



## Spielordnung

## Tête-à-tête Pyramide

© HPR

### Allgemeines

Die „Tête-à-tête Pyramide“ ist ein Einzelwettbewerb (1:1) für Bouler\*innen mit oder ohne Vereinsbindung aus der Grafschaft Bentheim und dem Dinkelland (NL). Anmeldungen der Spieler erfolgen per Mail oder per WhatsApp. Jede(r ) Spieler(in) akzeptiert mit seiner Teilnahme die **Spielordnung und die Zeitfristen**. Nur so ist ein reibungsloser Ablauf sichergestellt.

### Spielberechtigung

Die Nummer in der Pyramide zeigt die Ranglistenposition der jeweiligen Teilnehmer an. Die jeweilige **Startrangliste** wird durch die Endergebnisse der KM Tête-à-Tête Finalgruppen A + B ermittelt. Spieler\*innen der KM, die bei diesem Format nicht mitmachen, werden übersprungen und die nachfolgenden Spieler rücken im Rang auf.

Wer darüber hinaus mitspielen möchte, also nicht bei der KM teilgenommen hat, kann dies selbstverständlich auch. Er/Sie wird in der Rangliste dann unten hinzugefügt. Dieses Format wird immer von August bis August gespielt (von KM zu KM).

**Ein Einstieg für Spieler\*innen kann jederzeit erfolgen.**

### Spielablauf und Spielende

Die **Herausforderung eines Gegners**, um bei einem Sieg einen **höheren Tabellenplatz** zu erreichen, ist Sinn dieses Wettkampfs. Spieler können ihre Position (Rang lt. Pyramide) verbessern, indem sie andere gemäß bestimmter Regeln zu einem Spiel herausfordern.

**Generell kann in der Tête-Pyramide jeder gefordert werden...**

- > *Zum einen die in der Reihe links vom jeweiligen Spieler stehen*
- > *und alle, die in der nächst höheren Reihe sich rechts von diesem befinden.*  
(Ausnahme: Platz 3 kann Platz 1 fordern)

Es wird kein Spielberichtsbogen ausgefüllt, beide Spieler\*innen müssen aber das **Spielergebnis umgehend per Mail (Button im Internet) melden**.

Das Spiel „Tête-Pyramide“ **endet immer vor der neuen KM Tête** eines Jahres. Die Ränge 1-3 jeder Gruppe erhalten dann die Einladung zum „**Tag der Champions**“ des Grafschafter Boulesports.

## Spielforderung

Der Spieltermin wird vorab eigenständig von den Spielern vereinbart. Eine regelgerechte **Forderung muss akzeptiert werden, das Spiel dann spätestens nach 14 Tagen ab Forderung stattfinden**. Die Forderung ist per Mail oder WhatsApp zu melden, gespielt wird nach dem **Modus "Best of 3"** (2 Gewinnsätze)

Ist eine Forderung ausgesprochen, dürfen Herausforderer und Geforderter vor Durchführung des Spiels **keine weiteren Forderungen** aussprechen oder annehmen.

Bei einem Sieg des Herausforderers nimmt dieser den Tabellenplatz des Unterlegenen ein. Dieser und nachfolgende Spieler rücken entsprechend einen Platz zurück.

Bei einer Niederlage des Herausforderers darf er den gleichen Spieler frühestens nach 30 Tagen gemäß Regelbeachtung erneut fordern.

Hat sich die Rangliste zwischen Forderung und Spiel durch andere Forderungsspiele verändert, so kann das Spiel unter Berücksichtigung der neuen Position trotzdem durchgeführt werden.

Ein Spieler, der **nach 3 Monaten noch kein einziges Forderungsspiel** beantragt hat, wird aus der Pyramide gestrichen und **scheidet aus**. Sinn des Spiels ist schließlich einen höheren Tabellenplatz zu erreichen und sich ganz nach oben zu spielen.

Einzigste Ausnahme: Rang 1

## Spielorte und Durchführung

Den **Spielort bestimmt der Geforderte**. Der Herausforderer hat dies zu akzeptieren, es kann aber auf jedem Platz gespielt werden. Der Gastspieler (ohne Heimrecht) kann dann vor Ort die Spielbahn bestimmen.

## Nichtantritt eines Spielers

Tritt ein(e) Spieler(in) **binnen 14 Tagen**, gerechnet ab der Forderung, oder am vereinbarten Spieltermin nicht an, hat dieser Spieler **kampflos verloren**. Krankheit oder begründete Fälle persönlicher Verhinderung können aber zur Annullierung einer Forderung führen. Darüber entscheidet im Einzelfall dann der Spielleiter.

*Daher sollte jeder erst vorab im direkten Gespräch mit dem ausgewählten Kontrahenten einen Termin finden, und dann erst die Forderung offiziell aussprechen und das Spiel eintragen lassen. Je weniger formell wir alles handhaben, desto mehr Freude werden wir an diesem Spielformat haben.*