Spielbereit

Vereinssoftware für die Jugendabteilung

Nutzungsvertrag

Software-as-a-Service · Vereinssoftware Spielbereit

ZWISCHEN

Stefan Eibl · Spielbereit

Peter-Henlein-Str. 10b · 93102 Pfatter

UND

dem Verein laut elektronischer Bestätigung

Abschluss über start.spielbereit.app

Fassung 3.2 · Stand 11/2026 · Grundfassung anwaltlich geprüft 07.08.2026

SOFTWARE-AS-A-SERVICE · VEREINSSOFTWARE SPIELBEREIT

Nutzungsvertrag über die Bereitstellung der Vereinssoftware „Spielbereit“

Software-as-a-Service · Vereins- und Nachwuchsarbeit

Fassung 3.2 · Stand 11/2026 · Grundfassung erstellt nach Maßgabe der anwaltlichen Prüfung vom 07.08.2026 (RA Markus Baron v. Hohenhau, Fachanwalt für IT-Recht, Regensburg)

Zwischen

Stefan Eibl (Spielbereit), Peter-Henlein-Str. 10b, 93102 Pfatter, E-Mail: info@spielbereit.app

– nachfolgend „Anbieter“ –

und

dem Verein, der diesen Vertrag im elektronischen Bestellprozess nach § 3 Abs. 2 abschließt; Name und Anschrift des Vereins sowie die für ihn handelnde Person ergeben sich aus der Bestätigung nach § 3 Abs. 3

– nachfolgend „Verein“ –

gemeinsam die „Parteien“.

§ 1 Vertragsgegenstand

(1) Der Anbieter betreibt unter der Bezeichnung „Spielbereit“ eine webbasierte Software zur Organisation und Verwaltung von Sportvereinen, insbesondere von deren Jugend- und Nachwuchsabteilungen.

(2) Der Anbieter stellt dem Verein Spielbereit für die Dauer dieses Vertrags als Software-as-a-Service-Lösung (SaaS) über das Internet zur Nutzung zur Verfügung. Eine Überlassung oder Installation der Software oder des Quellcodes auf Systemen des Vereins erfolgt nicht.

(3) Spielbereit unterstützt den Verein insbesondere bei der Organisation und Verwaltung. Der konkrete Funktions- und Leistungsumfang ergibt sich aus diesem Vertrag und der Leistungsbeschreibung gemäß Anlage 1.

(4) Die Software kann, soweit technisch unterstützt, auch Funktionen zur Offline-Nutzung bereitstellen. Offline vorgenommene Eingaben werden nach Wiederherstellung einer Internetverbindung mit dem System synchronisiert. Eine permanente Nutzbarkeit sämtlicher Funktionen ohne Internetverbindung ist nicht geschuldet.

(5) Die Plattform wird für den Verein grundsätzlich als eigene Vereinsinstanz eingerichtet. Die Darstellung kann insbesondere an Wappen, Namen und Farben des Vereins angepasst werden („White-Label“).

(6) Einrichtung der Plattform im Vereins-Look, Hosting, Wartung, Aktualisierung der Standardsoftware sowie die in Anlage 1 genannten Standardfunktionen sind mit der vereinbarten Nutzungsvergütung abgegolten.

(7) Nicht geschuldet sind, soweit nicht ausdrücklich vereinbart,

a) individuelle Softwareentwicklungen oder Anpassungen,

b) die Entwicklung zusätzlicher Module, Funktionen oder Schnittstellen,

c) umfangreiche Datenmigrationen oder Datenbereinigungen,

d) redaktionelle oder organisatorische Betreuung des Vereins,

e) Rechts- oder Datenschutzberatung,

f) die Prüfung der vom Verein eingegebenen Daten und Inhalte auf Richtigkeit oder Rechtmäßigkeit sowie

g) sonstige Leistungen, die über die vereinbarte Bereitstellung der Standardplattform hinausgehen.

Solche Leistungen können gesondert vereinbart werden.

§ 2 Leistungen des Anbieters

(1) Der Anbieter stellt Spielbereit während der Vertragslaufzeit in der jeweils aktuellen Version über das Internet zur Verfügung. Eine Installation ist nicht erforderlich.

(2) Der Anbieter ist insbesondere verantwortlich für

a) den technischen Betrieb der Plattform,

b) das Hosting und die Wartung der Plattform,

c) die Beseitigung technischer Störungen, soweit diese seinem Verantwortungsbereich zuzurechnen sind,

d) Updates, Patches und sicherheitsrelevante Aktualisierungen,

e) angemessene technische Sicherungsmaßnahmen und

f) die grundsätzliche Nutzbarkeit der vertraglich vereinbarten Funktionen.

(3) Der Anbieter ist berechtigt, Spielbereit fortlaufend technisch weiterzuentwickeln sowie technische Komponenten, Benutzeroberflächen und einzelne Abläufe zu verändern, soweit hierdurch die vertraglich vereinbarte Nutzung nicht wesentlich beeinträchtigt wird.

(4) Ein Anspruch des Vereins auf die Entwicklung bestimmter neuer Funktionen, Änderungen oder individueller Anpassungen besteht nicht.

§ 3 Vertragsschluss

(1) Ein Vertrag über die Nutzung von Spielbereit kommt durch Annahme eines Angebots des Anbieters, durch beiderseitige Bestätigung in Textform oder über einen vom Anbieter hierfür eingerichteten elektronischen Bestellprozess zustande.

(2) Im elektronischen Bestellprozess unter start.spielbereit.app gibt der Verein durch Absenden der Anmeldung und Bestätigung der angegebenen E-Mail-Adresse ein Angebot zum Abschluss dieses Vertrags und der Vereinbarung zur Auftragsverarbeitung ab. Die für den Verein handelnde Person versichert dabei, zur Vertretung des Vereins berechtigt (§ 26 BGB) oder vom vertretungsberechtigten Vorstand hierzu beauftragt zu sein. Der Anbieter nimmt das Angebot an, indem er die Vereinsinstanz freischaltet und die Zugangsdaten per E-Mail übersendet. Ein Anspruch auf Annahme besteht nicht.

(3) Der Anbieter speichert zu jedem Vertragsschluss nach Abs. 2 Zeitpunkt, Name, Funktion und E-Mail-Adresse der handelnden Person, den Namen des Vereins sowie Fassung und Prüfsumme dieses Vertrags und der Vereinbarung zur Auftragsverarbeitung. Beide Dokumente werden dem Verein in der bestätigten Fassung mit der Freischaltungs-E-Mail übersandt.

§ 4 Testphase, Gratis-Stufe und Testzugang (unentgeltlich)

(1) Die Nutzung beginnt mit einer unentgeltlichen Testphase. Diese dient dem Test von Spielbereit im laufenden Vereinsbetrieb.

(2) Die Testphase dauert 28 Tage ab Freischaltung der Vereinsinstanz und kann von beiden Parteien jederzeit ohne Angabe von Gründen in Textform beendet werden.

(3) Während der Testphase und in der Gratis-Stufe besteht kein Anspruch auf eine bestimmte Verfügbarkeit oder auf bestimmte Funktionen. Der Anbieter ist bemüht, einen stabilen Betrieb zu gewährleisten.

(4) Eine entgeltliche Fortsetzung nach der Testphase bedarf einer gesonderten Bestätigung in Textform; sie kann auch über die vom Anbieter hierfür bereitgestellte Funktion „Weitermachen“ erklärt werden, mit der der Verein Tarif und Abrechnungsweise nach Anlage 1 Nr. 2 wählt. Ohne solche Bestätigung wird die Nutzung nach Ablauf der Testphase unentgeltlich in der Gratis-Stufe nach Anlage 1 Nr. 2 fortgesetzt (vereinbarte unentgeltliche Fortsetzung).

(5) Soweit der Anbieter dem Verein vor Vertragsschluss einen Demo- oder Testzugang zur Verfügung stellt, dient dieser ausschließlich dazu, die Funktionen von Spielbereit kennenzulernen.

(6) In einen lediglich zu Demonstrationszwecken bereitgestellten Zugang sollen keine personenbezogenen Echtdaten von Spielern, Trainern, Eltern oder sonstigen Personen eingestellt werden, sofern die Parteien nicht ausdrücklich etwas anderes vereinbart haben.

(7) In der Gratis-Stufe stellt der Anbieter den in Anlage 1 Nr. 2 beschriebenen eingeschränkten Funktionsumfang unentgeltlich bereit; §§ 13, 14 und 20 finden insoweit keine Anwendung. Daten aus Bereichen, die in der Gratis-Stufe nicht nutzbar sind, bleiben erhalten, lesbar und nach § 22 exportierbar. Der Verein kann jederzeit über die Funktion „Weitermachen“ in einen Tarif nach Anlage 1 Nr. 2 wechseln. Während der Gratis-Stufe kann der Verein den Vertrag jederzeit zum Monatsende, der Anbieter mit einer Frist von einem Monat zum Monatsende in Textform kündigen; § 22 gilt.

§ 5 Verantwortungsbereich des Vereins

(1) Der Verein verwaltet seine Vereinsinstanz von Spielbereit und die darin enthaltenen Inhalte und Benutzer eigenverantwortlich.

(2) Soweit Spielbereit entsprechende Administrationsfunktionen bereitstellt, entscheidet der Verein selbständig insbesondere über

a) die anzulegenden Benutzer,
b) die Zuordnung zu Mannschaften, Abteilungen oder sonstigen Gruppen,
c) Rollen und Zugriffsrechte,
d) die einzugebenden personenbezogenen Daten,
e) die eingestellten Inhalte und Dokumente sowie
f) die Nutzung einzelner Funktionen.

(3) Der Verein soll mindestens zwei administrationsberechtigte Personen benennen, möglichst darunter ein Mitglied des Vorstands, die die Zugriffsrechte innerhalb der Vereinsinstanz vergeben und verwalten; die erste ist die Person, die den Vertrag nach § 3 Abs. 2 abschließt, weitere legt der Verein in der Benutzerverwaltung an. Der Verein ist dafür verantwortlich, welche Personen welche Daten einsehen können.

(4) Der Verein ist für die von ihm getroffenen Einstellungen nach den vorstehenden Absätzen sowie für die sachliche Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der von ihm oder seinen berechtigten Nutzern eingegebenen Daten selbst verantwortlich.

(5) Der Anbieter ist nicht verpflichtet, die vom Verein eingestellten Daten oder Inhalte auf ihre Richtigkeit, Zweckmäßigkeit oder rechtliche Zulässigkeit zu prüfen.

§ 6 Besondere Verantwortung für Nachweise, Fristen und § 72a SGB VIII

(1) Funktionen von Spielbereit zur Verwaltung und Überwachung von Fristen, Trainerlizenzen, Fortbildungen, Führungszeugnissen, Einwilligungen oder sonstigen Nachweisen dienen der organisatorischen Unterstützung des Vereins.

(2) Der Verein bleibt allein selbst dafür verantwortlich festzustellen,

a) welche Nachweise gesetzlich oder aufgrund verbandsrechtlicher, vertraglicher oder interner Vorgaben erforderlich sind,
b) welche Personen hiervon betroffen sind,
c) wann Einsichtnahmen, Prüfungen oder Aktualisierungen vorzunehmen sind,
d) welche Daten hierbei zulässigerweise erhoben und gespeichert werden dürfen und
e) welche Konsequenzen aus fehlenden oder abgelaufenen Nachweisen zu ziehen sind.

Dies gilt insbesondere für Pflichten im Zusammenhang mit § 72a SGB VIII.

(3) Soweit Daten über die Einsichtnahme in Führungszeugnisse verarbeitet werden, hat der Verein insbesondere die Vorgaben des § 72a Abs. 5 SGB VIII hinsichtlich des zulässigen Datenumfangs und der Löschung zu beachten.

(4) Erinnerungs- und Fristenfunktionen ersetzen nicht die eigene Kontrolle des Vereins. Der Verein hat selbst sicherzustellen, dass die zugrunde liegenden Daten und Fristen zutreffend sind.

§ 7 Pflichten des Vereins und seiner Nutzer

(1) Der Verein stellt die für die Nutzung von Spielbereit erforderlichen technischen Voraussetzungen, insbesondere einen geeigneten Internetzugang, aktuelle Browser und geeignete Endgeräte, selbst bereit.

(2) Der Verein stellt sicher, dass Zugänge nur Personen zur Verfügung gestellt werden, die zur Nutzung der entsprechenden Daten und Funktionen berechtigt sind. Zugangsdaten zu Spielbereit sind geheim zu halten und durch geeignete Maßnahmen gegen unbefugten Zugriff zu schützen.

(3) Der Verein verpflichtet seine Nutzer zu einem ordnungsgemäßen und rechtmäßigen Umgang mit der Plattform. Es ist insbesondere untersagt,

a) rechtswidrige Inhalte einzustellen,

b) Rechte Dritter zu verletzen,

c) Schadsoftware oder sonstige schädliche Inhalte einzubringen,

d) Sicherheitsmechanismen zu umgehen,

e) automatisierte Zugriffe außerhalb bereitgestellter Schnittstellen vorzunehmen oder

f) die Funktionsfähigkeit, Integrität oder Sicherheit der Plattform zu beeinträchtigen.

(4) Tatsächliche oder vermutete unberechtigte Zugriffe auf Benutzerkonten oder sonstige erhebliche Sicherheitsvorfälle sind dem Anbieter unverzüglich mitzuteilen.

§ 8 Inhalte des Vereins

(1) Sämtliche Rechte an den vom Verein oder seinen Nutzern in Spielbereit eingestellten Inhalten verbleiben beim Verein bzw. beim jeweiligen Rechteinhaber. Der Verein räumt dem Anbieter für die Dauer des Vertrags die zur technischen Speicherung, Übertragung, Sicherung und Darstellung erforderlichen einfachen Nutzungsrechte ein.

(2) Eine Nutzung der vom Verein eingestellten personenbezogenen Daten und Inhalte zu eigenen Werbe-, Profiling-, KI-Trainings- oder sonstigen nicht zur Vertragsdurchführung erforderlichen Zwecken erfolgt nicht.

§ 9 Nutzungsrechte an Spielbereit

(1) Der Anbieter räumt dem Verein für die Dauer des Vertrags ein einfaches, nicht ausschließliches, nicht übertragbares und – außer an die nach diesem Vertrag berechtigten Nutzer – nicht unterlizenzierbares Recht ein, Spielbereit für eigene Vereinszwecke gemäß diesem Vertrag und seinen Anlagen über das Internet zu nutzen.

(2) Die Nutzungsberechtigung gilt für den Verein als Ganzes einschließlich aller seiner Abteilungen und Sparten.

(3) Nutzungsberechtigt sind die vom Verein entsprechend der Rollen- und Rechteverwaltung zugelassenen Funktionsträger, Trainer, Mitarbeiter, Mitglieder und sonstigen berechtigten Personen.

(4) Die Anzahl der Benutzerkonten ist nur beschränkt, soweit dies ausdrücklich im gebuchten Tarif oder Angebot vereinbart wurde. Maßgeblich für die Tarifzuordnung ist grundsätzlich die Anzahl der aktiven Jugendspieler.

(5) Sämtliche Rechte an Spielbereit, insbesondere am Quellcode, an der Softwarearchitektur, an Datenbankstrukturen, Benutzeroberflächen, Designs und sonstigen Bestandteilen, verbleiben beim Anbieter bzw. den jeweiligen Rechteinhabern.

(6) Der Verein ist nicht berechtigt, die Software außerhalb zwingender gesetzlicher Befugnisse zu vervielfältigen, zu bearbeiten, zu dekompilieren, zu vermieten, zu verleasen, zu verkaufen oder Dritten außerhalb des vorgesehenen Nutzerkreises zugänglich zu machen.

§ 10 Datenschutz und Auftragsverarbeitung

(1) Der Verein ist für die personenbezogenen Daten, die er im Rahmen der Nutzung von Spielbereit verarbeitet, grundsätzlich Verantwortlicher im Sinne von Art. 4 Nr. 7 DSGVO.

(2) Der Anbieter verarbeitet personenbezogene Daten, die ihm im Rahmen der Bereitstellung von Spielbereit im Auftrag des Vereins zugänglich werden, als Auftragsverarbeiter gemäß Art. 28 DSGVO.

(3) Vor Beginn der Verarbeitung schließen die Parteien eine gesonderte Vereinbarung zur Auftragsverarbeitung (AVV). Diese ist Bestandteil des Vertragsverhältnisses.

(4) Bei Widersprüchen zwischen diesem Vertrag und der AVV gehen hinsichtlich der Verarbeitung personenbezogener Daten die Regelungen der AVV vor.

(5) Der Verein ist insbesondere verantwortlich für

a) die Rechtmäßigkeit der Datenerhebung und -verarbeitung,
b) die Festlegung zulässiger Zwecke,
c) die Erfüllung der Informationspflichten gegenüber betroffenen Personen,
d) die Verwaltung erforderlicher Einwilligungen,
e) die Festlegung angemessener Löschfristen,
f) die Berechtigung seiner Benutzer sowie
g) die Bearbeitung von Betroffenenrechten, soweit die AVV nichts anderes bestimmt.

(6) Dies gilt insbesondere für Daten von Kindern und Jugendlichen sowie für besondere Kategorien personenbezogener Daten im Sinne von Art. 9 DSGVO.

§ 11 IT-Sicherheit und Datensicherung

(1) Der Anbieter betreibt Spielbereit unter Einsatz angemessener technischer und organisatorischer Sicherheitsmaßnahmen. Hierzu gehören insbesondere angemessene Maßnahmen zur Verschlüsselung, Zugriffskontrolle, Aktualisierung, Datensicherung und Wiederherstellung sowie zum Schutz vor unbefugtem Zugriff und Datenverlust.

(2) Der Anbieter erstellt im Rahmen seines technischen Betriebskonzepts angemessene Backups der produktiven Datenbestände.

(3) Die Backups dienen der technischen Wiederherstellung des Plattformbetriebs und ersetzen keine gesetzlichen, verbandsrechtlichen oder organisatorischen Archivierungs- und Aufbewahrungspflichten des Vereins.

(4) Der Verein ist verpflichtet, die von ihm in Spielbereit eingestellten und für ihn wesentlichen Daten regelmäßig in einem angemessenen Umfang außerhalb von Spielbereit zu sichern. Die Häufigkeit und der Umfang der Datensicherungen richten sich nach der Bedeutung und Aktualität der jeweiligen Daten. Der Verein hat die Sicherungen so aufzubewahren, dass eine Wiederherstellung der Daten im Falle eines Datenverlusts grundsätzlich möglich ist. Diese Pflicht erfüllt der Verein, indem er mindestens einmal je Saison einen vollständigen Export nach § 22 über die Exportfunktion der Vereinsinstanz abruft und ihn in einem Speicher des Vereins aufbewahrt, auf den nur Vorstand und Jugendleitung zugreifen können, nicht auf privaten Endgeräten. Zuständig ist eine administrationsberechtigte Person nach § 5 Abs. 3.

§ 12 Verfügbarkeit, Wartung und Störungen

(1) Der Anbieter gewährleistet für Spielbereit eine technische Verfügbarkeit von mindestens 99,0 % im Jahresmittel.

(2) Verfügbarkeit im Sinne dieses Vertrags liegt vor, wenn die wesentlichen Funktionen der produktiven Spielbereit-Plattform am Übergabepunkt des vom Anbieter bzw. dessen Hostingdienstleister betriebenen Systems zum Internet technisch erreichbar und nutzbar sind.

(3) Die Verfügbarkeit berechnet sich nach folgender Formel: Verfügbarkeit in % = (Gesamtzeit des jeweiligen Kalenderjahres – zu berücksichtigende Ausfallzeit) / Gesamtzeit des jeweiligen Kalenderjahres × 100.

(4) Beginnt oder endet der Vertrag während eines Kalenderjahres, ist anstelle des Kalenderjahres der jeweilige Vertragszeitraum innerhalb dieses Kalenderjahres maßgeblich.

(5) Bei der Berechnung der Verfügbarkeit bleiben solche Zeiten außer Betracht, in denen die Plattform aufgrund von Umständen nicht verfügbar oder beeinträchtigt ist, die nicht vom Anbieter zu vertreten sind. Hierzu gehören insbesondere Störungen oder Ausfälle öffentlicher Telekommunikations- oder Internetnetze außerhalb des Verantwortungsbereichs des Anbieters, Störungen von Systemen oder Diensten Dritter außerhalb des Verantwortungsbereichs des Anbieters, höhere Gewalt, Angriffe Dritter auf die Plattform oder die zugrunde liegende technische Infrastruktur, soweit der Anbieter angemessene Schutzmaßnahmen nach dem Stand der Technik getroffen hat, Störungen, die durch Systeme, Geräte, Software, Daten, Einstellungen oder Handlungen des Vereins oder seiner Nutzer verursacht werden, vom Verein verlangte oder mit ihm abgestimmte Unterbrechungen sowie angekündigte planmäßige Wartungsarbeiten in angemessenem Umfang sowie zwingend erforderliche Sicherheits- und Notfallwartungen.

(6) Planbare Wartungsarbeiten werden nach Möglichkeit außerhalb typischer Hauptnutzungszeiten durchgeführt und mindestens zwei Werktage vorher angekündigt. Dies gilt nicht für dringende Sicherheits- oder Notfallmaßnahmen; über diese informiert der Anbieter, sobald dies zumutbar ist.

(7) Der Verein hat technische Störungen unverzüglich und möglichst nachvollziehbar zu melden und dabei alle ihm zur Verfügung stehenden Informationen bereitzustellen, die für die Fehleranalyse erforderlich sind.

(8) Der Anbieter wird erhebliche Störungen unverzüglich untersuchen und innerhalb einer angemessenen Frist beseitigen, soweit die Ursache seinem Verantwortungsbereich zuzurechnen ist.

(9) Die Wahl der technisch geeigneten Maßnahmen zur Störungsbeseitigung obliegt dem Anbieter. Die Störungsbeseitigung kann insbesondere durch Fehlerkorrektur, Update, Patch, Wiederherstellung oder Bereitstellung einer zumutbaren Umgehungslösung erfolgen.

(10) Der Anbieter kann sich zur Sicherstellung der Erreichbarkeit und der Störungsbeseitigung Dritter bedienen oder eine Vertretung benennen. Eine bestimmte Reaktions- oder Erreichbarkeitszeit ist damit nicht zugesagt, soweit sie nicht ausdrücklich vereinbart wird.

(11) Gesetzliche Mängelrechte bleiben unberührt.

§ 13 Tarife und Vergütung

(1) Für die entgeltliche Nutzung nach der Testphase gelten die zum Zeitpunkt des Vertragsschlusses in Anlage 1 genannten Tarife.

(2) Die vereinbarten Preise verstehen sich als Endpreise, solange der Anbieter die Kleinunternehmerregelung nach § 19 UStG in Anspruch nimmt. Soweit künftig Umsatzsteuer anfällt, wird diese in gesetzlicher Höhe zusätzlich berechnet.

(3) Die Nutzungsvergütung richtet sich nach der Anzahl der aktiven Jugendspieler des Vereins; maßgeblich ist die Gesamtzahl über alle Abteilungen hinweg. Personen, die in mehreren Abteilungen des Vereins aktiv sind, werden nur einmal gezählt. Maßgeblich für die erstmalige Tarifzuordnung ist die bei Vertragsbeginn vorhandene Anzahl aktiver Jugendspieler.

(4) Ändert sich die Zahl der aktiven Jugendspieler während eines bereits bezahlten Abrechnungszeitraums, führt dies grundsätzlich erst für den folgenden Abrechnungszeitraum zu einer Änderung des Tarifs. Der Verein teilt dem Anbieter unverzüglich Änderungen mit, die zu einer anderen Tarifstufe führen.

(5) Der Anbieter kann die Anzahl aktiver Jugendspieler anhand der im System vorhandenen aktiven Spielerdatensätze überprüfen. Datensätze, die sich anhand von Name und Geburtsdatum als dieselbe Person erkennen lassen, werden dabei zu einer Person zusammengefasst. Weicht das Ergebnis von der Angabe des Vereins ab, klären die Parteien die Abweichung, bevor eine Tarifänderung wirksam wird.

(6) Die Vergütung ist zu Beginn des vereinbarten Abrechnungszeitraums im Voraus fällig.

(7) Die Zahlung erfolgt aufgrund Rechnung des Anbieters innerhalb von 14 Tagen nach Rechnungsstellung, soweit keine andere Zahlungsweise vereinbart wurde.

(8) Zahlungen erfolgen, soweit nichts anderes vereinbart ist, per Überweisung auf folgendes Konto des Anbieters: Kontoinhaber Stefan Eibl, FYRST, IBAN DE58 7217 0363 0093 6575 00. Als Verwendungszweck ist die Rechnungsnummer anzugeben. Eine Änderung der Bankverbindung teilt der Anbieter dem Verein in Textform mit. Der Verein ist gehalten, eine ihm mitgeteilte Änderung der Bankverbindung vor der nächsten Zahlung unter der in Anlage 1 Nr. 3 genannten Rufnummer des Anbieters zu bestätigen.

§ 14 Preisänderungen

(1) Der Anbieter kann die Vergütung für zukünftige Vertragsperioden anpassen, soweit sich die für die Leistungserbringung maßgeblichen Kosten verändern. Berücksichtigt werden insbesondere Hosting-, Energie-, Telekommunikations-, Lizenz-, Personal-, Entwicklungs-, IT-Sicherheits- und gesetzlich verursachte Kosten.

(2) Kostensteigerungen und Kostensenkungen sind nach denselben Maßstäben zu berücksichtigen. Eine Anpassung darf nur in dem Umfang erfolgen, der zur Wiederherstellung des bisherigen Verhältnisses von Leistung und Gegenleistung erforderlich ist.

(3) Preisänderungen werden mindestens sechs Wochen vor ihrem Wirksamwerden in Textform angekündigt und gelten nicht rückwirkend für bereits bezahlte Vertragsperioden.

(4) Bei einer Preiserhöhung kann der Verein den Vertrag zum Ende der laufenden Vertragsperiode kündigen. Auf dieses Recht wird er mit der Änderungsmitteilung hingewiesen.

§ 15 Zusatzleistungen

(1) Leistungen außerhalb des vereinbarten Standardumfangs, insbesondere individuelle Anpassungen, Schnittstellen, Datenmigrationen, Schulungen oder Beratungsleistungen, sind nur bei gesonderter Beauftragung geschuldet und gesondert zu vergüten.

§ 16 Mängelrechte

(1) Für die entgeltliche Bereitstellung von Spielbereit gelten die gesetzlichen Vorschriften über Mängel bei der zeitweisen Überlassung von Software, soweit dieser Vertrag nichts wirksames Abweichendes bestimmt.

(2) Ein Mangel liegt insbesondere vor, wenn die tatsächliche Beschaffenheit oder Nutzbarkeit von Spielbereit nicht nur unerheblich von der vertraglich vereinbarten Beschaffenheit abweicht.

(3) Der Verein hat festgestellte Mängel dem Anbieter unverzüglich und so konkret wie möglich in Textform mitzuteilen.

(4) Der Anbieter ist zunächst berechtigt, den Mangel innerhalb angemessener Frist zu beseitigen. Die Mangelbeseitigung kann insbesondere durch Fehlerbehebung, Update, Patch oder Bereitstellung einer zumutbaren Umgehungslösung erfolgen.

(5) Keine Mängelansprüche bestehen, soweit eine Beeinträchtigung darauf beruht, dass der Verein nicht unterstützte technische Systeme oder Browser einsetzt, die Plattform entgegen den vertraglichen Vorgaben genutzt wird oder eine Störung aus dem Verantwortungsbereich eines vom Verein eingesetzten Dritten stammt.

(6) Eine unerhebliche Minderung der Gebrauchstauglichkeit begründet keinen Anspruch auf Minderung der Vergütung.

(7) Die verschuldensunabhängige Schadensersatzhaftung des Anbieters für bei Vertragsschluss bereits vorhandene Mängel gemäß § 536a Abs. 1 Alt. 1 BGB wird ausgeschlossen, soweit der Anbieter den Mangel nicht arglistig verschwiegen oder eine Garantie übernommen hat.

(8) Vorstehende Einschränkungen gelten nicht im Falle von Ansprüchen aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit sowie für sonstige Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung oder Arglist des Anbieters beruhen, sowie für Schäden, die von der Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz umfasst werden, sowie im Fall der Übernahme von Garantien.

§ 17 Haftung

(1) Der Anbieter haftet unbeschränkt bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit, bei schuldhafter Verletzung von Leben, Körper oder Gesundheit, nach dem Produkthaftungsgesetz sowie im Umfang einer ausdrücklich übernommenen Garantie.

(2) Bei leicht fahrlässiger Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht haftet der Anbieter auf den vertragstypischen und bei Vertragsschluss vorhersehbaren Schaden.

(3) Wesentliche Vertragspflichten sind Pflichten, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrags überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Verein regelmäßig vertrauen darf.

(4) Im Übrigen ist die Haftung des Anbieters für leicht fahrlässig verursachte Schäden ausgeschlossen.

(5) Der Verein bleibt für die Sicherung seiner wichtigen Daten mitverantwortlich. Soweit ein Datenverlust durch zumutbare Maßnahmen des Vereins, z. B. eigene ordnungsgemäße und regelmäßige Datensicherung durch den Verein, vermeidbar oder in seinem Umfang reduzierbar gewesen wäre, ist dies im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften zu berücksichtigen.

(6) Eine Haftung für Datenverlust ist auf den Aufwand begrenzt, der zur Wiederherstellung erforderlich gewesen wäre.

(7) Der Anbieter haftet nicht für die sachliche oder rechtliche Richtigkeit der vom Verein eingegebenen Inhalte, Fristen, Angaben, Nachweise oder Einwilligungen.

(8) Der Anbieter übernimmt keine Gewähr dafür, dass die bloße Verwendung von Spielbereit gesetzliche, verbandsrechtliche oder organisatorische Pflichten des Vereins erfüllt.

§ 18 Freistellung bei Inhalten des Vereins

(1) Der Verein stellt den Anbieter von berechtigten Ansprüchen Dritter einschließlich erforderlicher und angemessener Rechtsverteidigungskosten vollumfänglich frei, die aufgrund einer vom Verein zu vertretenden Verletzung von Rechten Dritter durch von ihm oder seinen Nutzern eingestellte oder veröffentlichte Inhalte entstehen.

(2) Der Anbieter wird den Verein unverzüglich über entsprechende Ansprüche informieren und ihm, soweit zumutbar, Gelegenheit zur Mitwirkung an der Rechtsverteidigung geben. Der Anbieter wird ohne Zustimmung des Vereins keine Anerkenntnisse oder Vergleiche zulasten des Vereins abgeben, soweit ihm dies zumutbar ist.

(3) Der Anbieter ist berechtigt, offensichtlich rechtswidrige Inhalte vorübergehend zu sperren oder zu entfernen, wenn dies zur Vermeidung eigener rechtlicher Nachteile erforderlich ist. Der Verein wird hierüber informiert, soweit keine gesetzlichen Gründe entgegenstehen.

§ 19 Referenznennung und Verwendung von Vereinskennzeichen

(1) Der Verein gestattet dem Anbieter, den Namen des Vereins sowie dessen Vereinswappen oder Logo während der Vertragslaufzeit unentgeltlich als Referenz für Spielbereit zu verwenden.

(2) Die Nutzung ist insbesondere auf der Website des Anbieters, in Kunden- und Referenzlisten, Präsentationen, Social-Media-Auftritten sowie sonstigen Werbe- und Informationsunterlagen zulässig.

(3) Die Referenznennung darf ausschließlich in sachlicher Form erfolgen. Ohne gesonderte Zustimmung des Vereins darf insbesondere nicht der Eindruck erweckt werden, der Verein gebe eine bestimmte Bewertung, Empfehlung oder sonstige werbliche Aussage über Spielbereit ab.

(4) Der Anbieter ist nicht berechtigt, ohne gesonderte Zustimmung des Vereins Namen, Bilder, Aussagen oder sonstige personenbezogene Angaben einzelner Vorstandsmitglieder, Trainer, Spieler, Eltern, Mitglieder oder sonstiger Personen für Referenz- oder Werbezwecke zu verwenden.

(5) Der Verein sichert zu, dass er berechtigt ist, dem Anbieter die in Absatz 1 beschriebenen Nutzungsrechte an Vereinsname, Vereinswappen und Vereinslogo einzuräumen.

(6) Der Verein kann der Referenznennung jederzeit ohne Angabe von Gründen in Textform widersprechen. Der Anbieter wird die weitere Verwendung nach Zugang des Widerspruchs innerhalb angemessener Frist einstellen.

(7) Bereits hergestellte körperliche Werbemittel müssen aufgrund eines Widerspruchs nicht vernichtet oder zurückgerufen werden. Sie dürfen jedoch nach Zugang des Widerspruchs nicht neu hergestellt oder nachproduziert werden.

§ 20 Zahlungsverzug und Beschränkung des Zugangs

(1) Gerät der Verein mit einer fälligen Vergütung in Verzug, gelten die gesetzlichen Verzugsfolgen.

(2) Besteht trotz zweier Mahnungen weiterhin eine nicht nur unerhebliche fällige Forderung, darf der Anbieter den Zugang zu Spielbereit nach vorheriger Ankündigung in Textform ganz oder teilweise vorübergehend beschränken. Die zweite Mahnung muss eine letzte Zahlungsfrist von mindestens 7 Kalendertagen enthalten und auf die drohende Beschränkung hinweisen.

(3) Art und Umfang der Beschränkung müssen unter Berücksichtigung insbesondere der Höhe und Dauer des Zahlungsrückstands sowie der Auswirkungen auf den Verein verhältnismäßig sein. Soweit eine teilweise Beschränkung ausreichend und technisch sinnvoll ist, ist diese einer vollständigen Sperrung vorzuziehen. Als teilweise Beschränkung kommt insbesondere ein auf Lesezugriff begrenzter Betrieb ohne die Möglichkeit zur Neuanlage oder Änderung von Daten in Betracht.

(4) Die gespeicherten Daten werden aufgrund der Sperrung nicht gelöscht. Nach vollständigem Ausgleich der Zahlungsrückstände einschließlich berechtigter Nebenforderungen wird der Zugang innerhalb angemessener technischer Bearbeitungszeit wieder freigeschaltet.

(5) Weitergehende gesetzliche Rechte, insbesondere das Recht des Anbieters zur außerordentlichen Kündigung des Vertrags wegen eines erheblichen oder wiederholten Zahlungsverzugs, bleiben unberührt.

§ 21 Vertragslaufzeit und ordentliche Kündigung

(1) Die Vertragslaufzeit beginnt mit dem im Angebot oder der Auftragsbestätigung genannten Datum, bei Abschluss nach § 3 Abs. 2 mit der Freischaltung der Vereinsinstanz, und läuft auf unbestimmte Zeit.

(2) Bei monatlicher Abrechnung beträgt die jeweilige Vertragsperiode einen Monat. Der Vertrag verlängert sich jeweils um einen weiteren Monat, sofern er nicht spätestens am letzten Tag der laufenden Vertragsperiode zu deren Ende in Textform gekündigt wird.

(3) Bei jährlicher Abrechnung beträgt die jeweilige Vertragsperiode zwölf Monate. Der Vertrag verlängert sich jeweils um weitere zwölf Monate, sofern er nicht mit einer Frist von einem Monat zum Ende der laufenden Vertragsperiode in Textform gekündigt wird.

(4) Eine Kündigung bedarf der Textform. Soweit im Nutzerkonto eine Kündigungsfunktion bereitgestellt wird, kann die Kündigung auch hierüber erklärt werden.

(5) Das Recht zur außerordentlichen Kündigung aus wichtigem Grund bleibt unberührt.

(6) Ein wichtiger Grund liegt vor, wenn dem kündigenden Teil unter Berücksichtigung aller Umstände des Einzelfalls und unter Abwägung der beiderseitigen Interessen die Fortsetzung des Vertrags bis zum regulären Vertragsende nicht zugemutet werden kann.

(7) Besteht der wichtige Grund in einer behebbaren Vertragsverletzung, ist vor Ausspruch der Kündigung grundsätzlich zunächst eine angemessene Frist zur Abhilfe zu setzen oder eine Abmahnung auszusprechen, soweit eine solche nicht aufgrund der gesetzlichen Vorschriften entbehrlich ist.

(8) Ein wichtiger Grund für den Anbieter kann insbesondere vorliegen, wenn

a) der Verein trotz zweier Mahnungen mit einem erheblichen Teil seiner Vergütungspflichten in Verzug bleibt,
b) der Verein Spielbereit schwerwiegend oder wiederholt rechtswidrig nutzt,
c) der Verein oder seine Nutzer die Sicherheit oder Integrität der Plattform erheblich gefährden oder
d) Zugänge vorsätzlich und in erheblichem Umfang unberechtigten Dritten zugänglich gemacht werden.

(9) Eine Sperrung nach § 20 schließt eine außerordentliche Kündigung nicht aus.

§ 22 Datenexport, Anbieterwechsel und Vertragsbeendigung

(1) Der Verein kann die von ihm in Spielbereit eingestellten bzw. ihm zuzuordnenden exportierbaren Daten während der Vertragslaufzeit in einem strukturierten, gängigen und maschinenlesbaren Format exportieren (ZIP-Archiv mit allen Datensätzen im CSV- und JSON-Format, gespeicherten Dateien im Originalformat und einer Kopie der Datenbank zur Weiterführung).

(2) Der Anbieter unterstützt den Verein nach Maßgabe der Verordnung (EU) 2023/2854 (Data Act) beim Wechsel zu einem anderen Anbieter von Datenverarbeitungsdiensten oder bei der Übertragung der exportierbaren Daten auf eine eigene IT-Infrastruktur.

(3) Zu den exportierbaren Daten gehören insbesondere Stamm- und Organisationsdaten des Vereins, Mannschafts- und Kaderdaten, Spieler- und Benutzerdaten, Termin- und Anwesenheitsdaten, Trainings- und Übungsdaten, Nachweis- und Fristinformationen, Inventar- und Schlüsseldaten sowie vom Verein eingestellte Dateien und Inhalte.

(4) Nicht umfasst sind insbesondere Quellcode, interne Systemlogs, sicherheitsrelevante Systeminformationen, interne Softwarekonfigurationen sowie sonstige ausschließlich der internen Funktionsweise der Plattform dienende Daten, soweit zwingende gesetzliche Rechte nicht entgegenstehen.

(5) Beabsichtigt der Verein einen Anbieterwechsel im Sinne des Data Act, teilt er dies dem Anbieter in Textform mit und gibt an, ob die Daten auf einen anderen Anbieter oder eine eigene IT-Infrastruktur übertragen oder nach Vertragsbeendigung gelöscht werden sollen.

(6) Für Kündigungsfrist, Übergangsphase, Datenabruf, Unterstützung des Anbieterwechsels und eine etwaige Verlängerung der Übergangsphase gelten die gesetzlichen Vorgaben des Data Act. Während der Übergangsphase stellt der Anbieter die vertraglichen Leistungen grundsätzlich weiter zur Verfügung und gewährleistet ein angemessenes Sicherheitsniveau.

(7) Nach Abschluss des Wechselprozesses und Ablauf der gesetzlichen oder vereinbarten Datenabruffrist löscht der Anbieter die Daten des Vereins, soweit keine gesetzlichen Aufbewahrungspflichten oder sonstigen rechtlichen Gründe entgegenstehen. Die datenschutzrechtliche Rückgabe und Löschung personenbezogener Daten richtet sich ergänzend nach der Vereinbarung zur Auftragsverarbeitung.

(8) Für den gesetzlich geschuldeten Anbieterwechsel werden keine Wechselentgelte erhoben.

(9) Individuelle Migrations-, Beratungs- oder Entwicklungsleistungen, die über die gesetzlich geschuldete Unterstützung hinausgehen, können gesondert vereinbart und vergütet werden.

§ 23 Leistungsänderungen

(1) Der Anbieter darf Spielbereit ändern und weiterentwickeln, soweit dadurch die vertraglich vorausgesetzte Nutzung nicht wesentlich beeinträchtigt wird. Änderungen können insbesondere erforderlich sein aufgrund technischer Weiterentwicklungen, Veränderungen eingesetzter Technologien, Sicherheitsanforderungen, gesetzlicher oder behördlicher Anforderungen oder erforderlicher Fehlerbehebungen.

(2) Wesentliche Funktionen dürfen während einer bereits bezahlten Vertragsperiode nicht ohne sachlichen Grund ersatzlos entfallen.

(3) Muss eine wesentliche Funktion aus rechtlichen, technischen oder sicherheitsbezogenen Gründen aufgegeben werden, wird der Anbieter nach Möglichkeit eine zumutbare Alternative bereitstellen.

(4) Führt eine wesentliche Änderung dauerhaft dazu, dass der vertraglich vereinbarte Hauptzweck von Spielbereit für den Verein erheblich beeinträchtigt wird, und steht keine zumutbare Alternative zur Verfügung, bleiben die gesetzlichen Rechte des Vereins einschließlich eines gegebenenfalls bestehenden außerordentlichen Kündigungsrechts unberührt.

§ 24 Vertraulichkeit

(1) Die Parteien behandeln alle ihnen im Zusammenhang mit diesem Vertrag bekannt werdenden vertraulichen geschäftlichen, technischen und organisatorischen Informationen der jeweils anderen Partei vertraulich und verwenden sie ausschließlich zur Vertragsdurchführung. Dies gilt nicht für allgemein bekannte, rechtmäßig von Dritten erlangte oder aufgrund gesetzlicher Verpflichtung offenzulegende Informationen. Die Verpflichtung besteht nach Vertragsende fort.

§ 25 Änderungen des Vertrags

(1) Änderungen und Ergänzungen dieses Vertrags bedürfen mindestens der Textform, soweit gesetzlich keine strengere Form vorgeschrieben ist.

(2) Individuell vereinbarte Vertragsbestimmungen haben Vorrang vor allgemeinen Vertragsbedingungen des Anbieters.

(3) Änderungen des allgemeinen Leistungsumfangs oder der Preise richten sich ergänzend nach §§ 14 und 23.

§ 26 Schlussbestimmungen

(1) Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts.

(2) Ist der Verein Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuchs, juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich-rechtliches Sondervermögen oder liegen die sonstigen gesetzlichen Voraussetzungen für eine Gerichtsstandsvereinbarung nach § 38 ZPO vor, ist ausschließlicher Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag der Geschäftssitz des Anbieters. Der Anbieter ist darüber hinaus berechtigt, den Verein auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

Elektronischer Abschluss: Dieser Vertrag wird im elektronischen Bestellprozess nach § 3 Abs. 2 geschlossen; eine Unterschrift ist nicht erforderlich. Maßgeblich ist die nach § 3 Abs. 3 protokollierte und per E-Mail übersandte Fassung.

Anlagen:

- Anlage 1 – Leistungsbeschreibung und Tarif
- Vereinbarung zur Auftragsverarbeitung (AVV) mit TOM und Unterauftragsverarbeitern

Anlage 1 – Leistungsbeschreibung und Tarif

1. Standardfunktionen

Spielbereit umfasst im jeweils bereitgestellten aktuellen Standardumfang insbesondere:

- Kader- und Mannschaftsverwaltung,
- Abteilungs- bzw. Spartenstruktur innerhalb der Vereinsinstanz,
- Verwaltung von Spieler- und Kontaktdaten,
- Notfallkontakte und spielerbezogene Informationen,
- Terminverwaltung für Trainings, Spiele und Vereinsveranstaltungen,
- Zu- und Absagen über Familien-/Elternzugänge bzw. Links,
- Benachrichtigungen an Familien auf deren Endgeräte und Mitteilungen des Trainerteams an Mannschaften,
- Trainingsanwesenheit,
- vereinsinterne Auswertungen und Rankings,
- Trainings- und Übungsbibliothek,
- Verwaltung von Führungszeugnis-/Einsichtnahmefristen,
- Verwaltung von Trainerlizenzen, Qualifikationen und Fortbildungen,
- Lizenzliste für die Vereinspauschale,
- Erinnerungsfunktionen für Fristen,
- Dokumentation von Einwilligungen, soweit technisch vorgesehen,
- Inventar- und Schlüsselverwaltung,
- öffentliche Vereinsseite,
- Erstellung bzw. Unterstützung von vereinsbezogenen Social-Media-Inhalten, soweit angeboten,
- Rollen- und Rechteverwaltung,
- Live-Ticker für Spiele,
- Kurse, Probetrainings und Wartelisten,
- Platzbelegung,
- Archiv ehemaliger Mitglieder sowie Löschfristen mit Löschprotokoll,
- Kinderschutz-Funktionen im Familien-Link (Eltern-Kodex, vertraulicher Meldeweg) und Prüfbericht,
- Arbeitsstunden-Konto der Familie (Modul, das der Verein einschaltet; freiwillige Meldung von Helfereinsätzen im Familien-Link, Bestätigung durch Trainer, Übersicht und CSV-Export für den Kassier, ohne Geldbeträge),
- Saisonheft für das Kind (Modul, das der Verein einschaltet; Saison-Rückblick je Kind aus vorhandenen Daten mit Gruß des Trainers, Mannschaftsfoto nur bei bestätigter Einwilligung, für Eltern nach Freigabe im Familien-Link, Druck und Bild-Card),
- Offline-Funktionalitäten für hierfür unterstützte Bereiche,
- Zugang über Webbrowser sowie, soweit angeboten, über eine App für Mobilgeräte,

- Datenexport,
- Einrichtung im Vereins-Look,
- Hosting in Deutschland.

Die konkrete Gestaltung und Benutzerführung der Funktionen kann im Rahmen von Updates und Weiterentwicklungen geändert werden.

2. Testphase, Gratis-Stufe und Tarife

Die Lizenz gilt für den gesamten Verein einschließlich aller Abteilungen. Maßgeblich für die Tarifstufe ist die Gesamtzahl der aktiven Jugendspieler; wer in mehreren Abteilungen aktiv ist, zählt nur einmal.

a) Testphase: 28 Tage ab Freischaltung der Vereinsinstanz, unentgeltlich, voller Funktionsumfang nach Nr. 1.

b) Gratis-Stufe (unentgeltlich, nach der Testphase ohne Wahl eines Tarifs, § 4 Abs. 4 und 7): eine Mannschaft mit Kader (ohne Gesundheitshinweise), Training und Anwesenheit, Zu- und Absagen über Familien-Links, Benachrichtigungen und Mitteilungen an die Familien dieser Mannschaft, Einwilligungen der Kinder dieser Mannschaft, Spielplan, Live-Ticker, Ergebnis-Card und Übungsbibliothek; die Einrichtung im Vereins-Look bleibt erhalten. Nicht nutzbar sind weitere Mannschaften, die vereinsweite Übersicht der Jugendleitung, Fristen- und Nachweisfunktionen nach § 72a SGB VIII einschließlich Prüfbericht, die Lizenzliste für die Vereinspauschale, Kurse und Wartelisten, Platzbelegung, Archiv sowie die Module Arbeitsstunden-Konto und Saisonheft. Welche Mannschaft genutzt wird, legt der Verein fest.

c) Tarife (entgeltlich, Wahl über „Weitermachen“ nach § 4 Abs. 4):

bis 60 aktive Jugendspieler: 19,00 EUR monatlich / 190,00 EUR jährlich

61–150 aktive Jugendspieler: 29,00 EUR monatlich / 290,00 EUR jährlich

151–300 aktive Jugendspieler: 39,00 EUR monatlich / 390,00 EUR jährlich

über 300 aktive Jugendspieler: nach Vereinbarung

Abrechnung monatlich oder jährlich. Tarif, Abrechnungsweise und Beginn der entgeltlichen Nutzung ergeben sich aus der Bestätigung nach § 4 Abs. 4.

3. Ansprechpartner

Ansprechpartner Verein: die Person, die den Vertrag nach § 3 Abs. 2 abschließt, bis der Verein in Textform eine andere Person benennt.

Ansprechpartner Anbieter / Support:

E-Mail: info@spielbereit.app

Telefon: 0177 5160865

4. Vertragsbestandteile

Bestandteile des Vertragsverhältnisses sind:

1. dieser SaaS-Nutzungsvertrag einschließlich Anlage 1,

2. die Vereinbarung zur Auftragsverarbeitung nach Art. 28 DSGVO einschließlich der dort bezeichneten technischen und organisatorischen Maßnahmen und Unterauftragsverarbeiter,
3. gegebenenfalls ausdrücklich vereinbarte Zusatzleistungen oder individuelle Angebote.

5. Hinweis zur Referenznennung

Der Verein wurde darauf hingewiesen, dass der Anbieter berechtigt ist, Vereinsname und Vereinswappen bzw. Vereinslogo als Referenz zu verwenden. Der Verein kann dieser Nutzung jederzeit in Textform widersprechen. Ein formloser Widerspruch per E-Mail an info@spielbereit.app genügt.