

§ 1 Geltungsbereich der Allgemeinen Geschäftsbedingungen für Erlebnis-Apps und IT-Lösungen

(1) Die Seil schafft Erlebnis GmbH, Peter-Hofmann-Straße 34, 55129 Mainz-Ebersheim (nachfolgend „Betreiber“), als Inhaber der Marke „Experience Solutions“, betreibt Erlebnis-Apps, bekannt unter den Namen „Pfadfinder-App“ (nachfolgend kurz „Pfadfinder“ genannt), „Stadtblick – die Erlebnis-App“, (nachfolgend kurz „Stadtblick“ genannt) und „Kletterpark-App“, sowie weitere IT-Lösungen mit Realbezug (SafetyFirst).

Für die Nutzung aller Produkte und IT-Lösungen durch den Direktkunden wie auch dessen Kunden und Nutzer gelten die nachfolgenden Allgemeinen Geschäftsbedingungen in ihrer zum Zeitpunkt der Nutzung gültigen Fassung.

(2) Jeder Direktkunde bestätigt mit Vertragsabschluss, dass er die Allgemeinen Geschäftsbedingungen zur Kenntnis genommen hat und mit ihnen einverstanden ist. Ebenso hat er dafür Sorge zu tragen, dass dessen Kunden und Nutzer die Allgemeinen Geschäftsbedingungen anerkennen.

(3) Die Erziehungsberechtigten eines Nutzers unter 18 Jahren erkennen die Allgemeinen Geschäftsbedingungen ebenso an und bestätigen mit Beginn der Nutzung diese mit dem minderjährigen Nutzer vor der Nutzung der Angebote des Betreibers durchgesprochen zu haben.

§ 2 Benutzungsberechtigung

(1) Die Benutzung aller Produkte und IT-Lösungen ist für Direktkunden kostenpflichtig. Die Preisregulierung für deren Kunden und Nutzer obliegt dem Direktkunden.

(2) Die Preise für die Benutzung durch den Direktkunden ergeben sich aus dem jeweilig gültigen Vertrag und beziehen sich auf die jeweils angegebene Vertragsdauer.

(3) Die Benutzung beginnt im Mietmodell mit der Annahme der Fremd-Hardware wie bspw. geliehene Tablets bzw. des Öffnens der App bei den Erlebnis-Apps sowie bei Nutzung der eigenen Hardware im Web-App-Modus. Die Benutzung beginnt im Einmalkaufmodell mit dem Abschluss des Kaufvertrags.

§ 3 Haftung

(1) Die Nutzung der Erlebnis-Apps und IT-Lösungen, gerade in unbekanntem Gelände, ist mit Risiken verbunden und erfolgt auf eigene Gefahr, eigenes Risiko und eigene Verantwortung. Der Nutzer bewegt sich in realem Raum und ist für seine Sicherheit selbst verantwortlich. Im Rahmen der Nutzungszeit erfolgen durch die Erlebnis-Apps keine Sicherheitshinweise zur Verhinderung von Sach- und Personenschäden.

(2) Die Benutzung von Handys und Tablets im öffentlichen wie auch privaten Raum erfordert ein hohes Maß an Umsicht und Eigenverantwortlichkeit. Der Umfang der Eigenverantwortlichkeit wird insbesondere durch § 4 bestimmt, die jeder Nutzer zu beachten hat.

(3) Jeder Nutzer hat größtmögliche Rücksicht auf die anderen Nutzer zu nehmen und alles zu unterlassen, was zu einer Gefährdung für sich oder Dritte führen könnte. Jeder Nutzer hat damit zu rechnen, dass er durch andere Nutzer gefährdet werden könnte und hat eigenverantwortlich entsprechende Vorsorge zu treffen.

(4) Der Betreiber haftet nicht für Schäden, die durch die Benutzung der Erlebnis-Apps und IT-Lösungen oder in sonstigen Zusammenhängen mit ihnen entstehen. Dies gilt jedoch nicht für Ansprüche wegen Verletzung vertragswesentlicher Pflichten und/oder bei vorsätzlichem oder grob fahrlässigem Handeln des Betreibers (nebst ihren Erfüllungs- und Verrichtungsgehilfen). In keinem Fall haftet der Betreiber für nicht vorhersehbare oder entfernt liegende Schäden.

(5) Ein den Nutzer betreffender Schaden ist unverzüglich dem Direktkunden bzw. dessen ausführenden Personal zur Niederschrift anzuzeigen.

(6) Eltern und Aufsichtsberechtigte haften für ihre Kinder bzw. die Ihnen anvertrauten Personen. Für Kinder bestehen bei der Nutzung von Handys und Tablets im öffentlichen wie privaten Raum

Allgemeine Geschäftsbedingungen der Seil schafft Erlebnis GmbH

besondere Risiken, hinsichtlich derer die Eltern bzw. sonstige Aufsichtsberechtigte eigenverantwortlich Vorsorge zu treffen haben.

Bei Gruppen bestehend aus mehreren Minderjährigen und Schulklassen haben die volljährigen Gruppenleiter dafür einzustehen, dass die Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Betreibers von den Gruppenmitgliedern in allen Punkten eingehalten werden.

(7) Bei Verlust oder Diebstahl der genutzten Hardware wird keine Haftung durch den Betreiber übernommen. Ebenso haftet der Betreiber nicht bei Fehlbedienung der Erlebnis-Apps und IT-Lösungen und der daraus resultierenden Sach- und Personenschäden.

(8) Der Nutzer und dessen Aufsichtsberechtigte haften für Schäden bei selbstverschuldeter Software- und Hardwaresabotage, sofern keine gesonderte Nutzungsversicherung abgeschlossen wurde.

§ 4 Sicherheitsanweisungen und Ausrüstung

(1) Jeder Nutzer muss vor Beginn der Benutzung an der Nutzungseinweisung teilnehmen.

(2) Vor Nutzungsbeginn mit Fremdgeräten des Betreibers muss der Direktkunde das Einverständnis des Nutzers zur Haftungsübernahme bei durch den Nutzer verschuldeten Geräte- und Softwareschäden einholen.

(3) Nutzer, die nicht in der Lage sind, die vorgeschriebenen sicherheitstechnischen Regeln korrekt anzuwenden, müssen auf die Benutzung der Erlebnis-Apps und IT-Lösungen verzichten.

(4) Sämtliche Anweisungen und Entscheidungen des Betreibers und/oder Personals sind bindend. Bei Zuwiderhandlungen oder Verstößen gegen Anweisungen des Betreibers und/oder Personals können die betreffenden Nutzer ohne Rückerstattung des gegebenenfalls entrichteten Nutzungsentgelts von der Nutzung der Erlebnis-Apps und IT-Lösungen ausgeschlossen werden. Bei Zuwiderhandlungen oder Verstößen gegen Anweisungen des Betreibers und/oder Personals übernimmt der Betreiber keine Haftung für damit verbundene Schäden.

(5) Vom Betreiber ausgeliehene Ausrüstung, muss nach Anweisung des Betreibers und/oder dessen Personal und entsprechend der Sicherheitseinweisung benutzt werden. Sie ist nicht auf andere übertragbar, darf während der gesamten Nutzungsdauer nicht unbeaufsichtigt bleiben und muss unmittelbar nach Beendigung der Nutzung wieder zurückgegeben werden. Etwaige Beschädigungen an geliehener Ausrüstung sind Mitarbeitern sofort anzuzeigen.

(6) Als gesperrt gekennzeichnete Bereiche dürfen nicht betreten, insbesondere auch nicht beklettert werden. Zur eigenen Sicherheit ist auf den markierten Wegen zu bleiben.

§ 5 Urheberrechte

(1) Der Betreiber behält sich das Recht vor, während der Benutzung der App Foto-, Film- und Webcam-Aufnahmen zu machen und diese zu Werbe- und Informationszwecken zu verwenden. Nutzer, die damit nicht einverstanden sind, haben dies vor Benutzung anzuzeigen.

(2) Die Erlebnis-Apps und IT-Lösungen, deren Namen und Inhalte sind urheberrechtlich geschützt. Das Anfertigen von Foto-, Film- und Webcam-Aufnahmen zu anderen als privaten Zwecken dürfen nur nach Absprache mit dem Betreiber gemacht werden.

§ 6 Hausrecht

(1) Der Betreiber bzw. die für ihn handelnden Personen behalten sich das Recht vor, Personen, die sich nicht an diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen halten, von der Nutzung auszuschließen.

(2) Der Betreiber übt das Urheberrecht aus und behält sich vor, jederzeit den Betrieb aus sicherheitstechnischen Gründen ganz oder zeitweise einzustellen. In diesem Fall erfolgt keine Erstattung des gegebenenfalls entrichteten Nutzungsentgelts durch den Betreiber.

§ 7 Datenschutz

(1) Der Betreiber erhebt nur Daten, die notwendig sind, um die Erlebnis-Apps und IT-Lösungen auf bestimmtem sicherheitstechnischem Niveau betreiben zu können. Dies betrifft insbesondere die Unterzeichnung zur Kenntnisnahme der Allgemeinen Geschäftsbedingungen.

(2) Der Betreiber gibt keine personenbezogenen Daten an Dritte heraus, es sei denn, der Nutzer hat ausdrücklich sein Einverständnis gegeben.

§ 8 Salvatorische Klausel

(1) Sind Allgemeine Geschäftsbedingungen ganz oder teilweise nicht Vertragsbestandteil geworden oder unwirksam, so bleibt der Vertrag im Übrigen wirksam.

(2) Soweit die Bestimmungen nicht Vertragsbestandteil geworden oder unwirksam sind, richtet sich der Inhalt des Vertrages nach den gesetzlichen Vorschriften.