

Allgemeine Geschäftsbedingungen

der OWL-GAMES by Sieger-Event GmbH

OWL-GAMES bietet Gruppenerlebnisse für private Personen, Schulklassen und Unternehmen in unterschiedlichen Sparten an. Dazu gehören die Kletterparks Paderkletterpark in Paderborn und der Kletterwald in Kassel sowie die Indoor-Aktivitäten (1. Laser Arena, 2. VR Arena, 3. Mind Arena, 4. Escape Rooms) in der OWL-GAMES Eventhalle.

1. Outdoor-Aktivitäten

In unseren Kletterparks wird mit einem Sicherungssystem gearbeitet, bei dem die Kletterer nur in Zweier- oder Dreier-Teams klettern dürfen. Ausgenommen von dieser Regelung sind unsere Kinderparcours, bei denen ein durchlaufendes Sicherheitssystem es ermöglicht, auch alleine zu klettern. Die Kletterparcours haben unterschiedliche Schwierigkeitsstufen, die abhängig von Alter und Körpergröße bewältigt werden können.

Teilnahmeberechtigung

An der Teilnahme der Kletterparks von OWL-GAMES by Sieger-Event GmbH sind alle Personen ab einer Greifhöhe (ausgestreckter Arm) von 1,85 Metern berechtigt, die nicht schwanger sind bzw. die nicht an einer Krankheit oder an einer physischen oder psychischen Beeinträchtigung leiden, die beim Begehen der Kletterparkanlage eine Gefahr für die eigene Gesundheit oder die anderer Personen darstellen könnte. Personen unter 18 Jahren dürfen nur mit Einwilligung eines Erziehungsberechtigten teilnehmen. Personen unter 13 Jahren dürfen den Kletterpark ausschließlich in Begleitung eines Erwachsenen durchlaufen. Ein Erwachsener kann dabei max. 2 Kinder unter 13 Jahren durch den Park begleiten. Personen, die alkoholisiert sind oder unter dem Einfluss von Drogen oder sonstigen bewusstseinsbeeinträchtigten Mitteln stehen, sind nicht berechtigt die Kletterparkanlage zu betreten.

Nutzungsausschluss/-bedingungen

Die Benutzung der Kletterparkanlage geschieht auf eigene Gefahr und darf nur während der Öffnungszeiten bzw. nur unter Aufsicht von Trainern genutzt werden. Die Teilnehmer sind verpflichtet die Kletterparkanlage nach Anweisungen der Mitarbeiter zu nutzen. Ferner verpflichten sich die Teilnehmer die Kletterausrüstung sorgsam und pfleglich zu behandeln und etwaige verursachte Schäden zu melden. Insbesondere bei Toilettengängen und Rauchen muss die Kletterausrüstung abgelegt werden. Wir behalten uns alle Rechte für Schadensersatz im Falle der bewussten Beschädigung vor. Die Mitarbeiter können zudem den Klettervorgang beenden, wenn einer der Teilnehmer die Anlage beschädigt oder die Teilnehmer die Anweisungen der Mitarbeiter von OWL-GAMES nicht befolgen.

2. Indoor-Aktivitäten

2.1 Lasertag

Beim Lasertag stehen sich zwei oder mehr Teams auf dem Spielfeld in einem Parcours gegenüber. Dabei tragen die Spieler Westen mit leuchtenden Sensoren und einen Phaser mit Laser. Mit Hilfe von Geschicklichkeit gilt es die Sensoren der Spieler aus den anderen Teams mit dem Phaser zu markieren und dadurch Punkte zu sammeln. Teamplay und Fairness stehen dabei im Vordergrund, es geht nicht um die Bekämpfung von Spielern! Schwarzlicht, Neonfarben, leichter Nebel und Hintergrundmusik auf dem Spielfeld runden das Spiel ab.

Teilnahmeberechtigung

An der Teilnahme der Laser Arena von OWL-GAMES by Sieger-Event GmbH sind alle Personen ab 10 Jahren berechtigt, die nicht schwanger sind bzw. die nicht an einer Krankheit oder an einer physischen oder psychischen Beeinträchtigung leiden, die beim Begehen der Räumlichkeiten eine Gefahr für die eigene Gesundheit oder die anderer Personen darstellen könnte. Personen unter 18 Jahren dürfen nur mit Einwilligung eines Erziehungsberechtigten teilnehmen. Personen unter 14 Jahren, aber mindestens von 10 Jahren, dürfen während exklusiv gebuchten Slots nur mit Einwilligung eines Erziehungsberechtigten spielen, und während flexibel gebuchten Slots ausschließlich in Begleitung eines Volljährigen teilnehmen. Personen, die alko-

holisiert sind oder unter dem Einfluss von Drogen oder sonstigen bewusstseinsbeeinträchtigten Mitteln stehen, sind nicht berechtigt die Räumlichkeiten zu betreten.

Nutzungsausschluss/-bedingungen

Die Benutzung der Laser Arena geschieht auf eigene Gefahr und darf nur während der Spielzeit und nur im Rahmen des Spielablaufs genutzt werden. Die Teilnehmer sind verpflichtet die Laser Arena nach Anweisungen der Mitarbeiter zu nutzen. Ferner verpflichten sich die Teilnehmer, die Spielgeräte der Laser Arena sorgsam und pfleglich zu behandeln und etwaige verursachte Schäden zu melden. Wir behalten uns alle Rechte für Schadensersatz im Falle der bewussten Beschädigung der Einrichtungen, Spielgeräte oder des Layouts vor. Die Mitarbeiter können zudem das Spiel beenden, wenn einer der Teilnehmer die Einrichtungen beschädigt oder die Teilnehmer die Anweisungen der Mitarbeiter von OWL-GAMES nicht befolgen. Den Teilnehmern ist es untersagt, die Hindernisse zu verändern. Auch das Rennen, Hinlegen, Klettern, Hinsetzen, Kriechen oder Knien sowie das Schubsen, Schlagen, Abdrängen und Beleidigen anderer Spieler ist in unserer Anlage verboten. In den ersten Minuten des Spiels ist größere Vorsicht notwendig, bis sich die Augen an die Dunkelheit gewöhnt haben. In der Laser Arena ist das Tragen von Militärkleidung, Kopfbedeckungen sowie eine Vermummung oder Maskierung untersagt. Festes und geschlossenes Schuhwerk werden vorausgesetzt. Lange Haare müssen zu einem Zopf gebunden werden.

2.2 VR Arena

In der Virtual Reality (kurz VR) Arena werden dreidimensionale Umgebungen mithilfe einer speziellen VR Brille simuliert, sodass der Teilnehmer das Gefühl vermittelt bekommt, sich direkt in der virtuellen Realität des jeweiligen Spiels zu befinden. Die Form, der Umfang und die Interaktivität innerhalb der VR Spiele unterliegen dabei den Grenzen und Einfallsreichtum der Entwickler.

Teilnahmeberechtigung

An der Teilnahme der VR Arena von OWL-GAMES by Sieger-Event GmbH sind alle Personen berechtigt, die nicht an einer Krankheit oder an einer physischen oder psychischen Beeinträchtigung leiden, die beim Begehen der Räumlichkeiten eine Gefahr für die eigene Gesundheit oder die anderer Personen darstellen könnten. Teilnehmer

unter 12 Jahren dürfen nur in Begleitung eines Volljährigen teilnehmen. Personen, die alkoholisiert sind oder unter dem Einfluss von Drogen oder sonstigen bewusstseinsbeeinträchtigten Mitteln stehen, sind nicht berechtigt die Räumlichkeiten zu betreten.

Nutzungsausschluss/-bedingungen

Es ist nicht auszuschließen, dass es bei der Nutzung der VR Technologie zu Schwindelgefühl, Krämpfen, Blackouts, Übelkeit, Sehstörungen, Augenschmerzen, Orientierungs- und Bewusstseinsstörungen, Kopfschmerzen sowie epileptischen Anfällen kommen kann. Sind entsprechende Vorerkrankungen bekannt, wird von der Nutzung der VR Arena abgeraten.

Sollten während der Nutzung der VR Arena entsprechende Symptome auftreten, wird von einer weiterführenden Nutzung dringend abgeraten. Die Mitarbeiter der VR Arena sind berechtigt, bei ersten Anzeichen der obenstehenden Beeinträchtigungen, die Nutzung sofort zu unterbrechen.

Nicht empfehlenswert ist das VR Erlebnis für Hochschwangere, Menschen mit Herzschwäche, Menschen mit schwerwiegenden psychischen oder physischen Erkrankungen, Krampf- und Epilepsieanfällige, Personen, die körperlich und/oder psychisch sensibel auf schnelle Bildfolgen, schnelle Bewegungen oder elektrische Spannungsfelder reagieren.

2.3 Mind Arena

Die Mind Arena ist ein Teambuilding-Event, bei dem an unterschiedlichen Stationen verschiedene Kisten mit Hilfe von Rätseln geöffnet werden müssen. Dabei ist, wie bei einem Escape Room, die Zeit begrenzt. Die Lösungen werden in einem Tablet eingegeben, welches automatisch die erspielten Punkte zusammenrechnet. Bevor es an die nächste Station geht, gilt es zudem aufmerksam einer Agentenstory zu folgen, um Fragen zu beantworten und weitere Punkte zu sammeln.

Teilnahmeberechtigung

Die Teilnahme an der Mind Arena von OWL-GAMES by Sieger-Event wird ab 16 Jahren empfohlen. Es sind alle Personen an einer Teilnahme berechtigt, die nicht an einer Krankheit oder an einer physischen oder psychischen Beeinträchtigung leiden,

die beim Begehen der Räumlichkeiten eine Gefahr für die eigene Gesundheit oder die anderer Personen darstellen könnte. Personen unter 14 Jahren dürfen nur in Begleitung eines Volljährigen teilnehmen. Personen, die alkoholisiert sind oder unter dem Einfluss von Drogen oder sonstigen bewusstseinsbeeinträchtigten Mitteln stehen, sind nicht berechtigt die Räumlichkeiten zu betreten.

Nutzungsausschluss/-bedingungen

Die Teilnehmer sind verpflichtet, die Mind Arena nach Anweisungen der Mitarbeiter zu nutzen. Ferner verpflichten sich die Teilnehmer, das Mobiliar und Utensilien der Mind Arena sorgsam und pfleglich zu behandeln und etwaige verursachte Schäden zu melden. Wir behalten uns alle Rechte für Schadensersatz im Falle der bewussten Beschädigung der Einrichtungen, Werkzeuge, Geräte oder des Layouts vor. Die Mitarbeiter können zudem das Spiel beenden, wenn einer der Teilnehmer die Einrichtungen beschädigt oder die Teilnehmer die Anweisungen der Mitarbeiter von OWL-GAMES nicht befolgen. Das Nutzen eines Smartphones oder anderer Geräte ist nicht gestattet.

2.4 Escape Room

Ein Escape Room ist ein Erlebnis- und Fluchtspiel, welches als Teamevent miteinander gespielt wird. Dabei kann die Größe der Gruppe von 2 bis max. 8 Personen variieren. Ein Escape Room besteht aus mehreren Raumkonstrukten mit Rätseln, die innerhalb von 60 Minuten gelöst werden sollen. Vorab gibt es eine ca. 15-minütige Einweisung. Bei OWL-GAMES werden die Escape Rooms nicht abgeschlossen.

Teilnahmeberechtigung

An der Teilnahme der Escape Rooms von OWL-GAMES by Sieger-Event GmbH sind alle Personen berechtigt, die nicht an einer Krankheit oder an einer physischen oder psychischen Beeinträchtigung leiden, die beim Begehen der Räumlichkeiten eine Gefahr für die eigene Gesundheit oder die anderer Personen darstellen könnte. Personen unter 14 Jahren dürfen nur in Begleitung eines Volljährigen teilnehmen. Personen, die alkoholisiert sind oder unter dem Einfluss von Drogen oder sonstigen bewusstseinsbeeinträchtigten Mitteln stehen, sind nicht berechtigt die Räumlichkeiten zu betreten.

Nutzungsausschluss/-bedingungen

Die Teilnehmer sind verpflichtet, die Escape Rooms nach Anweisungen der Mitarbeiter zu nutzen. Ferner verpflichten sich die Teilnehmer, das Mobiliar und Utensilien der Escape Rooms sorgsam und pfleglich zu behandeln und etwaige verursachte Schäden zu melden. Wir behalten uns alle Rechte für Schadensersatz im Falle der bewussten Beschädigung der Einrichtungen, Werkzeuge, Geräte oder des Layouts vor. Die Spielleiter können zudem das Spiel beenden, wenn einer der Teilnehmer die Einrichtungen beschädigt oder die Teilnehmer die Anweisungen der Mitarbeiter von OWL-GAMES nicht befolgen. Das Nutzen eines Smartphones oder anderer Geräte ist nicht gestattet.

Die Nutzung wird für Menschen mit Herzerkrankungen, Menschen mit Bluthochdruck, Menschen mit Klaustrophobie o.ä. nicht empfohlen. Betroffene Interessenten sollten sich vor der Buchung mit uns in Verbindung setzen.

3. Vertragsschluss, Einbeziehung dieser AGB, Versand von Ticket

3.1 Das Angebot für einen Vertragsabschluss über Quinbook geht von der Bestellung durch den Kunden aus. Die Annahme erfolgt durch die Bestellbestätigung per E-Mail von OWL-GAMES, spätestens jedoch mit Übergabe der Tickets. Durch Erwerb oder Verwendung eines Tickets akzeptiert der jeweilige Erwerber bzw. Inhaber die Geltung dieser AGB. Weiterhin gelten die Veranstaltungsbedingungen. Wenn Sie innerhalb von 2 Stunden keine E-Mail von uns erhalten haben, sollten Sie sich umgehend mit uns in Kontakt setzen unter hallo@owl-games.de oder unter 05251 6998400.

3.2 Die Versendung von Tickets oder Gutscheinen erfolgt auf Gefahr des Bestellers. Die Auswahl des Transportunternehmens erfolgt durch OWL-GAMES.

3.3 Der Besteller ist verpflichtet, die Tickets bzw. die Bestellbestätigung nach Zugang unverzüglich auf Richtigkeit zu überprüfen, insbesondere in Bezug auf Anzahl, Preise und Datum der Veranstaltung. Berechtigte Beanstandungen sind unverzüglich direkt bei OWL-GAMES vorzunehmen.

3.4 Der Besuch einer Veranstaltung zu einem ermäßigten Preis ist nur möglich, wenn der Grund der Ermäßigung zum Zeitpunkt der Veranstaltung noch besteht und beim Eintritt nachgewiesen werden kann.

3.5 Anfragen über Gruppenangebote sind mündlich, fernmündlich oder schriftlich möglich. Die Bestätigung des Anfragenden muss hinsichtlich unserer Kletterparks zwingend per Mail erfolgen. OWL-GAMES übersendet Ihnen dann ein/e schriftliches Angebot/ Bestätigung/ Zusage per Mail. Angebote sind i.d.R. 14 Tage seitens OWL-GAMES gültig. Ausnahme sind Sonderabsprachen aufgrund von z.B. Kurzfristigkeit oder Mehrfachanfragen für einen Termin.

4. Zahlungsbedingungen

4.1 Eine Buchung verpflichtet zur Zahlung. Nur vor Ort gebuchte Spiele können auch bar bezahlt werden.

4.2 Gutscheine dienen ausschließlich zur Bezahlung eines Leistungsanspruchs, es erfolgt keine Barauszahlung. Ein Gutschein verliert in Anlehnung an die gesetzliche Frist seine Gültigkeit nach drei Jahren.

4.3 Gruppenprogramme für die Kletterparks sind per Vorkasse auf das Konto der Firma OWL-Games by Sieger-Event GmbH zu bezahlen (Fälligkeit mit Hinweis auf der Rechnung bzw. in der Bestätigungsmail). Wird der Termin nach der Überweisung storniert, erhält der Kunde einen Gutschein über den Differenzbetrag gem. § 2 (also nach Abzug der Storno- und Fremdkosten) für eine Teilnahme zu einem Alternativtermin innerhalb der gebuchten Saison. Alle Honorare verstehen sich zuzüglich der zurzeit geltenden Umsatzsteuer. Reisekosten der Trainer bei mobilen Programmen werden gesondert in Rechnung gestellt. Besonderer Hinweis: bitte beachten Sie, dass Erstattungen jeglicher Art und aus jeglichem Grund ausschließlich über die Ausstellung eines Gutscheins stattfinden.

5. Stornierungen

Wir weisen darauf hin, dass bei der Stornierung von bestätigten Terminen Stornogebühren anfallen. OWL-GAMES berechnet bei Absagen Stornogebühren wie folgt:

Absage	Mehr als 4 Wochen vor Veranstaltungsbeginn	Weniger als 4 Wochen vor Veranstaltungsbeginn	Weniger als 7 Tage vor Veranstaltungsbeginn	Weniger als 2 Tage vor Veranstaltungsbeginn
Bei Vereinbarung eines Ersatztermins (einmalige Umbuchung)	10% des Veranstaltungspreises	20% des Veranstaltungspreises	25% des Veranstaltungspreises	40% des Veranstaltungspreises
Bei Stornierung ohne einen Ersatztermin	20% des Veranstaltungspreises	30% des Veranstaltungspreises	50% des Veranstaltungspreises	100% des Veranstaltungspreises

5.1 Der bereits überwiesene Betrag wird bis zum Ersatztermin komplett einbehalten bzw. bei noch nicht erfolgter Überweisung der Kosten wird der Veranstaltungspreis in Rechnung gestellt.

5.2 Bei Vereinbarung eines Ersatztermins ist keine Absage oder weitere Verschiebung mehr möglich. Es fallen dann 100% des Veranstaltungspreises an.

5.3 Nimmt ein Teilnehmer aus persönlichen Gründen nicht die volle Leistung in Anspruch so besteht für den nicht genutzten Teil kein Rückvergütungsanspruch. Ebenfalls keine Rückvergütung gibt es bei höherer Gewalt, z.B. Gewitter/Sturm, Epidemie/Pandemie, Beeinträchtigungen der Sicherheit und/oder der Gesundheit der Teilnehmer während der Veranstaltung. Kosten für Fremdleistungen gehen grundsätzlich zu Lasten des Kunden.

5.4 Dem Kunden steht für die bestellten Tickets gem. § 312g Abs. 2 Nr. 9 BGB kein Widerrufsrecht zu.

5.5 Hinsichtlich unserer Kletterparks liegt die Entscheidung, ob eine Veranstaltung/regulärer Betrieb aufgrund von Witterungsbedingungen abgesagt werden muss, ausschließlich bei den Trainern von OWL-GAMES. Die Entscheidung wird grundsätzlich kurzfristig vor Ort getroffen.

6. Leistungsänderungen, Ausfall von Veranstaltungen

6.1 Jeder der Vertragspartner kann beim anderen Vertragspartner in schriftlicher Form Änderungen des vereinbarten Leistungsumfanges beantragen. Inhalt und Ablauf des Programms ebenso wie der Ersatz der Spielleiter oder Trainer können unter Wahrung des Gesamtcharakters des Programms geändert werden. Dies berechtigt den Teilnehmer weder zu einem Rücktritt vom Vertrag noch zu einer Minderung des Rechnungsbetrages. Bei Änderung des vereinbarten Leistungsumfanges durch höhere Gewalt, insbesondere durch die Wetterlage beeinflusste Änderungen besteht kein Anspruch auf Durchführung oder Rückerstattung, hauptsächlich hinsichtlich der Kletterparks.

6.2 OWL-GAMES behält sich das Recht vor, aus betrieblichen, technischen oder anderen Gründen Veranstaltungen zu verschieben oder abzusagen. OWL-GAMES wird sich sodann bemühen kurzfristig entsprechenden, gleichwertigen Ersatz zu stellen. Sollte dies nicht möglich sein behält ein Ticket seine Gültigkeit oder es wird auf Wunsch des Kunden der Kaufpreis erstattet. Weitergehende Ansprüche gegen OWL-GAMES z.B. Schadensersatzansprüche (Fahrkosten, Übernachtung, etc.) sind für den Fall der Stellung gleichwertigen Ersatzes oder der Absage der Veranstaltung jedoch ausgeschlossen. Eine Absage wegen höherer Gewalt bleibt unberührt.

6.3 OWL-GAMES kann aus wichtigem Grund vom Vertrag zurücktreten. Wichtige Gründe sind z.B. höhere Gewalt, Beeinträchtigungen der Sicherheit und/oder Gesundheit der Teilnehmer während der Veranstaltung oder Krankheit von nicht ersetzbarem Personal (Kursleiter, Sicherheitspersonal, etc.). Schadensersatzansprüche sind insoweit ausgeschlossen.

7. Haftung

7.1 OWL-GAMES haftet weder für abhanden gekommene Garderobe noch für verlorene Wertgegenstände. Ansprüche des Kunden auf Schadensersatz sind ausgeschlossen. Davon ausgenommen sind Schadensersatzansprüche des Kunden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers, der Gesundheit oder aus der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten sowie die Haftung für sonstige Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung von OWL-GAMES oder

seiner gesetzlichen Vertreter beruhen. Wesentliche Vertragspflichten sind solche, deren Erfüllung zur Erreichung des Ziels des Vertrags notwendig sind.

7.2 Die Nutzung erfolgt auf eigene Gefahr. Die virtuellen Raumgrenzen müssen eingehalten werden. Das Anlehnen, Aufstützen etc. an bzw. auf virtuelle (also nicht vorhandene) Gegenstände muss vermieden werden. Eine Haftung für gesundheitlichen Beeinträchtigungen und Sachbeschädigungen wird von OWL-GAMES ausgeschlossen.

7.3 Sorgsamer Umgang mit dem, für die Erlebnisse erforderlichen, Equipment wird zwingend vorausgesetzt. Bei Beschädigungen oder übergebürlicher Abnutzung der Geräte werden Schadensersatzansprüche geltend gemacht. Sollte ein Gerät aufgrund vorsätzlicher oder grob fahrlässiger Bedienung durch den Spieler beschädigt werden, so wird zusätzlich eine Vertragsstrafe in Höhe von bis zu 2.500,00 EURO fällig, unabhängig von Schadensersatzansprüchen.

8. Bild-, Film- und Audioaufnahmen

8.1 Aus sicherheitstechnischen Gründen erfolgt eine Kameraüberwachung der Eventhalle.

8.2 Für den Spielablauf erfolgen in den Räumlichkeiten Bild- und Audioaufnahmen, die nur zu Informationszwecken dienen und nicht an Dritte weitergegeben werden.

8.3 In den gesamten Räumlichkeiten der Escape Rooms, der Mind Arena und der Lasertag-Halle sind Ton-, Foto- und Filmaufnahmen aus urheberrechtlichen Gründen untersagt. Dies gilt unabhängig davon, mit welcher Art von Gerät die Aufnahmen gefertigt werden. Bei Zuwiderhandlungen gegen das Aufnahmeverbot wird unbeschadet weiterer Ansprüche eine Vertragsstrafe fällig, deren Höhe nach billigem Ermessen von OWL-GAMES festzusetzen ist, höchstens jedoch EUR 5.000,00 im Einzelfall. Aufnahmegeräte und Kameras aller Art dürfen nicht mit in die Rätselräume genommen werden. Sie müssen in den bereitgestellten Spinden eingeschlossen oder an der Theke zur Aufbewahrung abgegeben werden. Bei Zuwiderhandlungen ist das Hauspersonal berechtigt, Aufnahmegeräte und Kameras einzuziehen und bis zum Ende der Veranstaltung einzubehalten. Filme und Aufzeichnungsmaterialien jeder Art, auf denen Teile der Veranstaltung festgehalten sind, können von OWL-GAMES eingezogen und verwahrt werden. Sie werden an den

Eigentümer wieder ausgehändigt, wenn dieser der Löschung der Aufnahmen zugestimmt hat und die Löschung vorgenommen wurde.

8.4 Die Lösungen in den Escape Rooms und der Mind Arena sind Geschäftsgeheimnis von OWL-GAMES und dürfen Dritten nicht offenbart werden. Bei Zuwiderhandlung wird OWL-GAMES gegen den Verursacher gerichtlich vorgehen und alle Schäden gegen ihn geltend machen.

9. Datenerfassung

Soweit OWL-GAMES im Rahmen der Abwicklung der Veranstaltung Daten von Kunden erhebt, beachtet es die datenschutzrechtlichen Bestimmungen der DSGVO, des BDSG und TMG. OWL-GAMES behandelt diese Daten insbesondere vertraulich und nutzt sie ausschließlich im Rahmen des für den Vertragszweck erforderlichen Schriftverkehrs (insbesondere für die Abwicklung und Bestätigung des Online-Ticketings). Sie werden diese Daten insbesondere gegen unbefugten Zugriff sichern und sie nur mit Zustimmung des anderen Vertragspartners an Dritte weitergeben. Personenbezogene Daten, die vom Vertragspartner, z.B. auf den Kletterregeln oder Einverständniserklärungen, angegeben werden, werden aufgrund der gesetzlichen Bestimmungen (§ 147 AO) archiviert. Jedoch werden sie weder elektronisch erfasst noch an Dritte weitergegeben. Personenbezogene Daten, die am Telefon oder auf der Homepage übermittelt werden, werden auf der eigenen Datenbank gespeichert und nur für eigene Zwecke genutzt. Aufgrund der SSL-Verschlüsselung sind diese Daten vor dem Zugriff Dritter geschützt.

10. Erfüllungsort, anwendbares Recht

10.1 Soweit gesetzlich zulässig, ist Erfüllungsort und Zahlungsort der Sitz von OWL-GAMES.

10.2 Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss der kollisionsrechtlichen Regelungen des internationalen Privatrechts sowie unter Ausschluss des Kaufrechts der Vereinten Nationen.

11. Hausrecht

11.1 OWL-GAMES behält sich das Recht vor, Personen den Zutritt zu den Räumen oder unseren Parkanlagen ohne weitere Erklärungen zu verbieten oder sie von der Veranstaltung auszuschließen. Weitergehende Ansprüche gegen OWL-GAMES, z.B. Schadensersatzansprüche (Fahrtkosten, Übernachtung, etc.) sind ausgeschlossen.

11.2 Das Rauchen und das Mitbringen und/ oder Konsumieren von Alkohol oder anderen berauschenden Mitteln ist in den gesamten Räumlichkeiten der OWL-GAMES Eventhalle nicht gestattet. Das Mitbringen von Tieren sowie von Speisen und Getränken ist in unserer Eventhalle untersagt.

12. Urheberrechte

Seminarbegleitende Arbeitsmappen, Unterlagen und elektronische Medien unterliegen dem Urheberrecht und dürfen zu keiner Zeit und unter keinen Umständen fotomechanisch oder elektronisch vervielfältigt werden. Diese sind nur für den persönlichen Gebrauch der Kursteilnehmer bestimmt und dürfen nicht an Dritte weitergegeben werden.

13. Mitwirkungspflicht

Die Vertragspartner verpflichten sich, bei eventuell auftretenden Leistungsstörungen, alles ihnen Zumutbare zu tun, um zu einer Behebung oder einer Begrenzung der Störung beizutragen. Dies gilt insbesondere für das rechtzeitige Anzeigen körperlicher Beeinträchtigungen durch die Teilnehmer der Veranstaltung.

14. Haftung

Die jeweilige Veranstaltung wird nach dem derzeitigen aktuellen Wissensstand sorgfältig vorbereitet und durchgeführt. Für den erteilten Rat und die Verwertung der erworbenen Kenntnisse übernehmen wir keine Haftung. Die Firma OWL-Games by Sieger-Event GmbH haftet für Schäden, die durch das Fehlen von zugesicherten Eigenschaften entstanden sind, sowie für Schäden, die von den Trainern von OWL-GAMES vorsätzlich oder grob fahrlässig verursacht wurden. Wir weisen ausdrücklich

darauf hin, dass Sport- und Abenteuerveranstaltungen immer einem besonderen Risiko unterliegen. Alle Teilnehmer sollen sich den Anforderungen des Trainings gewachsen fühlen. Sie tragen für ihr Handeln und ihre körperliche und geistige Gesundheit selbst die Verantwortung. Zum Verhalten in den Kletterparks weisen wir auf unsere Kletterregeln hin. Diese sind von jedem Teilnehmer im Vorfeld der Veranstaltung zu lesen und zu bestätigen. Jugendliche und Kinder benötigen zudem eine Einverständniserklärung der Sorgeberechtigten. Die Teilnehmer werden damit von OWL-GAMES über die bestehenden Risiken aufgeklärt und somit erfolgt die Teilnahme auf eigene Gefahr. OWL-GAMES übernimmt keine Verantwortung für Nachteile, die sich aufgrund fehlender Seminarvoraussetzungen bei den Teilnehmern ergeben.

15. Salvatorische Klausel

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam oder nichtig sein oder infolge Änderung der Gesetzeslage oder durch höchstichterliche Rechtsprechung oder auf andere Weise ganz oder teilweise unwirksam oder nichtig werden oder weist dieser Vertrag Lücken auf, so sind sich die Parteien darüber einig, dass die übrigen Bestimmungen dieses Vertrages davon unberührt und gültig bleiben. Für diesen Fall verpflichten sich die Vertragsparteien, unter Berücksichtigung des Grundsatzes von Treu und Glauben an Stelle der unwirksamen Bestimmung eine wirksame Bestimmung zu vereinbaren, welche dem Sinn und Zweck der unwirksamen Bestimmung möglichst nahe kommt und von der anzunehmen ist, dass die Parteien sie im Zeitpunkt des Vertragsschlusses vereinbart hätten, wenn sie die Unwirksamkeit oder Nichtigkeit gekannt oder vorhergesehen hätten. Entsprechendes gilt, falls dieser Vertrag eine Lücke enthalten sollte.

16. Gerichtsstand

Gerichtsstand ist Paderborn.

17. Schlussbestimmungen

Für unsere Geschäfts- und Rechtsbeziehungen zwischen uns und dem Kunden gilt

das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Sollte eine Bestimmung dieser Geschäftsbedingungen oder eine Regelung im Rahmen sonstiger Vereinbarungen unwirksam sein oder werden, wird hierdurch die Wirksamkeit aller sonstigen Bestimmungen oder Vereinbarungen nicht berührt. Abweichend ausgehandelte Vereinbarungen sind nur gültig, wenn sie schriftlich vereinbart worden sind.

OWL-GAMES wird vertreten durch:

Sieger-Event GmbH

Hohenloher Weg 2

33102 Paderborn