

Nach der erfolgreichen Einführung von „Antrag-Online“ im Seniorenbereich ist es ab dem 18.08.2012 auch im Jugendbereich möglich, Spielberechtigungen „online“ zu beantragen.

Die Vorteile von Pass/Antrag Online auf einen Blick:

- Wenn alle Unterlagen vollständig vorliegen, können sämtliche Arbeiten bequem von überall aus erledigt werden.
- Kein Risiko des Postwegs mehr, da die Daten sofort beim WFLV vorliegen.
- Verminderung von Fehlerquellen durch z.B. undeutliche Schrift und fehlerhafte Erfassung.
- Der Verein ist im Modul DFBnet Pass Online über den Bereich „Antragstellung – Antragsübersicht“ jederzeit über den aktuellen Status der Anträge informiert und sieht sofort, wenn der Antrag bearbeitet ist.

Für die Beantragung eines Spielerpasses musste bisher das Antragsformular ausgefüllt, unterschrieben und zur Passstelle nach Duisburg geschickt werden. Nach Einführung des § 6a JSpO kann die Beantragung einer erstmaligen Spielerlaubnis und eines „normalen“ Vereinswechsels ab sofort auch online erfolgen.

Voraussetzung für die Nutzung und Teilnahme ist, dass der teilnehmende Verein die Nutzungsbedingungen anerkennt, eine entsprechende Zugangskennung besitzt und eine Einzugsermächtigung für die Abbuchung der anfallenden Passgebühren erteilt hat. Eine Bevollmächtigung für eine Person aus der Jugendabteilung durch ein gemäß § 26 Bürgerliches Gesetzbuch vertretungsberechtigtes Vorstandsmitglied ist möglich.

Wir erläutern an zwei Beispielen die Möglichkeiten und die Handhabung des Programms:

1. Beantragung einer erstmaligen Spielerlaubnis

Wie bisher wird der normale Spielberechtigungsantrag ausgefüllt und unterschrieben. Anstatt nun aber diesen Antrag per Post nach Duisburg zu senden, setzt sich der im Verein dafür autorisierte Mitarbeiter mit der entsprechenden Benutzerkennung und dem Passwort an einen internetfähigen PC und wählt sich unter www.dfbnet.org im Bereich „Pass-Online“ ein. Unter „Antragstellung – Erstausstellung“ öffnet sich eine Eingabemaske, in der die erforderlichen Antragsdaten nun vom Verein selbst eingegeben werden. Um mögliche Fehler bei der Geburtsdatenerfassung zu vermeiden, muss dieses nach der erstmaligen Eingabe erneut vom Verein bestätigt werden. Für den Nachweis der Richtigkeit des Geburtsdatums ist vom Verein zunächst das Eingabefeld „Erforderliche Nachweise-Nachweis Geburtsurkunde und/oder Bestätigung Geburtsdatum erbracht“ anzuklicken. Für den erforderlichen Nachweis bestehen alternativ nunmehr zwei Möglichkeiten:

1. Der Verein wählt die Eingabemaske „Die Geburtsurkunde, ausgestellt vom Standesamt in am liegt vor und wurde mit dem Spielberechtigungsantrag zusammen per Klammerheft verbunden“,

oder

2. Der Verein wählt die Eingabemaske, „das Geburtsdatum wurde auf dem Antragsvordruck am ... durch das Einwohnermeldeamtoder durch den KJA des Kreises bestätigt“.

Abschließend muss der Vereinsvertreter, der die Eingaben online vorgenommen hat, namentlich eingetragen werden.

Nach nochmaliger Prüfung und Bestätigung der Daten können diese - sofern gewünscht - ausgedruckt werden. Die Einreichung eines schriftlichen Antrags bei der Passabteilung entfällt. Sind die Angaben an den WFLV übermittelt worden, erhält der Verein eine

automatische Eingangsbestätigung. Der Antrag gilt als beim WFLV eingegangen und somit gestellt.

Wichtig für den Verein: Die von der Spielerin/dem Spieler und einem Erziehungsberechtigten vorliegenden unterschriebenen Passantragsunterlagen müssen mindestens 2 Jahre beim Verein aufbewahrt und dem Verband auf Anforderung innerhalb 14 Tagen vorgelegt werden. Dem Verein müssen zum Zeitpunkt der Antragstellung die nach der JSpO/WFLV erforderlichen Unterlagen für die Erteilung einer Spielberechtigung vorliegen.

Zur weiteren Bearbeitung finden die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der WFLV-Passstelle nun den Antrag im elektronischen Posteingang und können diesen - ohne das zusätzliche Risiko von Tipp- oder Übertragungsfehlern - sofort mit den vom Verein übermittelten Daten bearbeiten. Nach Erteilung der Spielberechtigung wird der entsprechende Pass in den Druck gestellt und den Vereinen zugeschickt.

2. Beantragung eines Vereinswechsels

Unter www.dfbnet.org im Bereich „Pass Online“ findet sich unter „Antragsstellung – Vereinswechsel“ die erforderliche Eingabemaske, die entsprechend der systemseitigen Vorgaben ausgefüllt werden muss.

Wie bisher wird der normale Spielberechtigungsantrag ausgefüllt und unterschrieben.

Neben dem Spielberechtigungsantrag und Spielerpass/Passverlusterklärung des abgebenden Vereins gehören hierzu auch ggf. notwendige separate Erklärungen wie Rückkehrerbestätigung oder Erklärungen über den Nichterhalt des Spielerpasses. Auch im „Online Verfahren“ richtet sich die Spielberechtigung insbesondere nach den maßgeblichen Bestimmungen der JSpO/WFLV.

Liegt dem aufnehmenden Verein der Spielerpass vor, werden im Rahmen des Vereinswechsels mit Pass Online von diesem die Daten der Spielerpass-Rückseite direkt erfasst. Der bisherige Spielerpass wird zusammen mit dem Antrag aufbewahrt. Der antragstellende Verein muss sicherstellen und gewährleisten, dass ihm alle erforderlichen Erklärungen und Daten von dem Spieler vorliegen.

Eine im Onlineverfahren vorgenommene Abmeldung in Form der „stellvertretenden Abmeldung“ wie im Seniorenbereich ist nicht möglich. Die Spielerin/der Spieler muss sich unverändert per Einschreibepostkarte abmelden.

Die Mitarbeiter der WFLV-Passstelle bekommen nach Übermittlung der Daten die offenen Vereinswechselanträge angezeigt, prüfen diese unter Berücksichtigung der Jugendspielordnung/WFLV und erteilen die entsprechende Spielberechtigung.

Das muss der Verein machen, um bei Pass Online teilnehmen zu können:

- Nutzungsbedingungen unterschreiben und an Passstelle schicken
- ggf. Vollmachtserteilung beifügen
- Nach Erhalt der Benutzerkennung und des persönlichen Kennworts einfach einloggen und teilnehmen.

Die für „Antrag-Online“ erforderlichen Dokumente stehen auch als Download unter www.wflv.de bereit.

Für Rückfragen steht Ihnen Frau Jutta Barendt montags bis freitags von 8.00 bis 16.30 Uhr unter 0203 - 71722666 zur Verfügung.

Der WFLV weist gerne daraufhin, dass „Antrag Online“ ein alternatives Angebot ist, welches den Vereinen die Beantragung eines Spielerpasses erleichtern will. Selbstverständlich können Spielberechtigungen weiterhin auf dem bisherigen Weg beantragt werden.

Muster

Vollmacht zur Autorisierung für die Nutzung von DFBnet Pass Online

Hiermit bevollmächtige ich _____

Vollmachtgeber (vertretungsberechtigtes Vorstandsmitglied gemäß § 26 Bürgerliches Gesetzbuch)

Name, Vorname _____

Geburtsdatum _____ Ort, Datum _____

Anschrift _____

den Vollmachtnehmer _____

Name, Vorname _____

Geburtsdatum _____ Ort, Datum _____

Anschrift _____

E-Mailadresse: _____

für den Verein _____

für die Nutzung von DFBnet Pass Online zu autorisieren.

Die Vollmacht kann vom Vollmachtgeber jederzeit widerrufen werden.

Vollmachtgeber

Vereinsstempel

Ort, Datum, Unterschrift

Vollmachtnehmer

Ort, Datum, Unterschrift

Nutzungsbedingungen für DFBnet Pass Online

1. Allgemeines

- 1.1 Pass Online ist eine Webapplikation des DFBnet, die es autorisierten Vereinen ermöglicht, Anträge auf Erteilung einer Spielerlaubnis über das Internet zu stellen.
- 1.2 Mit rechtsverbindlicher Anerkennung dieser Nutzungsbedingungen erfolgt die Autorisierung über den WFLV. Dieser vergibt für den Unterzeichner, der vertretungsberechtigter Vorstand des Vereins im Sinne des § 26 Bürgerliches Gesetzbuch sein muss, für die Nutzung von DFBnet „Pass Online“ eine personenbezogene Benutzerkennung, Die Verpflichtung, darüber hinaus auch die AGB/Nutzungsbedingungen der DFB Medien GmbH & Co KG anzuerkennen, bleibt hiervon unberührt.
- 1.3 Der Verein wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass diese Kennung nur von einem sehr engen und vertrauenswürdigen Benutzerkreis genutzt werden sollte.

2. Nutzung von DFBnet Pass Online

- 2.1 DFBnet Pass Online steht den autorisierten Mitgliedsvereinen (Nutzer) grundsätzlich zeitlich unbefristet zur Nutzung zur Verfügung. Ein Anspruch auf Nutzung von DFBnet Pass Online besteht jedoch nicht. WFLV und DFB-Medien behalten sich vor, in alleinigem Ermessen jeglichen Zugang zu dieser Webapplikation ohne Ankündigung dem Nutzer zu verweigern und/oder den Betrieb ohne Ankündigung einzustellen. Die Nutzung von DFBnet Pass Online darf ausschließlich in gesetzlich zulässiger Weise und vertragsgemäß erfolgen, insbesondere unter Einhaltung dieser Nutzungsbedingungen.
- 2.2 Der Nutzer ist für sämtliche Handlungen, die unter seinem Account vorgenommen werden, verantwortlich, soweit das vom Nutzer gewählte Passwort in Kombination mit der vergebenen Benutzerkennung eingegeben wurde.
- 2.3 Der Nutzer versichert ausdrücklich, dass die mit der Anwendung von DFBnet Pass Online von ihm beauftragten Personen geschäftsfähig und für den Verein vertretungsberechtigt sind.
- 2.4 Der Nutzer versichert ausdrücklich, dass sämtliche Angaben, die er im Rahmen der Beantragung einer Spielerlaubnis macht, von ihm geprüft wurden, wahrheitsgemäß sind und die entsprechenden Unterlagen tatsächlich vorliegen.
- 2.5 Der Nutzer ist damit einverstanden, dass im Rahmen der Antragstellung über DFBnet Pass Online erforderliche Mitteilungen und Nachfragen regelmäßig über das E-Postfachsystem des WFLV kommuniziert werden.
- 2.6 Eine Spielerlaubnis kann nur auf Grundlage der maßgeblichen Statuten des DFB (Spiel- und Jugendordnung), des WFLV (Spiel- und Jugendspielordnung) sowie der FIFA (Reglement bezüglich Spielerstatus und Transfer von Spielern) erteilt werden. Der Nutzer anerkennt diese – in der jeweils gültigen Fassung – als für sich verbindlich.

3. Aufbewahrungspflichten und -fristen

- 3.1 Der Nutzer ist verpflichtet, sämtliche für die Beantragung eines Spielrechts erforderlichen Original-Unterlagen, insbesondere die unterzeichneten Spielerlaubnis-Anträge und ihm vorliegende Spielerpässe, für einen Zeitraum von mindestens zwei Jahren ab Antragstellung aufzubewahren.

- 3.2 Auf Anforderung sind dem WFLV die nach seiner Spiel- und Jugendspielordnung und diesen Nutzungsbedingungen aufzubewahrenden Original-Unterlagen unverzüglich, spätestens jedoch innerhalb von 14 Tagen im Original zur Einsicht vorzulegen.

4. Gebühren

- 4.1 Die für die Erteilung einer Spielerlaubnis durch den WFLV auf Grundlage der gemäß § 10 SpO/WFLV zu entrichtende Gebühr wird vom Nutzer im Lastschriftverfahren eingezogen. Die Autorisierung für DFBnet Pass Online setzt die Teilnahme am Lastschriftverfahren voraus. Hierzu erteilt der Nutzer eine gesonderte Ermächtigung (Anlage).
- 4.2 Die Gebühren werden mit Antragstellung zur Zahlung fällig und gelten als zu diesem Zeitpunkt entrichtet, soweit das angegebene Konto die erforderliche Deckung aufweist.
- 4.3 Soweit das angegebene Konto die erforderliche Deckung nicht aufweist, sind die Voraussetzungen für die Erteilung einer Spielerlaubnis nicht erfüllt. Ein bereits erteiltes Spielrecht ist von Anfang an nichtig.
- 4.4 Die Abrechnung über die im Lastschriftverfahren entrichteten Gebühren erfolgt monatlich.

5. Datenschutz

- 5.1 Der Nutzer nimmt zur Kenntnis, dass die personenbezogenen Daten, die ihm im Rahmen einer Antragstellung über DFBnet Pass Online zu Kenntnis gelangen, den gesetzlichen Bestimmungen zum Datenschutz (BDSG) unterliegen. Nutzer und WFLV verpflichten sich, § 45 WFLV-Satzung zu beachten.
- 5.2 Der Nutzer trägt die Verantwortung dafür, dass diese Daten nur im Rahmen der Antragstellung Verwendung finden und nicht für andere Zwecke genutzt werden.

6. Änderung dieser Nutzungsbedingungen

- 6.1 Der WFLV behält sich das Recht vor, die Nutzungsbedingungen zu ändern, sofern die Änderung der Nutzungsbedingungen für den Nutzer zumutbar ist. Änderungen der Nutzungsbedingungen wird der WFLV spätestens zwei Wochen vor deren Inkrafttreten dem Nutzer bekannt gegeben, regelmäßig über das E-Postfachsystem.
- 6.2 Die Änderung der Nutzungsbedingungen für die Nutzung von DFBnet Pass Online gilt als genehmigt, wenn der Nutzer die Webapplikation auch einen Monat nach Inkrafttreten der geänderten Nutzungsbedingungen noch weiter nutzt. Der WFLV wird hierauf im Rahmen der Bekanntgabe der Änderung hinweisen.

Vereinsname

LSB-Vereinskennziffer

Name, Vorname

Straße, PLZ, Ort

Ort, Datum

Stempel Unterschrift
1.Vorsitzender/Abteilungsleiter

Ermächtigung zum Einzug von Forderungen mittels Lastschrift

Verein/Nutzer:

Vereinsname

LSB-Vereinskennziffer

Name Vorname

Straße PLZ Ort

Hiermit ermächtigen wir den WFLV widerruflich, die im Rahmen der Beantragung einer Spielerlaubnis über DFBnet Pass Online zu entrichtenden Gebühren bei Fälligkeit zu Lasten des Kontos mit der

Nummer _____, Bankleitzahl _____

bei der _____(Bank).

durch Lastschrift einzuziehen.

Wenn das Konto die erforderliche Deckung nicht aufweist, besteht seitens des kontoführenden Kreditinstitutes keine Verpflichtung zur Einlösung.

Teileinlösungen werden im Lastschriftverfahren nicht vorgenommen.