



Nutzungsbedingungen DFBnet Pass Online im Schleswig-Holsteinischen Fußballverband

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 bearbeiten.
- 1.2. Die Autorisierung erfolgt über den SHFV und setzt die rechtsverbindliche Anerkennung dieser Nutzungsbedingungen voraus. Die Verpflichtung, darüber hinaus auch die AGB/Nutzungsbedingungen der DFB GmbH anzuerkennen, bleibt hiervon unberührt.

2. Nutzung von DFBnet Pass Online

- 2.1. DFBnet Pass Online steht den autorisierten Mitgliedsvereinen (Nutzer) zeitlich unbefristet zur Nutzung zur Verfügung. SHFV und DFB GmbH & Co. KG behalten sich jedoch vor, nach 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 Beauftragten voll geschäftsfähig und für ihn vertretungsberechtigt sind.
- 2.4. Der Nutzer versichert ausdrücklich, dass sämtliche Angaben, die er im Rahmen der Beantragung einer Spielerlaubnis macht, von ihm geprüft wurden und wahrheitsgemäß sind.
- 2.5. Der Nutzer nimmt zur Kenntnis, dass im Rahmen der Antragstellung über DFBnet Pass Online erforderliche Mitteilungen und Nachfragen regelmäßig über das E-Postfachsystem des SHFV kommuniziert werden.
- 2.6. Eine Spielerlaubnis kann nur auf Grundlage der maßgeblichen Statuten des DFB (Spiel- und Jugendordnung) des SHFV (Spiel-, Jugendordnung und Melde- u. Passwesen) 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. Darüber hinaus sind Einwilligungserklärungen und Erklärungen über Nutzungsrechte solange aufzubewahren, wie diese Gültigkeit haben (in der Regel bis zu einem Widerruf) bzw. entsprechende, darauf beruhende Datenverarbeitungen vorgenommen werden.
- 3.2. Auf entsprechende Anforderung sind dem SHFV die nach der SHFV-Spielordnung/Melde- u. Passwesen und diesen Nutzungsbedingungen aufzubewahrenden Original-Unterlagen unverzüglich, spätestens jedoch innerhalb von 14 Tagen im Original zur Einsicht vorzulegen.
- 3.3. Kommt der Nutzer der Aufforderung nicht fristgerecht nach, kann gegen ihn ein Ordnungsgeld bis zu € 50,00 je Einzelfall verhängt werden. Ferner gilt der betroffene Spieler als nicht spielberechtigt verbunden mit der Folge der Anwendung von § 29 der Spielordnung des SHFV.



4. Gebühren

- 4.1. Die für die Erteilung einer Spielerlaubnis durch den SHFV 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.
- 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 zur Kenntnis gelangen, den gesetzlichen Bestimmungen zum Datenschutz unterliegen.
- 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 SHFV behält sich das Recht vor, diese Nutzungsbedingungen zu ändern, sofern die Änderung der Nutzungsbedingungen für den Nutzer zumutbar ist. Änderungen der Nutzungsbedingungen wird der SHFV spätestens zwei Wochen vor deren Inkrafttreten in für den Nutzer zumutbarer Weise bekannt gegeben, regelmäßig über das E-Postfach.
- 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 SHFV wird hierauf im Rahmen der Bekanntgabe der Änderung hinweisen.

Die Nutzungsbedingungen werden mit Unterzeichnen des DFBnet-Kennungsantrags des Schleswig-Holsteinischen Fußballverbandes automatisch anerkannt.