

Nordwestdeutscher Volleyball-Verband e.V.

Verwendung von ePässen (Anlage B, VSPO)

In Anlehnung an Teil C - ePässe (Anlage 7, Bundesspielordnung (BSO))

1. DVV-Spielerpässe (elektronisch) / ePässe

Landesverbände können DVV-Spielerpässe als ePässe einführen. ePässe werden für folgende Spielbereiche erteilt:

1.1 DVV-Spielerpässe: für den allgemeinen Spielbetrieb (A)

1.2 DVV-Senioren-Spielerpässe: für den Seniorenspielbetrieb (S)

1.3 DVV-Jugend-Spielerpässe: für den Jugend-Spielbetrieb (J)

1.4 Die Zuordnung zu einem der Spielbereiche in 1.1 bis 1.3 erfolgt durch Aufdruck auf dem ePass. **Eine farbliche Unterscheidung erfolgt nicht.**

2.1 Für jeden Spieler darf zum Nachweis seiner Spielberechtigung nur je ein gültiger Spielerpass gem. 1.1 und 1.2 bzw. 1.3. beantragt und ausgestellt werden, es sei denn, es sind ausdrücklich Ausnahmen zugelassen.

3. Daten im ePass

3.1 Die erforderlichen Daten werden vom Beauftragten des antragstellenden Vereins online ins System des zuständigen Landesverbandes eingegeben. Sind die Voraussetzungen dafür gegeben, erteilt der Landesverband eine elektronische Freigabe für den Spieler und eine bestimmte Mannschaft. Er informiert den Antragsteller über die Freigabe. Der ePass dient als Nachweis, dass die Spielberechtigung erteilt ist.

3.2.1 Der Verein ist für die Vollständigkeit und Richtigkeit der von seinem Beauftragten 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 und zusätzlich darüber zu informieren, dass diese persönlichen Daten von einem berechtigten Personenkreis online eingesehen werden können.

3.2.2 Sind Daten in einem ePass auf Grund unrichtiger oder unvollständiger Angaben bei Antragstellung oder später fehlerhaft, ist der Spielerpass ungültig zu machen und einzuziehen.

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 Spielbereich gem. 1

3.3.2 Persönliche Spielerdaten

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

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

3.3.3 Foto

Grundsätzlich enthält der ePass ein digitales Passfoto - **nicht älter als 1 Jahr** - das mit Beantragung des ePasses zu übermitteln ist.

3.3.4 Unterschrift

Mit seiner Unterschrift auf dem ePass hat der Spieler zu bestätigen

- a) die Richtigkeit seiner Daten,
- b) die Mitgliedschaft in einem Mitgliedsverein,
- c) dass er nur einen gültigen Spielerpass im jeweiligen Spielbereich besitzt,
- d) dass er Satzung und Ordnungen des NWVV anerkennt,
- e) dass er das Anti-Doping-Regelwerk des DVV anerkennt und jederzeit bereit ist, sich im Training und im Wettkampf den vom Beauftragten des DVV, des zuständigen Landesverbandes oder der NADA angeordneten Dopingkontrollen zu unterziehen.
- f) dass er zustimmt, dass die Daten im ePass für Zwecke der Überwachung des Spielbetriebs gespeichert werden und einem berechtigten Personenkreis zur Verfügung stehen.

3.3.5 Vereinsname und Vereinsnummer

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

3.3.6 ePass-Nummer

Diese wird durch die Onlinesoftware erstellt. Sie besteht:

- 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 (z.B. NI)
- c) in der 4. bis 9. Stelle aus der lfd. Pass-Nr. des Landesverbandes (nur diese ist in den Spielberichtsbogen einzutragen) (z.B. 012345)

3.3.7 Gültigkeitsdauer

Diese ist unter Beachtung von Ziffer 5 ff einzugeben.

3.3.8 Druckdatum

Ein ePass kann nur für das lfd. Spieljahr ausgedruckt werden.

3.3.9 Freigabedatum mit Freigabe-Code bei Vereinswechsel

3.4 Staffelleitervermerke

Der ePass enthält - sofern für die jeweiligen Spielbereiche erforderlich - folgende Staffelleitervermerke, die durch das System erstellt werden:

3.4.1 Spieljahr (Saison)

Eingetragen wird das Spieljahr, in dessen Verlauf der Antrag gestellt wird.

3.4.2 Spielklassenzugehörigkeit (Staffel)

Der Verein gibt die vorgesehene Spielklassenzugehörigkeit des Spielers an. Diese wird in den ePass übernommen. Spielen zwei oder mehr Mannschaften eines Vereins in der gleichen Spielklasse (Staffel) ist die Mannschaft vom Verein konkret (z.B. I, II, III) zu bezeichnen.

3.4.3 Ggf. Lösungsdatum der Spielklassenzugehörigkeit.

3.4.4 Erteiltes Doppelspielrecht und ggf. Lösungsdatum.

3.4.5 Eintrag des Höher Spielens mit Angabe der Spielklasse.

3.4.6 Für das lfd. Spieljahr werden ggf. mehrere Eintragungen angezeigt. Die Historie (Vorjahre) bleibt in der Datenbank erhalten.

3.4.7 Soweit die Passstelle Staffelleitervermerke bearbeitet, wird sie im Auftrag des Staffelleiters tätig. In Zweifelsfällen sowie bei Streitigkeiten ist die Weisung der Geschäftsstelle des NWVV einzuholen, welcher die Entscheidung gemäß Spielerpassordnung (VSPO) obliegt.

4. Beantragung und Änderung

4.1 Zugriffsberechtigungen auf die Online-Software

4.1.1 Zugriffsberechtigungen werden auf Antrag vom Systemadministrator des Landesverbandes an die Mitarbeiter der Landespassstelle, die zuständigen Spielwarte sowie Staffelleiter jeweils für ihren Bereich und an die Beauftragten der Vereine vergeben. Dasselbe gilt für Organe des Spielbetriebs auf 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 hat sich gegenüber dem Landesverband im System oder sonst schriftlich zu verpflichten, die ihm verfügbar zu machenden Daten und Funktionen ausschließlich zu den Zwecken des Spielbetriebs zu verwenden, für die sie vorgehalten sind.

4.1.3 Vereine haben für alle ePass-Angelegenheiten einen Beauftragten zu benennen. Vereine können für weitere Personen einen Zugangscodes beantragen oder vergeben. 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 Nach Absendung des ePass-Antrages erfolgt die Bearbeitung durch den Landesverband/Passstelle. Sind dort keine Hinderungsgründe erkennbar, erfolgt die Freigabe des Personen-Datensatzes. Hierüber erhält der Verein eine elektronische Mitteilung. **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 den Landesverband/Passstelle. Einer Ablehnung ist eine Kurzbegründung anzufügen.

4.4 Änderung von Spieler- oder ePass-Daten, Verlängerung eines abgelaufenen ePasses

4.4.1 Ändert sich der Name bzw. andere Daten eines Spielers, ist dies vom Verein unverzüglich im SAMS-System zu berichtigen. Der ePass ist neu auszudrucken.

4.4.2 Ist ein Sichtvermerk unter Verstoß gegen Bestimmungen der gültigen Ordnungen nebst Anlagen erteilt worden, dann ist der ePass vom zuständigen Spielwart für ungültig zu erklären und vom Systemadministrator der Personendatensatz zu ändern. Passstelle, Staffelleiter und Verein erhalten eine elektronische Mitteilung.

4.4.3 Der Ablauf der Gültigkeitsdauer wird dem Verein durch elektronische Information mitgeteilt. Die Verlängerung des ePasses kann über die Auswahlmaske bearbeitet werden.

4.5 Vereinswechsel

4.5.1 Die Freigabe eines Spielers erfolgt nach Eingabe des Freigabedatums im Personendatensatz des Spielers durch den Vereinsverantwortlichen. Mit Eingabe des Freigabedatums erlischt die Spielberechtigung für den bisherigen Verein und damit die Gültigkeit des ePasses.

4.5.2 Nach erfolgter Freigabe, wird durch die Onlinesoftware ein Freigabe-Code vergeben. Dieser ersetzt die Unterschrift des Vereins. **Der Verein kann den ePass 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. ePass mit Freigab-Code kann der Spieler zur weiteren Verwendung ausdrucken.

4.5.4 Innerhalb des Landesverbandes kann die Freigabe eines Spielers beim Landesverband/Passstelle vom neuen Verein elektronisch beantragt werden. Der bisherige Verein erhält eine elektronische Mitteilung, ggf. auch der Verein, für den ein Doppelspielrecht erteilt wurde. Die beteiligten Vereine werden hierüber vom Landesverband/Passstelle informiert.

4.5.5 Wird die Freigabe verweigert, erhält der Spieler bzw. der neue Verein eine entsprechende elektronische Mitteilung.

4.6 Zuordnung eines Spielers zu einer Mannschaft

4.6.1 Die Zuordnung zu einer Mannschaft soll gleichzeitig mit Beantragung eines ePasses gem. 4.3 erfolgen. Der Spieler wird systemseitig der Mannschaftsmeldeliste der entsprechenden Spielklasse des Vereins zugeordnet. Der Staffelleiter erhält hierüber eine elektronische Mitteilung.

4.6.2 Die Zuordnung zu einer Mannschaft kann jederzeit auch zu einem späteren Zeitpunkt über die Eingabemaske direkt beim Staffelleiter erfolgen. Dies gilt auch für eine den Ordnungen entsprechende Ummeldung.

4.6.3 Der LV kann darüber entscheiden, dass die beantragte Zuordnung zu einer Mannschaft von einer Bestätigung durch den Staffelleiter abhängig ist. In diesem Fall erhält der Verein eine entsprechende elektronische Mitteilung.

4.7 Höherspielen eines Spielers

4.7.1 Jedes Höherspielen ist vom Staffelleiter zum Ausdruck im ePass einzugeben. Der Vereinsbeauftragte oder falls dem Staffelleiter ein Mannschaftsverantwortlicher gemeldet wurde, dieser, erhält eine elektronische Mitteilung.

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, 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 gem. 6.4 BSO

4.8.1 Ein Doppelspielrecht wird vom Landesverband/Passstelle in einem 2. ePass mit Angabe des Vereins, der Mannschaft sowie dem Datum der Spielberechtigung eingetragen. Betroffene Vereine und Staffelleiter erhalten eine entsprechende elektronische Mitteilung.

5. Ablauf der Gültigkeit

5.1 Die Gültigkeitsdauer des ePasses ist auf 1 Spieljahr beschränkt. Das laufende Spieljahr, in welches das Erstellungsdatum fällt, wird als volles Spieljahr gerechnet.

5.2 Bei Erteilung eines Doppelspielrechts ist die Gültigkeit des ePasses bis zum Ablauf des laufenden Spieljahres begrenzt.

5.3 Bei Erteilung eines Zweitspielrechts für Hobbyrundenspieler ist die Gültigkeit des ePasses bis zum Ablauf des laufenden Spieljahres begrenzt.

5.4 Jugend-Spielerpässe werden mit Ablauf des Kalenderjahres des festgelegten Jugendhöchstalters ungültig.

5.5 DVV-Spielerpässe von ausländischen Spielern mit internationalem Transfer werden auf die Dauer der Transferfreigabe befristet.

5.6 Bei Vereinswechsel wird der ePass ungültig

5.6.1 Unter Eingabe des Freigabe-Codes oder Vorlage der Freigabebescheinigung mit Freigabe-Code kann ein neuer ePass beantragt werden.