

Volleyball Verband Rheinland – Pfalz

Spielerpass-Ordnung (SpPO)

Inhaltsverzeichnis

§ 1 Allgemeine Bestimmungen

§ 2 Bestellung und Eintragungen

§ 3 Spielberechtigung

§ 4 Begrenzung Passgültigkeit

§ 5 Bearbeitungszeit

§ 6 Schlussbestimmungen und Inkrafttreten

§ 1 Allgemeine Bestimmungen

1. Alle Spieler, die an Pflichtspielen im Sinne der Landesspielordnung (LSO) teilnehmen, müssen sich durch einen gültigen ePass gemäß Bundesspielordnung (BSO) ausweisen können.
2. Diese Regelung gilt auch für Ausländer. Diese haben ihre Freigabe von Verband und Verein nachzuweisen oder sie geben eine eidesstattliche Erklärung ab, dass sie nie bei einem ausländischen dem FIVB angeschlossenen Verband als Spieler geführt werden, bzw. wurden. Eine Überprüfung behält sich der VVRP vor..
3. Gemäß den Vorgaben des DVV wird unterschieden in Spielberechtigungen für den allgemeinen Spielbetrieb sowie für die Altersklassenbereiche (Jugend- und Senioren). Der ePass für den allgemeinen Spielbetrieb gilt nur bei Punkt- u. Pokalspielen. Die Gültigkeitsbereiche der jeweiligen ePässe sind auf dem Pass angegeben. Die Spielrechte für die einzelnen Bereiche müssen gemäß BSO nicht beim gleichen Verein liegen.

§ 2 Bestellungen und Eintragungen

1. ePässe können nur bei der Passstelle des VVRP beantragt werden. Die Gebühr wird vom Vorstand des VVRP festgelegt und in der Gebührenordnung veröffentlicht.

Die Kontaktdaten der Passstelle werden im Internetauftritt des VVRP veröffentlicht.

Die Lizenzgebühren für die ePässe sind innerhalb von 14 Tagen nach Rechnungsstellung auf das Konto der Passstelle zu überweisen.

Die Gebühren stellen sich dabei wie folgt dar:

ePass für den Jugendspielbetrieb	Preis pro Stück	€ 2,00 + MWSt.
ePass für den allgemeinen Spielbetrieb	Preis pro Stück	€ 7,00 + MWSt.
ePass für den Seniorenspielbetrieb	Preis pro Stück	€ 7,00 + MWSt.

2. Der ePass muss deutlich lesbar sein. Die nachfolgenden Richtlinien sind zwingend einzuhalten:
 - a) Der Verein hat bei Antragstellung zu bestätigen, dass die Spielerdaten korrekt sind. Bei vorsätzlicher Falscheintragung durch den Verein oder den Spieler muss der Vorstand VVRP den Verein mit einer Geldstrafe bis zu (Euro 300.00) und/oder den Spieler bis zu 12 Monaten sperren. Zugleich ist die Ungültigkeit des ePasses festzustellen und die Spiele sind mit Spielverlust zu werten.

- b) Das **Passbild** muss ein Portraitfoto in üblicher Passqualität sein und in digitaler Form vom Verein im elektronischen Antrag bereitgestellt werden. Bei Pass- Neubeantragung darf das Passbild höchstens 1 Jahr alt sein.
 - c) Der ePass erhält erst seine Gültigkeit, wenn er in gedruckter Form vom Passinhaber an der vorgesehenen Stelle **unterscrieben** wurde. Die Unterschrift beinhaltet dabei die Anerkennung verschiedener Ordnungen und Vorschriften gemäß BSO durch den Passinhaber.
3. Bei Namensänderung des Passinhabers ist diese Namensänderung mit entsprechendem Nachweis schriftlich der Landespasssstelle mitzuteilen. Diese Mitteilung ist spätestens mit Ablauf der laufenden Saison erforderlich.
 4. Beim Vereinswechsel eines Spielers bestätigt der alte Verein die Freigabe elektronisch über den Internetauftritt des VVRP. Das Freigabedatum ist verbindlich und wahrheitsgemäß anzugeben.

Wechselt ein Spieler mit einem Spielklasseneintrag während der Saison ist der früheste Zeitpunkt für einen Wechsel der Tag nach dem letzten Spiel, in dem der Spieler für den bisherigen Verein eingesetzt wurde.
 5. Wird vorsätzlich ein zweiter Spielerpass bei der VVRP-Passsstelle beantragt oder Spielen unter fremden Spielerpass, so wird der Spieler vom Spielwart des VVRP für 6 Monate gesperrt, sonstige Schuldige (z.B.Verein) können mit einer Geldstrafe bis zu Euro 300,00 belegt werden.

§ 3 Spielberechtigung

1. Die Spielberechtigung eines Spieler für einen bestimmten Verein wird durch Erstellung des ePasses und Übermittlung des Datensatzes durch die VVRP-Passsstelle erteilt.

Die Spielberechtigung für den Verein wird erteilt:

- a. bei Neuanmeldung sofort (maßgebend ist das Datum der Registrierung der Passsstelle)
- b. bei Vereinswechsel nach Freigabe durch den alten Verein unter Berücksichtigung der Wartefrist.

Verschuldet der ausstellende Verein oder Spieler Rückfragen für die Erteilung der Spielberechtigung, so geht dieser Zeitverlust zu Lasten der Vereine oder des Spielers und verzögert die Erteilung der Spielberechtigung.

Erbringt der beantragende Verein nicht die in der Gebührenordnung angegebene Gebühr für die Ausstellung des ePasses innerhalb der in der Finanzordnung genannten Zahlungsfrist oder bucht die Zahlung zurück, verliert der bereits ausgestellte ePass seine Gültigkeit.

2. Die Spielberechtigung ist vom Verein bei der VVRP-Passsstelle zu beantragen.
 - a) Die VVRP-Passsstelle erteilt die Spielberechtigung bei Neuausstellung erst nach vorheriger Kontrolle, dass kein gültiger Pass für den betreffenden Spieler existiert bzw. daß der bislang gültige Pass gleichzeitig ungültig gemacht wird. Sie und trägt die Gültigkeitsdauer des Passes ein. Die Daten des Spielerpasses werden zum Zwecke der Überwachung des Spielverkehrs gespeichert.
 - b) Die VVRP-Passsstelle erteilt die Spielberechtigung im Anschluss an einen ordnungsgemäßen Vereinswechsel unter der Beachtung der LSO.
3. Die Spielberechtigung erlischt in jedem Fall mit dem Freigabevermerk. Wird der Vereinswechsel nicht vollzogen ist auch dann eine erneute Spielberechtigung für den Verein bei der Landespasssstelle einzuholen.

Wird der Vereinswechsel vollzogen, verliert der alte Spielerpass seine Gültigkeit. Es ist die Ausstellung eines neuen Spielerpasses zu beantragen.

Die Spielberechtigung eines Spielers für eine bestimmte Leistungsklasse ist von dem Verein für den der Spieler spielberechtigt ist, für jedes Spieljahr beim zuständigen Staffelleiter neu zu beantragen. Die Berechtigung für die jeweilige Leistungsklasse wird im ePass vermerkt. Dies gilt auch für Jugendliche unter 18 Jahren.

4. Fehlerhafte Eintragungen der Passstelle, der Staffelleiter oder der Schiedsrichter machen einen Spielerpass nicht ungültig. Fehler sind nach der Feststellung unverzüglich zu beheben.

§ 4 Begrenzung und Passgültigkeit

1. Die Passlaufzeit ist auf eine Gültigkeitsdauer von 5 Spieljahren beschränkt. Das laufende Spieljahr, in welches das Ausstellungsdatum fällt, wird als volles Spieljahr gerechnet.
2. Nach bzw. kurz vor Ablauf der Gültigkeitsdauer ist ein neuer ePass zu beantragen. Dies geschieht im Rahmen einer Verlängerung. Die alten Spielerpässe müssen der VVRP-Passstelle nur eingereicht werden, wenn ein Vereinswechsel von einem Verein außerhalb des VVRP vorliegt. Die Landespassstelle macht diese weiterhin ungültig.

§ 5 Doppelspielrecht für Jugendliche

siehe Anlage 5 zur LSO (Mehrfachspielrecht)
Zusätzlich gelten die Bestimmungen der BSO für Doppelspielrechte an Landesauswahlspieler. Der schriftliche Antrag ist bis spätestens 30.09. eines Jahres beim Leistungsbeauftragten VVRP zu stellen.

§ 6 Bearbeitungszeit

Die Bearbeitungszeit der Pässe kann bis zwei Wochen betragen. An Wochenenden ist die VVRP-Passstelle geschlossen.

§ 7 Schlussbestimmungen und Inkrafttreten

1. Für alle hier nicht geregelten Belange und bei Widersprüchen gilt die Spielerpass-Ordnung des DVV.
2. Diese Ordnung tritt ab 01.01.2002 in Kraft. Gleichzeitig sind alle Bestimmungen der früheren Spielerpassordnung aufgehoben.

Bankverbindung VVRP-Passstelle:

Konto Nr. 1100207396
BLZ 56050180
Sparkasse Rhein-Nahe

Mainz, 20.11.2001
Volleyball-Verband Rheinland-Pfalz

ergänzt: 01.09.2002
geändert 01.11.2005
ergänzt: 01.10.2006
geändert 01.07.2009

Mainz, 20.11.2001
Volleyball-Verband
Rheinland-Pfalz