



SVENSKA PICKLEBALLFÖRBUNDET

TÄVLINGSBESTÄMMELSER

för

Svenska Pickleballförbundets

KLUBBLAG-SM

Dokument-ID: SvPF-TÄV-002

Dokumentnamn: Tävlingsbestämmelser för Svenska pickleballförbundets KLUBBLAG-SM

Version: 1.0

Fastställd: 2026-08-16

Gäller från: 2026-08-17

Beslutad av: Förbundsstyrelsen

Nästa översyn: Vid behov

Dokumentansvarig: Tävlingsansvarig

Ersätter: -

Förord

Klubblag-SM är Svenska Pickleballförbundets officiella svenska mästerskap i lagspel och utgör en central del av förbundets tävlingsverksamhet. Mästerskapet syftar till att främja lagspel, stärka föreningsgemenskapen och skapa en attraktiv tävlingsform där föreningar från hela landet möts på lika villkor.

Dessa tävlingsbestämmelser kompletterar **Svenska Pickleballförbundets tävlingshandbok** och innehåller de särskilda regler och bestämmelser som gäller för Klubblag-SM. Dokumentet är framtaget för att skapa en enhetlig och tydlig struktur för tävlingens genomförande samt ge föreningar, spelare, arrangörer och tävlingsledning ett gemensamt regelverk att utgå från.

Målet är att Klubblag-SM ska genomföras på ett rättvist, transparent och professionellt sätt där tävlingens sportsliga värden förenas med den gemenskap, laganda och fair play som kännetecknar pickleball.

1. Allmänt

1.1 Syfte

Klubblag-SM är Svenska Pickleballförbundets officiella svenska mästerskap i lagspel och arrangeras årligen för att utse svenska mästare i lagspel.

Syftet med Klubblag-SM är att utveckla och främja lagspel inom svensk pickleball samt erbjuda en attraktiv tävlingsform där föreningar tävlar mot varandra i en social, inkluderande och sportsligt rättvis miljö.

1.2 Regelverk

Klubblag-SM genomförs enligt **Svenska Pickleballförbundets tävlingshandbok** samt dessa tävlingsbestämmelser.

Om dessa tävlingsbestämmelser innehåller regler som avviker från tävlingshandboken gäller dessa tävlingsbestämmelser för Klubblag-SM.

1.3 Tillämpning

Dessa tävlingsbestämmelser gäller för samtliga deltagande föreningar, spelare, lagkaptener, arrangörer, funktionärer och tävlingsledning vid Svenska Mästerskap för klubblag.

Samtliga deltagare ansvarar för att känna till och följa dokumentets bestämmelser.

1.4 Definitioner

I dessa tävlingsbestämmelser används följande begrepp:

Lagmatch

Mötet mellan två lag, bestående av fyra ordinarie matcher och vid behov en avgörande DreamBreaker.

Match

En av de fyra ordinarie matcherna (DD, HD, MD1 eller MD2) eller en DreamBreaker som spelas inom en lagmatch.

Game

En match som spelas till 25 poäng enligt rallyscoring med freeze.

Spelartrupp

Samtliga spelare som en förening har anmält till sitt lag inför tävlingen.

Laguppställning

De spelare ur spelartruppen som lagkaptenen väljer att delta i en specifik lagmatch.

Lagkapten

Den person som företräder laget gentemot tävlingsledningen och ansvarar för laguppställning samt övriga administrativa frågor.

Tävlingsledning

Den eller de personer som ansvarar för tävlingens genomförande på uppdrag av arrangören.

SvPF

Svenska Pickleballförbundet.

2. Tävlingsklasser och tävlingsförutsättningar

2.1 Tävlingsklasser

Svenska Mästerskap för Klubblag (Klubblag-SM) genomförs i följande tävlingsklasser där varje tävlingsklass utgör en egen tävling med separat seedning, gruppspel och slutspel.

- **Elit**
- **Nivå**

2.2 Anmälan till tävlingsklass

Varje förening anmäler sitt lag till den tävlingsklass (Elit eller Nivå) som laget önskar delta i.

Varje förening får vid den ordinarie anmälan anmäla ett lag per tävlingsklass. En förening som vill anmäla ytterligare lag i samma tävlingsklass får anmäla dessa till en reservlista. Om tävlingsklassen inte blir full erbjuds lagen på reservlistan plats i anmälningsordning.

Om fler än åtta lag anmäls tilldelas de åtta först anmälda lagen plats. Övriga lag placeras på reservlista i anmälningsordning.

Svenska Pickleballförbundet har rätt att, efter dialog med berörda lag, flytta lag mellan klasserna om det krävs för att skapa ett ändamålsenligt och konkurrenskraftigt startfält. Sådana beslut ska fattas innan seedning och gruppindelning genomförs.

2.3 Antal lag

Varje tävlingsklass kan omfatta **4–8 lag**.

Om antalet anmälda lag understiger fyra genomförs normalt inte tävlingsklassen.

Om fler än åtta lag anmäls fördelas platserna enligt bestämmelserna i punkt 2.2.

2.4 Tävlingsformat

Tävlingsformatet anpassas efter antalet deltagande lag samt tävlingens tillgängliga banor och tidsramar. Svenska Pickleballförbundet fastställer tävlingsformatet inför tävlingen i samråd med arrangören. Bilaga 1 innehåller rekommenderade spelmodeller för fyra till åtta deltagande lag.

3. Lag och spelare

3.1 Lag

Varje lag representerar en medlemsförening ansluten till Svenska Pickleballförbundet.

Ett lag ska bestå av minst fyra spelare, varav minst:

- två damer,
- två herrar.

Ett lag får bestå av fler än fyra spelare. Det finns ingen övre begränsning för spelartruppens storlek.

3.2 Lagkapten

Varje lag ska utse en lagkapten.

Lagkaptenen ansvarar för kontakten med tävlingsledningen och företräder laget i administrativa frågor under tävlingen.

Lagkaptenen ansvarar bland annat för att:

- lämna lagets uppställning inför varje lagmatch,
- ta emot information från tävlingsledningen,
- kommunicera med tävlingsledningen under tävlingen,
- säkerställa att lagets spelare känner till gällande regler och matchtider.

Lagkaptenen får själv delta som spelare.

3.3 Spelartrupp

Spelartruppen ska registreras enligt de rutiner och tidsramar som Svenska Pickleballförbundet fastställer inför tävlingen.

För att få representera en förening i Klubblag-SM ska spelaren ha varit medlem i föreningen under minst tre sammanhängande månader före tävlingsdagen.

En spelare får endast representera **ett lag** under samma Klubblag-SM. En spelare som har representerat ett lag får inte senare representera ett annat lag under samma mästerskap, även om lagen tillhör samma förening.

Spelartruppen får inte utökas efter att anmälningstiden har gått ut utan godkännande av Svenska Pickleballförbundet.

4. Seedning

4.1 Syfte

Seedning används för att skapa ett så rättvist och balanserat startfält som möjligt.

Syftet är att de högst rankade lagen inte ska mötas i ett tidigt skede av tävlingen samt att skapa jämna grupper inför gruppspellet.

4.2 Seedning

Seedning genomförs i både **Elit** och **Nivå**.

Seedningen fastställs av Svenska Pickleballförbundet före gruppindelningen och baseras på summan av aktuell **DUPR-rating** för de **två högst ratade damerna** och de **två högst ratade herrarna** i respektive lag.

Endast dessa fyra spelares DUPR-rating används vid seedningen, oavsett spelartruppens storlek.

4.3 Seedningsprinciper

Gruppindelningen genomförs utifrån det tävlingsformat som Svenska Pickleballförbundet har fastställt inför tävlingen.

Om lagen delas in i flera grupper ska de seedade lagen fördelas så att grupperna blir så jämnstarka som möjligt. Den rekommenderade gruppindelningen för olika antal lag framgår av Bilaga 1.

4.4 Gruppindelning

När seedningen och tävlingsformatet har fastställts placeras lagen i grupperna enligt de principer som Svenska Pickleballförbundet beslutat. Gruppindelningen ligger därefter till grund för spelschema och slutspel.

5. Tävlingsformat

5.1 Allmänt

Klubblag-SM spelas som lagtävling där varje lagmatch består av fyra ordinarie matcher och, vid oavgjort resultat, en avgörande DreamBreaker.

Tävlingsformatet anpassas efter antalet deltagande lag i respektive tävlingsklass.

5.2 Gruppspel

Samtliga lag spelar gruppspel. Gruppindelning och antal möten fastställs utifrån antalet deltagande lag och det tävlingsformat som beslutats inför tävlingen.

Bilaga 1 innehåller rekommenderade spelmodeller för gruppspelet.

5.3 Slutspel

Efter avslutat gruppspel genomförs slutspel och, när det fastställda tävlingsformatet kräver det, placeringsmatcher. Slutspelets utformning fastställs inför tävlingen.

Bilaga 1 innehåller rekommenderade spelmodeller för fyra till åtta deltagande lag.

5.4 Placeringsmatcher

Placeringsmatcher genomförs i den omfattning som anges i det tävlingsformat som fastställts inför tävlingen. Ingen placering delas.

Ett lag vars slutliga placering redan har fastställts genom gruppspelet behöver inte spela någon ytterligare placeringsmatch.

5.5 Rekommenderade spelmodeller

Bilaga 1 innehåller rekommenderade spelmodeller för fyra till åtta deltagande lag.

Spelmodellerna får anpassas utifrån antalet deltagande lag, tillgängliga banor och tävlingens tidsramar. Eventuella avvikelser fastställs av Svenska Pickleballförbundet i samråd med arrangören före publiceringen av spelschemat.

6. Lagmatch

6.1 Allmänt

En lagmatch spelas mellan två lag och består av fyra ordinarie matcher.

Om ställningen efter de fyra ordinarie matcherna är 2–2 avgörs lagmatchen genom en DreamBreaker.

6.2 Slantsingling inför lagmatch

Före varje lagmatch genomför lagkaptenerna en slantsingling.

Det lag som vinner slantsinglingen får välja ett av följande alternativ:

- lämna laguppställningen sist,
- rätten att välja serve,
- rätten att välja sida.

Det val som det vinnande laget gör tas därefter bort. Det andra laget får välja ett av de två återstående alternativen. Det alternativ som återstår tillfaller laget som vann slantsinglingen.

Det lag som har rätt att lämna laguppställningen sist får ta del av motståndarlagets laguppställning innan den egna uppställningen lämnas. Laget får därmed möjlighet att anpassa sin laguppställning och välja vilka spelare som ska möta motståndarnas respektive spelare.

Rätten att välja serve respektive sida gäller inför varje enskilt game i lagmatchen.

6.3 Matchordning

Lagmatchen spelas i följande ordning:

1. Damdubbel
2. Herrdubbel
3. Mixeddubbel
4. Mixeddubbel
5. DreamBreaker, vid behov

6.4 Matchformat

Samtliga ordinarie matcher spelas som ett game till 25 poäng enligt rallyscoring.

När ett lag når 24 poäng tillämpas freeze. Laget som först når 24 poäng kan därefter endast göra poäng i egen serve.

Motståndarlaget kan fortsätta göra poäng tills laget når 22 poäng. Därefter tillämpas även freeze, vilket innebär att laget endast kan göra poäng i egen serve.

Matchen vinnas av det lag som först uppnår 25 poäng med minst två poängs marginal.

Sidbyte sker när ett lag först når 13 poäng. Sidbytet är obligatoriskt för båda lagen.

6.5 Rallyscoring, serve och spelarpositioner

Vid rallyscoring tilldelas det lag som vinner ett poängspel en poäng, oavsett vilket lag som servade.

När det servande laget förlorar ett poängspel går serven direkt över till motståndarlaget. I dubbelspel förekommer ingen andraservare.

Inför varje game fastställer lagen vilken spelare som börjar på höger respektive vänster sida.

Spelarnas positioner och lagens poäng avgör vem som ska serva och ta emot serve:

- Spelaren på höger sida servar när det egna lagets poäng är jämn och tar emot serve när motståndarlagets poäng är jämn.
- Spelaren på vänster sida servar när det egna lagets poäng är udda och tar emot serve när motståndarlagets poäng är udda.

Spelarna byter **inte** sida inom laget efter ett vunnet poängspel.

Ett lag får byta sida på sina spelare under en time-out som laget självt har begärt. Vid det obligatoriska sidbytet får båda lagen byta sida på sina spelare.

Ett lag som byter spelarpositioner ska informera motståndarlaget och domaren innan spelet återupptas. Om matchen spelas utan domare ska motståndarlaget informeras.

När spelarpositionerna har bekräftats är de fastställda och får inte ändras förrän vid nästa tillåtna tillfälle.

6.6 DreamBreaker

Om lagmatchen står 2–2 efter de ordinarie matcherna avgörs lagmatchen genom en DreamBreaker.

DreamBreaker spelas som singelspel till 25 poäng enligt rallyscoring med freeze.

Bestämmelserna om rallyscoring och servebyte i punkt 6.5 gäller även i DreamBreaker. Eftersom DreamBreaker spelas som singel servar den aktuella spelaren från höger sida när lagets poäng är jämn och från vänster sida när lagets poäng är udda.

Endast spelare som deltagit i någon av de fyra ordinarie matcherna får delta i DreamBreaker.

Varje lag ska använda:

- två damer,
- två herrar.

Spelordningen ska lämnas tillsammans med laguppställningen i samband med slantsinglingen enligt punkt 6.2. När spelordningen har lämnats är den fastställd och får inte ändras.

Endast en spelare från respektive lag spelar åt gången. Spelarna spelar fyra poängspel i taget och ersätts därefter av nästa spelare enligt den fastställda spelordningen. När samtliga fyra spelare har deltagit börjar spelordningen om från början.

Sidbyte sker när ett lag först når 13 poäng. Sidbytet är obligatoriskt för båda lagen. Spelordningen fortsätter utan att återställas efter sidbytet.

6.7 Time-out

Varje lag har rätt till en time-out per match.

Time-out får tas av spelare eller lagkapten.

Time-out får vara högst en minut.

6.8 Coaching

Coaching är tillåten under samtliga time-outer, oavsett vilket lag som har begärt time-out.

Coaching är även tillåten mellan bollar, under förutsättning att den inte orsakar ett onaturligt uppehåll eller stör matchens naturliga flöde.

Endast lagets spelare och lagkapten får coacha det egna laget.

6.9 Laguppställning

Lagkaptenen ansvarar för lagets uppställning inför varje lagmatch.

Laguppställningen ska lämnas till tävlingsledningen på det sätt som arrangören anvisar eller på en särskild laguppställningsblankett som tillhandahålls av arrangören.

Laguppställningen ska innehålla:

- spelare i damdubbel,
- spelare i herrdubbel,
- spelare i den första mixeddubbelmatchen,
- spelare i den andra mixeddubbelmatchen,
- spelordningen i en eventuell DreamBreaker.

Laguppställningarna ska lämnas till tävlingsledningen i den ordning som följer av slantsinglingen enligt punkt 6.2. Den laguppställning som lämnas först ska delges motståndarlaget innan det andra laget lämnar sin laguppställning.

När båda lagens uppställningar har lämnats får de inte ändras.

6.10 Walk Over (WO)

WO i en enskild match

Om ett lag inte kan ställa upp i en enskild ordinarie match – damdubbel, herrdubbel eller någon av mixeddubbelmatcherna – tilldöms motståndarlaget segern i den aktuella matchen.

Övriga matcher i lagmatchen spelas enligt ordinarie spelordning, om inte tävlingsledningen beslutar annat.

WO i en lagmatch

Om ett lag inte kan eller väljer att inte spela en lagmatch tilldöms motståndarlaget segern i lagmatchen.

Tävlingsledningen beslutar hur resultatet ska registreras enligt Svenska Pickleballförbundets tävlingshandbok.

6.11 Avbruten lagmatch

Om en match avbryts på grund av skada, sjukdom eller någon annan oförutsedd händelse beslutar tävlingsledningen hur matchen ska hanteras enligt Svenska Pickleballförbundets tävlingshandbok.

6.12 Domslut och matchledning

Domslut under match fattas av utsedd domare eller, om domare saknas, enligt tävlingens fastställda rutiner.

Tävlingsledningens beslut i frågor som rör tävlingens genomförande gäller under pågående tävling.

7. Resultat och placering

7.1 Lagmatch

Ett lag tilldelas en seger när laget vinner minst tre matcher i en lagmatch.

Vid oavgjort resultat efter de fyra ordinarie matcherna avgörs lagmatchen genom en DreamBreaker.

7.2 Poäng i gruppspel

I gruppspellet tilldelas **1 poäng** för vunnen lagmatch.

7.3 Särskiljning i gruppspel

Om två eller flera lag har samma antal poäng i gruppspellet särskiljs lagen enligt följande ordning:

1. **Matchvinster**
Antalet vunna lagmatcher.
2. **Inbördes möte**
Resultatet i lagmatchen mellan de berörda lagen.
3. **Poängskillnad (PD)**
Skillnaden mellan lagets poäng för och poäng mot i samtliga matcher i gruppspellet.
4. **Inbördes möten – poäng mot och poäng för (PA, PF)**
Poäng mot och poäng för i matcherna mellan de lag som fortfarande är lika.
5. **Poäng för (PF)**
Det sammanlagda antalet vunna poäng i gruppspellet.
6. **Poäng mot (PA)**
Det sammanlagda antalet förlorade poäng i gruppspellet. Laget med lägst antal poäng mot placeras högst.
7. **Gameskillnad**
Skillnaden mellan antalet vunna och förlorade game i gruppspellet.
8. **Poängprocent vid tidigt avbrott**
Används om ett lag har spelat färre matcher till följd av att gruppspellet avbrutits i förtid.
9. **Seedning**
Det högre seedade laget placeras före det lägre seedade laget.
10. **Slantsingling**
Om lagen fortfarande inte kan särskiljas avgörs placeringen genom slantsingling.

Om fler än två lag fortfarande är lika efter ett kriterium används nästa kriterium tills placeringen kan fastställas.

7.4 Slutlig placering

Slutlig placering fastställs genom resultatet i gruppspel, slutspel och placeringsmatcher enligt det tävlingsformat som fastställts inför tävlingen.

Samtliga lag ska spela de matcher som krävs för att fastställa slutlig placering.

7.5 Officiellt resultat

Tävlingsledningens fastställda resultat är tävlingens officiella resultat.

Efter att resultaten har fastställts publiceras de enligt Svenska Pickleballförbundets rutiner.

8. Priser och utmärkelser

8.1 Svenska mästare

Vinnarna av Elitklassen och Nivåklassen utses till svenska mästare i respektive tävlingsklass.

8.2 Pokaler

Pokaler delas ut i både **Elit** och **Nivå** till:

- Guld
- Silver
- Brons

8.3 Vandringspokal

Det lag som vinner Elitklassen tilldelas Svenska Pickleballförbundets vandringspokal.

Vandringspokalen tillhör Svenska Pickleballförbundet.

Den vinnande föreningen ansvarar för pokalen fram till nästa Svenska Mästerskap i Klubblag, då den återlämnas till Svenska Pickleballförbundet.

Den vinnande föreningen ansvarar för att pokalen återlämnas i gott skick.

8.4 Gravering

Den vinnande föreningen tillsammans med Svenska Pickleballförbundet ansvarar för att vandringspokalen graveras med:

- årtal och föreningens namn.

Graveringen ska utföras innan pokalen återlämnas till Svenska Pickleballförbundet inför nästkommande Klubblag-SM.

8.5 Övriga priser

Arrangören eller Svenska Pickleballförbundet får dela ut ytterligare priser eller utmärkelser.

Sådana priser påverkar inte tävlingens officiella resultat.

9. Övriga bestämmelser

9.1 Tolkning av tävlingsbestämmelser

Vid frågor om tolkningen av dessa tävlingsbestämmelser är det Svenska Pickleballförbundet som avgör hur bestämmelserna ska tillämpas.

Tävlingsledningens beslut i frågor som rör tävlingens genomförande gäller under pågående tävling.

9.2 Ändringar av tävlingsbestämmelser

Svenska Pickleballförbundet ansvarar för dessa tävlingsbestämmelser och beslutar om eventuella ändringar.

Ändringar träder i kraft från den tidpunkt som Svenska Pickleballförbundet beslutar.

9.3 Force majeure

Svenska Pickleballförbundet och arrangören ansvarar inte för händelser som ligger utanför deras kontroll och som påverkar tävlingens genomförande.

Vid sådana händelser får tävlingsledningen besluta om nödvändiga förändringar av tävlingens genomförande.

9.4 Ikraftträdande

Dessa tävlingsbestämmelser är fastställda av Svenska Pickleballförbundet och gäller från det datum som anges på dokumentets framsida.

Bilaga 1 – Rekommenderade spelmodeller

Spelmodeller för 4–8 lag

Denna bilaga innehåller rekommenderade spelmodeller för Svenska Mästerskap i Lag utifrån antalet deltagande lag.

Spelmodellerna är vägledande och får anpassas efter antalet deltagande lag, tillgängliga banor och tävlingens tidsramar. Svenska Pickleballförbundet fastställer det slutliga tävlingsformatet i samråd med arrangören.

Antal lag	Gruppspel	Banor	Slutspel
4	1 grupp	2	Semifinal, final och bronsmatch
5	1 grupp	2	Semifinal, final och bronsmatch
6	1 grupp	3	Semifinal, final, bronsmatch och placeringsmatch
7	2 grupper (3+4)	3	Semifinal, final, bronsmatch och placeringsmatcher
8	2 grupper (4+4)	4	Semifinal, final, bronsmatch och placeringsmatcher

4 lag

Parameter	Beskrivning
Gruppspel	Enkelserie
Antal grupper	1
Antal banor	2
Gruppsspelsmatcher per lag	3
Slutsspelsmatcher per lag	2
Totalt antal lagmatcher per lag	5
Totalt antal lagmatcher i klassen	10

Slutspel

Semifinal 1

- Gruppetta – Gruppfyra

Semifinal 2

- Grupptvåa – Grupptrea

Vinnarna spelar final.

Förlorarna spelar bronsmatch.

5 lag

Parameter	Beskrivning
Gruppspel	Enkelserie
Antal grupper	1
Antal banor	2
Gruppspelsmatcher per lag	4
Slutspelsmatcher per lag	0–2
Totalt antal lagmatcher per lag	4–6
Totalt antal lagmatcher i klassen	14

Slutspel

Semifinal 1

- Gruppetta – Gruppfyra

Semifinal 2

- Grupptvåa – Grupptrea

Vinnarna spelar final.

Förlorarna spelar bronsmatch.

Lag 5 spelar inga ytterligare matcher.

6 lag

Vid sex deltagande lag kan tävlingen genomföras enligt något av följande alternativ. Svenska Pickleballförbundet fastställer vilket alternativ som ska användas i samråd med arrangören.

Alternativ 1 – En gemensam grupp

Detta alternativ ger samtliga lag fler lagmatcher men kräver längre speltid och högre biljettpris..

Parameter	Beskrivning
Gruppspel	Enkelserie
Antal grupper	1
Rekommenderat antal banor	3
Gruppspelsmatcher per lag	5
Slutspelsmatcher per lag	1–2
Totalt antal lagmatcher per lag	6–7
Totalt antal lagmatcher i klassen	20

Slutspel

Semifinal 1:

- Gruppetta – Gruppfyra

Semifinal 2:

- Grupptvåa – Grupptrea

Vinnarna spelar final.

Förlorarna spelar bronsmatch.

Gruppfemma och gruppsexa spelar placeringsmatch om placering 5–6.

Alternativ 2 – Två grupper med tre lag

Detta alternativ ger färre lagmatcher men minskar tävlingens speltid och behovet av banor.

Parameter	Beskrivning
Gruppspel	Två grupper med tre lag
Antal grupper	2
Rekommenderat antal banor	2, samt en extra bana under en omgång
Gruppsspelsmatcher per lag	2
Slutspelsmatcher per lag	1–2
Totalt antal lagmatcher per lag	3–4
Totalt antal lagmatcher i klassen	11

Gruppindelning

Grupp A

- Seed 1
- Seed 4
- Seed 5

Grupp B

- Seed 2
- Seed 3
- Seed 6

Slutspel

Semifinal 1:

- Grupp A 1 – Grupp B 2

Semifinal 2:

- Grupp B 1 – Grupp A 2

Vinnarna spelar final.

Förlorarna spelar bronsmatch.

Grupptreorna spelar placeringsmatch om placering 5–6.

Behov av banor

Gruppspelet genomförs på två banor under tre omgångar.

Semifinalerna och placeringsmatchen om placering 5–6 kan spelas samtidigt. Under denna omgång behövs tre banor.

Finalen och bronsmatchen spelas därefter samtidigt på två banor.

Den tredje banan behövs därmed endast under en omgång. Beräknat på 1,5 timme per lagmatch blir den totala speltiden 7,5 timmar.

7 lag

Parameter	Beskrivning
Gruppspel	Två grupper (3+4)
Antal grupper	2
Antal banor	3
Gruppspelsmatcher per lag	2–3
Slutspelsmatcher per lag	1–2
Totalt antal lagmatcher per lag	4–5
Totalt antal lagmatcher i klassen	15

Gruppindelning

Grupp A (3 lag)

- Seed 1
- Seed 4
- Seed 5

Grupp B (4 lag)

- Seed 2
- Seed 3
- Seed 6
- Seed 7

Slutspel

Semifinal 1

- Grupp A 1 – Grupp B 2

Semifinal 2

- Grupp B 1 – Grupp A 2

Final

- Vinnare semifinal 1 – Vinnare semifinal 2

Bronsmatch

- Förlorare semifinal 1 – Förlorare semifinal 2

Placeringsmatcher

- Grupp A 3 – Grupp B 4
Förloraren placeras på plats 7.
- Grupp B 3 – vinnaren i matchen mellan Grupp A 3 och Grupp B 4
Vinnaren placeras på plats 5 och förloraren på plats 6.

8 lag

Parameter	Beskrivning
Gruppspel	Två grupper (4 + 4)
Antal grupper	2
Antal banor	4
Gruppspelsmatcher per lag	3
Slutspelsmatcher per lag	2
Totalt antal lagmatcher per lag	5
Totalt antal lagmatcher i klassen	20

Gruppindelning

Grupp A

- Seed 1
- Seed 4
- Seed 5
- Seed 8

Grupp B

- Seed 2
- Seed 3
- Seed 6
- Seed 7

Slutspel

Semifinal 1

- Grupp A 1 – Grupp B 2

Semifinal 2

- Grupp B 1 – Grupp A 2

Final

- Vinnare semifinal 1 – Vinnare semifinal 2

Bronsmatch

- Förlorare semifinal 1 – Förlorare semifinal 2

Placeringsmatcher

- Grupp A 3 – Grupp B 4
- Grupp A 4 – Grupp B 3

Vinnarna spelar om placering 5–6.

Förlorarna spelar om placering 7–8.