Teilnahmebedingungen Besonderer Teil

1 Veranstalter, Veranstaltung, Veranstaltungsort und -termin, Zutritt von Besuchern

1.1 Titel

Die gamescom wird von der Koelnmesse GmbH, Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland, veranstaltet. Ideeller Träger ist der game - Verband der deutschen Games-Branche e.V. (game). gamescom ist sowohl als Wort- als auch als Wort & Bildmarke zugunsten des Vereines game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. geschützt (im Folgenden gemeinsam die „gamescom-Marken").

Die gamescom gliedert sich in die folgenden Bereiche:

- business area: Zutrittsbeschränkter Bereich nur für Fachbesuchende, akkreditierte Presse- & Medienvertreter und Creator.
- entertainment area: Bereich mit der Zielgruppe Privatbesucher, darunter fallen auch die öffentlich für alle zugänglichen Bereiche:
  - merchandise area: Bereich, in dem Gaming Merchandise Artikel verkauft werden dürfen
  - indie area: Bereich für unabhängige Spieleentwickler („indies")
  - gamescom campus: Bereich für die Themen Bildung & Karriere
  - cosplay village: Bereich rund um cosplay
  - retro & family area: Bereich für Retro-Konsolen & Games sowie für familienfreundliche Inhalte, insbesondere USK 12 und darunter
  - artist area: Bereich, in dem Künstler eigene Werke mit Gaming- oder Pop-Kultur Bezug präsentieren und verkaufen dürfen
  - gamescom cards & boards: Bereich, in dem analoge Spiele präsentiert & verkauft werden dürfen

Die gamescom findet von Mittwoch, den 25.08.2027 bis Sonntag, den 29.08.2027 auf dem Gelände der Koelnmesse statt.

1.2 Öffnungszeiten

business area:

Zielgruppe	25.08. (Fachbesucher- & Medientag)	26.-27.08.	28.-29.08.
Aussteller	07:00-20:00 Uhr	07:00-21:00 Uhr	geschlossen
Fachbesucher	09:00-19:00 Uhr	09:00-20:00 Uhr	geschlossen
Privatbesucher	-	-	-

entertainment area:

Zielgruppe	25.08. (Fachbesucher- & Medientag)*	26.-27.08.	28.-29.08.
Aussteller	07:00-20:00 Uhr	07:00-21:00 Uhr	07:00-21:00 Uhr
Fachbesucher	09:00-19:00 Uhr	09:00-20:00 Uhr	09:00-20:00 Uhr
Privatbesucher*	13:00-19:00 Uhr	10:00-20:00 Uhr	09:00-20:00 Uhr

*Der 25.08.2027 ist ein Fachbesucher- und Medientag. Der Veranstalter kann am Mittwoch einer begrenzten Anzahl Privatbesucher (mit Wild Card) den Zutritt zur entertainment area gewähren.

1.3 Standaufbau / Standabbau

Die Zufahrt auf das Messegelände ist nur mit gebuchtem Zeitfenster (eSlot) möglich! Die Geländezufahrt ist erst nach Erhalt einer Abrufanweisung per NUNAV App, SMS oder über die Anzeigetafeln am P22 möglich. Fahrzeuge ohne gebuchten eSlot erhalten keinen Einlass und müssen sich für einen Check-in vor Ort im Logistikzentrum am P22 registrieren.

business area (Hallen 10.1 und 11):

Bitte beachten Sie die folgenden Hallenöffnungszeiten in der business area während des Auf- und Abbaus zur gamescom 2027:

Aufbau business area

20.08.2027:	06:00 - 22:00 Uhr
21.08.2027:	06:00 - 24:00 Uhr
22.08. – 23.08.2027:	00:00 – 24:00 Uhr
24.08.2027:	00:00 - 17:00 Uhr

Abbau business area

27.08.2027:	20:00 - 24:00 Uhr
28.08. - 29.08.2027:	00:00 – 00:00 Uhr
30.08.2027:	00:00 – 18:00 Uhr

entertainment area (Hallen 1, 4.2, 5 – 9, 10.1 und 10.2):

Bitte beachten Sie die folgenden Hallenöffnungszeiten in der entertainment area während des Auf- und Abbaus zur gamescom 2027:

Aufbau entertainment area

15.08. – 20.08.2027:	06:00 - 22:00 Uhr
21.08.2027:	06:00 – 24:00 Uhr
22.08. – 23.08.2027:	00:00 – 24:00 Uhr
24.08.2027:	00:00 - 18:00 Uhr

Abbau entertainment area

29.08.2027:	20:00 - 24:00 Uhr
30.08. – 31.08.2027:	00:00 - 24:00 Uhr

In der entertainment area können Sie mit dem Aufbau ab Sonntag, den 15.08.2027 ab 06:00 Uhr beginnen. Der Aufbau muss am Dienstag, den 24.08.2027 um 18:00 Uhr abgeschlossen sein. Zu diesem Zeitpunkt müssen die Gänge vollkommen frei sein. Mit dem Abbau des Messestandes und der Warenpräsentation darf nicht vor Veranstaltungsende am Sonntag, den 29.08.2027 um 20:00 Uhr begonnen werden.

Einlass Abbaupersonal: ab 20:00 Uhr. Anfahrt LKW: ab 22:00 Uhr. Der Abbau aller Stände und Exponate in den Hallen der entertainment area muss am Dienstag, den 31.08.2027 bis 24:00 Uhr abgeschlossen sein.

Allgemeine Regelungen

Die Abbauzeiten sind verpflichtend und damit unbedingt einzuhalten. Der Abbau aller Stände und Exponate muss - je nach Halle – am 29.08. oder am 30.08. jeweils um 24:00 Uhr, vollständig abgeschlossen sein. Sämtliche Standbaumaterialien und sonstigen Gegenstände müssen zu diesem Schlusszeitpunkt vollständig aus den Hallen und dem Freigelände entfernt sein. Alle Materialien und Gegenstände, die sich nach dem Schlusszeitpunkt noch in den Hallen bzw. Freigelände befinden, werden von der Koelnmesse auf Gefahr und Kosten des jeweiligen Ausstellers entfernt und vernichtet. Eine Einlagerung wird die Koelnmesse nur ausnahmsweise vornehmen, sofern es sich bei den zurückgelassenen Gegenständen offensichtlich um Wertsachen handelt. Weitergehende Ansprüche der Koelnmesse bleiben unberührt. Ansprüche gegen Koelnmesse, gleich welcher Art,

insbesondere Schadensersatzansprüche sind in diesen Fällen ausgeschlossen.

Bei Nichtbeachtung dieser Bestimmungen haftet der Aussteller der Koelnmesse für eventuell auftretende Schäden. Sollten aus der Nichtbeachtung Ansprüche gegen die Koelnmesse gestellt werden, so stellt der Aussteller diese schon jetzt hiervon frei.

Koelnmesse ist berechtigt, zur Sicherung der Ansprüche aus dem Vertragsverhältnis, insbesondere der termingerechten Räumung der Standfläche eine Sicherheitsleistung in Höhe von bis zu 5.000,00 Euro zu fordern, die nach ordnungs- und fristgemäßer Rückgabe der Fläche zurückerstattet wird; ein Anspruch auf Verzinsung besteht nicht.

Ein verspätetes Räumen der Standfläche stellt darüber hinaus einen schwerwiegenden Verstoß gegen diese Teilnahmebedingungen dar. Koelnmesse ist berechtigt, für jeden Fall der Zuwiderhandlung eine nach der Schwere des Falls zu bemessende Konventionalstrafe in Höhe von bis zu 5.000,00 Euro zu verhängen und/oder den Aussteller von nachfolgenden Veranstaltungen auszuschließen. Diese Konventionalstrafe wird auf weitere Ansprüche angerechnet.

1.4 Zutritt von Besuchern

Zur gamescom sind grundsätzlich sowohl Fachbesuchende als auch Privatbesuchende an den jeweils vorgesehenen Veranstaltungstagen zugelassen. Für Privatbesuchende gelten dabei bestimmte Zutrittsbeschränkungen (siehe hierzu 1.2 Öffnungszeiten).

In der **business area** haben ausschließlich Fachbesuchende, Presse- und Medienvertreter:innen sowie akkreditierte Creator:innen Zutritt.

Zugelassen ist öffentliches Publikum ab einem Alter von 4 Jahren. Kinder bis einschließlich 3 Jahren dürfen nur in die business area mitgenommen werden.

Kinder unter 12 Jahren dürfen die gamescom nur in Begleitung eines Erziehungsberechtigten oder einer volljährigen Begleitperson besuchen. Kinder ab dem vollendeten 12. Lebensjahr können auch ohne Begleitung die Messe besuchen.

2 Teilnahmeberechtigung

2.1 Aussteller

Zur gamescom zugelassen werden können nur im Handelsregister oder in der Handwerksrolle eingetragene Hersteller, und zwar mit den Produkten, die dem Thema der Veranstaltung entsprechen (siehe Produktverzeichnis). Sie dürfen als Aussteller teilnehmen, wenn Ihr Unternehmen die gezeigten Produkte selbst herstellt, entwickelt, herstellen oder entwickeln lässt und exklusiv vertreibt bzw. die Dienstleistungen exklusiv erbringt.

Als Handelsvertreter, Vertriebsgesellschaft, Verband und Importeur können Sie für die von Ihnen vertretenen Firmen ausstellen, sofern die Ausstellungsgüter von keiner anderen Firma auf der Messe angeboten werden und Sie die erforderlichen Rechte zur Präsentation der Ausstellungsgüterbesitzen. Die Hersteller-Eigenschaft oder die Tätigkeit als Vertriebsunternehmen der Hersteller bzw. als Importeur ist auf Anforderung von Koelnmesse in geeigneter Form nachzuweisen. Über die Zulassung eines Unternehmens oder eines Produktes entscheidet Koelnmesse, ebenso wie über die Platzierung der Aussteller. Im Falle der Ablehnung erhalten Sie eine besondere Nachricht.

Sämtliche ausgestellte Produkte und Dienstleistungen müssen dem Thema der Veranstaltung entsprechen. Es gilt das anliegende Produktverzeichnis. Die Produkte müssen fabrikneu sein. Produkte und Dienstleistungen, die dem Produktgruppenverzeichnis nicht entsprechen, sowie gebrauchte Produkte, dürfen nicht ausgestellt oder angeboten werden.

Insbesondere die folgenden Produkte dürfen nicht beworben, ausgestellt oder angeboten bzw. verkauft werden:

a) Nikotin oder weitere Rauchwaren, Cannabis und andere suchterzeugende Substanzen,
b) Parteipolitik, insbesondere Wahlwerbung,
c) Pornographie,
d) Glücksspiel, Lotterien, Casino, Poker, Sportwetten oder vergleichbares,
e) Item- oder Ingame-Währungshandel außerhalb von First-Party-Plattformen oder offiziellen Angeboten und
f) Online-Key-Verkauf, sofern es sich nicht um lizenzierte Vertragshändler handelt
g) Energy Drinks (nur gegen Sondergenehmigung)
h) Spirituosen und Liköre

Einzige Ausnahme bilden endemische Partner (z.B. eSports Teams), die zum Beispiel im Rahmen einer langjährigen Partnerschaft vertraglich zu einer Logoplatzierung verpflichtet sind. In diesem Fall ist lediglich eine untergeordnete Logoplatzierung des Partners am jeweiligen Stand zulässig.

Der Aussteller wird als solcher in den Aktivitäten im Zusammenhang mit der gamescom 2027 nach eigenem Ermessen der Koelnmesse, z.B. auf der Webseite, genannt.

Die Teilnahme von Interessenvertretungen, Vereinen sowie von Körperschaften, Anstalten und Stiftungen des öffentlichen Rechts als Aussteller kann zugelassen werden, wenn deren Präsentation und Auftritt dem Thema der Veranstaltung (vgl. Ziffer 2.1 Satz 1) entsprechen.

2.2 Mitaussteller

Die Teilnahme von Mitausstellern an der gamescom ist möglich. Für die Benutzung der Standfläche durch einen Mitaussteller ist ein besonderer Antrag über die Online-Anmeldung und eine Zulassung durch den Veranstalter erforderlich (s. Ziffer V des Allgemeinen Teils der Teilnahmebedingungen).

Entgegen Ziffer V (3) der Allgemeinen Teilnahmebedingungen bestehen hinsichtlich der zulassungsfähigen Unternehmen keine generellen Beschränkungen.

Die vollständige Anmeldung aller Mitaussteller durch den Hauptaussteller muss Koelnmesse spätestens bis zum 22.06.2027 vorliegen. Dies gilt auch in dem Fall entsprechend, in dem die Anmeldung online über einen von Koelnmesse bereitgestellten Weg erfolgt. Anträge, die nach diesem Termin bei Koelnmesse eingehen, können nicht mehr berücksichtigt werden.

Die Teilnahme eines nicht von Koelnmesse zugelassenen Unternehmens auf der Standfläche stellt einen schwerwiegenden Verstoß gegen diese Teilnahmebedingungen dar. Koelnmesse ist berechtigt, für jeden Fall der Zuwiderhandlung eine nach der Schwere des Falls bemessene Konventionalstrafe in Höhe von bis zu 5.000,00 Euro zu verhängen und/oder den Aussteller - abhängig von der Schwere des Falls – von dieser und/oder nachfolgenden Veranstaltungen auszuschließen. Die Regelungen in Ziffer V des Allgemeinen Teils der Teilnahmebedingungen bleiben unberührt.

2.3 Gruppenbeteiligung

Die Teilnahme von Gruppenteilnehmern an der gamescom ist möglich. Für die Benutzung der Standfläche durch einen

Gruppenteilnehmer ist ein besonderer Antrag über die Online-Anmeldung und eine Zulassung durch den Veranstalter erforderlich (s. Ziffer V des Allgemeinen Teils der Teilnahmebedingungen). Die Regelungen in Ziffer V des Allgemeinen Teils der Teilnahmebedingungen bleiben unberührt. Es gelten die Besonderen Teilnahmebedingungen für Organisatoren von Gruppenbeteiligungen.

2.4 Branchenfremde Unternehmen

Abweichend von Ziffer 2.1 der besonderen Teilnahmebedingungen können sich auch branchenfremde Unternehmen ("Non-Gaming Brands") für eine Teilnahme an der entertainment area der gamescom anmelden. Hierzu zählen alle Unternehmen, deren primäre Produkte sich nicht im Produktgruppenverzeichnis der gamescom wiederfinden. Neben der reinen Anmeldung ist ein Konzept einzureichen, was den Gamingbezug und den Nutzen für die Besucher klar aufzeigt. Es gilt der Kriterienkatalog für non-endemische Aussteller und die darin enthaltenen Regelungen. Über die Zulassung eines Unternehmens entscheidet Koelnmesse, ebenso wie über die Platzierung. Voraussetzung ist die Buchung von mindestens 100 m² in der entertainment area.

3 Beteiligungspreis und sonstige Kosten

Als Aussteller haben Sie mit folgenden Kosten zu rechnen:

3.1 Beteiligungspreis:

Der Beteiligungspreis schließt nicht die Überlassung von Standbegrenzungswänden oder sonstigen Aufbauten ein.

Der Beteiligungspreis wird nach dem Aufmaß der zugeteilten Standfläche berechnet. In der gemieteten Standfläche enthaltene Hallenpfeiler und andere feste Einbauten berechtigen nicht zu einer Reduzierung des Beteiligungspreises

Alle Preise sind zzgl. MwSt., Energiekostenpauschale (in Höhe von 18,00 Euro pro m²) und AUMA-Beitrag (in Höhe von 0,60 Euro pro m², s. Ziffer 3.2 und 3.3), zzgl. der Kosten für die obligatorischen Marketingleistungen (gamescom now package/gamescom biz package), s. Ziffer 13.1 Besondere Teilnahmebedingungen zu verstehen.

Der Beteiligungspreis richtet sich nach der Platzierung in den verschiedenen areas:

a) business area

Grundsätzlich können lediglich Unternehmen, die mit einer eigenen Standfläche in der entertainment area präsent sind, als Haupt- oder Mitaussteller eine Fläche in der business area belegen. In der entertainment area vertretene Mitaussteller sind nicht berechtigt, Fläche in der business area zu buchen. Unternehmen ohne endverbraucherrelevante Produkte sind von dieser Regelung ausgenommen. Darüber hinaus befindet sich in der Online-Anmeldung eine Erklärung, die es Unternehmen ohne endverbraucherrelevante Produkte (kein Produzent/Hersteller von Produkten, die unter eigenem Label/Namen an Endkundenvertrieben werden, wie u.a. Entwickler, Distributoren, Dienstleistungsunternehmen usw.) und ohne existente Fläche in der entertainment area möglich macht, eine Flächenbuchung im Bereich der business area vorzunehmen. Hierzu ist ein Zuschlag in Höhe von 500,00 Euro netto zzgl. MwSt. pauschal zu entrichten. Mitaussteller, die nur in der business area platziert sind, sind ebenfalls zu dieser Zahlung verpflichtet. Ausnahmen von dieser Regelung können nur durch speziellen Antrag genehmigt werden. Sollten Sie dennoch auf Ihrem Messestand in der business area endverbraucherrelevante Produkte zeigen, ohne eine Platzierung in der entertainment area gebucht zu haben, behält Koelnmesse sich uns vor, diese Produkte von der Präsenz auszuschließen.

Als Aussteller in der business area der gamescom haben Sie, abhängig von der Beteiligungsform, mit folgenden Kosten zu rechnen:

Beteiligungspreis	Bis zum 17.02.2027	Ab dem 18.02.2027	Ab dem 14.07.2027
für Aussteller mit endverbraucherrelevanten Produkten und einer Fläche in der entertainment area:			
	117,00 €/m²	132,00 €/m²	147,00 €/m²
für Aussteller ohne endverbraucherrelevante Produkte und ohne eine Fläche in der entertainment area*:			
	177,50 €/m²	192,50 €/m²	207,50 €/m²
Lagerfläche business area	60,00 €/m²	60,00 €/m²	65,00 €/m²

*zuzüglich Platzierungsgebühr in Höhe von 500,00 €

Zusatz: Der Aussteller kann in der business area eine Fläche bzw. Räumlichkeit belegen, die das 1,5 fache seiner angemieteten Fläche in der entertainment area nicht überschreitet. Wenn eine business area-Fläche erwünscht ist, ist bei Unternehmen mit endverbraucherrelevanten Produkten zusätzlich eine Platzierung in der entertainment area obligatorisch. Davon ausgenommen sind Unternehmen, die ausschließlich Merchandise Produkte anbieten.

b) entertainment area

Als Aussteller in der entertainment area haben Sie, abhängig von der Beteiligungsform, mit folgenden Kosten zurechnen:

Beteiligungspreis	Bis zum 17.02.2027	Ab dem 18.02.2027	Ab dem 14.07.2027
Reihenstand (1 Seite offen)			
bis 150 m²	177,50 €/m²	192,50 €/m²	207,50 €/m²
bis 500 m²	156,50 €/m²	171,50 €/m²	186,50 €/m²
Eckstand (2 Seiten offen)			
bis 150 m²	184,50 €/m²	199,50 €/m²	214,50 €/m²
bis 500 m²	165,00 €/m²	180,00 €/m²	195,00 €/m²
Kopfstand (3 Seiten offen)			
bis 150 m²	192,00 €/m²	207,00 €/m²	222,00 €/m²
bis 500 m²	171,00 €/m²	186,00 €/m²	201,00 €/m²
bis 1.000 m²	150,50 €/m²	165,50 €/m²	180,50 €/m²
ab 1.001 m²	121,00 €/m²	136,00 €/m²	151,00 €/m²
Blockstand (4 Seiten offen)			
150 - 500 m²	178,00 €/m²	193,00 €/m²	208,00 €/m²
bis 1.000 m²	156,50 €/m²	171,50 €/m²	186,50 €/m²
ab 1.001 m²	127,50 €/m²	142,50 €/m²	157,50 €/m²

Freigelände*	84,50 €/m²	89,50 €/m²	94,50 €/m²
Lagerfläche	73,00 €/m²	73,00 €/m²	78,00 €/m²

c) Universitäten, Fachhochschulen und Bildungseinrichtungen

Beteiligungspreis	Bis zum 17.02.2027	Ab dem 18.02.2027	Ab dem 14.07.2027
Reihenstand (1 Seite offen)			
	103,50 €/m²	113,50 €/m²	123,50 €/m²
Eckstand (2 Seiten offen)			
	113,00 €/m²	123,00 €/m²	133,00 €/m²
Kopfstand (3 Seiten offen)			
	118,50 €/m²	128,50 €/m²	138,50 €/m²
Blockstand (4 Seiten offen)			
	128,00 €/m²	138,00 €/m²	148,00 €/m²

d) indie area

Die indie area ist ein Bereich in dem sich unabhängige Spieleentwickler (“Indies”) präsentieren. In der indie area sind ausschließlich Gruppenstände zugelassen. Die Anmeldung für eine Gruppenbeteiligung in der "indie area" muss bis spätestens 09.07.2027 bei der Koelnmesse eingegangen sein.

Beteiligungspreis	Bis zum 17.02.2027	Ab dem 18.02.2027	Ab dem 14.07.2027
bis 500 m²	120,00 €/m²	135,00€/m²	150,00 €/m²
bis 1.000 m²	106,00 €/m²	121,00 €/m²	136,00 €/m²
ab 1.001 m²	85,50 €/m²	100,50 €/m²	115,50 €/m²

e) artist area

Die artist area ist ein Bereich, in dem Künstler eigene Werke mit Gaming- oder Pop-Kultur Bezug präsentieren und verkaufen dürfen.

Es gelten die: „Regelungen zu den areas: gamescom merchandise, cards&boards und artist“.

Für Aussteller der artist area ist die Anzahl der möglichen Mitaussteller gem. Ziffer 2.2 auf maximal zwei begrenzt. Aus statischen Gründen sind eventuell Stützwände nötig. Die Position ist nicht frei wählbar, sondern wird dem Künstler zugewiesen.

Beteiligungspreis	Bis zum 17.02.2027	Ab dem 18.02.2027	Ab dem 14.07.2027
	116,50 €/m²	131,50 €/m²	146,50 €/m²

f) gamescom cards & boards

gamescom cards & boards ist ein Bereich, in dem Unternehmen analoge Spiele präsentieren & verkaufen dürfen. Die Präsentation von Video-/PC Spielen ist erlaubt, solange der Schwerpunkt der Gesamtpräsentation (mind. 80 % der Standfläche) bei analogen Spielen liegt.

Es gelten die: „Regelungen zu den areas: gamescom merchandise, cards&boards und artist“.

Beteiligungspreis	Bis zum 17.02.2027	Ab dem 18.02.2027	Ab dem 14.07.2027
	120,00 €/m²	135,00 €/m²	150,00 €/m²

g) gamescom cares

Auf der Plattform gamescom cares können sowohl die gamescom als auch die Aussteller und Partner Projekte, Veranstaltungen und Kampagnen zum Thema soziale Verantwortung vorstellen. Klima- und Umweltschutz, Hilfe für Bedürftige, Diversity, Bildung - all das sind Themen, die der Gamesbranche und der Community am Herzen liegen und die sie in vielen Fällen auch unterstützen. Um diesem starken Engagement mehr Sichtbarkeit zu verleihen, gibt es gamescom cares.

Beteiligungspreis	Bis zum 17.02.2027	Ab dem 18.02.2027	Ab dem 14.07.2027
	64,50 €/m²	64,50 €/m²	74,50 €/m²

3.2 AUMA-Beitrag

Der Ausstellungs- und Messeausschuss der Deutschen Wirtschaft e.V. (AUMA) erhebt von Ihnen für die Vertretung Ihrer Interessen einen Beitrag von 0,60 Euro je m² Ausstellungsfläche. Koelnmesse hat es übernommen, die jeweils anfallenden Beträge im Namen und für Rechnung des AUMA zu berechnen und einzuziehen. Nähere Informationen finden Sie unter www.auma-messen.de.

3.3 Energiekostenpauschale

18,00 Euro pro m² belegte Standfläche (auch bei Lagerflächen) als anteilige Energiekostenpauschale.

3.4 Nebenkosten für Service-Leistungen

Nach Beendigung der Veranstaltung werden die zur Veranstaltung in Anspruch genommenen Service-Leistungen – z. B. Elektro- und Wasseranschlüsse, Standreinigung etc. – abgerechnet. Die Rechnung ist sofort nach Erhalt zur Zahlung fällig.

3.5 Mitausstellerentgelt

Soweit die Aufnahme von anderen Unternehmen in den Stand gestattet wird (s. Ziffer V des Allgemeinen Teils der Teilnahmebedingungen/Ziffer 2.2 dieser Bedingungen), wird je Unternehmen ein Mitausstellerentgelt von 500,00 Euro erhoben. Der Preis für die Aufnahme in das Digital B2C/B2B Package ist in diesem Betrag nicht enthalten (s. Ziffer 13). Das Mitausstellerentgelt bleibt auch bestehen, wenn der Mitaussteller nicht an der Veranstaltung teilnimmt.

3.6 Marketingleistungen (gamescom now package/gamescom biz package)

Die Bereitstellung der unter Ziffer 13.1 genannten Marketingleistungen erfolgt obligatorisch und ist kostenpflichtig (siehe Ziffer 13.1, Besondere Teilnahmebedingungen).

3.7 Mehrwertsteuer

Alle genannten Preise sind Netto-Preise. Soweit gesetzliche Mehrwertsteuer anfällt, wird sie zusätzlich berechnet.

3.7.1 Umsatzsteuer-Identifikationsnummer

In der Regel erbringt Koelnmesse an Aussteller (Unternehmer) eine einheitliche Leistung – sogenannte Veranstaltungsleistung – gemäß §3a.4.Absatz (2) UStAE. Für diese Leistungen liegt der Ort der Leistung am Sitz des Leistungsempfängers. Koelnmesse wird demnach an ausländische Aussteller (Unternehmer) nach dem Reverse Charge Verfahren ohne Ausweis deutscher Umsatzsteuer fakturieren. Voraussetzung für die Annahme der Unternehmereigenschaft von Ausstellern aus der Europäischen Union ist die Mitteilung einer gültigen Umsatzsteuer-Identifikationsnummer durch den Aussteller auf dem Anmeldeformular. Der Aussteller ist verpflichtet, Änderungen der Umsatzsteuer-Identifikationsnummer Koelnmesse unverzüglich schriftlich mitzuteilen.

3.7.2 Rückerstattung der Mehrwertsteuer

Werden in Ausnahmefällen Leistungen nicht im Rahmen einer einheitlichen Leistung in obigem Sinn erbracht und fällt dabei gesetzliche Mehrwertsteuer an, so können ausländische Aussteller (Unternehmer) die ihnen berechnete Mehrwertsteuer erstattet bekommen, wenn die gesetzlichen Voraussetzungen vorliegen. Nähere Informationen finden Sie unter www.bzst.bund.de.

3.8 Kosten bei Nichtteilnahme

3.8.1 Vor Zugang der Zulassung/Standflächenbestätigung

Sofern der Anbieter seine Anmeldung vor Erhalt der Zulassung/Standflächenbestätigung widerruft, verpflichtet er sich ein Entgelt in Höhe von 1.000 Euro zu entrichten.

3.8.2 Nach Zugang der Zulassung/Standflächenbestätigung

Nach Erhalt der Zulassung/Standflächenbestätigung ist ein Rücktritt vom Vertrag grundsätzlich nicht mehr möglich. Es gilt die Regelung unter Ziffer II des Allgemeinen Teils der Teilnahmebedingungen. Im Fall Ihrer Nichtteilnahme ist bei anderweitiger Vermietung der zugeteilten Standfläche eine Aufwandsentschädigung in Höhe von 25 % des

Beteiligungspreises, mindestens aber in Höhe des Betrages in Ziffer 3.8.1 zu zahlen. Ist eine anderweitige entgeltliche Überlassung der Standfläche nicht möglich, bleibt das Vertragsverhältnis bestehen; in diesem Fall ist der Beteiligungspreis in voller Höhe zu zahlen.

Sofern der Aussteller eine Verkleinerung der Standfläche wünscht, gilt diese Regelung für die dadurch freiwerdende Standfläche entsprechend, wenn der Veranstalter ausnahmsweise einer Verkleinerung der Standfläche zustimmt.

Die Kosten und Fristen in Bezug auf die von Koelnmesse erbrachten Standbauleistungen ergeben sich aus den Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Koelnmesse-Konzerns für Serviceleistungen sowie aus den Besonderen Geschäftsbedingungen des Koelnmesse-Konzerns für Serviceleistungen – Standbau. Diese Geschäftsbedingungen des Koelnmesse-Konzerns stehen Ihnen im Rahmen der Aussteller-Anmeldung sowie über die Veranstaltungs-Homepage oder über den Service-Shop der Veranstaltung als Download zur Verfügung.

3.8.3 Nachweis

Es ist Ihnen der Nachweis gestattet, dass ein Schaden nicht oder in wesentlich geringerem Umfang entstanden ist.

3.9 Neue Rechnungsausstellung

Die von Ihnen in der Online Anmeldung gemachten Angaben zur Rechnungsanschrift sind verbindlich. Die Ausstellung einer neuen Rechnung aus Gründen, welche die Koelnmesse nicht zu vertreten hat, ist kostenpflichtig. Pro neue Rechnung werden pauschal 100,00 Euro berechnet.

4 Standgrößen und Aufbau

4.1 Standgröße

Die Mindeststandgröße beträgt 12 m² mit Ausnahme der artist area, in der die Mindeststandgröße 6 m² beträgt. Bitte berücksichtigen Sie, dass ggf. Hallenpfeiler und andere feste Einbauten in der gemieteten Standfläche enthalten sind. Geringfügige Abweichungen von der gewünschten Standgröße berechtigen nicht zum Widerspruch gemäß Ziffer II des Allgemeinen Teils der Teilnahmebedingungen. Messekojenwände zur Abgrenzung der Standfläche sind nicht automatisch vorgesehen, können aber bei Bedarf als Stand-Gestaltungselemente gegen Aufpreis im Service-Shop bestellt werden. Es erfolgt keine Standkonstruktion. Lediglich, wenn es Sicherheitsaspekte für die Verlegung von Wasser- oder Elektroinstallationen notwendig machen, werden von Koelnmesse Kojenwände aufgebaut.

4.2 Verantwortung

Standaufbau und Gestaltung sowie der Betrieb des Standes müssen unter Einhaltung aller in Deutschland geltenden Vorschriften (insbesondere der Sonderbauverordnung, des Arbeitsschutzgesetzes sowie der Verordnungen zum Arbeitsschutz, den DIN- oder EN-Vorschriften, VDE-Regelungen sowie der Unfallverhütungsvorschriften der Berufsgenossenschaften, jeweils in den gültigen Fassungen) erfolgen. Alle diese Bestimmungen gelten sowohl für firmeneigene als auch für selbstständige Standgestalter, Dekorateure und Schriftenmaler sowie für alle Personen, soweit sie im Auftrag des Ausstellers oder auf dessen Rechnung im Zusammenhang mit Auf- und Abbau, Gestaltung und Betrieb des Standes tätig werden.

Der Aussteller ist für die Einhaltung sämtlicher Bestimmungen verantwortlich. Die für den Aussteller tätigen Auf- und Abbaukräfte und sonstigen Personen sind auf die Einhaltung der Bestimmungen hin zu überwachen. Die Bestimmungen des Allgemeinen Teils der Teilnahmebedingungen sowie der Technischen Richtlinien bleiben unberührt.

4.3 Aufbauhöhe

Die maximal zulässigen Aufbauhöhen, sofern die Höhen der Hallendecken und eventuell vorhandene feste Einbauten dies zulassen, sind folgendermaßen festgesetzt:

business area:

Hallen 10.1, 11.1, 11.2, 11.3: 4,50m

entertainment area:

Hallen 2.1, 2.2, 4.1, 4.2, 5.1, 5.2, 10.1, 10.2: 5,00m
Hallen 1, 6.1 - 9.1: 8,00m

Für die entertainment area gilt: Geflogene Traversensysteme ohne Branding, Logos etc. die ausschließlich für technische Installationen (z.B. Scheinwerfer) genutzt werden, dürfen die Aufbauhöhe nach vorheriger Prüfung und Standbaufreigabe überschreiten.

Bei eingeschossigen Standbauten, die die zulässige Aufbauhöhe nicht überschreiten, ist es nicht erforderlich, eine Standbaufreigabe über die Delegatis Plattform einzuholen, wenn die technischen Richtlinien bei der Gestaltung und Ausführung des Standes eingehalten werden. Alle anderen Standbauten und Konstruktionen sind genehmigungspflichtig, insbesondere wenn in dem Stand besondere Aufbauten bzw. Besprechungskabinen vorgesehen bzw. statische Berechnungen erforderlich sind.

Der Antrag auf Freigabe und dessen Bearbeitung erfolgt ausschließlich über die digitale Plattform Delegatis. Hierzu ist der im System hinterlegte Fragebogen rechtzeitig, mindestens jedoch 8 Wochen vor Aufbaubeginn, auszufüllen. Zugriff zum Fragebogen erhalten Sie über einen individuell per Mail versendeten Link. Sollten zur Freigabe prüffähige Unterlagen nötig sein, werden diese im Fragebogen angefordert und müssen dort hochgeladen werden. Prüffähige Unterlagen können u.a. bemaßte Grundrisse, Ansichten und konstruktive Schnitte sein. Soweit erforderlich, z.B. bei Errichtung eines Doppelstockes, kann eine statische Berechnung oder weitere Zertifikate notwendig sein. Bei Fragen zum digitalen Freigabesystem wenden Sie sich bitte an die acceptance@koelnmesse.de. Freigaben werden nicht per E-Mail bearbeitet.

4.4 Genehmigungsvermerk

Mit den Arbeiten für den Standaufbau darf erst begonnen werden, wenn der Aussteller ein Exemplar mit dem Freigabevermerk der Koelnmesse erhalten hat. Dieser Freigabevermerk entbindet den Aussteller nicht von der Einhaltung der einschlägigen Vorschriften. Er besagt lediglich, dass Koelnmesse unter gestalterischen Gesichtspunkten keine Einwände hat. Im Ausnahmefall kann die Freigabe vor Ort durch die zuständigen Mitarbeitenden der Koelnmesse erfolgen. Auf Anforderung der Koelnmesse ist der Aussteller verpflichtet, unverzüglich zusätzlich geforderte Informationen zum Messestand vorzulegen. Eine Prüfungspflicht der Einhaltung sonstiger Vorschriften besteht für Koelnmesse nicht. Sofern gleichwohl ein Verstoß gegen die einschlägigen Vorschriften entdeckt wird, kann Koelnmesse auch aus diesem Grund den Freigabevermerk verweigern. Sie werden darauf hingewiesen, dass in besonderen Fällen – in Ihrem Auftrag und auf Ihre Rechnung – die Bauunterlagen zur Prüfung den zuständigen Stellen vorgelegt werden müssen. Ungeachtet von behördlichen Bauabnahmen ist Rügen der Koelnmesse über am Stand festgestellte Beanstandungen unverzüglich nachzukommen. Bei Gefahr in Verzug darf Koelnmesse die erforderlichen Maßnahmen nach beliebigem Ermessen bestimmen und auf Kosten des Ausstellers ausführen lassen.

4.5 Standform

In Bezug auf die Standform gelten folgende Begriffe:

Reihenstand: eine Seite offen
Eckstand: zwei Seiten offen
Kopfstand: drei Seiten offen
Blockstand: vier Seiten offen

Abweichungen von der gewünschten Standform berechtigen nicht zum Widerspruch gemäß Ziffer II des Allgemeinen Teils der Teilnahmebedingungen.

4.6 Aufbau und Gestaltung der Stände

Der Aufbau der Stände muss entsprechend der bestätigten Standform vorgenommen werden. Die Gestaltung der Stände ist Sache des Ausstellers und hat in einer der Veranstaltung angemessenen Form zu erfolgen. Ihr Firmenname und Ihre Produkte/Dienstleistungen müssen auf Ihrem Stand deutlich sichtbar sein. Der Aussteller hat sich über die Belastbarkeit des Hallenbodens und die lichte Hallenhöhe zu informieren.

Für die Standfläche ist nur das örtliche Aufmaß gültig. Aus Sicherheitsgründen müssen bei der Standplanung ausreichend große Zonen für aufkommende Warteschlangen im Standinneren berücksichtigt werden. Die Berücksichtigung von Wartezonen außerhalb der eigenen Standfläche ist unzulässig. Sofern aufgrund des Andrangs eine Ausweitung der Warteschlangen in den Gangbereich aus Sicherheitsgründen erforderlich wird, wird Koelnmesse die genutzten Flächen zum Flächenpreis zuzüglich eines Strafaufschlags von 30 % berechnen. Transparente und Firmenschilder dürfen nicht in die Gänge hineinragen. Traversen, die Hallengänge queren und auf denen stromführende Kabel verlegt sind, müssen mit einer Kabelwanne ausgestattet werden.

4.6.1 Standbau in der business area

Die business area der gamescom bleibt der Ort für den professionellen Austausch der Gamesbranche. Die Gestaltung des Standbaus muss dem Business Charakter der Veranstaltung entsprechen. Darüber hinaus gelten folgende Richtlinien:

- Produktpräsentationen, Live-Vorführungen, Entertainment Content und ähnliche Elemente sind möglich, die Inhalte müssen jedoch auf der Standfläche stattfinden. Zusätzlich muss ausreichend Fläche für Besuchende im Standinneren eingeplant werden.
- Der Bau von Bühnen sowie mikrofonverstärkte Präsentationen ist ausschließlich in geschlossenen Räumen gestattet. Akustische und optische Vorführungen sind so zu gestalten, dass angrenzende Stände nicht gestört werden, z.B. durch die Einhaltung der maximal höchstzulässigen Lautstärke von 70 db(A) an der Standgrenze.
- Der Einsatz von Nebel, Hazer, CO^2, Laser oder flüssigem Stickstoff ist nicht erlaubt.

Bei einer geschlossenen Bauweise in der business area ist grundsätzlich ein Flucht- und Rettungswegeplan einzureichen und durch Koelnmesse zu genehmigen. Hier sind die Positionen der Notausgangsbeschilderung (gemäß ASR 1.3 und DGUV Vorschrift 9) und der Feuerlöscher einzutragen. Die Kennzeichnung der Flucht- und Rettungswege muss bis spätestens zum letzten Aufbautag um 09:00 Uhr erfolgt sein.

4.6.2 Bühnen

Bei der Errichtung von Szenenflächen (z.B. Bühnen) ist zu den Gängen ein Abstand von 5m einzuhalten, um zu verhindern, dass sich das Publikum auf den Gängen aufhält. Die Platzierung der Szenenfläche in der entertainment area muss mit der Abteilung Veranstaltungstechnik & -genehmigung abgesprochen und freigegeben werden. Bühnen und Szenenflächen müssen ausdrücklich in den Planungsunterlagen bezeichnet werden, s. Ziff. 4.4. Bei der Planung ist insbesondere die aktuell gültige SBauVO NRW zu berücksichtigen. Es ist darauf zu achten, dass keine harten Gegenstände in die Menschenmenge geworfen werden.

4.6.3 Tribünen – Sitzpodeste – Treppen

Allgemein begehbare Flächen über 0,20 m Höhe müssen mit Brüstungen (mind. 1,10 m hoch) umwehrt werden und sind nach DIN 18065 auszuführen. Die Steigungshöhe einer Treppe darf nicht mehr als 0,19 m und die Auftrittstiefe muss mindestens 0,26 m betragen. Wendeltreppen sind nicht zulässig (Technische Richtlinien, Punkt 4.6 und 4.9.4).

5 Lautstärke entertainment area

Die Beschallung ist so einzurichten und zu betreiben, dass Besucher, Standpersonal und benachbarte Stände nicht unzumutbar beeinträchtigt werden.

5.1 Zulässige Schalldruckpegel

Die Höchstwerte gelten am maßgeblichen Aufenthaltsbereich des Publikums. Für die Leq-Werte ist ein Mittelungszeitraum von 15 Minuten zugrunde zu legen.

1. 85 dB(A) Leq als äquivalenter Dauerschallpegel
2. 90 dB(C) Leq gemittelter, tieffrequenzsensitiver Schalldruckpegel
3. 105 dB(A) Lpeak als kurzzeitiger Spitzenpegel

Der Spitzenpegel Lpeak gilt unabhängig von den Mittelungspegeln Leq. Die Einhaltung der Mittelungspegel erlaubt daher keine Überschreitung des Spitzenpegels.

5.2 Lautsprecher

Lautsprecher sind so auszurichten, dass der Schall möglichst im eigenen Standbereich bleibt und andere Stände oder Hallenbereiche nicht beeinträchtigt.

Geflogene Lautsprecher dürfen einschließlich der Montage an Lichttraversen nur so aufgehängt werden, dass die Oberkante des höchsten Lautsprechers höchstens 6 m über dem Hallenboden liegt.

Subwoofer müssen auf dem Boden stehen und dürfen nicht geflogen werden.

Lautsprecher im Außenbereich einer Standfläche müssen separat regelbar sein.

5.3 Verantwortung und Überwachung

Der Aussteller ist für die Einhaltung der in Ziffer 5.1 und 5.2 genannten Regelungen verantwortlich. Die Koelnmesse empfiehlt insbesondere in den Entertainment-Bereichen eine Selbstüberwachung mit einem Schallpegelmessgerät mindestens der Klasse 2 sowie eine Dokumentation der Messwerte in 5-Minuten-Intervallen, damit Überschreitungen frühzeitig erkannt werden.

Erhebliche Beeinträchtigungen benachbarter Stände, Besucher oder anderer Hallenbereiche sind unverzüglich zu beseitigen – auch wenn die genannten Pegel eingehalten werden.

Die Koelnmesse empfiehlt dem Aussteller, seinem Standpersonal aufgrund der Dauer der Beschallung geeigneten Gehörschutz bereitzustellen. Für Besucher empfiehlt die Koelnmesse die freiwillige Bereitstellung von Gehörschutz.

5.4 Nachweis und Kontrolle

Eigene Messungen sind mit einem geeigneten Schallpegelmessgerät mindestens der Klasse 2 durchzuführen. Smartphone-Apps und ungeeignete Geräte werden nicht als Nachweis anerkannt.

Die Koelnmesse darf die Beschallung während des Aufbaus und der Veranstaltung kontrollieren und eigene Messungen durchführen. Bei erheblicher Gesamtbelastung oder Beeinträchtigung durch mehrere Schallquellen kann sie einzelne Aussteller zur Reduzierung, technischen Anpassung oder vorübergehenden Abschaltung ihrer Beschallung auffordern. Der Aussteller muss der Aufforderung unverzüglich nachkommen.

Manipulationen an Beschallungsanlagen, Messgeräten oder Protokollen sowie Versuche, Kontrollen zu umgehen, sind untersagt.

5.5 Folgen von Verstößen

Bei einem ersten Verstoß kann die Koelnmesse eine sofortige Reduzierung oder Anpassung der Beschallung anordnen. Bei wiederholten oder erheblichen Verstößen kann sie den Aussteller schriftlich verwarnen, die Beschallung einschränken oder Lautsprecheranlagen abschalten. Wenn erforderlich und verhältnismäßig, kann auch die Stromversorgung abgeschaltet werden. Weitergehende Maßnahmen für Folgeveranstaltungen bleiben vorbehalten.

6 Audiostromanschlüsse in der entertainment area

Die Koelnmesse legt im Vorfeld fest, welche Standflächen einen separaten Audiostromanschluss benötigen. Diese müssen die Tonanlagen auf einen separaten Stromkreis legen (nur Audiostromkreis) und an den Audiostromanschluss anschließen. Zur Bestellung des Audiostromanschlusses ist vom Aussteller das separate Formular zu benutzen.

7 Beleuchtung

Die Hallenbeleuchtung in den Hallen 1, 6-9 und 10.2 ist während der Dauer der gamescom abgestellt. Für die Beleuchtung seines Standes ist der Aussteller selbst verantwortlich. Während der Aufbauzeiten ist die Hallenbeleuchtung eingeschaltet, zum Einleuchten der Standflächen in den Hallen 6-9 und 10.2 wird ab dem Vorabend der letzten beiden Aufbautagen das Hallenlicht auf ein benötigtes Mindestmaß reduziert. Die Beleuchtung ist ausschließlich auf den eigenen Stand zu richten, Nachbarstände und Hallengänge dürfen hiervon nichtbetroffen sein. Notwendige Gang- und Sicherheitsbeleuchtung ist hiervon ausgenommen.

8 Nebel, Hazer, CO^2, Laser oder flüssiger Stickstoff

Sonderaktionen wie der Einsatz von Nebel, Hazern, CO^2, Laser und flüssigem Stickstoff müssen mit der Koelnmesse (Abteilung Veranstaltungstechnik und -genehmigung) mindestens 6 Wochen vor Aufbaubeginn gemeldet werden, um weitere Auflagen abzustimmen. Bitte beachten Sie Punkt 5.10.3 aus den Technischen Richtlinien der Koelnmesse. Derartige Sonderaktionen sind in der business area nicht zulässig. In Halle 10 ist derzeit kein Kunstnebel in jeglicher Form zulässig.

9 Abgrenzung zu Nachbarständen

Es ist eine bauliche Abgrenzung der Standfläche zu den Nachbarständen vorgeschrieben. Falls kein eigenes Standbausystem verwendet oder über Koelnmesse angemietet wird, sind blickdichte, 2,5 m hohe Standbegrenzungswände (Rück- und Seitenwände) zwingend erforderlich. Roll-Ups und Plakatdisplays sind als Standbegrenzung nicht gestattet. Die kostenpflichtigen Standbegrenzungswände sind nicht in der Standflächenmiete enthalten. Jeder Aussteller kann die für seinen Stand erforderlichen Rück- und Seitenwände beim Koelnmesse Service Shop (https://service.gamescom.de) bestellen.

10. Aussteller- und Auf- & Abbauausweise

10.1 Ausstellerausweise

Hauptaussteller erhalten kostenlos, gültig für die Zeit vom ersten Aufbautag bis zum letzten Abbautag:

- 3 Ausweise für einen Stand bis zu 20 qm Größe
- 1 zusätzlicher Ausweis für jede weiteren angefangenen 10 m^2, bis zu einer Standgröße von 100 m^2
- 1 zusätzlicher Ausweis für jede weiteren angefangenen 20 m^2 über 100 m^2

Die Codes für die Ausweise sind vom Aussteller im Service-Shop zu bestellen. Sie müssen online über den Ticket-Shop der Veranstaltung eingelöst werden. Die Ausweise und Fahrausweise können über die App der jeweiligen Veranstaltung verwendet werden. In der App muss die Anmeldung mit den gleichen Daten wie im Ticket-Shop erfolgen. Zusätzlich benötigte kostenpflichtige Codes werden ebenfalls im Service-Shop bestellt. In der Schlussrechnung wird das kostenlose Kontingent mit den für den Zutritt genutzten Codes verrechnet. Soweit die Zahl der bestellten und für den Zutritt genutzten Codes das kostenlose Kontingent übersteigt, werden dem Aussteller diese Codes in Rechnung gestellt. Für Gruppenorganisatoren s. bitte Besondere Teilnahmebedingungen Gruppenbeteiligung.

10.2 Auf- und Abbauausweise

Hauptaussteller erhalten ebenfalls für Personen, die in Ihrem Auftrag oder auf Ihre Rechnung im Zusammenhang mit Auf- und Abbau des Standes tätig werden, kostenlose Ausweise Codes zum Betreten des Messegeländes. Diese mittels dieser Codes erstellten Ausweise haben nur bis zum Beginn der Veranstaltung bzw. nach deren Beendigung während der Auf- bzw. Abbautage Gültigkeit, berechtigen aber nicht zum Betreten des Geländes während der Veranstaltung. Diese Codes werden im Service-Shop bestellt. Für Gruppenorganisatoren s. bitte Besondere Teilnahmebedingungen Gruppenbeteiligung.

10.3 Weitergabe von Ausweisen untersagt

Eine Überlassung der Ausweise an Dritte – entgeltlich oder unentgeltlich – ist unzulässig und stellt einen schwerwiegenden Verstoß gegen die Teilnahmebedingungen im Sinne von Ziffer VI des Allgemeinen Teils der Teilnahmebedingungen dar.

11. Verkaufsregelung

In Anbetracht des Fachcharakters der Veranstaltung ist der Direktverkauf von Exponaten oder Mustern am Messestand und die öffentliche Auszeichnung der Ausstellungsgüter mit Preisen nicht gestattet. Von dieser Regelung ausgenommen sind Aussteller der merchandise area und der cards & boards area, auf denen ausschließlich lizensierte Ware gemäß Produktgruppenverzeichnis unter Berücksichtigung der „Regelungen zu den areas: gamescom merchandise, cards&boards und artist“ verkauft werden darf. In der artist area ist zudem entsprechend diesen Regelungen der Verkauf von Fanartprodukten erlaubt.

Lucky Bags müssen bis zum 30.06.2027 angemeldet werden. Es gelten die: „Regelungen zu den areas: gamescom merchandise, cards&boards und artist“.

Von dieser Regelung ebenfalls ausgenommen sind Verlagserzeugnisse wie Fachpublikationen und Fachzeitschriften. Darüber hinaus ist Koelnmesse berechtigt, einzelnen Ausstellern auf Antrag eine Ausnahme vom Verkaufsverbot zu genehmigen. Ferner ist auch der Abschluss von Verträgen durch den Aussteller außerhalb der business area untersagt. Koelnmesse ist berechtigt, Überprüfungen vorzunehmen bzw. durch einen beauftragten Dritten vornehmen zu lassen und bei Verstößen gegen diese Bedingungen gebotene Maßnahmen zu ergreifen. Koelnmesse ist auch berechtigt, die Stände solcher Aussteller unverzüglich zu schließen. Schadensersatz- oder Erstattungsansprüche des Ausstellers sind bei diesen Maßnahmen ausgeschlossen.

12 Unentgeltliche Abgabe von Produktproben (Sampling) und Werbegeschenken

Die unentgeltliche Abgabe von Werbegeschenken und Produktproben (Sampling), insbesondere von Energy Drinks sowie anderen Getränken und Speisen – ist grundsätzlich

unzulässig. Nach vorheriger, schriftlicher Erlaubnis durch Koelnmesse GmbH ist die Verteilung von Produktproben bzw. Werbegeschenken nur innerhalb der in der Zulassung genannten Standfläche möglich. Eine Verteilung außerhalb der Standfläche oder an Personen außerhalb der Standfläche ist unzulässig. Darüber hinaus ist die Verteilung von (Papp-)Sitzhockern aus Sicherheitsgründen grundsätzlich verboten. Walking Acts sind grundsätzlich möglich, allerdings dürfen sie keine Produkte, Flyer oder ähnliches verteilen und es ist kein Sampling in jeglicher Form gestattet.

13 Marketingleistungen (gamescom now package/ gamescom biz package), Unterlizenz gamescom-Marken

13.1 Leistungsumfang obligatorische Marketingleistungen

Koelnmesse gibt zu dieser Veranstaltung offizielle Messemedien heraus.

Die Bestandteile des gamescom biz packages für Hauptaussteller, Mitaussteller, Gruppenorganisator und Gruppenteilnehmer in der business area sind:

- Eintrag im alphabetischen Ausstellerverzeichnis inkl. Logoabbildung in der Online-Ausstellersuche
- Unbegrenzte Anzahl Produktgruppeneinträge & Markeneinträge Basic in der Online-Ausstellersuche
- gamescom biz Präsenz:
    - Company Profile auf der digitalen Plattform gamescom biz
    - Lead Tracking & Reporting – onsite & online
    - Persönliche Profile für alle Teammitglieder
    - 10 Einträge: Produkt-/Projektdarstellung, Stellenanzeige oder Give-Away
    - Networking vor, während & nach dem Event
- gamescom epix Goodie Integration

Die Bereitstellung dieser Marketingleistungen erfolgt für alle vertretenen Firmen und Mitaussteller obligatorisch und kostet 345,00 Euro pro Hauptaussteller, Mitaussteller, Gruppenorganisator, Gruppenteilnehmer der business area.

Die Bestandteile des gamescom now packages für Hauptaussteller, Mitaussteller, Gruppenorganisator und Gruppenteilnehmer in der entertainment area sind:

- Eintrag im alphabetischen Ausstellerverzeichnis inkl. Logoabbildung in der Online-Ausstellersuche
- Unbegrenzte Anzahl Produktgruppeneinträge & Markeneinträge Basic in der Online-Ausstellersuche
- Präsenz in gamescom now mit eigener Partnerseite und unbegrenzt vielen Produktseiten sowie unbegrenzte Anzahl von Streams & Videos beziehungsweise stattdessen für Aussteller in den Bereichen indie area, artist area oder gamescom cards & boards Integration in dediziertem Bereich auf gamescom now mit Logodarstellung und Beschreibung
- Möglichkeit zur redaktionellen Integration in gamescom studio (nach Verfügbarkeit)
- Bewerbung gamescom award (gegen zusätzliche Gebühr)
- gamescom epix Goodie Integration

Die Bereitstellung dieser Marketingleistungen erfolgt für alle vertretenen Firmen und Mitaussteller obligatorisch und kostet: 1020,00 Euro pro Hauptaussteller, Mitaussteller, Gruppenorganisator, Gruppenteilnehmer der entertainment area (Ausnahme: Bei Ausstellern, Gruppenorganisatoren &-teilnehmern in den Bereichen indie area, gamescom campus, artist area, merchandise area & gamescom cards & boards liegen die Kosten bei je 345,00 Euro).

Für einzelne der oben aufgeführten Marketingleistungen gelten eigene Allgemeine Geschäftsbedingungen Services sowie die Nutzungsbedingungen für digitale Leistungen – Aussteller 2027. Diese sind im Service-Shop bzw. auf der Website der Veranstaltung abrufbar. Sie erhalten von unseren offiziellen Vertragspartnern alle Bestellinformationen und -unterlagen zu den angebotenen Marketingleistungen. Bitte beachten Sie, dass eine Teilnahme Ihres Unternehmens erst mit Zulassung durch die Koelnmesse fixiert wird. Die Angebote und Auftragsbestätigungen erfolgen daher unter der aufschiebenden Bedingung, dass die Zulassung erfolgt. Liegt seitens des Ausstellers bis zum Redaktions- und Anzeigenschluss keine Bestellung bei den offiziellen Vertragspartnern vor, erfolgt die kostenpflichtige Aufnahme in die offiziellen Messemedien aufgrund der Angaben in der Online-Anmeldung. Später eingehende Anmeldungen und Bestellungen werden ebenfalls, soweit noch möglich, in den offiziellen Messemedien berücksichtigt. Bei Bestellungen und Anmeldungen, die später als der offizielle Redaktions- und Anzeigenschluss bei Koelnmesse eingehen, übernimmt Koelnmesse keine Gewähr für eine Bereitstellung sämtlicher Marketingleistungen. Ansprüche, gleich welcher Art, insbesondere Ansprüche auf Reduzierung der Kosten für die Aufnahme in die offiziellen Messemedien oder auf Schadensersatz bestehen in diesen Fällen nicht.

13.2 Besondere Datenschutzbestimmungen Leadtracking

Eine Registrierung ist für den Messebesucher freiwillig. Etwas Anderes kann insbesondere dann gelten, wenn einzelne Ticketarten nur über eine Registrierung erworben werden können. Die Koelnmesse GmbH gibt personenbezogene Daten nur dann an Dritte weiter, wenn der Besucher zuvor einer entsprechenden Datennutzung zugestimmt hat.

Weder der Aussteller noch die Koelnmesse GmbH noch sonst ein Dritter kann den Besucher zur Teilnahme am Leadtracking in der Messe-App und damit zur Weitergabe seiner personenbezogenen Daten verpflichten. Der Aussteller ist zudem verpflichtet, ihm im Rahmen des Leadtracking übermittelte personenbezogene Daten im Einzelfall auf Aufforderung durch die Koelnmesse GmbH oder des Besuchers zu löschen. Die Koelnmesse GmbH übernimmt keine Haftung für die Richtigkeit und Vollständigkeit der im Rahmen der Besucherregistrierung erfassten Daten.

Der Aussteller darf die im Rahmen des Leadtracking erhaltenen personenbezogenen Daten nur dann an Dritte weitergeben, wenn und soweit er vom jeweiligen Besucher die ausdrückliche Einwilligung erhalten hat. Zudem verpflichtet sich der Aussteller, die im Rahmen des Leadtracking erhaltenen personenbezogenen Daten nur unter Berücksichtigung der gesetzlichen, insbesondere datenschutzrechtlichen Bestimmungen für eigene Zwecke zu verwenden. Insoweit stellt der Aussteller die Koelnmesse GmbH von sämtlichen Ansprüchen Dritter frei.

13.3 Verantwortlichkeit/Haftungsfreistellung der Koelnmesse

Herausgeber der offiziellen Messemedien ist Koelnmesse GmbH, Messeplatz 1, 50679 Köln, die ihrerseits für die praktische Durchführung und für die Anzeigenwerbung ein weiteres Unternehmen beauftragen kann. Für den Inhalt von Anzeigen und Eintragungen und eventuell daraus entstehenden Schäden ist der Inserent verantwortlich. Hinsichtlich der Haftung der Koelnmesse gelten die in den Teilnahmebedingungen – Allgemeiner Teil enthaltenen Regelungen zur Haftung. Eine Haftung der Koelnmesse GmbH für Sach- und Personenschäden im Zusammenhang mit dem Gebrauch der Messe-App zur Nutzung des Leadtracking-Services ist ausgeschlossen, es sei denn, dass Koelnmesse GmbH Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit nachzuweisen ist. Die Haftung ist auf vorhersehbare Schäden begrenzt. Die Nutzung der Messe-App zur Nutzung des Leadtracking-Services geschieht auf eigenes Risiko. Koelnmesse bemüht sich, richtige Informationen zur Verfügung zu stellen, übernimmt jedoch keine Haftung oder Garantie für die Aktualität, Richtigkeit und Vollständigkeit der bereitgestellten Informationen.

Koelnmesse übernimmt keine Verantwortung für die technische Verfügbarkeit der angebotenen Leistungen. Gewährleistungs- oder Schadenersatzansprüche jeglicher Art im Falle eines technischen Ausfalls oder sonstiger Betriebsstörungen sind ausgeschlossen. Insbesondere Wartungs-, Sicherheits- oder Kapazitätsbelange sowie Ereignisse, die nicht im Machtbereich der Koelnmesse stehen (wie z. B. Störungen von öffentlichen Kommunikationsnetzen, Stromausfälle etc.), können zu kurzzeitigen Störungen oder zur vorübergehenden Einstellung der Dienste führen. Koelnmesse übernimmt keine Gewähr dafür, dass die Webseiten jederzeit verfügbar und durch die Teilnehmer abrufbar bzw. inhaltlich oder technisch fehlerfrei sind. Koelnmesse haftet nicht für falsche Informationen, die durch Teilnehmer und/oder Dritte inklusive Kooperationspartner hervorgerufen oder verbreitet werden und die mit der Bestellung von Eintrittskarten und Katalogen zu Messen und Ausstellungen der Koelnmesse-Gruppe im Internet im Zusammenhang stehen. Insbesondere übernimmt Koelnmesse keine Gewähr dafür, wenn E-Mails oder Dateneingaben nicht den in diesen AGB festgelegten bzw. den für die Webseite festgesetzten technischen Anforderungen entsprechen und infolgedessen vom System nicht akzeptiert und/oder angenommen werden.

Koelnmesse haftet nicht für Angebote von Dritten, insbesondere nicht für solche, die im Zusammenhang mit der Nutzung des Leadtracking-Services stehen.

Koelnmesse übernimmt keine Gewähr dafür, dass alle Verlinkungen und Verweise, die im Rahmen der Nutzung des Leadtracking-Services zu externen Inhalten gemacht werden, richtig bzw. vollständig sind.

13.4 Unterlizenz gamescom-Marken

Koelnmesse gewährt hiermit dem Aussteller (Unterlizenznehmer) für die Dauer von Vertragsbeginn bis 4 Wochen nach der Veranstaltung gemäß Ziffer 1.1 eine einfache (nicht-ausschließliche), auch an verbundene Unternehmen (§§ 15 ff. AktG) oder Mitaussteller nicht übertragbare oder unterlizenzierbare Unterlizenz, die gamescom-Marken nach Maßgabe dieser Ziffer 13.4 in beliebigen Medien (insb. Online, TV, Print – aber, zur Klarstellung, nicht die Registrierung eigener Domains unter Verwendung der gamescom-Marken) zum Hinweis auf die eigene Teilnahme an der Veranstaltung und auf den eigenen Messestand zu verwenden. Jegliche darüber hinaus gehende Verwendung, insbesondere zu Kennzeichnung, Vertrieb, Bewerbung oder sonstigen Hinweis auf konkrete Produkte, Websites, Plattformen, Onlineshops oder Dienstleistungen des Ausstellers oder die Registrierung von Domains unter Verwendung der gamescom-Marken, ist von dieser Unterlizenz nicht erfasst und bedarf eines gesonderten schriftlichen Lizenzvertrages mit dem Markeninhaber game. Bei jeder Verwendung der gamescom-Marken sind die Vorgaben des Brand Manuals in der zum Zeitpunkt der Verwendung jeweils gültigen Fassung einzuhalten, die Gestaltungsrichtlinien zur Verwendung des gamescom Logos sind hier einsehbar. Das vollumfängliche Brand Manual kann auf Anfrage zur Verfügung gestellt werden. Verstöße gegen die vorstehenden Bestimmungen (einschließlich Bestimmungen des jeweils gültigen Brand Manuals) berechtigen die Koelnmesse zur außerordentlichen fristlosen Kündigung dieser Unterlizenz. Sonstige Rechte und Ansprüche der Koelnmesse und ihres Lizenzgebers game bleiben unberührt.

14 Gewerbliche Schutzrechte

14.1 Koelnmesse wünscht keine Aussteller, die durch Herstellung, Inverkehrbringen, Vertrieb, Besitz oder Bewerbung ihrer Produkte im weitesten Sinne Gesetze zum Schutz geistigen Eigentums oder gewerbliche Schutzrechte im weitesten Sinne verletzen. Steht aufgrund einer rechtskräftigen gerichtlichen Entscheidung fest, dass ein Aussteller im Zusammenhang mit einer Veranstaltung der Koelnmesse gegen Gesetze der im Absatz 1 bezeichneten Art verstoßen hat, ist Koelnmesse berechtigt, diesen von der nächsten nach der Rechtskraft der Entscheidung liegenden Veranstaltung der gleichen Art auszuschließen, wenn der Verdacht des erneuten und wiederholten Verstoßes gegen Gesetze zum Schutzgeistigen Eigentums oder gewerbliche Schutzrechte hinreichend gegeben ist.

14.2 Für musikalische Wiedergaben aller Art ist nach den gesetzlichen Bestimmungen (Urheberrechtgesetz), die Erlaubnis der Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte (GEMA), erforderlich.

15 Unzulässige Werbung/Verstöße gegen Teilnahmebedingungen

15.1 Um das Gesamtbild der Veranstaltung zu wahren und Aussteller und Besucher vor störenden und rechtswidrigen Aktionen zu schützen, sind insbesondere folgende Werbemaßnahmen untersagt:

- Überschreitung der verbindlich festgelegten Bauhöhe;
- Werbemaßnahmen außerhalb der angemieteten Standfläche ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Koelnmesse;
- Werbung weltanschaulichen und politischen Charakters
- Für die rechtliche Zulässigkeit von Wettbewerben, Verlosungen etc. ist der Aussteller selbst verantwortlich. Der Verkauf von Losen ist ausdrücklich untersagt.

15.2 Bei schwerwiegenden Verstößen gegen die Teilnahmebedingungen ist Koelnmesse berechtigt, den Stand des Ausstellers sofort zu schließen und die Räumung selbst durchzuführen, ohne dass es dazu der Anrufung gerichtlicher Hilfe bedarf. Ansprüche, gleich welcher Art, insbesondere Schadensersatzansprüche, sind in diesen Fällen ausgeschlossen.

15.3 Der Abbau des Messestandes und/oder der Exponate vor Veranstaltungsende stellt einen schwerwiegenden Verstoß gegen diese Teilnahmebedingungen dar. Koelnmesse ist berechtigt, für jeden Fall der Zuwiderhandlung eine nach der Schwere des Falls bemessene Konventionalstrafe in Höhe von bis zu 5.000,00 Euro zu verhängen und/oder den Aussteller von nachfolgenden Veranstaltungen auszuschließen.

16 Jugendschutz

Unsere Jugendschutzbestimmungen gelten für die entertainment area. Der Veranstalter (Koelnmesse) wird am Eingang die Besucher gemäß ihres Lichtbildausweises / ihrer Gesundheitskarte mit Foto nachgewiesenem Alter mit nichtabnehmbaren Handgelenksbändchen analog zu den Farben der USK-Kennzeichen 12 / 16 / 18 ausstatten, welche das Standpersonal bei den Alterskontrollen unterstützen. Bitte beachten Sie, dass die Handgelenksbändchen auch bereits am Fachbesuchertag (Mittwoch) ausgegeben werden und Alterskontrollen auch bereits am Fachbesuchertag (Mittwoch) erfolgen müssen! Die gamescom hat einen offenen Publikumsbereich, dessen Stände generell altersunabhängig mit der ganzen Familie besucht werden können.

Auf der gamescom können Inhalte bis einschließlich USK 12 offen präsentiert werden. Es gibt einige Regelungen, die beachtet werden müssen: An oder neben allen Spielstationen ist gut sichtbar (Empfehlung: mind. 3,5 x 3,5 cm) der entsprechende USK-Sticker anzubringen. Mit dem USK-Zertifikat erhalten sie von der USK auch die entsprechenden Druckdateien.

Bei Displays auf denen Inhalte mit dem Kennzeichen USK 12 laufen, ist durch die Aussteller zu beachten, dass jüngere Besucher durchaus zuschauen, wenn auch nicht selbst spielen dürfen. Bei Inhalten mit den Kennzeichen USK 0 oder USK 6 sind keine weiteren Vorkehrungen zu beachten.

16/18er-Bereiche sind ebenfalls deutlich sichtbar neben dem Eingang zu kennzeichnen. IARC-Kennzeichen z.B. aus dem Google Play Store oder Nintendo eShop gelten nicht für öffentliche Veranstaltungen wie die gamescom. Inhalte mit dem Kennzeichen USK 16 / 18 bzw. ohne USK-Kennzeichen dürfen nur der jeweiligen Altersgruppe gezeigt werden. Durch separate Räume, abgewandte Monitore und Privacy Screens muss ausgeschlossen werden, dass Jüngere diese Inhalte wahrnehmen können. Eine Zugangskontrolle durch das Standpersonal ist durch die Aussteller zu gewährleisten.

Koelnmesse behält sich zudem vor, nicht für Kinder und Jugendliche geeignete Darstellungen im öffentlichen Rahmen von Bühnenshows (z.B. stark sexualisierte Darbietungen) zu untersagen.

Die zuständige Behörde (Stadt Köln) wird die Einhaltung des Jugendschutzgesetzes vor Ort verstärkt überprüfen und bei Zuwiderhandlungen entsprechende rechtliche Maßnahmen einleiten. Im Falle von Verstößen drohen neben der Schließung des Messestandes Geldbußen in beachtlicher Höhe. Weitere Informationen erhalten Sie hier.

17 Einbindung von Creator:innen oder VIPs

Falls Aussteller das Mitwirken (z.B. Community-Treffen, Community-Aktivierungen, Bühnenshows, sonstige Besuche und Auftritte, etc.) von Creator:innen oder VIPs für ihren Messeauftritt planen, müssen diese mindestens 14 Tage im Voraus bei den gamescom-Verantwortlichen unter folgender E-Mail-Adresse angemeldet und genehmigt werden: security@koelnmesse.de. Koelnmesse behält sich das Recht vor, zuvor genehmigte Auftritte im späteren Verlauf abzusagen, wenn neue Erkenntnisse oder eine sich verändernde Gesamtsituation der Veranstaltung eine Neubewertung des mit dem Auftritt verbundenen Sicherheitsrisikos notwendig machen sollten.

18 Allgemeiner Teil der Teilnahmebedingungen, Technische Richtlinien

Die Bestimmungen des Allgemeinen Teils der Teilnahmebedingungen sowie der Technischen Richtlinien bleiben unberührt.

19 Schriftformerfordernis

Sämtliche Erklärungen bedürfen der Schriftform.

20 Salvatorische Klausel

Sollten einzelne oder mehrere Bestimmungen dieser Bedingungen ganz oder teilweise unwirksam sein oder werden, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen sowie des Vertrages hiervon unberührt. Die Parteien werden nach Treu und Glauben Verhandlungen darüberführen, die unwirksamen Bestimmungen durch gültige zu ersetzen, die dem mit den unwirksamen Bestimmungen verfolgten wirtschaftlichen Zweck möglichst nahekommen. Beruht die Unwirksamkeit einer Bestimmung auf einem in ihr angegebenen Maß der Leistung oder der Zeit (Frist oder Termin), so soll das der Bestimmung am nächsten kommende rechtlich zulässige Maß an die Stelle treten.

Nutzungsbedingungen digitales Angebot – Aussteller 2027

1 Geltungsbereich und Aussteller

1.1 Die Koelnmesse GmbH, Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland, (**„Koelnmesse“**) betreibt das digitale Angebot **„gamescom now“, den Content-Hub für Consumer sowie die App gamescom biz für B2B User** (nachfolgend „digitales Angebot“ genannt) parallel zur Präsenzveranstaltung gamescom am Standort Köln.

1.1.1 Die Koelnmesse stellt Unternehmen, die als Aussteller an der Präsenzveranstaltung teilnehmen, nach näherer Maßgabe dieser Nutzungsbedingungen und den Regelungen der Allgemeinen und Besonderen Teilnahmebedingungen die Möglichkeit bereit, in dem im digitalen Angebot zur Verfügung stehenden Funktionsumfang eigene Profilseiten einrichten zu lassen sowie eigene Inhalte zu integrieren

1.1.2 Findet die Präsenzveranstaltung nicht statt, endet damit der Vertrag insgesamt, auch soweit er das digitale Angebot betrifft. Der Aussteller erhält jedoch die Möglichkeit, sich für das digitale Angebot gesondert neu anzumelden.

1.2 Diese Nutzungsbedingungen sowie deren Anlage(n) gelten auch für alle künftigen Geschäfte, soweit es sich um solche gleicher Art handelt und die Parteien Bezug auf diese Nutzungsbedingungen nehmen.

1.3 Allgemeine Geschäftsbedingungen des Ausstellers finden keine Anwendung, auch wenn die Koelnmesse ihrer Geltung nicht gesondert widerspricht. Abweichende oder widersprechende Bedingungen gelten also nur, wenn sie von der Koelnmesse schriftlich anerkannt worden sind.

1.4 Der Aussteller kann die Nutzungsbedingungen jederzeit auf der Webseite des digitalen Angebots (**„Webseite“**) abrufen, bei sich abspeichern und ausdrucken.

1.5 Die Koelnmesse speichert diesen Vertragstext nach Vertragsschluss. Der Vertragstext ist dem Aussteller nicht zugänglich, weshalb ihm die Speicherung gemäß vorstehender Ziffer 1.4 ermöglicht wird.

1.6 Für weitere Leistungen im Rahmen des digitalen Angebots (insbesondere Werbeleistungen) können gesonderte Allgemeine Geschäftsbedingungen der Koelnmesse Anwendung finden. Auf die Anwendbarkeit dieser gesonderten Allgemeinen Geschäftsbedingungen wird die Koelnmesse in geeigneter Weise hinweisen.

2 Anforderungen an die Zulassung als Aussteller

Den Status als Aussteller der gamescom im Sinne dieser Nutzungsbedingungen erhält das Unternehmen durch Teilnahme an der Präsenzveranstaltung. Über die Zulassung als Aussteller entscheidet die Koelnmesse gemäß der Teilnahmebedingungen – Allgemeiner und Besonderer Teil - sowie der Technischen Richtlinien.

3 Leistungen der Koelnmesse an den Aussteller

3.1 gamescom now

3.1.1 gamescom now ist als Content-Hub konzipiert, auf dem Partner- und Produktseiten eingerichtet und über das Videomodul embedded Videostreams abgespielt werden können. Das Content Management System (CMS) von gamescom now verwaltet die Stream Schlüssel sowie die zugehörigen Meta Daten zu den einzelnen Videoformaten. Auf den Partner- und Produktseiten können zusätzlich weiterführende Unternehmensinhalte wie Text- und Bildinhalte aufgerufen werden, die ebenfalls vom Content Management System verwaltet und vom Aussteller im Self-Service hochgeladen und bearbeitet werden. Gamescom now richtet sich an die Gaming Community.

3.1.2 Im Zusammenhang mit diesem Content-Hub erbringt die Koelnmesse gegenüber dem Aussteller die folgenden Leistungen:

a) Einrichtung einer eigenen Partnerseite für den Aussteller im Content-Hub zur Präsentation des Unternehmens

b) Einrichtung eigener Produktseiten für den Aussteller im Content-Hub, die es dem Aussteller ermöglichen, Spiele/Produkte auf Unterseiten zu den Partnerseiten selbst in eigener Verantwortung zu präsentieren.

c) Möglichkeit für den Aussteller, selbst das Embedding von digitalen Inhalten des Ausstellers, wie Videos on Demand und Live-Streams in den zentralen Video-Player des Content-Hubs durchzuführen (Embedding von folgenden Plattformen möglich: YouTube, Twitch)

d) Auffindbarkeit des Ausstellers über die im Content-Hub integrierte Suche (Firmenname und Name der Spiele/Produkte)

e) Möglichkeit zur Platzierung von digitalen Inhalten des Ausstellers auf Themenseiten, nach alleinigem Ermessen der externen Redaktion des Content-Hubs.

3.2 gamescom biz

Im Rahmen von gamescom biz erbringt die Koelnmesse gegenüber dem Aussteller die folgenden Leistungen:

a) Einrichtung eines Company Profiles auf der digitalen Plattform gamescom biz
b) Lead Tracking & Reporting – onsite & online
c) Nutzung von Teammitgliederprofilen auf der digitalen Plattform gamescom biz
d) Ermöglichen von bis zu 10 Einträgen auf der digitalen Plattform: Produkt, Dienstleistung, Stellenausschreibung oder Give-Away
e) Ermöglichen von Networking vor, während und nach dem Event

3.3 Darüber hinaus können die Inhalte des Ausstellers in gamescom Showformaten (gamescom Opening Night Live, gamescom awesome indies show und gamescom studio) platziert werden. Die redaktionelle Auswahl für diese Platzierung erfolgt durch die externen Redaktionen der Kooperationspartner der Koelnmesse, jedoch in Abstimmung mit dem Aussteller und ist Gegenstand einer gesonderten Vereinbarung zwischen dem Kooperationspartner und dem Aussteller. Der Aussteller hat keinen Anspruch darauf, dass sein Content hierzu ausgewählt wird. Der Aussteller hat jedoch die Möglichkeit, eine Werbeplatzierung in den gamescom Showformaten gegen Entgelt zu erwerben. Diese kostenpflichtige Werbeplatzierung ist Gegenstand einer gesonderten Vereinbarung zwischen der Koelnmesse und dem Aussteller.

3.4.1 Unbeschadet Ziffer 3.4.2 beträgt die durchschnittliche Verfügbarkeit des Content Hub gamescom now / der digitalen Plattform gamescom biz 97% im Monatsmittel am Netzknoten Rechenzentrum. Ausgenommen davon sind erforderliche geplante Wartungsarbeiten sowie Störungen, die nicht im Einflussbereich der Koelnmesse liegen wie insbesondere höhere Gewalt oder Ausfälle aufgrund fehlerhafter Integration von Scripts durch den Aussteller. Die Koelnmesse wird den Aussteller nach Möglichkeit über geplante Wartungsarbeiten rechtzeitig in Textform an die im Anmeldeformular angegebene E-Mail-Adresse in Kenntnis setzen. Allerdings bleibt es der Koelnmesse ausdrücklich vorbehalten, falls erforderlich, auch unangekündigte Wartungsarbeiten durchzuführen, insbesondere, wenn dies für die Daten- und Betriebssicherheit erforderlich ist.

3.4.2 Koelnmesse gewährleistet im Rahmen der vorhersehbaren Anforderungen eine dem jeweils üblichen technischen Standard entsprechende, bestmögliche Wiedergabe des digitalen Angebotes. Dem Aussteller ist jedoch bekannt, dass es nach dem jeweiligen Stand der Technik nicht möglich ist, ein von Fehlern völlig freies Angebot zu erstellen. Ein Fehler in der Darstellung liegt insbesondere dann nicht vor, wenn die Beeinträchtigung hervorgerufen wird durch die Verwendung einer nicht geeigneten Darstellungssoft- und/oder -hardware (z. B. Browser) oder durch Störung der Kommunikationsnetze anderer Betreiber oder durch Rechnerausfall bei Dritten (z. B. anderen Providern), durch unvollständige und/oder nicht aktualisierte Angebote auf sogenannten Proxys (Zwischenspeichern).

4. Darstellungsformate für Aussteller

4.1 gamescom now

4.1.1 Die Koelnmesse richtet für den Aussteller eine Partnerseite auf dem Content-Hub ein.

4.1.2 Die Partnerseite kann durch den Aussteller im Rahmen der vorkonfigurierten Templates personalisiert werden. Hierzu kann der Aussteller Unternehmensinhalte, wie beispielsweise Logo, Beschreibungstexte, Mediengalerie mit Videos und Fotos, Übersicht der Games/Produkte und Verlinkung auf die jeweiligen Produktseiten, unternehmensspezifischer Schedule, Bewerbung von Sonderaktionen zur gamescom, Verlinkungen zu eigenen Angeboten, Webseiten, Aktionen (zusammen „Ausstellerinhalte gamescom now“) über ein Aussteller-Backend erfassen. Der Koelnmesse bleibt vorbehalten, hinsichtlich der Dateiformate, -größen und weiterer technischer Anforderungen übliche Restriktionen vorzusehen. Den Zugang zu diesem Backend erhält der Aussteller durch die Koelnmesse.

4.1.3 Der Aussteller kann ferner Video-Content, wie Shows, Produkt-Ankündigungen, Talk-Formate, Events, Trailer, Kooperationen oder Sonderaktionen, („Content“, gemeinsam mit den Ausstellerinhalten gamescom now „Inhalte“) über das Aussteller-Backend als Link zu externen Inhalten erfassen. Content wird über das Videomodul als embedded Videostream auf der Partnerseite abgespielt oder als embedded Video-on-Demand auf der Partnerseite verfügbar gemacht.

4.1.4 Für Live-Streams gilt ergänzend zu vorstehender Ziffer 4.1.3 folgendes: Live-Stream-Content wird über das Videomodul als embedded Videostream auf der Partnerseite sowie bei redaktioneller Platzierung auf anderen Seiten des Content-Hubs abgespielt und sodann für die Nutzer, ebenfalls per Embedding, als Video-on-Demand-Content verfügbar gemacht. In diesem Zusammenhang ist die Koelnmesse gemäß Ziffer 5.6 berechtigt, Links auf den Partner- und Produktseiten bei Bedarf zur Sicherstellung der Abspielbarkeit des Contents auszutauschen.

4.1.5 Das Aussteller-Backend für den Upload der Inhalte enthält ein Feld, in dem das Veröffentlichungsdatum und -uhrzeit für die Inhalte durch den Aussteller eingestellt werden kann (so genannte Embargo-Funktion). Durch einen Algorithmus kann ermöglicht werden, dass die Inhalte entsprechend dem vom Aussteller eingegebenen Datum ausgespielt werden.

4.1.6 Die Inhalte gehen frühestens zum 01.08.2027 live und bleiben je nach Inhalt (Premium Partner Contents) bis zur Eröffnung des Ticketshops im Frühjahr 2028 auf der Webseite für Nutzer abrufbar. Ist dies nicht gewünscht, kann der Aussteller seine Contents mit Embargos (Ablaufdaten) versehen oder dies der externen Redaktion mitteilen, so dass diese die Inhalte bis zum 30.09.2027 entfernt.

4.2 gamescom biz

4.2.1 Die Koelnmesse ermöglicht mit Zusendung eines Log-Ins dem Aussteller die eigenständige Erstellung einer Profilseite und gegebenenfalls weiterer Darstellungsformate.

4.2.2 Die Koelnmesse darf zur ordentlichen Darstellung der Darstellungsformate selbständig öffentlich verfügbare Informationen des Ausstellers ergänzen.

4.2.3 Das Darstellungsformat “Profilseite” kann durch den Aussteller im Rahmen der Vorlage individualisiert werden. Hierzu kann der Aussteller Unternehmensinhalte, wie beispielsweise Logo, Beschreibungstexte, Mediengalerie mit Videos und Fotos, Übersicht der Produkte, unternehmensspezifischer Schedule, Webseiten (zusammen „Ausstellerinhalte gamescom biz“) erfassen. Den Zugang zur Plattform erhält der Aussteller durch die Koelnmesse. Der Koelnmesse bleibt vorbehalten, hinsichtlich der Dateiformate, -größen und weiterer technischer Anforderungen übliche Restriktionen vorzusehen.

4.2.4 Die Inhalte können eigenständig vom Aussteller editiert werden und werden auch nach der Veranstaltung im digitalen Angebot dargestellt. Der Aussteller kann diese auf Wunsch löschen lassen.

5. Pflichten des Ausstellers

5.1 Der Aussteller verpflichtet sich, die von der Koelnmesse erhaltenen Zugangsdaten sowie seine Passwörter geheim zu halten und hinreichend gegen unbefugten Zugriff zu sichern. Der Aussteller informiert die Koelnmesse unverzüglich über jegliche Anhaltspunkte für eine unbefugte Weitergabe der Zugangsdaten und/oder Passwörter und/oder einen unbefugten Zugriff.

5.2 Der Aussteller verpflichtet sich, keine Inhalte im digitalen Angebot zu erfassen und keine Werbung auf den Darstellungsformaten der Aussteller auszuspielen, die thematisch nicht dem Produktgruppenverzeichnis in Anlage 1 entsprechen, und/oder gegen diese Nutzungsbedingungen, gesetzliche Vorschriften, jegliche regulatorische Anforderungen, behördliche Anordnungen oder gegen das Datenschutzrecht oder die guten Sitten verstoßen. Ferner verpflichtet sich der Aussteller, keine Inhalte zu erfassen, die Rechte, insbesondere Urheber- oder Markenrechte Dritter verletzen. Die Koelnmesse behält sich vor, Inhalte nicht zu integrieren oder zu sperren, wenn diese nach den geltenden Gesetzen strafbar sind, erkennbar zur Vorbereitung strafbarer Handlungen dienen oder gegen diese Nutzungsbedingungen oder das Produktverzeichnis verstoßen.

5.3 Der Aussteller verpflichtet sich, alle Maßnahmen zu unterlassen, welche die Funktionsweise des digitalen Angebots gefährden oder stören, sowie nicht auf Daten zuzugreifen, zu deren Zugang er nicht berechtigt ist. Weiterhin muss der Aussteller dafür Sorge tragen, dass seine im digitalen Angebot übertragenen und eingestellten Inhalte nicht mit Viren, Würmern oder Trojanischen Pferden behaftet sind. Der Aussteller verpflichtet sich, der Koelnmesse alle Schäden zu ersetzen, die aus der vom Aussteller zu vertretenden Nichtbeachtung dieser Pflichten entstehen und darüber hinaus die Koelnmesse von allen Ansprüchen Dritter, einschließlich der Anwalts- und Gerichtskosten, freizustellen, die diese aufgrund der Nichtbeachtung dieser Pflichten durch den Aussteller gegen die Koelnmesse geltend machen.

5.4 Der Aussteller verpflichtet sich, sämtliche anfallenden Lizenz- und sonstigen Gebühren und Aufwendungen (GEMA, Künstlersozialkasse, Ausländersteuer), die für seine Musik- und sonstigen Darbietungen unter Verwendung von Ton- und Bildträgern aller Art anfallen, in voller Höhe zu bezahlen. Unterlässt der Aussteller die Anmeldung bzw. Bezahlung der anfallenden Lizenz- und sonstigen Gebühren und Aufwendungen, so stellt er Koelnmesse von jeglichen Ansprüchen Dritter frei.

5.5 Der Aussteller wird darauf hingewiesen, dass er

gegebenenfalls bestehende Anforderungen des TMG, insbesondere im Hinblick auf das Impressum in seinen Partner- und Produktseiten auf gamescom now bzw. auf der Unternehmensprofilseite in gamescom biz zu beachten und sämtliche durch ihn erfasste Inhalte als Inhalte von diesem Aussteller zu kennzeichnen hat.

5.6 Der Aussteller verpflichtet sich, korrekte und funktionsfähige Links zum Embedden von Content über das Aussteller-Backend von gamescom now zu erfassen. Die Koelnmesse ist berechtigt, Links auf den Partner- & Produktseiten bei Bedarf zu Sicherstellung der Abspielbarkeit des Contents auszutauschen.

5.7 Der Aussteller verpflichtet sich, an einem CMS-Workshop teilzunehmen, sofern er das CMS noch nicht kennt und/ oder sich unsicher fühlt, seine Inhalte im Selfservice zu integrieren.

6 Weitere Regelungen für Aussteller

6.1 Anforderungen an Inhalte

6.1.1 Der Aussteller verpflichtet sich, keine Inhalte einzustellen oder für Inhalte Werbung zu betreiben, deren Verbreitung in Rundfunk oder Telemedien unzulässig ist. Insbesondere hat er keine Inhalte einzustellen oder für Inhalte Werbung zu betreiben, deren Verbreitung strafbar ist oder die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden (bspw. indizierte Inhalte). Gleiches gilt für Inhalte, die der Aussteller von externen Angeboten, einschließlich Angebote Dritter, einbindet. Sofern für einen Inhalt eine Kennzeichnung nach dem Jugendschutzgesetz vorliegt, hat der Aussteller hierauf deutlich hinzuweisen.

6.1.2 Die Koelnmesse trifft Maßnahmen, dass Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren die im gamescom now Content-Hub eingestellten Inhalte gemäß JMStV üblicherweise nicht wahrnehmen. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist offizieller Jugendschutzpartner der gamescom. Die Koelnmesse hat sich zu diesem Zweck der USK als gesetzlich anerkannter Selbstkontrolle durch eine Mitgliedschaft angeschlossen. Der Aussteller verpflichtet sich, Inhalte, die verfassungswidrige Kennzeichen enthalten, der USK im Vorfeld zur Prüfung vorzulegen. Für die Einhaltung des Jugendschutzes auf externen Plattformen und anderen Angeboten, die nicht der Koelnmesse zuzurechnen sind, ist der Aussteller eigenständig verantwortlich.

6.2 Einräumung von Nutzungsrechten an die Koelnmesse

6.2.1 Der Aussteller überträgt der Koelnmesse unwiderruflich das nicht-ausschließliche, räumlich und zeitlich unbeschränkte Nutzungs- und Verwertungsrecht an den vom Aussteller bereitgestellten Inhalten. Die Rechteübertragung soll die Koelnmesse in die Lage versetzen, die Inhalte selbst oder durch ihre verbundenen Unternehmen i. S. d. §§ 15 ff. AktG im Rahmen der Leistungen der Koelnmesse im Zusammenhang mit dem digitalen Angebot kommerziell sowie nicht-kommerziell zu verwerten.

6.2.2 Die Rechteeinräumung steht nicht ausschließlich im Zusammenhang mit dem digitalen Angebot und umfasst auch folgende Rechte:

6.2.2.1 Das Recht, die Inhalte zu nutzen, zu vervielfältigen, auf allen bekannten Speichermedien zu speichern sowie im Rahmen der Webseite sowie im digitalen Angebot öffentlich wiederzugeben, ganz oder in Teilen, jedoch lediglich zur Ansicht.

6.2.2.2 Das Recht, die Inhalte hierfür fortzuentwickeln, z. B. durch Übersetzung in andere Sprachen.

6.2.2.3 Das Recht, die Inhalte zur optimalen Präsentation im digitalen Angebot zu bearbeiten.

6.2.2.4 Das Recht, die Inhalte oder Teile davon mit Werbung zu versehen, mit Ausnahme der Partner- & Produktseiten auf gamescom now und auf der Unternehmensprofilseite auf gamescom biz.

6.2.2.5 Das Recht, die Inhalte mit anderen Inhalten oder sonstigen Schöpfungen zu verbinden.

6.2.3 Der Aussteller verzichtet auf die Rechte aus §§ 12, 13 S. 2 UrhG, auf die Rechte auf Nennung als Autor (§ 13 S. 2 UrhG) jedoch nur, soweit es der Branchenüblichkeit entspricht.

6.2.4 Die Koelnmesse nimmt die Rechteübertragung und -einräumung an.

6.3 Die Einräumung der Nutzungs- und Verwertungsrechte gemäß dieser Ziffer 6.2 erfolgt bis zum 01. August 2027, 23:59 Uhr CET.

7 Geheimhaltung und Vertraulichkeit

7.1 Die Parteien verpflichten sich, die von der jeweils anderen Partei erhaltenen vertraulichen Informationen gemäß Ziffer 7.2 (**„Vertrauliche Informationen“**) streng vertraulich zu behandeln (d. h. insbesondere die unbefugte Benutzung, Bekanntgabe, Veröffentlichung oder Verbreitung dieser Informationen zu unterlassen), und zwar mindestens mit der gleichen Sorgfalt, die sie bei ihren eigenen geheimhaltungsbedürftigen Informationen anwenden. Die empfangende Partei darf diese Vertraulichen Informationen nur zur Durchführung und Durchsetzung dieses Vertrags verwenden. Die empfangende Partei darf die Vertraulichen Informationen nicht für eigene Zwecke oder Zwecke Dritter nutzen oder die Vertraulichen Informationen zum Gegenstand von Schutzrechtsanmeldungen machen. Die empfangende Partei wird zur Verfügung gestellte Produkte und Gegenstände, die Vertrauliche Informationen enthalten, ohne die Zustimmung der offenlegenden Partei nicht beobachten, untersuchen, zurückbauen oder testen.

7.2 Vertrauliche Informationen sind insbesondere jegliche Informationen, Unterlagen, Schriftstücke, Aufzeichnungen, Notizen, Dokumente sowie elektronische Dateien, die Gegenstand angemessener Geheimhaltungsmaßnahmen sind und als vertraulich gekennzeichnet oder nach Art der Information oder Umständen der Übermittlung als vertraulich anzusehen sind. Vertrauliche Informationen sind auch solche Informationen, die während einer mündlichen Präsentation oder Diskussion bekannt werden.

7.3 Die Verpflichtung zur Geheimhaltung und Nichtverwertung der Vertraulichen Informationen entfällt, soweit diese

- der empfangenden Partei vor der Mitteilung bekannt waren,
- der Öffentlichkeit vor der Mitteilung bekannt oder allgemein zugänglich waren,
- der Öffentlichkeit nach der Mitteilung ohne Mitwirkung oder Verschulden der informierten Partei bekannt oder allgemein zugänglich werden,
- im Wesentlichen Informationen entsprechen, die dem Empfangenden von einem hierzu berechtigten Dritten offenbart oder zugänglich gemacht wurden, oder
- von der jeweiligen Partei selbst erschlossen oder entwickelt wurden, vorausgesetzt, dass dies durch schriftliche Aufzeichnungen dieser Partei oder auf sonstige Weise belegt wird und keine in dieser Vereinbarung festgelegten Pflichten unterlaufen werden.

7.4 Weiterhin gilt die Pflicht zur Vertraulichkeit nicht für den Fall, dass eine Partei nach gesetzlichen Bestimmungen oder kraft unanfechtbarer Entscheidung eines Gerichts oder einer Verwaltungsbehörde verpflichtet ist, Vertrauliche Informationen offen zu legen.

7.5 Die Parteien werden alle von der jeweils anderen Partei überlassenen Schriftstücke bzw. Datenträger getrennt von ihren sonstigen Unterlagen aufbewahren. Die Vertraulichen Informationen sind durch angemessene Geheimhaltungsmaßnahmen gegen den unbefugten Zugriff und unbefugte Nutzung zu sichern. Dies beinhaltet auch an allgemein anerkannte Verfahrensbeschreibungen und Industriestandards angepasste technische Sicherheitsmaßnahmen und die Verpflichtung der Mitarbeiter auf die Vertraulichkeit und die Beachtung des Datenschutzes.

7.6 Die überlassenen Informationen oder Teile hiervon dürfen nur an solche Mitarbeiter, Organe, Vertreter, externe Berater (z. B. Rechtsanwälte) und/oder erlaubte Subunternehmer (z. B. Freelancer) der jeweils empfangenden Partei und/oder deren erlaubter Subunternehmer (im Folgenden „Vertreter“) weitergegeben werden, die die Information zur Erfüllung ihrer Aufgaben im Einklang mit dem Vertrag benötigen, von der Vertraulichkeit der gegebenen Informationen angemessen unterrichtet wurden und ihrerseits angemessenen Vertraulichkeitspflichten unterliegen. Die Parteien haften für Vertraulichkeitsverstöße ihrer Vertreter und Gehilfen wie für eigenes Verschulden.

7.7 Die empfangende Partei wird die offenbarende Partei unverzüglich schriftlich informieren, wenn ihr eine unberechtigte Nutzung oder Weitergabe der Vertraulichen Informationen der offenbarenden Partei bekannt wird, und sie wird auf Wunsch der offenbarenden Partei alle angemessenen Maßnahmen ergreifen, um eine weitere unberechtigte Nutzung oder Weitergabe der Vertraulichen Informationen der offenbarenden Partei zu unterbinden.

7.8 Jede Partei ist verpflichtet, nach Aufforderung der anderen Partei alle erhaltenen schriftlichen oder auf andere Weise aufgezeichneten Vertraulichen Informationen einschließlich eventuell angefertigter Kopien innerhalb von zehn (10) Tagen an die auffordernde Partei zurückzusenden oder die Vernichtung der Vertraulichen Information schriftlich zu bestätigen, sofern das Zurückverlangte nach dem Vertragszweck nicht der anderen Vertragspartei zusteht oder diese nach den gesetzlichen Aufbewahrungspflichten zur eigenständigen Aufbewahrung verpflichtet ist. Ausgenommen hiervon sind Vertrauliche Informationen, deren Vernichtung technisch nur mit unverhältnismäßigem Aufwand möglich ist, z. B. da sie aufgrund eines automatisierten elektronischen Backup-Systems zur Sicherung von elektronischen Daten in einer Sicherungsdatei gespeichert wurden, die jedoch ohnehin in engen regelmäßigen zeitlichen Abständen überschrieben wird.

7.9 Die in dieser Vertraulichkeitsabrede vorgesehenen Pflichten der Parteien gelten auch nach Beendigung des Vertragsverhältnisses zwischen den Parteien für fünf Jahre fort. Hiervon ausgenommen sind Geschäftsgeheimnisse, für die die Verpflichtungen so lange fortgelten, wie sie als Geschäftsgeheimnisse geschützt sind.

7.10 Die vorstehenden Regelungen begründen keinerlei immaterialgüterrechtlichen Nutzungsrechte. Sämtliche unter diesem Vertrag eingeräumten Nutzungsrechte bleiben von den vorstehenden Regelungen dieser Ziffer 7 unberührt.

8. Haftung des Ausstellers; Freistellung

8.1 Der Aussteller haftet dafür, dass durch seine Inhalte in den jeweiligen Darstellungsformaten Patent, Gebrauchsmuster-, Urheber-, Marken- und/oder Designrechte oder vergleichbare Schutzrechte Dritter sowie sonstige gesetzliche Vorschriften, insbesondere des Strafrechts und Jugendschutzrechts, nicht verletzt werden.

8.2 Der Aussteller stellt die Koelnmesse von sämtlichen Ansprüchen Dritter frei, die diese gegen die Koelnmesse oder seine Lizenznehmer wegen der Verletzung von Schutzrechten durch die vom Aussteller im Rahmen dieses Vertrags erbrachten Inhalte geltend machen, soweit den Aussteller hieran ein Verschulden trifft. Die Koelnmesse wird den Aussteller unverzüglich über geltend gemachte Ansprüche Dritter in Kenntnis setzen und die Verteidigung nach eigenem Ermessen entweder dem Aussteller überlassen oder die Verteidigung mit diesem abstimmen. Die Koelnmesse wird Ansprüche Dritter ohne Absprache mit dem Aussteller weder anerkennen noch unstreitig stellen. Die Freistellung umfasst auch sämtliche sachgerechten Verteidigungskosten von der Koelnmesse, einschließlich branchenüblicher und nicht auf die gesetzlichen Gebühren beschränkter Rechtsanwaltshonorare, Behörden- und Gerichtskosten sowie sämtliche erforderlichen sonstigen Auslagen.

8.3 Sofern Rechte Dritter entgegenstehen, wird der Aussteller nach seiner Wahl und auf seine Kosten für die Koelnmesse entweder entsprechende Rechte einholen oder die betroffenen Teile der Leistung so ersetzen oder ändern, dass Schutzrechte Dritter nicht verletzt werden, vereinbarte Leistungsmerkmale aber erhalten bleiben. Ist dies dem Aussteller nicht zu angemessenen Bedingungen und in angemessener Zeit möglich, stehen der Koelnmesse die gesetzlichen Rechte zu.

9 Haftung der Koelnmesse

Die Haftung der Koelnmesse richtet sich abschließend nach den folgenden Bestimmungen.

9.1 Die Koelnmesse haftet für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit sowie bei Schäden aus der schuldhaften Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit unbeschränkt.

9.2 In Fällen leichter Fahrlässigkeit haftet die Koelnmesse bei Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht. Eine wesentliche Vertragspflicht im Sinne dieser Ziffer 9.2 ist eine Pflicht, deren Erfüllung die Durchführung des Vertrags erst ermöglicht und auf deren Erfüllung sich der Vertragspartner deswegen regelmäßig verlassen darf.

9.3 Die Haftung gemäß Ziffer 9.2 ist auf den im Zeitpunkt des Vertragsschlusses typischen und vorhersehbaren Schaden begrenzt.

9.4 Die Haftung der Koelnmesse gemäß Ziffer 9.2 ist im Falle von Datenverlust auf die Kosten beschränkt, die auch bei Vornahme einer ordnungsgemäßen Datensicherung durch den Händler zu deren Wiederherstellung angefallen wären.

9.5 Sofern auf das vorliegende Vertragsverhältnis Mietrechtsregelungen anwendbar sein sollten gilt folgendes: Die verschuldensunabhängige Haftung für anfängliche Mängel gemäß § 536a Abs. 1 Alt. 1 BGB ist ausgeschlossen. Ebenso ausgeschlossen ist das Selbstbeseitigungsrecht gemäß § 536a Abs. 2 BGB.

9.6 Die Haftungsbeschränkungen gelten zugunsten der Mitarbeiter, Beauftragten und Erfüllungsgehilfen der Koelnmesse entsprechend.

9.7 Eine etwaige Haftung der Koelnmesse für ausdrücklich als solche bezeichnete Garantien und für Ansprüche aufgrund des Produkthaftungsgesetzes bleibt unberührt.

10. Gewerbliche Schutzrechte

10.1 Koelnmesse wünscht keine Aussteller, die durch Herstellung, Inverkehrbringen, Vertrieb, Besitz oder Bewerbung ihrer Produkte im weitesten Sinne Gesetze zum Schutz geistigen Eigentums oder gewerbliche Schutzrechte im weitesten Sinne verletzen. Es liegt im Verantwortungsbereich des Ausstellers, in das digitale Angebot eingebrachte Inhalte gegen eine Verletzung der Schutzbestimmungen abzusichern.

10.2 Steht aufgrund einer rechtskräftigen gerichtlichen Entscheidung fest, dass ein Aussteller im Zusammenhang mit einem digitalen Angebot der Koelnmesse gegen Gesetze der im Absatz 1 bezeichneten Art verstoßen hat, ist Koelnmesse berechtigt, diesen von den nächsten nach der Rechtskraft der Entscheidung liegenden digitalen Angeboten der gleichen Art auszuschließen, wenn der Verdacht des erneuten und wiederholten Verstoßes gegen Gesetze zum Schutz geistigen Eigentums oder gewerbliche Schutzrechte hinreichend gegeben ist.

10.3 Der Schutz für Erfindungen zur Patentanmeldung ist Sache des Ausstellers. Er hat dafür Sorge zu tragen, seine Erfindungen ggf. rechtzeitig vor Beginn des digitalen Angebots (für die Bundesrepublik Deutschland) beim Deutschen Patent- und Markenamt und/oder gemäß dem europäischen Patentübereinkommen beim Europäischen Patentamt anzumelden.

10.4 Der Aussteller erklärt verbindlich und unwiderruflich, dass die von ihm im digitalen Angebot ausgestellten Produkte von ihm selbst kreiert wurden bzw. dass es sich hierbei um zulässige Kopien oder Nachahmungen anderer Anbieter oder sonstiger Dritter handelt. Der Aussteller verpflichtet sich die bevorrechtigten Schutzrechte Dritter zu respektieren.

11. Schlussbestimmungen

11.1 Die Vertragssprache ist deutsch. Die deutsche Fassung dieser Nutzungsbedingungen ist für die Auslegung der Bestimmungen maßgeblich. Die englische Version dient lediglich der Information.

11.2 Sollten eine oder mehrere Bestimmungen dieser Vereinbarung unwirksam sein oder werden, so berührt dies die übrigen Bestimmungen nicht. Unwirksame Bestimmungen sind nach Möglichkeit durch solche wirksamen Bestimmungen zu ersetzen, die im Wesentlichen die angestrebten wirtschaftlichen Ziele erreichen.

11.3 Im Falle von Widersprüchen zwischen dem Anmeldeformular und diesen Nutzungsbedingungen gehen die Regelungen des Anmeldeformulars den Nutzungsbedingungen vor.

11.4 Für diesen Vertrag und alle Ansprüche aus und im Zusammenhang mit diesem Vertrag gilt das materielle Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das UN-Kaufrecht findet auf diesen Vertrag keine Anwendung.

11.5 Hat der Aussteller keinen allgemeinen Gerichtsstand in Deutschland oder in einem anderen EU-Mitgliedsstaat oder ist der Aussteller Kaufmann oder hat der Aussteller seinen festen Wohnsitz nach Wirksamwerden dieses Vertrags ins Ausland verlegt oder ist der Wohnsitz des Ausstellers oder der gewöhnliche Aufenthaltsort im Zeitpunkt der Klageerhebung nicht bekannt, ist ausschließlicher Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus diesem Vertrag der Sitz der Koelnmesse

Produktgruppenverzeichnis

Hardware	***Hardware***
Plattformen/Technologien	***Platform/Technologies***
PC	*PC*
Konsolen	*Consoles*
Mobile Endgeräte/Handhelds	*Handhelds*
Tablets	*Tablets*
Handys/Smartphones	*Mobile phones/smart phones*
Netbooks/Notebooks	*Netbooks/Notebooks*
Augmented Reality	*Augmented Reality*
Mixed Reality	*Mixed Reality*
Virtual Reality (VR)	*Virtual Reality (VR)*
Mobile VR	*Mobile VR*
Komponenten/Zubehör	***Components/Accessories***
Monitore	*Monitors*
Beamer	*Projectors*
Eingabegeräte (Joystick, Maus, Trackball, Mikrofon, Gamepad, Fernbedienungen, etc.)	*Input peripherals (joysticks, mice, trackballs, microphones, gamepads, remote controls etc.)*
Tragbare VR Technologien	*Portable VR Technologies*
Lautsprecher	*Loudspeakers*
Laufwerke	*Drives*
Grafikkarten	*Graphics cards*
Soundkarten	*Sound cards*
Controller	*Controllers*
Keyboards	*Keyboards*
Lenkräder/Pedale	*Steering wheels/pedals*
Displays	*Displays*
Speichermedien	*Memory Media*
Adapter	*Adapters*
Netzwerk/Server	*Networks/servers*
eToys	*eToys*
Medienvervielfältiger/Leermedien	*Media duplicators/blank media*
Taschen	*Bags*
Headsets	*Headsets*
Kopfhörer	*Headphone*
Gaming-Chairs	*Gaming-Chairs*
Sonstige	*Other*
Pflege, Reinigung, Reparatur	***Care, cleaning, repair***
Pflege/Reinigung	*Care/cleaning*
Reparatur/Wartung	*Repair/maintenance*
Folien-Spezialtücher	*Foil/special cloths*
Software	***Software***
Entertainment (Games)	***Entertainment (Games)***
Action/Adventure	*Action/Adventure*
Jump and Run	*Jump and Run*
Rennspiele	*Racing games*
Rollenspiele	*Role-playing games*
Geschicklichkeit	*Dexterity*
Management	*Management*
Simulation	*Simulation*
Sport	*Sport*
Strategie	*Strategy*
Family Entertainment	*Family Entertainment*
Metaverse	*Metaverse*
Edutainment	***Edutainment***
Lernsoftware	*Learning software*
Schulsoftware	*School software*
Sprachen	*Languages*
Kindersoftware	*Children's software*
Online-Edutainment	*Online edutainment*
Infotainment	***Infotainment***
Digitalfotografie, Bildbearbeitung	*Digital photography, image processing*
Kartografie/Reisen	*Cartography/travel*
Homeanwendung	*Home use*
Musik	*Music*
Desktop Utilities	*Desktop utilities*
Film/TV-Bearbeitung	*Film/TV processing*
Online-Infotainment/Home-Business	*Online Infotainment/Home Business*
Development	***Development***
Developer allgemein	*Developer in general*
Developer PC	*Developer PC*
Developer Konsole	*Developer consoles*
Developer Mobile Endgeräte	*Developer handhelds*
Middleware	*Middleware*
Sonstige Services	*Other services*
Sonstige Software	***Other software***
eSports	***eSports***
eSports Veranstalter	*eSports organizer*
eSports League	*eSports league*
eSports Verein	*eSports association*
eSports Facilityanbieter	*eSports facility provider*
Sportvermarkter	*Sports marketer*
Aus- und Weiterbildung	***Education/further training***
Ausbildungseinrichtungen	*Training institutions*
Bildungseinrichtungen	*Educational institutions*
Universitäten/Hochschulen	*Universities*
Recruiting	*Recruiting*
Verbände/Öffentliche Einrichtungen	***Associations/public institutions***
Ministerien	*Ministeries*
Verbände/Vereine	*Associations/clubs*
Initiativen	*Initiatives*
Organisationen	*Organisations*
Dienstleister	***Service providers***
Agenturen	*Agencies*
Merchandising-Agenturen	*Merchandising agencies*
Merchandising-Lizenznehmer	*Merchandising licensees*
Consulting/sonstige Dienstleistungen	*Consulting/other services*
Ladenbau	*Shopfitting*
Medienverpackungen	*Media packaging*
Presswerk	*Pressing plants*
Payment Services	*Payment services*
Kanzleien	*Chancellery*

Medien, Telekommunikation und Internet	***Media, telecommunications and internet***
Telekommunikation und Internet	***Telecommunications and internet***
TK-Content-Provider	*Telecomms content providers*
Internet-Dienstleister	*Internet service providers*
Internet-Content-Provider	*Internet content providers*
App Stores/Downloadportale	*App Stores/Downloadportals*
Netzwerkbetreiber	*Network operator*
TK-Provider	*Telecomms provider*
Medien	***Media***
Verlage	*Publishing houses*
Printmedien	*Print media*
Medienanstalten	*Media events*
Onlinemedien	*Online media*
Soziale Netzwerke	*Social network*
NFT	*NFT*
Film- und Serienentertainment	*Streaming-Services*
Manga & Anime	*Manga & Anime*
Sonstiges	*Other*
Nahrungsergänzungsmittel für Gamer	*Food supplements for gamers*
Non-Endemics (Siehe Kriterienkatalog und Regelungen für nicht-endemische Aussteller)	*non-endemics (See catalogue of criteria and requirements for non-endemic exhibitors)*
Merchandising Produkte	***Merchandising products***
Plüsch & Puppen	*Plush & puppet*
Collectibles, Figuren & Statuen	*Colectibles, Figures & statues*
Textilien & Taschen	*Textiles & pockets*
Geldbörsen	*Wallets*
Geschirr	*Dishes*
Schmuck & Pins	*Jewellery & pins*
Schlüsselanhänger	*Key jobs*
Uhren &Wecker	*Watches & alarm-clocks*
Spardosen	*Saving boxes*
Poster, Bilder & Artbooks	*Poster, imagery & artbooks*
Kalender & Notizhefte	*Calendar & pocketbooks*
Stifte & Mäppchen	*Pens & pencil cases*
Magnete & Sticker	*Magnets & sticker*
Feuerzeuge	*Lighter*
Brett- & Kartenspiele	*Board and card games*
Mousepads	*Mousepads*
Zeichnungen / Illustrationen	*Drawings / Illustrations*
Comics, Cartoons, Graphic Novels	*Comics, Cartoons, Graphic Novels*
Musik (CDs/ Schallplatten); Thema Soundtracks zu Videospielen	*Music (CDs / Vinyl Records); Theme: Video Game Soundtracks*
Puzzle/ Klemmbausteine; Thema Bausätze mit Anime bzw. Videospielbezug	*Puzzles / Building Bricks; Theme: Anime- or Video Game-related Building Sets*

cards & boards Produkte	***cards & boards products***
Aufbewahrungsboxen & Spielertaschen	*Storage Boxes & Gamer Bags*
Brett- & Kartenspiele	*Board & Card Games*
Einzelkarten, Boosterpacks & Displays	*Single Cards, Booster Packs & Display Boxes*
Farben & Mal-Equipment	*Paints & Painting Equipment*
Kampagnen- & Szenariobücher	*Campaign & Scenario Books*
Miniaturen (Kunststoff, Resin, Metall)	*Miniatures (Plastic, Resin, Metal)*
Regelhefte & -werke & Referenzkarten	*Rulebooks & Reference Cards*
Rollenspielzubehör (Münzen, Karten, Bücher, Requisiten)	*Role-Playing Game Accessories (Coins, Cards, Books, Props)*
Sammelboxen & -ordner	*Collection Boxes & Collector Binders*
Schutzhüllen	*Card Sleeves*
Spielbretter, -figuren & -pläne	*Game Boards, Game Pieces & Game Maps*
Spielkarten (Standard- & Spezialdecks)	*Playing Cards (Standard & Specialty Decks)*
Spielmatten	*Playmats*
Tabletop (Geländezubehör)	*Tabletop (Terrain Accessories)*
Taktische Karten & Battlemaps	*Tactical Maps & Battle Maps*
Trading Card Games	*Trading Card Games*
Umbau- & Modellierzubehör (sofern mit der Geländesicherheit vereinbar)	*Conversion & Sculpting Supplies (Subject to Venue Safety Requirements)*
Würfel & Beutel/ Schalen/ Unterlagen/ Türme	*Dice & Bags/ Trays/ Mats/ Towers*

artist Produkte	***artist products***
Anhänger	*Pendants / Charms*
Kissen	*Cushions*
Magnete	*Magnets*
Manga, Comics & Bücher	*Manga, Comics & Books*
Pins	*Pins*
Playmats	*Playmats*
Postkarten	*Postcards*
Poster	*Posters*
Prints	*Prints*
Sticker	*Stickers*
Taschen	*Bags*
Tassen	*Mugs*
T-Shirts	*T-Shirts*