

## **PIRAMIDA 2024 – PRAVILA – DRAFT**

### **NATJECANJE:**

- Piramida se igra u redovima po 8 igrača.
- Prvi dio se igra po kolima, sa minimalno 13 kola, nakon kojeg se proglašavaju pobjednici prvog dijela, igrači koji su ovojili najviše bodova.
- Svako kolo ima period odigravanja od 10 dana, koji može varirati ovisno o okolnostima.
- Drugi dio se igra u obliku playoffa, turnira najboljih igrača u više kategorija.
- Prvi dio kreće krajem Travnja, a završava krajem Rujna. Nakon toga se igra playoff.

### **IGRANJE PO KOLIMA**

- Prvo kolo igrači igraju mečeve unutar redova.
- Za igrača koji je pobjedio nastojat će se naći protivnik koji je izgubio iz reda iznad. To su mečevi u kojima igrači mogu osvojiti red iznad
- Igrači mogu igrati u istom redu, samo za bodove, pobjedom ostvaruju predost u odabiru za napad na viši red u idućem kolu.
- Da bi se popunili svi mečevi moguće su i druge kombinacije, a zbog raspodjele igrača i mogućnosti pauziranja nemoguće je svima osigurati logiku pobjeda pa napad na red.
- Svako kolo se nastoji spojiti što više igrača koji su pobjedili sa igračima koji su izgubili.
- Kod izvlačenja nastojat će se izbjeći ponavljanje mečeva.

### **OSVAJANJE MJESTA U REDU IZNAD**

- Red osvajaju igrači koji su pobjedili u svome meču, i igrali su protiv igrača koji su izgubili svoj zadnji meč.
- Razlika između redova može maksimalno biti dva reda.
- Ako se igra unutar redova, nemoguće je izgubiti red. Igra se samo na bodove.
- Ako je igrač zadnji meč pobjedio, i izazvan je, izgubit će mjesto u redu samo ako je razlika u redovima jedan.

### **PRAVILA MEČA**

- Igra se na dva osvojena seta, gdje je treći set match tie brake do 10.
- U slučaju da meč nije odigran do kraja, igrač se smatra pobjednikom i u slijedećim situacijama:
  - Rezultat 6:4, 3:4, osvojen set sa dva razlike, a u drugom set ne gubi sa hendikepom.
  - Rezultat 7:5 4:4, osvojen set a u drugom ima neriješen rezultat.
  - Da bi set bio važeći broj gemova mora biti 6+
- Neriješen rezultat smatra se u slijedećim situacijama:
  - 6:4 0:5, zbroj drugog seta nije 6+
  - 6:4 2:4, prvi set dobiven sa dva razlike, drugi se gubi dva razlike.
- Izazivač rezervira teren, dok je izazvani dužan osigurati nove loptice.

- Dužnost obojice igrača je da iniciraju kontak za dogovor oko termina igranja, u slučaju da se nemogu dogovoriti, slučaj trebaju prijaviti voditeljima koji će donijeti odluku o bodovanju.
- Rezultati se moraju prijaviti do roka zatvaranja kola, inače će se pisati neodigrani meč.

## **BODOVANJE**

- Za svako kolo igrači dobivaju bodove, za sudjelovanje, za svoj red, za odigrane partije. Za kazne se bodovi oduzimaju.
- Pobjeda 2:0, pobjedniku 3 boda.
- Pobjeda 2:1, pobjedniku 2 boda, izgubljenom 1 bod
- Predani meč, pobjedniku 2 boda
- Neriješen rezultat, 1 bod svakome.
- Neodigrani meč koji nije u skladu po pravilima, oduzimanje 3 boda.
- Bodovi za poziciju u redu piramide se računa po pravilu, ako se ima 14 redova piramide, prva dva reda dobivaju dodatnih 14 bodova, iduća tri reda dobivaju 13 bodova, iduća tri reda 12 bodova ...
- Bodovi za poziciju u redu se dobivaju od prvog kola.
- Za svako odigrano kolo igrači se nagrađuju sa dodatnim bodom.
- Za ne pojavljivanje, ne davanje rezultata igrači se kažnjavaju oduzimanjem tri boda.
- U slučaju da igraču nije nađen protivnik igrač se nagrađuje sa tri boda.

## **PIRAMIDA I TABLICA IGRAČA**

- Svako kolo se generira nova piramida i tablica igrača.
- Piramida igrača se kreira po redovima, gdje se ulazak u više redove ostvaruje pobjedom u meču kojim se napada red.
- Igrač koji pobjedi u takvom meču mora ući u red više, dok igrač koji je izgubio pada u red igrača koji je pobjedio.
- Unutar reda se igrači sortiraju po pravilu da prednost imaju igrači koji imaju neprekinuti niz pobjeda i duže su u redu. Takvi igrači imaju višu šansu u napadu za red.
- Pauzirani igrači gube jedan red svako kolo koje su pauzirani.
- Igrači koji su igrali neriješeno a odbranili su red mogu se uzeti u obzir kao igrači koji su pobijedili, isto tako igrači koji su odigrali neriješeno u napadu za red mogu se uzeti u obzir kao igrači koji su izgubili.
- Tablica igrača se kreira na osnovu zbroja osvojenih bodova igrača svako kolo.
- Kod pravljenja poretka prednost imaju:
  - igrači sa više bodova, a u slučaju istog broja bodova
  - igrači sa boljim omjerom u međusobnim ogledima,
  - igrači sa većim brojem osvojenih setova
  - igrači sa većim brojem odigranih mečeva
  - igrači sa manjim redom u piramidi

## **PAUZIRANJE, ULAZAK I IZLAZAK IZ PIRAMIDE**

- Moguće je kratkotrajno pauzirati svoj status u piramidu, mjesto u redu se ne gubi, ostaje se dio piramide. Svako kolo se gubi jedan red. Takvi igrači se neće spajati za mečeve. Igrači dobivaju bodove za svoju poziciju u redu.
- Moguć je ulazak u piramidu i nakon što je počela. Igrači koji se kasnije prijave kreću od zadnjeg reda, jedina iznimka je ako se pojavi prazno mjesto zbog izlaska igrača i novi igrač zadovoljava kvalitetom taj red. Ovo je odluka administratora. Po pravilu, novi igrač kreće od zadnjeg reda.
- Svaki igrač može napustiti piramidu u sredini natjecanja, gubi bodove, unutar piramide se pojavljuje prazno mjesto. Prazno mjesto će popuniti igrači pomicanjem iz reda ispod. Prazno mjesto je moguće popuniti novim igračem ali u rijetkim situacijama.
- Igrač se može vratiti u piramidu, ali gubi svoj red, bodovi ostaju, kreće od zadnjeg reda.
- Igrači su dužni obavijestiti administratore o svome statusu prije početka idućeg kola.

### **PRAVILA PONAŠANJA I DISCIPLINSKE MJERE**

- Igrači su dužni poštivati pravila teniske igra.
- Igrači su dužni ponapati se po pravilima teniske igre.
- Igrači ne smiju namjerno predavati mečeve, prijavljivati neodigrane rezultate, prijavljivati pogrešan rezultat.
- U slučaju da igrač učestalo krše pravila voditelji si daju za pravu da daju disciplinske mjere.
- Žuti karton kao vid upozorenja uz odbitak tri boda.
- Crveni karton, tj izlazak iz piramide.