



## 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 lohkosta kolmas ja neljäs putoavat toiseen lohkoon ja lohkon viimeinen kolmanteen lohkoon. Viimeisestä lohkosta 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 enää 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.
- 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 luovutusvoittoon. 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 päätyneet samaan pistemäärään, ATK-ohjelma ratkaisee sijoitukset **pelisuhteen mukaan** Se, jolla on parempi hävittyjen ja voitettujen pelien suhde, sijoittuu paremmin.

Jos on kysyttävää tai epäselvyyksiä, kysykää aina Hanalta, ei pelikassalta.  
Toimisto on auki ma-to 11.30-14.30, puh. 5024 7033