

SPIELERPASS-ORDNUNG

Teil A Vorbemerkung

1. Die Spielerpassordnung regelt das Spielerpasswesen im Bereich des DVV. Ausgenommen sind die Lizenzligen mit ihren Vereinen und Spielern, für die das Lizenzstatut gilt.
2. Für die Ausstellung von Spielerpässen an Spieler der Vereine in ihrem Verbandsgebiet sind die Landesverbände zuständig. Spielerpässe können
 - 2.1 auf dem klassischen Postweg beantragt, ausgestellt und versandt werden. Einzelheiten sind in Teil B mit Anhängen 1 bis 3 festgelegt,
 - 2.2 als ePass ausschließlich über elektronische Medien beantragt, erstellt, geändert und ausgedruckt werden, sofern das entsprechende Verfahren vom zuständigen Landesverband eingeführt ist. Einzelheiten sind in Teil C mit Anhängen 4 bis 6 festgelegt.
3. Die Abwicklung nach 2.2. erfordert ein elektronisches System (Programm), das die in Teil C festgelegten Anforderungen und Vorgaben erfüllt. Die technischen Hinweise in Anhang 8 sind zu beachten. Gleichwertige Lösungen sind möglich.
4. In der BSO und deren Anlagen sind mit „Spielerpass“, soweit nichts anderes bestimmt wird, jeweils die klassische und die elektronische Variante gemeint.

Teil B DVV-Spielerpässe (klassisch)

1. DVV-Spielerpässe (klassisch) werden für die folgenden drei Spielereiche erteilt
 - 1.1 **in weißer Farbe** (Anhang 1): für den allgemeinen Spielbetrieb ohne Altersbindung,
 - 1.2 **in hellgrüner Farbe** (Anhang 2) für den Senioren-Spielbetrieb gemäß Seniorenspielordnung (Anlage 3 BSO),
 - 1.3 **in gelber Farbe** (Anhang 3): für den Jugendspielbetrieb gemäß Jugend-Spielordnung (Anlage 4 BSO).
 - 1.4 Soweit in den Anhängen 1 bis 3 Werbeaufschriften enthalten sind, gehören diese nicht zum Mustertext.
- 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.

2.2 Liegen die Voraussetzungen von 6.4.2 Abs. 2 f) oder von 6.4.4 Abs. 2 a) BSO vor, darf ausnahmsweise ein 2. Spielerpass (weiß) erteilt werden.

3. Bestellungen, Eintragungen

3.1 Spielerpässe können nur beim zuständigen Landesverband (LV) bezogen werden. Die Landesverbände beziehen die DVV-Passformulare gegen eine vom Verbandstag festgelegte Gebühr vom DVV (Geschäftsstelle).

3.2 Der Spielerpass muss vollständig und deutlich lesbar ausgefüllt und vom Spieler unterschrieben werden. Mit seiner Unterschrift 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/LV 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 Spielerpass für die Zwecke der Überwachung des Spielbetriebes gespeichert werden dürfen.

3.2.1 Es dürfen nur die Eintragungen vorgenommen werden, die im Spielerpass gefordert sind. Die Eintragungen müssen an den dafür vorgesehenen Stellen erfolgen, damit Platz für weitere Eintragungen bleibt. Der Verein ist für die Richtigkeit der Eintragungen des von ihm Beauftragten verantwortlich. Der Spieler muss gegenüber dem Verein richtige und vollständige Angaben machen. Er ist durch den Verein entsprechend zu belehren. Dieser kann sich hierfür der Anlage 7 bedienen. Eintragungen sind dokumentenecht vorzunehmen.

3.2.2 Sind Daten in einem DVV-Spielerpass auf Grund unrichtiger oder unvollständiger Angaben bei Antragstellung fehlerhaft, wird dies nach Prüfung durch den zuständigen Spielwart von diesem festgestellt. Er hat den Spielerpass ungültig zu machen und einzuziehen.

3.2.3 Jeder Verein erhält von der Landespassstelle eine Nummer. Diese ist in jedem Spielerpass einzutragen.

3.2.4 Das Passbild darf nur eingeklebt werden. Bereits abgestempelte Passbilder dürfen nicht verwendet werden. Bei Pass-Neubearbeitung darf das Passbild höchstens 1 Jahr alt sein.

3.3 Namensänderung, Unleserlichkeit, Vereinswechsel und Verlust

- 3.3.1 Ändert sich der Name eines Spielers, wird sein Spielerpass mit Ablauf des laufenden Spieljahres ungültig. Unter Vorlage des bisherigen Spielerpasses ist ein neuer Spielerpass zu beantragen.
- 3.3.2 Ist ein Spielerpass teilweise oder ganz unleserlich geworden oder ist ein weiterer Eintrag nicht mehr möglich, ist unter Vorlage des bisherigen Spielerpasses unverzüglich ein neuer Spielerpass zu beantragen.
- 3.3.3 Bei Vereinswechsel wird der Spielerpass ungültig. Unter Vorlage des bisherigen Spielerpasses ist ein neuer Spielerpass zu beantragen. War der Spieler bisher Inhaber eines ePasses, richten sich die Freigabevoraussetzungen nach Teil C Ziffer 5.5.
- 3.3.4 Bei Vereinswechsel eines Spielers bestätigt der alte Verein die Freigabe durch den Stempel und rechtsverbindliche Unterschrift. Das Freigabedatum ist für die Erteilung einer neuen Spielberechtigung maßgebend.
- 3.3.5 Bei einem Vereinswechsel von einem ausländischen Verein ist das vom entsprechenden nationalen Verband bestätigte Freigabedatum des ausländischen Vereins vorzulegen.
- 3.3.6 Bei Verlust des Spielerpasses müssen Spieler und Verein darüber schriftliche Erklärungen abgeben und bei der Neubeantragung der Spielberechtigung mit einreichen.
- 3.3.7 Sollte sich nach Neuausstellung des Passes der verlorene Pass wieder einfinden, ist dieser der Landespasssstelle unverzüglich einzureichen, die diesen ungültig macht.

- 4. Wurde von einer Landespasssstelle oder einem Staffelleiter ein Sichtvermerk unter Verstoß gegen Bestimmungen der BSO nebst Anlagen erteilt, ist der Spielerpass vom zuständigen Spielwart für ungültig zu erklären und einzuziehen.

5. Spielberechtigung

- 5.1 Die Spielberechtigung eines Spielers für einen bestimmten Verein wird auf Antrag des Vereins durch die zuständige Landespasssstelle nach Prüfung der Vorgaben gem. 3 mittels Gültigstempelung und Abzeichnung erteilt (Passstellenvermerk).
- 5.2 Falls bisher ein Pass existiert hat, ist der abgelaufene oder für ungültig zu erklärende Pass bei Neubeantragung mit einzureichen.
- 5.3 Die Landespasssstelle erteilt die Spielberechtigung bei Neuausfertigung von Pässen erst nach vorheriger Kontrolle, dass kein gleichartiger gültiger Spielerpass gem. Ziffer 2 für den betreffenden Spieler besteht bzw. dass der

bislang gültige gleichzeitig ungültig gemacht wird. Sie versieht das Passbild mit einem Stempel und trägt die Gültigkeitsdauer des Passes ein.

- 5.4 Die Landespassstelle erteilt die Spielberechtigung im Anschluss an einen ordnungsgemäßen Vereinswechsel unter Beachtung von Ziffer 5.5 sowie von Ziffer 8 BSO.
- 5.5 Nach dem Wechsel eines Spielers in anderen Landesverband informiert der neue den bisherigen Landesverband.
- 5.6 Die Spielberechtigung eines Spielers für eine bestimmte Leistungsklasse ist von seinem Verein für jedes Spieljahr beim zuständigen Staffelleiter neu zu beantragen und von diesem im Pass zu vermerken (Staffelleitervermerk).

6. Begrenzung der Passgültigkeit

- 6.1 Die Gültigkeitsdauer des Spielerpasses ist auf 5 Spieljahre beschränkt. Das laufende Spieljahr, in welches das Ausstellungsdatum fällt, wird als volles Spieljahr gerechnet.
 - 6.2 Bei Erteilung des Doppelspielrechts nach 6.4 BSO ist die Gültigkeit aller DVV-Spielerpässe (weiß) bis zum Ablauf des laufenden Spieljahres begrenzt.
 - 6.3 DVV-Spielerpässe gelb werden mit Ablauf des Kalenderjahres des festgelegten Jugendhöchstalters ungültig.
 - 6.4 DVV-Spielerpässe von ausländischen Spielern mit internationalem Transfer werden auf die Dauer der Transferfreigabe befristet.
7. Die Landesverbände können zusätzliche Bestimmungen zu dieser Ordnung erlassen, die ihr jedoch nicht widersprechen dürfen. Soweit die Landesverbände ihre Spielerpassverwaltung über EDV abwickeln, gelten vorstehende Regelungen der Spielerpass-Ordnung in vollem Umfang sinngemäß.

Teil C ePässe

1. DVV-Spielerpässe (elektronisch) / ePässe

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

- 1.1 DVV-Spielerpässe A (Anhang 4): für den allgemeinen Spielbetrieb ohne Altersbindung.
- 1.2 DVV-Senioren-Spielerpässe S (Anhang 5): für den Seniorenspielbetrieb gem. Senioren-Spielordnung (Anlage 3 BSO).

- 1.3 DVV-Jugend-Spielerpässe J (Anhang 6): für den Jugend-Spielbetrieb gem. Jugend-Spielordnung (Anlage 4 BSO).
- 1.4 Soweit in den Anhängen 4 bis 6 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. Eine farbliche Unterscheidung erfolgt (in Abweichung von Teil B.1) 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. 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 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. Er kann sich hierfür des „Antragsbogen für ePass“ (Anhang 7) bedienen.
 - 3.2.2 Sind Daten in einem ePass auf Grund unrichtiger oder unvollständiger Angaben bei Antragstellung fehlerhaft, wird dies nach Prüfung durch den zuständigen Spielwart von diesem festgestellt. Er hat den 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

- a) Grundsätzlich enthält der ePass ein digitales Passfoto - nicht älter als 1 Jahr - das mit Beantragung des ePasses zu übermitteln ist.
- b) Werden ePässe ohne Foto erstellt, muss der Spieler neben dem ePass einen amtlichen Lichtbildausweis (Reisepass, Personalausweis, Führerschein, Schülerschein, Studentenausweis) vorlegen. Ein gesonderter Eintrag im Spielberichtsbogen ist nicht erforderlich.
- c) Die Landesverbände können anstelle der Vorgaben in a) und b) bestimmen, dass ein Passfoto - nicht älter als 1 Jahr - vom Verein in den ePass eingeklebt werden kann.

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/LV 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 C
- 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 Landesverbandes (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

- 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 zu bezeichnen.
- 3.4.3 Ggf. Lösungsdatum der Spielklassenzugehörigkeit.
- 3.4.4 Erteiltes Doppelspielrecht und ggf. Lösungsdatum.
- 3.4.5 Eintrag des Höherpielens gem. 6.11 BSO mit Angabe der Spielklasse. Dieser Eintrag kann auch handschriftlich gem. den Vorgaben der BSO 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.
- 4.1.3 Vereine haben für alle ePass-Angelegenheiten einen Beauftragten zu benennen. Vereine können für weitere Personen einen Zugangscode 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 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 dem Landesverband/Landespassstelle mitzuteilen. Diese nimmt die Änderung vor und benachrichtigt Beteiligte.
 - 4.4.2 Wurde von einem Landesverband/Landespassstelle oder einem Staffelleiter ein Sichtvermerk unter Verstoß gegen Bestimmungen der BSO 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 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. 8. BSO 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 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 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. Das Vorgehen bei Freigabeverweigerung ist in 8.2 BSO 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 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 gem. 6.11 BSO
- 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, analog den Vorgaben in 6.11.3 BSO, 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 5 Spieljahre beschränkt. Das laufende Spieljahr, in welches das Erstellungsdatum fällt, wird als volles Spieljahr gerechnet.
- 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 ungültig.
 - 5.5.1 Unter Eingabe des Freigabe-Codes oder Vorlage der Freigabebescheinigung mit Freigabe-Code kann ein neuer ePass beantragt werden. War der Spieler bisher Inhaber eines DVV-Spielerpasses, richten sich die Freigabevoraussetzungen nach Teil B. Ziffer 3.3.3 und 3.3.4.
 - 5.5.2 Bei Vereinswechsel von einem ausländischen Verein ist das vom entsprechenden nationalen Verband bestätigte Freigabedatum des ausländischen Vereins vorzulegen.

Teil D Sonstige Bestimmungen

1. Strafen

- 1.1 Falscheintragungen im DVV-Spielerpass oder im ePass
 - 1.1.1 Wird ein DVV-Spielerpass mit gem. Teil B. 3.2.2 oder ein ePass mit gem. Teil C. 3.2.2 fehlerhaften Daten in Spielen verwendet, sind diese vom zuständigen Spielwart in entsprechender Anwendung von 5.3.2 BSO 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 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.

1.2 Zweiter Spielerpass

1.2.1 Wird bei einer Landespasssstelle

- a) für den Inhaber eines gültigen DVV-Spielerpasses (Teil B. 1. i.V.m. 6), ohne dass der erste Pass verloren ist oder von einer Passsstelle für ungültig erklärt wurde, oder
- b) für den Inhaber eines gültigen ePasses (Teil C. 1. i.V.m. 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 verwarren.

1.2.2 Wurde dennoch ein zweiter Spielerpass ausgestellt und in einem oder mehreren Pflichtspielen verwendet, sind diese vom zuständigen Spielwart in entsprechender Anwendung von 5.3.2 BSO 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 2.000,00 € zu bestrafen. In schweren Fällen sind sie mit einer Spiel- oder Ämter Sperre bis zu 24 Monaten zu belegen.

2. Regelungen für Landesverbände

2.1 Die Landesverbände treffen ergänzend die zur Umsetzung dieser Ordnung erforderlichen Regelungen einschließlich Festlegung der Gebühren und Auslagen, die für Leistungen nach dieser Ordnung zu erbringen sind.

2.2 Die Landesverbände können festlegen, ob eine von der Onlinesoftware erstellte Mannschaftsmeldeliste zum Nachweis der Spielberechtigung bei einem Pflichtspiel vorzulegen ist und legt die entsprechenden Einzelheiten hierzu fest. Der ePass dient dann zur Identifikation des Spielers.

Schlussbestimmung

Diese Ordnung wurde vom DVV-Hauptausschuss am 22.9.1979 verabschiedet und tritt am 1.10.1979 in Kraft. Änderungen erfolgten am 11./12.6.1983, am 10./11.11.1984, am 9.11.1985, am 28./29.6.1986, am 11./12.6.1988, am 11./12.12.1988, 17./18.3.1989, 11./12.11.1989, am 23./24.6.1990, am 8.12.1990, am 4.6.1994, am 10./11.12.1994 am 5.12.1999, am 2.12.2000, am 1./2.12.2001, am 14.6.2003, am 11./12.6.2004 und am 19./20.5.2006. Der DVV-Verbandstag hat diese Anlage zur BSO am 6./7.6.2009 neugefasst.