



**Die Skatclub-Liga**

**Spielerhandbuch**

**Stand: Juni / 2006**

## Allgemeines

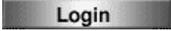
Um den Ligabereich aufzurufen, klickst Du im Skatclub-Portal auf Liga. Du gelangst dann auf die allgemeine, öffentliche Seite der Skatclub-Liga. Dort findest Du Informationen wie die Ergebnistabelle und das Regelwerk.



Jeder Ligaspieler hat einen persönlichen, mit seinem Kennwort geschützten Bereich.

Die wichtigsten Funktionen des Ligabereichs sind:

1. Postfach zum Kommunizieren mit anderen Teilnehmern der selben Gruppe
2. Einsehen und Ändern der Spieltermine
3. Eintragen und Einsehen der Spielergebnisse.

Um in deinen persönliche Bereich zu gelangen, klickst Du auf . Auf dem folgenden Bildschirm meldest Du dich mit denselben Zugangsdaten an, die du auch vom Spielen her gewohnt bist.

**LIGA**  
Startseite

## Die Liga-Startseite

**Skatclub-Liga 3 D**      Angemeldet als PANASONIC      **Abmelden**

**Übersicht**









Du hast keine neuen Nachrichten in deinem Postfach.

Spielname	Spiele	Spielpunkte	Tischpunkte
PHANTOM	3	3406	7
GUERA	3	3040	5
BIG TREE	4	2849	5
HERSAND	3	2359	5
WOHLER	3	2336	4
<b>PANASONIC</b>	<b>3</b>	<b>2506</b>	<b>3</b>
LORDJUPITER	3	1935	3
DIEBEY	3	1653	3
REINI	1	1285	3
HJE	2	1276	3
STEFFI-MAUS	1	518	3
TARA	3	1289	1
POWERWOMEN	1	871	1
ALOWI	2	864	0
TOPSPIELER	1	0	0

Die Liga-Startseite wird angezeigt, sobald Du Dich im Liga-Bereich angemeldet hast. Oben siehst Du eine Reihe von Knöpfen, mit denen du innerhalb des Ligabereichs navigieren kannst. Die Knopfleiste wirst Du auch auf allen Folgeseiten wieder finden, so dass du schnell aus einem Bereich in einen anderen wechseln kannst.

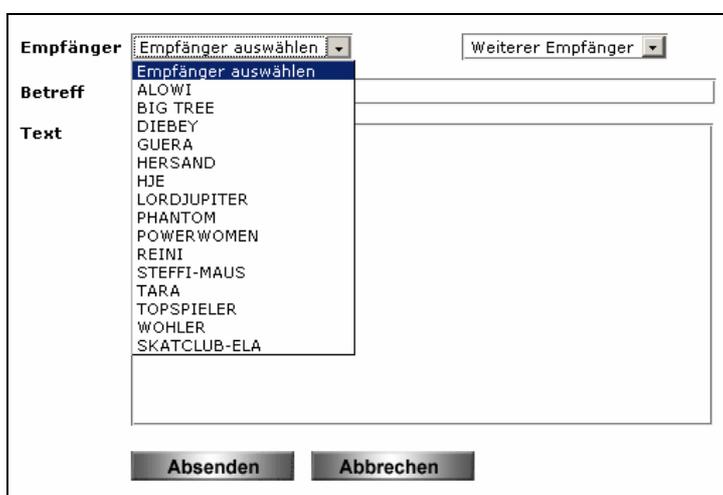
Direkt unter den Knöpfen siehst Du eine Hinweiszeile, ob du neue Nachrichten in deinem Postfach hast.

Im unteren Bereich siehst du die Mitspieler innerhalb deiner Gruppe mit deren aktuellen Ergebnissen und Platzierungen. Außerdem kannst du sehen, wie viel Spiele die Einzelnen schon gespielt haben.



Das Postfach dient in erster Linie der Kommunikation der Ligaspieler untereinander. Zum Einen können direkt Nachrichten untereinander ausgetauscht werden, zum Anderen werden aber auch unter bestimmten Bedingungen – z.B. bei Terminänderungen – automatisch Nachrichten erstellt, um die Mitspieler über bestimmte Dinge in Kenntnis zu setzen.

## Neue Mail



Um einem Mitspieler eine Nachricht zu schreiben, klickst Du zunächst auf . Dann kannst du aus der Liste (wie oben gezeigt) den Empfänger der Nachricht auswählen. Die Auswahl ist auf die Spieler begrenzt, die in deiner Gruppe spielen.

Zusätzlich gibt es auch noch die Möglichkeit, hierüber mit dem Moderator der Skatclub-Liga Kontakt aufzunehmen, in diesem Fall mit „SKATCLUB-ELA“

## Der Posteingang



Im Posteingang siehst Du alle Nachrichten, die Dir andere Ligaspieler gesendet haben. Beachte dabei, dass einige Nachrichten auch automatisch erzeugt werden, wenn z.B. ein Spieltermin geändert wird.

Um eine Nachricht zu lesen, musst Du auf den Betreff der jeweiligen Nachricht klicken. Dann erscheint der vollständige Text der Nachricht und Du hast von dort dann auch die Möglichkeit, auf die Nachricht zu antworten.

Neue, also ungelesene Nachrichten erkennst Du an dem geschlossenen Briefumschlag. Außerdem sind neue Nachrichten fett gedruckt.

Um eine Nachricht zu löschen, klickst Du auf . Damit Nachrichten nicht ungelesen gelöscht werden können, kannst Du nur gelesene Nachrichten löschen. Die Nachrichten sind nach dem Löschen allerdings nicht spurlos verschwunden, sondern werden nur in den Bereich „**Gelöschte**“ kopiert. Mit  kannst Du später jederzeit noch auf die gelöschten Nachrichten zurückgreifen. Solltest Du versehentlich eine Nachricht gelöscht haben, kannst Du sie dort auch durch klicken auf  „recyclen“.

Im **Postausgang** kannst du jederzeit nachschauen, wenn Du welche Nachrichten gesendet hast.



## Der Spielplan

N	HH	HJE		1064	3	
I	VH	TARA		903	1	
8	D	MH	WOHLER	612	0	gespielt
M	HH	PANASONIC		1690	3	
J	VH	STEFFI-MAUS		518	3	
9	O	MH	DIEBEY	0	0	gespielt
E	HH	LORDJUPITER		0	0	
<b>Woche 4 : 29.05.2006 - 04.06.2006</b>						
Spiel	KB.	Platz	Spielername	Termin	Spiel-Pkt.	Tisch-Pkt. Runde
A	VH		HERSAND		466	1
10	H	MH	PHANTOM	gespielt	1180	3
I	HH		TARA		0	0
O	VH		DIEBEY		1247	3
11	B	MH	BIG TREE	gespielt	623	1
M	HH		PANASONIC		135	0
K	VH		GUERA		1037	1
12	N	MH	HJE	gespielt	212	0
E	HH		LORDJUPITER		1566	3
F	VH		POWERWOMEN	29.05. 21:30		
13	L	MH	ALOWI	13.06. 22:15		
J	HH		STEFFI-MAUS	13.06. 22:15		
<b>Woche 5 : 05.06.2006 - 11.06.2006</b>						
Spiel	KB.	Platz	Spielername	Termin	Spiel-Pkt.	Tisch-Pkt. Runde
J	VH		STEFFI-MAUS			
14	A	MH	HERSAND	11.06. 20:00		
K	HH		GUERA			
D	VH		WOHLER	11.06. 20:00		
15	G	MH	REINI	11.06. 18:00		
C	HH		TOPSPIELER	11.06. 20:00		

Hier kannst Du die anberaumten und gespielten Serien aller deiner Mitstreiter aus derselben Gruppe einsehen. Deine eigenen Termine sind jeweils fett gedruckt.

Der Spielplan ist nach Spielwochen gruppiert.

Wenn Serien bereits gespielt sind, steht unter Termin „gespielt“. Rechts daneben können dann die jeweiligen Ergebnisse angesehen werden.

Ist für eine Serie noch kein verbindlicher Spieltermin vereinbart worden, dann werden alle drei vorgeschlagenen Termine angezeigt und gelb hinterlegt.

„KB“ steht für Kennbuchstabe. Jeder Mitspieler bekommt bei der Auslosung einen Kennbuchstaben (A-O) zugewiesen. Dieser dient lediglich der internen Verarbeitung und ist für den Betrachter nicht von Bedeutung.

„VH“, „MH“ und „HH“ steht für Vorhand, Mittelhand und Hinterhand und legt die Reihenfolge der Plätze am Tisch fest. Diese Festlegung ist ein Überbleibsel aus vergangenen Tagen und ist lediglich als Empfehlung zu sehen. **Die Einhaltung der Sitzfolge wird nicht geprüft und ist für die Durchführung der Skatclub-Liga nicht von Bedeutung.**



**Termine und Ergebnisse**

Dieser Bereich ist von äußerster Wichtigkeit für die reibungslose Durchführung der Skatclub-Liga.

Wie er Beschriftung des Buttons schon zu entnehmen ist, dient dieser Bereich gleich zwei Dingen:

1. Einsehen und vereinbaren von Spielterminen
2. Melden von gespielten Serien.

**Einsehen und vereinbaren von Spielterminen**

Hinrunde					
W.	Zeitraum	Mitspieler	Termin	Ergebnis	Aktionen
1	08.05.06 - 14.05.06	VH PANASONIC MH GUERA HH POWERWOMEN	gespielt ab 14.05.06 20:00	681 / 0 1164 / 3 871 / 1	
2	15.05.06 - 21.05.06	Spielfrei			
3	22.05.06 - 28.05.06	VH TARA MH WOHLER HH PANASONIC	gespielt ab 22.05.06 18:21	903 / 1 612 / 0 1690 / 3	
4	29.05.06 - 04.06.06	VH DIEBEY MH BIG TREE HH PANASONIC	gespielt ab 04.06.06 21:02	1247 / 3 623 / 1 135 / 0	
5	05.06.06 - 11.06.06	Spielfrei			
6	12.06.06 - 18.06.06	VH PANASONIC MH ALOWI HH HERSAND	18.06.06 20:00 12.06.06 20:00 18.06.06 20:00		Terminabsprache Ergebnis melden
7	19.06.06 - 25.06.06	Spielfrei			
8	26.06.06 - 02.07.06	VH LORDJUPITER MH PHANTOM HH PANASONIC	02.07.06 20:00 02.07.06 20:00 02.07.06 20:00		Terminabsprache Ergebnis melden
		VH STEFF-MAUS	09.07.06 20:00		

Du siehst hier alle Termine, die für dich von Interesse sind mit den Terminen und ggf. den Ergebnissen, aufgeteilt nach Hin- und Rückrunde.

Außerdem kannst Du hier erkennen, in welchen Wochen du Spielfrei hast. Da in den 10 Wochen einer Spielrunde jeder Spieler nur

7 Spieltermine hat, ergeben sich daraus 3 Wochen ohne Spielverpflichtung.

Bei der Auslosung wird für alle Mitspieler festgelegt, dass am Sonntag jeder Spielwoche um 20:00 Uhr der „Standardtermin“ ist. Dieser Termin ist zunächst für alle bindend und braucht NICHT gesondert bestätigt zu werden.

Da aber nicht jeder immer zu diesem Zeitpunkt spielen kann, gibt es die Möglichkeit, den Mitspielern einen anderen Termin vorzuschlagen, die ihrerseits den Termin bestätigen können oder wiederum einen anderen Termin vorschlagen können. Wie das genau geht, wird weiter unten beschrieben.

**Gelbe Termine**

sind die Termine gelb hinterlegt, bedeutet dies, dass noch keine Einigung bezüglich der Terminvereinbarung getroffen werden konnte. In diesem Fall solltest Du überprüfen, ob von Dir noch eine Zustimmung erforderlich ist oder du ggf. einen anderen Termin vorschlagen kannst.

**Grüne Termine**

sind die Termine grün hinterlegt, so ist sprichwörtlich alles im grünen Bereich. Der Termin, der hier angezeigt wird, ist für alle drei Mitspieler verbindlich. Das heißt also, dass an diesem Termin das Spiel stattfinden wird. Achte also darauf, dass Du zu diesem Termin auch zum Spiel kommst, da deine Mitspieler ansonsten berechtigt sind (und dies in der Regel auch tun werden), die Serie mit einem Ersatzspieler

durchzuführen. In diesem Fall erhält der, der nicht gekommen ist, 0 Punkte. Mehr dazu kannst du unter „Ersatzspielerregelung“ nachlesen.  
Es ist darauf zu achten, dass Termine, die auf grün sind, 48 Stunden vor Serienbeginn nicht mehr geändert werden können. Die Mitspieler müssen sich ab einem bestimmten Zeitpunkt darauf verlassen können, dass der Termin auch stattfinden wird.

## Terminabsprache

Sollte es sein, dass ein Mitspieler einen Termin nicht wahrnehmen kann, kann er bis 48 Stunden vor eigentlichem Serienbeginn einen anderen Termin vorschlagen. Dazu klickst Du rechts neben dem Termin auf „Terminabsprache“. Es erscheint folgendes Bild:



Oben werden die Namen der Mitspieler zusammen mit ihren zurzeit angegebenen Termin angezeigt. Dazwischen wird, sofern wir von den Spielern die Erlaubnis erhalten haben, die Telefonnummer angezeigt. Dadurch können sich die Spieler auch untereinander direkt „kurzschließen“, um Termine am Telefon durchzusprechen.

Weiter unter siehst du dann die Möglichkeit einen Termin vorzuschlagen bzw. einen vorgeschlagenen Termin zu bestätigen.

Woche	Wähle die Woche aus, in der Du den Termin spielen möchtest. Da in der Regel nur einen Vor- bzw. Nachspielzeit von zwei Wochen gilt, kannst Du auch nur aus diesen Wochen auswählen.
Tag	Hier wählst Du den Wochentag innerhalb der angegebenen Woche aus.
Stunde Minute	Jetzt fehlt nur noch die Zeit, die du hier eingeben kannst. Wähle also die Stunde und anschließend die Minute. Die Minuten sind im ¼-Stunden Rhythmus auszuwählen, also 0, 15, 30 und 45
Mitspieler informieren	Damit deine Mitspieler auch Bescheid wissen, dass Du einen anderen Termin eingetragen hast, lasse hier den Haken in dem Kästchen. Dann wird deinen beiden Mitspielern automatisch eine Mitteilung in das Liga-Postfach gestellt, dass Du einen Termin geändert hast. Denn u.U. müssen sie ja den Termin noch bestätigen
Zusätzlicher Text	Um nicht einfach kommentarlos den Termin zu ändern, hast Du die Möglichkeit, hier noch eine Mitteilung einzutragen. z.B.: „Am Sonntag hat meine Frau Geburtstag. Da kann ich nicht spielen.“ Dieser Text wird dann zusammen mit der Automatisch erzeugten Nachricht angezeigt.

Wenn alles eingetragen ist, brauchst Du nur noch auf „Termin eintragen“ klicken. Sofort wird der Termin in der Datenbank gespeichert und den Mitspielern eine Automatische Nachricht gesendet.

## Ergebnis melden

Nachdem eine Serie gespielt ist, muss dem System noch das Ergebnis gemeldet werden. Wir haben versucht, diesen Vorgang so einfach wie möglich zu gestalten. In der Regel einigt man sich am Spieltisch nach dem Ende der Serie untereinander, wer die Serie einträgt.

Zum Eintragen einer gespielten Serie gehst Du folgendermaßen vor:

Zuerst klickst Du in der entsprechenden Zeile, wo der Termin angezeigt wird, auf „Ergebnis melden“. Das System überprüft nun anhand der aufgezeichneten Daten, ob zu dem vereinbarten Spieltermin gespielt wurde, welche Punkte erreicht wurden und zeigt zunächst das Ergebnis dieser Überprüfung an. Das System erkennt dabei auch Besonderheiten: Ob die Serie z.B. schon ½ Stunde früher oder erst eine Stunde später gespielt wurde, ob alle da waren, ein oder sogar zwei Ersatzspieler eingesprungen sind. Sorgt dafür, dass die 15 Minuten Wartezeit eingehalten wurden, wenn mit einem Ersatzspieler gespielt wurde usw.

Nach erfolgreicher Prüfung sollte etwa folgendes Bild zu sehen sein:

Spielergebnis für Woche 4 ( 29.05.06 - 04.06.06 ) melden.

Für den Zeitpunkt des vereinbarten Spieltermins konnten folgende Daten ermittelt werden:

Erstes Spiel:	04.06.06 20:04	
Letztes Spiel:	04.06.06 21:04	
Spielername	Spielpunkte	Tischpunkte
DIEBEY	1247	3
BIG TREE	623	1
PANASONIC	135	0

Bitte überprüfe die Angaben und klicke auf "Serie eintragen", wenn sie korrekt sind. Falls Du jedoch der Meinung bist, dass diese Daten nicht richtig sind, klicke auf "Abbrechen" und sende eine PM mit Angabe der Spielwoche und der Gründe an SKATCLUB. Wir werden das Ergebnis dann umgehend prüfen und uns mit Dir in Verbindung setzen.

Nachdem du überprüft hast, ob die automatisch ermittelten Daten stimmen, brauchst Du nur noch auf „Serie eintragen“ klicken - Fertig.

Der Sieger bekommt 3 Tischpunkte, der 2. erhält einen Tischpunkte und der letzte geht leer aus. Bei Punktgleichheit ist entscheidend, wer die meisten Spiele gewonnen hat.

Augenblicklich wird die Ergebnistabelle entsprechend korrigiert und das Ergebnis ist für alle sichtbar.

Damit dieser automatische Meldemechanismus funktioniert, muss darauf geachtet werden, dass die Serie nicht früher als 90 Minuten vor bzw. nicht später als 90 Minuten nach dem vereinbarten Spielbeginn begonnen wird.

An der Art und Weise des Eintragens ändert sich auch nichts, wenn mit einem Ersatzspieler gespielt wurde. Hier kommt lediglich noch eine Sicherheitsabfrage, ob das denn auch so richtig ist.

Stellt das System fest, dass gespielt worden ist, obwohl keine Termineinigkeit bestand, wird eine entsprechende Fehlermeldung ausgegeben.

Das gleiche gilt auch für den Fall, dass mit Ersatzspieler gespielt wurde, aber die Wartezeit von 15 Minuten nicht eingehalten wurde. Denn es werden immer nur die nächsten 36 Spiele nach Ende der Wartezeit gemeldet.

Sollten weniger als 36 Spiele gespielt worden sein, wird ebenfalls eine Fehlermeldung ausgegeben.

## **Einhaltung der Spieltermine und Ersatzspieler-Regelung**

### **Ein paar Grundsätze, die du beachten solltest:**

- Informiere dich ausreichend über deine Spieltermine, damit deine Mitspieler nicht unnütz auf dich warten und sich einen Ersatzspieler suchen müssen.
- Schau nach Möglichkeit vor dem Spiel kurz in die Terminliste, ob deine Mitspieler eine Telefonnummer hinterlassen haben. Dies kann sehr hilfreich sein, falls ein Spieler seinen Termin vergessen hat. In diesem Fall solltest du versuchen, den Mitspieler anzurufen.
- Verhalte dich während des Spiels fair und tolerant. Deine Mitspieler möchten genau wie du ihren Spaß haben.

**Nach Möglichkeit sollten sich die Mitspieler vollständig untereinander koordinieren. Bitte habe Verständnis dafür, dass wir nur in dringenden Ausnahmefällen vermittelnd tätig werden können. Bitte denke daran, dass an manchen Tagen bis zu 30 Ligaserien parallel ablaufen. Zwischen offiziellem Serienstart und der Möglichkeit, mit Ersatzspieler zu spielen, verbleiben nur 15 Minuten. Wir können in diesem kleinen Zeitfenster unmöglich allen gerecht werden.**

### **Ersatzspieler-Regelung**

Sollten trotz aller Bemühungen ein oder beide Mitspieler nicht zum Spieltermin erscheinen, so kannst du nach Ablauf einer Karenzzeit von 15 Minuten einen Ersatzspieler suchen. Frag dazu einfach im Foyer in die Runde, wer 36 Spiele als Ersatzspieler einspringen möchte.

Wenn mit Ersatzspieler gespielt wurde, erkennt das Programm beim Eintragen der Serie diesen Umstand automatisch und trägt auch dann die Serie korrekt ein.

Das Programm überwacht die Einhaltung der erforderlichen Wartezeit von 15 Minuten. Falls du vorher anfängst, mit einem Ersatzspieler zu spielen, wirst du die Serie nicht eingetragen bekommen.

## **Sonderregelung: Spielen von Gelb-Terminen**

Leider kommt es immer wieder vor, dass bis zum Ende der Saison nicht alle Serien gespielt werden konnten, weil in einigen Fällen keine Termineinigung stattgefunden hat. Das muss keine böse Absicht oder Ignoranz einiger Mitspieler sein. Es kann einfach vorkommen, dass sich die privaten Termine bei bestimmten Zusammensetzungen einfach nicht „unter einen Hut“ bringen lassen. Für solche Fälle ist diese Sonderregelung vorgesehen.

Im Anschluss an das offizielle Ende der Ligasaison haben alle Spieler 2 Wochen lang Zeit, versäumte Serien auch dann zu spielen, wenn der Termin auf „gelb“ steht, also keine Einigung stattgefunden hat. In diesem Fall sucht man sich 2 Spieler, die der eigenen Spielstärke in etwa entsprechen

Wer von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch macht, hat dann selbst Schuld. Er erhält 0 Punkte für diese Serie.

Es sind dabei einige wichtige Punkte zu beachten:

1. Die Serie ist VOR Spielantritt an derselben Stelle zu melden, wo normalerweise die fertig gespielten Serien eingetragen werden. Ab diesem Zeitpunkt werden automatisch die nächsten 36 Spiele gewertet, die die Bedingungen nachfolgenden Punkte 2 – 4 erfüllen.
2. Der ewige Schnitt der Spielpartner darf beliebig besser sein als der eigene, allerdings nur um bis zu 4 Punkte schlechter. Wer also z.B. selbst einen Schnitt von 28 hat, darf nur mit Spielern spielen der einen ewigen Schnitt von 24 oder besser hat.
3. Die Ersatzspieler müssen laut Rangliste mindestens 1000 Spiele absolviert haben.
4. Die Ersatzspieler dürfen nicht in derselben Gruppe spielen.
5. Sind mehrere Serien nachzuspielen, so kann immer nur eine Serie angemeldet werden. Diese muss dann erst zu Ende gespielt werden, bevor die nächste angemeldet werden kann.
6. Die erspielten Punkte bleiben den Mitspielern verborgen, bis entweder alle drei die Serie nachgeholt haben oder die Nachspielwoche verstrichen ist.
7. Am Ende der Nachspielwochen werden alle erspielten Spielpunkte wie gewohnt miteinander verglichen und die entsprechenden Tischpunkte vergeben.
8. Macht ein Spieler auch von der Möglichkeit der Nachspielzeit keinen Gebrauch, so bekommt er 0 Tischpunkte und 0 Spielpunkte pro nicht gespielter Serie eingetragen.

Wem das jetzt zu kompliziert war, noch einmal die Kurzform:

Melde im Ligabereich die Serie an, die nach Ende der Saison noch zu spielen ist, spiele mit 2 Spielern, die in etwa Deiner Spielstärke entsprechen und fertig. Alles Weitere macht das System automatisch.

## Fragen und Antworten

Frage	Antwort
Wie finde ich meine Mitspieler, wenn ein Spieltermin ansteht?	Die Spieler finden sich in der Regel im Foyer des Online-Skatclubs zusammen. Auf der rechten Seite des Foyers siehst du die Liste aller Spieler, die sich zurzeit im Foyer befinden. Dort sollten zum Spieltermin auch deine Mitspieler zu sehen sein. Klicke einfach auf den Namen und sende dem Mitspieler ein Telegramm, um dich an einem beliebigen Tisch zu verabreden.
Ist es wichtig, in welcher Reihenfolge die Plätze am Tisch eingenommen werden?	Nein. Es wird zwar in der Termintabelle Vorhand, Mittelhand und Hinterhand angezeigt, diese Vorgabe ist jedoch als Empfehlung zu sehen und ist nicht zwingend vorgeschrieben.
Wann darf ich mit Ersatzspieler spielen, wenn ein Mitspieler nicht erscheint?	Es ist eine Wartezeit von 15 Minuten einzuhalten. Danach kann die Serie mit einem beliebigen Ersatzspieler durchgeführt werden?
Was muss ich tun, wenn beide Mitspieler nicht erscheinen?	In diesem Fall musst Du unter Einhaltung der 15 Minuten Wartezeit mit 2 beliebigen Ersatzspielern spielen. Du erhältst in jedem Fall 3 Tischpunkte. Die erspielten Spielpunkte können aber bei Punktgleichheit am Saisonende u.U. über Auf- oder Abstieg entscheiden. Daher ist wichtig, dass auf jeden Fall die Serie gespielt wird.
Wo komme ich im Bedarfsfall zu einem Ersatzspieler?	Frag einfach im Foyer, wer Lust hat, 36 Spiele als Ersatzspieler für die Liga einzuspringen. Es finden sich immer Spieler, die das Angebot gerne annehmen.
Darf ein Ersatzspieler aus derselben Gruppe stammen?	Dagegen ist grundsätzlich nichts einzuwenden, wenn die Serie fair gespielt wird. Um Gerede allerdings vorzubeugen, raten wir davon ab.
Ich suche zwei Ersatzspieler. Zwei Spieler, die selbst einen Ersatzspieler suchen, wollen mit mir spielen. Ist so etwas möglich?	Das ist kein Problem. Das System erkennt diese Situation und wertet deine Spiele bzw. die Spiele der anderen beiden unabhängig voneinander.
Was passiert, wenn keine Termineinigkeit zustande kommt, der Termin also bis zum Ende der Saison „gelb“ bleibt?	Am Ende der Hinrunde bzw. am Ende der Saison haben alle Spieler die Möglichkeit, auch dann zu spielen, wenn keine Einigung erreicht wurde. Das ist genau im Kapitel „Spielen von gelb-Terminen“ beschrieben.
Ich kann keine Termine mehr ändern, weil der Termin länger als 2 Wochen zurückliegt. Was kann ich tun?	Normalerweise gilt für alle Termine eine Vor- bzw. Nachspielzeit von 2 Wochen. Außerhalb dieser Zeit muss beim Moderator die Sondertermin-Freischaltung beantragt werden. Danach können alle Woche innerhalb der Hin- bzw. Rückrunde ausgewählt werden.