

 **KAMPEN OM MORAS TENNISTRON** (gäller för vuxna över 16 år eller om tränaren tycker du kan vara med) Det kommer bli en egen tävling för dom yngre barnen

Utmana – Vinn – Klättra!

 **En levande tennisutmaning för hela klubben**

Välkommen till **Kampen om Mora Tennistron** – en ständig tennisutmaning där du själv kan välja när du vill spela, vem du vill möta och kämpa dig upp mot toppen av pyramiden.

Det finns ingen fast tävlingsdag. **Pyramiden är alltid igång!**

1. ANMÄLAN

- Under de första **tre veckorna** kan alla som vill delta anmäla sig.
- Efter de tre första veckorna placerar tränaren deltagarna i pyramiden utifrån **tennisnivå**.
- Det går även att anmäla sig efter de första tre veckorna.
- Spelare som anmäler sig senare börjar **längst ner i pyramiden**.
- Det är tränaren som gör den första nivåindelningen.

 **Anmälan**

info@moratennisklubb.se

2. PYRAMIDEN

Pyramiden består av flera **trappsteg**, med flera spelare på varje trappsteg.

Varje spelare har en bestämd position i pyramiden.

Det finns två olika typer av matcher:

 **OFFICIELL UTMANING**

Du utmanar en spelare på **trappsteget direkt ovanför dig**.

 **FUNMATCH**

Du utmanar en spelare som befinner sig **på samma trappsteg som du själv**.

3. UTMANA EN SPELARE PÅ TRAPPSTEGET OVANFÖR

Du får utmana **vilken spelare som helst på trappsteget direkt ovanför dig**.

Du väljer alltså själv vem du vill möta.

Exempel:

Du befinner dig på trappsteg 5.

På trappsteg 4 finns:

- Anna
- Lisa
- Johan
- Erik

Du kan välja att utmana **Anna, Lisa, Johan eller Erik**.

Om du vinner:

 Du klättrar **ett trappsteg upp** och tar över den spelare du besegrade position.

Om du förlorar:

 Du stannar kvar på din nuvarande position.

Du kan alltså bara klättra **ett trappsteg åt gången**.

4. UTMANA EN SPELARE PÅ SAMMA TRAPPSTEG

Du får alltid utmana en annan spelare som befinner sig **på samma trappsteg** som du.

Detta är en **funmatch**.

Matchen är till för att:

- spela mer tennis
- få en rolig och jämn match
- möta olika spelare

- träna tävlingsmomentet

Resultatet påverkar inte pyramiden.

Oavsett resultat:

- ingen position byter ägare
- ingen klättrar
- ingen flyttas ner
- båda spelarna behåller sina positioner

🔊 Funmatchen har ingen deadline.

Ni bestämmer själva när ni vill spela matchen.

5. VEM FÅR JAG UTMANA?

Du får:

⬆️ Utmana en spelare på trappsteget direkt ovanför dig

→ **Officiell match – resultatet påverkar pyramiden.**

🔊 Utmana en spelare på samma trappsteg

→ **Funmatch – resultatet påverkar inte pyramiden.**

Du får **inte** utmana en spelare som befinner sig längre upp i pyramiden än trappsteget direkt ovanför dig.

6. EN AKTIV OFFICIELL UTMANING ÅT GÅNGEN

För att pyramiden ska fungera rättvist kan en spelare bara vara involverad i **en aktiv officiell utmaning åt gången**.

Om spelaren du vill utmana redan:

- har blivit utmanad, eller
- själv har utmanat någon annan,

måste du vänta tills den matchen är färdigspelad.

Om någon annan på det aktuella trappsteget är ledig kan du istället välja att utmana den spelaren.

På så sätt kan pyramiden fortsätta vara aktiv utan att en spelare har flera pågående officiella utmaningar samtidigt.

7. EN MÅNAD ATT SPELA EN OFFICIELL MATCH

När en officiell utmaning har gjorts har spelarna **en månad på sig att spela matchen**.

Det är båda spelarnas ansvar att försöka hitta en tid som passar.

Om den utmanade spelaren inte svarar:

Om den utmanade spelaren inte svarar eller inte går att få kontakt med, och matchen därför inte kan spelas inom en månad:

 **Utmanaren övertar automatiskt den utmanades position.**

En spelare kan alltså inte blockera pyramiden genom att inte svara.

Viktigt:

Månadsregeln gäller **endast officiella utmaningar mot trappsteget ovanför**.

Funmatcher mot spelare på samma trappsteg har ingen tidsgräns.

8. MATCHENS LÄNGD

Alla matcher spelas i **60 minuter**.

 **Första 5 minuterna**

Gemensam uppvärmning.

 **Därefter 55 minuter matchspel.**

Det spelas **inga set**.

I stället räknas games löpande under hela matchen.

När de 60 minuterna har gått är matchen slut.

9. RESULTATET

Det resultat som gäller när de 60 minuterna är slut är slutresultatet.

Exempel:

Anna – Lisa 9–7

Anna vinner.

Vid en officiell utmaning mot trappsteget ovanför innebär det att Anna klättrar ett trappsteg och tar Lisas position.

Vid en funmatch på samma trappsteg innebär resultatet **ingenting för pyramiden**.

Oavgjort

Om ställningen är lika när tiden går ut, till exempel:

8–8

är matchen oavgjord.

Vid en officiell utmaning innebär det att **ingen klättrar och positionerna förblir oförändrade**.

10. BOKA BANAN SJÄLVA

Spelarna ansvarar själva för att boka tennisbanan.

🗣️ Banan bokas via [Matchi.se](https://matchi.se).

Spelarna kommer själva överens om:

- datum
- tid
- bana
- vem som bokar

Tränaren ansvarar inte för att boka banan eller hitta en tid åt spelarna.

11. SPELARNAS EGET ANSVAR

Kampen om Mora Tenniströnen bygger på eget ansvar.

Spelarna ansvarar själva för att:

- kontakta sin motståndare
- svara på utmaningar
- hitta en tid för matchen
- boka banan
- komma i tid
- värma upp tillsammans
- hålla reda på resultatet
- spela matchen inom den överenskomna tiden
- skriva in resultatet efter matchen

Alla deltagare hjälps åt att hålla pyramiden levande!

12. RAPPORTERA RESULTATET

Efter varje **officiell match** ansvarar spelarna själva för att skriva in resultatet på **resultatbladet som finns bredvid pyramidtavlan**.

Skriv:

Spelare – Spelare – resultat

Exempel:

Johan – Erik 10–7

Efter att resultatet har skrivits in uppdateras pyramiden så att den nya placeringen blir tydlig.

Vid en funmatch på samma trappsteg behöver resultatet **inte** skrivas upp, eftersom resultatet inte påverkar pyramiden.

Det är spelarnas eget ansvar att se till att resultatet från en officiell utmaning skrivs upp.

13. FAIR PLAY

Det här är en tävling, men framför allt ska det vara **roligt att spela tennis**.

Vi förväntar oss att alla spelare:

- visar respekt för sin motståndare
- svarar på meddelanden
- håller överenskomna tider
- är ärliga med resultatet
- följer reglerna
- tar ansvar för att matcherna genomförs
- hjälper till att hålla pyramiden aktiv

Vid oenighet ska spelarna först försöka lösa problemet tillsammans.

Om det inte går kan tränaren hjälpa till.

14. VÄGEN MOT MORA TENNISTRONEN

Vill du klättra?

 **UTMANA EN SPELARE PÅ TRAPPSTEGET OVANFÖR.**

Vinn → Klättra!

Vill du spela en rolig match mot någon på ungefär samma nivå?

 **UTMANA EN SPELARE PÅ SAMMA TRAPPSTEG.**

Spela → Ha kul → Utmana igen!

Och hela tiden finns ett mål:

 **ATT BLI MORAS TENNISTRON!**

UTMANA – VINN – KLÄTTA!

15. KONTAKTUPPGIFTER OCH GODKÄNNANDE

För att pyramiden ska fungera behöver deltagarna kunna kontakta varandra.

Deltagarna ska därför **aktivt godkänna** att deras namn samt telefonnummer och/eller e-postadress används inom ramen för pyramidturneringen.

Kontaktuppgifter på anslagstavlan

Om deltagaren godkänner det kan:

- namn
- telefonnummer och/eller
- e-postadress

publiceras på pyramidtavlan i tennisklubben.

Det gör det enkelt för deltagarna att kontakta varandra och genomföra sina matcher.

Om du inte vill ha dina kontaktuppgifter på tavlan

Det är helt okej.

Du kan istället lämna ditt telefonnummer och/eller din e-postadress till tränaren.

Då publiceras **endast ditt namn på tavlan**.

Andra deltagare som vill kontakta dig kan då fråga tränaren efter dina kontaktuppgifter.

Viktigt

Kontaktuppgifter publiceras på pyramittavlan **endast om deltagaren uttryckligen har godkänt detta**.

Genom att delta i pyramidturneringen godkänner du inte automatiskt att dina kontaktuppgifter publiceras. Ett separat godkännande krävs för detta.

Namn på pyramidtavlan: Ja / Nej

Telefonnummer på pyramidtavlan: Ja / Nej

E-postadress på pyramidtavlan: Ja / Nej

KAMPEN ÄR IGÅNG!

UTMANA – VINN – KLÄTTRA!