

Verbandstag 2017

Anlage 23

Änderung Spielerpassordnung (PassO)



Votum: 338 ja | 0 nein | 5 Enth.

Wegen der Einführung der ePässe und der Verwaltungssoftware Phoenix II entsteht eine völlig neu organisierte und strukturierte Spielerpassordnung, die es nicht erlaubt, alte Fassung und dazu passende neue Formulierungen gegenüber zu stellen.

Die neue Spielerpassordnung ist weitgehend an die DVV-Spielerpassordnung angeglichen bzw. von dort übernommen. Da im Bereich des HVV künftig nur noch ePässe zum Einsatz kommen, ist der Bereich DVV-Spielerpässe (klassisch) völlig entfallen.

Sofern sich durch die Einführung und Anpassung der Verwaltungssoftware Phoenix II keine Abweichungen ergeben, entsprechen die im HVV eingesetzten ePässe im Ausdruck denen des DVV (siehe Anlagen dort).

Anmerkungen:

Anhang 1 – 4 entspricht den Anhängen 4 – 7
in der Bundesspielerpassordnung und sind von dort
zu übernehmen.

Spielerpass- ordnung

gem. §6, Abs. 5 Satzung des HVV

In der Fassung vom 10. Juni 2017

Spielerpassordnung

Inhalt

- Teil A Vorbemerkungen
- Teil B ePässe
 - 1 Definitionen
 - 2 zulässige Ausstellungen
 - 3 Daten im ePass
 - 4 Beantragung und Änderung
 - 5 Ablauf der Gültigkeit
- Teil C Sonstige Bestimmungen
 - 1 Missbrauch, Strafen
 - 2 Schlussbestimmungen

Teil A Vorbemerkung

- 1 Die Spielerpassordnung regelt das Spielerpasswesen im Bereich des HVV. Ausgenommen sind die Lizenzligen mit ihren Vereinen und Spielern, für die das Lizenzstatut gilt.
- 2 Spielerpässe können als ePass ausschließlich über elektronische Medien beantragt, erstellt, geändert und ausgedruckt werden. Einzelheiten sind in Teil B mit Anhängen 1 bis 3 festgelegt.
- 3 Im Bereich des HVV ist mit „Spielerpass“, immer die elektronische Variante gemeint.

Teil B ePässe

- 1 DVV-Spielerpässe (elektronisch) / ePässe
Der HVV verwendet auf Landesverbandsebene nur ePässe. ePässe werden für folgende Spielbereiche erteilt:
 - 1.1 DVV-Spielerpässe A (Anhang 1): für den allgemeinen Spielbetrieb ohne Altersbindung.
 - 1.2 DVV-Spielerpässe S (Anhang 2): für den Seniorenspielbetrieb gem. Seniorenordnung.

Spielerpassordnung

- 1.3 DVV-Spielerpässe J (Anhang 3): für den Jugend-Spielbetrieb gem. Jugend-Spielordnung.
- 1.4 Soweit in den Anhängen 1 bis 3 Werbeaufschriften enthalten sind, gehören diese nicht zum Mustertext. Die Rechte an der Werbefläche stehen zur Hälfte dem DVV zu.
- 1.5 Die Zuordnung zu einem der Spielbereiche in 1.1 bis 1.3 erfolgt durch Aufdruck auf dem ePass.
- 2 Zulässige Ausstellungen
 - 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. Verein und Spieler sind dafür verantwortlich, dass zum Spiel ein aktueller Ausdruck des ePasses vorgelegt wird.
 - 2.2 Liegen die Voraussetzungen von 6.4.2 Abs. 2 f) oder von 6.4.4 Abs. 2 a) BSO (Doppelspielrecht) vor, darf ausnahmsweise ein 2. ePass erteilt werden.
- 3 Daten im ePass
 - 3.1 Die erforderlichen Daten werden vom Beauftragten des antragstellenden Vereins online ins System des HVV eingegeben. Sind die Voraussetzungen dafür gegeben, erteilt die Landespassstelle eine elektronische Freigabe für den Spieler und eine bestimmte Mannschaft. Sie 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. Er kann sich hierfür des „Antragsbogen für ePass“ (Anhang 4) bedienen.
 - 3.2.2 Wird nach Prüfung durch den zuständigen Spielwart festgestellt, dass Daten in einem ePass auf Grund unrichtiger oder unvollständiger Angaben bei Antragstellung fehlerhaft sind, hat er den gedruckten Spielerpass ungültig zu machen und einzuziehen und den zuständigen Staffelleiter zu informieren.
 - 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:

Spielerpassordnung

- 3.3.1 Spielbereich gem. B 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) Telefon-Nr. (nur für Datenbank)
- Der ausgedruckte ePass 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 und nach spätestens fünf Jahren durch ein aktuelles zu ersetzen ist. Andernfalls kann auf den ePass keine Spielberechtigung erteilt werden.
- 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 im jeweiligen Spielbereich besitzt,
 - d) dass er Satzung und Ordnungen des DVV/HVV 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 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 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 gemäß 1. Teil B,
 - b) in der 2. und 3. Stelle aus einer Kennung des Landesverbands,
 - c) in der 4. bis 9. Stelle aus der lfd. Pass-Nr. des HVV (nur diese ist in den Spielberichtsbogen einzutragen)
- 3.3.7 Gültigkeitsdauer
- Diese ist unter Beachtung von 5. einzugeben.
- 3.3.8 Druckdatum
- Ein ePass kann nur für das lfd. Spieljahr ausgedruckt werden.
- 3.3.9 Freigabedatum mit Freigabe-Code bei Vereinswechsel

Spielerpassordnung

- 3.4 Klassenleitervermerke
Der ePass enthält - sofern für die jeweiligen Spielbereiche erforderlich - folgende Klassenleitervermerke, 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 Staffelzugehörigkeit
Der Verein gibt die vorgesehene Staffelzugehörigkeit des Spielers an. Diese wird in den ePass übernommen. Spielen zwei oder mehr Mannschaften eines Vereins in der gleichen Staffel, ist die Mannschaft vom Verein konkret zu bezeichnen.
 - 3.4.3 Ggf. Lösungsdatum der Staffelzugehörigkeit.
 - 3.4.4 Erteiltes Doppelspielrecht und ggf. Lösungsdatum.
 - 3.4.5 Eintrag des Höher Spielens gem. 8.2 SO mit Angabe der Staffel.
Dieser Eintrag kann auch handschriftlich gem. den Vorgaben der SO erfolgen.
 - 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 des Staffelleiters einzuholen, dem die Entscheidungen obliegen.
- 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 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 hat sich gegenüber dem Datenschutzbeauftragten des Landesverbandes 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.

Spielerpassordnung

- 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-Antrags erfolgt die Bearbeitung durch die 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 die Landespassstelle. Einer Ablehnung sind eine Kurzbegründung sowie eine Rechtsmittelbelehrung anzufügen.
- 4.4 Änderung von Spieler- oder ePass-Daten, Verlängerung eines abgelaufenen ePasses
- 4.4.1 Ändert sich der Name eines Spielers, ist dies vom Verein unverzüglich der Landespassstelle mitzuteilen. Diese nimmt die Änderung vor und benachrichtigt Beteiligte.
- 4.4.2 Wurde von einem Landesverband/einer Landespassstelle oder einem Staffelleiter ein Sichtvermerk unter Verstoß gegen Bestimmungen der SO nebst Anlagen erteilt, 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 rechtzeitig im Voraus durch elektronische Information mitgeteilt. Die Verlängerung des ePasses kann über die Auswahlmaske bearbeitet werden.
- 4.5 Vereinswechsel
- 4.5.1 Die Freigabe eines Spielers gem. 11.1 SO erfolgt durch Eingabe des Freigabedatums im Personendatensatz des Spielers durch den Vereinsverantwortlichen. Mit Eingabe des Freigabedatums erlischt die

Spielerpassordnung

Spielberechtigung auf dem ePass 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. Mit Eingabe dieses Codes über einen entsprechenden Link kann der Spieler die Freigabebescheinigung ausdrucken.
- 4.5.4 Innerhalb des HVV kann die Freigabe eines Spielers bei der Landespassstelle 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 von der Landespassstelle informiert.
- 4.5.5 Wird die Freigabe verweigert, erhält der Spieler bzw. der neue Verein eine entsprechende elektronische Mitteilung. Das Vorgehen bei Freigabeverweigerung ist in 11.1 SO geregelt.
- 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 systemseits der Mannschaftsmeldeliste der entsprechenden Mannschaft 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 erfolgen. Dies gilt auch für eine den Ordnungen entsprechende Ummeldung.
- 4.7 Höherspielen eines Spielers gem. 8.2 SO
 - 4.7.1 Jedes Höherspielen ist vom Staffelleiter 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 Staffel festgespielt, hat der Verein dies online über die Eingabemaske dem Staffelleiter der höheren Staffel 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 Staffel erhält der Verein bzw. unter den Voraussetzungen des 4.7.1 der

Spielerpassordnung

Mannschaftsverantwortliche hierüber eine elektronische Mitteilung, ebenso der Staffelleiter der bisherigen Staffel.

- 4.8 Doppelspielrecht gem. 6.4 BSO
 - 4.8.1 Ein Doppelspielrecht wird von der Landespassstelle 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 grundsätzlich unbeschränkt. Sie endet mit Abmeldung, Löschung der persönlichen Daten oder in den Fällen, die in dieser Ordnung enthalten sind. Das laufende Spieljahr, in welches das Erstellungsdatum fällt, wird als volles Spieljahr gerechnet. B 3.3.3 ist zu beachten.
 - 5.2 Bei Erteilung eines Doppelspielrechts nach 6.4 BSO ist die Gültigkeit des ePasses bis zum Ablauf des laufenden Spieljahres begrenzt.
 - 5.3 DVV-Spielerpässe J werden mit Ablauf des Kalenderjahres des festgelegten Jugendhöchstalters ungültig.
 - 5.4 DVV-Spielerpässe von ausländischen Spielern mit internationalem Transfer werden auf die Dauer der Transferfreigabe befristet.
 - 5.5 Bei Vereinswechsel wird der ePass unültig.
 - 5.6 DVV-Spielerpässe A werden bei einem Wechsel innerhalb eines Vereins in eine Lizenzliga ungültig.
 - 5.7.1 Unter Eingabe des Freigabe-Codes oder Vorlage der Freigabebescheinigung mit Freigabe-Code kann ein neuer ePass beantragt werden. Ist der alte ePass 1 Jahr oder länger abgelaufen, kann ohne Freigabebescheinigung ein neuer ePass beantragt werden.
 - 5.7.2 Bei Vereinswechsel von einem ausländischen Verein ist das vom entsprechenden nationalen Verband bestätigte Freigabedatum des ausländischen Vereins vorzulegen.

Teil C Sonstige Bestimmungen

- 1 Missbrauch, Strafen
 - 1.1 Falscheintragungen im ePass

Spielerpassordnung

- 1.1.1 Wird ein ePass mit gem. Teil B. 3.2.2 fehlerhaften Daten in Spielen verwendet, sind diese vom Staffelleiter in entsprechender Anwendung von StrafO 17. als verloren zu werten. Satz 1 gilt nicht, wenn der Spieler oder sein Verein durch die fehlerhaften Angaben offensichtlich keinen Vorteil hatten.
- 1.1.2 Wurden ein oder mehrere Pflichtspiele gem. 1.1.1 verloren gewertet, sind der Spieler und sonst für die fehlerhaften Angaben Verantwortliche durch den zuständigen Spielwart nach StrafO A23 zu bestrafen. In schweren Fällen sind sie nach StrafO B 3.2 mit einer Spiel- oder Ämtersperre von bis zu 12 Monaten zu belegen.
- 1.2 Zweiter Spielerpass
 - 1.2.1 Wird bei einer Landespassstelle für den Inhaber eines gültigen ePasses (Teil B. 1. i. V. m. B 5) ein zweiter Spielerpass beantragt, ist dieser zu verweigern. Dies gilt auch, wenn der erste Spielerpass 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.
 - 1.2.2 Wurde dennoch ein zweiter Spielerpass ausgestellt und in einem oder mehreren Pflichtspielen verwendet, sind diese vom zuständigen Staffelleiter in entsprechender Anwendung von StrafO A 22a als verloren zu werten. Satz 1 gilt nicht, wenn der Spieler oder sein Verein durch den zweiten Spielerpass offensichtlich keinen Vorteil hatten.
 - 1.2.3 Wurden ein oder mehrere Pflichtspiele gem. 1.2.2 verloren gewertet, sind der Spieler sowie die sonst Verantwortlichen durch den zuständigen Spielwart mit einer Geldstrafe bis zu 1.000,00 € (StrafO A 22b) zu bestrafen. In schweren Fällen sind sie mit einer Spiel- oder Ämtersperre von bis zu 12 Monaten zu belegen (StrafO B 3.3).
- 1.3 Missbräuchlicher Einsatz
Wird ein ePass von einem Spieler missbräuchlich verwendet, ist der Spieler nach StrafO A 25 und B 3.4 zu bestrafen.
- 2 Schlussbestimmungen

Diese Spielerpassordnung tritt am 01. Juli 2017 in Kraft.