

## Bestimmung für den elektronischen Spielerpass

In der Fassung vom 10.06.2015

### Vorbemerkung

- 0.1 Ab dem Spieljahr 2015/2016 (01.07.2015) werden im VLW die Spielerpässe ausschließlich als elektronische Spielerpässe (ePass) geführt.
- 0.2 Der ePass ist ein personalisiertes Dokument und bleibt auf Dauer für diese Person gültig. Die Beantragung des ePasses ist nicht kostenpflichtig; kostenpflichtig ist erst die Zuordnung zu einer Mannschaft und die damit verbundene Spielberechtigung (Mannschaftszuordnung).
- 0.3 Den Mitgliedern des VLW (Vereine) wird im Vereinsmodul die bisherige Spielerpassdatenbank bezüglich des eigenen Vereins zur Verfügung gestellt. Die Aktualisierung der Daten regelt eine den Vereinen bzw. dem Spieler (Passinhaber) mitgeteilte Anleitung.
- 0.4 Die bisherigen Passformulare in Papierform (verschiedene Farben), die ein Verein bereits vorsorglich erworben hat, können, sofern sie noch nicht benutzt sind (Blankopässe), gegen entsprechende Gutschrift an den VLW zurück gegeben werden. Endtermin für diese Aktion ist der 31.10.2015.
- 0.5 In der Datenbank vorhandene Spielerpässe, die noch mindestens bis 30.06.2016 gültig sind, können für die Spielzeit 2015/2016 nach der entsprechenden Aktualisierung ohne Berechnung von Gebühren eingesetzt bzw. zugeordnet werden.

(Die Kosten entstehen für den Verein künftig pro Saison erst nach der erstmaligen Zuweisung des Spielers zu einer Mannschaft (Mannschaftszuweisung).

Aktive/Senioren/BFS-Spielerpass	3,00 " / Saison
Jugend-Spielerpass	1,50 " / Saison)

- 0.6 Die vorliegende Bestimmung hat sinngemäß den Charakter einer Ordnung und ergänzt in Bezug auf die Regelung der mit einem Spielerpass verbundenen Rechte und Pflichten alle Ordnungen des VLW gemäß Satzung (2) a) . m); ausdrücklich zu nennen sind: Spielerpassordnung, Landesspielordnung, Jugendordnung, Mixed-Spielordnung und Landesschiedsrichterordnung. Alle in den Ordnungen getroffenen Regelungen gelten auch ohne ausdrückliche Nennung entsprechend sinngemäß für den ePass. Insbesondere ist dann mit dem Namen sSpielerpass%immer der ePass gemeint. Regelungen in den Ordnungen, die

sich speziell und ausschließlich auf die Papierform eines Spielerpasses beziehen, sind obsolet.

- 0.6 Spielerpässe können ab dem 01.07.2015 ausschließlich als ePass über elektronische Medien beantragt, erstellt, geändert und ausgedruckt werden.
- 0.7 Die Abwicklung erfordert den Zugang zum Internet und ein elektronisches System (Programm), mit dem der VLW den Vereinen über das Vereinsmodul bzw. dem Spieler über den Personenaccount den berechtigten Zugang ermöglicht.

### **ePass und Pass-Art**

- 1. ePässe werden für folgende Spielbereiche (nachfolgend Pass-Art genannt) erteilt:
  - 1.1 DVV-Spielerpässe A (Pass-Art A): für den allgemeinen Spielbetrieb ohne Altersbindung (bisher in Papierform in weißer Farbe).
  - 1.2 DVV-Senioren-Spielerpässe S (Pass-Art S): für den Seniorenspielbetrieb (bisher in Papierform in hellgrüner Farbe).
  - 1.3 DVV-Jugend-Spielerpässe J (Pass-Art J): für den Jugend-Spielbetrieb (bisher in Papierform in gelber Farbe).
  - 1.4 DVV-Spielerpässe B (Pass-Art B): für den BFS-Bereich ohne Altersbindung. (bisher in Papierform in weißer Farbe mit BFS-Kennzeichnung).
  - 1.5 Die Zuordnung zu der jeweiligen Pass-Art in 1.1 bis 1.4 erfolgt durch Aufdruck auf dem ePass. Eine farbliche Unterscheidung erfolgt (in Abweichung zur Papierform) nicht.
- 2.1 Für jeden Spieler darf zum Nachweis seiner Spielberechtigung nur je eine Pass-Art gemäß 1. beantragt und ausgestellt werden, es sei denn, es sind ausdrücklich Ausnahmen zugelassen. Verein und Spieler sind dafür verantwortlich, dass zum Spiel ein aktueller Ausdruck des ePasses vorgelegt wird.
- 2.2 Liegen die Voraussetzungen von 4.4.2 LSO bzw. 6.4.4 BSO (Doppelspielrecht) vor, kann ein zweiter ePass nur durch die Passstelle des VLW erteilt werden.

### **Daten im ePass**

- 3.1 Die erforderlichen Daten werden vom Beauftragten des antragstellenden Vereins oder durch den Spieler online ins System des VLW eingegeben.
  - 3.2.1 Der Verein bzw. der Spieler ist für die Vollständigkeit und Richtigkeit der von seinem Beauftragten bzw. von ihm im ePass 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 sSpielerdaten zur Erfassung im ePass des VLW%(Anhang 1) bedienen.

3.2.2 Sind Daten in einem ePass auf Grund unrichtiger oder unvollständiger Angaben als fehlerhaft festgestellt, so wird der ePass für ungültig erklärt und bis zur Richtigstellung bzw. bis zur Vervollständigung gesperrt.

3.2.3 Handschriftliche Eintragungen im ePass sind nicht zugelassen, es sei denn, sie sind ausdrücklich benannt.

3.3 Der ePass enthält folgende Angaben und Daten:

3.3.1 Pass-Arten gemäß Punkt 1.

3.3.2 Persönliche Spielerdaten

- a) Name, Vorname
- b) Geburtsdatum und . ort
- c) Anschrift (Straße, PLZ und Ort)
- d) Staatsangehörigkeit
- e) E-Mail (nur für Datenbank)
- f) ITC-Vermerk

Der ePass selbst enthält die Daten aus a) bis d)

3.3.3 Foto

- a) Grundsätzlich enthält der ePass ein digitales Passfoto - nicht älter als 1 Jahr - das mit Beantragung des ePasses zu übermitteln ist.
- b) Für die im Vereinsmodul zur Verfügung gestellte Datenbank bestehender Pässe muss ein digitales Passfoto eingestellt werden. Erst nach der Einstellung des Passfotos ist dieser Pass als ePass gültig.

3.3.4 Unterschrift

Mit seiner Unterschrift auf dem ePass hat der Spieler zu bestätigen

- a) die Richtigkeit seiner Daten,
- b) die Mitgliedschaft im Verein,
- c) dass er nur einen gültigen Spielerpass der jeweiligen Pass-Art besitzt,
- d) dass er Satzung und Ordnungen des VLW anerkennt,
- e) dass er das Anti-Doping-Regelwerk des VLW anerkennt und jederzeit bereit ist, sich im Training und im Wettkampf den vom Beauftragten des DVV, des VLW oder der NADA angeordneten Dopingkontrollen zu unterziehen.
- f) dass die Daten im ePass für Zwecke der Überwachung des Spielbetriebs gespeichert werden.

3.3.5 Vereinsname und Vereinsnummer

Diese werden bei Beantragung/Änderung durch die Onlinesoftware vergeben und angezeigt.

3.3.6 ePass-Nummer

Diese wird durch die Onlinesoftware erstellt. Sie besteht:

- a) in der 1. Stelle aus einer Kennung der Pass-Art gemäß Punkt 1.
- b) in der 2. und 3. Stelle aus einer Kennung des VLW (WT)

- c) in der 4. bis 9. Stelle aus der laufenden Pass-Nr. des Landesverbandes (nur diese ist in den Spielberichtsbogen einzutragen)
- 3.3.7 Gültigkeitsdauer  
Der ePass ist unbegrenzt gültig.  
Die Einzelheiten sind unter Punkt 5. geregelt.
- 3.3.8 Freigabe-Code mit Freigabedatum bei Vereinswechsel  
(wird dem Spieler bekannt gegeben)
- 3.4 Staffelleitervermerke  
Der ePass enthält - sofern für die jeweiligen Pass-Arten erforderlich - folgende Staffelleitervermerke, die durch das System erstellt werden:
  - 3.4.1 Spieljahr (Saison)  
Eingetragen wird das Spieljahr, in dessen Verlauf der ePass einer Mannschaft zugeordnet und die Spielberechtigung erteilt wird.
  - 3.4.2 Spielklassenzugehörigkeit (Staffel)  
Der Verein ordnet den ePass derjenigen Mannschaft zu, in der der Spieler spielen soll. Diese wird in den ePass übernommen. Spielen zwei oder mehr Mannschaften eines Vereins in der gleichen Spielklasse (Staffel) ist die Mannschaft vom Verein konkret zu bezeichnen.
  - 3.4.3 Gebührenpflicht  
Die Zuordnung gemäß 3.4.2 ist gebührenpflichtig und es wird der entsprechende Gebührensatz in den Rechnungsstapel des Vereins übernommen (Ausnahme 0.5).
  - 3.4.4 Spielberechtigung und ggf. Lösungsdatum der Spielklassenzugehörigkeit.
  - 3.4.5 Erteiltes Doppelspielrecht und ggf. Lösungsdatum.
  - 3.4.6 Eintrag des Höherpielens gemäß 4.8.2 LSO mit Angabe der Spielklasse. Dieser Eintrag kann auch handschriftlich gemäß den Vorgaben der LSO erfolgen.
  - 3.4.7 Für das laufende Spieljahr werden ggf. mehrere Eintragungen angezeigt. Die Historie (Vorjahre) bleibt in der Datenbank erhalten.
  - 3.4.8 Soweit die Passstelle Staffelleitervermerke bearbeitet, wird sie im Auftrag des Staffelleiters tätig. In Zweifelsfällen sowie bei Streitigkeiten ist die Weisung des Staffelleiters einzuholen, dem die Entscheidungen obliegen.

## **Beantragung und Änderung**

- 4.1 Zugriffsberechtigungen auf die Online-Software
  - 4.1.1 Zugriffsberechtigungen werden auf Antrag vom Systemadministrator des VLW an die Mitarbeiter der Passstelle, die zuständigen Spielwarte sowie Staffelleiter jeweils für ihren Bereich und an den

Vorsitzenden/Abteilungsleiter des Vereins vergeben. Dasselbe gilt für Organe des Spielbetriebs auf Bundes- und Regionalebene. Zugriffsberechtigungen sind jeweils auf die unerlässlich notwendigen Funktionen (lesen, drucken, eingeben, kopieren, speichern, ändern, löschen u.a.) zu beschränken.

- 4.1.2 Jeder Antragsteller bzw. berechnigte Nutzer muss sich vor der Zuteilung der Berechnigung (Personenaccount) gegenüber dem VLW im System verpflichten, die ihm verfügbar zu machenden Daten und Funktionen ausschließlich zu den Zwecken des Spielbetriebs zu verwenden, für die sie vorgehalten sind (Datenschutzklärung; Bestätigung durch aktives Setzen des entsprechenden Hakens)
- 4.1.3 Der Verein erhält für bis zu drei weiteren Personen als ePass-Admins die Zugriffsberechnigung für alle ePass-Angelegenheiten; dabei ist 4.1.2 zu beachten. Der Verein ist für die ordnungsgemäße Abwicklung durch die von ihm benannten Beauftragten und Personen gesamtverantwortlich.
- 4.2 Nach erfolgter Anmeldung im System wird eine Auswahlmaske zur Beantragung bzw. Bearbeitung eines ePasses bereitgestellt.
- 4.3 Erstmalige Beantragung und Ausstellung eines ePasses
  - 4.3.1 Alle angezeigten Eingabefelder sind mit den entsprechenden Angaben zu füllen. Ohne diese Pflichtangaben kann der Personen-Datensatz nicht übermittelt werden.
  - 4.3.2 Liegen nach der Eingabe keine Hinderungsgründe vor, ist der ePass sofort gültig. Der ePass muss zur Vorlage im Spielbetrieb vom Verein ausgedruckt werden (schwarz/weiß oder farbig).
  - 4.3.3 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 Passsstelle. Einer Ablehnung sind eine Kurzbegründung sowie eine Rechtsmittelbelehrung anzufügen.
- 4.4 Änderung von Spieler- oder ePass-Daten.
  - 4.4 1 Ändert sich der Name eines Spielers, ist dies vom Verein unverzüglich der Passsstelle des VLW mitzuteilen. Diese nimmt die Änderung vor und benachrichtigt die Beteiligten.
  - 4.4.2 Wurde von der Passsstelle, einem Spielwart oder einem Staffelleiter ein Sichtvermerk unter Verstoß gegen Bestimmungen der LSO nebst Anlagen erteilt, ist der ePass für ungültig zu erklären bzw. zu sperren. Passsstelle, Staffelleiter und Verein erhalten eine elektronische Mitteilung.
- 4.5 Vereinswechsel
  - 4.5.1 Die Freigabe eines Spielers gemäß 6. LSO erfolgt nach Eingabe des Freigabedatums im Personendatensatz des Spielers durch den

Vereinsverantwortlichen. Mit Eingabe des Freigabedatums erlischt die Spielberechtigung für den bisherigen Verein.

- 4.5.2 Nach erfolgter Freigabe, wird durch die Onlinesoftware ein Freigabe-Code vergeben. Dieser ersetzt die Unterschrift des Vereins. Der Verein kann die Freigabebescheinigung mit Freigabe-Code ausdrucken. Diese gilt auch gegenüber anderen Landesverbänden.
- 4.5.3 Der Spieler erhält, sofern seine eMail-Adresse bei den persönlichen Spielerdaten hinterlegt ist, über die erfolgte Freigabe eine elektronische Mitteilung mit Angabe des Freigabe-Codes. Der Spieler kann die Freigabebescheinigung ausdrucken.
- 4.5.4 Wird die Freigabe verweigert, ist das Weitere in der LSO geregelt
- 4.6 Zuordnung eines Spielers zu einer Mannschaft
  - 4.6.1 Die Zuordnung zu einer Mannschaft kann jederzeit auch zu einem späteren Zeitpunkt über die Eingabemaske erfolgen. Dies gilt auch für eine den Ordnungen entsprechende Ummeldung.
  - 4.6.2 Der Spieler wird systemseits der Mannschaftsmeldeliste der entsprechenden Spielklasse des Vereins zugeordnet.
  - 4.6.3 Der VLW kann darüber entscheiden, dass die beantragte Zuordnung zu einer Mannschaft von einer Bestätigung durch die Passstelle abhängig ist. In diesem Fall erhält der Verein eine entsprechende elektronische Mitteilung.
- 4.7 Höherspielen eines Spielers gemäß 4.8.2 LSO.
  - 4.7.1 Jedes Höherspielen ist vom Staffelleiter zum Ausdruck im ePass einzugeben.
  - 4.7.2 Hat sich ein Spieler in einer höheren Spielklasse festgespielt, hat der Verein dies online über die Eingabemaske dem Staffelleiter der höheren Spielklasse innerhalb 7 Tagen mitzuteilen, analog den Vorgaben in 4.8.3 LSO, sofern das Höherspielen nicht bereits vom Staffelleiter erfasst wurde.
  - 4.7.3 Nach Erteilung des Spielrechts durch den Staffelleiter für die höhere Spielklasse erhält der Verein bzw. unter den Voraussetzungen des 4.7.1 der Mannschaftsverantwortliche hierüber eine elektronische Mitteilung, ebenso der Staffelleiter der bisherigen Spielklasse.
- 4.8 Doppelspielrecht gemäß 4.4.2 LSO.
  - 4.8.1 Ein Doppelspielrecht wird vom Landesverband/Passstelle in einem zweiten ePass mit Angabe des Vereins, der Mannschaft sowie dem Datum der Spielberechtigung eingetragen. Betroffene Vereine und Staffelleiter erhalten eine entsprechende elektronische Mitteilung.

## **Gültigkeit**

- 5.1 Die Gültigkeitsdauer des ePasses ist grundsätzlich unbegrenzt.  
Die Spielberechtigung für eine erfolgte Zuordnung zu einer Mannschaft (Mannschaftszuweisung) erlischt automatisch spätestens mit dem Ende des Spieljahres, für das die Spielberechtigung erteilt wurde.  
Das digitale Passfoto muss nach jeweils fünf Jahren erneuert werden. Dazu erhält der Passinhaber automatisch eine elektronische Aufforderung.
- 5.2 Bei Erteilung eines Doppelspielrechts nach 4.4.2 LSO ist die Gültigkeit bis zum Ablauf des laufenden Spieljahres begrenzt.
- 5.3 Die DVV-Jugendspielerpässe J können mit Ablauf des Kalenderjahres des festgelegten Jugendhöchstalters keine Mannschaftszuweisung bekommen.
- 5.4 Spielerpässe von ausländischen Spielern mit internationalem Transfer (ITC-Verfahren) können höchstens eine Spielberechtigung erhalten, die auf die Dauer der Transferfreigabe befristet ist.
- 5.5 Bei Vereinswechsel wird der ePass nicht ungültig; ungültig wird lediglich die Spielberechtigung für den alten Verein.
- 5.6 DVV-Spielerpässe A werden bei einem Wechsel innerhalb eines Vereins in eine Lizenzliga ungültig.
  - 5.6.1 Unter Eingabe des Freigabe-Codes oder Vorlage der Freigabebescheinigung mit Freigabe-Code kann der ePass von dem neuen Verein bearbeitet werden. Ist der ePass 1 Jahr oder länger nicht für die Zuordnung zu einer Mannschaft (Zuordnung der Spielberechtigung) benutzt worden, kann ohne Freigabecode (Freigabebescheinigung) der ePass von dem neuen Verein übernommen werden.
  - 5.6.2 Bei Vereinswechsel von einem ausländischen Verein ist das vom entsprechenden nationalen Verband bestätigte Freigabedatum des ausländischen Vereins vorzulegen.

## **Sonstige Bestimmungen**

6. Der VLW trifft ergänzend die zur Umsetzung dieser Bestimmung erforderlichen Regelungen einschließlich Festlegung der Gebühren und Auslagen, die für Leistungen nach dieser Bestimmung zu erbringen sind.

## **Schlussbestimmung**

7. Diese Bestimmung wurde vom Präsidium des VLW am 10.06.2015 verabschiedet und tritt am 01.07.2015 in Kraft.