



Ausführungsbestimmungen zur Kontrolle der Spielberechtigung in der 1. Liga

Ausgabe: August 2009

Inhalt:

1. Zielsetzung
2. Zuständigkeiten, Durchführung
3. Strafwesen
4. Schlussbestimmungen

1. Zielsetzung

Die Spielberechtigung der eingesetzten Spieler gemäss Wettspielreglement des SFV (WR SFV, insbesondere Art. 42ff.) soll bei allen Spielen der 1. Liga (Meisterschaft, Final- und Entscheidungsspiele, Qualifikation zum Schweizer Cup, etc.) soweit wie möglich maschinell geprüft werden. Zu diesem Zweck erlässt das Komitee der 1. Liga gestützt auf Art. 56 WR SFV die vorliegenden Ausführungsbestimmungen.

2. Zuständigkeiten, Durchführung

Zuständig für die Durchführung dieser Kontrollen ist die Strafkommision der 1. Liga. Sie definiert die zu prüfenden Kriterien und veranlasst deren Programmierung durch die Informatik des SFV. Sie legt sodann den Ablauf der Kontrollen mit dem Sekretariat der 1. Liga und der Spielerkontrolle des SFV fest. Die Spielerlisten sollen in der Regel innert Wochenfrist nach dem Spiel eingelesen und geprüft werden. Nach dem 30. April und bei entscheidenden Spielen kann der Präsident der Strafkommision der 1. Liga kürzere Fristen festlegen.

Von jeder maschinellen Kontrolle der Spielerlisten wird ein Protokoll erstellt, das im Sekretariat der 1. Liga bis Ende der laufenden Saison abgelegt wird.

3. Strafwesen, Gebühren

Erscheinen auf dem Protokoll nicht spielberechtigte Spieler eines Vereins, so wird dieser unter Ansetzung einer kurzen Frist zur Abgabe einer Stellungnahme aufgefordert. Sind Fehler auf nicht aktualisierte Spielerpässe zurückzuführen, so wird dem betreffenden Verein eine Gebühr von Fr. 20.-- pro nicht aktualisierten Pass belastet. Allfällige Forfait-Entscheide richten sich nach den Bestimmungen des WR SFV. Zuständig ist das Komitee der 1. Liga.

4. Schlussbestimmungen

Die vorliegenden Ausführungsbestimmungen wurden vom Komitee der 1. Liga genehmigt und treten am 1. Juli 2009 in Kraft.

KOMITEE 1. LIGA/SFV

Der Präsident:



Kurt Zuppinger

Der Vizepräsident:



Werner Wassmer