



PRAVILA SISTEMA

Kako deluje samodejno izzivanje, dvoboji, kazni, odsotnosti, ELO in statistika v novi aplikaciji Piramida Tour. Vse številke so privzete nastavitve, ki jih vodja turneje spreminja v adminu.

0 VSEBINA

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1. Piramida in skupine | 9. Odsotnost O |
| 2. Doseg izziva in Joly | 10. Mesečna zaščita in prehod med meseci |
| 3. Samodejno izzivanje | 11. Play-off |
| 4. Izzivalec in branilec | 12. ELO |
| 5. Dvoboj in rok | 13. Statistika in puščice |
| 6. Podaljšanje rezervacije | 14. Obvestila in objave |
| 7. Rezultat in premik na lestvici | 15. Nastavitve v adminu |
| 8. Kazni in blokade | 16. Zadnje spremembe |

Oznaka **NOVO** pomeni pravilo, dodano po mailu "pravila in ostalo" (15. 10. 2026).

1 PIRAMIDA IN SKUPINE

- **Faraon:** 1. mesto.
- **Final Four:** 2. do 4. mesto.
- **Skupine po 10 igralcev:** Prva skupina 5. do 14. mesto, Druga 15. do 24. in tako naprej.
- V profilu igralca je skupina prikazana z **znakom**: šesterokotnik v barvi skupine s številko skupine, zlat s krono za Faraona in zlat z oznako FF za Final Four. **NOVO**
- Vodja lahko na lestvici določi **barvne cone** (npr. mesta za Play OFF) in igralce označi z **O** (odsoten) ali **PO** (Play OFF).

2 DOSEG IZZIVA IN JOLY

- Izzivalec lahko izzove igralca, ki je **višje na lestvici**, in sicer v **isti vrsti** ali **vrsto višje desno** od sebe (enako ali višje mesto v vrstici).
- Igralci v Final Four in Faraon so dosegljivi iz vrste neposredno pod njimi.
- **Joly:** enkrat v sezoni lahko igralec izzove še eno vrsto višje (največ 20 mest). Joly vklopi igralec ali vodja, porabi se ob dodeljenem paru.

3 SAMODEJNO IZZIVANJE

Sistem vsak dan ob **12:00** (nastavljivo) sam določi pare. Cilj je **čim več odigranih tekem**.

KLJUČ ZA IZBOR NASPROTNIKA

1. Prednost ima prost nasprotnik v dosegu, s katerim izzivalec **še nikoli ni igral**. **NOVO**
2. Sicer **najvišji prost igralec** v dosegu izzivalca.
3. Izključen je igralec, s katerim je izzivalec igral v **zadnjih 14 dneh** (revanša).

Sistem preizkusi dva načina razporeda (od spodaj navzgor in najprej igralci z najmanj možnostmi) in izbere tistega, ki da:

1. največ parov (tekem),
 2. pri enakem številu več parov, ki še nista igrala,
 3. pri izenačenju čim višje nasprotnike.
- Nasprotnik je "prost", če nima odprtega dvoboja, ni odsoten (O), ni neaktiven, ni v mesečni zaščiti in ni v play-offu.
 - Vodja lahko pare predlaga ročno (gumb Samodejno dodeli pare pokaže predlog, ki ga potrdi ali popravi).

4 IZZIVALEC IN BRANILEC

- Igralci **izmenično izzivajo in branijo**: po odigranem dvoboju je izzivalec naslednjič branilec, branilec pa izzivalec.
- Branilca, ki ga **3 dni** nihče ne izzove, sistem spusti med izzivalce.
- **Po vrnitvi iz odsotnosti O** je igralec **2 dni na voljo samo za sprejem izziva**, tudi če je bil pred odsotnostjo na vrsti za izzivanje. Če ga v 2 dneh nihče ne izzove, gre med izzivalce. **NOVO**

5 DVOBOJ IN ROK

- Dvoboj je treba odigrati v **8 dneh** od dodelitve para.
- Igralca se dogovorita za termin (dan, ura, igrišče) in ga oba potrdita v aplikaciji.
- Status rezervacije (vidno na strani pod Napovedani dvoboji):

Barva	Pomen
Siva	Nova rezervacija, termin še ni dogovorjen.
Rumena	2 dni brez potrjenega termina. Igralca dobita opozorilo.
Rdeča	5 dni brez potrjenega termina. Igralca dobita drugo opozorilo.
Zelena	Termin potrjen.
Modra	Rezultat vpisan, čaka potrditev.

6 PODALJŠANJE REZERVACIJE

- Podaljšanje je mogoče **samo, ko je termin potrjen**.
- Vsak igralec ima **2 samostojni podaljšanji v sezoni**, ki ju sistem odobri sam. Vsako nadaljnje odobri vodja.
- Največ **7 dni** podaljšanja na enkrat.

7 REZULTAT IN PREMİK NA LESTVICI

- Rezultat je treba vpisati **isti dan do 24:00**. Če ni vpisan, sistem naslednji dan obema igralcema pošlje opomnik. **NOVO**
- Rezultat vpiše en igralec, drugi ga potrdi. Če v **30 minutah** ni ugovora, se rezultat potrdi sam.
- Če **zmaga izzivalec**, prevzame mesto poraženega, vsi vmes se pomaknejo eno mesto nižje.
- Če **zmaga branilec**, mesta ostanejo enaka.
- Po potrjenem rezultatu se pripravi osnutek objave za FB in IG.

8 KAZNI IN BLOKADE

Primer	Posledica
Rok poteče brez rezultata	Oba igralca padeta za 5 mest in 3 dni ne moreta izzivati (lahko sta samo izzvana).
W.o.: igralca ne stopita na igrišče	Oba igralca 2 dni ne moreta izzivati.

9 ODSOTNOST O

- V sezoni ima vsak igralec **4 odsotnosti po 7 dni** in **1 odsotnost po 2 dni**.
- Odsotnost velja **takoj**. Če je igralec ta dan že odigral dvoboj, začne veljati naslednji dan.
- Odsotnost lahko predčasno konča igralec (gumb Vrnem se prej) ali vodja. Igralec je od naslednjega dne spet na voljo za izziv. Odsotnost šteje kot porabljena, preostali dnevi te odsotnosti zapadejo; med porabljene dni se štejejo samo dejanski dnevi odsotnosti.
- Odsoten igralec ne izziva in ga ni mogoče izzvati.
- Vrnitev: 2 dni med branilci, samo za sprejem izziva, nato med izzivalce (glej točko 4).
- Med play-offom je status O zamrznjen: vsi igralci so na voljo, preostali dnevi odsotnosti ostanejo shranjeni.

- **Javno:** v profilu vsakega igralca vsi vidijo, ali je odsoten in do kdaj, ter koliko odsotnosti mu še ostane. Na lestvici je oznaka O z datumom. V svojem profilu ima igralec še zgodovino odsotnosti v sezoni.

NOVO

10 MESEČNA ZAŠČITA IN PREHOD MED MESECI

- Ko igralec v mesecu brani **2 izziva**, lahko odkljuka "ne želim igrati" in do konca meseca ni več izzvan.
- Izziv, katerega rok sega **5 ali več dni v nov mesec**, se šteje v nov mesec. Takega izziva **ni mogoče zavrniti**.
- Zaščita se **samodejno prekine**, ko bi se nov izziv štel že v nov mesec (približno zadnje dni meseca). Takrat igralec spet dobiva izzive, ki se štejejo v kvoto novega meseca.

NOVO

11 PLAY-OFF

- Vodja v adminu igralce označi za **Play OFF** (oznaka PO na lestvici).
- Označeni igralci **niso več v samodejnem izzivanju**. Od takrat pare določa vodja ročno (žreb).
- Ostali igralci se izzivajo naprej po običajnih pravilih.
- Za obdobje play-offa vodja zamrzne status O (vsi so na voljo).

NOVO

12 ELO

Na kratko za igralce: ELO je sistem točkovanja, ki prikazuje trenutno tekmovalno moč igralca. Vsak začne pri 1500. Zmagovalec pridobi točke, poraženec jih izgubi; zmaga proti močnejšemu prinese več točk, poraz proti šibkejšemu odnese več. Največ točk prinese presenečenje. Za uvrstitev torej ni pomembno le število zmag, ampak tudi moč nasprotnikov. ELO ne vpliva na mesto na piramidi, samo pokaže, kdo je v formi. Na strani se ob prehodu z miško čez ELO pokaže kratka razlaga v oblaku, gumb ? in povezava pod statistiko pa odpreta celotno razlago s trenutnimi številkami (polovica igralcev na piramidi ima več kot 1466, vsak deseti več kot 1747). Pri napovedanih dvobojih je ob igralcu verjetnost zmage v odstotkih.

NOVO

- ELO se računa iz **vseh tekem od 1. 4. 2017**, ko se začnejo zabeleženi rezultati. Za sezono 2016 so na voljo samo statistike, brez posameznih tekem.
- Vsak igralec začne pri **1500**.
- Po vsaki tekmi: verjetnost zmage $E = 1 / (1 + 10^{((ELO \text{ nasprotnika} - ELO \text{ igralca}) / 400)})$. Zmagovalec dobi $K \times (1 - E)$, poraženec izgubi enako.
- **K = 40** za prvih 15 tekem igralca (hitrejša umestitev novih igralcev), nato **K = 24**.
- **w.o. ne spremeni ELO**. (ob prenosu so bile vse tekme z oznako wo pri obeh igralcih izločene iz ELO, zato so se ELO vrednosti nekoliko spremenile).

NOVO

- **ELO nagrade ob koncu sezone:** Faraon +100, 2. mesto +50, 3. mesto +30. Vodja jih podeli z enim klikom v adminu (Nastavitve), enkrat na sezono; zneske lahko spremeni. **NOVO**
 - **ELO nagrada ali popravek posamezniku:** vodja lahko v adminu igralcu doda ali odvzame točke, z razlogom. Zapiše se v zgodovino ELO.
 - Lestvica je ločena od ELO: mesto na piramidi določajo dvoboji, ELO je samo ocena moči.
 - Graf ELO v profilu igralca je prikazan **po sezonah** (začetek sezone, zdaj oziroma konec sezone in sprememba).
-

13 STATISTIKA IN PUŠČICE

- **Tekme w.o. ne štejejo v statistiko** (tekme, zmage, porazi, seti). **NOVO** Ob prenosu stare baze so izločene vse tekme, kjer je pri obeh igralcih vpisano wo. Statistika se tako ujema s staro stranjo.
 - Na lestvici v statistiki je ob mestu **puščica po zadnji odigrani tekmi** igralca: ▲ zelena, če je zmagal in šel gor (s številom mest), ▼ rdeča, če je izgubil in šel dol, = če mu je mesto ostalo (npr. branilec, ki je zmagal). Za tekme iz stare baze, kjer premik ni zapisan, puščica kaže samo izid: zmaga gor, poraz dol. **NOVO**
 - V profilu igralca so porazi (P) označeni **rdeče**, zmage (Z) zeleno. **NOVO**
-

14 OBVESTILA IN OBJAVE

- Igralci dobijo obvestila na telefon (ob pravi bazi tudi po e-pošti): nov par, predlog termina, rezultat za potrditev, opozorila pred rokom.
- Vodja pošlje sporočilo vsem, eni skupini, Play OFF igralcem ali enemu igralcu.
- V profilu je telefonska številka igralca z gumboma Pokliči in WhatsApp, da se nasprotnika hitro dogovorita.
- Objave za FB in IG nastanejo kot osnutki (rezultat, napovedani dvoboj, dnevni povzetek). Vodja jih odobri, uredi ali zavrne.

15 NASTAVITVE V ADMINU

Nastavitev	Privzeto
Ura dnevnega dodeljevanja parov	12:00
Dni za odigranje dvoboja	8
Dni do revanše	14
Minut za ugovor na rezultat	30
Kazen v mestih ob poteku roka	5
Dni blokade po poteku roka	3
Dni blokade po w.o.	2
ELO nagrade: Faraon, 2. mesto, 3. mesto	100, 50, 30
Dni čakanja branilca	3
Dni po vrnitvi iz O (samo za izziv)	2
Izzivov v mesecu do zaščite	2
Dni v nov mesec (prelom)	5
Odsotnosti v sezoni	4 × 7 dni in 1 × 2 dni
Samostojna podaljšanja v sezoni	2
Največ dni podaljšanja	7

16 ZADNJE SPREMEMBE

15. 10. 2026, po Damjanovih odgovorih:

1. Pri izboru nasprotnika ima "še nista igrala" prednost pred "najvišji".
2. ELO nagrade ob koncu sezone: Faraon 100, 2. mesto 50, 3. mesto 30 točk.
3. Kazen blokade velja samo za w.o., ko igralca ne stopita na igrišče.
4. Rezultat je treba vpisati isti dan do 24:00; če ni vpisan, sistem naslednji dan obema pošlje opomnik.
5. Povratnike UO lahko uvrsti na 33. mesto ali nižje. Piramida Party je prvi vikend v mesecu.
6. Razlaga ELO je Damjanovo besedilo, z oblačkom ob prehodu z miško.
7. Odsotnost O je javna: do kdaj traja in koliko je še ostane; v svojem profilu igralec vidi zgodovino.
8. Na kartici igralca je število izzivov v sezoni: kolikokrat je izzival in branil ter koliko zmag.

16. 10. 2026, sezona 2027:

1. Začetek 3. 4. 2027, zaključek z Final Four 2. 10. 2027 (datumi se še lahko spremenijo).
2. Zadnji dan izzivanja je 5. 9. 2027 za vse igralce.
3. Play-off ostane z bobnoma A (1. do 16.) in B (17. do 32.); pri več kot 100 prijavah se razširi na 64 igralcev.
4. Začetna lestvica po lanski z obrnjenim vrstnim redom 1 do 16 in 17 do 32; prvo lestvico vnese organizator ročno.
5. Upravni odbor ostane isti še eno sezono, nato volitve.

Dokument opisuje delovanje testne različice na piramida-tour.vercel.app. Ob prehodu na pravo bazo pravila ostanejo enaka.