

PRAVILA TEKMOVANJA V TENIŠKI PIRAMIDI 2010

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. VSE SE DOGAJA V ČASU IN PROSTORU

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 primeru, da igralca zaradi lastne malomarnosti dvoboja ne odigra v sedmih dneh, se oba kaznuje z dvotedensko prepovedjo izzivanja. Kazen lahko izreče komisar in jo tudi objavi.

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. Nižje uvrščeni igralec pa naslednjih osem (8) dni ne more izzivati istega igralca.

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.

4. VPIS DVOBOJA

Takoj, ko se izzivalec dogovori za dvoboj mora le tega vpisati na oglasno desko (list Dogovorjeni dvoboji). Prednost in pravice glede na možnost izzivanja imajo prej vpisani in ne prej dogovorjeni dvoboji.

Če je dvoboj odigran na drugem igrišču, je izzivalec dolžan poslati komisarju SMS z rezultatom dvoboja.

5. TEŽAVE PRI IZZIVANJU

V primeru, da se izzvani igralec v 48 urah ne odzove na telefonski klice, se ga izzove preko maila in SMSa in o tem obvesti komisarja. Če ni glasu v 48 urah od poslanega SMSa, se dvoboj registrira b.b v korist izzivalca.

6. SANKCIJE ZA NEIGRANJE

Vsak igralec mora vsak mesec odigrati vsaj dva dvoboja. Pravilo velja za vse mesece. Izjema so igralci na mestih 1-4, ki so dolžni odigrati vsaj en dvoboj v tekočem mesecu. To pravilo velja samo za igralce, ki so na mestih 1-4 prvega v mesecu. Če v tekočem mesecu nihče ne izzove igralca št. 1, se le ta zaradi neigranja ne kaznuje.

Zadnjega v mesecu komisar pregleda aktivnosti preteklega meseca in vsi igralci, ki v tekočem mesecu niso odigrali enega samega dvoboja izgubijo pet mest.

V primeru, da je tekmovalac v tekočem mesecu odigral samo en dvoboj, le ta izgubi dve mesti (ne velja za igralce 1-4).

Če igralec v dveh mesecih iz kateregakoli razloga ne odigra niti enega samega dvoboja, avtomatično pade na zadnje mesto piramide.

Če igralcu zmanjka dvoboj zaradi slabega vremena, to ni opravičilo temveč športna smola.

Pregled za tekoči mesec se opravi zadnjega v mesecu zvečer, ko so končani tudi vsi morebitni dvoboji tistega dne.

V primeru, da ima igralec dogovorjen dvoboj v naslednjem mesecu, a je zaradi premalo odigranih dvobojev izgubil nekaj mest sam ali njegov nasprotnik, se sme ta dvoboj odigrati samo v primeru, če to dopuščata poziciji na piramidi v naslednjem mesecu.

V primeru najmanj 10 dnevne opravičene in predhodno prijavljene odsotnosti v mesecu je za nekaznovanje dovolj en odigran dvoboj v tem mesecu.

7. ALI LAHKO IGRALEC ZAVRNE DVOBOJ ?

Da. Igralec lahko zavrne dvoboj v primeru, da ima že dogovorjen in 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.

8. KAJ JE OPRAVIČENA ODSOTNOST – OO

OO je enkratna 7 ali večdnevna odsotnost zaradi bolezni, lažje poškodbe, službene poti ali dopusta in je javljena komisarju. Opravičena odsotnost ne obstaja za mesec september in skupno ne sme presegati več kot 21 dni. Ob doseženih 21 dnevih OO, se igralec nanjo ne more več sklicevati oziroma mu le ta ne bo več priznana.

9. 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 komisarju, njegova pozicija se fiktivno zamrzne in ne glede na padec na lestvici, ima ob povratku enkratno pravico izzivanja tistih igralcev, ki bi jih lahko izzival v trenutku nastopa bolniške. Če zmaga, se premakne na mesto poraženca, če izgubi ostane na mestu kamor je padel med časom bolniške.

10. 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. Vlaganje Jokerjev navzdol ni dovoljeno. Vsak dvoboj z Jokerjem je poleg vpisa potrebno obvezno javiti tudi komisarju lige.

11. SPLOŠNO

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, termin nadaljevanja je potrebno vpisati na seznam dvobojev. Dvoboj se mora končati v treh dneh od prekinitve.

Izzivalec mora priskrbeti tudi nove ali malo igrane teniške žogice.

Igralci morajo spoštovati teniški bonton in pravila fair playa.

Vse spore in nesporazume rešuje komisar piramide na številki 040 419 286.

Pripravil:

Bojan Planko

Seznam Igralcev:

Ime in priimek	Tel. št.
Simon Planko	041 / 676 - 082
Mihela Majcen	
Jure Jevšnik	031 / 548 - 075
Zvone Majcen	041 / 313 - 112
Bojan Planko	040 / 419 - 286
Jernej Majcen	
Brane Šket	
Boštjan Novak	041 / 763 - 029
Joži Pacek	041 / 989 - 099
Martin Arzenšek	041 / 793 - 906
Damjan Maček	041 / 638 - 432
Tomaž Maček	031 / 379 - 897
Silvo Jevšnik	031 / 691 - 908
Franci Pacek	031 / 365 - 145