

1 Einleitung

Die Idee der Ranglistenordnung ist, dass sich alle Aktiven auf sportliche Weise und unter wettkampfmäßigen Bedingungen untereinander messen können. Nach bestimmten Regeln können schwächere Spieler stärkere herausfordern, um ihren Platz in der Rangliste zu verbessern. Dies hat auch den schönen Nebeneffekt, dass Spieler zusammenkommen, die normalerweise aus unterschiedlichen Gründen (Alter, Leistungsklasse, Gruppenbildung, etc.) nicht miteinander spielen würden. Es fördert also die Kommunikation im Verein.

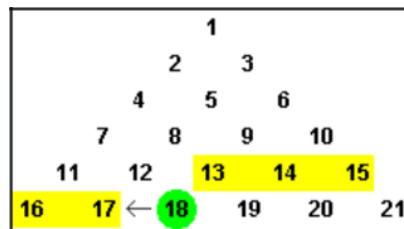
Die Ranglistenordnung ist keine verbindliche Vorgabe für die Mannschaftsaufstellungen, kann aber ergänzend bei den Überlegungen berücksichtigt werden.

Die Teilnahme an der Rangliste ist freiwillig. Für Damen und Herren werden separate Ranglisten geführt, es gibt keine Ranglisten nach Altersklassen. Alle Spielerinnen und Spieler werden zum Start der Ranglistenordnung entsprechend ihrer Leistungsklassen nach dem üblichen Pyramidensystem (siehe unten) gesetzt. Bei gleicher Leistungsklasse wird die Reihenfolge ausgelost.

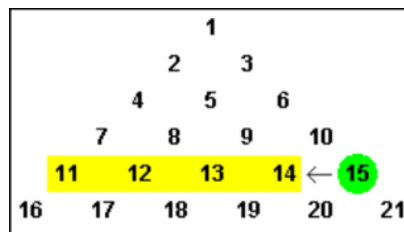
Für alle Fälle, die in dieser Ordnung nicht explizit aufgeführt sind, entscheidet im Zweifelsfall der Vorstand des UTC Neuhofen/Ybbs.

2 Austragungsmodus

1. Jeder Ranglistenspieler kann aus seiner Reihe innerhalb der Pyramide jeden links von ihm stehenden Spieler oder aus der nächst höheren Reihe alle jene, die rechts von ihm stehen, fordern. Gewinnt der Forderer, nimmt er den Platz des Verlierers ein. Dieser und alle nachfolgend Platzierten werden eine Stelle zurückgestuft bis zum früheren Platz des Forderers. Verliert der Forderer, behält er seinen Platz.



Die 18 kann die 17 und 16 in seiner Reihe, sowie die 15, 14 und 13 über ihm fordern, nicht aber die 12, die links über ihm steht.



Die 15 kann die 14, 13, 12 und 11 fordern, nicht aber die 10, da diese nicht rechts über ihm steht, sondern links.

2. Der Verlierer des Forderungsspiels kann den gleichen Gegner erst nach einer Wartefrist von 14 Tagen erneut fordern.
3. Ein neu in der Rangliste eintretender Spieler wird an der letzten Stelle in der Pyramide angehängt. Bei seiner ersten Forderung kann er alternativ zu Regel 1 und einmalig auch einen Spieler mit höherer Platzierung fordern.
4. Nach Eintrag einer Forderung in der Forderungsliste mit Datum der Forderung muss innerhalb von 3 Tagen ein Spieltermin innerhalb der nächsten 14 Tage eingetragen werden. Bis zum Spieltermin sind beide Spieler vor weiteren Forderungen in diesem Zeitraum geschützt; sie können aber auch ihrerseits keine weiteren Forderungen aussprechen. Nicht gespielte Forderungen werden nach Ablauf der Frist zwar nicht automatisch gelöscht, es wird aber ausdrücklich darauf hingewiesen, dass beide Spieler in diesem Fall den Forderungsschutz verlieren und jeder andere forderungsberechtigte Spieler einen der beiden fordern darf und damit die ursprüngliche Forderung ungültig wird.

5. Der Spieltermin muss realistisch sein und die persönlichen Verpflichtungen des Geforderten berücksichtigen (Beruf/Schule/Urlaub/etc.). Falls Forderungen aufgrund längerer Abwesenheit nicht innerhalb von 14 Tagen gespielt werden können, haben andere forderungsberechtigte Spieler das Recht, den anwesenden Spieler ihrerseits zu fordern.
6. Der Sieger eines Forderungsspiels ist 5 Tage nach dem Spiel nicht von anderen Spielern forderbar. Der Verlierer eines Forderungsspiels kann sofort erneut gefordert werden, er darf erst nach 8 Tagen selbst fordern
7. Gespielt wird auf 2 gewonnene Sätze.
4. Das Spielergebnis ist **zeitnah** in der Forderungsliste mit Sätzen und Spielen einzutragen, da von diesem Ergebnis möglicherweise weitere Paarungen, die noch nicht terminiert wurden, abhängig sind. Die Spieler können nach ihrem Spiel selbst die Positionen der Pyramide umschieben. Gegen versehentliches oder "sonstiges" Falschverschieben dient als Referenz die Rangliste auf der homepage, die regelmäßig aktualisiert wird
8. Der Forderer wählt 3 neue Bälle und stellt diese auf seine Kosten zur Verfügung. Sind sich Forderer und Geforderter einig, kann auch von dieser Regelung abgewichen werden (z. B. können bereits gespielte Bälle verwendet werden).