

Nintendo Switch 2 Experience: Berlin

Ticketanmeldung- und Eventteilnahmebedingungen

1. ALLGEMEIN

- 1.1** Diese allgemeinen Teilnahmebedingungen („**ATB**“) regeln die Anmeldung für Tickets und die Teilnahme am „**Event**“ Nintendo Switch 2 Experience: Berlin. Details zur Veranstaltung sind unter <https://www.nintendo.com/de-de/Kampagnen/Nintendo-Switch-2-Experience-Berlin-2722997.html> zu finden.
- 1.2** Die Event-Tickets bestehen aus einem digitalen QR-Code („**Ticket**“) und werden zunächst durch eine Auswahl nach dem Zufallsprinzip im Rahmen einer Lotterie zur Verfügung gestellt („**Lotterie**“). Die Teilnahme an der Lotterie ist kostenlos
- 1.3** Sollten zu einem späteren Zeitpunkt aufgrund von Stornierungen oder anderen Gegebenheiten wieder Tickets zur Verfügung stehen, werden diese den Teilnehmenden auf der Warteliste („**Warteliste**“) zugeteilt
- 1.4** Die Warteliste, die Lotterie und das Event werden von Nintendo of Europe SE, Goldsteinstraße 235, 60528 Frankfurt am Main, Deutschland („**Nintendo**“) organisiert.
- 1.5** Bei der Beantragung von Tickets („**Antragsteller**“*) oder der Teilnahme am Event („**Teilnehmer**“) muss diesen ATB, den Community-Richtlinien von Nintendo of Europe SE (<https://www.nintendo.com/de-de/rechtliche-informationen/community-richtlinien-von-nintendo-of-europe-1938606.html>) und allen anderen Bedingungen und Regelungen, die zum Zeitpunkt der Beantragung oder Teilnahme vorgelegt oder anderweitig durch Nintendo oder den Veranstalter kommuniziert werden (zusammenfassend „**Event-Regeln**“), zugestimmt werden.
- *Die in diesem Text verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich auf alle Geschlechter.
- 1.6** Die Verarbeitung jeglicher personenbezogenen Daten bei der Beantragung von Tickets oder der Teilnahme an dem Event unterliegt der Website- und Event-Datenschutzrichtlinie von Nintendo: <https://experience.nintendo.com/#/events/10450>.

2. TICKETANMELDUNG UND LOTTERIE

2.1 Allgemeines Vorgehen

Ab Freitag, den 17. Januar um 15:00 Uhr, können berechtigte Antragsteller kostenlose Tickets für sich selbst sowie für bis zu fünf weitere Mitglieder ihrer eventuell bestehenden Nintendo-Account-Familiengruppe („**Gäste**“) im Rahmen einer Lotterie beantragen. Die Tickets werden durch einen Algorithmus zufällig zugeteilt. Die ausgewählten Gewinner der Verlosung erhalten Tickets und werden zum Event eingeladen.

2.2 Teilnahmeberechtigung

Die Anmeldung zur Lotterie ist nur Personen gestattet, die die folgenden Teilnahmebedingungen erfüllen:

- (a) Mindestalter 18 Jahre;
- (b) Wohnort in der EU/der Schweiz/im EWR/im Vereinigten Königreich und
- (c) bestehender Nintendo-Account.

*Potenzielle Teilnehmer, die jünger sind, können nur als Mitglieder der Familiengruppe eines teilnahmeberechtigten Antragstellers in der Lotterie Tickets gewinnen.

Die mehrfache Anmeldung zu einem Event oder die gleichzeitige Anmeldung zu mehr als einem Event sind streng untersagt. Nintendo behält sich das Recht vor, alle Tickets zu stornieren, die aufgrund von Mehrfachanmeldungen zugeteilt wurden.

2.3 Anleitung zur Anmeldung

Der Anmeldezeitraum beginnt am Freitag, den 17. Januar um 15:00 Uhr, und endet am Sonntag, den 26. Januar um 23:59 Uhr. Logge dich mit deinem Nintendo-Account unter <https://experience.nintendo.com> ein, um dich anzumelden. (Wenn du noch keinen Nintendo-Account hast, kannst du unter <https://accounts.nintendo.com> einen erstellen.) Für die Chance auf den Erhalt von Tickets kannst du dich nur für dich selbst anmelden oder für dich und fünf Gäste (also insgesamt sechs Tickets).

Um sich als Gruppe anzumelden, muss der Antragsteller die Nintendo-Accounts aller Gäste angeben. Eine Familiengruppe kann in den Nintendo-Account-Einstellungen unter der Option „Familiengruppe“ erstellt werden.

Jeder Gast im Alter von 7-17 Jahren (jeweils „**Minderjähriger**“) muss über einen Nintendo-Account verfügen und derselben Nintendo-Account-Familiengruppe angehören wie der Antragsteller.

2.4 Auswahl der Teilnehmer

Die Lotterie findet am Montag, den 27. Januar 2025 statt. Der Lotterie-Algorithmus wählt aus allen berechtigten Anmeldungen zufällig die Nintendo-Accounts aus, denen Tickets zugeteilt werden.

Den Gewinnern der Lotterie, einschließlich aller Gäste, werden die Tickets, d. h. ein digitaler QR-Code, an die E-Mail-Adresse gesendet, die mit dem angemeldeten Nintendo-Account verknüpft ist. Alle vergebenen Tickets sind für die jeweiligen Gewinner unter <https://experience.nintendo.com> verfügbar. Antragsteller erhalten Zugriff auf alle Tickets ihrer Nintendo-Account-Familiengruppe, während Gäste nur Zugriff auf ihre eigenen Tickets erhalten.

2.5 Gewinnchancen

Mindestens 1700 Nintendo-Account-Inhaber erhalten Tickets für die Teilnahme an einem Event-Tag (300 für Freitag und jeweils 700 am Samstag und Sonntag).

Die Chancen, Tickets zu gewinnen, hängen von der Anzahl der teilnahmeberechtigten Antragsteller ab und auch von der Anzahl ihrer angemeldeten Gäste (falls vorhanden). Der Lotterie-Algorithmus ist völlig zufällig und jeder angemeldete Teilnehmer hat die gleichen Chancen, ein Ticket zu erhalten.

2.6 Warteliste

Antragsteller, die bei der Lotterie kein Ticket gewonnen haben, können einer oder mehreren Wartelisten beitreten. Die Anmeldung für die Wartelisten ist ein separater Vorgang und erfolgt nicht automatisch als Teil der Anmeldung zur Lotterie. Nur Antragsteller, die kein Ticket gewonnen haben und 18 Jahre oder älter sind, können der Warteliste beitreten. Personen unter 18 Jahren müssen sich als Teil einer Nintendo-Account-Familiengruppe für die Warteliste registrieren. Antragsteller können jeder Warteliste als Einzelperson oder als Nintendo-Account-Familiengruppe mit insgesamt bis zu sechs Personen beitreten. Dem Antragsteller kann nur dieselbe Anzahl an Tickets wie ursprünglich angefordert angeboten werden. Tickets werden nicht in kleineren Mengen angeboten.

Nintendo behält sich das Recht vor, Wartelisten jederzeit zu schließen, insbesondere wenn eine Warteliste länger wird als die Anzahl der voraussichtlich verfügbaren Tickets.

Die Wartelistenplätze werden nach der Reihenfolge der eingehenden Anmeldungen vergeben.

Wenn ein Ticket verfügbar wird und ein Antragsteller aus der Warteliste ausgewählt wird, wird der Antragsteller per E-Mail an die mit dem jeweiligen Nintendo-Account verknüpfte E-Mail-Adresse benachrichtigt. Der Antragsteller hat 36 Stunden Zeit, das Angebot einzufordern oder abzulehnen, bevor die Möglichkeit verfällt. Sobald das Angebot verfällt, wird der Antragsteller aus der entsprechenden Warteliste entfernt und kann das angebotene Ticket nicht mehr einfordern.

Der Antragsteller oder die Nintendo-Account-Familiengruppe des Antragstellers wird automatisch aus allen anderen Wartelisten entfernt, sobald der Antragsteller ein Ticket jeglicher Art einfordert.

3. TICKETS

3.1 Teilnahmeberechtigung

Tickets stellen eine widerrufliche Berechtigung zum Besuch des Events dar. Als Bedingung für diese Berechtigung erklären sich die Teilnehmer damit einverstanden, die Abschnitte 1 und 4 ff. Dieser ATB und anderer Event-Regeln (vgl. Abschnitt 1.5) einzuhalten. Bei Nichteinhaltung verfällt die Teilnahmeberechtigung ohne Entschädigung.

Alle erhaltenen Tickets und die darauf angegebenen Informationen sollten vom Empfänger nach Erhalt überprüft werden, da Fehler zum Zeitpunkt des Events nicht immer korrigiert werden können. Falsche Informationen können dazu führen, dass die Teilnahme am Event verweigert wird.

Bestimmte Teilnehmergruppen können außerhalb der Lotterie spezielle Tickets erhalten. Zu solchen möglichen Teilnehmern gehören: Journalisten, Medien- oder Content-Hersteller; bekannte Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens wie Sportler, Fernseh- oder Filmstars oder andere darstellende Künstler wie Musiker; Einzelhandelsvertreter; Entwicklungs- und/oder Verlagspartner; Analysten; Investoren; Anbieter von Marketing-, Kommunikations- oder Veranstaltungsdienstleistungen; Vertreter von Fachverbänden der Videospielebranche; relevante Vertreter politischer Parteien; oder andere Fachbesucher und Geschäftskontakte. Für diese Tickets können besondere Bedingungen gelten, wie etwa ein vorzeitiger Einlass oder Zugangsrechte zu bestimmten nicht öffentlichen Bereichen. Im Falle von Widersprüchen haben diese besonderen Bedingungen Vorrang vor diesen ATB.

3.2 Einschränkungen und Begrenzungen

Die Anzahl der Tickets ist auf maximal ein (1) Ticket pro Person begrenzt. Nintendo behält sich das Recht vor, alle gebuchten oder erhaltenen Tickets, die dieses Kontingent überschreiten, für ungültig zu erklären. Nintendo übernimmt keine Haftung für verlorene, gestohlene oder beschädigte Tickets.

Ein Ersatz oder Umtausch (auch gegen Bargeld) ist für Tickets nicht zulässig.

Tickets haben keinen Barwert und dürfen nicht an andere Personen übertragen oder verkauft werden. Wenn Nintendo begründeten Anlass zu der Annahme hat, dass Tickets übertragen oder verkauft wurden, werden sie für ungültig erklärt und dem Inhaber wird der Einlass verweigert.

4. Eventteilnahmebedingungen

4.1 Anfahrt

Die An- und Abreise zum Event liegt in der alleinigen Verantwortung des Teilnehmers. Es wird empfohlen, vor Reiseantritt die Veranstaltungsdetails, Zeitpläne und Parkgebühren zu überprüfen, da diese Änderungen unterliegen können. Es wird auch empfohlen, vor Reiseantritt die Route zu überprüfen, um eine pünktliche Ankunft sicherzustellen. Nintendo ist nicht für Verzögerungen aufgrund von Reiseunterbrechungen verantwortlich.

4.2 Einlass

Für den Zutritt zum Event sind Tickets erforderlich. Niemand (außer Kinder im Alter von maximal 6 Jahren, siehe unten) erhält ohne gültiges Ticket Zutritt zum Event.

Alle Minderjährigen, die an der Veranstaltung teilnehmen, müssen von einem Elternteil oder Erziehungsberechtigten begleitet werden, der gemäß diesen ATB ein Ticket erhalten hat.

Kinder im Alter von maximal 6 Jahren benötigen weder einen Nintendo-Account noch ein Ticket, um am Event teilzunehmen. Sie können das Event mit ihrem Elternteil oder Erziehungsberechtigten besuchen, wenn dieser bzw. diese ein Ticket besitzt. Teilnehmer, die Minderjährige zum Event mitbringen, erklären und garantieren, dass sie die Eltern oder Erziehungsberechtigten dieser Minderjährigen sind.

4.3 Sicherheit

Zur Sicherheit der am Event teilnehmenden Personen behalten sich das Event-Management und Nintendo das Recht vor, den Zutritt zu verweigern und Sicherheitskontrollen durchzuführen, wenn sie dies für angemessen halten.

Die Teilnehmer erklären sich mit einer angemessenen Durchsuchung aller auf das Gelände mitgebrachten Gegenstände einverstanden. Folgende Gegenstände sind am Veranstaltungsort nicht gestattet: Waffen, Marker, Skateboards, Feuerzeuge, Betäubungsmittel, große Behälter, Kaugummi, Aufkleber, Aufnahmegeräte (ausgenommen Mobiltelefone und Aufnahmegeräte autorisierter Medien), Lebensmittel oder Getränke, mit Ausnahme versiegelter 500-ml-Wasserflaschen, leerer Plastiksportflaschen oder medizinisch notwendiger Gegenstände.

Alle Waffenimitationen müssen vor dem Betreten des Veranstaltungsortes dem Sicherheitsdienst des Events zur Inspektion und Genehmigung vorgelegt werden. Waffenimitationen dürfen nur mit Genehmigung des Sicherheitsdienstes des Events auf das Gelände gebracht werden.

Nintendo behält sich das Recht vor, die Mitnahme von Rucksäcken, großen Taschen, Waffenimitationen und ähnlichen Gegenständen einzuschränken.

Nintendo behält sich das Recht vor, Personen den Zutritt zu verweigern oder Personen auszuweisen, die den Anschein erwecken, betrunken zu sein oder unter Drogeneinfluss zu stehen, sich anderweitig gefährlich oder unangemessen verhalten oder deren Verhalten Schäden, Verletzungen, Belästigungen und Ärgernisse verursachen könnte, oder die einer angemessenen Aufforderung von Nintendo nicht nachkommen.

Das Mitbringen von Tieren zur Veranstaltung ist nicht gestattet, mit Ausnahme von Blinden-, Assistenz- und Gehörlosenhunden.

4.4 Fotos und Aufnahmen

Die Teilnehmer können während des Events von Nintendo und den Sponsoren und Partnern unseres Vertrauens zu Rundfunk-, Publikations- oder Sicherheitszwecken gefilmt, fotografiert oder mit Ton aufgenommen werden.

Die Teilnehmer erteilen Nintendo und allen von Nintendo autorisierten Personen die Erlaubnis: Teilnehmer im Zusammenhang mit ihrer Teilnahme am und Anwesenheit beim Event zu fotografieren und/oder aufzunehmen (z. B. kann der Teilnehmer als Teil einer Gruppe von Personen, im Hintergrund oder als Teil der größeren Szenerie gefilmt werden); alle daraus resultierenden Fotos, Aufnahmen oder anderen Medien oder Materialien (die „**Fotos und Aufnahmen**“) zu bearbeiten und zu ändern; und die Fotos und Aufnahmen (einschließlich des Bildes, der Persönlichkeit und der Stimme des Teilnehmers) im Zusammenhang mit kommerziellen, Werbe-, Branchen- und/oder internen Zwecken von Nintendo, seinen Unternehmens- und Werbepartnern zu verwenden, ohne dass der Teilnehmer dafür eine Vergütung erhält. Darüber hinaus dürfen Teilnehmer von autorisiertem Personal angesprochen werden, um Nahaufnahmen oder Meinungserhebungen zu machen, die wie oben beschrieben bearbeitet und verwendet werden dürfen, jedoch nur, wenn der Teilnehmer dem auf der Veranstaltung freiwillig zugestimmt hat.

5. SONSTIGES

5.1 HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

Nintendo haftet für Schäden nur bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit unbeschränkt. Bei Verletzung wesentlicher Pflichten dieser ATB haftet Nintendo auch bei leichter Fahrlässigkeit. Wesentliche Pflichten, auch Kardinalpflichten genannt, sind Pflichten, die die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages ermöglichen und auf deren Erfüllung der Vertragspartner vertrauen darf.

Bei Verletzung wesentlicher Pflichten dieser ATB ist die Ersatzpflicht auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden begrenzt.

Eine darüber hinausgehende Haftung von Nintendo ist ausgeschlossen.

Die bereits erwähnten Haftungsausschlüsse und -beschränkungen gelten auch im Hinblick auf die Haftung der Angestellten, Arbeitnehmer, Mitarbeiter, Vertreter und Hilfskräfte von Nintendo, insbesondere zugunsten der Gesellschafter, Mitarbeiter, Vertreter, Organe und deren Mitglieder im Hinblick auf deren persönliche Haftung.

Die bereits erwähnten Haftungsbeschränkungen gelten nicht für die Haftung bei Verletzung von Leben, Körper und Gesundheit oder im Falle der Übernahme einer Garantie durch Nintendo oder einer Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz.

Jeder Teilnehmer des Events ist für die Wahrung seines persönlichen Eigentums selbst verantwortlich. Nintendo übernimmt keine Haftung für das persönliche Eigentum der Teilnehmer und für etwaigen Verlust oder Schaden an dem zum Event mitgebrachten persönlichen Eigentum.

5.2 ÄNDERUNGEN AN DER LOTTERIE ODER AM EVENT

Nintendo behält sich das Recht vor, jederzeit ohne Vorankündigung oder Angabe von Gründen die Lotterie oder das Event aus sachlichen Gründen vorzeitig zu beenden oder die Verlosung oder die Veranstaltung ersatzlos abzusagen. Ein sachlicher Grund liegt beispielsweise vor, wenn aus unvorhersehbaren Gründen (z. B. plötzliche Sicherheitsbedenken am Veranstaltungsort oder externe Manipulation der Lotterie) oder aus rechtlichen Gründen die ordnungsgemäße und sichere Durchführung der Lotterie oder der Veranstaltung nicht mehr gewährleistet werden kann und Nintendo diese Hindernisse weder zu vertreten hat noch sie mit vertretbarem Aufwand rechtzeitig beseitigen kann.

Wenn die Veranstaltung verschoben, geändert, verlegt oder abgesagt wird, kann Nintendo nicht für daraus entstehende Kosten für Reise, Unterkunft und andere damit verbundene Waren, Dienstleistungen oder Entschädigungen haftbar gemacht werden.

Nintendo behält sich das Recht vor, die Inhalte oder den Zeitpunkt beliebiger Teile des Events unter Umständen, die außerhalb seiner angemessenen Kontrolle liegen, ohne jegliche Verpflichtung zu ändern.

5.3 ÄNDERUNGEN AN DIESEN ATB

Nintendo kann diese ATB jederzeit mit Wirkung für die Zukunft ändern oder ergänzen, sofern eine Änderung aus triftigem Grund erforderlich ist. Hierzu gehört die Notwendigkeit einer Änderung der ATB aufgrund einer Änderung der Rechtslage, neuer technischer Entwicklungen oder zur Schließung von Gesetzeslücken. Solche Änderungen dürfen dir entgegen Treu und Glauben nicht zum Nachteil gereichen. Wird durch die Änderung das vertragliche Gleichgewicht zwischen den Parteien erheblich gestört und wird die Änderung dadurch für dich unzumutbar, unterbleibt die Änderung.

Nintendo wird diese ATB entweder mit deiner ausdrücklichen Zustimmung ändern oder dich mindestens vier Wochen vor Inkrafttreten der Änderungen oder Ergänzungen dieser ATB in Textform über die geänderten Bedingungen informieren und dir die Möglichkeit geben, der Änderung oder Ergänzung innerhalb einer Frist von vier Wochen ab Erhalt dieser Mitteilung zu widersprechen.

Wenn du der Änderung oder Ergänzung nicht innerhalb der Frist widersprichst, gelten die Änderungen als akzeptiert und werden integraler Bestandteil dieser ATB.

Nintendo wird in der Benachrichtigung über Änderungen der ATB ausdrücklich auf die Möglichkeit des Widerspruchs, die Frist und die Rechtsfolgen hinweisen, insbesondere im Hinblick auf einen unterlassenen Widerspruch.

5.4 HÖHERE GEWALT

Jede Verzögerung oder Nichterfüllung von Verpflichtungen aus diesen ATB, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die Verteilung der Tickets, ist entschuldigt, sofern diese Verzögerung oder Nichterfüllung durch ein Ereignis oder einen Vorfall verursacht wird, auf den die verpflichtete Partei keinen Einfluss hat, einschließlich, aber nicht beschränkt auf höhere Gewalt, Maßnahmen staatlicher Behörden, Brände, Überschwemmungen, Stürme, Erdbeben, schlechtes Wetter, Pandemien, Naturkatastrophen, Unruhen, Kriege, Terrorismus oder Arbeitskämpfe.

5.5 SALVATORISCHE KLAUSEL

Sollte eine Bedingung, Bestimmung oder ein Teil dieser ATB in irgendeiner Weise für ungültig, nichtig oder nicht durchsetzbar befunden werden, so wird der Rest dieser ATB hierdurch nicht beeinträchtigt und bleibt unberührt.

5.6 GELTENDES RECHT

Diese ATB und alle Streitigkeiten oder Ansprüche, die sich aus oder im Zusammenhang mit diesen ATB oder ihrem Gegenstand oder ihrer Ausgestaltung ergeben (einschließlich außervertraglicher Streitigkeiten oder Ansprüche), unterliegen dem Recht der Bundesrepublik Deutschland und werden entsprechend ausgelegt.