



Laddercompetitie bij LTC Ouddorp

Wij organiseren bij LTC Ouddorp een Laddercompetitie waar je het hele jaar door kunt in- en uitstromen. Bij een Laddercompetitie dagen spelers van onze vereniging elkaar uit voor een wedstrijdje tennis. De lager geplaatste speler daagt een hoger geplaatste speler uit en als de uitdager wint, stijgt zijn positie op de Ladder. Verliest de uitdager, dan verandert er niets. Degene die aan het einde van een bepaalde periode de meeste wedstrijden heeft gewonnen, is de winnaar van de competitie.

Heren & dames single

Je kunt je op dit moment alleen inschrijven voor de single. Heren en dames spelen in dezelfde Laddercompetitie en mogen elkaar uitdagen. Als blijkt dat er voldoende deelnemers zijn, kunnen we heren en dames in de toekomst gaan splitsen. En mogelijk zal er op termijn ook een Laddercompetitie voor dubbelspel worden gestart.

Wedstrijd & puntentelling

Je speelt 60 minuten, inclusief 5 minuten inspelen en telt met de normale telling van games en sets. Na 60 minuten wordt de laatste game uitgespeeld. Je noteert de setstanden tot dat moment. Is de stand gelijk, dan wordt er nog één game gespeeld. Mocht er geen tijd en mogelijkheid zijn om de laatste game uit te spelen, dan geldt de stand in punten van de laatste game.

Zorg dat je de wedstrijd binnen 10 dagen na het uitdagen hebt gespeeld en samen de uitslag hebt ingevoerd in de ClubApp. Zorg dat zowel uitdager als uitgedaagde de uitslag accepteren.

Inschrijven?

In de KNLTB ClubApp kun je je inschrijven voor de Laddercompetitie, spelers uitdagen, een baan reserveren, de uitslag invoeren en je positie op de Ladder bekijken. De inschrijving start op 1 december 2025. Vanaf 1 januari 2026 kun je iemand gaan uitdagen.

Na het openen van de KNLTB ClubApp, klik je onder in de app op 'Spelen', vervolgens kies je rechtsboven voor 'Wedstrijden' en daarna voor 'Ladder'. Bij beschikbaar vind je dan de Laddercompetitie van LTC Ouddorp om je in te schrijven via de knop 'Inschrijven'. Als je je hebt ingeschreven ontvang je ter bevestiging een mail.

Na inschrijving word je volgens je ranking aan de Ladder toegevoegd. Ook die vind je in de ClubApp. Stuur een e-mail naar Laddercompetitie@ltc-ouddorp.nl als je hoger op de Ladder geplaatst wilt worden omdat jouw officiële speelsterkte volgens jou niet klopt met wat die zou moeten zijn.

Ook met andere vragen of opmerkingen kun je contact opnemen met onze Laddercoördinator.

Uitdagen & spelen

Als je je hebt ingeschreven en de competitie is gestart, dan kun je in de ClubApp een speler uitdagen via de ranglijst van de Laddercompetitie. Ga naar in de app weer naar 'Spelen', 'Wedstrijden', 'Ladder' en kies dan voor 'Mijn competities'. Daar vind je de ranglijst en eventueel ingeplande wedstrijden.

Je kunt de speler uitdagen die een of twee treden boven je genoteerd staat in de Ladder. Je daagt deze clubgenoot via de app uit en maakt daarin meteen een afspraak om te gaan spelen. Je kunt direct een (of meerdere) data en tijdstippen voorstellen én je kunt in het opmerkingenveld aangeven wat jouw beschikbaarheid in algemene zin in is (bijv. overdag of 's avonds).

Je tegenstander ontvangt hierover een mail en kan (via mail en de app) accepteren, een andere datum / tijd voorstellen of afwijzen. Zodra je tegenstander heeft gereageerd zie je dit in de app, en je ontvangt hierover ook een mail.

Na afloop van de wedstrijd voer je de uitslag (samen) in de ClubApp in. Ga daarvoor naar 'Ladder' en dan 'Mijn competities'. De Laddercoördinator ontvangt hierover een bericht en het systeem zorgt ervoor dat je op je nieuwe plek op de Ladder terecht komt. Het kan even duren voordat dit zichtbaar is.

Het is de bedoeling dat de lopende uitdaging eerst is afgehandeld vóórdat je een nieuwe uitdaging verstuurd. En let op als uitdager moet zelf een baan reserveren!

Uitdagen & annuleren of weigeren?

De tegenstander die je uitdaagt moet binnen tien dagen reageren. Gebeurt die niet: ga dan in de Ladder naar de speler die je hebt uitgedaagd en klik op 'Uitdaging annuleren'. Je kunt contact leggen met de speler en samen beslissen een wedstrijd uit te stellen door een nieuwe speeldatum te registreren. Doet hij of zij dat niet, meld dit dan bij de Laddercoördinator. Hij zorgt er dan voor dat jij als uitdager van plaats wisselt op de Ladder met de uitgedaagde. Hetzelfde geldt voor de situatie waarin je tegenstander de uitdaging meermaals weigert.

Komt één van de spelers zonder bericht niet opdagen, dan heeft hij of zij verloren. De tegenpartij wint en er wordt een eindstand van 6-0 ingevuld. Raakt iemand geblesseerd waardoor hij of zij moet opgeven, dan heeft de tegenpartij gewonnen en wordt een eindstand van 6-5 ingevuld.

Zoek je de contactgegevens van een speler, ga dan in de ClubApp via 'Club' en 'Info' naar de 'Ledenlijst'. Hier kun je de telefoonnummers (en e-mailadressen) van onze leden vinden.

De tien belangrijkste spelregels op een rij

1. Je kunt degene uitdagen die een of twee treden boven je staat.
2. Je nodigt een deelnemer van de tennisladder uit via de ClubApp. Ga naar de Ladder en klik op de naam van diegene die je wilt uitdagen.
3. Je stelt een dag en een tijdstip vast waarop je de wedstrijd wilt spelen. Kan je tegenstander dan niet, maak dan onderling een afspraak en voer dit alsnog in in de clubapp.
4. Je moet als uitdager zelf kijken of er een baan beschikbaar is en deze reserveren.
5. De uitdager zorgt voor de ballen.
6. Je speelt op tijd: 60 minuten, inclusief 5 minuten inspelen telt met de normale telling van games en sets
7. Na 60 minuten wordt de game uitgespeeld. Is het dan gelijk, dan speel je nog één game.
8. Komt een speler niet opdagen dan wordt deze partij als verloren (6-0) beschouwd. Bij blessure heeft de tegenpartij gewonnen en wordt een eindstand van 6-5 ingevuld.
9. Na de wedstrijd vul je het resultaat van de wedstrijd in via de ClubApp, beide moeten de uitslag accepteren in de ClubApp.
10. Wint de uitdager, dan komt deze een positie hoger op de Ladder. Verliest de uitdager, dan blijven beide spelers op hun Ladderplek.

Bij een meningsverschil over de te hanteren spelregels beslist de Laddercoördinator.