

0. **Allgemeine Bestimmungen**

0.1 Die Spielerpassordnung (SPO) enthält in Ergänzung der Spielordnung (SO), der Bundes-spielordnung (BSO) und der Spielerpassordnung des DVV (Anlage 7 der BSO) Regelungen über die Erstellung, die Ausgabe und die Verwendung von Spielerpässen. Sie findet keine Anwendung auf den Spielverkehr in der 1. und 2. Bundesliga (Lizenzligen).

0.2 Spielerpasspflicht

Spieler, die an Pflichtspielen des VLW oder DVV (Nr. 2.1 SO und Nr. 4.1 BSO) teilnehmen, müssen sich vor Spielbeginn durch einen gültigen Spielerpass ausweisen (Nr. 5 SO und Nr. 7 BSO). Er dient als Nachweis, dass die Spielberechtigung vorliegt.

0.3 Im Bereich des VLW ist ausschließlich der ePass zugelassen, der über das vom VLW einge-setzte Programm erstellt, geändert und ausgedruckt ist. ePässe enthalten die persönlichen Stammdaten der Spieler und deren Daten, die den Spielverkehr betreffen. In der jeweils ak-tuellen Version des Programmhandbuchs werden Erläuterungen zur Nutzung des Systems gegeben.

0.4 Spieler von Mitgliedsvereinen des VLW, die am überregionalen Spielverkehr teilnehmen (Dritte Liga, Regionalliga, Pokal, Senioren, Jugend, BFS) weisen ihre Spielberechtigung durch den nach dieser Ordnung erstellten ePass nach.

0.6 Die Eingabe, Speicherung und Nutzung der persönlichen Stammdaten der Spieler ins Sys-tem ist beitragsfrei, die der spielbezogenen Daten ist beitragspflichtig gemäß 1.3 BGHSO. Der Beitrag entsteht bei Zuordnung eines ePasses zu einer Mannschaft im System. Er wird in den Rechnungsstapel des Vereins übernommen.

0.7 Der Vorstand betraut Mitarbeiter der Geschäftsstelle mit den Aufgaben der Passstelle.

1. **ePässe werden für folgende Spielbereiche erteilt:**

1.1 DVV-Spielerpass Aktiv (ePass A) für den allgemeinen Spielbetrieb ohne Altersbindung (frü-her auf weißem Papier)

1.2 DVV-Senioren-Spielerpass (ePass S) für den Seniorenspielbetrieb gem. 9.3 SO sowie DVV-Seniorenspielordnung -Anlage 4 zur BSO- (früher auf hellgrünem Papier)

1.3 DVV-Jugend-Spielerpass (ePass J) für den Jugendspielbetrieb gem. 9.3 SO sowie DVV-Jugendspielordnung – Anlage 5 zur BSO - (früher auf gelbem Papier)

1.4 DVV-Spielerpass BFS (ePass F) für den BFS-Bereich ohne Altersbindung (früher auf wei-ßem Papier mit Zusatz BFS)

2. **Ergänzende Festlegung zu ePässen**

- 2.1 Die Zuordnung zu einem der Spielbereiche in 1.1 bis 1.4 erfolgt durch Aufdruck auf dem ePass (schwarz auf weiß oder farbig auf weiß). Eine farbliche Unterscheidung der ePass-Ausdrucke erfolgt in Abweichung zur früheren Praxis nicht.
- 2.2 Für jeden Spieler darf zum Nachweis seiner Spielberechtigung bundesweit nur je ein ePass gemäß 1 beantragt und ausgestellt werden mit folgenden Ausnahmen:
- 2.2.1 Liegen die Voraussetzungen von 4.4.2 SO bzw. 6.4.2 Abs. 2 e) oder von 6.4.4 Abs. 2 a) BSO (Doppelspielrecht) vor, darf abweichend von 2.2 ein zweiter ePass A erteilt werden. Die Erstellung erfolgt durch die VLW-Passstelle.
- 2.2.2 ePässe A und F können jeweils neben ePässen S oder J erteilt werden. ePässe A und F sowie S und J schließen sich gegenseitig aus. ePässe S und J können Spielberechtigungen für mehrere Altersklassen enthalten.
- 2.2.3 Ein Spieler kann die gem. 2.2.2 nebeneinander möglichen Spielberechtigungen für 2 Spielbereiche in verschiedenen Vereinen in Anspruch nehmen.
- 2.3 Vereine sind dafür verantwortlich, dass zum Spiel ein aktueller unterschriebener Ausdruck des ePasses vorgelegt wird.

3. Daten im ePass

- 3.1 Die erforderlichen Daten werden von Beauftragten des antragstellenden Vereins online ins System des VLW eingegeben.
- 3.2.1 Der Verein ist für die Richtigkeit und Vollständigkeit der von seinem Beauftragten im ePass gemachten Angaben und Änderungen sowie der vom Spieler übernommenen Angaben verantwortlich. Der Verein hat den Spieler über seine Pflicht, richtige und vollständige Angaben zu machen, zu belehren. Er hat das Formular „Spielerdaten zur Erfassung im ePass des VLW“ (Anhang 1) zu verwenden und aufzubewahren.
- 3.2.2 Die Passstelle kann die eingegebenen Daten und Bilder prüfen. Sind Daten in einem ePass aufgrund von unrichtigen oder unvollständigen Angaben fehlerhaft, so stellt dies die Passstelle fest. Sie erklärt den ePass für ungültig, bis zur Richtigstellung bzw. bis zur Vervollständigung der Daten und prüft die Ahndung von Verstößen.
- 3.2.3 Handschriftliche Eintragungen und Änderungen im ePass machen diesen ungültig, ausgenommen der Eintrag des 1. Schiedsrichters gem. 4.8.2 SO bzw. 6.11 BSO nach erstmaligem Höher spielen.
- 3.3 Der ePass-Ausdruck ist eine Urkunde. Er enthält folgende Angaben und Daten
- 3.3.1 Pass-Art: A, F, J oder S
- 3.3.2 Persönliche Spielerdaten: Name, Vorname, Geburtsdatum und –ort, Anschrift (Straße, PLZ und Ort), Staatsangehörigkeit, und falls erforderlich ITC-Nummer mit Gültigkeitsdauer. Zusätzlich optional (nur für die Datenbank): Email-Adresse und Telefon.
- 3.3.3 Passbild:
Ein digitales Passbild – nicht älter als 1 Jahr - ist in die Datenbank einzustellen.
Das Passbild muss folgende Eigenschaften erfüllen:
- Dateiformat: .jpg, .png, .bmp
- Die Bildgröße muss mindestens 3,5 x 4,5 cm betragen bzw. 413 x 550 Pixel (bei 300 dpi)
- Die Dateigröße muss zwischen 100kb und 500kb liegen
- Die Gesichtshöhe muss 70-80% des Bildes einnehmen
- Das Gesicht muss in allen Bereichen scharf abgebildet, kontrastreich und klar sein
- Die Person muss gerade in die Kamera blicken
- Kopfbedeckungen sind grundsätzlich nicht erlaubt
- 3.3.4 Vereinsname, Vereinsnummer, ePass-Nummer:

Diese werden vom System des VLW angezeigt/vergeben. Die 9-stellige ePass-Nummer besteht aus dem Kennbuchstaben für die Pass-Art, den Buchstaben WT für Württemberg sowie 6 Ziffern mit der laufenden Nummer (im Spielbericht ist nur die 6-stellige laufende Nummer einzutragen).

- 3.3.5 Spieljahr (Saison): Eingetragen wird das Spieljahr, für das der Antrag gestellt wird.
- 3.3.6 Spielklassenzugehörigkeit:
- a) Der Verein ordnet den ePass derjenigen Mannschaft zu, in der der Spieler eingesetzt werden soll. Der Mannschaftsname, die Spielklassenzugehörigkeit und ggf. Staffel werden in den ePass übernommen.
 - b) Für Kleinfeldrunden erhalten jugendliche Spieler eine Zuordnung Kleinfeld. Die Einteilung in die jeweilige Mannschaft erfolgt am Spieltag vor Ort über das Formular „Jugend-Spielerliste – Kleinfeld“.
- 3.3.7 Staffel-/Spilleitervermerk
Dieser wird, sofern für die jeweilige Pass-Art erforderlich, durch das System generiert, wenn alle Voraussetzungen für die Erteilung einer Spielberechtigung und die Freigabe gem. 4.3.2 vorliegen, und für das laufende Spieljahr erteilt.
- 3.3.8 Doppelspielrecht (siehe 4.8)
- 3.3.9 Höher-/Festspielen gem. 4.8 SO bzw. 6.11 BSO mit Angabe der Spielklasse und Staffel.
- 3.3.10 Gültigkeitsdatum von Spielrechten.
- 3.3.11 Freigabe-Code mit Freigabedatum bei Vereinswechsel
- 3.4 Vom System werden für jedes Spieljahr alle erfolgten Eintragungen angezeigt. Die Historie (aktuelles Jahr und Vorjahre) bleibt in der Datenbank erhalten.
- 3.5 Soweit die Passstelle ePass-Daten bearbeitet, wird sie im Auftrag des Staffel-/Spilleiters tätig. In Zweifelsfällen sowie bei Streitigkeiten ist die Weisung des Staffel-/Spilleiters einzuholen.
- 3.6 Der ausgedruckte ePass muss vor dem ersten Spieleinsatz vom Spieler an der vorgesehenen Stelle unterschrieben werden. Ohne diese ist er nicht gültig. Mit seiner Unterschrift bestätigt der Spieler -
- 3.6.1 - die Richtigkeit aller Daten inkl. Passbild,
 - 3.6.2 - die Mitgliedschaft im Verein,
 - 3.6.3 - dass er/sie nur einen gültigen Spielerpass der jeweiligen Pass-Art besitzt,
 - 3.6.4 - dass er/sie Satzung und Ordnungen des VLW sowie im überregionalen Spielverkehr des DVV anerkennt,
 - 3.6.5 - dass er/sie das Anti-Doping-Regelwerk des VLW und des DVV anerkennt und jederzeit bereit ist, sich im Training und im Wettkampf den von Beauftragten des VLW, des DVV oder der NADA angeordneten Dopingkontrollen zu unterziehen,
 - 3.6.6 - dass die Daten im ePass für Zwecke der Verwaltung und Überwachung des Spielbetriebs gespeichert, verwendet und bearbeitet werden,
 - 3.6.7 - sofern er als nichtdeutscher Spieler die Regelung in 4.9.2 in Anspruch nimmt, dass er bisher keinen Spielerpass hatte oder dass der erste Spielerpass im Bereich des DVV ausgestellt wurde und dass er in seinem Heimatland oder einem anderen Land nie einen Spielerpass besessen hat.

4. Beantragung und Änderung

- 4.1 Zugriffsberechtigung auf das System
 - 4.1.1 Zugriffsberechtigungen werden an die Mitarbeiter der Passstelle, die zuständigen Spielwarte sowie Staffel-/Spielleiter jeweils für ihren Bereich und auf Antrag an die vom Verein Beauftragten vergeben. Dasselbe gilt für Organe des Spielbetriebs auf Bundes- und Regionalebene. Zugriffsberechtigungen werden jeweils auf die unerlässlich notwendigen Funktionen (lesen, drucken, eingeben, kopieren, speichern, ändern, löschen u.a.) beschränkt.
 - 4.1.2 Jeder Antragsteller bzw. berechtigte Nutzer muss sich vor der Zuteilung der Berechtigung (Personenaccount) gegenüber dem Datenschutzbeauftragten des 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 (Datenschutzerklärung; Bestätigung durch aktives Setzen des entsprechenden Hakens).
 - 4.1.3 Der Verein ist für die ordnungsgemäße Abwicklung durch die von ihm benannten Beauftragten und Personen gesamtverantwortlich.
 - 4.1.4 Einzelne Personen können Zugang zum System erhalten, um ihre Daten im System zu pflegen.
- 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 auszufüllen. Ohne diese Pflichtangaben kann der Personen-Datensatz nicht im System hinterlegt und der Antrag nicht weiterbearbeitet werden. Eingaben können in mehreren Schritten erfolgen.
 - 4.3.2 Nach Absendung des ePass-Antrages erfolgt die Bearbeitung durch die Passstelle. Sind keine Hinderungsgründe erkennbar, wird der Personen-Datensatz freigegeben.
 - 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 Passstelle. Einer Ablehnung sind eine Kurzbegründung sowie eine Rechtsmittelbelehrung anzufügen.
- 4.4 Änderung von Spieler- oder ePass-Daten
 - 4.4.1 Ändern sich persönliche Spielerdaten oder sonstige Daten, ist wie folgt vorzugehen:
 - a) Adressänderungen und neue digitale Passbilder sind unverzüglich vom Verein oder der Person ins System einzugeben.
 - b) Sonstige Änderungen (z.B. Namensänderung) sind unverzüglich vom Verein oder von der Person der Passstelle des VLW mitzuteilen. Diese nimmt die Änderung vor und benachrichtigt die Beteiligten.
 - 4.4.2 Wurde von der Passstelle, einem Spielwart oder einem Staffel-/Spielleiter ein Sichtvermerk unter Verstoß gegen Bestimmungen der SO bzw. der BSO nebst Anlagen erteilt, ist der e-Pass mit der Folge der Spielersperre vom zuständigen Spielwart zu sperren. Passstelle, Staffel-/Spielleiter und Verein erhalten eine elektronische Mitteilung. 4.3.3 Sätze 2 und 3 gelten entsprechend.
- 4.5 Vereinswechsel
 - 4.5.1 Wird das Freigabedatum eines Spielers durch den Vereinsbeauftragten in dessen Personendatensatz eingetragen, erlischt seine Spielberechtigung für den bisherigen Verein und die Freigabe gemäß 6 SO ist erfolgt. Freigaben von Vereinen anderer Landesverbände so-

- wie von ausländischen Vereinen werden von der Passstelle ins System eingegeben. Satz 2 gilt entsprechend, wenn die Gültigkeit eines Spielerpasses 1 Jahr oder länger abgelaufen ist (6.1.Abs. 3 SO).
- 4.5.2 Nach erfolgter Freigabe wird ein Freigabe-Code durch das System vergeben. Dieser ersetzt die Unterschrift des Vereins gem. 6.1 SO. Der freigebende Verein und der Spieler können die Freigabebescheinigung ausdrucken. Die Freigabe hat gegenüber anderen Landesverbänden und gegenüber ausländischen Vereinen dieselbe Wirkung wie die in 8.1 BSO vorgesehene Bescheinigung der Freigabe im Spielerpass.
- 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 6.2 SO bzw. 8.2 BSO geregelt.
- 4.5.5 Bei Vereinswechsel innerhalb des VLW kann der ePass vom neuen Verein unter Eingabe des Freigabe-Codes bearbeitet werden.
- 4.5.6 Bei Vereinswechsel
- a) von einem ausländischen Verein ist das ITC
 - b) von einem Verein eines anderen Landesverbandes ist die Vereinsfreigabe der Passstelle vorzulegen.
- 4.6 Zuordnung eines Spielers zu einer Mannschaft
- 4.6.1 Die Zuordnung zu einer Mannschaft kann jederzeit über die Eingabemaske erfolgen.
- 4.6.2 Der Spieler wird systemseits der Mannschaftsmeldeliste der entsprechenden Spielklasse und Staffel des Vereins zugeordnet. Der Staffel-/Spielleiter erhält hierüber eine elektronische Mitteilung.
- 4.6.3 Der VLW kann darüber entscheiden, dass die beantragte Zuordnung zu einer Mannschaft von einer Bestätigung durch die Passstelle abhängig ist.
- 4.6.4 Eine Ummeldung in eine andere Mannschaft gem. 4.9.2 SO erfolgt über die Passstelle.
- 4.6.5 Der ePass muss nach der Zuordnung eines Spielers zu einer Mannschaft zur Vorlage im Spielbetrieb vom Verein ausgedruckt werden (schwarz auf weiß oder farbig auf weiß).
- 4.7 Höherspielen eines Spielers gemäß 4.8 SO bzw. 6.11 BSO
- 4.7.1 Jedes Höherspielen ist vom Staffelleiter ins System einzugeben.
- 4.7.2 Hat sich ein Spieler in einer höheren Spielklasse festgespielt, hat der Verein dem Staffelleiter der höheren Spielklasse innerhalb von 7 Tagen gemäß 4.8.3 SO bzw. 6.11.3 BSO Nachricht zu geben, sofern das Höherspielen nicht bereits im System vermerkt 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 Mannschaftenverantwortliche hierüber eine elektronische Mitteilung, ebenso der Staffelleiter der bisherigen Spielklasse.
- 4.8 Doppelspielrecht gemäß 6.4.2 Abs. 2 e) oder von 6.4.4 Abs. 2 a) 4.4.2 SO

Wird nach 2.3 sowie 3.3.8 ein zweiter ePass erteilt, erhalten betroffene Vereine und Staffeln bzw. Spielleiter eine entsprechende elektronische Mitteilung.

4.9 Nichtdeutsche Spieler

4.9.1 Status und Behandlung nichtdeutscher Spieler sind in 4.6 SO geregelt,

4.9.2 Bei Beantragung eines ePasses für einen nichtdeutschen Spieler, der den DVV als Ursprungsverband hat, ist eine Erklärung darüber abzugeben, ob ein Wechsel aus einem anderen Land vorliegt. Auf 3.6.7 wird hingewiesen.

4.9.3 Bei Beantragung eines ePasses für einen nichtdeutschen Spieler, bei dem die Voraussetzungen von 4.9.2 nicht vorliegen (Ursprungsverband ist nicht der DVV), ist der Passstelle das ITC im Original vorzulegen.

5. Gültigkeit

5.1 Persönliche Stammdaten eines Spielers

5.1.1 Die persönlichen Stammdaten werden 10 Jahre nach der zuletzt erfolgten Eingabe im System gesperrt, können aber auf Antrag von der Passstelle wieder frei gegeben werden. Sie stehen dauerhaft für statistische Auswertungen sowie für die Erstellung der Historie (3.5 Satz 2) einzelner Spieler zur Verfügung,

5.1.2 Das gem. 3.3.3 im System hinterlegte digitale Passbild wird nach fünf Jahren im System gesperrt. Der Spielerpass behält seine Gültigkeit bis zum Saisonende. Ein neuer ePass wird nur erteilt, wenn ein neues Passbild eingegeben ist.

5.2 Spielrechte einschließlich Doppelspielrechte sind gem. 3.3.7 längstens bis zum Ablauf des laufenden Spieljahres gültig.

5.3 Spielerpässe von ausländischen Spielern mit ITC werden längstens auf die Dauer der Transferfreigabe befristet.

5.4 Bei Vereinswechsel erlischt mit der Freigabe gem. 4.5.1 die Spielberechtigung für den alten Verein.

5.5 ePässe A(ktiv) werden bei einem Wechsel innerhalb eines Vereins in eine Lizenzliga ungültig.

6. Strafen

6.1 Sind fehlerhafte Eintragungen im ePass gem. 3.2.2 oder 3.2.3 festgestellt, ohne dass die Voraussetzungen von 5.2 Sätze 1 und 2 SO vorliegen, oder wird ein Spieler in den Spielberichtsbogen eingetragen, ohne dass er seinen ePass gem 3.6 unterschrieben hat, gibt der Staffeln- bzw. Spielleiter die betroffenen Spiele wegen fehlender Spielberechtigung des Spielers nach 3.3.2 SO bzw. nach 5.3.2 b) BSO verloren. Verstöße sind nach den Bestimmungen der BGHSO zu ahnden.

6.2 Verstößt der Verein gegen 2.3 (Antreten ohne die ePass-Ausdrucke der Spieler) oder gegen 4.7.2, (Mitteilungspflicht nach Festspielen), ist dies nach den Bestimmungen der BGHSO zu ahnden.

6.3 6.1 gilt entsprechend bei fehlerhaften Eintragungen auf Grund von Angaben nach 4.9.1. 6.8.4 i. V. m. 7.2.2 BSO sind zu beachten bzw. im Landesspielverkehr entsprechend anzuwenden.

- 6.4 6.1 gilt entsprechend, wenn festgestellt wird, dass ein Spieler mit 2 oder mehr Spielerpässen spielt oder mit einem gefälschtem oder falschem Spielerpass.
- 6.5 Für die Ahndung von Verstößen gegen diese Ordnung mit Geldstrafen ist der Staffel- bzw. Spielleiterleiter zuständig. Für Vereins-, Spieler- und Amtssperren ist gemäß 2.1 RO das Sportgericht zuständig
- 6.6 Für das Verfahren gilt 12 SO entsprechend.
- 6.7 Sperren werden im System vermerkt.

7. Inkrafttreten

Diese Spielerpassordnung wurde am 29.04.2017 vom Verbandstag beschlossen und tritt am 01.07.2017 in Kraft. Sie ersetzt mit allen bis dahin erfolgten Änderungen die Spielerpassordnung vom 12.10.1969 und die Bestimmungen für den elektronischen Spielerpass vom 10.06.2015.

Anhang 1 (zu 3.2.1 SPO)