



VVB – Spielerlizenzzordnung

Anlage 4 zur Landesspielordnung (LSO) des Volleyball-Verbandes Berlin e.V. (VVB)
VVB-Spielerlizenzordnung (SpLO)

1. EINLEITUNG	3
1.1. ZUSTÄNDIGKEIT	3
1.2. SPRACHGESTALTUNG ZUR BESSEREN LESBARKEIT	3
2. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN	3
2.1. SPIELERLIZENZPFLICHT	3
2.2. DVV- eSPIELERLIZENZARTEN	4
2.3. ZULÄSSIGE AUSSTELLUNGEN	4
3. DATEN IN DER eSPIELERLIZENZ	5
3.1. EINGABE VON DATEN	5
3.2. ANGABEN IN DER SPIELERLIZENZ UND DATEN	5
3.3. STAFFELLEITERVERMERKE	6
3.4. BESTÄTIGUNG DES SPIELERS / UNTERSCHRIFT	7
4. BEANTRAGUNG UND ÄNDERUNGEN	7
4.1. ZUGRIFFSBERECHTIGUNG AUF DAS SYSTEM	7
4.2. ERSTMALIGE BEANTRAGUNG UND AUSSTELLUNG EINER eSPIELERLIZENZ	8
4.3. ÄNDERUNGEN VON SPIELER- ODER ELIZENZDATEN	8
4.4. VEREINSWECHSEL	8
4.5. ZUORDNUNG EINES SPIELERS ZU EINER MANNSCHAFT	9
4.6. SPIELBERECHTIGUNG EINES SPIELERS	9
4.7. HÖHERSPIELEN GEM. LSO 8.3. BZW. BSO 6.11	10
4.8. DOPPELSPIELRECHT GEM. BSO 6.4	10
4.9. NICHTDEUTSCHE SPIELER	10
5. GÜLTIGKEIT	11
5.1. SPIELERLIZENZEN	11
5.2. SPIELRECHTE	11
6. STRAFEN	11
6.1. FALSCHENTRAGUNGEN IN DER eSPIELERLIZENZ	11
6.2. ZWEITE SPIELBERECHTIGUNG	12
7. SCHLUSSBESTIMMUNGEN	12

1. Einleitung

1.1. Zuständigkeit

Die VVB-Spielerlizenzordnung (SpLO) regelt das Spielerlizenzwesen des Hallenspielverkehrs im Bereich des VVB. Ausgenommen sind die Lizenzligen mit ihren Vereinen und Spielern, für die das Lizenzstatut gilt (1.+ 2. Bundesligen).

Der VVB ist in seinem Verbandsgebiet für die Erstellung von Spielerlizenzen zuständig. Diese Zuständigkeit gilt auch für die Spielberechtigung in DVV-Ligen.

Die VVB-Spielerlizenzordnung enthält - in Ergänzungen der VVB Landesspielordnung (LSO), der Bundesspielordnung (BSO) und der Spielerlizenzordnung des DVV (Anlage 7 der BSO) - Regelungen über die Erstellung und Verwendung von Spielerlizenzen.

Sämtliche Verweise, sofern nicht anders angegeben, beziehen sich auf diese Spielerlizenzordnung (SpLO).

Für alle hier nicht geregelten Belange gilt die Spielerlizenzordnung des DVV. Sämtliche Verweise, sofern nicht anders angegeben, beziehen sich auf diese Spielerlizenzordnung (SpLO).

1.2. Sprachgestaltung zur besseren Lesbarkeit

Zur Erhaltung einer übersichtlichen Formulierung wird bei den Bezeichnungen von Personen stets die maskuline Form verwandt, wobei Personen jederlei Geschlechts gleichermaßen eingeschlossen *sind*.

2. Allgemeine Bestimmungen

2.1. Spielerlizenzpflicht

2.1.1 Im Bereich des VVB ist ausschließlich die elektronische Spielerlizenz (eLizenz) zugelassen, die über das vom VVB eingesetzte elektronische System erstellt, geändert und ausgedruckt werden kann.

2.1.2 Das vom VVB eingesetzte elektronische System ist ausschließlich das SAMS Verbandsadministrationssystem (SAMS ADMIN/SAMS MA).

2.1.3 Alle Spieler, die an Pflichtspielen des VVB gemäß LSO 2.2.1 teilnehmen, müssen sich vor Spielbeginn, durch eine gültige, ausgedruckte und unterschriebene Spielerlizenz in Papierform ausweisen. Sie dient als Nachweis, dass die Spielberechtigung vorliegt.

2.1.4 Die einzelnen Spielbereiche 2.2.1 a) – d) können in ihren Spielordnungen ausdrücklich festlegen, dass entgegen 2.1.3, die Digitalversion als Nachweis der Spielberechtigung zugelassen ist, es sind die Vorgaben in den Anhängen 1 bis 3 unter entsprechender Anpassung, in diese zu übernehmen.

2.2. DVV- eSpielerlizenzarten

2.2.1 Spielerlizenzen / Spielbereiche:

a) DVV Spielerlizenz A (eLizenz A) > Anhang 1: Für den allgemeinen Spielbetrieb ohne Altersbegrenzung (Erwachsene)
b) DVV Spielerlizenz S (eLizenz S) > Anhang 2: Für den Senioren-Spielbetrieb gem. Seniorenspielordnung
c) DVV Spielerlizenz J (eLizenz J) > Anhang 3: Für den Jugend-Spielbetrieb gem. Jugendspielordnung
d) DVV Spielerlizenz BFS (eLizenz BFS): Für den Breiten- und Freizeitsport gem. BFS Ordnung

2.2.2 Die Zuordnung zu einem Spielbereich in 2.2.1 a) – d) erfolgt durch Aufdruck in der Spielerlizenz. Die Spielerlizenzen sind einheitlich weiß, eine farbliche Unterscheidung der einzelnen Lizenzen gibt es nicht.

2.3. Zulässige Ausstellungen

- 2.3.1 eLizenzen A können jeweils neben Lizenzen S und J erteilt werden. eLizenzen S und J können Spielberechtigungen für mehrere Altersklassen enthalten. eLizenzen BFS: Es sind Vorgaben der Bundesspielordnung 6.3.7 zu beachten.
- 2.3.2 Für jeden Spieler darf zum Nachweis seiner Spielberechtigung unter Beachtung von 2.3.1 nur je 1 Spielerlizenz gemäß 2.2.1 beantragt und ausgestellt werden, es sei denn es sind ausdrücklich Ausnahmen zugelassen.
- 2.3.3 Ausnahmen: Bei Vorliegen der Voraussetzungen von Doppelspielrechten (Kaderspieler gem. BSO 6.4.2 / Abs. 2e oder BSO 6.4.4 / Abs. 2a) darf abweichend von 2.3.2 eine zweite Spielerlizenz A erstellt werden. Die Erstellung obliegt der VVB Lizenzstelle.
- 2.3.4 Wurde von einem Verein eine zweite Spielerlizenz als gemäß 2.3.1 zulässig ausgestellt, wird das vom zuständigen Spielwart festgestellt. Die zweite Spielerlizenz wird von diesem für ungültig erklärt und die VVB Lizenzstelle veranlasst, die Lizenz zu sperren.
- 2.3.5 Vereine und Spieler sind dafür verantwortlich, dass zum Spiel eine aktuelle Spielerlizenz vorgelegt wird.
- 2.3.6 Pro ausgestellter eSpielerlizenz wird eine Gebühr gemäß Anhang der VVB Finanzordnung erhoben. Die Gebühr wird vom VVB Verbandstag auf Antrag des Vizepräsidenten Verwaltung und Finanzen festgelegt.

3. Daten in der eSpielerlizenz

3.1. Eingabe von Daten

- 3.1.1 Die erforderlichen Daten werden vom Beauftragten des antragstellenden Vereins online ins System des VVB eingegeben. Der Verein ist für die von seinem Beauftragten gemachten Angaben und Änderungen sowie der vom Spieler übernommenen Angaben verantwortlich. Der Spieler muss gegenüber dem Verein richtige und vollständige Angaben machen. Der Verein hat den Spieler über seine Pflicht, richtige und vollständige Angaben zu machen, zu belehren. Er kann sich hierfür des Antragsbogen für Spielerlizenzen bedienen (Anhang 4).
- 3.1.2 Sind die Voraussetzungen dafür gegeben, erstellt der VVB online eine Spielberechtigung für den Spieler (eLizenz / Lizenzstellenvermerk nach BSO 6.3.4) und informiert den Antragsteller über die Ausstellung.
- 3.1.3 Die Spielberechtigung für eine bestimmte Leistungsklasse (Staffelleitervermerk nach LSO 8.2.1) wird für jedes Spieljahr durch die Zuordnung der Spielerlizenz zu einer Spielklasse in der Online-Software des VVB erteilt.
- 3.1.4 Sind Daten in einer Spielerlizenz aufgrund unrichtiger oder unvollständiger Angaben bei Antragsstellung oder infolge nachträglicher Änderungen fehlerhaft, wird dies nach Prüfung durch den zuständigen VVB Spielwart von diesen festgestellt. Er hat die Ungültigkeit der Spielerlizenz und die Lizenzstelle zu veranlassen, dass fehlerhafte Daten korrigiert werden. Der Staffelleiter, der Verein und der Spieler, sofern eine E-Mail-Adresse im Personendatensatz hinterlegt ist, erhalten eine elektronische Mitteilung.
- 3.1.5 Handschriftliche Eintragungen und Änderungen in der eLizenz sind nicht zugelassen und machen diese ungültig, ausgenommen der Einträge des Höher Spielens vom ersten Schiedsrichter gem. LSO 8.3 bzw. BSO 6.11.

3.2. Angaben in der Spielerlizenz und Daten

- 3.2.1 DVV-Spielerlizenzart gem. 2.2.1 (A, S, J oder BSF)
- 3.2.2 Persönliche Spielerdaten:
- Name, Vorname
 - Geburtsdatum und -ort
 - Anschrift mit Straße, PLZ und Ort
 - Staatsangehörigkeit
 - Ursprungsverband und falls erforderlich ITC Nummer mit Gültigkeitsdauer,
 - Email-Adresse
- 3.2.3 Foto
Ein digitales Passfoto – nicht älter als 1 Jahr –, das mit Beantragung/Verlängerung der Spielerlizenz zu übermitteln und nach spätestens 5 Jahren, durch ein aktuelles zu ersetzen ist. Das Foto muss die nachstehenden Eigenschaften erfüllen:

- Dateiformat: .jpg / .png / .bmp
- Bildgröße mindestens 3,5 x 4,5 cm bzw. 413x550 Pixel (bei 300 dpi)
- Dateigröße zwischen 100kb und 500kb
- Die Gesichtshöhe muss mindestens 70-80% des Bildes einnehmen
- Das Gesicht muss in allen Bereichen scharf abgebildet, kontrastreich und klar sein
- Die Person muss gerade in die Kamera blicken und ohne Kopfbedeckung sein

3.2.4 Spielerlizenz-Nummer

Diese wird durch das System des VVB erstellt und besteht:

- a) in der 1. Stelle aus einer Kennung des Spielbereichs gem. 2.2.1
- b) in der 2. + 3. Stelle aus einer Kennung des Landesverbandes
- c) in der 4. bis 9. Stelle aus der laufenden Spielerlizenznummer des VVB

3.2.5 Vereinsname und Vereinsnummer

Diese werden bei Beantragung/Änderung durch das System des VVB zugeordnet.

3.2.6 Gültigkeitsdauer und Druckdatum

Die Gültigkeitsdauer ist unter Beachtung von 5 einzugeben.
Eine Spielerlizenz kann nur für das lfd. Spieljahr ausgedruckt werden.

3.2.7 Ggf. Freigabe-Code und Freigabedatum bei Vereinswechsel.

3.2.8 Ggf. Angaben zum Internationalen Transferzertifikat (ITC): ITC-Nummer, ITC-Gültigkeitsdaten (ab / bis).

3.2.9 QR-Code

3.3. **Staffelleitervermerke**

Die Spielerlizenz enthält – sofern für die jeweiligen Spielbereiche erforderlich – folgende Staffelleitervermerke, die durch das Online-System erstellt werden:

3.3.1 Spieljahr / Saison:

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

3.3.2 Spielklassenzugehörigkeit (Staffel)

(Zuordnung gem. 4.5 und. Spielberechtigung gem. 4.6)

3.3.3 Mannschaftsname inklusive Ordnungsnummer

3.3.4 Ggf. Lösungsdatum der Spielklassenzugehörigkeit.

3.3.5 Erteiltes Doppelspielrecht ggf. Lösungsdatum.

3.3.6 Eintrag des Höherpielens mit Angabe der Spielklasse gem. LSO 8.3.1 / 8.3.2; dieser kann auch handschriftlich erfolgen.

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

- 3.3.8 Soweit die Lizenzstelle Staffelleitervermerke bearbeitet, wird sie im Auftrag des Staffelleiters tätig. In Zweifelsfällen sowie bei Streitigkeiten, ist die Weisung des Staffelleiters einzuholen, dem die Entscheidungen obliegen.

3.4. Bestätigung des Spielers / Unterschrift

Die ausgedruckte Spielerlizenz muss vor dem 1. Spieleinsatz vom Spieler an der vorgesehenen Stelle unterschrieben werden, ohne diese ist sie nicht gültig. Mit seiner Unterschrift bestätigt der Spieler:

- a) die Richtigkeit seiner Daten inkl. Passbild,
- b) die Mitgliedschaft im Verein,
- c) dass er nur eine Spielerlizenz im jeweiligen Spielbereich besitzt,
- d) dass er Satzung und Ordnungen des DVV/VVB anerkennt,
- e) dass er das Anti-Doping-Regelwerk des DVV anerkennt und jederzeit bereit ist, sich im Training und im Wettkampf den von Beauftragten des DVV, VVB oder NADA angeordneten Dopingkontrollen zu unterziehen.
- f) dass die Daten in der Spielerlizenz für Zwecke der Organisation, Durchführung und Überwachung des Spielbetriebs gespeichert, verwendet und bearbeitet werden dürfen.

4. Beantragung und Änderungen

4.1. Zugriffsberechtigung auf das System

- 4.1.1 Zugriffsberechtigungen werden an die Mitarbeiter der Lizenzstelle, die zuständigen Spielwarte sowie Staffel-/Spilleiter jeweils für ihren Bereich und auf Antrag an die vom Verein Beauftragten vergeben. Dasselbe gilt für Organe des Spielbetriebs auf Bundes- und Regionalebene. Zugriffsberechtigungen werden jeweils auf die unerlässlich notwendigen Funktionen (lesen, drucken, eingeben, kopieren, speichern, ändern, löschen u.a.) beschränkt.
- 4.1.2 Jeder Antragsteller bzw. berechtigte Nutzer muss sich vor der Zuteilung der Berechtigung (Personen-Account) gegenüber dem Datenschutzbeauftragten des VVB im System verpflichten, die ihm verfügbar zu machenden Daten und Funktionen ausschließlich zu den Zwecken des Spielbetriebs zu verwenden, für die sie vorgehalten sind (Datenschutzerklärung; Bestätigung durch aktives Setzen des entsprechenden Hakens).
- 4.1.3 Vereine haben für Spielerlizenz-Angelegenheiten einen Beauftragten zu benennen. Vereine können für weitere Personen einen Zugangscode beantragen oder vergeben, dabei ist 4.1.2 zu beachten.
- 4.1.4 Der Verein ist für die ordnungsgemäße Abwicklung durch die von ihm benannten Beauftragten und Personen gesamtverantwortlich.
- 4.1.5 Nach erfolgter Anmeldung im System wird eine Auswahlmaske zur Beantragung bzw. Bearbeitung einer eLizenz bereitgestellt.

4.2. **Erstmalige Beantragung und Ausstellung einer eSpielerlizenz**

- 4.2.1 Alle angezeigten Eingabefelder sind mit den entsprechenden Angaben auszufüllen. Ohne diese Pflichtangaben kann der Personen-Datensatz nicht im System hinterlegt und der Antrag nicht weiterbearbeitet werden. Eingaben können in mehreren Schritten erfolgen.
- 4.2.2 Nach Absendung des Spielerlizenzantrages erfolgt die Bearbeitung durch die VVB-Lizenzstelle. Sind dort keine Hinderungsgründe erkennbar, erfolgt die Freigabe einer Spielerlizenz, hierüber erhalten der Verein sowie der Spieler, sofern eine E-Mail-Adresse bei den persönlichen Daten hinterlegt ist, eine elektronische Mitteilung.
- 4.2.3 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 VVB Lizenzstelle. Einer Ablehnung ist eine Kurzbegründung beizufügen.

4.3. **Änderungen von Spieler- oder eLizenzdaten**

- 4.3.1 Ändern sich persönliche Spielerdaten oder sonstige Daten, ist wie folgt vorzugehen:
 - a) Adressänderungen und neue digitale Passfotos sind unverzüglich vom Verein ins System einzugeben.
 - b) Sonstige Änderungen (z.B. Namensänderung) sind unverzüglich vom Verein der Lizenzstelle des VVB mitzuteilen. Diese nimmt die Änderung vor und benachrichtigt Beteiligte.
- 4.3.2 Wurde von der VVB Lizenzstelle, einem Spielwart oder einem Staffell-/Spielleiter ein Sichtvermerk unter Verstoß gegen Bestimmungen der LSO bzw. der BSO nebst Anlagen erteilt, ist die Spielerlizenz vom zuständigen Spielwart für ungültig zu erklären und vom Systemadministrator der Personendatensatz zu ändern, 3.1.4 Satz 2 und 4.6.1 gilt entsprechend.

4.4. **Vereinswechsel**

- 4.4.1 Die Freigabe eines Spielers gem. BSO 8. erfolgt nach Eingabe des Freigabedatums in die Spielerlizenz des Spielers durch den Vereinsverantwortlichen.
Wird das Freigabedatum eines Spielers in dessen Personendatensatz eingetragen, erlischt seine Spielberechtigung für den bisherigen Verein und die Freigabe gemäß BSO 8. ist erfolgt. Freigaben von Vereinen anderer Landesverbände sowie von ausländischen Vereinen werden von der Lizenzstelle ins System eingegeben. Satz 2 gilt entsprechend, wenn die Gültigkeit einer Spielerlizenz 1 Jahr oder länger abgelaufen ist (6.1.Abs. 3 LSO).
- 4.4.2 Nach erfolgter Freigabe wird ein Freigabe-Code durch das System vergeben. Dieser ersetzt die Unterschrift des Vereins in der Spielerlizenz. Der Verein kann die Freigabebescheinigung mit Freigabe-Code ausdrucken. Diese gilt auch gegenüber anderen Landesverbänden.
Die Freigabe hat gegenüber anderen Landesverbänden und gegenüber

ausländischen Vereinen dieselbe Wirkung wie die in BSO 8.1 vorgesehene Bescheinigung der Freigabe in der Spielerlizenz.

- 4.4.3 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. Der Spieler kann die Freigabebescheinigung ausdrucken.
- 4.4.4 Wird die Freigabe verweigert, ist das Weitere in 8.2 BSO geregelt.
- 4.4.5 Bei Vereinswechsel innerhalb des VVB kann die eLizenz vom neuen Verein unter Eingabe des Freigabe-Codes bearbeitet werden.
- 4.4.6 Bei Vereinswechsel
 - a) von einem ausländischen Verein ist das ITC der Lizenzstelle vorzulegen,
 - b) vom Verein eines anderen Landesverbandes, ist die Vereinsfreigabe der Lizenzstelle vorzulegen.

4.5. Zuordnung eines Spielers zu einer Mannschaft

- 4.5.1 Die Zuordnung eines Spielers zu einer Mannschaft kann jederzeit über die Eingabemaske erfolgen.
- 4.5.2 Der Spieler wird systemseitig der Mannschaftsmeldeliste bzw. Spielerliste der entsprechenden Spielklasse und Staffel des Vereins zugeordnet.
- 4.5.3 Eine Ummeldung in eine andere Mannschaft gem. BSO 6.10.5 kann nur über die VVB Lizenzstelle erfolgen.
- 4.5.4 Die eLizenz muss nach der Zuordnung eines Spielers zu einer Mannschaft zur Vorlage im Spielbetrieb vom Verein ausgedruckt werden (schwarz auf weiß oder farbig auf weiß), dabei ist 3.4 zu beachten.

4.6. Spielberechtigung eines Spielers

- 4.6.1 Um eine Spielberechtigung eines Spielers für eine Mannschaft zu erhalten, muss vom Verein die eLizenz explizit der Mannschaft zugeordnet werden, in der der Spieler eingesetzt werden soll. Erst nach dieser Mannschaftszuordnung ist der Spieler für die zugeordnete Mannschaft spielberechtigt. Die Mannschaftszuordnung ersetzt den Eintrag des Staffelleiters (Sichtvermerk des Staffelleiters). Ohne Zuordnung darf kein Spieler an einem Pflichtspiel teilnehmen.
- 4.6.2 Jugendliche Spieler
Für jugendliche Spieler unter 18 Jahre ist zu beachten, dass für ihre Spielberechtigung in den Erwachsenenspielklassen Attest und Zustimmung gem. LSO 5.4. Voraussetzung sind.
Durch das Setzen des Hakens „Jugendfreigabe“ in der Eingabemaske bestätigt der Verein, dass ihm die Einverständniserklärung der Eltern und des Arztes vorliegen; ohne Hakensetzung kann der Spieler der Mannschaft nicht zugeordnet werden

4.7. Höher spielen gem. LSO 8.3. bzw. BSO 6.11

- 4.7.1 Jedes Höher spielen ist vom Staffelleiter ins System einzugeben, davon ausgenommen ist das Höher spielen nach LSO 8.3.3. Der Staffelleiter, der Vereinsbeauftragte oder ggf. der Mannschaftsbetreuer erhalten eine elektronische Mitteilung. Die Spielerlizenz muss nicht neu ausgedruckt werden.
- 4.7.2 Hat sich ein Spieler in einer höheren Spielklasse festgespielt, hat der Verein dem Staffelleiter der höheren Spielklasse innerhalb von 7 Tagen gem. LSO 8.3.2 Nachricht zu geben, sofern das Höher spielen nicht bereits im System vermerkt wurde.
- 4.7.3 Nach Erteilung des Spielrechts für die höhere Spielklasse erhält der Verein bzw. der Mannschaftsverantwortliche hierüber eine elektronische Mitteilung, ebenso der Staffelleiter der bisherigen Spielklasse. Die Spielerlizenz muss neu ausgedruckt werden.

4.8. Doppelspielrecht gem. BSO 6.4

- 4.8.1 Spielern mit Doppelspielrecht gem. BSO 6.4 wird auf Antrag eine zweite Spielerlizenz erteilt. In beiden Spielerlizenzen wird im Feld „Erstes/Zweites Höher spielen am“ das Doppelspielrecht vermerkt, damit die eSpielerlizenzen nicht für ein Höher spielen in weiteren Mannschaften verwendet werden können. Der Vermerk erfolgt in beiden eSpielerlizenzen durch Entwertung (xxxxx) der Felder zur Datumseingabe „erstes und zweites Höher spielen am“.
- 4.8.2 Die Erteilung der zweiten Spielerlizenz ist nur durch die VVB Lizenzstelle möglich.

4.9. Nichtdeutsche Spieler

- 4.9.1 Status und Behandlung nichtdeutscher Spieler sind in der BSO 6.8 geregelt.
- 4.9.2 Bei Beantragung einer eLizenz für einen nichtdeutschen Spieler, der den DVV als Ursprungsverband hat, ist eine Erklärung darüber abzugeben, ob ein Wechsel aus einem anderen Land vorliegt. Die Erklärung ist der VVB Lizenzstelle vorzulegen.
- 4.9.3 Bei Beantragung einer eLizenz für einen nichtdeutschen Spieler, bei dem die Voraussetzungen von 4.9.2 nicht vorliegen (Ursprungsverband ist nicht der DVV), ist der Lizenzstelle das ITC im Original vorzulegen.

5. Gültigkeit

5.1. Spielerlizenzen

- 5.1.1 Die Gültigkeitsdauer aller Spielerlizenzen ist beschränkt auf das Spieljahr, in welches das Erstellungsdatum fällt.
- 5.1.2 Das gem. 3.2.3 im System hinterlegte digitale Passbild wird nach fünf Jahren im System gesperrt. Die Spielerlizenz behält ihre Gültigkeit bis zum Saisonende. Eine neue eLizenz kann nur erteilt werden, wenn ein neues Foto (Passbild) eingegeben ist.
- 5.1.3 Spielerlizenzen von ausländischen Spielern mit ITC werden längstens auf die Dauer der Transferfreigabe befristet.
- 5.1.4 Spielerlizenzen A werden bei einem Wechsel in eine Lizenzliga ungültig.
- 5.1.5 Spielerlizenzen J werden mit Ablauf des Kalenderjahres des festgelegten Jugendhöchstalters ungültig.

5.2. Spielrechte

- 5.2.1 Spielrechte einschließlich Doppelspielrechte sind längstens bis zum Ablauf des laufenden Spieljahres gültig.
- 5.2.2 Bei Vereinswechsel erlischt mit der Freigabe gem. 4.4.1 die Spielberechtigung für den alten Verein und die Lizenz ist ungültig.
- 5.2.3 Unter Eingabe des Freigabe-Codes oder Vorlage der Spielerlizenz mit Freigabe-Code kann eine neue Spielerlizenz beantragt werden. Ist die alte Spielerlizenz ein Jahr oder länger abgelaufen kann ohne Freigabebescheinigung eine neue Spielerlizenz beantragt werden. Hierzu ist die Kontaktaufnahme mit der VVB Lizenzstelle notwendig.

6. Strafen

6.1. Falscheintragungen in der eSpielerlizenz

- 6.1.1 Wird eine Spielerlizenz mit gem. 3.1.4 fehlerhaften Daten in Spielen verwendet, sind diese vom zuständigen Staffelleiter wegen fehlender Spielberechtigung des Spielers in entsprechender Anwendung von LSO 5.3.2 als verloren zu werten. Die Verstöße sind nach den Bestimmungen der LSO zu ahnden.
- 6.1.2 6.1.1 gilt entsprechend, wenn ein Spieler mit einer gefälschten oder falschen Spielerlizenz spielt.
- 6.1.3 6.1.1 gilt entsprechend bei fehlerhaften Eintragungen auf Grund von Angaben nach 4.9.1.
- 6.1.4 Sind fehlerhafte Eintragungen in der eLizenz gem. 3.1.5 festgestellt, gibt der Staffell- bzw. zuständigen Spielwirts die betroffenen Spiele wegen fehlender

Spielberechtigung des Spielers nach LSO 5.3.2 bzw. BSO 5.3.2 b) als verloren. Die Verstöße sind nach den Bestimmungen der LSO zu ahnden.

- 6.1.5 Verstößt der Verein gegen 2.3.5 (Antreten ohne die eLizenz-Ausdrucke der Spieler) oder gegen 4.7.2, (Mitteilungspflicht nach Festspielen), ist dies nach den Bestimmungen der LSO zu ahnden.

6.2. **Zweite Spielberechtigung**

- 6.2.1 Wurde von einem Verein oder von der Lizenzstelle des VVB für den Inhaber einer gültigen Spielerlizenz eine zweite Spielerlizenz als gemäß 2.3 zulässig ausgestellt und diese in einem oder mehreren Pflichtspielen verwendet, sind die betroffenen Spiele vom Spielwart in Anwendung von LSO 5.3.2 wegen fehlender Spielberechtigung als verloren zu werten und nach den Bestimmungen der LSO zu ahnden.
- 6.2.2 6.2.1 gilt entsprechend, wenn die erste Spielerlizenz von einem anderen Landesverband ausgestellt wurde.

7. **Schlussbestimmungen**

Diese Spielerlizenzordnung wurde vom Präsidium am 23.06.2020 beschlossen. Die Änderungen sind am 15.09.2021 (vom Verbandstag), am 01.06.2022 (vom Verbandstag) und am 05.07.2022 (vom Präsidium) beschlossen worden.