

**REGULAMIN ROZGRYWEK KLUBOWYCH HOUSE OF TENNIS POD NAZWĄ  
„AUTO IDEA MERCEDES-BENZ CHALLENGE”**

**AKTUALIZACJA NA SEZON LIGOWY od 02.06.2026**

**I. Postanowienia ogólne**

1. Organizatorem rozgrywek jest House of Tennis.
2. Każdy z uczestników rozgrywek zobowiązuje się do przestrzegania niniejszego regulaminu oraz regulaminu obiektu dostępnego na stronie internetowej: [www.houseoftennis.pl](http://www.houseoftennis.pl).
3. Prawo do gry w rozgrywkach mają wszystkie osoby, które zgłosiły się za pośrednictwem strony internetowej [www.houseoftennis.pl/auto-idea-challenge](http://www.houseoftennis.pl/auto-idea-challenge) lub [kluby.org](http://kluby.org), a ich zgłoszenie zostało zaakceptowane przez organizatora.
4. Rozgrywki dedykowane są osobom dorosłym.
5. **Wpisowe** do udziału w Challenge wynosi min. 150 zł, ma charakter darowizny na działalność statutową Stowarzyszenia House of Sports, wspierającego rozwój tenisowy dzieci. Dokonanie wpłaty jest warunkiem udziału w rozgrywkach i możliwe jest gotówką w recepcji Klubu lub przelewem:  
  
Dane do wpłaty: Stowarzyszenie House of Sports  
Nr konta: 74 1090 2718 0000 0001 4891 0949  
  
Tytuł przelewu: Darowizna na cele statutowe – imię i nazwisko
6. **Mecze w ramach Challenge będą rozgrywane w terminie od 09.02.2026 do 27.08.2026 włącznie (Sezon)**, możliwość rzucania wyzwań zostanie uruchomiona 09.02.2026 o godz 10.00.
7. Challenge podzielony jest na poziomy zaawansowania (Ligi). Liczba lig oraz ich liczebność zostaną ogłoszone do dnia 08.02.2026 do godz. 20:00. Wszyscy zawodnicy zgłoszeni do tego terminu zostaną przypisani do odpowiednich lig zgodnie z decyzją kadry trenerskiej Organizatora.
8. Sezon podzielony jest na rundę wstępną oraz rundę zasadniczą:
  - a) **Runda wstępna - etap Challenge – od 09.02.2026 do do 01.06.2026.** Do tego czasu awanse i spadki pomiędzy ligami odbywają się płynnie.
  - b) **Runda zasadnicza - etap Ligowy - od 02.06.2026 do zakończenia rozgrywek.** W tym okresie awanse i spadki zostają zablokowane i zawodnicy rozgrywają mecze w ramach swoich lig.
9. **29.08.2026** rozegrany zostanie turniej Masters, do którego kwalifikuje się pierwsze 8 osób z listy rankingowej każdej z lig. W turnieju Masters mogą wziąć udział tylko osoby które w ciągu sezonu rozegrały minimum 16 meczów. **Do limitu 16 meczów wliczane są mecze rozegrane zarówno w etapie Challenge, jak i w etapie Ligowym.**
10. **Zawodnik, który zajmie miejsce premiowane awansem do turnieju Masters, ale nie spełni wymogu rozegrania minimum 16 meczów, traci prawo udziału w turnieju. Jego miejsce zajmuje kolejny zawodnik z klasyfikacji końcowej ligi, który spełnił wymagane minimum meczowe.**
11. Uczestnicy biorą udział w rozgrywkach na własne ryzyko i odpowiedzialność.

12. Podczas rozgrywania meczu w ramach challenge na korcie mogą przebywać jedynie zawodnicy rozgrywający spotkanie. Kibice mogą obserwować mecz z wyznaczonych dla nich miejsc tj. korytarz pomiędzy kortami. Obecność kibiców na korcie możliwa jest jedynie po uprzedniej zgodzie obydwu zawodników z zastrzeżeniem, że kibice nie mogą ingerować w mecz – zawodnicy sędziują sobie sami.
13. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie w każdym momencie. Każdorazowo zawodnicy zostaną poinformowani o zmianach. Aktualny regulamin będzie dostępny pod adresem [www.houseoftennis.pl/auto-idea-challenge](http://www.houseoftennis.pl/auto-idea-challenge) oraz w recepcji klubu.

## **II. Przypisanie zawodników do poziomów rozgrywek (Lig)**

1. Przy zgłoszeniu udziału w Challenge zawodnik zobowiązany jest do podania w formularzu zgłoszeniowym swojego orientacyjnego poziomu tenisowego wg skali NTRP. Wskazany przez zawodnika poziom NTRP ma charakter informacyjny i służy jako punkt odniesienia przy wstępnym przypisaniu do poziomu rywalizacji.
2. Ostateczna decyzja o przypisaniu zawodnika do odpowiedniej ligi (poziomu zaawansowania) należy do kadry trenerskiej Organizatora, która bierze pod uwagę m.in.:
  - a) zadeklarowany poziom NTRP,
  - b) dotychczasowe doświadczenie turniejowe oraz historię udziału w rozgrywkach klubowych,
  - c) obserwację gry i postawy zawodnika.
3. Zawodnik przyjmuje do wiadomości, że przypisanie do poziomu może ulec zmianie w trakcie fazy wstępnej rozgrywek, zgodnie z zasadami awansów i spadków pomiędzy ligami określonymi w niniejszym regulaminie.
4. Pierwsza lista rankingowa każdej z lig zostanie ustalona w drodze losowania, które odbędzie się 08.02.2026 o godz 20.00.
5. Zgłoszenia zawodników przyjmowane są przez cały czas trwania rozgrywek. Zawodnik, który zgłosi się do challenge po terminie losowania miejsc w ligach zajmuje ostatnie miejsce w rankingu ligi, do której został przyporządkowany.

## **III. Awanse i spadki pomiędzy ligami**

1. Awanse i spadki pomiędzy poziomami możliwe są do dnia 31.05.2026. Po tym terminie ligi zostają zamknięte, a dalsza część sezonu rozgrywana jest wyłącznie w obrębie lig.
2. Każdy z graczy ma prawo awansu do następnej ligi w dowolnej chwili pod warunkiem, że jego pozycja na to pozwala. Np. 5-te miejsce w II lidze daje możliwość wyzwania ostatniego zawodnika na liście z I ligi (zasada wyzwania 6 miejsc do przodu).
  - a) W przypadku wygranej, zawodnik awansuje do wyższej ligi i zajmuje miejsce rywala w rankingu.
  - b) W przypadku przegranej, zawodnik pozostaje na dotychczasowej pozycji w rankingu oraz pokrywa koszt wynajmu kortu w całości.

## **IV. Wyzwania**

1. Podstawą do rozegrania meczu jest wpisanie go na listę wyzwań poprzez system kluby.org.
2. ~~Każdy gracz znajdujący się na liście rankingowej może wyzwać na mecz gracza znajdującego się w rankingu maksymalnie 6 miejsc wyżej. W przypadku wygranej, gracz WYZYWAJĄCY zajmuje miejsce~~

~~przegranego, a przegrany i pozostali zawodnicy za nim sklasyfikowani przesuwają się o jedno miejsce w dół rankingu. W przypadku przegranej wyzywający pozostaje na swoim miejscu w klasyfikacji ogólnej.~~

3. Liga rozgrywana jest systemem „każdy z każdym”. Pomędzy tymi samymi zawodnikami mogą zostać rozegrane maksymalnie dwa mecze punktowane w etapie ligowym (mecze i rewanż).
4. Aktywne wyzwania oraz mecze umówione przed rozpoczęciem etapu ligowego zachowują ważność i mogą zostać rozegrane po rozpoczęciu etapu ligowego.
5. Zawodnik WYZYWAJĄCY ma obowiązek: ustalenia ze swoim przeciwnikiem daty i godziny meczu, zarezerwowania kortu oraz wpisania w system korty.org terminu meczu w ciągu **2 dni (48 godzin)** od daty wyzwania. W przypadku niedopełnienia tych obowiązków zostaje przyznany automatyczny walkower na korzyść WYZWANEGO.
6. W przypadku braku możliwości skontaktowania się z WYZWANYM przez okres 24h, WYZYWAJĄCY ma obowiązek zgłoszenia tego faktu organizatorowi. W tej sytuacji organizator będzie próbował skontaktować się z WYZWANYM. W przypadku braku kontaktu z organizatorem WYZWANEMU grozi przyznanie walkovera na korzyść WYZYWAJĄCEGO.
7. Poprzez brak możliwości skontaktowania się Organizator rozumie nieodebranie połączeń. Informowanie przeciwnika o wyzwaniu bądź odwołaniu meczu poprzez SMS bądź e-mail odbierane są jako niewystarczalne.
8. Zawodnicy powinni ustalić termin spotkania dogodny dla obu stron, przy czym zarówno WYZYWAJĄCY jak i WYZWANY mają obowiązek zaproponować co najmniej dwa terminy rozegrania meczu, w tym przynajmniej jeden popołudniowy. Terminy te muszą uwzględniać dostępność kortów.
9. W przypadku braku terminu dogodnego dla obu graczy, WYZYWAJĄCY ma obowiązek dostosować się do jednego z terminów podanych przez zawodnika, którego wyzywa do pojedynku. Jeżeli WYZWANY nie poda żadnego terminu na rozegranie spotkania, zawodnik wyzywający wygrywa mecz walkowerem.
10. Mecz powinien być rozegrany w terminie nie dalszym niż **7 dni (168 godzin)** od daty wyzwania. W niektórych przypadkach Organizator zastrzega sobie możliwość przedłużenia tego okresu o kolejny 1 dzień.
11. Dni, w których klub jest nieczynny lub na kortach są organizowane duże imprezy, które znacząco wpływają na dostępność kortów, są pomijane przy wyliczaniu czasu na rozegranie spotkania.
12. W przypadku niedokończenia meczu z powodu przekroczenia czasu rezerwacji kortu, powinien on zostać rozegrany w terminie nie dalszym niż 5 dni od dnia rozpoczęcia spotkania.
13. Mecze rozgrywane są tylko na kortach House of Tennis **do dwóch wygranych setów**. Trzeci set rozgrywany jest w formie super tie-break'a do 10 punktów lub pełnego seta przy zgodzie obu zawodników.
14. Na każdy mecz wymagana jest rezerwacja kortu **na czas 2 godzin**. Opłata za kort pobierana jest za 2 godziny, również w przypadku zakończenia meczu przed upływem tego czasu. Rezerwacja kortu na 1,5 godziny możliwa jest wyłącznie w przypadku braku dostępności kortów.
15. Osoba rzucająca wyzwanie do pojedynku ma obowiązek dostarczyć 3 nowe piłki. **Oficjalną i rekomendowaną piłką Challengeu jest Dunlop Australian Open**. Organizator zaleca rozgrywanie

wszystkich meczów właśnie tą piłką w celu zachowania spójnych warunków gry. Rozegranie meczu piłkami innej marki lub używanymi może nastąpić tylko w przypadku zgody WYZWANEGO. WYZWANY ma prawo odmówić rozegrania meczu jeśli uzna, że piłki nie są nowe lub ich stan znacznie odbiega od zadowalającego. W tej sytuacji WYZYWAJĄCY jest zobowiązany zakupić piłki w recepcji klubu. W przypadku braku wskazanych piłek lub braku zgody WYZWANEGO na grę piłkami używanymi mecz nie może się odbyć i uznawany jest jako walkower dla WYZWANEGO, a WYZYWAJĄCY zobowiązany jest do opłaty całości rezerwacji kortu.

16. **Osoba wygrywająca spotkanie zobowiązana jest wprowadzić wynik meczu w systemie online/ aplikacji kluby.org. Wynik musi zostać wprowadzony do systemu najpóźniej do końca dnia, w którym spotkanie zostało rozegrane.**
17. **Zawodnicy rozgrywający mecz w ramach jednej ligi dzielą się opłatą za wynajęcie kortu po połowie.** Przy czym od ceny kortu naliczany jest rabat 20zł od standardowych cen cennikowych.
18. W przypadku odwołania meczu – **odwołania rezerwacji kortu w terminie krótszym niż 24 godziny, zawodnik, który odwołał mecz zobowiązany jest do pokrycia 100% kosztu wynajmu kortu (na 2 godziny)**
19. Zawodnik, który przegrał mecz może wyzwąć swojego zwycięzcę, jednak nie wcześniej niż po upływie 7 dni liczonych od dnia rozegrania spotkania.
20. Zawodnik, który wygrał mecz nie może zostać wyzwany w ciągu 24 godziny od zakończenia meczu, ale może w tym czasie rzucić wyzwanie kolejnemu graczowi.
21. Zawodnik, który przegrał mecz nie może rzucić wyzwania innemu graczowi w ciągu 24 godzin od zakończenia meczu, ale może być wyzwany przez innego gracza.
22. Zawodnik, który poddaje mecz przed jego rozegranie, otrzymuje ostrzeżenie. Po trzech kolejnych ostrzeżeniach zawodnik oddający walkovera spada o 1 miejsce w rankingu. W przypadku dużej ilości walkoverów Organizator ma prawo usunąć gracza z rozgrywek lub przesunąć go na ostatnie miejsce w rankingu.
23. Organizator zastrzega sobie prawo do ukarania ostrzeżeniem zawodnika, który umyślnie działa niezgodnie z niniejszym regulaminem rozgrywek. W szczególnych przypadkach może ukarać takiego zawodnika spadkiem w rankingu bądź całkowitym usunięciem z rozgrywek.
24. W wyjątkowych okolicznościach organizator zastrzega sobie prawo do anulowaniu meczu.

#### **IV. Punktacja w Etapie Ligowym**

1. **Za mecze przyznawane będą różnicowane ilości punktów za: wygranie meczu, wygranie seta w przegranym meczu, wygranie poprzez walkover:**
  1. **za wygranie meczu 2:0 (również poprzez walkover) - 4 punkty**
  2. **za wygranie meczu 2:1 - 3 punkty**
  3. **za wygranie seta w przegranym meczu 1:2 - 2 punkty**
  4. **za udział w meczu 0:2 - 0 punktów**
  5. **0:2 walkover – 0 punktów**
2. **Na podstawie przyznawanych punktów tworzone będzie ranking generalny.**

3. W przypadku gdy kilku zawodników ma taką samą liczbę punktów wyższe miejsce w rankingu przysługuje Zawodnikowi, który rozegrał większą liczbę meczów. W przypadku takiej samej liczby rozegranych meczów wyższe miejsce w rankingu przysługuje zawodnikowi o większej liczbie wygranych meczów.

#### **V. Zasady korzystania z urlopów**

1. Każdy zawodnik ma prawo zgłosić swoją nieobecność (również spowodowaną kontuzją) korzystając z tzw. urlopu, którego długość w ciągu sezonu może wynieść łącznie maksymalnie 21 dni, przy czym najmniejsza ilość dni, na jaką można jednorazowo wziąć urlop to 3 dni.
2. Przebywając na urlopie zawodnik nie może być wyzwany do pojedynku.
3. Urlop nie przysługuje graczom w okresie 14 dni przed zakończeniem sezonu rozgrywek
4. Urlop jest ważny pod warunkiem odznaczenia zgłoszenia Organizatorowi.
5. W przypadku terminu krótszego niż 7 dni od wyzwania do nadchodzącego, ustawionego już urlopu w systemie, osoba idąca na urlop może rozegrać spotkanie lub anulować wyzwanie, pod warunkiem, że jej urlop zostanie wydłużony i ustawiony od daty wyzwania.
6. Jeżeli osoba zostawia pomiędzy 2 urlopami mniej niż 7 dni gotowości do gry to jest to jednoznaczna informacja, że może w tym czasie rozegrać mecz.