

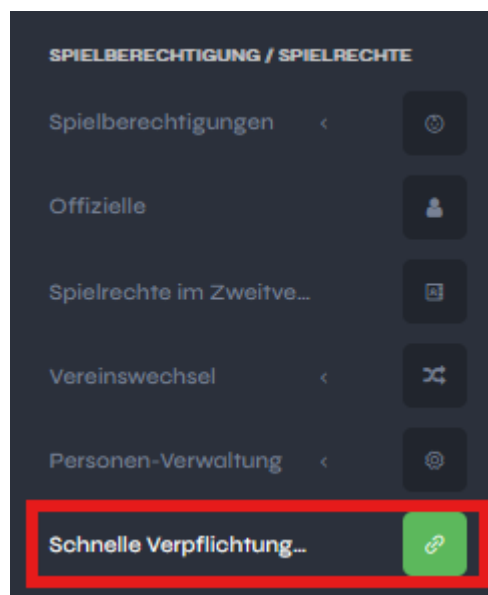
Anleitung: Schnelle Verpflichtung

Manuelles Hinterlegen von Zweitspielrechten

Über die Funktion „Schnelle Verpflichtung“ können Zweitspielrechte manuell hinterlegt werden. Ist für den Spieler noch kein erstes Spielrecht vergeben, wird dieses im selben Arbeitsschritt mit erfasst. Nach Abschluss des Vorgangs wird der Spieler automatisch dem Kader der ausgewählten Mannschaft hinzugefügt.

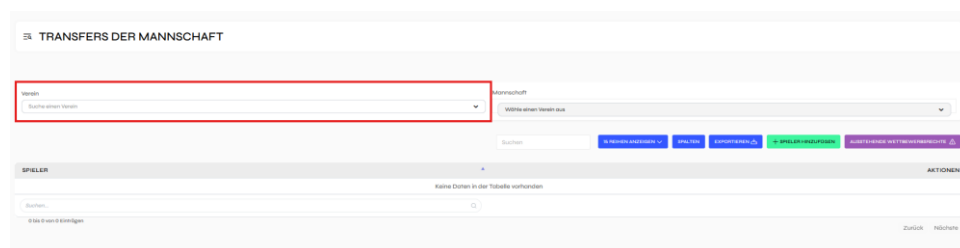
Schritt 1: Funktion „Schnelle Verpflichtung“ aufrufen

Navigiere im Menü zu Spielberechtigung / Spielrechte und wähle dort den Punkt „Schnelle Verpflichtung“ aus.



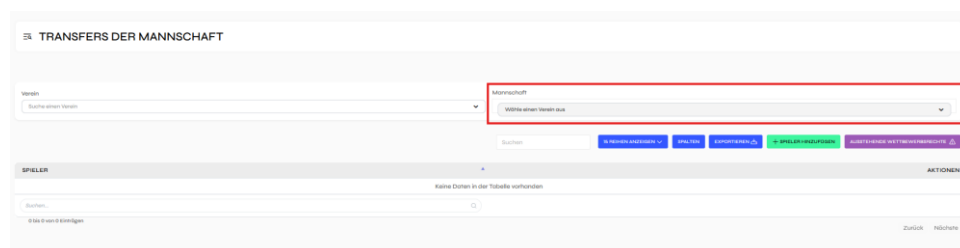
Schritt 2: Verein auswählen

Auf der Seite „Transfers der Mannschaft“ zunächst im Feld „Verein“ den gewünschten Verein suchen und auswählen.



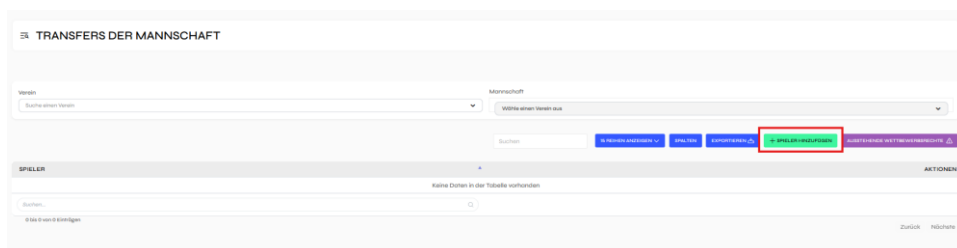
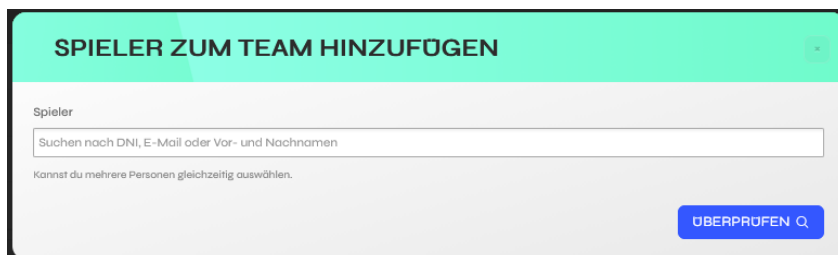
Schritt 3: Mannschaft auswählen

Anschließend im Feld „Mannschaft“ die Mannschaft auswählen, für die das Zweitspielrecht vergeben werden soll.



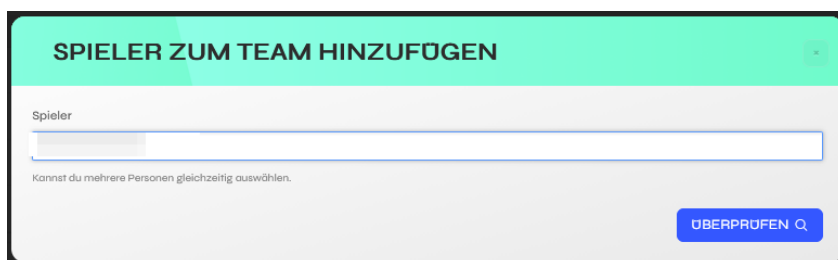
Schritt 4: Spieler hinzufügen

Über die Schaltfläche „+ Spieler hinzufügen“ öffnet sich der Dialog „Spieler zum Team hinzufügen“.

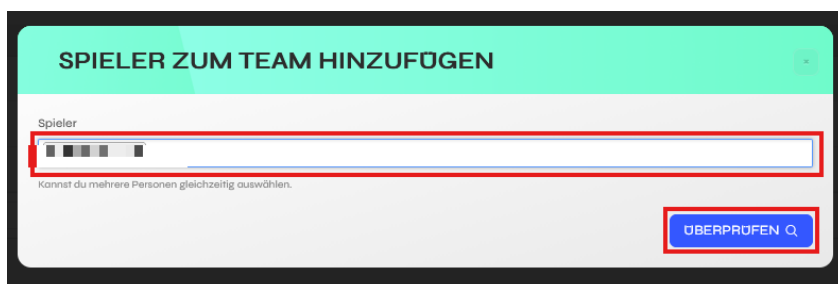



Schritt 5: Spieler suchen und auswählen

Im Suchfeld nach DNI, E-Mail oder Vor- und Nachnamen suchen. Es können auch mehrere Personen gleichzeitig ausgewählt werden.



Anschließend auf „Überprüfen“ klicken.



Schritt 6: Rechtliche Grundlage (Art der Befähigung) festlegen

Nach der Überprüfung werden die Stammdaten des Spielers angezeigt (Name, ID, Ursprungsklub sowie die Befugnis „2. Verein“). Im Feld „Art der Befähigung“ ist anschließend die passende rechtliche Grundlage für das Zweitspielrecht auszuwählen.

Zur Auswahl stehen unter anderem folgende Optionen:

- 2° club — § 15 (3) Zweitspielrecht Erwachsene (100 km)
- 2° club — § 15 (6) Wechsel des Zweitspielrechts (Erw./100 km)
- 2° club — § 19 (3 b,d) Zweit-/Drittspielrecht Jugend (höhere Spielklasse in 2. Verein)
- 2° club — § 19 (3 c,e) Zweit-/Drittspielrecht Jugend (kein Team in Altersklasse im Erstverein)
- Spielberechtigung für Jugendliche in Erwachsenenmannschaften (§ 19 (7) SPO)

Hinweis: Ist für den Spieler noch kein erstes Spielrecht vergeben, wird dieses in diesem Schritt ebenfalls mit ausgewählt bzw. hinterlegt.

Schritt 7: Vorgang bestätigen

Nach Auswahl der passenden Art der Befähigung den Vorgang über die Schaltfläche „Bestätigung“ abschließen.

SPIELER ZUM TEAM HINZUFÜGEN

Spieler

Kannst du mehrere Personen gleichzeitig auswählen.



Ursprungsklub: TOOOOLS TEAM

Befugnis / 2. Verein

- Hat das Recht auf aktives Spiel in einem anderen Verein
- Es wird die bereits von allen Parteien validierte Genehmigung erstellt
- Seine Spielerakte im Team erstellt und sein Wettbewerbsrecht

Art der Befähigung *

2° club – § 19 (3 b,d) Zweit / Drittspielrecht Jugend (höhere Spielklasse in 2. Verein)

ÜBERPRÜFEN

BESTÄTIGUNG ✓

Hinweis: Nach dem Abschließen wird der Spieler automatisch dem Kader der zuvor ausgewählten Mannschaft hinzugefügt. Ein weiterer separater Transfer- bzw. Kaderschritt ist nicht erforderlich.