

Die DreamHack Leipzig – Home Edition ist eine der momentanen Situation angepassten Veranstaltungsvariante der DreamHack Leipzig. Veranstalter wird die DreamHack Leipzig – Home Edition von der Leipziger Messe GmbH, Messe-Allee 1, 04356 Leipzig. Für den Erwerb von Turnierkarten (im Folgenden „Tickets“) sind die nachfolgenden Geschäftsbedingungen maßgeblich.

Ticket-AGB

§ 1 Geltung der Ticket-AGB

- 1.1 Für den Erwerb von Tickets für die DreamHack Leipzig – Home Edition gelten die vorliegenden Ticket-AGB (im Folgenden „AGB“) der Leipziger Messe GmbH (im Folgenden „Leipziger Messe“), die den Teilnehmenden im Rahmen des Bestellvorgangs akzeptiert.
- 1.2 Gegenstand des in diesen AGB geregelten Vertrages ist die Lieferung von Tickets für die DreamHack Leipzig – Home Edition (im Folgenden „Veranstaltung“).
- 1.3 Es stehen die folgenden Ticket-Kategorien zur Verfügung:
 - Counter-Strike: Global Offensive (5v5, Turnier 1)
 - Counter-Strike: Global Offensive (5v5, Turnier 2)
 - Counter-Strike: Global Offensive (2v2)
 - League of Legends (5v5)
 - Rocket League (3v3)
 - Rocket League (2v2)
 - Overwatch (6v6)
 - FIFA21 (1v1)
 - Legends of Runeterra (1v1)
 - Rainbow Six Siege (5v5)
- 1.4 Der Erwerb von Tickets für Dritte (im Folgenden „Clan-Mitglieder“ genannt) ist zulässig.
- 1.5 Abweichende Bedingungen der Teilnehmenden werden nicht Vertragsbestandteil, auch wenn die Leipziger Messe ihnen nicht ausdrücklich widerspricht.

§ 2 Vertragsschluss

Ticketbestellungen erfolgen über das Internetportal der Leipziger Messe (Online-Bestellungen) unter <https://tickets.leipziger->

messe.de/drm21vvk Für die Ticketbestellung gelten die folgenden Bedingungen:

- 2.1 Die Angaben zum Zeitpunkt, zu Art und Inhalt der Veranstaltung auf der ankündigenden Website enthalten kein verbindliches Vertragsangebot, sondern lediglich eine Aufforderung zur Abgabe eines Angebots an den Teilnehmenden. Die Teilnehmenden gibt in dem Moment ein verbindliches Kaufangebot ab, in dem er seine Online-Bestellung durch Drücken des Buttons „kostenpflichtig bestellen“ abschließt.
- 2.2 Die Teilnehmenden sind verpflichtet, bei der Bestellung wahrheitsgemäße, richtige und vollständige Angaben zu machen.
- 2.3 Die Bestellenden (Clan-Leader) können Tickets für weitere Teilnehmende (bspw. Clan-Mitglieder) vornehmen. Der Bestellpreis erhöht sich dadurch entsprechend der Anzahl der zusätzlichen Ticketbundles. Die zusätzlichen Tickets sind durch Angabe von Spielernamen und E-Mail-Adresse der Teilnehmenden zu personalisieren.
- 2.4 Die Leipziger Messe nimmt das Angebot der Teilnehmenden erst nach Prüfung der Verfügbarkeit an. Ein wirksames Angebot verpflichtet die Leipziger Messe nicht zur Annahme. Ein Vertrag kommt durch ausdrückliche Bestätigung oder im print@home-Verfahren, durch Freigabe des print@home-Tickets zustande.
- 2.5 Die AGB sind den Teilnehmenden nach Abschluss des Bestellvorgangs auf der Website der Leipziger Messe noch zugänglich. Er sollte die AGB für seine Unterlagen speichern oder ausdrucken, da auf der Website nur die jeweils aktuelle Fassung der AGB verfügbar ist. Die Bestelldaten der Teilnehmenden werden von der Leipziger Messe zwar gespeichert, sind aber für die Teilnehmenden nach Abschluss der Bestellung nicht mehr über die Website der Leipziger Messe zugänglich, so dass er sie ggf. vor Abschluss der Bestellung ausdrucken sollte.
- 2.6 Die Teilnehmenden geben ein Angebot ab, indem er den Ticketpreis bezahlt und die Teilnahmebedingungen bestätigt. Die Leipziger Messe nimmt das Angebot an, indem sie das

entsprechende Ticketentgelt entgegennimmt.

§ 3 Preise und Zahlungsmodalitäten

- 3.1 Bestellungen werden ausschließlich per Vorkasse (Kreditkarte, Paypal oder Sofortüberweisung) ausgeführt.
- 3.2 Die gesetzliche Umsatzsteuer ist im angezeigten Endpreis enthalten und einzeln ausgewiesen.
- 3.3 Bei nicht erfolgter Zahlung oder Rückbuchung erfolgt die Sperrung der Tickets durch die Leipziger Messe.

§ 4 Übertragbarkeit

- 4.1. Wenn der Teilnehmenden aus triftigen Gründen daran gehindert ist, die er der Leipziger Messe auf Verlangen nachweisen wird, an der Veranstaltung teilzunehmen, kann er per E-Mail an congressregistration@leipziger-messe.de einen Vertreter benennen. Da die Tickets personalisiert sind, erfordert die Benennung eines Vertreters die Umschreibung des Tickets. Für die Umschreibung des Tickets sind der Leipziger Messe bürgerlicher Name und ggf. Spielername, Wohnanschrift, E-Mailadresse und Geburtsdatum des Vertreters bekannt zu geben.
- 4.2. Der Erwerb zum gewerblichen oder kommerziellen Weiterverkauf sowie das Angebot und der Weiterverkauf von Tickets in Gewinnerzielungsabsicht sind ohne vorherige schriftliche Zustimmung der Leipziger Messe untersagt. Tickets dürfen nicht zu einem höheren als dem aufgedruckten Preis weiterverkauft werden. Insbesondere ist es unzulässig, Tickets über Internetauktionen (z.B. eBay) oder über Presse, Rundfunk oder sonstige Medien anzubieten mit dem Ziel, einen höheren Preis zu erzielen.
- 4.3. Bei einem Verstoß gegen vorstehende Regelungen kann die Leipziger Messe einen zukünftigen Verkauf von Tickets an die betreffenden Teilnehmenden verweigern und ein Hausverbot aussprechen.

§ 5 Gewährleistung

- 5.1. Die Leipziger Messe behält sich Programm-

und Besetzungsänderungen vor. Ein Rücknahme- und Rückerstattungsanspruch für die Tickets ergibt sich hieraus nur, wenn die Änderung nicht nur unerheblich oder den Teilnehmenden unter Berücksichtigung seiner berechtigten Interessen nicht zumutbar ist.

- 5.2. Mängelansprüche gegen die Leipziger Messe bestehen auch im Übrigen nur, wenn die Gebrauchstauglichkeit der von der Leipziger Messe zur Verfügung gestellten Lieferungen und erbrachten Leistungen nicht nur unerheblich eingeschränkt ist.
- 5.3. Die Garantiehaftung für anfängliche Mängel ist ausgeschlossen.

§ 6 Haftung der Leipziger Messe

- 6.1. Die Leipziger Messe leistet Schadensersatz und Ersatz vergeblicher Aufwendungen, gleich aus welchem rechtlichen Grund (Vertrag, Delikt), nur in folgendem Umfang:
 - bei Vorsatz, grober Fahrlässigkeit und in Fällen, in denen die Leipziger Messe ausdrücklich und schriftlich eine vertragliche Garantie oder das Beschaffungsrisiko übernommen hat, in voller Höhe;
 - in allen anderen Fällen nur bei Verletzung einer vertragswesentlichen Pflicht, ohne die das Erreichen des jeweiligen Vertragszwecks gefährdet wäre und auf deren Erfüllung der Teilnehmenden deshalb vertrauen darf, sowie für Verzug und Ansprüche aus Mängelhaftung / Gewährleistung, jedoch beschränkt auf Ersatz des typischen und vorhersehbaren Schadens.
- 6.2. Soweit die Haftung der Leipziger Messe nach den vorstehenden Regeln wirksam ausgeschlossen oder beschränkt ist, gilt dies auch für die persönliche Haftung der Arbeitnehmer, der sonstigen Mitarbeiter, Organe, Vertreter und Erfüllungsgehilfen der Leipziger Messe.
- 6.3. Die gesetzliche Haftung bei Personenschäden und nach dem Produkthaftungsgesetz bleibt unberührt.
- 6.4. Durch höhere Gewalt, insbesondere Naturereignisse, verursachte Störungen,

Verzögerungen und/oder Schäden hat die Leipziger Messe nicht zu vertreten.

§ 7 Datenschutz

- 7.1 Die Leipziger Messe bearbeitet die personenbezogenen Daten der Teilnehmenden unter Einhaltung der einschlägigen Datenschutzbestimmungen. Die personenbezogenen Daten (insbesondere Name, Adresse, Telefonnummer, E-Mail-Adresse) werden von der Leipziger Messe in dem für die Begründung, Ausgestaltung, Abänderung oder Erfüllung des Vertragsverhältnisses jeweils erforderlichen Umfang erhoben, verarbeitet und genutzt.
- 7.2 Die Leipziger Messe ist berechtigt, die Daten an von ihr mit der Durchführung des Vertrages beauftragte Dritte zu übermitteln, soweit diese Übermittlung notwendig ist, damit der Vertrag über die Teilnahme an der Veranstaltung erfüllt werden kann. Die Leipziger Messe ist darüber hinaus berechtigt, allen Teilnehmenden Codes für den Zugang zu den Angeboten des „DreamStores“ zur Verfügung zu stellen, über den veranstaltungsnahe Produkte und Leistungen bestellt werden können.
- 7.3 Erfolgt die Bestellung durch Clan-Leader gemäß Ziffer 2.3 für weitere Teilnehmende, sind die Clan-Leader dafür verantwortlich, dass die datenschutzrechtlichen Voraussetzungen (z.B. Einwilligung der Teilnehmenden) für die Verarbeitung der Daten gemäß Ziffer 7.2. vorliegen.
- 7.4 Jeder Teilnehmende kann einer eventuell gesetzlich erlaubten Nutzung oder Übermittlung seiner Daten zu werblichen Zwecken oder Zwecken der Markt- oder Meinungsforschung gegenüber der Leipziger Messe jederzeit widersprechen und eine diesbezüglich erteilte Einwilligung widerrufen. Über dieses Widerspruchsrecht werden die Teilnehmenden bei jeder werblichen Ansprache erneut aufgeklärt.

§ 8 Widerrufsrecht

- 8.1 Da die Veranstaltung eine Dienstleistung aus dem Bereich der Freizeitgestaltung ist und zu einem bestimmten Zeitpunkt oder innerhalb

eines genau angegebenen Zeitraums erbracht wird, findet das Widerrufsrecht bei Fernabsatzverträgen gemäß § 312 g Abs. 2 Nr. 9 BGB keine Anwendung. Ticket-Bestellungen sind damit nach Zugang der Auftragsbestätigung (vgl. Ziff. 2.4) bindend und verpflichten zur Abnahme und Zahlung der bestellten Dienstleistung.

- 8.2 Das Widerrufsrecht besteht auch nicht bei Dienstleistungen, die im Zusammenhang mit der Freizeitbetätigung der Veranstaltungsteilnahme erbracht werden. Deshalb ist auch die Buchung von zusätzlichen Serviceleistungen wie der Mystery Box kostenpflichtig und verbindlich.
- 8.3 Soweit der Vertrag die Lieferung von nicht auf einem körperlichen Datenträger befindlichen digitalen Inhalten zum Inhalt hat, stimmt der Teilnehmer zu, dass die Leipziger Messe mit der Ausführung vor Ablauf der Widerrufsfrist beginnen darf und dass er durch seine Zustimmung mit Ausführung des Vertrags sein Widerrufsrecht verliert (§ 356 Abs. 5 BGB).

§ 9 Sonstiges

- 9.1 Zusätzlich zu den AGB gelten in den teilnehmenden Veranstaltungsorten der DreamHack Leipzig – Home Edition, die dort geltenden AGBs, sowie die gesonderten und ergänzenden Bedingungen vor Ort. (wie Hausordnungen). Die Leipziger Messe übernimmt keine Haftung für die Geschehnisse vor Ort.
- 9.2 Sollte eine Bestimmung in diesen AGB oder in den AGB des Gastveranstalters unwirksam oder undurchführbar sein oder werden, wird das Vertragsverhältnis im übrigen Inhalt hiervon nicht berührt.
- 9.3 Sämtliche Rechtsbeziehungen der Vertragspartner unterliegen ausschließlich deutschem Recht unter Ausschluss des UN-Kaufrechts.
- 9.4 Erfüllungsort und Gerichtsstand für alle Streitigkeiten im Zusammenhang mit diesem Vertragsverhältnis ist Leipzig, soweit der Teilnehmende Kaufmann ist oder seinen Wohnsitz im Ausland hat.

Spezielle Teilnahmebedingungen für die DreamHack Leipzig – Home Edition

1. Turniere

- 1.1 Für die Turnierteilnahme ist der Erwerb eines Turniertickets notwendig. Zudem müssen sich die Teilnehmenden einen kostenfreien Discord Account erstellen und dem offiziellen [Discord Server](#) der DreamHack Leipzig beitreten, da darüber die Kommunikation zwischen den Teilnehmenden und der Turnierorganisation stattfinden wird. Die Turnieranmeldung muss pro Ticket im [LAN-Hub](#) kostenfrei von dem/der Ticketinhaber/in durchgeführt werden. Falls dies nicht geschieht, wird der/die Teilnehmer/in disqualifiziert. Die Anmeldung hat bis 20.01.2021 geöffnet.
- 1.2 Die Teilnehmenden haben das Recht, an den im Rahmen der DreamHack Leipzig – Home Edition angebotenen Turnieren teilzunehmen.
- 1.3 Den Turnieren liegen separate Regelungen über Anmeldung, Start, Ablauf, Punktvergabe, Ranglistensystem zugrunde. Die Teilnehmer sind verpflichtet, die vor dem Tournament bekannte gegebenen Regeln einzuhalten. Die Leipziger Messe behält sich das Recht vor, bei Verstößen die Teilnahmeberechtigung am Tournament zu widerrufen.
- 1.4 Für die Teilnahme an einem Tournament gegebenenfalls erforderliche Soft- und Hardware hat der Teilnehmer selbst zu beschaffen, es sei denn, der Veranstalter erklärt ausdrücklich, die Soft- und/oder Hardware für ein Tournament zu stellen.
- 1.5 Der Veranstalter behält sich das Recht vor, erfolgreiche Turnier- und Side-Event-Platzierungen mit von Kooperationspartnern oder Sponsoren bereitgestellten Preisen zu prämiieren. Der Veranstalter wird in einem solchen Fall vor Beginn des Turniers oder Side-Events die Preise für die entsprechenden Platzierungen bekanntmachen.
- 1.6 **Der Teilnehmer eines Turniers willigt ein, dass sein Name auf Ranglisten und im Rahmen einer ggf. durchgeführten Preisverleihung veröffentlicht wird. An andere Ligen dürfen sowohl der Name als auch die Kontaktdaten jedes Teilnehmers, der sich für die Liga qualifiziert hat, weitergegeben werden.**
- 1.7 Die Teilnahme und ggf. durchgeführte Preisverleihung erfolgt unter Ausschluss des Rechtsweges.