



# **Dokumentation Portal**

## **Staffelleiter**



Einleitung .....	3
Staffelverwaltung .....	4
neue Staffel .....	4
Spielebenen .....	4
Passwort ändern .....	4
Abmelden .....	4
Übersicht.....	5
Allgemeine Daten.....	5
Auf- und Absteiger .....	7
Turnierleiter .....	9
Mannschaften anlegen .....	9
Mannschaft bearbeiten.....	9
Aufstellungen .....	10
Spieltage und eigene Paarungstabellen.....	10
Rundschreiben .....	10
Ergebnismeldung .....	10
DWZ-Auswertung.....	11
Nachmeldungen.....	11



## Einleitung

Mit der verbandsweiten Einführung des Portals und des Ergebnisdienstes zur Saison 2004/05 hat der SVW einen großen Schritt in die digitale Welt gewagt. Wie groß der Erfolg dieses Projektes werden würde, konnte damals noch niemand voraussehen. Seit dem wurde und wird das Portal immer weiter ausgebaut.

Das Portal soll Sie als Staffelleiter in Ihrer Arbeit unterstützen. Haben Sie Wünsche, Probleme oder funktioniert etwas nicht so wie es soll, schreiben Sie eine E-Mail an: *portal [at] svw [punkt] info*. Wir haben immer ein offenes Ohr für Sie.

Das Portal erreichen Sie unter <https://portal.svw.info/>. Verwenden Sie (auch für Ihre Sicherheit) einen aktuellen Browser. Der InternetExplorer™ von Microsoft™ in Version 6 und älter wird von uns nicht mehr unterstützt. Ebenso sollten Sie Firefox in Versionen vor 12.0 und Opera vor Version 12.0 nicht mehr verwenden, da in diesen Browsern große Sicherheitslücken enthalten sind. Andere Browser werden von uns nicht aktiv unterstützt.

Lernen Sie auch die Bedienung Ihres Browsers besser kennen. Nicht immer müssen Sie zur Maus greifen, um eine Aktion auszuführen. In Formularen z.B. können Sie einfach mit der Tabulator-Taste von Feld zu Feld springen, mit den Pfeil-Tasten (Cursor) in Auswahllisten scrollen und vieles mehr. Anleitung finden Sie in der Hilfe zu Ihrem Browser.



## **Staffelverwaltung**

In der Staffelverwaltung sehen Sie alle angelegten Staffeln. Sie können auch aus dieser Liste die Sortierreihenfolge entnehmen, so wie sie auch im Ergebnisdienst zu finden ist. Staffeln und Spielebenen, die Sie angelegt haben, können Sie über die Pfeile nach oben oder unten verschieben.

Um eine Staffel zu bearbeiten, klicken Sie auf den Staffelnamen. Sie können nur die Staffeln bearbeiten, die Ihnen gehören.

Um eine neue Saison vorzubereiten, können Sie die schon ab dem 1. April eines Jahres diese anlegen und Mannschaften und Termine eingeben. Somit haben Sie und die Vereine genügend Zeit, sich auf die neue Saison vorzubereiten.

Sie können (und sollen) die Staffel zu jeden beliebigen Zeitpunkt freigeben. Ab der Freigabe können die Vereine die Staffel sehen, die Teilnahme ihrer Mannschaften bestätigen (oder diese zurückziehen) und Aufstellungen melden. Die Passschreibung ist kein Hindernis für die Mannschaftsmeldung.

### ***neue Staffel***

siehe: „Allgemeine Angaben“

### ***Spielebenen***

Spielebenen sind dazu da, um Staffeln gruppieren zu können. Laufen z.B. zwei Staffeln einer Spielklasse parallel, so sind diese unter einer Spielebene zu gruppieren. Sie benötigen auch dann eine Spielebene, wenn ein Stichkampf um Auf- oder Abstieg notwendig wird.

Erzeugen Sie dazu die Spielebene und achten Sie darauf, dass Sie den richtige Zugehörigkeit wählen. Legen Sie danach die Staffeln in dieser Spielebene an.

Sollten Stichkämpfe innerhalb einer Spielklasse zwischen den Mannschaften benötigt werden, legen Sie eine weitere Staffel in dieser Spielebene an. Die Mannschaften können Sie dann bequem übernehmen. Die vormals erzielten Brett- und Mannschaftspunkte werden dabei nicht übernommen (s.a. Strafpunkte).

### ***Passwort ändern***

Diese Funktion ermöglicht Ihnen, Ihr Passwort zu ändern. Das Passwort muss mehr als 5 Zeichen haben und hinreichend kompliziert sein. Wählen Sie ein Passwort, das Sie sich leicht merken können und verwenden Sie einige Nichtbuchstaben.

### ***Abmelden***

Haben Sie alle Arbeiten erledigt, melden Sie sich über diese Funktion vom Portal ab. Aus Sicherheitsgründen werden Sie nach 1 Stunde Inaktivität automatisch abgemeldet.



## Übersicht

In der Übersicht finden Sie eine Liste der Nachmeldeanträge, die Mannschaften und die Staffelleiter. Die Funktionen zur Verwaltung der Staffel sind im Menü auf der linken Seite platziert.

Eine Beschreibung der Funktionen folgt an dieser Stelle:

### **Allgemeine Daten**

Hier werden alle wichtigen Einstellungen getätigt; die Punkte im Einzelnen:

#### **Name:**

der Name der Staffel. Dieser sollte hinreichend genau, aber nicht zu lang sein.

#### **Veranstalter:**

welcher Bezirk/Kreis oder der SVW Veranstalter dieser Staffel ist. Nebeneffekt ist, dass hiermit auch der Auswerter bestimmt wird, an den die Daten zur DWZ-Berechnung gehen.

#### **Spielebene:**

in welcher Hierarchie befindet sich die Staffel

#### **Saison:**

in welcher Saison diese Staffel stattfindet; hat nur Bedeutung für die Anzeige der Saison (vgl. Saisonwechsel).

#### **Mannschaftsgröße:**

Angaben zu der Anzahl der Stamm- und Ersatzspielern. Sind Gastspieler in dieser Staffel erlaubt, geben Sie hier die max. Anzahl der Gastspieler ein, die an einer Begegnung eines Spieltages eingesetzt werden darf.

#### **Mannschaftsmeldung bis:**

Bis wann die Mannschaften die Teilnahme an der Staffel erklärt haben müssen; dies gibt Ihnen die Möglichkeit, Termine besser planen zu können.

#### **Spielermeldung bis:**

Zeitpunkt, bis zu dem die Vereine die Mannschaftsaufstellung über das Portal melden können.

#### **Spielmodus:**

beinhaltet, welche Paarungstabellen zu verwenden sind und ob die Staffel doppelrundig gespielt werden soll. Sie können ebenso auch eigene Paarungstabellen anlegen. Soll die letzte Runde an einem zentralen Ort gespielt werden, bietet das Portal auch hierfür Unterstützung an.

#### **Wettbewerb:**

Je nach Auswahl einer Option wird auch die Auswahl der Spieler eingeschränkt. Bei „sonstigen Turnieren“ gibt es keine Einschränkungen.



## Offene Staffeln:

Markieren Sie eine Staffel als offen, können alle Vereine aus dem Gebiet des Veranstalters beliebig viele Mannschaften in dieser Staffel melden. Markieren Sie also nur dann eine Staffel als offen, wenn Sie dies auch wirklich wollen.

## Daten freigeben:

Je nach Einstellung

- sehen die Vereine die Staffel nicht, können also auch keine Aufstellungen melden,
- sehen die Vereine die Staffel und können Aufstellungen melden,
- oder auch die Öffentlichkeit kann die Staffel im Ergebnisdienst sehen.

Beachten Sie, dass Aufstellungen eine Woche nach Meldeschluss erst öffentlich sichtbar sind. Ob nur Vereine die Staffel sehen oder die Staffel auch öffentlich sichtbar ist, macht in Bezug auf die Sichtbarkeit der Aufstellungen der anderen Mannschaften keinen Unterschied.

Die Option „Vereine sehen Staffel“ ist vorwiegend dazu gedacht, dass die Vereine intern die Termine sehen können, bevor die Daten veröffentlicht werden.

## Tabelle nach:

Hier steht Ihnen (fast) alles offen, was Sie für die Berechnung der Tabelle benötigen. Vordefiniert sind die Optionen „SVW“ und „WSJ“, die Kriterien für diese Tabellenberechnung entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ordnungen.

Sie können aber auch eigene Kriterien angeben, bis hin zu der Eingabe der Mannschaftspunkte für einen Sieg, ein Unentschieden und (kampflosen) Verlust. Sie können ebenso einstellen, ob wie in der Bundesliga eine Mannschaft mehr als die Hälfte der möglichen Brettpunkte für einen Mannschaftssieg braucht oder ob die Mehrheit genügt.

Die meisten Kriterien zur Tabellensortierung sind selbsterklärend. Zu beachten ist, dass bei „direkter Vergleich“ zwischen 2 Mannschaften geschaut wird, welche der beiden gegen die andere gewonnen hat. Haben die Mannschaften nicht gegeneinander gespielt, oder haben beide dieselben Brettpunkte erreicht, ist dieses Sortierkriterium nicht von Bedeutung und es wird das nächste angewendet.

Bei „Spiele untereinander“ wird, sofern notwendig eine Untertabelle berechnet mit all den Mannschaften, die bis dato denselben Rang inne haben. Auf diese Untertabelle werden alle weiteren Sortierkriterien angewendet, um die Reihenfolge in dieser Untertabelle zu bestimmen.

Für das Sortierkriterium „Stichkampf“ muss eine zusätzliche Staffel angelegt werden und diese als Stichkampf markiert sein (s.a. Auf- und Absteiger).

## Auswertung:

Soll die Staffel auch nach Elo ausgewertet werden, wählen Sie die entsprechende Option. Im Allgemeinen können Sie diese Option auf der Standardeinstellung belassen.



## **Badische Vereine:**

Für Turniere, die gemeinsam mit dem Badischen Schachverband ausgerichtet werden, können Sie einstellen, dass auch Vereine aus Baden zur Auswahl stehen. Fragen Sie, wenn Sie nicht sicher sind, bitte nach, ob diese Vereine auch einen Login haben.

## **Nachmeldungen:**

Ist diese Option gesetzt, greift das Standardnachmeldeverfahren (d.h. Nachmeldungen müssen vor der vorletzten Runde erfolgt sein).

## **Auf- und Absteiger**

Mit den folgenden Optionen stellen Sie ein, wie viele Mannschaften als Auf- bzw. Absteiger markiert werden. Dieser Programmteil ist noch experimentell; die Resultate können fehlerhaft sein.

Nicht berücksichtigt werden der Rückzug von Mannschaften oder der Verzicht auf den Aufstieg von Mannschaften. In diesen Fällen sind die Anzahl der Aufsteiger und die Regelzahl der Absteiger entsprechend anzupassen.

## **Stichkampf:**

Ist diese Staffel ein Stichkampf, markieren Sie diese als Stichkampf. Die Tabellenberechnung greift darauf zu.

## **Stichkämpfe in:**

Ist ein Stichkampf notwendig, legen Sie (sofern nicht schon geschehen) eine Spielebene an, verschieben die Staffel(n) in diese Spielebene und erzeugen Sie eine neue Staffel. Kehren Sie nun zu den Einstellungen dieser Staffel zurück und wählen Sie hier die eben erzeugte Staffel aus.

Alle Spielgruppen inkl. Stichkämpfen einer Spielklasse sind in einer einzigen Spielebene zusammen zu fassen. Nur dann erkennt das Portal, dass all diese Gruppen zu einer einzigen Spielklasse gehören und kann die Auf- und Absteiger richtig berechnen.

Die Tabellenberechnung greift dann auf die Staffel mit den Stichkämpfen zurück um die Auf- bzw. Absteiger markieren zu können.

Beachten Sie bitte, dass sich die Verwendung dieser Option mit der vorhergehenden logisch ausschließt.

## **Anzahl Aufsteiger:**

Auswahl, wie viele Mannschaften aufsteigen.

Steigen durch die Turnierordnung vorgegeben auch mal mehr Mannschaften ab, als es durch die Abstiege in höheren Klassen notwendig wäre (z.B. im Bezirk Neckar/Fils) müssen diese zusätzlichen Plätze durch weitere Aufsteiger aufgefüllt werden. Nehmen Sie dazu das Häkchen „fest“ heraus. Das Portal errechnet dann die Anzahl der zusätzlichen Aufsteiger.

Steigt immer nur eine fest vorgegebene Anzahl von Mannschaften auf, lassen Sie das Häkchen gesetzt.



## Regelzahl Absteiger:

Diese Zahl ist die Anzahl der Mannschaften, die absteigen, wenn **keine** Mannschaft in diese Spielklasse absteigt. Die reale Zahl der Mannschaften, die in eine Spielklasse absteigen, kann das Portal mit der Anzahl der Aufsteiger und der Regelzahl der Absteiger berechnen.

Für die unterste Spielklasse wählen Sie hier „*keine*“ aus.

## Beispiel 1 (allg.):

Aus Spielklasse A steigt 1 Mannschaft auf; aus der unter A liegenden Klasse steigen 2 Mannschaften auf. Um danach wieder auf die vorgegebene Anzahl der Mannschaften zu kommen, muss eine Mannschaft absteigen (es steigen ja keine Mannschaften von oben in die Spielklasse A ab). Die Regelzahl der Absteiger beträgt somit 1.

Aus Spielklasse B steigen 2 Mannschaften auf; aus der unter B liegenden Klasse steigen ebenfalls 2 Mannschaften (nach B) auf. Um danach wieder auf die vorgegebene Anzahl der Mannschaften zu kommen, muss keine Mannschaft absteigen. Die Regelzahl der Absteiger beträgt somit 0.

## Beispiel 2:

Die Bezirksliga Stuttgart spielt mit 20 Mannschaften in 2 Gruppen. Aus jeder Gruppe steigt eine Mannschaft auf. Aus den 3 Kreisen kommt jeweils ein Aufsteiger. Somit ist die Regelzahl der Absteiger 1. Da in zwei Gruppen gespielt wird, muss auch die Regelzahl durch 2 geteilt werden. Regelzahl für Gruppe 1: 0,5; Regelzahl für Gruppe 2: 0,5.

## Beispiel 3:

Die Bezirksliga Ostalb ist ziemlich ähnlich zum vorangegangenen Beispiel. Bei 2 Aufsteigern in die Landesliga und 4 Aufsteigern aus den Kreisen ergibt sich eine Regelzahl der Absteiger von 2, die auf die zwei Gruppen verteilt werden müssen; d.h. Regelzahl pro Gruppe: 1.

## Anzahl Teams:

Grundgrößen der Staffel; steigen mehr Mannschaften ab, kann hier eingegeben werden, ab welcher Anzahl von Mannschaften weniger absteigen als nötig wäre. Die Eingabe erfolgt durch Komma getrennte Zahlen (z.B. „10,12“ würden 3 oder mehr Mannschaften in diese Staffel absteigen, würde sich die Anzahl der Absteiger um 2 verringern).

## Anzahl Absteiger:

Diese Option ist nur für die Oberliga relevant und stellt ein, wie viele Absteiger aus der Bundesliga Süd in die Oberliga absteigen.

Lassen Sie das Portal die Anzahl der Absteiger selbst berechnen.

## Absteiger nur aus:

Diese Option ist nur für die Verbandsligen relevant. Da die Verbandsliga Nord bzw. Süd einen Kopf für je 3 Bezirke bilden, muss das Portal wissen, welche der Absteiger aus der Oberliga in die jeweilige Verbandsliga kommen. Dies kann hier eingestellt werden.



## **Turnierleiter**

Hier wählen Sie den Turnierleiter. Dazu suchen Sie die Person aus der Datenbank der Mitgliederverwaltung, sofern der Turnierleiter nicht schon als solcher erfasst ist.

Haben Sie den Turnierleiter gefunden und gespeichert, prüfen Sie in einem zweiten Schritt, ob alle Daten richtig sind und ergänzen Sie diese gegebenenfalls. Nicht ändern können Sie die Schreibweise des Namens. Änderungen, die Sie hier vornehmen, werden direkt in die Mitgliederdatenbank geschrieben.

Geben Sie unbedingt eine funktionierende E-Mailadresse an. Haben Sie eine E-Mailadresse des SVW, nehmen Sie bitte diese. Überprüfen Sie gegebenenfalls auch, ob die Weiterleitung funktioniert.

## **Mannschaften anlegen**

Hier wählen Sie aus, welche Mannschaften aus welchen Vereinen an der Staffel teilnehmen sollen. Wählen Sie den Verein und die Mannschaftsnummer für die jeweiligen Losnummern aus.

Voreingestellt ist eine Staffelgröße von 10 Mannschaften. Benötigen Sie mehr, erhalten Sie weitere Eingabefelder über den Knopf ‚hinzufügen‘. Nicht benötigte Eingabefelder können Sie leer am Ende leer lassen.

Wollen Sie nur die Reihenfolge ändern, haben Sie unter den Mannschaften den Link „neu auslosen“. Sie kommen dann zu einer Liste, die Sie auch mit der Maus verschieben können. Sie können natürlich hier auch die einzelnen Mannschaften durch manuelle Auswahl in den Boxen ändern.

Um ein Freilos einzufügen, lassen Sie die entsprechende Losnummer unbesetzt. Beachten Sie, dass Sie nur ein Freilos pro Staffel eingeben können. Dies gilt nicht für K.-O. Turniere.

## **Mannschaft bearbeiten**

Um eine Mannschaft weiter bearbeiten zu können, muss diese als teilnehmend markiert sein. Dies fällt in der Regel dem Verein zu, zu dem die Mannschaft gehört. Markiert ein Verein dies, oder dass die Mannschaft nicht an der Staffel teilnehmen wird, so werden Sie darüber per E-Mail informiert.

In der Übersicht zu einer Staffel sehen Sie die wichtigsten Daten zu jeder Mannschaft. Um eine Mannschaft zu bearbeiten, klicken Sie auf den Link ‚Mannschaftsdaten‘.

## **Allgemeine Mannschaftsdaten**

Hier können Sie den Namen der Mannschaft und die Mannschaftsnummer ändern. Es empfiehlt sich, Jahreszahlen und das Kürzel e.V. aus dem Mannschaftsnamen zu entfernen.

Sie können auswählen, welches Mitglied Mannschaftsführer und welches (sofern benötigt) Postempfänger sein soll. Hat der Verein (ein) Spiellokal(e) hinterlegt, können Sie dieses auswählen. Diese Daten werden im Ergebnisdienst unter „Aufstellung“ angezeigt.

Ob die Adressdaten von Mannschaftsführer und Postempfänger im Ergebnisdienst öffentlich angezeigt werden, können Sie als Staffelleiter nicht beeinflussen. Diese Entscheidung muss der Verein treffen. Standard ist, dass diese Daten nicht angezeigt werden.



## **Strafpunkte:**

Sofern Ergebnisse (bzw. Ergebniskorrekturen) nicht über die Eingabe der Brettergebnisse erfolgen kann, können Sie hier Strafpunkte eingeben. Diese werden dann in der Tabelle der Mannschaft abgezogen.

Die Eingabe von negativen Zahlen führt dazu, dass der Mannschaft mehr Punkte zugeteilt werden. Diesen Umstand können Sie nutzen, um bei StICKKämpfen den Mannschaften die erzielten Mannschafts- und Brettunkte zu erhalten.

## **Mannschaft zurückziehen**

Möchte eine Mannschaft nach Teilnahmeschluss seine Mannschaft zurückziehen, so können Sie dies mit der entsprechenden Funktion erledigen. Vor dem ersten Spieltag wird die Mannschaft gelöscht. Ist der erste Spieltag vorbei, müssen Sie angeben, wie die gespeicherten Ergebnisse zu behandeln sind. Folgen Sie dazu den angezeigten Anweisungen.

## **Aufstellungen**

Sowohl die Vereine als auch Sie als Staffelleiter können Mannschaftsaufstellungen eingeben bzw. vorhandene verändern. Während die Vereine nur bis zum Meldeschluss diese Möglichkeit haben, können Sie bis kurz vor dem ersten Spieltag die Aufstellungen bearbeiten. Nach dem ersten Spieltag sind Änderungen über die Nachmeldfunktion vorzunehmen.

## **Spieltage und eigene Paarungstabellen**

Die Anzahl der Spieltage berechnet sich aus der Anzahl der Mannschaften und des Spielmodus. Bei der Eingabe der Spieltage wird geprüft, ob diese auf ein Wochenende fallen. Ist dies nicht der Fall, wird Ihnen eine Warnung eingeblendet, die Sie aber überspringen können.

Haben Sie in den allg. Angaben eigene Paarungen ausgewählt, können Sie hier für jeden Spieltag einzeln die Paarungen eintragen.

Paaren Sie eine spielfreie Mannschaft mit spielfrei, besonders dann, wenn die Tabelle nach Schweizer System berechnet wird. Nur dann erhält diese Mannschaft auch die Brett- und Mannschaftspunkte.

## **Rundschreiben**

Sie können über das Portal Rundschreiben veröffentlichen. Diese müssen als Datei vorliegen. Über diese Funktion können Sie diese Dateien auf den Server hochladen. Beachten Sie dabei, dass nicht alle Dateiformate akzeptiert werden. Weiterhin darf die Dateigröße 400 KB nicht überschreiten.

Vorzugsweise können Sie den Text aber auch über die Kommentarfunktion unter Ergebnisse veröffentlichen.

## **Ergebnismeldung**

Im Normalfall werden Ergebnisse von den Vereinen eingetragen. Die Vereine (genauer gesagt: der Mannschaftsführer) können Ergebnisse nur innerhalb von 24 Stunden nach angesetztem Spieltermin melden. Beginnt das Spiel am Sonntag um 9 Uhr, so ist eine Ergebniseingabe für die Vereine nur bis 8:59 Uhr am Montag möglich.



Ergebnisse können sowohl von der Gast- als auch der Heimmannschaft gemeldet werden.

Ergebnismeldungen werden Ihnen automatisch per E-Mail zugesendet. Neben den Ergebnissen selbst, enthält die E-Mail (sofern eingegeben) die Bemerkung des Mannschaftsführers als auch (sofern nötig) Fehlermeldungen des Portals.

Fehlermeldungen können enthalten:

- Falsche Aufstellung (Spieler zu hoch oder zu tief eingesetzt, doppelte Nominierung,...)
- mehrfacher Einsatz eines Spielers an diesem Spieltag (vgl. WTO)
- zu viel eingesetzte Gastspieler
- Bretter ohne Spielernennung
- Abgemeldete Spieler
- ...

Sie können aber auch selbst Ergebnisse eingeben bzw. bestehende Ergebnisse ändern. Rufen Sie dazu die entsprechende Paarung auf. Neben den normalen Ergebnissen können Sie auch Wertungen speichern, die für die DWZ-Auswertung verwendet werden sollen. Hat z.B. die Mannschaft wegen des Einsatzes eines nicht Teilnahme berechtigten Spielers verloren, sind alle Ergebnisse mit -:+ zu bewerten, für die DWZ-Auswertung müssen aber die tatsächlich gespielten Ergebnisse eingetragen werden. Diese können Sie in der Spalte DWZ eintragen.

Zu einem Spiel können Sie einen Kommentar speichern, der im Ergebnisdienst für alle sichtbar ist.

Treten Fehler auf, so zeigt das Portal Ihnen diese Fehler an. Wollen Sie ein fehlerhaftes Ergebnis dennoch speichern, aktivieren Sie die angezeigte Checkbox.

In der Übersicht der Ergebnismeldung sehen Sie nicht nur die Paarungen, sondern Sie haben auch die Möglichkeit, Kommentare zu einem Spieltag zu speichern und auch einzelne Paarungen zu verlegen. Speichern Sie das Verlegungsdatum einer Paarung, können die Mannschaften an diesem Tag die Ergebnisse über das Portal melden.

## **DWZ-Auswertung**

Soll die Staffel nach DWZ ausgewertet werden, so prüfen Sie bitte zuerst, ob alle Ergebnisse richtig eingetragen sind. Rufen Sie sodann diese Option auf und folgen Sie den Anweisungen. Die Auswertungsdatei wird im Hintergrund erzeugt und automatisch dem DWZ-Bearbeiter per E-Mail zugesendet. Soll die Staffel auch nach Elo ausgewertet werden, so wird auch diese Auswertungsdatei im selben Schritt erzeugt und per E-Mail versendet.

## **Nachmeldungen**

Stellt ein Verein ein Nachmeldeantrag, so sehen Sie die unbearbeiteten Anträge in der Übersicht; bearbeiten Sie diese zeitnah und vorrangig. Über eingehende Anträge werden Sie per E-Mail benachrichtigt.

Bei der Eingabe eines Antrags kann der Verein (und auch Sie) nur die Spieler auswählen,



- die nicht in mehr als einer Mannschaft des betreffenden Wettbewerbs gemeldet sind
- die nicht schon in dieser Mannschaft gemeldet waren / sind
- die den Kriterien der Staffel entsprechen (nur Jugendliche U20, weiblich,...)
- für die nicht schon ein Nachmeldeantrag vorliegt

Aus der Aufstellung können nur die Spieler entfernt werden, die noch nicht in einem Spiel nominiert worden sind.

Akzeptieren Sie die Nachmeldung oder nehmen Sie selbst eine Nachmeldung vor, werden alle Mannschaftsführer (respektive die Postempfänger), für die eine E-Mailadresse hinterlegt ist, per E-Mail über diese Nachmeldung informiert. Zudem wird die Nachmeldung im Ergebnisdienst unter Rundschreiben vermerkt.