaan kuitenkin poiketa Tennisliiton toimiston päätöksellä. Tavoitteena on muodostaa sen kokoiset kaaviot, että karsintaan saadaan 3-4 pelaajan lohkot. Tämä voi siis vaikuttaa pääsarjan kokoon, ja sinne suoraan sijoitettujen pelaajien määrään.

10-vuotiassa pääsarjaan menee kunkin lohkon voittaja.

4.2.2 Karsinta

12-, 14- ja 16-vuotiaat:
Ne pelaajat, jotka eivät pääse suoraan pääsarjaan, pelaavat karsinnan. Karsinta pelataan cup-muotoisena 12-vuotiaiden SM-kilpailuissa ja 14- sekä 16-vuotaiden kaikissa osakilpailuissa. 12-vuotiaiden 2-peliluokissa (ei SM-kilpailut), karsinta pyritään pelaamaan 3-4 pelaajan lohkoissa.

10-vuotiaat:
Tasokilpailussa pelataan lähtökohtaisesti kahdeksan neljän pelaajan lohkoa. Lohkovaihe ja puolivälierät pelataan Fast4 pistelaskulla. Pelaajia ei sijoiteta.

Kun kilpailussa pelataan vain 2-pelit, ensimmäisenä kisapäivänä pelataan tasoluokka A:n alkulohkot ja puolivälierä, toisena kisapäivänä pelataan tasoluokka A:n semifinaalit ja finaalit sekä tasoluokka B:n alkulohkot ja polivälierät. Kolmantena pelipäivänä pelataan tasoluokka B:n semifinaalit ja finaalit.

Kun kilpailussa pelataan lisäksi 4-peli, pelataan ensimmäisenä päivänä 4-pelit (tarvittaessa voidaan pelata lisäksi yksi 2-pelin lohkokierros). Toisena päivänä pelataan 2-pelin alkulohkot ja kolmantena päivänä jatkopelit.

4-pelissä pelataan aamupäivällä Americano pelityylillä vaihtuvin parein, esim neljän parin lohkoissa. Jatkuva pisteenlasku aikapelinä. Pelaajat arvotaan lohkoihin. Iltapäivällä pelataan neljän parin tasolohkot pysyvin parein. Tasolohkot perustetaan aamupäivän pelien perusteella ja parit arvotaan. Pelimuotona tie-break 15 pisteeseen.
Aamupäivän 4-peliotteluita ei kirjata Ässään, iltapäivän kirjataan.

Kilpailunjärjestäjällä on oikeus muuttaa peluutussuunnitelmaa osallistujamäärän niin vaatiessa.

4.2.3 Kilpailusta luopuneen pelaajan tilalle uusi pelaaja

2-peli (karsinta):
Karsintasarjoissa arvonnan jälkeen vapautuvat paikat täytetään kyseiseen luokkaan ilmoittautuneilla pelaajilla, jotka ovat varasijalla. Kun luopuneen pelaajan tilalle otetaan uusi pelaaja, tulee se tehdä ennen kuin yhtään ottelua on aloitettu, ja heidät tulee ottaa mukaan kaavioon varasijalistan järjestyksessä. Myös sijoitetun pelaajan tilalle voidaan ottaa uusi pelaaja. Ei kuitenkaan pelaajaa, joka olisi sijoitettu.

2-peli (pääsarja):
Pääsarjaan voidaan ottaa luopuneiden tilalle vain onnekas häviäjä -pelaajia. Jos tällöin paikkoja on enemmän kuin yksi, ne arvotaan. Myös sijoitetun pelaajan tilalle voidaan ottaa uusi pelaaja.

Jos 2-pelissä pelataan vain pääsarja, voidaan siihen ottaa mukaan pelaajia 2-pelin karsintasäännön mukaan.

4-peli (vain pääsarja):
Jos toinen pelaaja nelinpeliparista vetäytyy, on jäljelle jäävällä oikeus valita uusi pari, joka on joko varasijalla nelinpelissä tai mukana kaksinpelissä. Jos jäljelle jäänyt pelaaja ei ota uutta paria, kilpailunjohtaja voi ottaa täysin uuden parin luopuneen tilalle. Uuden parin on oltava varasijalla nelinpelissä tai mukana kaksinpelissä. Uusi pari otetaan varasijalistan järjestyksessä. Myös sijoitetun pelaajan/parin tilalle voidaan ottaa uusi pelaaja/pari. Pelaajaa/paria, jonka ranking (taso) edellyttäisi sijoitukseen kilpailussa, ei voida missään tapauksessa ottaa luopuneen tilalle. Nelinpelissä, jos vain toinen parista luopuu, tilalle ei voida ottaa pelaajaa, joka tekisi parista sijoitetun, ellei pari alun perin ole sijoitettu. Parin sijoitus ei saa kuitenkaan uuden pelaajan tulon myötä parantua.

Onnekas häviäjä (Lucky Loser - LL)

Onnekas häviäjä on pelaaja, joka on hävinnyt karsinnan viimeisellä kierroksella. Onnekkaiden häviäjien valinta tehdään kaksinpelissä ja nelinpelissä arpomalla. Mikäli onnekas häviäjä -paikkoja on enemmän kuin karsinnan viimeisen kierroksen häviäjiä, valitaan lisäonnekkaat häviäjät edellisen kierroksen häviäjistä.

Onnekkaan häviäjän on vahvistettava valmiutensa pelata pääsarjassa ilmoittautumalla erilliseen onnekas häviäjä -listaan ennen, kun karsijat arvotaan pääsarjaan. Lista on ylituomarilla, hänen edustajallaan tai ilmoitustaululla. Listaan pelaajan on merkittävä puhelinnumero, josta hänet tavoittaa kilpailun aikana.

Niiden onnekkaiden häviäjien, jotka arvotaan kaavioon samassa yhteydessä kuin karsintalohkojen voittajat, ei tarvitse enää erikseen ilmoittautua arvonnan jälkeen.

Ne onnekkaat häviäjät, joita ei arvota kaavioon, jäävät odottamaan vapautuvia paikkoja. Vapautuvista paikoista ilmoitetaan heti listalla järjestyksessä seuraavana olevalle pelaajalle ja pelaajan on tällöin vahvistettava, että hän ottaa vastaan paikan. Kilpailunjohtaja ilmoittaa paikoista puhelimitse klo 8-20 välisenä aikana. Jos paikka vapautuu klo 20 jälkeen, siitä ilmoitetaan seuraavana aamuna klo 8 jälkeen. Jos pelaajaa ei tavoiteta puhelimitse, tarjotaan paikkaa seuraavana listalla olevalle.

Onnekkaan häviäjän on oltava valmis pelaamaan silloin, kun vapautuvan paikan ottelu on merkitty alkavaksi kuitenkin aikaisintaan 15 minuutin kuluessa tiedon saamisesta.

Onnekas häviäjä paikkoja voidaan täyttää, kunnes jokainen pelaaja kaaviossa on aloittanut ensimmäisen ottelunsa. Mahdollinen luovutusvoitto ensimmäisellä kierroksella lasketaan pelatuksi otteluksi.

4.3 Arvonta

Kilpailussa käytetään sijoitusarvontaa. Pääsarjaan suoraan päässeet pelaajat arvotaan pääsarjakaavioon arvontatilaisuudessa. Karsinnasta tulleet pelaajat arvotaan pääsarjakaavion tyhjille paikoille, kun kaikki kyseisen luokan viimeisen karsintakierroksen ottelut on pelattu loppuun.

Karsintakaaviossa noudatetaan ns. seurahajontaa eli samaa seuraa edustavat pelaajat eivät kohtaa toisiaan (mikäli mahdollista) ensimmäisellä kierroksella. Mikäli toinen pelaajista on suoraan toisella kierroksella, ei seurahajontaa noudateta. Pääsarjassa ja nelinpelissä ei noudateta seurahajontaa.

4.4. Sijoittaminen

4.4.1 Sijoitettujen määrä

12-, 14- ja 16-vuotiaat:
Pääsarjassa sijoitetaan kaikki suoraan pääsarjaan päässeet pelaajat. Mikäli luokassa pelataan vain pääsarja, sijoitetaan kaaviossa 4 pelaajaa tai paria. Karsintasarjassa sijoitetaan yhtä monta pelaajaa kuin pääsarjassa on tyhjiä paikkoja.

10-vuotiaat:
10-vuotiaiden sarjassa pelaajia ei sijoiteta ollenkaan ja kaikki pelaajat asetetaan alkulohkoihin.

4.4.2 Sijoitettujen valinta

2-pelissä sijoitukset tehdään arvontapäivänä voimassa olevan STL:n tasoluettelon mukaan. Nelinpelissä ja sekanelinpelissä pelaajien 4-pelin tasoluettelon sijaluvut lasketaan yhteen ja näin muodostuu parin

yhteinen vertailuluku. Pienimmän vertailuluvun omaava pari sijoitetaan ensimmäiseksi, toiseksi pienimmän toiseksi ja niin edelleen aina viimeiseen sijoitettuun asti. Vertailulukujen ollessa kahden tai useamman parin kohdalla sama, korkein pelaajan rankingsija ratkaisee sijoituksen. Ulkomaalaispelaajien kohdalla sijoittaminen tapahtuu yhteistyössä liiton kanssa.

4.5. Virhe kaaviossa

Mikäli kaaviossa järjestäjän tai STL:n toiminnasta johtuva virhe, on ko. kaavio arvottava uudelleen. Jos virhe voidaan korjata muulla tavoin siten, että siitä ei aiheudu kohtuutonta haittaa sarjan pelaajille, ei kaaviota tarvitse arpoa uudelleen. Sen jälkeen, kun luokan ensimmäinen ottelu on pelattu, ei kaaviota voida enää arpoa uudelleen. Tällöin virheellinen kaavio jää voimaan.

5. AIKATAULUT JA OTTELUIDEN PELAAMINEN

5.1 Aikataulujen tekeminen

Aikataulujen tulee olla nähtävillä kilpailuviikon maanantaina Tennisliiton kilpailujärjestelmässä.

5.2 Aikataulua ja otteluiden pelaamista koskevat rajoitukset

Pelaajalla saa olla korkeintaan kaksi kaksinpeliä (lohkoja pelattaessa sallitaan 3 ottelua/pvä), kaksi nelinpeliä ja kaksi sekanelinpeliä saman vuorokauden aikana.

10- ja 12 -vuotiaiden luokissa otteluiden tulee alkaa viimeistään 21.00. 14- ja 16 -vuotiaiden luokissa otteluiden tulee alkaa viimeistään 22.00. 10–14 -vuotiailla tulee olla vuorokauden vaihtuessa 12 tuntia kun lasketaan aika ottelun alusta ottelun alkuun. Mikäli molemmat pelaajat haluavat pelata ottelun tämän jälkeen, on se mahdollista. Mikäli ottelu joudutaan siirtämään seuraavalle päivälle, saa otteluita samassa luokassa olla kolme. 16-vuotiailla jos pelaajalle on ajoitettu päivän viimeinen ja seuraavan päivän ensimmäinen ottelu, tulee näiden otteluiden välissä olla vähintään 12 tuntia (lasketaan ottelun alusta ottelun alkuun). Otteluita on ajoitettava alkavaksi viimeistään klo 21.

Suomenmestaruuskilpailuissa sääolosuhteiden estäessä pelaamisen ulkokentillä voidaan pakottavissa tilanteissa luokat pelata sisäkentillä. Ulkokilpailun sisällä pelaamista pitää välttää viimeiseen asti, jos se suinkin on mahdollista. JGP kilpailuissa sääolosuhteiden estäessä pelaamisen ulkokentillä voidaan luokat pelata sisäkentillä. Päätöksen otteluiden siirtämisestä sisäkentälle tekee kilpailunjohtaja.

Mikäli osanottajamäärä niin edellyttää, voi kilpailunjärjestäjä anoa kilpailupäälliköltä lupaa aloittaa kilpailu päivä ilmoitettua aiemmin ja jatkaa kilpailunkestoa yhdellä päivällä. Tästä on ilmoitettava sähköisessä kilpailujärjestelmässä mahdollisimman ajoissa, viimeistään kun kaaviot julkaistaan.

JGP-osakilpailut (pois lukien Masters, sekä SM-kilpailut) pelataan la-ma. Kilpailunjärjestäjä voi anoa kilpailupäälliköltä muutosta, että kilpailu pelataan pe-su (-ma).

5.3. Ottelun keskeyttäminen

Kilpailun johtaja voi keskeyttää ottelun tilapäisesti pimeyden tai sääolosuhteiden vuoksi. Peliä jatketaan kilpailun johtajan määräämänä aikana tai, kun sääolosuhteet sallivat pelaamisen. Keskeytetyn ottelun alkaessa pelaajille sallitaan lämmittelyaikaa seuraavasti:

0–15 minuutin tauko ->	ei lämmittelyä
15–30 minuutin tauko ->	3 minuutin lämmittely
yli 30 minuutin tauko ->	5 minuutin lämmittely

5.4. Valmius pelaamiseen ja tauko otteluiden välissä

Pelaajan tulee olla valmis pelaamaan 30 min. ennen otteluohjelmassa ilmoitettua otteluaikaa. Mikäli pelaaja ei suostu pelaamaan kilpailunjohdon hänet määrätessä kentälle, voidaan pelaaja tuomita hävinneeksi ottelunsa.

Pelaaja on oikeutettu 60 minuutin taukoon, mikäli kaksi kaksinpeliä on peräkkäin (ei koske, mikäli karsinta pelataan lohkona). Lohkona pelattaessa voi kaksi ottelua olla peräkkäin. Mikäli edeltävä ottelu tai seuraava ottelu on nelinpeli, niin pelaajalla on oikeus 30 minuutin taukoon.

Poikkeuksena 10-vuotiaiden luokan 2-pelin alkulohkot ja 4-pelit, joissa otteluita voidaan pelata peräkkäin.

6. ORGANISAATIOVAATIMUKSET

6.1 Kentät

Kenttien pinnoitteen tulee olla samanlainen kaikissa saman ikäluokan 2-peliotteluissa. Kun karsintaa pelataan lohkoissa, saa alusta olla otteluissa eri. Saman ikäluokan sisällä voidaan 4-peliluokka pelata eri alustalla kuin 2-peli.

JGP:n sponsori saa kiinnittää omia mainoksiaan hallille ja kentille kilpailun ajaksi. Kentät ja kenttien sivustot tulisi kisojen aikana olla vapaita ylimääräisestä tavarasta, kuten harjoitusvälineistä, mahdollisista koripallotelineistä, nostureista, pallotykeistä, jyristä yms.

6.2 Toimitsijat

Kilpailussa tulee olla nimetty, STL:n hyväksymä 2-tason kilpailunjohtajakoulutuksen käynyt kilpailunjohtaja sekä tarvittava määrä sijaisia, jotka ovat vähintään 1-tason kilpailunjohtajakoulutuksen käyneitä. Kilpailun aikana jokaisella pelipaikalla tulee aina olla kilpailunjohtaja tai hänen sijaisensa sekä riittävä määrä valvojia.

6.3 Tuomarit

Vähintään kaksinpelien finaaleissa on oltava päätuomarit. Kilpailunjohdon vastuulla on tuomarien järjestäminen.
Mikäli finaalikentällä on käytössä hyväksytty Zenniz-keskusyksikkölaite ja haastot, riittää että paikalla on kilpailunjohtaja, joka aktiivisesti puuttuu mahdollisiin käytösongelmiin.

6.4 Pallot

Kilpailut pelataan Dunlopin palloilla. Semifinaaleihin ja finaaleihin tulee olla uudet pallot.

10-vuotiaat pelaavat ottelunsa ns. vihreillä palloilla, jotka ovat 25% pehmeämpiä kuin normaalit kovat pallot. Vähintään kolme palloa/ottelu.

7. MESTARUUS, PISTEET JA PALKINNOT

Suomenmestaruuskilpailuissa kunkin luokan voittaja julistetaan Suomen mestariksi. Edellytyksenä on, että voittaja on pelaamalla voittanut vähintään yhden ottelun. Suomenmestaruusmitaleja jaetaan kussakin luokassa seuraavasti:

4-7 pelaajaa/paria luokassa -> I ja II palkinto (kulta- ja hopeamitali)
8- pelaajaa/paria luokassa -> I, II ja 2 III palkintoa (kulta-, hopea- ja pronssimitalit)

JGP kilpailut ovat osa ko ikäluokkien luokkapistelaskentaa. SM-kilpailuista jaetaan korkeimpia pisteitä, ja muista JGP osakilpailuista toiseksi korkeimpia.

Huomiot 10-vuotiaiden luokkia koskien:
* Tasopisteitä kertyy laskentasääntöjen mukaisesti.
* Tasoluokasta A kertyy JGP-tason korotettuja Yearly race -pisteitä, tasoluokasta B pisteitä kertyy kansallisen sarakkeen mukaisesti.
* 4-pelistä kertyy molempia pisteitä laskentasääntöjen mukaisesti loppukaavioiden osalta.

8. JUNIOR GRAND PRIX MASTERS

8.1. Kutsu ja valinta JGP Masters -turnaukseen

Mastersiin kutsutaan 8 eniten pisteitä kerännyttä pelaajaa 10-, 12-, 14- ja 16-vuotiaiden Luokkapistelaskennan perusteella. Pisteet otetaan huomioon lokakuun loppuun asti.

Kutsut Masters turnaukseen lähetetään pelaajille henkilökohtaisesti (Ässässä oleviin sähköposteihin).

Pelaaja saa vetäytyä Masters –turnauksesta mikäli hänellä on sairastumisen/loukkaantumisen todistava lääkärintodistus tai ulkomailla TE/ITF-pistekilpailu.

Jos kaksi tai useampi pelaaja on tasapisteissä, ratkaisee valinnan voimassa olevan tasoluettelon sijaluvut.

Kunkin luokan kaksi seuraavaksi eniten pisteitä kerännyttä nimetään varapelaajiksi ja heidät kutsutaan pelaamaan Mastersissa siinä tapauksessa, että joku kutsutuista pelaajista vetäytyy Masters -turnauksesta ennen ensimmäistä otteluaan.

8.2 JGP Masters turnauksen pelaaminen

Masters lopputurnaus pelataan kahtena 4 pelaajan lohkona, jossa kaikki pelaavat kaikkia vastaan.

JGP Masters pelitapa

Ikäluokka	Lohkopelit	Jatkopelit
10	Fast4 2 erää, ottelu tie-break 10 pisteeseen	2 erää, ottelu tie-break 10 pisteeseen
12	Normaali pisteenlasku paras kolmesta erästä, mahdollinen kolmas erä ottelu tie-break 10 pisteeseen	Normaali pisteenlasku paras kolmesta erästä
14	Normaali pisteenlasku paras kolmesta erästä, mahdollinen kolmas erä ottelu tie-break 10 pisteeseen	Normaali pisteenlasku paras kolmesta erästä

16	Normaali pisteenlasku paras kolmesta erästä, mahdollinen kolmas erä ottelu tie-break 10 pisteeseen	Normaali pisteenlasku paras kolmesta erästä

Pelataan kahdessa lohkossa

Kahdeksan pelaajaa pelaa kahdessa neljän pelaajan lohkossa kaikki kaikkia vastaan. Lohkossa 1 pelaavat pistetilaston ensimmäinen, neljäs, viides ja kahdeksas, lohkossa 2 pelaavat pistetilaston toinen, kolmas, kuudes ja seitsemäs. Lohkoissa kaksi parasta pääsevät semifinaaleihin, joissa lohkon 1 voittaja pelaa lohkon 2 kakkosta vastaan ja lohkon 2 voittaja pelaa lohkon 1 kakkosta vastaan. Semifinaaleiden voittajat pelaavat loppuottelun.

Jos pelaaja luovuttaa ottelun, ei hän voi jatkaa turnausta. Tällaisessa tapauksessa luopuneen pelaajan pelattuja otteluita ei huomioida pelaajien paremmuutta ratkottaessa.

Paremmuus lohkossa määräytyy voitettujen otteluiden perusteella. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on yhtä monta voitettua ottelua, määräytyy paremmuus seuraavasti:

- keskinäinen ottelu
- suurin voitettujen ja hävittyjen erien ero
- suurin voitettujen ja hävittyjen pelien ero
- arpa

8.3 Pallot

16-vuotiaiden luokassa jokaiseen otteluun annetaan uudet pallot.

9. MUUT MÄÄRÄYKSET

Muilta osin noudatetaan STL:n kilpailumääräyksiä sekä Kansainvälisen Tennisliiton pelisääntöjä.

10. SÄÄNTÖJEN MUUTTAMINEN

Näiden sääntöjen kumoamisesta ja muuttamisesta määrää STL:n hallitus.
Poikkeus: 10-vuotiaiden peluutuksessa on vuonna 2027 kyseessä pilotti ja sen vuoksi sääntöjä voidaan muokata vuoden aikana tarpeen mukaan.

5.6 JUNIOR GRAND PRIX (kategoria 2)

1. KILPAILU

1.1 Yleistä

1.1.2025 alkaen on järjestetty JGP kategoria 2 kilpailuja. 1.1.2027 alkaen ikäluokkia on muutettu.

Kilpailu on mahdollista järjestää joko kaksi- tai kolmipäiväisenä (ensisijaisena toiveen pyrkiä kaksipäiväisyyteen).

1.2 Järjestämisoikeus

Osakilpailuiden järjestämisoikeus annetaan STL:n jäsenseuroille haettavaksi edellisen vuoden syksyllä. Seura voi hakea järjestämisoikeutta yhdelle, kahdelle tai kolmelle ikäluokalle. Kilpailussa on aina järjestettävä poikien ja tyttöjen luokat.

1.3 Luokat

Kilpailuissa pelataan 12-, 14- ja 18 -vuotiaiden poikien ja tyttöjen kaksinpelit.
Kenttäkapasiteetin salliessa on mahdollista pelata lisäksi 4-pelit.

Kilpailu kussakin luokassa pelataan, jos vähintään neljä pelaajaa on ilmoittautunut.

1.4 Osallistumisoikeus

Osakilpailuissa ulkomaalaisten osallistujamäärää voidaan rajoittaa. Päätöksenteon tekee kilpailupäällikkö.

Pelaajat saavat osallistua ainoastaan omaa sukupuolta edustavaan luokkaan.

Pelaaja saa osallistua yhteen luokkaan kilpailussa. Poikkeuksena kilpailu, jossa kilpailunjärjestäjä järjestää useamman luokan, ja toiseen luokkaan jää vapaita paikkoja ja kilpailunjärjestäjä sallii tällöin kahden luokan pelaamisen.

12- ja 14- vuotiaiden luokissa osallistumisoikeuden ulkopuolelle rajataan 10 parasta ikäluokan pelaajaa voimassa olevan tasoluettelon perusteella. Nämä pelaajat eivät voi osallistua myöskään vanhempiin ikäluokkiin. 18-vuotiaiden luokassa osallistumisoikeuden ulkopuolelle rajataan A-luokan pelaajat.

1.5 Pelitapa/pisteenlasku

Alkulohkoissa pelataan Fast4 pelitavalla.
Pääsarjoissa pelataan kaksi voitettua erää, mahdollinen kolmas erä match tiebreak 10 pisteeseen.

2. ILMOITTAUTUMINEN KILPAILUUN

2.1 Kutsu

Kilpailukutsut julkaistaan Tennisliiton kilpailujärjestelmässä.

2.2 Ilmoittautuminen

Ilmoittautuminen tapahtuu Tennisliiton kilpailujärjestelmän kautta. Pelaajien tulee ilmoittautua ilmoittautumisajan puitteissa, joka päättyy kilpailu viikkoa edeltävänä torstaina klo 23.59. Pelaajalla on velvollisuus varmistaa ilmoittautumisen perillemeno.

2.3 Osallistumismaksu

Osallistumismaksu on kaksinpeliluokissa maksimissaan 60e. Kaikki kilpailuun ilmoittautuneet pelaajat ovat velvollisia maksamaan osallistumismaksun. Osanottomaksu palautetaan, mikäli pelaaja ei mahdu mukaan kilpailuun. Mikäli pelaaja vetäytyy kilpailusta, noudatetaan yleisiä kilpailumääräyksiä osanottomaksun palauttamisen suhteen.

3. OSALLISTUJAT

3.1 Osallistujien valinta

Luokkiin otetaan mukaan 24 pelaajaa ilmoittautumisjärjestyksessä. Kilpailunjärjestäjällä on mahdollisuus ottaa kilpailuun mukaan enemmän pelaajia, mikäli kenttäkapasiteetti tämän mahdollistaa. Tästä tulee ilmoittaa kilpailukutsussa.
Järjestävällä seuralla on mahdollisuus ottaa villillä kortilla mukaan 2 pelaajaa/luokka. Nämä pelaajat eivät voi kuulua kilpailun ikäluokan tasoon perustuvaan poisrajaukseen.

12- ja 14- vuotiaiden luokissa osallistumisoikeuden ulkopuolelle rajataan 10 parasta ikäluokan pelaajaa voimassa olevan tasoluettelon perusteella. Nämä pelaajat eivät voi osallistua myöskään vanhempiin ikäluokkiin. 18-vuotiaiden luokassa osallistumisoikeuden ulkopuolelle rajataan A-luokan pelaajat.

Luokkiin otetaan ensisijaisesti mukaan kunkin ikäluokan omat pelaajat (esim. 12-vuotiaiden luokkaan kilpailuvuonna 11- ja 12-vuotiaat). Mikäli paikkoja jää auki, voidaan luokkaan ottaa mukaan myös nuorempia.

Ulkomaalaispelaajien kohdalla valinta tapahtuu yhteistyössä liiton kanssa.

3.2 Varasijat

Pelaaja, joka on ilmoittautunut kilpailuun, mutta ei mahdu mukaan kaavioon, jää varasijalle (pois lukien tasoon perustuen ikäluokan poisluetut pelaajat). Varasijalla olevat pelaajat laitetaan ilmoittautumisajan mukaiseen järjestykseen. Pelaaja, joka ei ole ilmoittautunut kilpailuun ennen ilmoittautumisajan päättymistä, voidaan myös ottaa varasijalle, mutta hänet sijoitetaan listalla ajoissa ilmoittautuneiden perään.

4. KAAVIOIDEN TEKEMINEN JA ARVONTA

4.1. Arvontatilaisuus

Kilpailunjärjestäjä arpoo kaaviot kilpailua edeltävänä maanantaina.
Arvonnassa käytetään voimassa olevaa tasoluetteloa.

4.2 Alkulohkot

Kaikki pelaajat asetetaan alkulohkoihin.
Alkulohkot pyritään pelaamaan 4-5 pelaajan lohkoissa. Järjestävällä seuralla on mahdollisuus tehdä lohkokokoihin tai määriin muutoksia Tennisliiton luvalla.

Kaavioissa noudatetaan ns. seurahajontaa.

Luokissa sijoitetaan yhtä monta pelaajaa kuin alkulohkoja on.

4.2.1. Pääsarjan koko

Kaikki lohkovoittajat menevät/arvotaan pääsarjaan. Pelaajia ei sijoiteta pääsarjassa, paikat arvotaan. Mikäli pääsarjassa on pelaajia sellainen määrä, että osa menee suoraan toiselle kierrokselle, tapahtuu tämäkin arpomalla.
Pääsarjaan päässeet pelaajat arvotaan kaavioon, kun kaikki kyseisen luokan alkulohkon ottelut on pelattu loppuun

4.2.2 Kilpailusta luopuneen pelaajan tilalle uusi pelaaja

Arvonnan jälkeen vapautuvat paikat täytetään kyseiseen luokkaan ilmoittautuneilla pelaajilla, jotka ovat varasijalla. Kun luopuneen pelaajan tilalle otetaan uusi pelaaja, tulee se tehdä ennen kuin yhtään ottelua on aloitettu, ja heidät tulee ottaa mukaan kaavioon varasijalistan järjestyksessä. Myös sijoitetun pelaajan tilalle voidaan ottaa uusi pelaaja. Ei kuitenkaan pelaajaa, joka olisi sijoitettu.

4.3. Virhe kaaviossa

Mikäli kaaviossa järjestäjän tai STL:n toiminnasta johtuva virhe, on ko. kaavio arvottava uudelleen. Jos virhe voidaan korjata muulla tavoin siten, että siitä ei aiheudu kohtuutonta haittaa sarjan pelaajille, ei kaaviota tarvitse arpoa uudelleen. Sen jälkeen, kun luokan ensimmäinen ottelu on pelattu, ei kaaviota voida enää arpoa uudelleen. Tällöin virheellinen kaavio jää voimaan.

5. AIKATAULUT JA OTTELUIDEN PELAAMINEN

5.1 Aikataulujen tekeminen

Aikataulujen tulee olla nähtävillä viimeistään kilpailuviikon maanantaina.

Kilpailun läpivienti kahdessa päivässä edellyttää neljää kenttää/luokka (lohkovaihe ensimmäisenä päivänä ja jatkopelit toisena). Kilpailun läpivienti kolmessa päivässä edellyttää kolmea kenttää/luokka (alkulohkot ja puolivälierät pelataan kahtena ensimmäisenä päivänä ja kolmantena pelataan semifinaalit ja finaalit).

5.2 Aikataulua ja otteluiden pelaamista koskevat rajoitukset

Pelaajalla saa olla päivän aikana korkeintaan kolme ottelua.

12 -vuotiaiden luokissa otteluiden tulee alkaa viimeistään 21.00. 14- ja 18 -vuotiaiden luokissa otteluiden tulee alkaa viimeistään 22.00.

5.3. Ottelun keskeyttäminen

Kilpailun johtaja voi keskeyttää ottelun tilapäisesti pimeyden tai sääolosuhteiden vuoksi. Peliä jatketaan kilpailun johtajan määräämänä aikana tai, kun sääolosuhteet sallivat pelaamisen. Keskeytetyn ottelun alkaessa pelaajille sallitaan lämmittelyaikaa seuraavasti:

0–15 minuutin tauko ->	ei lämmittelyä
15–30 minuutin tauko ->	3 minuutin lämmittely
yli 30 minuutin tauko ->	5 minuutin lämmittely

5.4. Valmius pelaamiseen ja tauko otteluiden välissä

Pelaajan tulee olla valmis pelaamaan 30 min. ennen otteluohjelmassa ilmoitettua otteluaikaa. Mikäli pelaaja ei suostu pelaamaan kilpailunjohdon hänet määrätessä kentälle, voidaan pelaaja tuomita hävinneeksi ottelunsa.

Pelaaja on oikeutettu 30 minuutin taukoon otteluiden välissä.

6. ORGANISAATIOVAATIMUKSET

6.1 Toimitsijat

Kilpailussa tulee olla nimetty, STL:n hyväksymä 1-tason kilpailunjohtajakoulutuksen käynyt kilpailunjohtaja.

6.2 Pallot

Kilpailut pelataan Tennisliiton määrittämällä pallomerkillä. Semifinaaleihin ja finaaleihin tulee olla uudet pallot.

7. PISTEET JA PALKINNOT

Luokan kolme parasta palkitaan mitaleilla.

JGP kategoria2 kilpailut ovat osa ko ikäluokkien luokkapistelaskentaa. Kategoria2 kilpailuista jaetaan kansallisten kilpailujen tasoisia pisteitä.