

# Anlage 3 zur Verbandsspielordnung (VSpO)

## Spielerpassordnung (SpPO)



### Inhaltsverzeichnis

§ 1	Allgemeine Bestimmungen .....	2
§ 2	Ausstellung und Eintragungen .....	3
§ 3	Zuordnung zu einer Mannschaft .....	4
§ 4	Gültigkeit des e-Spielerpasses.....	5
§ 5	Schlussbestimmungen und Inkrafttreten.....	5

## § 1 Allgemeine Bestimmungen

- (1) Alle Spieler die an Pflichtspielen im Sinne der VSpO teilnehmen, müssen sich durch einen gültigen e-Spielerpass mit DVV-Identnummer gem. Bundesspielordnung ausweisen, der ausschließlich über das Programm Phoenix erstellt, geändert und ausgedruckt wird. Zugang zu diesem Programm erhalten die der WVV-Geschäftsstelle bekannten Vereinsverantwortlichen. Diese können weitere Zugangsberechtigungen für den Verein erteilen.
- (2) Bei nichtdeutschen Spielern, deren Ursprungsverband nicht der DVV ist, ist zusätzlich das internationale Transferzertifikat (ITC) gem. §2 (c) im Original dem e-Spielerpass bei den Spielen vorzulegen.
- (3) DVV-Spielerpässe sind:
  - a) e-Spielerpass Aktive  

Der e-Spielerpass Aktive ist ausschließlich für den Erwachsenenbereich im allgemeinen Spielbetrieb (Pflichtspiele der Leistungsklassen nach VSpO § 4 (3)) zugelassen.
  - b) e-Spielerpass Jugend  

Der e-Spielerpass Jugend ist zugelassen für den Jugendspielbetrieb nach VSpO § 4 (1) i.V. mit der Altersklasseneinteilung nach § 3 (1) der Verbandsjugendspielordnung (VJSpO).
  - c) e-Spielerpass Senioren  

Der e-Spielerpass Senioren ist zugelassen für den Seniorenspielbetrieb nach VSpO § 4 (2) i.V. mit der Altersklasseneinteilung nach § 1 (3) der Seniorenspielordnung (SSO).
  - d) e-Spielerpass BFS  

Der e-Spielerpass BFS ist zugelassen für den Breiten- und Freizeitsport nach VSpO § 4 (2) i.V. mit der Altersklasseneinteilung nach § 1 (3) der Breiten- und Freizeitsport-Ordnung (VBFSO).
- (3) Für jeden Spieler darf zum Nachweis seiner Spielberechtigung nur je ein gültiger e-Spielerpass nach Ziffer (2) beantragt und ausgestellt werden, es sei denn, es sind ausdrücklich Ausnahmen zugelassen.
- (4) Die Gebühr für den e-Spielerpass wird vom Präsidium des WVV festgelegt. Die Gebühr entsteht bei Zuordnung eines e-Spielerpasses zur Mannschaftsliste im Programm.

## § 2 Ausstellung und Eintragungen

(1) Bei Ausstellung der e-Spielerpässe ist der Verein für die Vollständigkeit und Richtigkeit der im e-Spielerpass gemachten Angaben und Änderungen verantwortlich. Der Verein darf für seine Spieler nur e-Spielerpässe anlegen, wenn diese Mitglied des Vereins sind.

(2) Der e-Spielerpass enthält nachstehende Angaben:

a) E-Pass-Nummer, die durch das Programm generiert wird.

b) Persönliche Spielerdaten in Form von Name, Vorname, Geburtsdatum und –ort, Anschrift (Straße, PLZ und Ort), Staatsangehörigkeit und falls erforderlich ITC-Nummer und deren Gültigkeit. Die Eintragungen müssen in der Datenbank an den vorgesehenen Stellen erfolgen. Unstatthafte Eintragungen machen den Spielerpass ungültig. Bei vorsätzlicher Falscheintragung durch den Verein oder den Spieler muss das Präsidium den Verein mit einer Geldstrafe bis zu € 2.000,00 bestrafen und/oder den Spieler bis zu 3 Jahren sperren. Zugleich ist die Ungültigkeit des Spielerpasses festzustellen und die Spiele sind gemäß § 13 (3) VSpO mit Spielverlust zu werten.

c) Nichtdeutsche Spieler (im folgenden Ausländer genannt) sind Staatenlose und Spieler nicht deutscher Staatsangehörigkeit.

Im Bereich des WVV sind ausländische Spieler und Staatenlose, die noch in keinem anderen Land außer Deutschland oder überhaupt noch nicht in Deutschland, in ihrem Heimatland oder anderem Ausland am Spielbetrieb Volleyball teilgenommen haben, von der Oberliga an abwärts den deutschen Spielern gleichgestellt.

Bei der Neuanlage der e-Spielerpassdaten von Ausländern bis einschließlich Oberliga und allen Jugendlichen muss zusätzlich bestätigt werden, dass der betroffene Spieler seinen ersten e-Spielerpass/Spielerpass im Bereich des DVV ausgestellt bekommen und nie in seinem Heimatland oder einem anderen Land einen Spielerpass bzw. eine Spieler-Lizenz besessen hat.

Bei Ausländern, deren Ursprungsverband nicht der DVV ist, ist das internationale Transferzertifikat (ITC) der WVV-Geschäftsstelle zwecks Eintragung der ITC-Nummer im e-Spielerpass zuzusenden.

Jugendliche Ausländer oder Staatenlose, dürfen nur einen e-Spielerpass bekommen, wenn ihr Hauptwohnsitz in Deutschland ist und der DVV ihr Ursprungsland ist. Die Einholung eines internationalen Transferzertifikats für Jugendliche ist nicht vor dem 1. Januar eines Kalenderjahres möglich, in dem sie 18 Jahre alt werden. Ausnahmen können durch den FIVB Präsidenten genehmigt werden.

Falsche Angaben führen zum sofortigen Verlust der Spielberechtigung und Einschaltung des Kontrollausschusses

Für den Einsatz von Ausländern in Mannschaften ab der Regionalliga gelten die jeweils aktuellen Bestimmungen der Bundesspielordnung (BSO), auch das Höher spielen in der Regionalliga und Dritten Liga.

d) Vereinsname und Mitgliedsnummer, die jeder Verein von der Geschäftsstelle des WVV bei der Aufnahme erhalten hat.

e) Mannschafts- und Staffelfname sowie Saison.

- f) Der e-Spielerpass erhält ein digitales Foto gem. Anlage 1 dieser Ordnung, das nicht älter als ein Jahr sein darf.
  - g) Der ausgedruckte e-Spielerpass muss vom Passinhaber an der vorgesehenen Stelle unterschrieben werden.
  - h) Im Programm werden Angaben zu einer Mailadresse des Passinhabers gespeichert.
  - i) Handschriftliche Eintragungen und Änderungen auf den e-Spielerpässen Aktive, Jugend und Senioren (z.B. Staffelleitereintragungen für andere Staffeln), machen den e-Spielerpass ungültig. Die Spielberechtigung erlischt sofort. Es erfolgt Spielverlust-Wertung wegen fehlender Spielberechtigung nach VSpO § 13 (3) und es wird eine Ordnungsstrafe nach VSpO § 21 (1)b ausgesprochen.
- (3) Eine Namensänderung des Passinhabers hat umgehend zu erfolgen. Ein neuer e-Spielerpass ist auszudrucken. Ist ein e-Spielerpass ganz oder teilweise unleserlich geworden, ist unverzüglich ein neuer e-Spielerpass auszudrucken.
- (4) Für die Erstellung von e-Spielerpässen für Jugendliche muss dem Verein die Genehmigung des/der Erziehungsberechtigten zur Teilnahme am Spielbetrieb vorliegen und im Programm bestätigt werden.
- (5) Wird ein Spieler in einer höheren Spielklasse eingesetzt, so wird der Spieler beim dritten Mal per Mail aufgefordert einen neuen e-Spielerpass auszudrucken.
- (6) E-Spielerpass Freigaben erfolgen durch die Vereine im Programm selbständig. Es wird ein Freigabecode generiert.
- (7) Bei Verlust des e-Spielerpasses erfolgt ein Neuausdruck des Formulars.

### **§ 3 Zuordnung zu einer Mannschaft**

- (1) Die Spielberechtigung für die Mannschaft eines Vereins wird erteilt:
- a) bei Neuerstellung und Mannschaftszuordnung sofort
  - b) bei Vereinswechsel nach Freigabe durch den alten Verein unter Berücksichtigung einer evtl. Wartefrist und anschließender Zuordnung zu einer Mannschaft.

Verschuldet der antragstellende Verein oder Spieler Rückfragen für die Erteilung der Spielberechtigung, so geht dieser Zeitverlust zu Lasten der Vereine oder des Spielers und verzögert die Erteilung der Spielberechtigung.

- (2) Die Spielberechtigung erfolgt unter Beachtung der VSpO.
- (3) Eine nachträgliche Änderung des Freigabedatums im Programm ist für den Verein nicht möglich. Änderungen sind schriftlich/per Mail vom freigebenden Verein bei der WV-Geschäftsstelle zu beantragen.
- (4) Die Spielberechtigung eines Spielers für eine bestimmte Leistungsklasse ist vom Verein, für den der Spieler spielberechtigt ist, für jedes Spieljahr neu zu beantragen. Das gilt auch für Jugendliche unter 18 Jahren.

#### **§ 4 Gültigkeit des e-Spielerpasses**

- (1) Die Gültigkeit des e-Spielerpasses ist grundsätzlich unbegrenzt. Die Spielberechtigung für eine erfolgte Mannschaftszuordnung erlischt automatisch spätestens mit dem Ende des Spieljahres.
- (2) Für jedes Spieljahr ist ein neuer e-Spielerpass auszustellen.
- (3) Das digitale Passfoto muss nach fünf Jahren erneuert werden. Dazu erhält der Passinhaber automatisch eine Mail.

#### **§ 5 Schlussbestimmungen und Inkrafttreten**

- (1) Für alle hier nicht geregelten Belange und bei Widersprüchen gilt die Spielerpassordnung des DVV.
- (2) Diese SpPO tritt mit dem Spieljahr 2016/2017 in Kraft. Gleichzeitig sind alle Bestimmungen der früheren SpPO aufgehoben. Die Spielerpassordnung wurde auf dem ordentlichen Verbandstag am 05. Juni 2016 verabschiedet und am 07. Mai 2017, am 10. Juni 2018 und am 23. August 2020 geändert.