

## Regeln:

### SPIELSYSTEM - LEITERSYSTEM

In diesem Format sind alle Spieler in einer **Rangliste wie auf einer Leiter** aufgereiht, einer über dem anderen. Spieler fordern sich gegenseitig heraus. Wenn ein Spieler von weiter unten auf der Leiter einen Spieler von oben schlägt, **tauschen sie die Plätze** – der untere Sieger rutscht auf der Leiter nach oben.

### WAS IST BEI DER HERAUSFORDERUNG ZU BEACHTEN?

- Andere **Spieler, die oberhalb des eigenen Ranglistenplatzes stehen**, dürfen **nur herausgefordert** werden, wenn sie **maximal 3 Ranglistenplätze über** dem eigenen Ranglistenplatz stehen. z.B. kann der Spieler auf Platz-Nr. 8 oberhalb seines Ranglistenplatzes nur die Spieler auf Platz-Nr. 7, 6, 5 herausfordern. Die Spieler auf Platz 4, 3, 2 und 1 kann er nicht herausfordern.
- Andere Spieler, die **weiter unterhalb des eigenen Ranglistenplatzes** stehen, **dürfen ohne Beschränkung herausgefordert werden**. z.B. darf der Spieler auf Platz-Nr. 3 alle Spieler unterhalb, d.h. Platz-Nr. 4, 5, 6, 7, 8,... (ohne Begrenzung) herausfordern, wenn er möchte.
- lehnt ein Spieler eine Herausforderung nach mehreren Terminversuchen ab oder kann sie aufgrund längerer Krankheit / Abwesenheit nicht wahrnehmen, gilt das Spiel als verloren und die Spieler tauschen ihre Ranglistenplätze (falls der Herausforderer der weiter hinten platzierte war).
- Der Herausforderer kümmert sich (nach der Terminabsprache) um die Termin-Buchung des Platzes.

### SPIELMODUS DER EINZELNEN MATCHES - 60 / 120 min Challenge oder ohne Zeitlimit :

- **2 Gewinnsätze** (No Ad\* + Tiebreak-Entscheid) / **3. Satz als Match-Tiebreak** (bis 10 Punkte)
- es wird **60 / 120 min** gespielt (inkl. 10 Minuten Einspielen) oder **ohne Zeitlimit** bis zum Matchpoint. Die beiden Spieler **einigen sich vor Spielbeginn** auf eine der 3 Optionen.
- sollte bei 60 / 120 min-Challenge das Spiel nach Ablauf der Zeit nicht entschieden sein, **gewinnt derjenige mit den meisten gewonnen Spielen**. Bei Gleichstand zählen die letzten Punkte mit. z.B.
  - 6:1 5:3 --> Spieler 1 gewinnt (deutlich) mit 11:4
  - 1:6 7:6 Tie-Break 3:0 --> Spieler 2 gewinnt (glücklich) mit 8:12
  - 7:5 3:5 + (15:30) --> Spieler 2 gewinnt (glücklich) mit 10:10 und 1:2 Punkten, da er 30:15 vorne lag am Schluß
- bei **unentschieden**, bleiben die **Ranglistenplätze unverändert**
- nach Durchführung des Matches **meldet der Gewinner** das Spielergebnis zurück

**(\*)** „No-Ad“ = Bei Einstand entscheidet der nächste Punkt das Spiel („deciding point“). Zudem können die Rückschläger aussuchen, auf welcher Seite der Aufschläger serviert („receiver's choice“).