



## FAQ zum Thema Datenschutz im Rahmen der Kontaktnachverfolgung von Zuschauern zur Bekämpfung der Corona-Pandemie

Ab dem 19. August sind in Schleswig-Holstein Test- und Freundschaftsspiele mit Zuschauern wieder erlaubt. Dabei ist der Veranstalter, also der Heimverein, dazu verpflichtet, die Kontaktdaten der Zuschauer zu sammeln.

Anbei beantworten wir die wichtigsten Fragen zur Kontakterhebung.

### ***In welcher Form müssen die Kontaktdaten erhoben werden?***

Wir empfehlen die Nutzung unseres Musterformulars, das Sie auf der Homepage des Verbandes unter [www.shfv-kiel.de](http://www.shfv-kiel.de) herunterladen können. Bitte sehen Sie von Vorlagen in Tabellenform ab. Diese Vorlagen entsprechen den nötigen Datenschutzverordnungen nicht.

### ***Welche Kontaktdaten müssen abgefragt werden?***

Erhebungsdatum und -uhrzeit, Vor- und Nachname, Anschrift und (soweit vorhanden) Telefonnummer oder E-Mail-Adresse

### ***Wie lange müssen die Kontaktdaten aufbewahrt werden?***

Über einen Zeitraum von vier Wochen. Anschließend müssen diese vernichtet werden (z.B. geschreddert).

### ***Dürfen die Daten anderweitig verwendet werden?***

Nein, die Daten dürfen nicht für andere Zwecke (z.B. Werbung, etc.) verwendet werden!

### ***Wann muss der Veranstalter die Daten herausgeben?***

Sofern das Gesundheitsamt (die zuständige Behörde) die Daten anfordert, müssen diese herausgegeben werden.

### ***Was muss während des Erhebungsvorgangs beachtet werden?***

Halten Sie im Idealfall mehrere Stifte bereit und sorgen Sie für eine regelmäßige Desinfektion. Bitten Sie die Zuschauer ggf. eigene Stifte zu nutzen.

### ***Was muss der zuständige Verein ansonsten beachten?***

Es muss gewährleistet werden, dass Unbefugte nicht auf die Daten zugreifen können. Bewahren Sie Die Unterlagen beispielsweise in einem abschließbaren Schrank, Tresor, etc. auf.

### ***Was ist zu tun, wenn ein Zuschauer die Angabe seiner Daten verweigert?***

Der Person ist der Zugang zur Sportanlage bzw. zum Spiel zu untersagen.

(Stand: 14. August)