

Tenniksen Esport Cupin säännöt

- Lohkon sisällä pelataan kaikki kaikkia vastaan tunnin ottelu. Pallottelu 5 min. Älä myöhästy. Vastustaja on ottelun alussa oikeutettu saamaan yhden pelin (geemin) jokaisesta viidestä minuutista, minkä myöhästy, **ei jälkikäteen**.
- Lohkon voittaja nousee kaksi lohkoa, toinen lohkon, kolmas pysyy samassa, neljäs putoaa lohkon ja viides kaksi lohkoa. POIKKEUS: Ensimmäisestä lohokosta kolmas ja neljäs putoavat toiseen lohkoon ja lohkon viimeinen kolman teen lohkoon. Viimeisestä lohokosta kolme nousee ja kaksi pysyy.
- Kunkin ottelun voittaja on se, joka tunnin aikana saa eniten pelejä. Ottelun voittaja saa 2 pistettä, häviöjä 0 pistettä. Tasapelejä ei hyväksytä. Jos pelit on tasan esim. 5-5 ja tilanne 30-15, se joka kellon soidessa johtaa k.o. geemiä, voittaa 6-5. Jos geemit on tasan ja tilanne esim. 40-40 ja kello soi, voittaa geemin se, joka voitti viimeksi pelatun pisteen. **Ottelut päättyvät äänimerkkiin**. Jos pallo on pelissä kun kello soi, palloa ei pelata loppuun. **KESKEYTYS**. Jos tilanne on 5-3 ja johtava pelaaja loukkaantuu eikä pysty jatkamaan, tulos merkataan 6-5 toisen hyväksi, tämän lisäksi tulokseen lisätään yksi game/5 min. jäljellä olevasta peliajasta. Mikäli ottelu keskeytyy häviöllä olevan pelaajan toimesta, lisätään johtavalle pelaajalle lopputulokseen yksi game/ 5 min jäljellä olevasta peliajasta.
- Ottelut pitää pelata määräaikaan mennessä Esport Centerin kentillä. Muualla pelattuja otteluita ei hyväksytä tuloksiin.
- Älä jää odottelemaan, että kaverit soittavat sinulle, vaan ole itse aktiivinen ja yritä pelata yksi ottelu viikossa eikä neljää viimeisellä viikolla. Varaa siis vuorosi ajoissa ja yritä käyttää mahdollisuuksiesi mukaan päivätunteja. Jos ottelu peruuntuu, muistakaa perua tunti myös pelikassalta.
- Jos useista yrityksistä huolimatta et saa vastustajaasi kentälle, olet oikeutettu luo vutusvoittoon. Kaikki luovutukset merkitään 5-0. Mikäli yhteistä peliaikaa ei saada sovittua, merkitään tulos 5-0 aktiivisemmän pelaajan eduksi. Kunkin kierroksen jälkeen tulee jokaisesta ottelusta olla tulos merkittynä. Jos ruutu on tyhjä, molemmille pelaajille tulee -1 piste.
- Voittaja merkitsee tuloksen ilmoitustaululle. **Kumpikin pelaaja tuomitsee oman kenttäpuoliskonsa**. Muista, jos et ole varma tuomiosta, pelaa pallo oikeana.
- Tosi pelimies ei viivyttelä, vaan pelaa reilusti kellon soittoon asti.
- Jos useampi pelaaja on lohkon sisällä päätenyt samaan pistemäärään, ATK- ohjelma ratkaisee sijoitukset pelisuhteen mukaan. Se, jolla on parempi voitettujen ja hävittyjen pelien **suhde**, sijoittuu paremmin.
- Mikäli toinen pelaajista ei ilmoita esteestään ajoissa tai jättää kokonaan saapumatta paikalle sovittuna ajankohtana eikä vuoroa ehditä perua määräaikaan mennessä (viim. 2 h ennen vuoron alkua), tuomitaan hänet hävinneeksi (5-0) ja estynyt pelaaja on velvollinen maksamaan peruuttamattoman vuoron kokonaisuudessaan.
- Pelaajan nimi poistetaan sarjataulukosta, jos pelaaja jättää kaikki pelinsä pelaamatta ottelujakson aikana, eikä ilmoita sarjan vetäjälle aikomuksestaan jatkaa sarjassa.

Jos on kysyttävää tai epäselvyyksiä, kysykää aina Mikulta, ei pelikassalta. Toimisto on auki ma-to 11.30-14.30, puh. 044-770 3207.

Esport Cup toimikunta pidättää itselleen oikeuden sääntömuutoksiin.