

# Squash gruppspel i Spånga

## Spelform:

- Gruppspel, nio spelare i varje grupp, alla möter alla en gång under 9 veckor.
  - Varje spelare har en spelledig vecka.
  - Rak räkning till 11, efter 10-10 gäller vinst med 2 poängs marginal.
  - Resultatet noteras av vinnaren av spelarna på spelschemat som sitter vid anslagstavlan i gången till squashbanorna.
  - Speltiden för uppvärmning och match är 45 minuter, dvs normal bantid.
  - Paus mellan games är tillåten men försök att begränsa det till 90 sekunder som är standard längden för en paus i en squash match. Vid snabbt avklarad match kan resterande bantid användas för träningsspel.
  - Är matchen ej färdigspelad så gäller resultatet då tiden tog slut om inget annat sagts om avslutande av match.
- 
- Först uppräknad spelare i spelprogrammet håller med matchboll (Double Yellow Dot).
  - Ingen domare, spelarna dömer själva sin egen match efter bästa förmåga.

## Speldagar:

Speldagar för grupp 1,2,3 är Tisdagar och första speltid kl 18.00 och sista kl 21.45 och Torsdagar för grupp 4 och 5.

Speltiderna varierar lite vecka från vecka. Om en dag/tid inte skulle passa så finns möjlighet att boka om tiden om det görs innan kl 12.00 (lunch) på speldagen. Då får man tiden tillgodo att spela vid annan dag/tid så länge det finns en bana tillgänglig.

Rekommendationen är att först ringa motståndaren för att meddela att man inte kan spela och försök då att hitta ett annat datum som passar båda och sedan ringa hallen för att avboka ordinare speltid samt att boka in den nya tiden.

Observera att kl 12.00 speldagen också gäller som deadline för att skjuta upp en match! Kontaktar man motståndaren först efter denna tidpunkt så är det upp till motståndarens goda vilja och möjlighet att acceptera nytt speldatum/tid. Annars kan motståndaren hävda WO-vinst med all rätt men rekommendationen är att försöka hitta nya speltillfällen för att få så många matcher spelade som möjligt. Det är därför som spelvinster värderas högre än en WO-vinst.

Se mer '**Vid förhinder / Uppskjuten Match**'.

Notera att ordinare speldagarna kan hamna på helger så se till att boka om dessa om man inte tänker spela den dagen.

## **Poänguträkning:**

För att motivera att matcher spelas i så stor utsträckning som möjligt så har vi denna poängfördelning:

- 3 poäng för spelvinst
- 2 poäng för mottagen (vunnen) WalkOver
- 1 poäng för förlorad match
- 0 poäng för ospelad match
- 0 poäng för lämnad (förlorad) WalkOver

## **Sluttabellerna:**

Sluttabellen sorteras efter ovan nämnda Poäng, gameskillnad och sist inbördes möten.

Om två eller fler spelare skulle hamna på samma poäng och vara markant bättre eller sämre än övriga i gruppen så försöker vi behandla dem lika, dvs flytta upp alla eller flytta ner alla. Om det inte är (praktiskt eller rättvist) möjligt beroende på hur det ser ut i de andra grupperna så måste vi skilja på dem via inbördes möten.

## **Upp och nedflyttningar mellan grupperna:**

Efter varje period sker omflyttningar baserat på resultaten. Principen är att den överst placerade i en grupp placeras i den ovanför och den längst ner placeras i den nedanför. Beroende på ovanligt jämnt/ojämnt resultat, nytillkomna, avhopp, etc så kan antalet omflyttningar bli fler eller färre men tanken är att få så jämna grupper som möjligt allt eftersom perioderna fortskrider.

Tävlingsledningen gör ny gruppindelning inför varje period. Det normala är dock att endast en spelare flyttas upp/ner från respektive grupp. Och rekommendationen är att försöka spela alla matcherna för då visar resultatet automatisk var man passar spelmässigt och försök att även acceptera nedflyttningar, vi försöker göra spelet så rättvist som möjligt och spelmässigt roligt för alla.

Vid skapande av nya grupper kan större omflyttningar ske.

## **Fortsatt spel i efterföljande perioder:**

Spelare förväntas även spela efterföljande period och är automatiskt anmäld till denna, ingen ny anmälan behöver göras. Om man inte har för avsikt att vara med i nästa spelperiod så är det viktigt att man meddelar det i god tid, minst 2 veckor innan spelstart, så att en ersättare kan hittas.

### **Ring motspelaren innan spel:**

För att undvika situationer där man står på banan och motståndaren inte dyker upp kan man ta för vana att ringa honom dagen innan eller under förmiddagen och verifiera att det blir spel. Det är ett enkelt sätt att slippa uppskjutna matcher och WO-situationer. Det är visserligen en spelares uppgift att vid förhinder/sjukdom kontakta motståndaren samt hallen men ibland händer det att man helt enkelt missar/glömmer bort att det är match samt vid oplanerade händelser, force majeure. Så ett samtal är ett enkelt sätt att försäkra sig om att matchen blir av.

### **Vid förhinder / uppskjuten match:**

Som bekant gäller att om man skall skjuta på en match så måste man ringa innan lunch, kl 12.00, till hallen så de kan markera banan som ledig för att de skall kunna hinna hyra ut den. Då finns den bantiden tillgodo att utnyttjas vid senare lämpligare speltillfälle. Denna tidpunkt gäller också för att meddela motståndaren att man inte kan spela den dagen. Kontaktar man motståndaren efter kl 12.00 är det upp till motståndarens goda vilja och möjlighet att spela vid annat tillfälle. Är inte detta möjligt så är WO det som gäller. Men om en spelare får förhinder så kan man kolla med den spelare som är spelledig just den Tisdagen (om man inte spelat mot honom) och spela den matchen i förväg och sedan eventuellt utnyttja den andra tiden för spel mot spelaren som fick förhinder. För att undvika problem i slutet av perioden så bör man försöka boka in ospelade/uppskjutna matcher i god tid.

### **WO (Walkover):**

Att lämna WO ger 0 poäng och att få en WO match ger 2 poäng. Normalt sett vill vi undvika WO matcher, försök om möjligt spela matchen vid lämpligare tillfälle istället. Den person som skjuter upp ett bokad speltillfälle är ansvarig för att boka in ett nytt tillfälle och att stå för ev banhyra om banan inte avbokades i tid.

Om matchen inte blir av så tillfaller WO-poängen den andre spelaren.

Om nytt speltillfälle kommit överens, i form av specifik tid och dag eller mera flytande såsom enbart dag eller vecka, så gäller det som nytt bokad speltillfälle.

Kort sagt: den som sist skjuter upp ett bestämt speltillfälle eller får förhinder är den som förlorar på WO så bestäm helst direkt när matchen skall spelas när den skjuts upp första gången så har ni ett nytt bokad speltillfälle bestämt. Om det inte bestäms något nytt tillfälle och det senare visar sig att den

spelare, A, som sköt upp ordinarie speltillfället kan spela men inte den andre spelaren, B, så är det fortfarande spelare A som förlorar på WO.

Om det däremot bestämts ett nytt speltillfälle och det senare visar sig att B inte kan spela och inget nytt datum kan bestämmas så förlorar spelare B på WO.

Notera att WO-vinst ger 2 poäng men inga Game vinster eller för förloraren, inga Game förluster och noll poäng.

## **Ingen WO vid första omgången**

Inför periodstarten kan det finnas spelare som inte läst email och inte uppmärksammat att de skall spela och kan därför inte hjälpa om de inte dyker upp på banan och därmed ogillas WO (walkover) i denna första omgång.

Men inte om du kontaktat motståndaren (eller om motståndaren kontaktat dig) och ni båda bekräftat att det blir match på Tisdag och om sedan motståndaren inte infinner sig till spel. Då är det givetvis WO.

Använd helst telefon för kontakt. Får ni ingen bekräftelse på att motståndaren verkligen läst email eller sms eller avlyssnat telefonsvararmeddelanden så räknas inte det som kontakt.

## Förklaring av tabellen på spelschemat:

Match		
M	V	F

M        antal spelade matcher  
V        antal vunna matcher  
F        antal förlorade matcher

Games		
V	F	±

V        antal vunna Games  
F        antal förlorade Games  
±        skillnad mellan vunna och förlorade Games

Placering	
P	

P        Poäng enligt tidigare nämnda **Poänguträkning**  
Placering Rangordning, 1 till 9, enligt poängen

**Betalning i kassan:**

- Avgiften betalas i kassan i hallen, kontant eller med kort.
- Avgiften är 595:- per period och inkluderar medlemskap i Korpen, banhyra och försäkring. Försäkring gäller vid olycksfallsskador som inträffar under spelet samt också under direkt färd till och från spelet. Läs mer på [www.korpen.se/t2.aspx?p=106165](http://www.korpen.se/t2.aspx?p=106165)

**Spelhall:**

Spånga Badminton & Bollcenter  
Skogängsvägen 49, 163 41 Spånga  
Telefon: 08 - 760 95 50  
<http://www.spangabollcenter.se/>

**Korpens kansli:**

Gunnar Svensson  
Telefon: 08 - 29 68 16 / 073-980 80 42  
[korpen.sundbyberg@telia.com](mailto:korpen.sundbyberg@telia.com)  
Postgiro: 49 08 58-8