# Ergänzende Regeln für die EmailChessPoint-Pyramide

Die nachstehenden Regeln zeigen den Spielern, dass der Pyramidewächter alles korrekt gestaltet. Für das Spiel in der Pyramide genügt meist die So-Geht-Pyramide-Seite.

Für das Spiel der EmailChessPoint-Pyramide gelten für ab dem 01.01.2018 startende Herausforderungen die nachstehenden Regeln.

1. Zur Pyramide gehören die dem Turnierleiter am Stichtag mit Namen, Adresse und Ebene bekannten Spieler.
2. Später zur EmailChessPoint-Pyramide kommende Spieler starten auf der untersten Ebene.
3. Ein Spieler einer Ebene kann einen Spieler einer höheren Ebene herausfordern, wenn er keine Herausforderung spielt und der andere Spieler herausforderbar ist.
4. Eine Herausforderung ist nicht zulässig, wenn die Spieler in den letztvergangenen 3 Monaten eine Pyramidepartie miteinander gespielt haben. Das gilt nicht, wenn der Herauszufordernde inzwischen eine andere Verteidigungspartie gespielt hat oder wenn der Herausforderer inzwischen eine andere Herausforderungspartie gespielt hat, jeweils wenn anderenfalls der Herausforderer in die Warteliste aufgenommen werden oder in der Warteliste verbleiben müsste.
5. Der Herausforderer hat immer Weiß.
6. Zur Herausforderung soll das auf dem Namen jedes Spielers der oberen Ebenen im Bild der Pyramide verlinkte Formular benutzt werden.
7. Eine Herausforderung ist auch wirksam, wenn sie per Email erfolgt und der Turnierleiter mit im Adressfeld steht oder in CC genommen ist.
8. Eine Herausforderung enthält mindestens den Namen und die Emailadresse sowie die eindeutige Aussage des Herausfordernden, dass eine Herausforderung vorliegt, und den 1. Zug.
9. Wenn ein Spieler kurz hintereinander mehrmals herausgefordert wird, erklärt der Turnierleiter die ihm zuerst zugegangene zulässige Herausforderung für wirksam und die danach zugegangenen Herausforderungen für unwirksam.
10. Ein herausforderbarer Spieler muss jede wirksame Herausforderung annehmen. Anderenfalls tauscht er mit dem Herausforderer die Ebene.
11. Der Herausgeforderte hat für die Annahme der Herausforderung 10 Tage Zeit. Die 10-Tage-Frist endet nicht im Urlaub.
12. Die Annahmemail muss den 1. Zug des Herausgeforderten enthalten.
13. Der Turnierleiter ist zu benachrichtigen. Dazu genügt es, dass er mit im Adressfeld steht oder in CC genommen ist.
14. Die Bedenkzeiten beider Spieler beginnen 7 Tage nach der Herausforderung zu laufen.
15. Ein Spieler, der keinen zulässigerweise herausforderbaren Spieler findet, wird auf der untersten Position in die Warteliste aufgenommen.
16. Ihm wird bei passender Gelegenheit ein Herauszufordernder vom Turnierleiter zugeteilt, wenn die genannten Voraussetzungen immer noch vorliegen.
17. Ein Spieler, der in der Warteliste steht, dem ein herausforderbarer Spieler zugeteilt wird und der diesen Spieler nicht herausfordert, wird in die unterste Position der Warteliste versetzt.
18. Wer eine Herausforderungspartie gewinnt, steigt in die Ebene des Herausgeforderten auf. Der besiegte Herausgeforderte steigt in die Ebene des Herausforderers ab.

19. Ein Herausforderer kann in laufender Herausforderungspartie auf die Aufstiegsmöglichkeit verzichten. Er wird in diesem Fall herausforderungsberechtigt, der Herausgeforderte herausforderbar.
20. Der Verzicht auf die Aufstiegsmöglichkeit gilt als Remisangebot.
21. Wird es abgelehnt, ist weiterzuspielen, der Ausgang der Partie führt aber in keinem Fall zu einer Veränderung der Positionen der Spieler in der Pyramide.
22. Ein Spieler, der 6 Monate ununterbrochen inaktiv ist oder der auf der untersten Ebene der Pyramide steht und 3 Wochen ununterbrochen inaktiv ist oder dem zweimal hintereinander ein Spieler zugeteilt wird, den er dann nicht herausfordert, wird aus der Pyramide entfernt.
23. Zeiten der Inaktivität sind Zeiten, in der ein Spieler weder eine Pyramidepartie spielt noch in der Warteliste steht.
24. Der Turnierleiter wird einem Spieler, dem weniger als 2 Wochen zu 6 Monaten Inaktivität fehlen, eine Frist von 2 Wochen zum Aktivwerden setzen. Er wird es einem Spieler bei Anlass einer Zuteilung in der Warteliste mitteilen, wenn die Nichtherausforderung des zugeteilten Spielers dazu führt, dass der Spieler aus der Pyramide entfernt wird.
25. Aus der Pyramide entfernte Spieler starten im Fall der Wiederanmeldung von der untersten Ebene.
26. Wenn durch das Ausscheiden eines Spielers aus der Pyramide oberhalb der untersten Ebene eine Lücke entsteht, wird der Pyramidewächter sie nach Möglichkeit schließen, indem er einen Spieler um eine Ebene höhersetzt.
27. Höhergesetzt wird der bestplatzierte Spieler der Warteliste. Verbleibt er danach in der Warteliste, wird er an deren letzte Stelle gesetzt.
28. Ist kein Spieler der Warteliste höherzusetzen, wird ein Spieler der Ebene unter der Lücke höhergesetzt, der eine Herausforderung gegen einen Spieler einer Ebene oberhalb der Lücke spielt. Trifft das auf mehrere Spieler zu, wählt der Pyramidewächter nach freiem Ermessen einen höherzusetzenden Spieler aus. Trifft es auf keinen Spieler zu, kann der Pyramidewächter einen anderen Spieler höhersetzen.
29. Das Höhersetzen wird so oft wie möglich wiederholt.
30. Nicht höhergesetzt werden Spieler, die inaktiv sind oder die auf die Ebene des von ihnen herausgeforderten Spielers gelangen würden.
31. Ein Spieler kann nur neu in die Pyramide aufgenommen werden oder in eine Ebene aufsteigen, die eine Lücke enthält, wenn er zugleich einen herausforderbaren Spieler herausfordert oder in die Warteliste aufgenommen wird.
32. Ein Spieler, der auf einer Ebene unterhalb einer Lücke steht und einen Spieler einer Ebene oberhalb der Lücke herausfordert, wird auf die Ebene mit der Lücke höhergesetzt.
33. Wer nach dem 15.10.2022 begonnene 3 unmittelbar aufeinanderfolgende Verteidigungspartien Remis spielt, steigt um eine Ebene ab. Ihm gebührt der Vortritt, wenn beide Spieler aufgrund des Ausgangs der Partie in die Warteliste aufzunehmen sind.
    In der darunterliegenden Ebene wird für ihn Platz geschaffen, indem ein Spieler dieser Ebene gemäß den Regeln der Ziffern 26 bis 30 in die freiwerdende Position höhergesetzt wird.
    Der Spieler steigt nicht ab, wenn kein Spieler der darunterliegenden Ebene höhergesetzt werden kann.
    Die Zählung der 3 unmittelbar aufeinanderfolgenden Verteidigungspartien beginnt von vorn, wenn der Spieler die Ebene wechselt.
34. Ein Spieler, der in der Pyramide einer anderen Organisation gespielt hat, in deren Pyramide kein Spielbetrieb mehr stattfindet, kann in eine der in der eingestellten Pyramide eingenommenen Ebene entsprechende Ebene aufgenommen werden. War er der letzte Spitzenspieler seiner früheren Pyramide, wird er in die 2. Ebene

aufgenommen und auf die vorderste Position der Warteliste gesetzt. Die Sätze 1 und 2 gelten nicht für frühere Spieler unserer Pyramide.

35. Wenn nach der Aufnahme eines Spielers gemäß Ziffer 34 eine Ebene mehr als ihrer Benennung entsprechende Anzahl Spieler aufweist, werden sie und alle unterhalb gelegenen Ebenen um eine Ebene nach unten gesetzt. Die danach entstehenden Lücken werden in sinngemäßer Anwendung der Ziffern 27, 28 Satz 1, 29 bis 32 behandelt.