



**Spielerlizenzordnung
des Volleyball-Verband Sachsen-Anhalt e. V.**

(Stand: 01.07.2018)

Inhaltsverzeichnis

1	Grundsätzliche Bestimmungen	4
1.1	Vorbemerkung	4
1.2	Lizenzpflicht	4
2	Spielerlizenzen	4
2.1	Lizenzarten	4
2.1.1	DVV-Spielerlizenz Typ A (Aktive)	4
2.1.2	DVV-Jugendspielerlizenz Typ J (Jugend)	4
2.1.3	DVV-Seniorenlizenz Typ S (Senioren)	4
2.2	Daten in der Spielerlizenz	5
2.2.1	Datenerfassung/Verantwortlichkeit	5
2.2.2	Erteilung einer grundsätzlichen Spielberechtigung	5
2.2.3	Erteilung/Verläng. einer Spielberechtigung für eine bestimmte Mannschaft	5
2.2.4	VolleyPassion	5
2.2.5	Fehlerhafte Daten	6
2.2.6	Handschriftliche Eintragungen	6
2.3	Angaben und Daten in der Spielerlizenz	6
2.3.1	Persönliche Spielerdaten	6
2.3.2	Foto	6
2.3.3	Unterschrift	7
2.3.4	Vereinsname und Vereinsnummer	7
2.3.5	Spielerlizenz-Nummer	7
2.3.6	Gültigkeitsdauer	7
2.3.7	Druckdatum	7
2.3.8	Freigabedatum/Freigabecode	7
2.3.9	Daten zur Spielberechtigung	8
2.3.10	Daten zum ITC (Internationalen Transfer Zertifikat)	8
3	Beantragung und Änderung	8
3.1	Zugriffsberechtigungen auf die Online-Software	8
3.1.1	Erteilung von Zugriffsrechten	8
3.1.2	Dokumentation beim Datenschutzbeauftragten	8
3.1.3	Beauftragte der Vereine für Spielerlizenzen	8
3.2	Erstmalige Beantragung und Ausstellung einer Spielerlizenz	8
3.3	Änderung von Spieler- oder Spielerlizenzdaten	9
3.3.1	Namensänderung	9
3.3.2	unberechtigte Lizenzerteilung	9
3.4	Ausdruck/Unterschrift	9
3.5	Vereinswechsel	9
3.5.1	Grundsätzliche Bestimmungen	9
3.5.2	Zeitpunkt der Freigabe	10
3.5.3	Freigabeverweigerung	10

3.6	Zuordnung eines Spielers zu einer Mannschaft.....	10
3.6.1	Erstmalige Zuordnung.....	10
3.6.2	Änderung der Zuordnung.....	10
3.6.3	Höheren Spielen.....	10
4	Spielberechtigung.....	11
4.1	internationale Regelungen.....	11
4.2	Sonderregelung für Landesauswahlspieler	11
5	Begrenzung der Spielerlizenzgültigkeit.....	11
5.1	Grundsätzliche Gültigkeit.....	11
5.2	Restgültigkeit von Papierpässen	11
5.3	Ablauf bei internationalem Transfer	11
5.4	Gültigkeitsdauer bei Vereinsaustritt.....	11
6	Sonstige Bestimmungen	12
6.2	Zweite Spielberechtigung.....	12
6.3	Missbräuchliche Verwendung	12
7	Inkrafttreten	12
A	Anlage – Gebührensätze/Strafen	13
A.1	Gebühren für den Erwerb/die Verlängerung einer Spielerlizenz	13
A.2	Strafen	13
B	Anlage – Erfassungsbogen/Datenschutzerklärung	14
B.1	Weblink.....	14
B.2	Formular	14

1 Grundsätzliche Bestimmungen

1.1 Vorbemerkung

Diese Spielerlizenzordnung regelt das Spielerlizenzwesen im Bereich des VVSA und ergänzt die Regelungen der Spielerlizenzordnung des DVV.

1.2 Lizenzpflicht

Alle Spielerinnen und Spieler (aus Vereinfachungsgründen wird im Folgenden nur noch die männliche Form verwendet), die an Pflichtspielen im Sinne der Bundes- und Landesspielordnung teilnehmen, müssen sich vor Spielbeginn durch eine gültige Spielerlizenz ausweisen. Für den Jugend- und den Seniorenspielbetrieb sind gesonderte Spielerlizenzen erforderlich. Für den Bereich des Volleyball-Verbands Sachsen-Anhalt ist nur noch die elektronische Spielerlizenz gültig. Diese muss mit Hilfe der onlinebasierten Datenbank Phoenix II erstellt und gedruckt, sowie unterschrieben werden.

2 Spielerlizenzen

2.1 Lizenzarten

Die Zuordnung zu einem der Spielbereiche in 2.1.1 bis 2.1.3 erfolgt durch Aufdruck der Lizenzart auf der Spielerlizenz. Die Rechte an der Werbefläche auf den Spielerlizenzen stehen je zur Hälfte dem DVV und dem VVSA zu. Die Lizenzarten sind voneinander unabhängig. Jeder Spieler darf – soweit keine Ausnahmen geregelt sind – nur eine gültige Lizenz pro Lizenzart besitzen. Unterschiedliche Lizenzarten eines Spielers können für den gleichen Verein oder auch für verschiedene Vereine ausgestellt werden.

2.1.1 DVV-Spielerlizenz Typ A (Aktive)

Die DVV-Spielerlizenz Typ A, in der onlinebasierten Datenbank Phoenix II als „Aktive“ gekennzeichnet, ist für den allgemeinen Spielbetrieb ohne Altersbindung (allgemeiner Erwachsenenpielbetrieb) zu nutzen.

2.1.2 DVV-Jugendspielerlizenz Typ J (Jugend)

Die DVV-Jugendspielerlizenz Typ J, in der onlinebasierten Datenbank Phoenix II als „Jugend“ gekennzeichnet, ist ausschließlich für den Jugendspielbetrieb zugelassen. Dies umfasst Jugendmeisterschaften, Jugendspielrunden und Jugendpokalspiele (auch Bundespokal). Bei Pflichtspielen der allgemeinen Altersklasse besitzt sie keine Gültigkeit.

2.1.3 DVV-Seniorenlizenz Typ S (Senioren)

Die DVV-Seniorenlizenz Typ S, in der onlinebasierten Datenbank Phoenix II als „Senioren“ gekennzeichnet, ist ausschließlich für die Seniorenmeisterschaften zugelassen. Bei Pflichtspielen der allgemeinen Altersklasse besitzt sie keine Gültigkeit.

2.2 Daten in der Spielerlizenz

2.2.1 Datenerfassung/Verantwortlichkeit

Die erforderlichen Daten werden vom Beauftragten des antragstellenden Vereins (Vereins-Admin) und dem Lizenzinhaber im Phoenix II des VVSA eingegeben. Der Verein und der Lizenzinhaber sind für die Vollständigkeit und Richtigkeit der von dem vorgenannten Beauftragten gemachten Angaben und Änderungen verantwortlich. Der Spieler muss gegenüber dem Verein richtige und vollständige Angaben machen und der Speicherung der Daten für Zwecke des Spielbetriebes durch den VVSA zustimmen. Der Verein hat den Spieler bei Erfragen der Daten entsprechend zu belehren. Er kann sich hierfür des Formulars „Spielerdaten zur Erfassung im ePass des Volleyball-Verbandes Sachsen-Anhalt“ (Anhang B) bedienen.

2.2.2 Erteilung einer grundsätzlichen Spielberechtigung

Nach Beantragung der Lizenz durch den Verein wird in der onlinebasierten Datenbank Phoenix II eine Spielerlizenz erstellt. Sofern nicht automatisch eine Spielberechtigung erteilt wird, wird der Antrag vom VVSA geprüft. Sind alle Voraussetzungen erfüllt, wird der Status der Spielerlizenz auf „genehmigt“ gesetzt. Erst danach kann eine Zuordnung zu einer bestimmten Mannschaft durch den Verein (siehe 2.2.3) erfolgen.

2.2.3 Erteilung/Verlängerung einer Spielberechtigung für eine bestimmte Mannschaft

Die Beantragung bzw. Verlängerung einer Spielberechtigung für eine bestimmte Mannschaft erfolgt für jedes Spieljahr durch die Zuordnung der Spielerlizenz zu dieser Mannschaft durch einen Beauftragten des Vereins (ePass-Admin oder Vereins-Admin) im Phoenix II des VVSA. Die erstmalige Erteilung bzw. Verlängerung der Spielberechtigung ist grundsätzlich gebührenpflichtig (siehe A.1). Bei Zuordnung von Lizenzen des Typs A minderjähriger Spieler zu einer Mannschaft im allgemeinen Spielbetrieb (2.1.1) versichert der Verein durch Setzen des Häkchens bei „Jugendfreigabe“, dass die schriftliche Zustimmung der Eltern oder Erziehungsberechtigten und die ärztliche Unbedenklichkeitsbescheinigung zum Einsatz des Spielers im Erwachsenenbereich vorliegen. Anderenfalls kann und darf keine Zuordnung erfolgen. Eine stichprobenartige Prüfung durch den Staffelleiter bleibt vorbehalten.

2.2.4 VolleyPassion

Für die Erteilung einer Spielberechtigung für eine bestimmte Leistungsklasse für den allgemeinen Spielbetrieb (Aktive), den Seniorenspielbetrieb (Senioren) und den Jugendspielbetrieb ist die Registrierung auf dem DVV-Portal „VolleyPassion“ erforderlich, wenn der Spieler bereits vor der aktuellen Saison (Stichtag 30.06.) das 18. Lebensjahr vollendet hat. Die Registrierung ist innerhalb von 28 Tagen nach Zuordnung der Spielerlizenz zu einer Mannschaft vorzunehmen. In der Saison 2018/2019 verlängert sich diese Frist auf 100 Tage. Die dabei erstellte DVV-ID ist vom Spieler in Phoenix II zu erfassen. Nach erfolglosem Ablauf der Frist verliert der Spieler seine Spielberechtigung solange, bis die Registrierung nachgeholt wird.

2.2.5 Fehlerhafte Daten

Sind Daten in einer Spielerlizenz auf Grund falscher oder unvollständiger Angaben bei Antragsstellung fehlerhaft, und wird dies nach Prüfung durch den VVSA festgestellt, ist die Spielerlizenz bis zur Korrektur ungültig zu machen. Dies gilt auch, wenn das Foto die Vorgaben in 2.3.2 nicht erfüllt. Werden Fehler durch den Spieler oder den Verein festgestellt, die nicht selbst berichtigt werden können, sind diese umgehend an die Geschäftsstelle des VVSA zur Korrektur melden.

2.2.6 Handschriftliche Eintragungen

Handschriftliche Eintragungen im Ausdruck der Spielerlizenz mit Ausnahme der Unterschrift und den Eintragungen zu höherklassigen Spieleinsätzen sind nicht zugelassen.

2.3 Angaben und Daten in der Spielerlizenz

2.3.1 Persönliche Spielerdaten

- a) Name, Vorname
- b) Geburtsdatum und - Ort
- c) Anschrift (Straße, PLZ und Ort)
- d) Staatsangehörigkeit
- e) Ursprungsverband
- f) DVV-ID und Spielerlizenzart
- g) E-Mail (*)

* Die E-Mail-Adresse ist lediglich für die interne Verwendung (Verwaltung der Spielerlizenzen und zur Kontaktaufnahme im Rahmen des Spielbetriebs durch den VVSA) anzugeben. Sie ist nicht auf dem Ausdruck der Spielerlizenz enthalten!

2.3.2 Foto

Die Spielerlizenz enthält ein digitales Passfoto - nicht älter als 1 Jahr - das mit Beantragung der Spielerlizenz zu übermitteln und nach jeweils spätestens fünf Jahren vor Verlängerung der Spielerlizenz durch ein aktuelles zu ersetzen ist. Andernfalls kann auf die Spielerlizenz keine Spielberechtigung erteilt bzw. diese vorübergehend entzogen werden.

Richtlinien für das Passfoto:

- mind. 3,5 x 4,5 cm groß (Hochformat)
- scharf, kontrastreich und klar
- ausreichende Auflösung und Belichtung
- Gesichtshöhe soll ca. 70-80% des Bildes einnehmen
- neutraler Hintergrund
- keine weiteren Personen auf dem Bild
- keine Kopfbedeckung/Verkleidung

Lizenzen ohne Passfoto sind im Bereich des VVSA grundsätzlich nicht zulässig. In besonderen Einzelfällen kann der Staffelleiter Ausnahmen zulassen. In diesem Fall ist neben der Spielerlizenz ein amtlicher Lichtbildausweis (Reisepass, Personalausweis, Führerschein, Schülerschein oder Studentenausweis) beim Spiel vorzulegen!

2.3.3 Unterschrift

Mit seiner Unterschrift auf der ausgedruckten Spielerlizenz bestätigt der Spieler die Richtigkeit seiner Daten, die Mitgliedschaft im Verein, dass er nur eine gültige Spielerlizenz im jeweiligen Spielbereich besitzt, dass er Satzung und Ordnungen des DVV/VVSA anerkennt, 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 und dass die Daten in der Spielerlizenz für Zwecke der Überwachung des Spielbetriebs gespeichert werden dürfen.

2.3.4 Vereinsname und Vereinsnummer

Der Vereinsname und die Vereinsnummer werden von der onlinebasierten Datenbank Phoenix II in die Spielerlizenz eingetragen.

2.3.5 Spielerlizenz-Nummer

Diese wird durch die onlinebasierte Datenbank Phoenix II erstellt. Sie besteht in der 1. Stelle aus einer Kennung des Spielbereichs, in der 2. und 3. Stelle aus einer Kennung des Landesverbands, in der 4. bis 9. Stelle aus der lfd. Spielerlizenz-Nr. des VVSA.

2.3.6 Gültigkeitsdauer

Die Gültigkeitsdauer auf der Spielerlizenz richtet sich nach Punkt 5 dieser Ordnung.

2.3.7 Druckdatum

Eine Spielerlizenz kann nur für das laufende Spieljahr ausgedruckt werden.

2.3.8 Freigabedatum/Freigabecode

Sofern eine Spielerlizenz durch einen Beauftragten des Vereins (ePass-Admin oder Vereins-Admin) oder den VVSA für einen Vereinswechsel freigegeben wurde, werden sowohl das Datum der Freigabe (ggf. rückwirkend) als auch der Freigabecode auf der Lizenz mit aufgedruckt.

2.3.9 Daten zur Spielberechtigung

- Spieljahr
- Staffel
- Mannschaftsname(n)
- Datum der Zuordnung (spielberechtigt ab)
- Befristung der Spielberechtigung
- ggf. Vermerk zur Befristung wg. fehlender notwendiger DVV-Registrierung (2.2.4)
- Eintragung zum 1. bzw. 2. Höher spielen

2.3.10 Daten zum ITC (Internationalen Transfer Zertifikat)

- ITC-Nummer
- ITC gültig ab
- ITC gültig bis

3 Beantragung und Änderung

3.1 Zugriffsberechtigungen auf die Online-Software

3.1.1 Erteilung von Zugriffsrechten

Auf Antrag an die Geschäftsstelle des VVSA und nach entsprechender Prüfung werden Zugriffsberechtigungen werden auf Antrag von der VVSA-Geschäftsstelle an 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.

3.1.2 Dokumentation beim Datenschutzbeauftragten

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.

3.1.3 Beauftragte der Vereine für Spielerlizenzen

Vereine haben für alle Spielerlizenz-Angelegenheiten einen Beauftragten zu benennen (Vereins-Admin). Vereine können für weitere Personen die Spielerlizenz-Funktion (ePass-Admin) vergeben. Dabei ist 3.1.2 zu beachten. Der Verein ist für die ordnungsgemäße Abwicklung durch die von ihm benannten Beauftragten und Personen gesamtverantwortlich.

3.2 Erstmalige Beantragung und Ausstellung einer Spielerlizenz

Alle angezeigten Eingabefelder sind mit den entsprechenden Angaben zu füllen. Ohne diese Pflichtangaben kann der Personen-Datensatz nicht übermittelt werden.

3.3 Änderung von Spieler- oder Spielerlizenzdaten

3.3.1 Namensänderung

Ändert sich der Name eines Spielers, ist dies vom Verein oder dem Spieler unverzüglich der Geschäftsstelle des VVSA mitzuteilen. Der Systemadministrator wird dann die Änderung vornehmen und die Umsetzung bestätigen. Im Anschluss ist die geänderte Spielerlizenz vom Verein neu auszudrucken und vom Spieler zu unterschreiben.

3.3.2 unberechtigte Lizenzerteilung

Wurde im Bereich des VVSA eine Spielberechtigung unter Verstoß gegen die Ordnungen erteilt, ist die Spielerlizenz vom Spielwart oder Staffelleiter für ungültig zu erklären und der Datensatz entsprechend (ggf. durch einen Systemadministrator) zu ändern bzw. zu korrigieren.

3.4 Ausdruck/Unterschrift

- (1) Nach Zuordnung zu einer Mannschaft, nach jeder Änderung der Daten der Spielerlizenz sowie nach Aufforderung durch den Staffelleiter (z.B. wg. Eintrag eines Höherspiels) ist unverzüglich ein aktueller Ausdruck der Spielerlizenz durch den Verein vorzunehmen.
- (2) Dies gilt auch, wenn eine Spielerlizenz teilweise oder ganz unleserlich geworden ist.
- (3) Der Lizenzinhaber (Spieler) muss die Spielerlizenz anschließend kontrollieren und unterschreiben.

3.5 Vereinswechsel

3.5.1 Grundsätzliche Bestimmungen

- (1) Der abgebende Verein erteilt die Freigabe eines Spielers unter Eingabe des Freigabedatums in der onlinebasierten Datenbank Phoenix II. Hierbei wird automatisch ein Freigabecode generiert. Dieser kann vom Beauftragten des Vereins oder dem Spieler als Nachweis der Freigabe selbst gedruckt werden (Ausdruck der freigegebenen Spielerlizenz).
- (2) Mit dem Datum der Freigabe, spätestens jedoch mit der Beendigung der Vereinsmitgliedschaft erlischt die Spielberechtigung für den abgebenden Verein.
- (3) Der aufnehmende Verein kann unter Beachtung der Fristen der Landesspielordnung eine neue Spielerlizenz beantragen.
- (4) Bei einem Wechsel innerhalb des VVSA wird für die Neubeantragung der Freigabecode benötigt.
- (5) Bei einem Wechsel aus einem anderen Landesverband zu einem Verein im VVSA ist bei der Neubeantragung der abgebende Landesverband anzugeben und die freigegebene Spielerlizenz des abgebenden Vereins der Geschäftsstelle des VVSA vorzulegen.

3.5.2 Zeitpunkt der Freigabe

Die Freigabe ist vom bisherigen Verein sofort zu erteilen, wenn der Spieler dieselbe schriftlich oder elektronisch verlangt und ein Freigabeverweigerungsgrund nicht oder nicht mehr vorliegt. Maßgebend ist der Eingang des Freigabeantrags beim abgebenden Verein. Bei Auflösung des Vereins, der Abteilung bzw. bei Bildung einer Spielgemeinschaft ist eine Freigabe nicht erforderlich.

3.5.3 Freigabeverweigerung

- (1) Ein Verein kann die Freigabe verweigern, solange der Spieler mit Beitragszahlungen oder mit der Rückgabe von Vereinseigentum in Verzug ist, wobei der Verein nachweispflichtig ist.
- (2) Die Geschäftsstelle entscheidet auf Antrag eines Spielers oder eines Vereins nach pflichtgemäßem Ermessen über die Berechtigung der Freigabeverweigerung. Sie kann eine Spielerlizenz, dessen Freigabe zu Unrecht verweigert wird, für ungültig erklären und/oder freigeben sowie die Erteilung einer neuen Spielberechtigung zulassen und das Freigabedatum festlegen.

3.6 Zuordnung eines Spielers zu einer Mannschaft

3.6.1 Erstmalige Zuordnung

Die Zuordnung zu einer Mannschaft kann jederzeit nach Erteilung einer Spielerlizenz in Phoenix II durch einen der Beauftragten des Vereins erfolgen. Der Spieler wird damit der Mannschaftsmeldeliste der entsprechenden Mannschaft des Vereins zugeordnet.

3.6.2 Änderung der Zuordnung

- (1) Soll nachträglich eine Zuordnung zu einer anderen (insbesondere unterklassigen) Mannschaft erfolgen, ist vom Verein über den Staffelleiter zunächst formlos die Aufhebung der bisherigen Zuordnung zu beantragen. Die entsprechenden Regelungen der Landesspielordnung sind zu beachten.
- (2) Sind die Voraussetzungen gegeben, lässt der Staffelleiter die Zuordnung vom Systemadministrator des VVSA aufheben.
- (3) Anschließend ist vom Verein eine neue Zuordnung entsprechend 3.6.1 möglich.

3.6.3 Höher spielen

- (1) Jedes Höher spielen im Sinne der Bundes-/Landesspielordnung wird in Phoenix II elektronisch erfasst.
- (2) Hat sich ein Spieler in einer höheren Spielklasse festgespielt, wird die Spielerlizenz der Mannschaft der höheren Spielklasse zugeordnet.

4 Spielberechtigung

4.1 internationale Regelungen

Das Erteilen der Spielberechtigung für ausländische Spieler und Staatenlose unterliegt den Bestimmungen und Transferregelungen der Bundesspielordnung (BSO). Die BSO ist ebenfalls beim Wechsel eines Deutschen von einem ausländischen Club in den Bereich des DVV zu beachten.

4.2 Sonderregelung für Landesauswahlspieler

Für Spieler der Landesauswahlmannschaften kann auf Antrag des Landestrainers vom VVSA neben der Spielerlizenz beim Heimatverein zusätzlich auch eine Spielerlizenz für die Landesauswahlmannschaften erstellt werden

5 Begrenzung der Spielerlizenzgültigkeit

5.1 Grundsätzliche Gültigkeit

Die Gültigkeitsdauer der Spielerlizenz ist beschränkt auf das Spieljahr der Erstellung bzw. der Verlängerung. Das laufende Spieljahr, in welches das Ausstellungsdatum fällt, wird als volles Spieljahr gerechnet.

5.2 Restgültigkeit von Papierpässen

- (1) Alle zum Zeitpunkt der Einführung von Phoenix II im VVSA noch gültigen Papierpässe (weiß, gelb, grün) behalten bis maximal 30.06.2020 ihre Gültigkeit. Jugendspielerpässe verlieren spätestens mit Erreichen der Altersgrenze laut BSO für die Altersklasse U20 ihre Gültigkeit.
- (2) Sie werden jedoch genau wie neu angelegte Spielerlizenzen als elektronische Spielerlizenzen in Phoenix II geführt und sind entsprechend ab sofort als ausgedruckte DVV-Spielerlizenz im Spielbetrieb vorzulegen.
- (3) In den Fällen, in denen die Spielerlizenzen noch mehrjährig gelten, wird die Spielberechtigung nach Zuordnung zu einer Mannschaft dennoch jeweils auf das aktuelle Spieljahr begrenzt.
- (4) Es wird jedoch bei Zuordnung zu einer Mannschaft bis zum Ablaufdatum des Papierpasses, maximal bis zum o.g. Termin, keine Gebühr für die jährliche Spielberechtigung erhoben.

5.3 Ablauf bei internationalem Transfer

In Fällen mit ITC (Internationales Transfer Zertifikat) ist die Gültigkeit an die Gültigkeitsdauer des ITC gebunden.

5.4 Gültigkeitsdauer bei Vereinsaustritt

Mit Austritt des Spielers aus dem auf der Spielerlizenz angegebenen Verein wird die Spielerlizenz ungültig.

6 Sonstige Bestimmungen

6.1 Falscheintragungen

- (1) Falscheintragungen in Spielerlizenzen, durch die ein Verein einen Vorteil erlangt hat, bewirken die unmittelbare Ungültigkeit der Spielerlizenz und damit die Unwirksamkeit der Spielberechtigung mit den entsprechenden Konsequenzen (z.B. Spielverlust) laut Landesspielordnung.
- (2) In diesen Fällen kann zusätzlich eine Geldstrafe gegen den Verein und/oder eine Sperre des Spielers entsprechend Anlage A.2 verhängt werden.

6.2 Zweite Spielberechtigung

- (1) Wird für den Inhaber einer gültigen Spielerlizenz (unabhängig in welchem Landesverband) unberechtigt eine weitere Spielerlizenz im VVSA beantragt, ist diese zu verweigern und der Spieler bzw. der Verein sind zu warnen.
- (2) Wurde dennoch unberechtigt eine zweite Spielerlizenz ausgestellt und in einem oder mehreren Pflichtspielen verwendet, gilt 6.1(1) entsprechend. Darüber hinaus sind eine Geldstrafe gegen den Verein und/oder eine Spielersperre gemäß Anlage A.2 zu verhängen.

6.3 Missbräuchliche Verwendung

Die missbräuchliche Verwendung einer Spielerlizenz ist entsprechend der Anlage A.2 mit einer Sperre des Spielers und/oder einer Geldstrafe gegen den Verein zu bestrafen.

7 Inkrafttreten

Diese Ordnung tritt am 01.07.2018 in Kraft.

A Anlage – Gebührensätze/Strafen

A.1 Gebühren für den Erwerb/die Verlängerung einer Spielerlizenz

- DVV-Spielerlizenz Typ A (Aktive) 3,00 Euro
- DVV-Jugendspielerlizenz Typ J (Jugend) 1,50 Euro
- DVV-Seniorenlizenz Typ S (Senioren) 3,00 Euro

A.2 Strafen


- Vorsätzliches Falscheintragen
Geldstrafe für den Verein bis 250,00 Euro
und/oder Sperre des Spielers bis zu 6 Monaten
- Vorsätzliches Beantragen einer zweiten Spielerlizenz
Geldstrafe für den Verein bis 260,00 Euro
und/oder Sperre des Spielers bis zu 6 Monaten
- Missbräuchliche Verwendung einer Spielerlizenz
Geldstrafe für den Verein bis zu 550,00 Euro
und/oder Sperre des Spielers

B Anlage – Erfassungsbogen/Datenschutzerklärung

B.1 Weblink

https://vvs.a.it4sport.de/styles_mandanten/vbst/files/datenschutzerklaerung_epass.pdf

B.2 Formular

**VWSA**
Volleyball-Verband Sachsen-Anhalt

Spielerdaten zur Erfassung im ePass des Volleyball-Verbandes Sachsen-Anhalt

Dieser Fragebogen dient als Grundlage zur Eingabe der Daten zur Ausstellung eines ePasses.
Er sollte zur Erfragung der Spielerdaten und der verpflichtenden Belehrung des Spielers durch den Verein genutzt werden.

* = Pflichtfelder

Verein*:

Pass-Art: Aktive Jugend Senioren BFS

Geschlecht*: weiblich männlich

Name*: Vorname*:

ggfs. Geburtsname:

Straße*: PLZ/Ort*: /

Geburtsdatum*: Geburtsort*:

Staatsangehörigkeit*: E-Mail*:

Die Spielerin / der Spieler wird darauf hingewiesen, dass sie / er den Pass zu unterschreiben und dabei folgendes zu erklären hat:

- a) die Aufnahme des Passbilds ist nicht älter als 1 Jahr:
- b) Ich bin Mitglied des Vereins für den der Pass beantragt wird:
- c) Ich besitze keinen gültigen Spielerpass im jeweils beantragten Spielbereich:
- d) Ich erkenne die Satzung und Ordnungen des DVV/LV an:
- e) Ich erkenne das Anti-Doping-Regelwerk des DVV an und bin jederzeit bereit, mich im Training und Wettkampf den Beauftragten des DVV, meines LV oder der NADA angeordneten Dopingkontrollen zu unterziehen.
- f) Die Daten im Spielerpass dürfen für Zwecke der Überwachung des Spielbetriebs gespeichert werden.

Mit meiner Unterschrift bestätige ich die Richtigkeit meiner Daten und dass die Daten für Zwecke der Überwachung des Spielbetriebs gespeichert werden dürfen.

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift eines Erziehungsberechtigten)

Die personenbezogenen Angaben unterliegen dem Datenschutz und werden vom Volleyball-Verband Sachsen-Anhalt ausschließlich für den Volleyballspielbetrieb erfasst und nicht an Dritte weitergegeben.