

Ehrenamtsvertrag

Bündnisnummer: 7000-F0841-_____

Bündnispartner: _____

Zwischen der Stiftung
vertreten durch

Digitale Spielekultur, Marburger Straße 2, 10789 Berlin
Niels Boehnke

- im Folgenden Auftraggeber -

und

(Name, Vorname)

(Vollständige Wohnanschrift)

(Geburtsdatum)

(aktuelles Alter)

- im Folgenden ehrenamtlich tätige Person -

und

(Name der Institution)

(Name und Position des*der

Stellvertreter*in) (Anschrift der Institution)

- im Folgenden bezeugender Bündnispartner -

wird folgende Vereinbarung getroffen:

§ 1 Auftragsinhalt

(1) Die ehrenamtlich tätige Person wird im Rahmen der Initiative „Stärker mit Games 2“, gefördert durch das Bundesprogramm „Kultur macht stark“ des Bundesministeriums für Bildung und Forschung beauftragt und unterstützt Projekt(e) des o. g. Bündnisses.

(2) Die ehrenamtlich tätige Person erbringt für den Auftraggeber folgende Tätigkeiten:

Reisebegleitung von Workshop-Teilnehmer*innen

Betreuung des Workshops und der Workshop-Teilnehmer*innen

Unterstützung der Fachkräfte bei der Durchführung des Workshops

Einkauf von Arbeitsmaterialien und/oder Verpflegungsmitteln

Verpflegung der Workshop-Teilnehmer*innen

Unterstützung beim Auf- und Abbau der Workshop-Technik

(3) Die Tätigkeiten werden ehrenhalber, also unentgeltlich übernommen. Es werden Stundennachweise geführt, hierfür ist verpflichtend die Vorlage des Auftraggebers zu verwenden. Nur vollständige

Stundennachweise sind zum Nachweis des Entschädigungsanspruchs gültig. Zur Vollständigkeit müssen die folgenden Merkmale auf der Stundenliste erfüllt sein:

- Angabe der Bündnisnummer
- Benennung des bezeugenden Bündnispartners
- Zeitliche Angabe der ehrenamtlichen Tätigkeit (Datum, Uhrzeiten und Stundenumfang)
- Angaben zur Art der Tätigkeit
- Unterschrift der ehrenamtlichen Person
- Unterschrift des bezeugenden Bündnispartners

(4) Dieser Vertrag begründet kein arbeitsrechtliches Rechtsverhältnis. Es ergeben sich keine Ansprüche auf Übernahme in ein sozialversicherungspflichtiges Beschäftigungsverhältnis.

§ 2 Weisungsrecht, Einsatzzeit, Hausordnung

(1) Die ehrenamtlich tätige Person unterliegt bei der Erfüllung der Tätigkeiten den Weisungen des Auftraggebers bzw. derjenigen Person(en), die hierzu vom Auftraggeber benannt worden ist/sind.

Dies sind u. a.: _____

(2) Die Festlegung der Einsatzzeit erfolgt in beiderseitigem Einvernehmen. Für minderjährige ehrenamtlich tätige Personen gelten die Zeilen .1, .2, .3 und .4 des Absatzes (2). Für volljährige ehrenamtlich tätige Personen gelten die Zeilen .2 und .4 des Absatzes (2).

(2.1) Während der Schulzeit dürfen pro Woche maximal 15 Stunden ehrenamtliche Tätigkeit geleistet werden. In der schulfreien Zeit (Schulferien) darf die Tätigkeit auch 15 Stunden pro Woche übersteigen.

(2.2.) Ab einer Tätigkeitsdauer von 4 Stunden ist eine 30-minütige Pause einzulegen.

(2.3.) Die Tätigkeit darf nicht zwischen 18 und 8 Uhr und während der Schulzeit nur an Wochentagen erfolgen. In der schulfreien Zeit (Schulferien) darf die Tätigkeit auch am Wochenende erfolgen.

(2.4.) Die ehrenamtliche Tätigkeit darf – sofern gegeben - den Schulbesuch, die Ausbildung, Studium und Berufsausübung der ehrenamtlich tätigen Person nicht beeinträchtigen. Die sonst übliche Leistungsfähigkeit der ehrenamtlich tätigen Person in diesen Bereichen muss gewahrt bleiben.

(3) Der*die ehrenamtlich Tätige ist verpflichtet, die betriebliche Ordnung zu beachten.

§ 3 Kündigung

(1) Die Parteien können den Vertrag ordentlich kündigen; die Kündigungsfrist beträgt zwei Wochen. Die Kündigung bedarf der Schriftform. Diese Frist entfällt, wenn ein wichtiger Grund eine fristlose Kündigung rechtfertigt.

§ 4 Haftung des ehrenamtlich Tätigen

(1) Der*die ehrenamtlich Tätige bzw. dessen*deren Erziehungsberechtigte haftet/n bei Schäden gegenüber dem Auftraggeber nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

§ 5 Unfälle und Schäden des ehrenamtlich Tätigen

(1) Der Auftraggeber haftet dem ehrenamtlich Tätigen für Schäden, die dieser während der Verrichtung des Auftrags wegen eines Verschuldens des Auftraggebers verursacht. Dieses gilt nicht, falls diese Schäden durch die gesetzliche Unfallversicherung gedeckt sind.

§ 6 Aufwendungsersatz

(1) Der*die ehrenamtlich Tätige hat einen Anspruch auf die Erstattung von Auslagen, die im Zuge der Tätigkeit entstehen und die nach den Umständen für erforderlich gehalten werden können.

(2) Zur Abgeltung dieser Aufwendungen erhält der*die ehrenamtlich Tätige eine Stundenpauschale in Höhe von 5,00 Euro. Es gilt der Ehrenamtsfreibetrag nach § 3 Nr. 26a EstG.

(3) Die Entschädigung ist auf das folgende Konto zu überweisen:

Kontoinhaber*in	
Bankinstitut	
IBAN	

§ 7 Aufgaben des bezeugenden Bündnispartners

(1) Der bezeugende Bündnispartner bezeugt die ehrenamtliche Tätigkeit und den hieraus entstehenden Entschädigungsanspruch der ehrenamtlich tätigen Person im Rahmen der Projekte, die der bezeugende Bündnispartner, die Stiftung Digitale Spielekultur und ggf. weitere Bündnispartner im Rahmen des o. g. genannten Bündnisses vereinbart haben.

(2) Der bezeugende Bündnispartner stellt die Einhaltung der in diesem Vertrag aufgeführten Auflagen zur ehrenamtlichen Tätigkeit der ehrenamtlich tätigen Person sicher und überwacht hierbei insbesondere die Einhaltung der Einsatzzeiten und das angemessene Verhalten der ehrenamtlichen Person gegenüber allen Projektbeteiligten.

§ 8 Datenschutz

(1) Der*die ehrenamtlich Tätige ist darüber zu informieren, wie der Datenschutz vor Beeinträchtigungen des Persönlichkeitsrechts durch den Umgang von öffentlichen und nichtöffentlichen Stellen mit personenbezogenen Daten schützen soll. Die Person verpflichtet sich, beim Umgang mit personenbezogenen Daten die gesetzlichen Vorschriften zu beachten.

§ 9 Salvatorische Klausel

(1) Sollte eine Bestimmung dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, nichtig sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen davon nicht berührt. Anstelle der unwirksamen/nichtigen Bestimmung werden die Parteien eine solche Bestimmung treffen, die dem mit der unwirksamen/nichtigen Bestimmung beabsichtigten Zweck am nächsten kommt. Dies gilt auch für die Ausfüllung eventueller Vertragslücken.

Angaben zur ehrenamtlich tätigen Person

Name der ehrenamtlich tätigen Person	
Vollständige Wohnanschrift (Straße, Hausnr., PLZ, Ort)	
Telefonnummer (Festnetz)	
Telefonnummer (Mobil)	
E-Mail-Adresse	

Angaben zu den Erziehungsberechtigten

Name(n) der Erziehungsberechtigten	
Vollständige Wohnanschrift (Straße, Hausnr., PLZ, Ort)	
Telefonnummer (Festnetz)	
Telefonnummer (Mobil)	
E-Mail-Adresse	
Vollständige Wohnanschrift (Straße, Hausnr., PLZ, Ort)	

Ort, Datum

Unterschrift und Stempel des Auftraggebers

Ort, Datum

Unterschrift der/des Erziehungsberechtigten

Ort, Datum

Unterschrift der ehrenamtlich tätigen Person

Ort, Datum

Unterschrift und Stempel des bezeugenden Bündnispartners

Stiftung Digitale Spielkultur gGmbH
Marburger Str. 2
10789 Berlin
T +49 30 23 62 58 94 0
E riedl@stiftung-digitale-spielekultur.de |
www.stiftung-digitale-spielekultur.de

