



Tävlingsbestämmelser

Pingpong IH Open 2025/2026

(Pingisstegen)

Innehåll

1. Inledande bestämmelser	1
§ 1.1	1
§ 1.2	1
§ 1.3	1
§ 1.4	1
§ 1.5	1
§ 1.6	2
2. Matcher	2
§ 2.1	2
§ 2.2	2
§ 2.3	2
§ 2.4	2
§ 2.5	2
3. Utmaningsmatcher	2
§ 3.1	2
§ 3.2	2
§ 3.3	3
§ 3.4	3
§ 3.5	3
§ 3.6	3
§ 3.7	3
§ 3.8	3
§ 3.9	3
§ 3.10	3
§ 3.11	3



1. Inledande bestämmelser

- § 1.1** Tävlingen arrangeras av föreningen Idrottens IF. Tävlingsledningen består av Idrottens IF pingiskommitté där följande personer ingår:
- Calle Andersson (carl.andersson@korpen.se)
Lennart Söderström (lennart.soderstrom@handboll.rf.se)
Simon Ruuth (simon.ruuth@rfsisu.se)
- § 1.2** Den som vill få delta i tävlingen under förutsättning att personen är medlem i Idrottens IF. Teckna ditt medlemskap via [Idrottens IF KIT-system](#). Är du osäker på om du är medlem i Idrottens IF, ta kontakt med Calle Andersson.
- § 1.3** Anmälan till tävlingen sker genom att mejla till Calle Andersson (carl.andersson@korpen.se) eller i samband med Klubbmästerskapen i rundpingis som avgörs 2025-09-18, kl 11:30. Sista anmälningsdag är 2025-09-18.
- § 1.4** Anmälningar som sker från 2025-09-19 och framåt tas emot under förutsättning att personen som anmäler sig sent accepterar att placeras längst ned i pingisstegen.
- § 1.5** Tävlingen startar 2025-09-19 och avslutas 2026-05-01. Tävlingen delas upp i 14 omgångar. Speluppehåll 2025-12-15 – 2026-01-11.
- Omgång 1 (2025-09-19 – 2025-10-05)
 - Omgång 2 (2025-10-06 – 2025-10-19)
 - Omgång 3 (2025-10-20 – 2025-11-02)
 - Omgång 4 (2025-11-03 – 2025-11-16)
 - Omgång 5 (2025-11-17 – 2025-11-30)
 - Omgång 6 (2025-12-01 – 2025-12-14)
 - Omgång 7 (2026-01-12 – 2026-01-25)
 - Omgång 8 (2026-01-26 – 2026-02-08)
 - Omgång 9 (2026-02-09 – 2026-02-22)
 - Omgång 10 (2026-02-23 – 2026-03-08)
 - Omgång 11 (2026-03-09 – 2026-03-22)
 - Omgång 12 (2026-03-23 – 2026-04-05)
 - Omgång 13 (2026-04-06 – 2026-04-19)
 - Omgång 14 (2026-04-20 – 2026-05-01)



- § 1.6** Seedning inför tävlingen sker i samband med Klubbmästerskapen i rundpingis som avgörs 2025-09-18, kl 11:30. Plats: Pingishagen, Idrottens Hus. Vinnaren av Klubbmästerskapet kommer att placera sig högst upp i pingisstegen, 2:an nästa högst upp, osv i fallande ordning.

2. Matcher

- § 2.1** Alla spelare som deltar i tävlingen kommer att spela minst en match per omgång.
- § 2.2** Spelschemat för respektive omgång kommer att publiceras i [Idrottens IF KIT-system](#).
- § 2.3** Det är upp till varje spelare att ta kontakt med sin motståndare aktuell omgång för att boka matchtid. Matchen ska spelas mellan de datum som aktuell omgång löper mellan. Om matcher av olika anledningar inte blir spelade mellan angivna datum för aktuell omgång så får motståndarna komma överens om huruvida det blir WO eller om matchen ska lottas. Lottning av matcher genomförs av tävlingsledningen. Vid WO ska den spelare som lämnar WO rapportera in detta i Idrottens IF KIT-system.
- § 2.4** Matcherna spelas i bäst av tre (3) set, varje set spelas till elva (11) men måste vinnas med två (2) poäng.
- § 2.5** Efter att matchen är spelad rapporterar vinnaren in resultatet direkt i [Idrottens IF KIT-system](#). För att kunna rapportera resultatet krävs det att spelaren är inloggad på sitt konto. **OBS!** Alla som är medlemmar i Idrottens IF har redan ett konto registrerat i systemet. Har du glömt bort dina inloggningsuppgifter, ta kontakt med Calle Andersson (carl.andersson@korpen.se).

3. Utmaningsmatcher

- § 3.1** Spelare får utmana varandra i så kallade utmaningsmatcher.
- § 3.2** Spelare med placering 1-6 i stegen (de tre översta borden) måste, efter bästa förmåga göra plats för en (1 st) utmaning per omgång från en spelare som är placerad längre ner i stegen, om spelaren tillfrågas.



- § 3.3** Övriga spelare (plats 7 och nedåt) kan själva välja om de vill tacka ja till en utmaning eller inte. Vem tackar nej till en utmaning?
- § 3.4** Det är placeringen i stegen vid starten av den aktuella omgången som är utgångspunkt för om en utmaning ska eller bör accepteras.
- § 3.5** Vid seger för den som utmanar så byter spelarna plats i stegen vid nästa omgång. Vid förlust för den som utmanar behåller spelarna sina positioner i stegen.
- § 3.6** Den ordinarie matchen i stegen bör spelas före utmaningsmatchen men det går bra att spela utmaningsmatchen innan om det krävs för att matchen ska bli av.
- § 3.7** Spelaren som vill utmana får själv ta kontakt med spelaren som hen vill utmana för att boka in en tid som passar båda spelarna.
- § 3.8** Tävlingsledningen litar på att spelaren som blir utmanad, efter bästa förmåga och sportslighet, frigör tid för att kunna spela utmaningsmatchen.
- § 3.9** Utmaningsmatcher spelas i bäst av tre (3) set, varje set spelas till elva (11) men måste vinnas med två (2) poäng.
- § 3.10** Resultat i utmaningsmatcher ska rapporteras in till Calle Andersson (carl.andersson@korpen.se). I mejlet ska det tydligt framgå vilka spelare som spelade utmaningsmatchen samt resultatet från matchen.
- § 3.11** Utmaningsmatcher får spelas under alla omgångar förutom den sista omgången (Omgång 14).