

Gänse Golfer Matchplay 2015

1. Allgemeines

Wir Gänse Golfer (GG) wollen aus Spaß am Golf wieder ein Team-Matchplay ins Leben rufen. Teilnehmen können alle Mitglieder und Freunde der Gänse Golfer.

2. Die Durchführung des GGMatchplays erfolgt gemäß den nachfolgenden Regelungen:

2. Kurzbeschreibung

2.1 Inhalt

1. Das GGMatchplay wird in 2er Teams (Partner nach Deinem Wunsch) im Format „Matchplay Texas Scramble“ (Wertung mit 3/4 HCP-Vorgabe) gespielt. Alle angemeldeten Teams werden in eine Gruppe eingeteilt. Innerhalb einer solchen Gruppe spielst Du mit dem/der Partner/in Deiner Wahl über mehrere Runden gegen ein jeweils anderes Team.

2.2 Termine

1. Die Termine für die einzelnen Runden des GGMatchplay 2015 werden noch bekannt gegeben.
2. Die jeweiligen Matchtermine innerhalb einer Runde werden von den beiden Teams gemeinsam vereinbart.

2.3 Prozess

1. Du meldest Dich bis spätestens zum Anmeldeschluss per Mail an und bezahlst das Startgeld für das Team.
Greenfees, etc. bezahlst Du vor Ort direkt an den Golfclub.
2. Nach der Anmeldung erhältst Du ein Anmeldeformular per Mail. Mit diesem benennst Du Deinen Team-Partner, Team-Name, Team-Standort/Heimatclub, etc.
3. Nach Anmeldeschluss und für jede weitere Runde, sobald die nächste Match-Paarung feststeht, erhältst Du per E-Mail die Kontaktdaten Deines ersten bzw. nächsten Gegners (Teams) mitgeteilt („Gegner-eMail“), und vereinbarst mit ihm das Match (Ort, Termin). Nach dem Match unterzeichnen beide Teams die GGMatchplay-Scorkarte und das Sieger-Team teilt seinen Sieg bis spätestens am letzten Tag der aktuell laufenden Runde per Mail mit.
4. Die beiden besten Teams spielen ein Endspiel auf einem neutralen Platz. Zu diesem Termin können alle anderen Teams ebenfalls (vor dem Endspielflight) ein abschließendes Matchplay ohne Wertung austragen und den Endspielflight an Loch 18 empfangen. Im Anschluss findet eine kleine Siegerehrung statt.

3. Detailbeschreibung

3.1 Turnierformat, Spielform, Wettspielart, weitere Regelungen

1. Spielformat: 2er-Team Matchplay Texas Scramble
2. Beschreibung: Zwei Spieler einer Spielergruppe bilden zusammen ein Team. Gezählt wird nach den Lochspiel Regeln. Beide Spieler schlagen ab und entscheiden danach, welcher der Bälle am Besten liegt. Der andere Ball wird aufgehoben und innerhalb einer Schläger-Länge vom „besten Ball“ (aber nicht näher zum Loch) gedroppt. Beide Spieler spielen ihren Ball von dieser Position aus weiter (wobei der Spieler des „besten Balls“ immer zuerst spielt) und wählen danach erneut einen Ball aus, von dessen Lage aus jeder seinen Ball weiterspielt. Um eine zu starke Bevorzugung von Teams mit Spielern sehr unterschiedlichen HCPs (z.B. HCP -0,0 und -36,) etwas auszugleichen müssen pro Spieler eines Teams jeweils mindestens

Gänse Golfer Matchplay 2015

3 Abschläge pro 9 Loch als Ausgangspunkt für die nächsten Schläge ausgewählt werden.

3. Die gedroppten Bälle müssen dabei in der gleichen Lage gespielt werden, wie der ausgewählte Ball. Liegt also der ausgewählte Ball im Rough oder Wasserhindernis dürfen auch alle anderen Bälle beim Dropfen nicht aus der entsprechenden Lage herausrollen. Im Bunker und auf dem Grün wird so verfahren, dass der beste Ball markiert wird und alle Spieler eines Teams von derselben Stelle spielen. Das Loch ist beendet, sobald ein Ball des Teams eingelocht worden ist.

4. Zählart: Wertung mit $\frac{3}{4}$ -Vorgabe ($\frac{3}{4}$ der HCP-Differenz der hälftigen Spielvorgabe-Summe der beiden HCPs eines Teams). Beispiel:

- Team A: Spieler 1=Vorgabe 16, Spieler 2=Vorgabe 33, Total Vorgabe 49

- Team B: Spieler 1=Vorgabe 9, Spieler 2=Vorgabe 21, Total Vorgabe 30

- Differenz 19, geteilt durch 2=9.5, multipliziert mit $\frac{3}{4}$ = 7.125, gerundet 7 (ab 0.50 wird aufgerundet)

- Das heißt: Das Team A darf an den 7 schwierigsten Löchern 1 Schlag mehr spielen!

5. Das Maximal erlaubte Stammvorgabe-HCP pro Spieler ist -36,0. Spieler mit höherem HCP oder PR können ebenfalls antreten, werden aber grundsätzlich mit Stammvorgabe-HCP -36,0 gewertet. Maßgebendes Stammvorgabe-HCP für die Berechnung des Spielvorgabe-HCP ist das am Spieltag bestehende Stammvorgabe-HCP. Ist es höher als -36,0 oder PR gilt -36,0. Zur Vermeidung von „unfairem HCP-Schonem“ gilt: hat ein/e Spieler/in seit mindestens Anfang des Vorjahres kein vorgabewirksames Turnier mehr gespielt bzw. ist dieses auf seinem Stamblatt nicht nachgewiesen, gilt als Stammvorgabe-HCP das nachgewiesene HCP (z.B. -25,0) abzüglich -2,0 (= z.B. -23,0). Das Spielvorgabe-HCP errechnet sich aus dem anzuwendenden Stammvorgabe-HCP wie zuvor beschrieben und der lokalen Slope-Tabelle des Golfclubs, auf welchem das Match ausgetragen wird.

6. Abgeschlagen wird jeweils von den vorderen Abschlügen, d.h. in der Regel gelb (Herren) und rot (Damen). Falls diese Abschläge vom Club gesperrt sind, werden die nächst vorderen Abschläge benutzt.

7. Distanzmesser sind grundsätzlich erlaubt.

8. Für alle weiteren Spielregelungen gelten die Bestimmungen des nationalen Golfverbandes sowie die lokalen Platzregeln des Golfclubs, auf dem das jeweilige Match durchgeführt wird.

9. Verstößt ein Team gegen eine der o.g. Regelungen gilt jeweils „Lochverlust“.

3.2 Anmeldung und Kosten

1. Die Anmeldung zur Teilnahme an GGMatchplay ist möglich bis spätestens zum jeweils ausgeschriebenen Anmeldeschluss-Datum.

2. Die Teilnahmegebühr beträgt 20 € pro Team (2 Spieler/-innen) und muss gleichzeitig mit der Anmeldung zum Matchplay bezahlt werden.

3. Dieses Turnier dient einzig und alleine dem Spaß. Die Anmeldegebühren werden in Form von Preisen oder Spenden wieder ausgeschüttet.

3.3 Spieler

1. Jede/r Spieler/in muss Mitglied in einem offiziellen Golfclub oder einer anerkannten Vereinigung sein, der/die Mitglied in einem nationalen Golfverband ist und der für den/die Spieler/in ein offizielles Handicap führt.

2. Spieler/-innen können ab dem 18 Lebensjahr mitspielen.

3. Jeder Spieler benennt bei seiner Anmeldung oder bis spätestens zum Zeitpunkt des jeweiligen Anmeldeschluss nach freier Wahl seinen/ihre Team-Mitspieler/in.

Gänse Golfer Matchplay 2015

4. Jeder Spieler ist für die Vollständigkeit seiner Kontaktdaten selbst verantwortlich. Änderungen sind rechtzeitig mitzuteilen.
5. Es obliegt ausschließlich der Verantwortung jedes Spielers/jeder Spielerin, dass die eMail an die hinterlegte eMail-Adresse auch zugestellt werden können (Mailbox voll, SPAM-Filter, etc.).

3.4 Team

1. Ein Team besteht aus 2 Spielern/Spielerinnen und kann aus Damen oder Herren oder Gemischt bestehen.
2. Team-Daten: Jedes Team verwaltet einmalig seine Team-Daten.
Bei Team-Standort handelt es sich um einen beliebigen Golfplatz nach eigener Wahl. Üblicherweise ist dies der Heimatclub eines der/beider Spieler/-innen und möglichst nah beim Wohnort.
3. Die Mitglieder eines Teams können ab Anmeldeschluss bis zur Beendigung des Matchplays nicht ausgetauscht werden. Kann ein Team-Mitglied in einer Runde aus gesundheitlichen oder anderen Gründen nicht antreten, gewinnt jeweils das andere Team und ist eine Runde weiter.

3.5 Gruppen und Zuteilungen

1. Sämtliche Teams werden in einer Gruppe eingeteilt.
2. Die Team-Paarungen innerhalb einer Gruppe werden in der ersten Runde wie folgt gebildet: Von den beiden Teams eines Matches genießt in der ersten Runde jenes Team das Heimrecht welches sich zuerst angemeldet hat. In allen weiteren Runden erhält jenes Team das Heimrecht welches sein Resultat aus dem vorangegangenen Match zuerst rückgemeldet hat. Maßgebend ist ausschließlich das Datum, an welchem das Matchresultat oder die Annahme eines Disqualifikationsantrages als „Definitiv“ per Mail gemeldet wurde. Teams mit dem Glück eines Freiloses erhalten kein Heimrecht (außer sie treten gegen ein anderes Team mit Freilos an, dann gilt das Zufallsprinzip)
3. Dadurch ergibt sich: frühest mögliche Anmeldungen bzw. frühest mögliche Resultat-Rückmeldungen sind also zum Vorteil jedes Teams, weil dadurch ein Heimrecht entstehen kann.
4. Bei ungerader Anzahl Teams oder im Fall der Disqualifikation oder Forfait-Niederlage eines oder mehrerer Teams werden Freilose an das/die anderen Teams vergeben.
5. Jedes Team welches in einer Runde ein Freilos erhält, spielt automatisch in der nächsten Runde. Falls beide Teams eines Matches ein Freilos erhalten haben, gilt für die Vergabe des Heimrechts das Zufallsprinzip.

3.6 Vereinbarung nächstes Match (Termin)

1. Nach Anmeldeschluss bzw. bei allen weiteren Runden, jeweils sobald der nächste Gegner feststeht, spätestens jedoch am Anfang der nächsten Runde erhalten sämtliche noch im Wettbewerb verbleibenden Teams bzw. deren Spieler/innen eine E-Mail („Gegner-eMail“) mit den Kontaktdaten (Name/Vorname, Telefon/Mobil, eMail, HCP, Team-Standort) der Spieler/innen des nächsten gegnerischen Teams.

3.6.1 Terminfindung

1. Grundsatz: Nachdem die beiden Teams die nächste Gegner-eMail erhalten haben, vereinbaren sie schnellst möglichst gemeinsam einen Termin zur Durchführung des anstehenden Matches. Können sich die beiden Teams nicht auf einen gemeinsamen und rechtzeitigen Termin einigen, und erklärt keines der beiden

Gänse Golfer Matchplay 2015

Teams z.B. aus Fairnessgründen seine eigene Forfait-Niederlage, so scheiden BEIDE Teams aus.

2. Diese Regel ist sehr einfach, funktioniert in der Praxis in fast allen Fällen, stellt aber auch ein Restpotential für Missbrauch und/oder unfaires Verhalten dar. Um dies weiter einzuschränken, werden ergänzend folgende Regeln festgelegt:

- a) JEDES Team hat die Verpflichtung, dem anderen Team schnellst möglichst, spätestens jedoch innerhalb von 7 Tagen (168 Std.) nach Erhalt der Gegner-eMail mind. 4 konkrete Terminvorschläge zu unterbreiten.
- b) Von diesen mind. 4 Terminen müssen mind. 2 Termine am Wochenende sein und alle 4 Termine a) über einen Zeitraum von mindestens 16 Tagen (vom ersten bis zum letzten vorgeschlagenen Termin) verteilt sein sowie
- b) bis spätestens am letzten Tag der aktuellen Runde liegen.
- c) Falls in den 7 Tagen gem. Ziff. a) noch keine Einigung zu Stande kommt, hat JEDES Team die Verpflichtung eingehende Terminvorschläge innerhalb von 72 Stunden schriftlich abzulehnen oder zu bestätigen.
- d) Auf die Unterbreitung eigener Vorschläge kann ein Team nur dann verzichten, wenn es die Vorschläge des anderen Teams erhalten hat und diese innerhalb von 48 Stunden - längstens aber 168 Stunden nach Erhalt der ersten diesbezüglichen „Gegner-eMail“ einem dieser Vorschläge zustimmt.
- e) Termine können auch mündlich vereinbart werden, müssen aber anschließend jeweils per eMail bestätigt werden (zwecks späterem Nachweis bei Problemfällen).
- f) Falls ein vereinbarter Termin aus Wettergründen (=Platz gesperrt!) abgesagt werden muss, vereinbaren die beiden Teams gemeinschaftlich einen Ersatztermin oder Ersatzplatz. Hierfür gibt es keine Regel außer; „die Teams einigen sich gemeinschaftlich“. Kommt keine Einigung zu Stande scheiden beide Teams aus.
- g) Kommt eine Einigung zu Stande, so gilt diese, unabhängig davon, wie sie zu Stande gekommen ist. Eine rückwirkende Berufung auf Regelverstöße zur Terminvereinbarung ist nicht möglich.

3. Falls ein Team (z.B. Team B) das Match aus medizinischen Gründen (Arztbestätigung erforderlich, direkt an den Gegner zu übermitteln) absagen muss, nicht antritt, nicht vollständig antritt oder nicht rechtzeitig antritt, so scheidet Team B aus. Im Falle des Ausscheidens aus medizinischen Gründen, KANN das andere Team (Team A) der Vereinbarung eines Ersatztermins zustimmen (falls dafür noch genug Zeit ist, Team B sich bzgl. Terminfindung an Team A anpasst, etc.).

4. Der Termin muss zwingend und ohne Ausnahmemöglichkeit so vereinbart werden, dass das Matchresultat bis zum letzten Tag einer Runde spätestens exakt 23:59 Uhr per Mail zurückgemeldet werden kann. Ausnahmen sind aus Fairness gegenüber dem nächstfolgenden Gegner grundsätzlich nicht möglich

3.6.2 Anwendung bei Problemfällen aus der Praxis:

1. Um zumindest die Disqualifikation des gegnerischen Teams zu vermeiden, kann eines der beiden Teams jederzeit von sich aus, aus Gründen der Fairness, forfait erklären. Dies ist z.B. der Fall, wenn die Mitglieder eines Teams infolge der Kollision ihrer geschäftlichen und privaten Terminen selber keine genügenden Terminvorschläge unterbreiten können.

2. Hält ein Team die oben erwähnten Zeitlimits nicht ein, so würde es die restliche verfügbare Zeit bis zum Rundenabschluss verkürzen und damit die Möglichkeiten eines gemeinsamen Termins für das gegnerische Team unfairerweise erschweren. Sofern das verursachende Team nicht von sich aus Forfait erklärt, wird es in diesem Fall auf Antrag des benachteiligten Teams disqualifiziert und scheidet aus.

Gänse Golfer Matchplay 2015

3. Es kann dennoch vorkommen, dass sich beide Teams kooperativ an alle Regeln halten, und dennoch kein Termin bzw. Match zu Stande kommt. In diesem Fall scheiden leider dennoch beide Teams aus.

3.6.3 Resultatrückmeldung wenn Match nicht stattfindet

1. Auch in jedem Falle von Disqualifikation, Forfait, etc. muss bis spätestens 23:59 Uhr des letzten Tags der aktuellen Runde das Resultat (dann z.B. 18:0, 0:18, etc.) per Mail rückgemeldet werden. Erfolgt keine solche rechtzeitige und korrekte Rückmeldung werden grundsätzlich beide Teams disqualifiziert.

2. Eine nachträgliche Korrektur– auch wenn noch so begründet ist nicht möglich, da nach Ablauf des Termins automatisch alle nächstfolgenden Paarungen gebildet bzw. informiert werden.

3.7 Vereinbarung nächstes Match (Golfplatz)

1. Das Match findet grundsätzlich auf dem Golfplatz statt, welcher vom Team mit Heimrecht („Heimteam“) als seinen „Team-Standort“ („Heimplatz“) festgelegt wurde.

2. Falls die beiden Teams sich zwar auf einen Termin einigen könnten, auf dem „Heimplatz“ aber an diesem Tag keine angemessenen Abschlagzeiten (unter Berücksichtigung der Anreisezeit des Auswärtsteams) erhältlich sind, so einigen sich die beiden Teams auf einen anderen Golfplatz. Dieser andere Golfplatz ist der (nach Straßen-km) nächstgelegene Golfplatz, der am vorgesehenen Termin „angemessene“ (siehe oben) Abschlagzeiten anbieten kann.

3. Bei Zustimmung beider Teams kann das Match auch auf einem beliebigen anderen Platz als dem Heimplatz des Heimteams stattfinden, z.B. auf dem Heimplatz des gegnerischen Teams.

4. Falls auf dem auszutragenden Golfplatz am Spieltag relevante Beeinträchtigungen bestehen (konkret: Platz aerifiziert, Greens gesandet), so muss der Platz dennoch ein faires und korrektes Spiel zu lassen. Falls diese Beeinträchtigungen nicht erst am Spieltag und ohne Vorankündigung des Clubs eintreten, muss das Heimteam ihre Gegner beim Vereinbaren des Match-Termins bzw. bei kurzfristigen Platz-Änderungen spätestens am Vortag über solche Umstände informieren, ansonsten können sie auf Antrag des Gegners disqualifiziert werden.

5. Falls das Auswärtsteam nicht kostenlos auf dem als Team-Standort definierten Golfplatz des Heimteams spielen darf, werden die Spielgebühren (Greenfee, etc.) auf alle 4 Spieler/innen des Matches aufgeteilt und sind vor dem Start des Matches zu zahlen. Heimteams müssen ihre Gegner beim Vereinbaren des Match-Termins darüber informieren. Eventuell anfallende Zusatzgebühren die ein Golfclub für Spieler/-innen bestimmter anderer Golfclubs oder Vereinigungen erhebt (z.B. ASGI, VcG, etc.), bezahlt jeder Spieler selbst.

3.8 Durchführung des Matches

1. Jeder Spieler muss zu jedem Spiel ein aktuelles HCP-Zertifikat (Stammbblatt, o.ä.) mitbringen und den Gegnern vor dem Match zeigen. Falls ein Spieler keinen solchen Nachweis mitbringt, muss er diesen innerhalb von 48 Stunden dem Gegner nachliefern (Fax, eMail-Scan). Tut er dies nicht oder stimmt der Nachweis nicht mit dem für das Match angewendeten HCP überein, wird das Team dieses Spielers/dieser Spielerin auf Antrag des Gegners disqualifiziert und das gegnerische Team ist automatisch eine Runde weiter.

Gänse Golfer Matchplay 2015

2. Das Spielformat ist: 18 Loch Matchplay Texas Scramble, die Schläge werden auf der Basis einer $\frac{3}{4}$ -Vorgabe gezählt, maximales HCP -36,0, Details siehe Ziff. 3.1, Turnierformat, Spielform, Wettspielart.
3. Alle Spieler/-innen sind verpflichtet und ausschließlich selbst verantwortlich, sowohl auf dem Platz als auch im Clubhaus angemessene bzw. vom jeweiligen Club vorgeschriebene Kleidung und Schuhe zu tragen. Falls über die üblichen Etikettevorschriften hinaus gehende Anforderungen von einem Club gestellt werden, ist das Heimteam verpflichtet, dies dem gegnerischen Team bei Vereinbarung des Matches mitzuteilen.
4. Vorbehältlich abweichender Vorschriften des jeweiligen Golfclubs sind Trolleys und Buggies grundsätzlich erlaubt. Es steht dem Club jedoch frei, die Nutzung kurzfristig zu verbieten oder einzuschränken, z.B. aufgrund von Wetterbedingungen. Dies hat keine Auswirkungen auf das Match und gilt für alle 4 Spieler/-innen eines Matches identisch. Falls ein Spieler aus medizinischen Gründen auf ein Buggy oder Trolley angewiesen ist, so obliegt es seiner eigenen Verantwortung, höflich mit dem Club zu klären ob und unter welchen Bedingungen er ausnahmsweise dennoch ein Buggy oder Trolley benutzen kann. Kommt keine Einigung zu Stande und kann das Match deswegen nicht durchgeführt werden, gewinnt das andere Team.
5. Für Unfälle und Schäden haftet der Spieler selbst. Die Haftung obliegt ausschließlich den einzelnen Spielern und den Haftungsbestimmungen der jeweiligen Golfclubs.
6. Bei ausgeglichenem Spielstand nach 18 Löchern („unentschieden“/“all square“), spielen die Teams ein Stechen. Sie beginnen erneut mit dem ersten Loch und spielen bei weiterem Gleichstand so viele Löcher bis ein Team ein Loch gewonnen hat. Zur Berechnung eines Lochgewinns gelten die gleichen Vorgaben pro Loch wie auf den ersten 18 Löchern.
7. Falls ein Match wegen Spielabbruchs durch den Club (z.B. bei Gewitter) oder nach gegenseitiger Vereinbarung wegen ungenügenden Lichtverhältnissen abgebrochen werden muss, muss das Match zu einem anderen, zwischen den Teams vereinbarten Zeitpunkt (zeitlich innerhalb der laufenden Runde) auf den „restlichen“ der noch nicht gespielten 18 Löchern fortgesetzt werden. Ist dies aus terminlichen Gründen nicht mehr möglich und erklärt keines der beiden Teams von sich aus forfait, scheiden beide Teams aus. Falls erneut Greenfee bezahlt werden muss, bleibt es den Teams überlassen eine neue vollständige Runde zu spielen, wobei auch dann nur die „restlichen“ Löcher für das Match gezählt werden.
8. Am Ende eines Matches unterzeichnen die 4 Spieler/innen die „GGMatchplay-Scorecard“. Diese enthält die verbindliche Angabe darüber, welches Team das Match gewonnen hat (Sieger). Die Scorecard enthält all jene Angaben, welche für das Endresultat zählen, egal ob aus einer Runde oder mehreren Runden (z.B. wg. Gewitterabbruchs) die einzelnen Lochresultate stammen. Eine von allen Spielern unterzeichnete Scorecard gilt definitiv und verbindlich – unabhängig ihres tatsächlichen Wahrheitsgehalts - und kann nicht nachträglich von einem Spieler oder Team für ungültig erklärt werden.
9. Der Sieger eines Matches informiert per Mail über den Sieg bis spätestens um 23:59 Uhr des letzten Tages der aktuellen Runde. Dies erfolgt ausschließlich per Mail. Erfolgt keine Information so scheiden beide Teams aus.
10. Es obliegt ausschließlich der Verantwortung beider Teams, dass die pro Runde eingegebenen Resultate richtig sind. Falls diese vom Gegner-Team falsch eingegeben wurden, ist das benachteiligte Team verpflichtet, dies unter Beilage der von allen Spielern unterzeichneten Scorecard als Nachweis bis spätestens am letzten Tag der Runde per eMail zurück zu melden. Erfolgt keine solche

Gänse Golfer Matchplay 2015

Rückmeldung oder ohne Nachweis, gilt das eingegebene Resultat. Erfolgt eine solche Rückmeldung zwar mit Nachweis aber zu spät, wird das vermeintliche Sieger-Team, welches ungerechtfertigter eine Runde weiter kam, nachträglich disqualifiziert. Das tatsächliche Sieger-Team scheidet unabhängig davon trotzdem aus. Um das zu vermeiden, ist es also unerlässlich dass beide Teams die eingegebenen Resultate rechtzeitig auf Richtigkeit überprüft bzw. andernfalls Fehler rechtzeitig per Mail meldet wie zuvor beschrieben. Im Falle von Unstimmigkeiten über den Sieg und dem Umstand, dass keine beidseitig unterzeichnete GGMatchplay-Scorecard nachgewiesen werden kann, scheidet beide Teams aus.

11. Das Siegerteam ist für die nächste Runde qualifiziert.

12. Im Fall von jeglichen Unstimmigkeiten entscheidet ausschließlich die Turnierleitung nach eigenem Ermessen und ohne Angabe von Gründen. Die Entscheidung ist definitiv und es wird keine weiterführende Korrespondenz geführt.

3.9 Hoffnungsrunde

1. Die Verliererteams der „Runde 1“ können ein weiteres Match in der zusätzlichen „Hoffnungsrunde“ („Runde 1b“) gemäß den nachfolgenden Bestimmungen spielen.

2. Die Hoffnungsrunde ist nur möglich für Teams, welche:

- ihr Resultat bis spätestens zu Beginn der Hoffnungsrunde rückgemeldet haben.
- Die Hoffnungsrunde gegen den zugeteilten Gegner in der dafür vorgesehenen Periode austragen und ihr Spielresultat ebenfalls fristgerecht bis zum letzten Tag dieser Runde online gemäß vorgegebenem Prozess rückgemeldet haben.

3. Es besteht ausdrücklich kein Anspruch auf die Teilnahme an der Hoffnungsrunde.