

PRAVILA TEKMOVANJA V TENIŠKI PIRAMIDI 2018



Tekmovanje poteka od 1. maja do 30. septembra 2018.

1. CILJ PIRAMIDE

Cilj igranja je doseči vrh piramide. To dosežemo z izzivanjem in premagovanjem igralcev, ki so uvrščeni višje od nas.

2. KOGA LAHKO IZZIVAM ?

Izzivamo lahko vse tekmovalce, ki so v isti vrsti uvrščeni pred nami, to je proti levi glede na našo pozicijo in v zgornji vrsti vse tekmovalce do maksimalno levega od sebe.

Izjema je igralec, ki nima nobenega na svoji levi (prvi v vrsti), le ta lahko izziva vse v zgornji vrsti in skrajno desnega še vrsto višje.

3. DVOBOJI

Izzvani igralec mora najkasneje v sedmih (7) dneh od dneva izziva odigrati dvoboj z izzivalcem. V nasprotnem primeru se dvoboj registrira s predajo (b.b.) v korist izzivalca. **V mesecu septembru mora izzvani igralec najkasneje v petih (5) dneh od dneva izziva odigrati dvoboj z izzivalcem.**

V primeru zmage nižje uvrščenega igralca (izzivalec) nad višje uvrščenim igralcem (izzvani), nižje uvrščeni igralec zasede mesto v piramidi, ki ga je prej zasedal višje uvrščeni igralec. Le-ta izgubi eno mesto, prav tako pa tudi igralci, ki so bili pred dvobojem med izzvanim in izzivalcem.

V primeru zmage višje uvrščenega igralca nad nižje uvrščenim, ostanejo mesta v piramidi nespremenjena. Ista igralca se po odigranem medsebojnem dvoboju v 8 dneh ne moreta ponovno izzivati.

Izzvani igralec ima po dvoboju dva (2) dni prednost, da izzove drugega igralca. V tem času mu ni treba sprejeti nobenega dvoboja z nižje uvrščenim igralcem.

Sistem PYRA sam poskrbi za imuniteto igralca glede vseh pravil izzivanja.

4. VPIS DVOBOJA

Vpis termina dogovorjenih dvobojev poteka preko aplikacije PYRA, do katere lahko dostopate na naslovu piramida.streznik.org.

POZOR: Brisanje ali prestavljanje dogovorjenih in v PYRO vpisanih dvobojev ni mogoče. Če igralca pred predvidenim terminom igranja ugotovita, da dvoboja ne moreta odigrati zaradi zasedenosti enega ali drugega, potem se dvoboj registrira **brez zmagovalca**. S tem oba ohranita mesto v piramidi, ki sta ga zasedala predhodno, vendar se medsebojno ne moreta izzivati naslednjih 8 dni. Seveda se v primeru izmikanja izzvanega igralca, lahko dvoboj registrira BB. V tem primeru izzivalec zasede mesto izzvanega igralca, izzvani igralec pa izgubi eno mesto. Izzvani igralec v tem primeru ni varen pred nadaljnjim izzivanjem, kot je to pri normalno odigranem dvoboju.

NASVET: Ne vpisujte dvobojev dokler niste prepričani, da imata oba z izzvanim igralcem v predvidenem terminu čas za igranje.

5. TEŽAVE PRI IZZIVANJU

V primeru, da se izzvani igralec ne odzove na telefonski klice, sms-e, maile v roku 24 ur, se izzivalec lahko odloči za direktni izziv brez predhodnega strinjanja izzvanega. Tovrstni potezo lahko izzivalec izbere v aplikaciji pod opcijo **FLASH IZZIV**.

Oba igralca s trenutkom aktivacije direktnega izziva postaneta blokirana (ne moreta biti izzvana in izzivati drugih igralcev).

Takoj po potrditvi FLASH IZZIVA, izzvani igralec prejme SMS obvestilo in ima od trenutka prejema sporočila 24 ur časa, da v sistemu PYRA sprejme/potrdi dvoboj.

- V primeru, ko izzvani igralec potrdi dvoboj v predvidenem času, imata tekmovalca od trenutka sprejema dvoboja s strani izzvanega 24 ur časa, da vneseta termin dvoboja. Če tega ne storita (dvoboj lahko vpiše samo izzivalec) **oba izgubita dve mesti**.
- V primeru, da se izzvani igralec ne odzove v roku 24 ur po prejemu SMS ali maila iz sistema PYRA se šteje, da ni sprejel dvoboja in se dvoboj registrira NP (ni potrditve). Izzivalec zasede mesto izzvanega, izzvani pa se pomakne na mesto izzivalca.
- V primeru, ko igralca pravočasno vpišeta termin igranja v sistemu PYRA in ga na predvideni termin ne odigrata (razen v primeru slabega vremena), **oba izgubita tri mesta** in sta takoj na razpolago za igranje.

Direktni FLASH izziv je mogoč tudi v mesecu septembru s to razliko, da morata tekmovalca v septembru dogovoriti dvoboj v 4 dneh od trenutka aktivacije.

V sak igralec ima na razpolago **3 direktne FLASH izzive** v tekmovalni sezoni.

POZOR: Ko se enkrat odločite za dvoboj s FLASH izzivom, tega ni več moč preklicati oziroma ga administrator ne bo brisal, zato premislite preden ga aktivirate (un do ne obstaja). V primeru ne upoštevanja spodnjih pogojev in če dvoboj ne bo odigran, mesta v piramidi izgubita oba igralca

6. ZAVRNITEV DVOBOJA

Igralec lahko zavrne dvoboj v primeru, da ima že vpisan dvoboj ali v primeru, da je bil v zadnjih dveh dneh že izzvan v odigranem dvoboju. Igralec lahko zavrne dvoboj tudi v primeru, če je njegova odsotnost opravičena.

Opomba: Vsi igralci, ki so v danem trenutku na razpolago za izzivanje so v aplikaciji ustrezno označeni (zelena barva). Sistem PYRA sam poskrbi za imuniteto igralca glede vseh pravil izzivanja.

7. KAJ JE OPRAVIČENA ODSOTNOST – OO

OO je enkratna 7 ali večdnevna odsotnost zaradi bolezni, lažje poškodbe, službene poti ali dopusta in je javljena na številko 041 765 144 (Aleš) ali 031 204 978 (Klemen). Opravičena odsotnost ne sme presegati več kot 21 dni in se praviloma koristi od meseca maja do konca meseca avgusta. Ob doseženih 21 dnevih OO, se igralec nanjo ne more več sklicevati oziroma se mu le ta ne priznana.

8. DALJŠA ODSOTNOST ZARADI POŠKODBE ALI BOLEZNI

Igralec, ki zaradi težje bolezni ali poškodbe ne more ali ne bo mogel igrati več kot mesec dni, prijavi bolniško, njegova pozicija se fiktivno zamrzne ([postavi se izven piramide pod piramido](#)). Ob povratku po daljši odsotnosti ima enkratno pravico izzivanja tistih igralcev, ki bi jih lahko izzival iz mesta v trenutku nastopa bolniške. Če zmagata, se premakne na mesto poraženca, poraženec zgubi eno mesto, če izzivalec izgubi dvoboj ostane na zadnjem mestu.

Po 15.9 se vsi igralci iz bolniške prestavijo na zadnje mesto v piramidi in nimajo več pravice izzivati iz mesta, ki so ga imeli pred nastopom bolniške.

9. JOKER

Vsi tekmovalci, ki so v tekoči sezoni odigrali vsaj **10 dvobojev** imajo do konca sezone enkratno pravico uporabe tako imenovanega **Jokerja**. Igralec, ki vlaga Jokerja, lahko z njim izziva kateregakoli igralca na piramidi in se v primeru zmage povzpne na njegovo mesto, poraženec pa pade na mesto izzivalca. Če izzivalec izgubi, ostanejo mesta nespremenjena.

Z odigranim **20 dvobojem** je igralec upravičen do drugega Jokerja, vendar sme igralec porabiti samo enega v tekočem mesecu, uporabi se ga lahko **do 31. avgusta**.

Vlaganje Jokerjev navzdol ni dovoljeno.

10. SPLOŠNO

V Piramido sprejemamo tudi nežnejši spol, ki ima +15 prednosti. Dvoboji se igrajo na dva dobljena seta.

Dvoboje sodijo igralci sami. Lahko pa si s soglasjem obeh igralcev priskrbita sodnika.

V primeru prekinitve dvoboja zaradi dežja ali izteka igralnih ur in zasedenih igriščih, se dvoboj nadaljuje in ne začneja znova.

Za dvoboj vedno rezervirate dve uri, če končate prej, lahko igrate do konca za trening. Vsi prijavljeni igralci pred začetkom tekmovanja vplačajo fiksni znesek za najem igrišča in vodenje tekmovanja. Igralci v piramidnem sistemu lahko odigrajo neomejeno registriranih dvobojev. Dvoboji, ki bodo odigrani izven sistema oziroma nenajavljeni dvoboji, se plačajo dodatno.

Za dvoboje, ki se bodo odigrali pod reflektorji, se plača doplačilo v dogovorjenem znesku.

Tekmovalci morajo ob prijavi posredovati naslednje podatke:

Ime in priimek,
številko mobilnega telefona in
e-mail.

Izzivalec mora priskrbeti nove ali malo igrane teniške žogice.

Prvi na lestvici, mora zadnji teden sprejeti dvoboj najvišje uvrščenega igralca.

Nove igralce/ke sprejemamo, do 1. junija 2018 (vendar samo v primeru, če predvidena prosta mesta niso bila zapolnjena že do prvega termina prijave v mesecu aprilu). Tekmovalci, ki se prijavijo naknadno so postavljeni na trenutno zadnje mesto v piramidi. Igralci morajo spoštovati teniški bonton in pravila fair playa.

Veliko tekmovalnih užitkov.

PYRA team

Tekmovalna komisija:

Vse spore in nesporazume rešuje tekmovalna komisija v sestavi

- **Boštjan Strnad,**
- **Boštjan Novak,**
- **Franci Strah.**

Nadzornika Piramide in končna razsodnika sta

- **Bojan Novak in**
- **Aleš Tegel.**

Videm, 6.4.2018