

# Allgemeine Geschäftsbedingungen

## 1 Geltung, Vertragsabschluss

1.1 Die Ländle Escape BJM OG, mit dem Sitz in Bludenz und der Geschäftsanschrift Kirchgasse 2-4/Rathausgasse 3, 6700 Bludenz, Österreich („**Unternehmen**“) erbringt ihre Leistungen ausschließlich auf der Grundlage der nachfolgenden Allgemeinen Geschäftsbedingungen („**AGB**“). Diese gelten für alle Arten von Leistungen zwischen dem Unternehmen und dem Kunden.

1.2 Allfällige Geschäftsbedingungen oder sonstige Vertragsbedingungen des Kunden werden, selbst bei Kenntnis, nicht akzeptiert, sofern nicht im Einzelfall ausdrücklich und schriftlich anderes vereinbart wird. Eines weiteren Widerspruchs gegen AGB des Kunden durch das Unternehmen bedarf es nicht.

1.3 Sollten einzelne Bestimmungen dieser AGB unwirksam sein, so berührt dies die Verbindlichkeit der übrigen Bestimmungen und der unter ihrer Zugrundelegung geschlossenen Verträge nicht.

1.4 Die Angebote des Unternehmens sind freibleibend und unverbindlich.

## 2 Termine & Verschiebung

2.1 Vom Kunden reservierte Termine sind verbindlich.

2.2 Um einen reibungslosen Spielablauf zu gewährleisten und allen Kunden einen pünktlichen Start der Spiele zu ermöglichen ist es unabdingbar, dass der Kunde zum vereinbarten Zeitpunkt erscheint. Für die Anreise und das rechtzeitige Eintreffen ist jeder Spieler selbst verantwortlich. Der Kunde ist angehalten, 15 Minuten vor dem gebuchten Termin am Sitz des Unternehmens einzutreffen. Zu beachten ist, dass die Zeitfenster für jede Gruppe separat reserviert werden und der Raum entsprechend vorbereitet wird.

2.3 Bei Eintreffen von nicht mehr als 15 Minuten nach dem vereinbarten Termin kann die Gruppe diesen Termin noch wahrnehmen. Die Zeit der Verspätung wird jedoch vom 60-minütigen Countdown abgezogen. Ein Anspruch auf eine Ersatzleistung für die zu spät gekommene Zeit besteht nicht.

2.4 Bei Eintreffen mehr als 15 Minuten nach dem vereinbarten Termin oder bei Nichterscheinen verfällt dieser Termin. Wünscht der Kunde, dass das Unternehmen den vereinbarten Termin länger als 15 Minuten reserviert hält, muss der Kunde dies dem Unternehmen telefonisch spätestens 15 Minuten nach Beginn des Termins bekanntgeben. In diesem Fall muss der Kunde das volle Entgelt bezahlen. Die Zeit der Verspätung wird vom 60-minütigen Countdown abgezogen.

2.5 Das Storno eines gebuchten Termins durch den Kunden ist nicht möglich. Die Verschiebung eines gebuchten Termins ist bis 24 Stunden vor dem Termin ohne zusätzliches Bearbeitungsentgelt möglich. Danach sind Terminverschiebungen nicht mehr möglich.

### **3 Preise**

3.1 Die Preise für die Teilnahme an den Escape-Spielen sind online einsehbar. Die Preise gelten pro Gruppe, enthalten die Umsatzsteuer und andere Abgaben in der gesetzlich vorgeschriebenen Höhe.

3.2 Es sind jeweils die am Tag der Buchung gültigen Preise maßgebend.

### **4 Zahlung, Eigentumsvorbehalt**

Die Zahlung ist vor Ort zu leisten. Die Zahlung ist sofort mit Rechnungserhalt und ohne Abzug zur Zahlung fällig, sofern nicht im Einzelfall besondere Zahlungsbedingungen vereinbart werden. Dies gilt auch für die Weiterverrechnung sämtlicher Barauslagen und sonstiger Aufwendungen.

### **5 Online-Gutscheinkauf**

Die auf unserer Website angebotenen Gutscheine stellen ein unverbindliches und freibleibendes Kaufangebot dar. Die Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Umsatzsteuer. Die Onlinebestellung eines Gutscheines via Internet stellt ein verbindliches Kaufangebot des Kunden dar, welches von der Ländle Escape BJM OG durch eine Bestellbestätigung via E-Mail nochmals bestätigt wird und somit der Kaufvertrag zustande kommt.

5.1 Gutscheine, welche online gekauft werden, können mittels Sofortüberweisung, Kreditkarte, Bankomatkarte oder PayPal bezahlt werden.

5.2 Bei Auswahl „Versand“ werden die Gutscheine nach Zahlungseingang innerhalb von drei Werktagen per Post versendet. Die Kosten dafür, sind vom Käufer zu tragen und werden bei Vertragsabschluss explizit aufgeführt. Für eine allfällige Verspätung der Zustellung auf dem Postweg wird keine Haftung übernommen.

5.3 Gutscheine, die mit der Auswahl „Gutschein zum Ausdrucken“ gekauft wurden, werden per E-Mail versendet und enthalten einen einmaligen Code. Da der Gutschein vom Kunden selbst ausgedruckt wird, sind zwar mehrere Kopien möglich, aber nur ein Druck ist wertrelevant und einlösbar. Der erste eingelöste Gutschein mit entsprechendem Code, wird als das Original betrachtet und verbucht. Sollten weitere Exemplare mit demselben Code auftauchen, handelt es sich um Missbrauch, welcher strafrechtliche Konsequenzen zur Folge haben kann.

5.4 Verlorene Gutscheine können nicht ersetzt werden. Gutscheine können auch nicht in Bar abgelöst werden. Wird nur ein Teilbetrag des Gutscheines eingelöst, wird ein neuer Gutschein mit dem Restbetrag ausgestellt. In diesem Falle besteht auch kein Anspruch auf die Barauszahlung des verbleibenden Gutscheinwertes.

5.5 Gutscheine können nur einmalig eingelöst werden, was durch einen Gutscheincode gesichert ist. Die Gutscheine verfallen erst nach der gesetzlichen Gültigkeitsdauer von 30 Jahren. Gutscheine verfallen ersatzlos, sollte die Ländle Escape BJM OG ihren Escape Room schließen.

5.6 Widerrufsrecht: Sie haben das Recht, binnen vierzehn Tagen ohne Angaben von Gründen diesen Vertrag (Gutscheinkauf) zu widerrufen. Die Widerrufsfrist beträgt vierzehn Tage ab dem Tag, an dem sie, die Ware in Besitz genommen haben.

## **6 Nutzungsbedingungen**

6.1 Der Umfang der zu erbringenden Leistungen ergibt sich aus der Leistungsbeschreibung und kann von dem Unternehmen jederzeit ohne vorherige Ankündigung und Benachrichtigung an die Kunden geändert werden. Letzteres gilt jedoch nicht für bereits gebuchte Leistungen.

6.2 Alle Leistungen des Unternehmens stehen im Eigentum des Unternehmens.

6.3 Der Aufbau, die Gestaltung und die Inhalte unserer Spielräume wurden mit sehr viel Aufwand entwickelt. Sie sind das Betriebsgeheimnis des Unternehmens. Die Mitnahme von Mobiltelefonen mit Foto- oder Videoaufnahmefunktion, Fotoapparaten, Digitalkameras, Video-, DVD- und ähnlichen Bild- oder Ton-Aufnahmegeräten durch Spielteilnehmer und deren Begleiter in die Spielräume ist untersagt. Die Spielteilnehmer sind verpflichtet, derartige Gegenstände (mit Ausnahme solcher, die der Kunde beispielsweise aus gesundheitlichen Gründen zwingend mit sich tragen muss) vor dem Betreten eines Spielraumes in der Garderobe abzulegen und nach dem Verlassen des Spielraumes wieder mitnehmen. Werden Gegenstände bei Verlassen der Spielräume nicht abgeholt, wird das Unternehmen mit angemessenem Aufwand versuchen, deren Eigentümer zu eruiieren und, sofern das Unternehmen von diesen Kontaktdaten hat, diesen zu kontaktieren. Gegenstände, deren Eigentümer nicht kontaktiert werden kann oder die vom Eigentümer nicht binnen drei Tagen nach dem Tag des Spieles bzw. nach Kontaktaufnahme durch das Unternehmen abgeholt werden, werden dem Fundamt übergeben.

6.4 Für die Nutzung von Leistungen des Unternehmens, die über den ursprünglich vereinbarten Zweck und Nutzungsumfang hinausgeht, ist — unabhängig davon, ob diese Leistung urheberrechtlich geschützt ist — die Zustimmung des Unternehmens erforderlich. Dafür steht dem Unternehmen und dem Urheber eine gesonderte angemessene Vergütung zu. Der Kunde haftet für jede widerrechtliche Nutzung in doppelter Höhe des für diese Nutzung angemessenen Entgelts.

6.5 Alle Verwertungsrechte (Werknutzungsrechte), gleichgültig nach welcher Rechtsgrundlage, stehen ausdrücklich ausschließlich dem Unternehmen zu.

6.6 Das Unternehmen behält sich vor, die zur Verfügung gestellten Räumlichkeiten und Dienstleistungen als eine nicht öffentlich zugängliche Anlage zu offerieren. Spielteilnehmer sind dazu aufgefordert über das Online-Buchungssystem einen Termin für ein Spiel in gewünschten Räumlichkeiten zu reservieren. Es ist nicht gestattet die einzelnen Räumlichkeiten außerhalb der gebuchten Termine und ohne vorhergehende Online-Buchung zu betreten.

6.7 Der Besuch bzw. die Teilnahme an Veranstaltungen des Unternehmens darf nur bei guter körperlicher und gesundheitlicher Verfassung erfolgen. Der Kunde ist verpflichtet, sich auf der Homepage über die Spielräume zu informieren und selbst zu beurteilen, ob er in ausreichend guter Verfassung ist, um einen Spielraum zu besuchen.

6.8 Personen unter Einfluss von Alkohol, Drogen oder anderen psychoaktiven Substanzen sowie Personen, die unter einer schweren Krankheit wie Epilepsie, Herz-Kreislauf-Erkrankungen, Platzangst, Panikattacken, oder Unwohlsein in dunklen Räumen, bzw. auch Personen, die befürchten, dass sich ihr Zustand in der Anlage (teils enge Stellen) verschlechtern könnte, ist die Teilnahme an den Spielen untersagt.

6.9 Kinder bis zum Alter von 14 Jahren dürfen nur in Begleitung einer erwachsenen Begleitperson am Spiel teilnehmen. Eltern haften für ihre Kinder bei schuldhafter Verletzung ihrer Aufsichtspflicht.

6.10 Bei dem Besuch einer Gruppe von Kindern muss die verantwortliche Person als solche genannt werden. Dieser Begleitperson obliegt die Beaufsichtigung der Kinder und insbesondere die Verpflichtung für die Sicherheit der Kinder Sorge zu tragen.

6.11 Wer andere Besucher belästigt, die Anlagen entgegen der vorliegenden AGB betritt, den Anordnungen des Aufsichtspersonals oder Gebotsschildern nicht Folge leistet oder in sonstiger Weise störend einwirkt, kann ohne jeglichen Anspruch auf Rückerstattung des Spielpreises der Spielräume verwiesen werden. Bei Anwendung von Gewalt oder Zerstörung der Einrichtung, kann das Spiel vorzeitig ohne Anspruch auf Rückerstattung abgebrochen werden. Ein darüberhinausgehender Schadenersatzanspruch wird vorbehalten.

6.12 Das Rauchen und das Hantieren mit offenen Flammen, sowie das Mitführen von gefährlichen Gegenständen (z.B. Stich- und Schusswaffen, usw.), die Körperverletzungen oder den Tod verursachen könnten, ist strengstens verboten.

6.13 Der Kunde ist schadenersatzpflichtig für Sach- und Vermögensschäden, die er fahrlässig oder vorsätzlich herbeigeführt.

6.14 Jeder Diebstahl oder versuchte Diebstahl wird zur Anzeige gebracht und eine Bearbeitungsgebühr von 250 Euro verrechnet.

6.15 Die Mitnahme von Speisen und Getränken in die Spielräume ist unzulässig.

6.16 Das Aufsichtspersonal ist berechtigt, Taschen und Kleidung von Spielteilnehmern vor dem Eintritt und bei Verlassen des Spielraumes zu durchsuchen. Verweigert oder verhindert ein Spielteilnehmer die Durchsuchung, wird der Zutritt zu den Spielräumen ohne Rückzahlung des Entgeltes verwehrt. Stellt sich nach Eintritt des Spielers in den Spielraum heraus, dass er einen der verbotenen Gegenstände in den Spielraum mitgenommen hat, wird der Spieler ohne Rückzahlung des bezahlten Entgeltes der Anlage verwiesen.

## **7 Haftungsbegrenzung**

7.1 Das Unternehmen haftet unbeschränkt für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

7.2 In Fällen leichter Fahrlässigkeit ist die Haftung des Unternehmens für Sach- und Vermögensschäden, außer bei der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten, ausgeschlossen. Für Schäden an der Person selbst haftet das Unternehmen ohne Beschränkung.

## **8 Änderungen der AGB**

Das Unternehmen behält sich vor, die vorliegende AGB jederzeit und ohne Vorankündigung an die Kunden zu ändern. Die jeweils gültigen AGB sind auf der Homepage und im Kassensbereich ersichtlich. Es gelten die AGB, die zum Zeitpunkt der Buchung des Besuchs des Kunden gültig sind.

## **9 Anzuwendendes Recht**

Der Vertrag und alle daraus abgeleiteten wechselseitigen Rechte und Pflichten sowie Ansprüche zwischen dem Unternehmen und dem Kunden unterliegen dem österreichischen Recht unter Ausschluss der Verweisungsnormen des IPR und des UN-Kaufrechtsübereinkommens. Diese Rechtswahl führt nicht dazu, dass dem Kunden der Schutz entzogen wird, der ihm durch diejenigen Bestimmungen gewährt wird, von denen nach dem Recht des Staates, in dem er seinen gewöhnlichen Aufenthalt hat, nicht durch Vereinbarung abgewichen werden darf (Günstigkeitsprinzip).

## **10 Erfüllungsort**

Erfüllungsort ist der Sitz des Unternehmens.

Soweit in diesem Vertrag auf natürliche Personen bezogene Bezeichnungen nur in männlicher Form angeführt sind, beziehen sie sich auf Frauen und Männer in gleicher Weise.

Bludenz, Oktober 2020