

Kurzschulung Pass- und Spielrecht / Verfahrensrecht / Sportrecht



Termin 22. Juni 2015; 17:30 Uhr – 20:30 Uhr

Ort Vereinsheim SV Fortschritt Meißen
Böttgerstraße 7
01662 Meißen

Inhalt Die Themen Pass- und Spielrecht / Verfahrensrecht / Sportrecht sind eng miteinander verknüpft. Die Kenntnis der entsprechenden Ordnungen sowie die Umsetzung in der Vereinspraxis sind oftmals mit Problemen verbunden. Um die Vereine an dieser Stelle zu unterstützen bietet der Sächsische Fußball-Verband nun eine Kurzschulung zum Thema Pass- und Spielrecht / Verfahrensrecht / Sportrecht an. Hierbei wurden zahlreiche Fallbeispiele zusammengetragen anhand derer die Schulungsinhalte praxisnah vermittelt werden. Von der Beantragung einer Spielerlaubnis bis hin zu Rechten und Pflichten für Vereine, welche sich aus der Rechts- und Verfahrensordnung ergeben erhalten die Teilnehmer zahlreiche Handlungsempfehlungen für die tägliche Vereinsarbeit.

Zielgruppe Vereinsvorsitzender, Abteilungsleiter Fußball, Jugendleiter

Referenten Stephan Oberholz – Vizepräsident für Recht und Satzungsfragen
Alexander Schunke – Ausschuss Qualifizierung und Vereinsberatung des SFV

Kosten: keine

Anmeldung: Bitte nutzen Sie den anhängenden Rückmeldebogen bzw. Elektronische Anmeldung (Link siehe E-Mail oder [Klick hier!](#))

Ihr Ansprechpartner
Sebastian Wolski

Telefon
0341 33 74 35-16

Email
wolski@sfv-online.de

Fax
0341 – 33 74 35 11

RÜCKMELDEBOGEN

Kurzschulung Passrecht / Verfahrensrecht / Sportrecht

Termin: 22. Juni 2015; 17:30 Uhr – 20:30 Uhr

Ort: Vereinsheim SV Fortschritt Meißen
Böttgerstraße 7
01662 Meißen

Verein:

Hiermit bestätigen wir die Teilnahme folgender Personen an der oben angeführten Kurzschulung zum Thema Passrecht / Verfahrensrecht / Sportrecht

Name	Vorname	Funktion / Position
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>