



## 11-Punkte-Liste für Mindeststandards in Verträgen zwischen Spielverlagen und Spieleautoren

**Präambel:** Die „Fachgruppe Spiel e.V.“ vertritt die in ihr zusammengeschlossenen Spielverlage. Die Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ)“ vertritt die in ihr organisierten Spieleautoren. Beide Organisationen haben sich im Sinne eines FAIR PLAY auf folgende Mindeststandards bei Vertragsabschlüssen geeinigt:

### 1. **Urheberschaft / Haftung / Rechteverteidigung**

Der Autor erklärt nach bestem Wissen und Gewissen, dass er alleiniger Urheber des Werkes ist und über die Nutzungsrechte hieran verfügt. Weitergehende Zusicherungen sind nicht erforderlich. Mit Ausnahme von vorsätzlichem und grob fahrlässigem Verhalten ist die Haftung des Autors auf die Höhe der für das jeweilige Werk vereinbarten Vergütung der letzten zwei Jahre beschränkt. Auch der Verlag hat vor Publikation eine Prüfverpflichtung, inwieweit möglicherweise durch die Veröffentlichung des Werkes die Rechte Dritter verletzt werden. Im Falle von Rechteverletzungen im Vertragsgebiet durch Dritte übernimmt der Verlag die aktive Rechteverteidigung im Einvernehmen und mit inhaltlicher Unterstützung des Autors.

### 2. **Vertragsgebiet**

Werden bei Vertragsabschluss Vertragsgebiete definiert und verwertet der Verlag sein Publikations- und Vertriebsrecht in einem abtrennbaren Teil des Vertragsgebietes (Land, Sprachgebiet) nicht, kann der Autor bei Nichtnutzung nach Ablauf von frühestens 24 Monaten nach erstem Erscheinen des Werkes die Rückgabe der Rechte für solche Gebiete verlangen.

### 3. **Veränderungen am Werk**

Die Ausgestaltung und Titelgebung des Werks liegen „im billigen Ermessen“ des Verlags. Alle Veränderungen am Werk werden jedoch nach Möglichkeit im Einvernehmen mit dem Autor durchgeführt, um eine größtmögliche Authentizität und Funktionalität des Werks zu gewährleisten. Der Autor antwortet in angemessener Zeit auf Anfragen zu Ausgestaltung und Veränderungen.

### 4. **Autorennennung**

Der Name des Autors erscheint zumindest auf der Coverseite der Verpackung sowie in der Spielanleitung. Die Nennung in allen werblichen Publikationen, wie Katalog, Webseite, Anzeigen, PR etc. wird empfohlen.

### 5. **Aktive Vermarktung**

Der Verlag verpflichtet sich, das Werk innerhalb des Vertragszeitraumes aktiv zu vermarkten und angemessen zu bewerben.

### 6. **Honorare**

Das Honorar wird im Regelfall als Prozentsatz vom Nettoverkaufspreis festgelegt. Als Nettoverkaufspreis gilt der fakturierte, um mögliche Rabatte an unabhängige Dritte reduzierte Netto-Rechnungsbetrag, also ohne Umsatzsteuer. Remittenden können ebenfalls abgezogen werden, Presse-Freiemplare bleiben honorarfrei. Weitere Abzüge sind nicht zulässig. Bei Honoraren in Form von Festbeträgen pro Stück ist eine Honoraranpassung bei Preiserhöhungen festzulegen. Bei Honoraren, die aus einem einmaligen Pauschalhonorar bestehen, ist eine Laufzeit und/oder Stückzahlbegrenzung mit entsprechender Nachhonorierung bei Überschreitung zu vereinbaren. Vorauszahlungen bei Vertragsabschluss auf spätere Honorare werden mit diesen verrechnet, sind aber ansonsten nicht rückzahlbar. Für den Fall, dass das Werk zum vereinbarten Zeitpunkt



(plus Nachfrist) nicht erscheint, wird eine zusätzliche angemessene Ausfallzahlung vereinbart.

#### **7. Unterlizenzen / Nebenrechte**

Die Honorare aus Unterlizenzen und Nebenrechten betragen im Regelfall 50% der fakturierten Nettoerlöse und dürfen 40% nicht unterschreiten. Übersetzungskosten und eventuell zusätzliche Gestaltungshonorare sind Produktionskosten des Unterlizenznehmers und damit nicht abzugsfähig. Unterlizenzen an personell oder wirtschaftlich mit dem Verlag verbundene Unternehmen werden wie vom Verlag selbst vertriebene Exemplare abgerechnet. Bei der Verwertung aus Nebenrechten sind die jeweiligen Branchenstandards einzuhalten. Der Autor ist über den Abschluss solcher Verwertungen zu informieren. Unterlässt der Verlag die Verwertung einzelner oder sämtlicher Nebenrechte, so kann der Autor frühestens nach Ablauf von 36 Monaten die Rückübertragung dieser Rechte auf sich verlangen.

#### **8. Produktfamilien wie Erweiterungen eines Spiels oder dessen Umsetzung in anderen analogen oder digitalen Formen**

Der Autor verpflichtet sich, solche Konzepte dem Verlag als Erstem anzubieten, sofern der Vertrag die Vermarktung solcher Rechte einschließt. Der Verlag verpflichtet sich im Gegenzug, alle auf dem Basiswerk aufbauenden Produkte nur mit dem Autor oder zumindest mit dessen Einverständnis und unter dessen Beteiligung an den Erlösen zu entwickeln und zu vermarkten.

#### **9. Abrechnungszeiträume**

Die Abrechnung kann vierteljährlich, halbjährlich oder jährlich erfolgen. Die Abrechnung und Überweisung der fälligen Honorare müssen spätestens innerhalb von 60 Tagen nach dem Stichtag erfolgen.

#### **10. Laufzeit und Kündigung**

Die Laufzeit kann auf unbestimmte Zeit oder durch eine Anzahl von Jahren definiert werden. Beträgt die Laufzeit länger als fünf Jahre, muss eine Kündigungsmöglichkeit für den Autor gegeben sein, falls die jährlich Absatzmenge unter eine zu vereinbarende Größe sinkt. Bei Vertriebsende fallen die Rechte automatisch an den Autor zurück. Der Verlag informiert den Autor über das Vertriebsende.

#### **11. Titel und Inhalte nach Vertragsende**

Der Titel des Werks sowie mögliche redaktionelle inhaltliche Bearbeitungen werden unabhängig vom Urheber automatisch Teil des Werks und können nach Vertragsende vom Autor weiterverwendet werden, sofern nicht die Rechte Dritter (z.B. Lizentitel) dem entgegenstehen.