



LIZENZEN / TRANSFERS / SPIELERPÄSSE / HINWEISE

Folgende Dokumente sind einzureichen:

Neulizenzierung

Startrechtantrag	alle Angaben müssen korrekt ausgefüllt sein, inkl. Unterschrift Spieler und Verein.
Passkopie/ID-Kopie des Spielers	zwingend (Kopie Führerausweis wird nicht akzeptiert!)
Spielerpass	korrekt ausgefüllt von Verantwortlichen des Vereins, aktuelles Foto (Kopien werden nicht akzeptiert!), per Mail zustellen.

Wiederlizenzierung

Lizenzliste	klar markiert, welche wiederlizenziert werden sollen.
Spielerpass	korrekt ausgefüllt von Verantwortlichen des Vereins, aktuelles Foto (Kopien werden nicht akzeptiert!), per Mail zustellen.

Inländischer Transfer (Spieler wechselt von CH Verein zu CH Verein)

Startrechtsantrag des neuen Vereins	zwingend, alle Angaben müssen korrekt ausgefüllt sein (inkl. Unterschrift Spieler und Verein).
Freigabebestätigung des alten Vereins	zwingend
Spielerpass	korrekt ausgefüllt von Verantwortlichen des Vereins, aktuelles Foto (Kopien werden nicht akzeptiert!), per Mail zustellen.

Ausländischer Transfer, kein LEN Transfer

(Spieler hat seit mehr als 2 Jahren nicht mehr aktiv an Wettkämpfen teilgenommen)

Startrechtantrag des neuen Vereins	alle Angaben müssen korrekt ausgefüllt sein (inkl. Unterschrift Spieler und Verein.)
Freigabebestätigung des alten Vereins	sofern vorhanden
Passkopie/ID-Kopie des Spielers	zwingend (Kopie Führerausweis wird nicht akzeptiert!)





Ausländischer Transfer, LEN Transfer, ITC-Formular (Spieler hat die letzten 2 Jahre aktiv an Wettkämpfen im Ausland teilgenommen)

ITC-Formular	ausgefüllt mit allen Angaben
Startrechtantrag des neuen Vereins	alle Angaben müssen korrekt ausgefüllt sein (inkl. Unterschrift Spieler und Verein.)
Passkopie/ID-Kopie des Spielers	zwingend (Kopie Führerausweis wird nicht akzeptiert!)
Freigabebestätigung des alten Vereins	sofern vorhanden
Spielerpass	korrekt ausgefüllt von Verantwortlichen des Vereins, aktuelles Foto (Kopien werden nicht akzeptiert!), per Mail zustellen.

Genauer Ablauf:

1. Der neue schweizerische Verein, der alte ausländische Verein und der Spieler sind sich über den Transfer einig oder es herrscht zumindest Klarheit über den Transfer.
2. Der **neue schweizerische Verein** fordert mit dem **Formular ITC No.1** die Freigabe bei Swiss Waterpolo an. Von hier aus geht das Freigabegesuch mit dem Formular an den alten ausländischen Verband mit Kopie an die LEN. **Gleichzeitig sendet der neue schweizerische Verein die weiteren nötigen Dokumente mit** (Startrecht-antrag, Passkopie, Freigabebrief, Spielerpass).
3. Der ausländische Verband bestätigt die Freigabe und sendet dieses Formular unterschrieben an Swiss Waterpolo zurück (mit Kopie an die LEN).
4. Die **LEN prüft das ganze und schickt falls ok eine Rechnung** (750.00 Euro + MwSt. für Vertragsspieler, oder 160.00 + MwSt. für Nichtvertragsspieler) **an den SSCHV zu Händen des neuen Klubs.**
5. **Nach eintreffen der Zahlung gibt die LEN den Spieler gegenüber dem SSCHV frei. Erst dann kann der Spieler durch den SSCHV lizenziert werden.**
6. Der SSCHV leitet dem neuen schweizerischen Verein die Rechnungsquittung der LEN weiter.





Wichtige Hinweise: Status des Spielers

STATUS SWISS SPORTS:	Der Wettkämpfer hat noch nie für einen ausländischen Verein aktiv an Wettkämpfen teilgenommen. Diese Regelung wird automatisch und sofort hinfällig, wenn der Wettkämpfer für einen ausländischen Verein aktiv an einem Wettkampf teilnimmt.
AUSLÄNDER:	Ausländischer Spieler hat schon in einem ausländischen Verein aktiv an Wettkämpfen teilgenommen, egal ob er in den letzten 2 Jahren aktiv gespielt hat oder nicht.
START SUISSE:	Nicht gültig für Wasserball/ existiert nicht für Wasserball

Wichtige Hinweise: Spielerpass ausfüllen

Lizenznummer	Falls vorhanden (nicht bei einer Neulizenzierung)
Vereinsname	zwingend
Name / Vorname	zwingend
Geburtsdatum	zwingend
Gültig bis	wird ausgefüllt (Erwachsene 10 Jahre, U15 und jünger 3 Jahre)
Foto	zwingend, digital/aktuell keine Kopien oder gestempelte Bilder!!



Unvollständige oder nicht korrekt ausgefüllte Anträge werden nicht bearbeitet!

