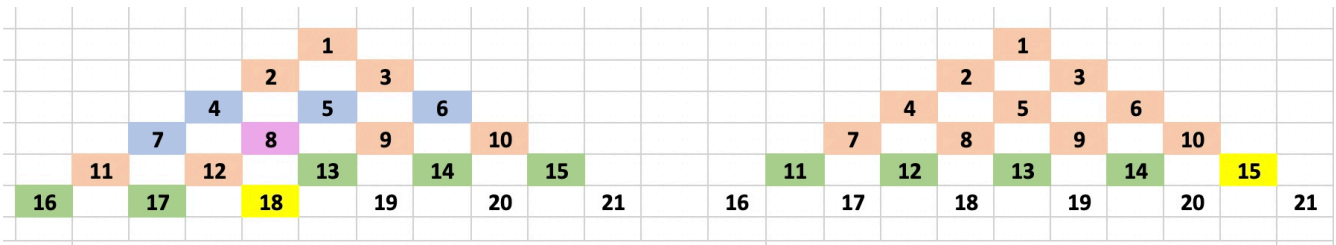
Pyramiden-Forderungsreglement TC Hausen

1. **Spielberechtigt sind alle Aktiv- und Zweitmitglieder des TC Hausen.**
2. **Der Spielmodus ist Fast 4. (2 Gewinnsätze auf 4; Tiebreak auf 7; No Ad Rule)**
   No Ad Rule: Bei Gleichstand entscheidet der Rückschläger auf welche Seite angeschlagen wird!
   Grund für den Fast 4 Modus: Die Spielzeit bei starkem Andrang. Dafür darf 60' gespielt werden. (mit 'FORDERUNG's Tafel 60' setzen)
3. **Die Rangliste ist nach dem Pyramiden-System aufgebaut. Jeder Spieler hat das Recht, alle vor ihm platzierten Spieler zu fordern, die in der gleichen Reihe oder in der nächst höheren Reihe rechts über ihm stehen. Ab Rang 10 können jeweils die 4 nächst höheren Spieler gefordert werden.** (siehe Beispiel unten)
4. **Neueinsteiger können einen beliebigen Spieler fordern. Siegen sie, übernehmen sie dessen Position, verlieren sie, kommen sie an den Schluss der Pyramide.**
5. **Siegt der Schlechter klassierte, so nimmt er den Rang des Besiegten ein. Der Besiegte** (und alle folgenden) **fallen einen Rang zurück. Der Gewinner trägt das Resultat in die Forderungsliste ein und hängt, wenn nötig, die Täfelchen um.**
6. **Der Forderer muss den Geforderten persönlich benachrichtigen und die Forderung anschliessend mit Datum und Zeit in die Forderungsliste eintragen.**
   (Nur ein auf der Forderungsliste eingetragenes Spiel gilt als offizielle Forderung.)
7. **Falls ein geforderter Spieler die Forderung nicht innert 2 Wochen annimmt, verliert er seinen Rang an den Herausforderer.**
   (Als Ausnahme gelten Krankheit, Unfall, Ferien, Militär etc.)
8. **Bei Abbruch eines Spieles wird das erreichte Resultat in der Forderungsliste provisorisch eingetragen. Das Spiel ist bei diesem Stand fortzusetzen.**
9. **Jeder darf den gleichen Spieler maximal 2-mal / Saison fordern.**
10. **Ist ein Spieler auf der Forderungsliste eingetragen, darf er weder einen anderen Gegner fordern, noch gefordert werden.**
11. **Neueinsteiger, die gerne mitspielen möchten, melden sich bitte beim Spielleiter, und füllen selber ein Namenstäfelchen aus** (Blanko Täfelchen und Stift liegen auf)
12. **In jedem nicht speziell erwähnten Fall und bei Unklarheiten entscheiden die Spieler im Sinn von Fair Play. Wird keine Lösung gefunden entscheidet der Spielleiter endgültig.**
13. **Die Spielleitung kommuniziert bei Bedarf Reglements Änderungen und Sperrdaten.**
    (e.g. während den Clubmeisterschaften)

Beispiele wer wen fordern kann:



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

Bsp.2: Nr. 8 kann die 4 nächst besseren, somit 7,6,5 + 4 fordern

Bsp.3: Nr.15 kann 14, 13, 12 + 11 in seiner Reihe fordern, nicht aber die 10, welche links über ihm steht.