



SULKAPALLON ESPORT CUPIN SÄÄNNÖT

1. Sulkapallo Esport Cup on avoin kaikille Esport Centerin asiakkaille ja se on yhteinen kaikenikäisille miehille ja naisille eri pelitasoilla.
2. Sarjan osanottajat jaetaan viiden (5) pelaajan lohkoihin. Lohkon sisällä pelataan jokainen jokaista vastaan eli kullekin pelaajalle tulee neljä ottelua. Ottelut pitää pelata määräaikaan mennessä. Myöhästyneitä tuloksia ei oteta huomioon.
3. Ottelut pelataan pelaajien keskenään sopimilla vakio- tai irtovuoroilla Esport Centerin kentillä. Muualla pelattuja otteluita ei hyväksytä tuloksiin.
4. Lohkon voittaja nousee kaksi lohkoa ylemmäksi, toinen yhden lohkon ylemmäksi. Kolmas pysyy samassa lohossa, neljäs putoaa yhden lohkon ja viides kaksi lohkoa alemmaksi. Poikkeuksena on, että ensimmäisestä lohkosta kolmas ja neljäs putoavat toiseen lohkoon ja lohkon viimeinen kolmanteen lohkoon. Viimeisestä lohkosta kolme ensimmäistä nousee ja kaksi pysyy.
5. Pelaajan nimi poistetaan sarjataulukosta, jos pelaaja jättää kaikki pelinsä pelaamatta kahden perättäisen ottelujakson aikana, eikä ilmoita sarjan vetäjälle aikomuksestaan jatkaa sarjassa. Poistaminen voi kuitenkin tapahtua jo yhden ottelujakson jälkeen, jos kyseinen sarjapaikka tarvitaan sarjaan liittyvälle uudelle pelaajalle.
6. Ottelut pelataan voimassaolevien sulkapallosääntöjen mukaan paras kolmesta –menetelmällä eli otteluvoittoon tarvitaan kaksi (2) voitettua erää. Erät pelataan 21 pisteeseen. Jokaisesta syötöstä saa pisteen. Ottelun voittaja merkitsee ottelutuloksen (2-0, 2-1) kuukausisarjan ilmoitustaululle. Jos peli keskeytyy vamman tai jonkin muun syyn vuoksi, merkitään tulokseksi voittajalle 2 erää ja häviäjälle hänen keskeytykseen mennessä voittamansa erät. Kokonaan pelaamatta jääneistä otteluista ei saa tehdä merkintää tulostauluun eikä niistä saa pisteitä, vaikka kysymyksessä olisikin ilmeinen luovutus. Jos kuitenkin ottelusta on sovittu pelaajien kesken ja toinen pelaaja jää saapumatta kentälle ilmoittamatta asiasta etukäteen, saa kentälle saapunut pelaaja merkata itselleen 2-0 voiton. Tällöin ruutuun on merkittävä myös W.O. (Walk Over = luovutusvoitto).
7. Lohkon sijoituksia laskettaessa ottelun voittaja saa kolme (3) pistettä ja häviäjä yhden (1) pisteen. Jos kaksi pelaajaa päätyy samaan pistemäärään, ratkaisee paremmuuden ensisijaisesti keskinäinen ottelutulos. Jos ottelutulokset menevät ristiin tai keskinäistä ottelua ei ole pelattu, ratkaisee paremmuuden kaikkien otteluiden voitettujen ja hävittyjen erien suhde.
8. Jos ottelu menee kolmanteen erään kellon soidessa, on erän voittaja se joka johtaa kellon soidessa ja jos on tasan niin viimeisen pelatun pallon voittaja saa erän.
9. Jokaisesta viiden (5) minuutin myöhästymisestä saa vastustaja 5 pistettä.
10. Pelaajat arpoivat aloittajan lyömällä pallon ylöspäin. Pallon pudottua lattialle pallon nupin osoittaman kenttäpuolen pelaaja saa valita ensimmäisen syöttäjän tai valitseeko kenttäpuolen. Jos hän valitsee kenttäpuolen, päättää vastapuoli kumpi aloittaa syöttämisen.
11. Tosi pelimies ei viivytele, vaan pelaa reilusti kellon soittoon asti. Varaa vuorosi ajoissa ja jos vuorosi peruuntuu, muistakaa perua tunti myös pelikassalta viimeistään kahta (2) tuntia ennen vuoron alkua.