

HALLENÜBERSICHT/-ÄNDERUNGEN

Sofern in den vergangenen Saisons noch kein Formular „Hallenübersicht“ für die entsprechende Sporthalle eingesandt wurde, **muss dieses Formular gleichzeitig mit der Turnierreservation eingereicht werden.**

Sind die Angaben aus der vergangenen Saison immer noch gültig, so muss dieses Formular und auch der Lageplan **nicht** eingeschickt werden!

Diverse Änderungen

Dateneingabe für neue Halle

Hallenangaben

Hallenname: _____

Adresse der Halle: _____

Telefon (Halle): _____

Verantwortliche Behörde: _____

Kontaktperson Halle: _____

Telefonnummer: _____

Hallenbeschreibung:

Grösse (Länge x Breite)
(zwingend angeben) _____

Anzahl Garderoben: _____

Weitere Informationen (Zutreffendes bitte ankreuzen)

Zuschauerkapazität
(Sitz- und Stehplätze) _____

Tribüne

Schiedsrichter-Garderobe

Einspielmöglichkeit

Sanitätsraum

Anzeigetafel

Lautsprecheranlage

Restaurationsbetrieb

Verantwortliche Person _____

Telefon P/G/Mobil _____

Ort/Datum _____

Unterschrift _____

Schiedsrichter-Anmeldung

Vereine, die bei swiss unihockey beitreten möchten, sind verpflichtet selbständig genügend Schiedsrichter (inklusive Kursanmeldung) anzumelden. Es ist mindestens die Anzahl Schiedsrichter gemäss Kontingentsberechnung (<http://www.swissunihockey.ch/de/schiedsrichter/einsatz/>) zu stellen.

Anrede
Name, Vorname
Strasse, Nr.
PLZ, Ort
Tel. Handy
E-Mail
Geburtsdatum
Verein (als SR)
Auto / öV
Shirt-Grösse
Hosen-Grösse
Schuh-Grösse
Grossfeld/ Kleinfeld?
SR-Partner
Unterschrift SR
Unterschrift Verein

Die Anmeldung muss vom Schiedsrichter und Vereinsvorstand unterzeichnet sein und baldmöglichst eingesandt werden, Einsendeschluss ist der 31. März (Datum des Poststempels).

Die Schiedsrichterverantwortlichen der Vereine sind gehalten, sicherzustellen, dass sich ihre Schiedsrichter rechtzeitig für die entsprechenden Kurse anmelden.

Weitere Informationen finden Sie auf unserer Homepage unter dem Bereich Schiedsrichter: <http://www.swissunihockey.ch/de/schiedsrichter/ausbildung/kursadministration/>