

# Spielerlizenzordnung

## Anlage 3 zur Verbands-Spielordnung

### Inhalt

1.	Vorbemerkung .....	2
2.	DVV-Spielerlizenzen .....	2
3.	Erstmalige Beantragung und Ausstellung einer Spielerlizenz .....	4
4.	Ablauf der Gültigkeit .....	6
5.	Vereinswechsel .....	6
6.	Strafen .....	8
7.	Schlussbestimmungen und Inkrafttreten .....	8

## **1. Vorbemerkung**

- 1.1. Diese Spielerlizenzordnung regelt das Spielerlizenzwesen im Bereich des WVV. Ausgenommen sind die Lizenzligen mit ihren Vereinen und Spielern, für die das Lizenzstatut gilt.
- 1.2. Alle Spieler, die an Pflichtspielen im Sinne der VSpO teilnehmen, müssen sich durch eine gültige Spielerlizenz ausweisen. Bei nichtdeutschen Spielern, deren Ursprungsverband nicht der DVV ist, ist zusätzlich das internationale Transferzertifikat (ITC) im Original der Spielerlizenz vorzulegen.
- 1.3. In Spielerlizenzangelegenheiten ist die Geschäftsstelle des WVV zuständig.
- 1.4. Spielerlizenzen werden ausschließlich über SAMS verarbeitet und abgewickelt. Die Online hinterlegten Daten sind verbindlich. Ziffer 2.3 ist zu beachten. Erforderliche Korrekturen sind vom Verein unverzüglich vorzunehmen.
- 1.5. Die Gebühr für die Spielerlizenz wird vom Präsidium des WVV festgelegt und ist in der Finanzordnung veröffentlicht.

## **2. DVV-Spielerlizenzen**

### **2.1. Spielerlizenzarten**

- 2.1.1. Spielerlizenz A: für den allgemeinen Spielbetrieb ohne Altersbindung.  
(Pflichtspiele der Leistungsklassen nach VSpO 4.8.3.)
- 2.1.2. Spielerlizenz J: für den Jugend-Spielbetrieb.  
(gem. Jugendspielbetrieb nach VSpO 4.8.1 in Verbindung mit der Altersklasseneinteilung nach Ziffer 3.1. der VJSpO).
- 2.1.3. Spielerlizenz S: für den Seniorenspielbetrieb.  
(gem. Seniorenspielbetrieb nach VSpO 4.8.2 in Verbindung mit der Altersklasseneinteilung nach Ziffer 1.3. der SSO).
- 2.1.4. Spielerlizenz BFS: für den BFS-Spielbetrieb.  
(gem. der Altersklasseneinteilung nach BFSSpO 5.2.).
- 2.2. Für jeden Spieler darf zum Nachweis seiner Spielberechtigung nur je eine gültige Spielerlizenz gem. Ziffer 2.1 beantragt und erstellt werden, es sei denn, es sind ausdrücklich Ausnahmen zugelassen. Verein und Spieler sind dafür verantwortlich, dass dem Schiedsgericht vor jedem Pflichtspiel eine aktuelle Spielerlizenz vorliegt.
- 2.3. Die erforderlichen Daten werden vom Beauftragten des antragstellenden Vereins in SAMS eingegeben. Der Verein ist für die Vollständigkeit und Richtigkeit der von seinem Beauftragten gemachten Angaben und Änderungen verantwortlich. Der Spieler muss gegenüber dem Verein richtige und vollständige Angaben machen. Der

Verein hat den Spieler bei Erfragen der Daten entsprechend zu belehren. Er kann sich hierfür des Formulars „Antragsbogen für Spielerlizenz“ (Anhang 4 BSO der Spielerlizenzordnung) bedienen.

- 2.4. Der Onlineeintrag wird vom Beauftragten des Vereins gestellt. Sind die Voraussetzungen dafür gegeben, gibt die Geschäftsstelle dem Lizenzantrag in SAMS statt.
- 2.5. Die Spielberechtigung für eine bestimmte Leistungsklasse wird für jedes Spieljahr durch die Zuordnung der Spielerlizenz zu einer Spielklasse in SAMS erteilt.
- 2.6. Sind Daten in einer Spielerlizenz auf Grund unrichtiger oder unvollständiger Angaben bei Antragstellung oder infolge nachträglicher Änderung fehlerhaft, wird dies nach Prüfung durch den Verbandsspielwart von diesem festgestellt. Er hat die Ungültigkeit der Spielerlizenz festzustellen und die Geschäftsstelle oder den Verein zu veranlassen, die fehlerhaften Daten zu korrigieren.
- 2.7. Handschriftliche Eintragungen im Ausdruck einer Spielerlizenz sind nicht zugelassen, es sei denn, sie sind ausdrücklich benannt.
- 2.8. **Die Spielerlizenz enthält folgende Angaben und Daten:**
  - 2.8.1. Spielerlizenz-Arten gemäß Ziffer 2.1
  - 2.8.2. Persönliche Spielerdaten:
    - a) Name, Vorname
    - b) Geburtsdatum und -ort
    - c) Anschrift mit Straße, PLZ und Ort
    - d) Staatsangehörigkeit
    - e) Ursprungsverband
    - f) E-Mail (nur für Datenbank)
    - g) Foto
      - a. bei Spielerlizenzneubeantragung darf das Lizenzbild höchstens ein Jahr alt sein.
    - h) Unterschrift/elektronische Bestätigung
      - a. Der Spieler bestätigt durch Unterschrift auf der ausgedruckten Spielerlizenz die Richtigkeit seiner Daten,
      - b. die Mitgliedschaft im Verein,
      - c. dass er nur eine gültige Spielerlizenz im jeweiligen Spielbereich besitzt,
      - d. dass er Satzung und Ordnungen des WVV anerkennt,

e. dass seine Daten in der Spielerlizenz für Zwecke der Organisation, Durchführung und Überwachung des Spielbetriebs gespeichert werden.

Bei der Beantragung einer Spielerlizenz J muss dem Verein die Genehmigung des/der Erziehungsberechtigten zur Teilnahme am Spielbetrieb vorliegen und im Programm bestätigt werden.

i) Vereinsname und Vereinsnummer/Mitgliedsnummer

Diese werden bei Beantragung/Änderung durch die Online-Software zugeordnet.

j) Spielerlizenz-Nummer, die durch SAMS generiert wird

a. in der 1. Stelle aus einer Kennung des Spielbereichs (z.B. A)

b. in der 2. und 3. Stelle aus einer Kennung des Landesverbands

c. in der 4. bis 9. Stelle aus der lfd. Spielerlizenz-Nr. des Landesverbandes (nur diese wird in die Mannschaftsliste in SAMS-Score eingetragen) (z.B. 012345)

k) Die Gültigkeitsdauer ist in Ziffer 4 geregelt.

l) Eintragung Spieljahr

Die Spielerlizenz enthält - sofern für die jeweiligen Spielbereiche erforderlich - folgende Vermerke, die durch SAMS erstellt werden:

a. Spieljahr (Saison), Eingetragen wird das Spieljahr, in dessen Verlauf der Antrag gestellt wird.

b. Spielklassenzugehörigkeit (Staffel)

c. Mannschaftsnamen inkl. Ordnungsziffer

m) Datum der Zuordnung zur Spielklasse (spielberechtigt ab Zuordnung zur Mannschaft)

n) ggf. Lösungsdatum der Spielklassenzugehörigkeit

o) Erteiltes Doppelspielrecht und ggf. Lösungsdatum

p) ggf. Angaben zum International Transfer Zertifikat (ITC)

a. ITC-Nummer

b. ITC gültig ab

c. ITC gültig bis

### **3. Erstmalige Beantragung und Ausstellung einer Spielerlizenz**

3.1. Alle angezeigten Eingabefelder sind mit den entsprechenden Angaben zu füllen. Ohne diese Pflichtangaben kann der Personen-Datensatz nicht übermittelt werden.

- 3.2. Nach Absendung des Spielerlizenz-Antrages erfolgt die Bearbeitung durch die Geschäftsstelle des WVV. Sind dort keine Hinderungsgründe erkennbar, erfolgt die Erstellung einer Spielerlizenz. Hierüber erhalten der Verein sowie der Spieler, eine elektronische Mitteilung.
- 3.3. Liegen Hinderungsgründe vor, erfolgt eine entsprechende elektronische Information an den Verein, ggf. auch an andere beteiligte Vereine. Nach Abklärung erfolgt die Freigabe oder Ablehnung durch die Geschäftsstelle. Einer Ablehnung sind eine Kurzbegründung sowie eine Rechtsmittelbelehrung anzufügen.
- 3.4. **Änderung von Spieler- oder Spielerlizenz-Daten, Verlängerung einer abgelaufenen Spielerlizenz**
- 3.4.1. Ändert sich der Name eines Spielers, ist dies vom Verein unverzüglich der Geschäftsstelle mitzuteilen. Diese nimmt die Änderung vor und benachrichtigt die Beteiligten.
- 3.5. **Zuordnung eines Spielers zu einer Mannschaft**
- 3.5.1. Die Zuordnung zu einer Mannschaft kann jederzeit nach Erteilung der Spielberechtigung über die Eingabemaske vom Verein erfolgen.
- 3.6. **Höherspielen eines Spielers**
- 3.6.1. Jedes Höherspielen wird elektronisch erfasst. Der Mannschaftenverantwortliche erhält eine elektronische Mitteilung
- 3.6.2. Hat sich ein Spieler in einer höheren Spielklasse festgespielt, wird die Spielerlizenz der höheren Spielklasse zugeordnet. Der Mannschaftenverantwortliche erhält eine elektronische Mitteilung.
- 3.7. **Doppelspielrecht gem. VSpO 6.5.1**
- 3.7.1. Spielern mit Doppelspielrecht wird auf Antrag eine zweite Spielerlizenz erteilt. In beiden Spielerlizenzen wird im Feld „Erstes Höherspielen am“ das Doppelspielrecht vermerkt, damit die Spielerlizenzen nicht für ein Höherspielen in weiteren Mannschaften verwendet werden können. ~~Betroffene Vereine und Staffelleiter erhalten eine entsprechende elektronische Mitteilung.~~
- ~~Liegen die Voraussetzungen von Ziffer 6.5 der VSpO (Doppelspielrecht) vor, darf ausnahmsweise eine zweite Spielerlizenz erteilt werden.~~
- (vorläufige redaktionelle Änderung des Präsidiums im September 2024. Begründung: Eine Benachrichtigung erfolgt systemseitig aus SAMS nicht. Die Änderung wird für einen endgültigen Beschluss zum Verbandstag 2025 den Mitgliedern vorgelegt.)*

#### 4. Ablauf der Gültigkeit

- 4.1. Die Gültigkeitsdauer der Spielerlizenz ist auf ein Jahr beschränkt. Das laufende Spieljahr, in welches das Ausstellungsdatum fällt, wird als volles Spieljahr gerechnet. Nach Ablauf der Gültigkeitsdauer ist die Verlängerung der Spielerlizenz zu aktivieren.
- 4.2. Bei Erteilung eines Doppelspielrechts nach VSpO Ziffer 6.5.1. ist die Gültigkeit dieser Spielerlizenz bis zum Ablauf des laufenden Spieljahres begrenzt.
- 4.3. DVV-Spielerlizenzen von ausländischen Spielern mit internationalem Transfer werden auf die Dauer der Transferfreigabe befristet.
- 4.4. Bei Vereinswechsel wird die Spielerlizenz ungültig.
- 4.5. Spielerlizenzen A sind ab dem Zeitpunkt eines Wechsels in eine Lizenzliga ungültig.
- ~~4.6. Unter Eingabe des Freigabe-Codes oder Vorlage der Freigabebescheinigung mit Freigabe-Code (Ziffer 5.1) kann eine neue Spielerlizenz beantragt werden. Ist die Spielerlizenz ein Jahr oder länger abgelaufen, kann ohne Freigabebescheinigung eine neue Spielerlizenz beantragt werden.~~

*(vorläufige redaktionelle Änderung des Präsidiums im September 2024. Begründung: Doppelregelung. Siehe hierzu auch Ziffer 5. Die Änderung wird für einen endgültigen Beschluss zum Verbandstag 2025 den Mitgliedern vorgelegt.)*

#### 5. Vereinswechsel

- 5.1. Ein gültiger Vereinswechsel eines Spielers liegt vor, wenn der bisherige Verein die Freigabe und der neue Verein die Mitgliedschaft bescheinigt haben. Hierzu erzeugt der bisherige Verein einen Freigabe-Code in SAMS. Mit dem Datum der Freigabe erlischt die Spielberechtigung für den alten Verein. Die Freigabe ist vom bisherigen Verein sofort zu erteilen, wenn der Spieler dieselbe schriftlich verlangt und ein Freigabeverweigerungsgrund nach Ziffer 5.2. nicht oder nicht mehr vorliegt. Als Freigabedatum gilt der Tag, an dem der Spieler dem alten Verein gegenüber sämtliche Verpflichtungen nach Ziffer 5.2. erfüllt hat.
  - 5.1.1. Der erzeugte Freigabe-Code ersetzt die Unterschrift des Vereins.
  - 5.1.2. Der Spieler erhält, über die erfolgte Freigabe eine elektronische Mitteilung mit Angabe des Freigabe-Codes. Mit Eingabe dieses Codes über einen entsprechenden Link kann der Spieler die Freigabebescheinigung ausdrucken. **Diese gilt auch gegenüber anderen Landesverbänden.**

*(vorläufige redaktionelle Änderung des Präsidiums im September 2024. Begründung: Nutzung von SAMS als Mehrmandantenplattform. Die Änderung wird für einen endgültigen Beschluss zum Verbandstag 2025 den Mitgliedern vorgelegt.)*

5.1.3. Unter Eingabe des Freigabe-Codes oder Vorlage der Freigabebescheinigung mit Freigabe-Code (Ziffer 5.1.2) kann im Antragsprozess die Spielerlizenz übertragen werden. Ist die Spielerlizenz ein Jahr oder länger abgelaufen, kann ohne Freigabe-Code der Vereinswechsel und eine neue Spielerlizenz beantragt werden.

## 5.2. **Freigabeverweigerung**

Ein Verein kann die Freigabe verweigern,

- 5.2.1. solange der Spieler mit Beitragszahlungen oder der Rückgabe von Vereinseigentum nicht lediglich geringen Wertes in Verzug ist, wobei der Verein nachweispflichtig ist. Kann der Spieler Vereinseigentum nicht zurückgeben, hat er angemessenen Wertersatz zu leisten oder
- 5.2.2. wenn Vereinsstrafen vor Austritt eines Spielers verhängt und vom WVV anerkannt worden sind, oder
- 5.2.3. wenn ein Spieler einen gültigen Vertrag mit einem Verein einer Lizenzliga des DVV hat.

Der Verbandsspielwart entscheidet auf Antrag eines Spielers oder eines Vereins nach pflichtgemäßem Ermessen über die Berechtigung der Freigabeverweigerung. Er kann eine Spielerlizenz, deren Herausgabe zu Unrecht verweigert wird, für ungültig erklären, einziehen, sowie die Erteilung einer neuen Spielerlizenz zulassen und das Freigabedatum festlegen. Er kann dem abgebenden Verein bei offensichtlich unbegründeter Verweigerung der Freigabe eine Bearbeitungsgebühr in Höhe von 150,00 € in Rechnung stellen. Die Entscheidungen sind mit einer Rechtsmittelbelehrung zu versehen.

## 5.3. **Wartezeit bei Vereinswechsel**

Im allgemeinen Spielbetrieb (Pflichtspielbetrieb der Leistungsklassen nach VSpO 4.8.3) ist die Spielberechtigung für einen neuen Verein an eine Wartezeit von drei Monaten gebunden. Dies gilt auch bei jedem Wechsel von einem ausländischen zu einem deutschen Verein, wobei für Nicht-EU-Spieler diese Wartezeit entfällt.

Für den Jugend- und Seniorenspielbetrieb ist die Spielberechtigung für einen neuen Verein bei einem Wechsel bis zum 31.12. des laufenden Jahres an eine Wartezeit von drei Monaten, bei einem Wechsel nach dem 31.12. des laufenden Spieljahres, an eine Wartezeit von sechs Monaten gebunden. Die Wartezeit beginnt mit dem Freigabedatum und endet spätestens mit dem laufenden Spieljahr.

Die Wartezeit entfällt:

- a) bei Freigabe im Juli;
- b) bei einer vom Verband bestätigten Auflösung des Vereins oder der Volleyballabteilung;
- c) beim Wechsel einer Mannschaft mit Spielrechtsübertragung nach VSpO 11.3.1;

- d) bei Übertritt einer Abteilung nach VSpO 11.2.1;
- e) bei kurzfristiger Auflösung einer Mannschaft vor dem 1. Spieltag unter Vorlage einer Bestätigung durch den zuständigen Spielwart;
- f) bei Zurückziehen einer Mannschaft während der Saison (gilt nicht in Verbindung mit VSpO 7.2.7).

Spieler und Verein haften dafür, dass alle für die Ermittlung der Wartezeit notwendigen Daten der WVV-Geschäftsstelle und den spielleitenden Stellen wahrheitsgemäß und vollständig angezeigt werden.

## **6. Strafen**

### **6.1. Falscheintragungen in der Spielerlizenz**

- 6.1.1. Wird eine Spielerlizenz mit fehlerhaften Daten in Spielen verwendet, sind diese vom zuständigen Spielwart in entsprechender Anwendung von VSpO 6.7.3 als verloren zu werten. Satz 1 gilt nicht, wenn der Spieler oder sein Verein durch die fehlerhaften Angaben offensichtlich keinen Vorteil hatten.
- 6.1.2. Wurden ein oder mehrere Pflichtspiele gem. Ziffer 6.1.1. verloren gewertet, sind der Spieler und die sonstigen Verantwortlichen für die fehlerhaften Angaben durch den Verbandsspielwart mit einer Geldstrafe bis zu 1.000,00 € zu bestrafen. In schweren Fällen sind sie mit einer Spiel- oder Ämter Sperre bis zu 12 Monaten zu belegen.

### **6.2. Zweite Spielberechtigung**

- 6.2.1. Wird für den Inhaber einer gültigen Spielerlizenz eine zweite Spielerlizenz beantragt, ist diese zu verweigern. Dies gilt auch, wenn die erste Spielerlizenz von einem anderen Landesverband ausgegeben wurde oder wenn sich der Name des Spielers auf der Mannschaftsmeldeliste eines Lizenzvereins befindet. Der Spieler sowie sonstige Schuldige sind zu verwarnen.
- 6.2.2. Wurde dennoch eine zweite Spielerlizenz ausgestellt und in einem oder mehreren Pflichtspielen verwendet, sind diese vom Verbandsspielwart in entsprechender Anwendung von VSpO 6.7.3 als verloren zu werten. Satz 1 gilt nicht, wenn der Spieler oder sein Verein durch die zweite Spielerlizenz offensichtlich keinen Vorteil hatten.
- 6.2.3. Wurden ein oder mehrere Pflichtspiele gem. 6.2.2. verloren gewertet, sind der Spieler und die sonstigen Verantwortlichen durch den Verbandsspielwart mit einer Geldstrafe bis zu 2.000,00 € zu bestrafen. In schweren Fällen sind sie mit einer Spiel- oder Ämter Sperre bis zu 24 Monaten zu belegen.

## **7. Schlussbestimmungen und Inkrafttreten**

- 7.1. Für alle hier nicht geregelten Belange und bei Widersprüchen gilt die Spielerlizenzzordnung des DVV.



- 7.2. Diese SpLO tritt mit dem Spieljahr 2022/2023 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, am 23. August 2020, am 23.06.2024 und am 18.09.2024 vorläufig durch das Präsidium gem. § 21 b) der Satzung geändert.