

**ALLGEMEINE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN
ROOM ZONE**

der

Pradetto oÜ

Stand

November 2023

Allgemeine Geschäftsbedingungen der Room Zone

der Pradetto oÜ, Harju maakond, Tallinn, Põhja-Tallinna linnaosa, 3. liin 7-3, 11712, nachfolgend „**Veranstalter**“

1. Allgemeines, Geltungsbereich

- 1.1. Der Veranstalter betreibt an der Adresse Am Kaninchenborn 31, 23560 Lübeck sogenannte Escape-Rooms.
- 1.2. Die vorliegenden Allgemeinen Geschäftsbedingungen (nachfolgend „**AGB**“) gelten für die Geschäftsbeziehung zwischen dem Veranstalter und dem Kunden (nachfolgend „**Kunde**“), einschließlich des Erwerbs von Veranstaltungstickets (ob durch Kauf oder Einlösung eines Gutscheins) und den Erwerb von Gutscheinen, die für den Erwerb von Veranstaltungstickets eingesetzt werden können (nachfolgend „**Gutschein**“).
- 1.3. Das Escape-Game, „**Veranstaltung**“, ist ein Erlebnisspiel mit dem Ziel, in einer bestimmten Zeit durch das Lösen eines Rätsels den Ausgang aus einem, speziell dafür hergerichteten, Raum zu finden. Wird die maximale Zeit überschritten, wird das Spiel durch den Veranstalter beendet. Ein Anspruch das Spiel bzw. alle Rätsel zu lösen, besteht nicht. Die Veranstaltung ist für Kinder bis 9 Jahren und Personen mit eingeschränkter Mobilität nicht geeignet. Kindern unter 18 Jahren, ist die Teilnahme nur in Begleitung eines Erziehungsberechtigten gestattet. Der Veranstalter behält sich vor, in seinen Augen ungeeignete Personen vom Spiel auszuschließen; das Entgelt wird in diesem Fall nicht erstattet.
- 1.4. Vor der Teilnahme an der Veranstaltung ist durch jeden Mitspieler eine Haftungsvereinbarung zu unterzeichnen mit dem Inhalt einer weitreichenden Haftungsbegrenzung des Veranstalters. Der Kunde verpflichtet sich dazu, die Haftungsvereinbarung durch alle Mitspieler unterzeichnen zu lassen.
- 1.5. Im Einzelfall getroffene individuelle Vereinbarungen mit dem Kunden (einschließlich Nebenabreden, Ergänzungen, Änderungen und Rahmenverträge) haben in jedem Fall Vorrang vor diesen AGB. Für den Inhalt derartiger Vereinbarungen ist ein Vertrag zumindest in Textform bzw. die Bestätigung des Verkäufers in Textform maßgebend.

2. Buchungsbedingungen

- 2.1. Soweit der Kunde eine natürliche Person ist, muss er zum Zeitpunkt der Buchung mindestens 18 Jahre alt sein.
- 2.2. Die Buchung erfolgt ausschließlich über das online-Buchungsprogramm. Über das Buchungsprogramm können Tickets für nach Datum bestimmte Veranstaltungen sowie Gutscheine erworben werden.
- 2.3. Alle Darstellungen und Terminangebote auf der Webseite sind freibleibende Aufforderungen des Veranstalters an den Kunden, bindende Angebote auf Abschluss eines Vertrags zu unterbreiten. Die Bestellung des Kunden ist das bindende Angebot auf Abschluss eines Vertrags mit dem Veranstalter. Die Annahme erfolgt durch Bestellbestätigung des Veranstalters, spätestens jedoch mit Übergabe des Tickets bzw. des Gutscheins oder Erbringung der Leistung. Durch das Klickfeld im Buchungsprogramm, im Zweifel durch den abgeschlossenen Erwerb oder Verwendung eines Tickets akzeptiert der jeweilige Kunde bzw. Inhaber die Geltung dieser AGB.
- 2.4. Gutscheine
 - 2.4.1. Gutscheine (die der Kunde käuflich erwirbt) können für den Kauf von Tickets beim Veranstalter eingelöst werden. Sie können jedoch nicht für den Kauf weiterer Gutscheine verwendet werden.

- 2.4.2. Reicht das Guthaben auf dem Gutschein für die Bestellung nicht aus, kann die Differenz mit den angebotenen Zahlungsmöglichkeiten ausgeglichen werden. Teileinlösungen sind möglich, der Restwert verbleibt als Gutschein.
 - 2.4.3. Der Gutschein ist übertragbar. Die Gültigkeit des Gutscheins richtet sich nach der gesetzlichen Verjährungsfrist und beginnt mit dem Tag der Ausstellung.
 - 2.4.4. Das Vervielfältigen, Editieren oder Manipulieren von Gutscheinen ist untersagt. Bei Schreibfehlern der E-Mail-Adresse des Gutscheinempfängers übernimmt der Veranstalter keine Haftung und kann den Gutschein nicht ersetzen.
- 2.5. **Bezahlung**
Der Kunde hat die auf der Website angebotenen Zahlungswege zu nutzen. Eine Barzahlung vor Ort ist nicht möglich. Die Zahlung des vollständigen Rechnungsbetrags ist ausdrücklich vor der Teilnahme an der Veranstaltung zu leisten. Nur für gewerbliche Kunden ist im Einzelfall die Zahlung per Rechnung vor der Veranstaltung möglich. Bei Zahlung per Rechnung muss die vollständige Zahlung spätestens 14 Tage vor der Veranstaltung auf das angegebene Konto erfolgt sein.
- 2.6. **Preise**
- 2.6.1. Die Preise werden auf der Website des Veranstalters ausgewiesen. Der Gesamtpreis wird dem Kunden vor Abschluss des Buchungsvorgangs angezeigt.
 - 2.6.2. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Fehler in beworbenen Preisen zu korrigieren, sobald ihm Fehler auffallen. Alle Preise beinhalten die gesetzliche Mehrwertsteuer.

3. Stornierung durch den Kunden

- 3.1. Der Kunde kann, nur soweit er gleichzeitig nicht mehr als eine in der Zukunft liegende Veranstaltung gebucht hat, die Veranstaltungstickets bis 3 Tage vor der Veranstaltung ohne Angaben von Gründen stornieren. Der Kaufpreis wird ausschließlich als Gutschein erstattet; eine Barauszahlung ist ausgeschlossen.
- 3.2. Der Veranstalter hat bei einer Stornierung nach 3 Tagen vor der Veranstaltung einen Anspruch auf eine angemessene Entschädigung, die in einer Pauschalentschädigungssumme in Höhe von 40 EUR pro Escape Room besteht. Es ist dem Käufer unbenommen zu beweisen, dass, resultierend aus einer solchen Stornierung, dem Dienstleister kein oder ein geringerer Verlust entstanden ist, oder dass der dem Veranstalter entstandene Schaden sich auf eine geringere Summe beläuft als die geforderte Pauschalentschädigung.

4. Änderungen und Stornierungen durch den Veranstalter

- 4.1. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Veranstaltungen aus betrieblichen, technischen oder anderen gravierenden Gründen, insbesondere aus Gründen höherer Gewalt, zu verschieben oder abzusagen. Der Veranstalter wird sich umgehend beim Kunden melden und kurzfristig um einen gleichwertigen Ersatztermin bemühen. Sollte dies nicht möglich sein, behält das Ticket seine Gültigkeit oder es wird auf Wunsch des Kunden der Kaufpreis erstattet. Weitergehende Ansprüche gegen den Veranstalter z.B. Schadensersatz (insbesondere für Fahrtkosten, Hotelübernachtung etc.) sind ausgeschlossen.

5. Haftung

- 5.1. Der Veranstalter haftet auf Aufwendungs- oder Schadenersatz – gleich aus welchem Rechtsgrund – nur bei Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit seiner

Vertreter oder Erfüllungsgehilfen. Die Haftungsbeschränkung gilt nicht bei Verletzung wesentlicher Vertragspflichten, ist hier der Höhe nach jedoch begrenzt auf den typischen vorhersehbaren Schaden. Wesentliche Vertragspflichten sind abstrakt solche Pflichten, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung ein Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf. Die Haftung für Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit sowie nach dem Produkthaftungsgesetz bleibt unberührt.

- 5.2. Soweit eine Haftung des Veranstalters für Schäden, die nicht auf der Verletzung von Leben, Körper oder Gesundheit beruhen, für leichte Fahrlässigkeit nicht ausgeschlossen ist, verjähren derartige Ansprüche innerhalb eines Jahres beginnend mit dem Schluss des Jahres, in dem der Anspruch entstanden ist und der Gläubiger von den, den Anspruch begründenden, Umständen und der Person des Schuldners Kenntnis erlangt oder ohne grobe Fahrlässigkeit Kenntnis hätte erlangen müssen.

6. Datenschutz

- 6.1. Im Rahmen des Vertragsverhältnisses werden kundenbezogene Daten erhoben. Der Veranstalter beachtet dabei die datenschutzrechtlichen Bestimmungen des Bundesdatenschutzgesetzes und der DSGVO. Die erhobenen Daten werden vertraulich behandelt und ausschließlich im Rahmen des für den Vertragszweck Erforderlichen (insbesondere für die Abwicklung und Bestätigung des Online-Ticketings bzw. der Online-Reservierung) genutzt. Eine Weitergabe der Daten an Dritte ist ausgeschlossen.

7. Ton-, Foto- und Filmaufnahmen

- 7.1. In den gesamten Räumlichkeiten des Veranstalters 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 des Veranstalters festzusetzen ist und der vollen gerichtlichen Kontrolle unterliegt. Die Vertragsstrafe beträgt üblicherweise 5.001,00 Euro. Aufnahmegeräte, Kameras und Geräte mit integrierter Kamera dürfen nicht mit in die Rätselräume genommen werden. Sie müssen an der Garderobe zur Aufbewahrung abgegeben werden.
- 7.2. Bei Zuwiderhandlungen ist das Personal des Veranstalters berechtigt, Aufnahmegeräte, Kameras und Geräte mit integrierter Kamera einzuziehen und bis zum Ende der Veranstaltung einzubehalten. Filme und Aufzeichnungsmaterialien jeder Art, auf denen Teile der Veranstaltung festgehalten sind, können vom Veranstalter eingezogen und verwahrt werden. Sie werden an den Eigentümer wieder ausgehändigt, wenn dieser der Löschung der Aufnahmen zugestimmt hat und die Löschung vorgenommen wurde.
- 7.3. Der Veranstalter ist berechtigt, im Rahmen der Veranstaltungen Ton-/ Foto- und Filmaufnahmen des Kunden sowie seiner Begleiter, die über die Wiedergabe einer Veranstaltung des Zeitgeschehens hinausgehen (Recht am eigenen Bild), zu vervielfältigen, zu senden oder erstellen zu lassen, sowie in audiovisuellen Medien zu nutzen oder nutzen zu lassen. Die Einwilligung erfolgt ausdrücklich unter Verzicht auf einen Vergütungsanspruch.

8. Verantwortlichkeit des Kunden

- 8.1. Zu Beginn der Veranstaltung erhalten der Kunde und seine Mitspieler eine detaillierte Spiel-Einweisung. Hier werden auch alle Sicherheitsbestimmungen besprochen. Mit dem Escape Room sowie den darin befindlichen Gegenständen

- ist sorgsam umzugehen. Der Veranstalter behält sich vor, Zerstörung von Inventar oder Spielgegenständen nach Aufwand in Rechnung zu stellen.
- 8.2. Das Rauchen, das Mitbringen und Verzehren von eigenen Speisen und Getränken sind im gesamten Veranstaltungsbereich verboten. Bei Zuwiderhandlungen behält sich der Veranstalter vor, den Kunden von der Veranstaltung auszuschließen sowie Schadensersatz geltend zu machen, etwa für die Reinigung.
 - 8.3. Das Mitführen von Mobiltelefonen und/oder andere elektronische Kommunikationsmittel in den Veranstaltungsräumen ist untersagt. Die Geräte sind vom Kunden außerhalb zu verwahren.
 - 8.4. Die Lösungen der Rätsel, die Spielausstattung inklusive aller Bestandteile der Räumlichkeiten und die Webseite gehören zu den geschützten Werken und gelten als Geschäftsgeheimnisse, deren Weitergabe bzw. Veröffentlichung verboten sind. Bei Zuwiderhandlung wird, unbeschadet weiterer Ansprüche, eine Vertragsstrafe fällig, deren Höhe nach billigem Ermessen des Veranstalters festzusetzen ist und in voller Höhe der gerichtlichen Überprüfung unterliegt. Die Vertragsstrafe beträgt üblicherweise 5.001,00 Euro.
 - 8.5. Die Veranstaltungsteilnahme unter Einfluss von Alkohol und/oder anderer psychoaktiver Substanzen (Drogen, Rauschmittel) ist verboten. Der Veranstalter behält sich vor, Personen mit entsprechenden Anzeichen vom Spiel auszuschließen.
 - 8.6. Bei der Veranstaltung handelt es sich um ein Live-Event. Da die Räume für jede Buchung speziell vorbereitet und für den gebuchten Zeitraum reserviert werden, liegt es der Verantwortlichkeit des Kunden pünktlich mit einem Vorlauf von 15min zum gebuchten Zeitpunkt zu erscheinen. Bei unpünktlichem Erscheinen kann die vereinbarte Leistung nicht erbracht und bei erheblicher Verspätung der Einlass zum Escape Room nicht gewährleistet werden. Gebuchte Tickets verlieren ihre Gültigkeit und es besteht kein Anspruch auf Erstattung.