

Liebe Vereinsvertreter,

an dieser Stelle noch ein paar organisatorische Hinweise zur anstehenden Sommersaison 2019:

Heute (29.03.2019) endet die Frist der eigenständigen Verlegung von Heimspielen. Ab morgen (30.03.) sind alle Termine bindend. Sollten Sie nun noch Spiele verlegen wollen, nutzen Sie bitte das Verlegungstool im internen Vereinsbereich (Anfrage an den Gegner) oder kontaktieren Sie ihn natürlich auch gern telefonisch oder per Email. Teilen Sie uns bitte mögliche Verlegungen (die von beiden bestätigt sein müssen) direkt mit. Wir werden die Änderungen dann für Sie vornehmen (bitte ab jetzt nicht mehr eigenständig im System agieren).

Des Weiteren möchten wir alle noch einmal darum bitten, die eigenen Meldelisten auf korrekte LK Reihung zu überprüfen. Leider kommt es immer wieder vor, dass LK Reihungen nicht beachtet werden. Das System „meckert“ deshalb nicht, da wir die Prüfroutine vor der Saison ausschalten müssen (da sonst zum Beispiel die Nord- und Regionalligameldungen nicht von Ihnen eingegeben werden könnten, denn dort ist eine Abweichung von Ranglisten- und LK Positionen auf Antrag möglich, ebenso gibt es zum Teil Abweichungen aufgrund der Meldung von Jugendlichen in Erwachsenenmannschaften). Sie müssen daher bitte unbedingt noch einmal Ihre Listen durchsehen und uns gegebenenfalls Fehler mitteilen.

Als letzten, ganz wichtigen Punkt möchten wir noch einmal auf die neue Wettspielordnung hinweisen. Dort ist im Paragraph 21 1 und 2, vor allem 1b die Verlegung von Wettspielen noch einmal genau beschrieben. Demnach ist es nicht erlaubt, Spiele auf einen Termin zu verschieben, der nach dem letzten (offiziell vom Verband angesetzten) Termin in der jeweiligen Gruppe liegt. Ist so zum Beispiel der 31.08. der letzte Spieltag in der Gruppe, dann darf kein Spiel nach dem 31.08. stattfinden. Verlegungen nach vorne sind natürlich immer gestattet. Achten Sie bitte unbedingt darauf und geben es auch an Ihre Mannschaften so weiter.

Wir wünschen allen eine erfolgreiche Sommersaison 2019.

Björn Kroll
Spielleiter