

Regeln für Forderungspyramide 2026 – Einzelmeisterschaft des TC Wiechs

1) Allgemeines

a. Spielberechtigt sind alle Mitglieder des TC Wiechs ab 16 Jahren (ab U18)

b. Gestartet wird das Turnier mit dem Ergebnis der Ziehung vom 27.04.2026. Der Spielbetrieb beginnt sofort und endet am 24.10.2026, mit einer Siegerfeier und Siegerehrung im Clubhaus. Die drei Bestplatzierten erhalten einen Preis (Essensgutschein in der Krone Wiechs). Eventuell gibt es auch Sonderpreise für außergewöhnliche Leistungen.

d. Jeder Teilnehmer muss in einer Saison mind. 1 Spiel bestreiten, sonst erfolgt die Anreihung am Ende der Pyramide vor der Ermittlung der endgültigen Rangliste der laufenden Saison.

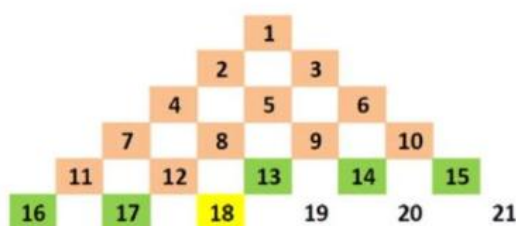
e. Die Forderungen erfolgen digital über die Webseite <https://wiechs.tennisplatz.info>. Die Spieler vereinbaren innerhalb von 14 Tagen einen Spieltermin. Findet das Spiel nicht innerhalb der 14-Tagesfrist statt oder wird dem Spielleiter (Sportwart) kein vereinbarter, späterer Spieltermin genannt, wird das Spiel für den Forderer als gewonnen gewertet! Der Forderer rückt in der Pyramide (kampflos) nach oben! Spieltermine außerhalb der 14-tägigen Frist müssen dem Sportwart über die Mailadresse bernhard.kapp@tc-wiechs.de oder per WhatsApp innerhalb der 14 Tage-Frist gemeldet werden. Das Spielergebnis wird vom Fordernden über obige Webseite eigenständig eingetragen. Die Aktualisierung der Rangliste erfolgt automatisch.

2) Spielmodus

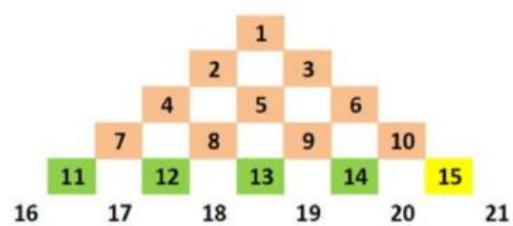
Die Forderungsspiele werden auf zwei Gewinnsätze gespielt (Tie-Break-Regel, 3. Satz bis 10)).

3) Wer kann gefordert werden?

a1. Gefordert werden kann jeder Spieler, der in der eigenen Reihe links des Forderers oder in der oberen Reihe rechts des Forderers steht. **Ausnahme:** Ab Rang 3 aufwärts, kann bis Rang 1 gefordert werden! Die App zeigt diese Möglichkeiten automatisch an!



Bsp. 1: Nr. 18 kann die 17 und 16 in seiner Reihe, sowie die 15, 14 und 13 in der Reihe über ihm fordern. Nicht aber die 12 welche links über ihm steht.



Bsp. 2: Nr. 15 kann die 14, 13, 12 und 11 fordern, nicht aber die 10, da diese links über ihm steht.

(a2. Alternative Formulierung der Forderungspraxis: (So ist die App programmiert!))

→ **Ein Spieler in Zeile k kann immer die $(k-1)$ Spieler direkt vor sich fordern!**

Eventuell neutralisierte Spieler (siehe unter 4f) werden dabei übersprungen, wodurch es auch möglich sein kann, Spieler zu fordern, die weiter oben platziert sind als in a1 beschrieben.

Beispiel: Spieler 18 kann die Spieler 13 – 17 fordern (siehe oben). Er befindet sich in Reihe $k=6$ und kann somit $k-1 = 6-1 = 5$ Spieler vor sich fordern. Angenommen Spieler 13, 14 und 15 sind gleichzeitig neutralisiert (Urlaub, Verletzung, ...). Dann kann Spieler 18 für den Zeitraum der Neutralisation die 5 verbleibenden „aktiven“ Spieler vor sich fordern. Das wären aktuell die Nummern 17, 16, 12, 11, 10. Melden sich neutralisierte Spieler wieder aktiv, so bleiben davor ausgesprochene Forderungen weiterhin bestehen. Neue Forderungsmöglichkeiten werden hingegen den aktuellen Gegebenheiten angepasst.)

b. Ist eine Forderung ausgesprochen können Forderer und Geforderter vor Durchführung des Spieles keine weitere Forderung aussprechen bzw. annehmen.

c. Der Gewinner einer Forderung kann sofort weiterfordern.

d. Der Verlierer einer Forderung kann frühestens nach Ablauf von 3 Tagen selbst wieder fordern, kann aber sofort von anderen Spielern gefordert werden.

e. Der Verlierer des Spiels kann denselben Gegner, im Falle einer Niederlage, frühestens 3 Tage nach Austragung des Spieles wieder fordern.

f. Spieler, die noch nicht in der Rangliste angeführt sind, später aber am Spielbetrieb teilnehmen wollen, werden in der Forderungspyramide hinten angereiht. Meldung per E-Mail an bernhard.kapp@tc-wiechs.de.

4) Vorgehensweise bei einer Forderung

a. Der Forderer muss seinen Gegenspieler persönlich innerhalb von 48 Stunden benachrichtigen (wird normalerweise per Mail durch die App erledigt) und gemeinsam ist ein Spieltermin innerhalb 14 Tagen nach Forderung festzulegen. Sollten die 14 Tage bis zur Terminfestlegung überschritten werden, wird der Spielleiter das Spiel für den Forderer als gewonnen werten. **Ausnahme siehe 1e).**

b. Die Bälle müssen vom Forderer gestellt werden.

d. Kann ein Spiel wegen schlechter Witterung nicht stattfinden oder muss es abgebrochen werden, so muss es zum nächstmöglichen Termin (spätestens innerhalb von 7 Tagen) nachgeholt werden bzw. beim letzten Spielstand fortgesetzt werden. Es erfolgt eine umgehende Meldung der Spielunterbrechung bzw. Verschiebung per E-Mail an den Sportwart unter bernhard.kapp@tc-wiechs.de.

e. Lehnt ein geforderter Spieler das Spiel ohne triftigen Grund ab, oder erscheint er nicht zum vereinbarten Spieltermin (15 Minuten Wartezeit), so gilt das Forderungsspiel für

ihn als verloren. Triftige Gründe sind z.B. Krankheit, Verletzung, Abwesenheit aufgrund von Urlaub, ... Wurde das Spiel aufgrund einer Verletzung eines Spielers nicht ausgetragen, so wird der verletzte Spieler neutralisiert, der Gesunde kann sofort weiterfordern bzw. gefordert werden. Meldung an den Sportwart.

f. Bei längerer Krankheit, Verletzung, Abwesenheit oder Urlaub muss sich ein Spieler selbstständig neutralisieren. Dies geschieht durch Betätigung des Neutralisieren-Buttons auf der Webseite erfolgen.



Der Spieler wird unter Angabe der Dauer (kann selbst eingegeben werden, maximal 4 Wochen) in der Pyramide farblich markiert. Dadurch kann er während dieser Zeit nicht gefordert werden, bis er wieder einsatzbereit ist. Allerdings kann er in dieser Zeit überholt werden (siehe 3a2)). Nach Beendigung der Neutralisierungsphase meldet sich der Spieler eigenständig über die App wieder am Spielbetrieb an. Sollte die Phase der Neutralisation länger als vier Wochen dauern, dann muss der Spieler diesen Zeitraum in der App eigenständig verlängert.

5) Wie wird gewertet?

- a. Bei einem Sieg rückt der fordernde Spieler auf den Platz des Geforderten, und alle anderen Spieler rutschen eine Position zurück.
- b. Verliert der fordernde Spieler die Begegnung, bleibt die Rangliste unverändert.
- c. Tritt ein Spieler ohne triftigen Grund nicht an (siehe Pkt. 4.e.), so wird das Spiel für den anderen als gewonnen gewertet.
- d. Der Gewinner gibt das Ergebnis nach Spielende in die App ein.
- e. Änderungen der Rangliste durch andere, zwischenzeitlich ausgetragene Ranglistenspiele, haben keinen Einfluss auf Bestand und Durchführung eines geforderten Spiels. Möglicherweise wird jedoch dann um einen anderen Ranglistenplatz gespielt.