

PIRAMIDA 2025 – PRAVILA

NATJECANJE:

- Piramida se igra u redovima po 4 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.
- Ako se odluči, 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.
- Iznimno – po dogovoru – mogu se igrati skraćeni setovi od 2:2 , 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 kontakt 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, prvi red dobiva dodatnih 14 bodova, drugi i treći red dobivaju 13 bodova, četvrti i peti red 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.

NOVA SEZONA, POČETNI POREDAK

- Poredak igrača po redovima piramide u zadnjem kolu prijašnje piramide se koristi se za kreiranje početnog poretka i smještaja u redove nove piramide.
- Za sve igrače nastojat će se prenijeti poredak u novu piramidu, osim u slučaju da se u više redove ubace igrači koji kvalitetom odskoče od trenutnog ili zadnjeg reda.
- Cilj piramide je da igrači unutar redova i susjednih redova kvalitativno budu slični, zato administratori mogu intervenirati u početni poredak u slučaju novih igrača ili igrača koji svojom kvalitetom drastično odskoče od trenutnog reda.
- Administratori zadržavaju pravo da nove igrače početno stave u više redove ako njihova kvaliteta odgovara tom redu.
- Administratori zadržavaju pravo da igrače koji su prekinuli piramidu tokom natjecanja početno stave u više redove ako njihova kvaliteta odgovara tom redu.

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.