



Nutzungsbedingungen für DFBnet Pass Online im Hessischen Fußball-Verband

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 Die rechtsverbindliche Anerkennung dieser Nutzungsbedingungen erfolgt mit der ersten Nutzung der Webapplikation DFBnet Pass Online durch den Verein. Die Verpflichtung, darüber hinaus auch die AGB/Nutzungsbedingungen der DFB Medien GmbH & Co KG anzuerkennen, bleibt hiervon unberührt.

2. Nutzung von DFBnet Pass Online

- 2.1 DFBnet Pass Online steht den autorisierten Mitgliedsvereinen (Nutzern) grundsätzlich zeitlich unbefristet zur Nutzung zur Verfügung. Ein Anspruch auf Nutzung von DFBnet Pass Online besteht jedoch nicht. HFV 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 Nutzerkennung eingegeben wurde.
- 2.3 Der Nutzer versichert ausdrücklich, dass die mit der Anwendung von DFBnet Pass Online von ihm beauftragte Person geschäftsfähig und für den Verein vertretungsberechtigt ist.
- 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 HFV kommuniziert werden.
- 2.6 Eine Spielerlaubnis kann nur auf Grundlage der maßgeblichen Statuten des DFB (Spiel- und Jugendordnung), des HFV (Spiel- und Jugendordnung) sowie der FIFA (Reglement bezüglich Spielerstatus und Transfer von Spielern) erteilt werden. Der Nutzer erkennt diese – in der jeweils gültigen Fassung – als für sich verbindlich an.

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 HFV die nach Spiel- /Jugendordnung und diesen Nutzungsbedingungen aufzubewahrenden Original-Unterlagen unverzüglich, spätestens jedoch innerhalb von 14 Tagen im Original zur Einsicht vorzulegen.
- 3.3 Kommt der Verein der Aufforderung nicht fristgerecht nach kann gegen ihn eine Verwaltungsstrafe nach § 18 o der Strafordnung verhängt werden. Ferner gilt der betroffene Spieler als nicht spielberechtigt verbunden mit der Folge der Anwendung von § 31 Strafordnung.

4. Datenschutz

- 4.1 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 HFV verpflichten sich, § 56 HFV-Satzung zu beachten.
- 4.2 Der Nutzer trägt die Verantwortung dafür, dass diese Daten nur im Rahmen der Antragstellung Verwendung finden und nicht für andere Zwecke genutzt werden.

5. Gebühren

- 4.1 Die für die Erteilung einer Spielerlaubnis durch den HFV zu erhebende Gebühr wird durch den Nutzer im Lastschriftverfahren entrichtet. Die Autorisierung für DFBnet Pass Online setzt die Teilnahme am Lastschriftverfahren voraus.
- 4.2 Die Gebühren werden mit Antragstellung zur Zahlung fällig.
- 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.

6. Änderung dieser Nutzungsbedingungen

- 6.1 Der HFV behält sich das Recht vor, die Nutzungsbedingungen zu ändern, sofern die Änderung der Nutzungsbedingungen für den Nutzer zumutbar ist. Änderungen der Nutzungsbedingungen wird der HFV dem Nutzer spätestens zwei Wochen vor deren Inkrafttreten, in der Regel über das E-Postfachsystem, bekanntgeben.
- 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 HFV wird hierauf im Rahmen der Bekanntgabe der Änderung hinweisen.