

AGB Escape Room im Kulturschiff Senftenberger See



1. Geltungsbereich

- 1.1. Diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen regeln sämtliche Geschäftsbeziehungen zwischen dem Zweckverband Lausitzer Seenland Brandenburg (im folgenden nur ZV LSB genannt) als Betreiber des Escape Rooms im Kulturschiff Senftenberger See und dessen Gästen. Mit der Buchung eines Zeitslots auf escape.senftenberger-see.de versteht sich der Gast mit den AGB einverstanden. Bei telefonischen Buchungen oder Buchungen per E-Mail wird vorausgesetzt, dass der Gast sich ebenfalls mit den AGB einverstanden erklärt und online informiert hat.

2. Buchungsbedingungen

- 2.1. Vor der Buchung muss der Gruppenverantwortliche von allen auf der Buchung aufgeführten Personen bevollmächtigt worden sein, eine Buchung zu tätigen.
- 2.2. Bei Gruppenmitgliedern unter 18 Jahren obliegt die Vollmacht bei deren Eltern oder Erziehungsberechtigten. Bei Kindergruppen muss sich die verantwortliche Person (Erwachsener) das Einverständnis der anderen Eltern einholen und gegenüber dem ZV LSB nachweisen.
- 2.3. Für die Tilgung der Zahlungen trägt der Gruppenverantwortliche die Verantwortung, welcher zum Zeitpunkt der Buchung ein Mindestalter von 18 Jahren haben muss.
- 2.4. Alle Buchungen müssen online mindestens 48 Stunden vor Beginn eines Termins über unsere Website escape.senftenberger-see.de erfolgen. Es können Termine telefonisch auch kurzfristig vor dem Termin vergeben werden.
- 2.5. Am Ende des Buchungsvorganges muss der Gast bestätigen, dass er unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen gelesen hat und sie akzeptieren. Erst durch diese Bestätigung ist eine Buchung gültig.
- 2.6. Zur Einsicht erhält der Gast eine Bestätigung per E-Mail an die E-Mail-Adresse, die er zum Buchungszeitpunkt angegeben hat. Falls der Gast keine Bestätigung per E-Mail erhalten hat, sollte er innerhalb von 4 Stunden Kontakt mit uns aufnehmen; auch bei falschen oder unvollständigen Informationen auf der Bestätigung. Eine Änderung zu einem späteren Zeitpunkt ist eventuell nicht möglich.

3. Teilnahmebedingungen

- 3.1. Die Teilnahme beim Escape Room Spiel und die Nutzung der Räumlichkeiten erfolgt auf eigene Gefahr.
- 3.2. Das Mindestalter für die Teilnahme am Escape Room Spiel beträgt 18 Jahre. Teilnehmer unter 18 Jahren können nur in Begleitung eines Erwachsenen teilnehmen. Ein Mindestspielalter von 7 Jahren wird empfohlen.
- 3.3. Jeder Teilnehmer ist sich darüber im Klaren, dass er sich während der Nutzung für den Zeitraum von ca. 60 Minuten in engen Räumen befindet.
- 3.4. Menschen, die an Klaustrophobie, Panikattacken, Epilepsie, Asthma, Herzkrankheit, ansteckenden Erkrankungen oder sonstigen gesundheitsgefährdenden Erkrankungen leiden, wird abgeraten am Spiel teilzunehmen. Für die daraus resultierenden Unfälle, Schäden oder Gesundheitsschädigungen übernimmt der ZV LSB keine Haftung.

- 3.5. Foto- und Videoaufnahmen sind nicht gestattet. Elektrische Geräte für Aufnahmen wie Smartphones, Videokameras und Fotoapparate sind für die Spieldauer in den dafür vorgesehenen Spinden einzuschließen.
- 3.6. Das Mitbringen von Haustieren ist nicht erlaubt.
- 3.7. Rauchen ist in sämtlichen Räumlichkeiten vom Kulturschiff Senftenberger See verboten.
- 3.8. Das Spielen unter Alkohol- oder Drogeneinfluss ist nicht gestattet. Der Betreiber behält sich das Recht vor ein Spiel zu beenden, sofern Verdacht besteht, dass ein oder mehrere Teilnehmer unter Alkohol- oder Drogeneinfluss stehen.
- 3.9. Hieb-, Schuss- oder Stichwaffen sind in den Veranstaltungs- und Spielräumen verboten.
- 3.10. Ein Verstoß gegen die Spielregeln führt zum sofortigen Ausschluss des Teilnehmers, in diesem Fall erfolgt keine Rückerstattung der Teilnahmegebühr. Die Spielregeln werden den Teilnehmern vor dem Spiel in einer Einweisung mitgeteilt.
- 3.11. Eine Rückerstattung oder eine teilweise Rückerstattung des Spielpreises nach Teilnahme sind nicht möglich.
- 3.12. Der Betreiber behält sich vor, bei Verspätungen ab einem Verzug von 15 Minuten, die Zeit der Teilnehmer im Rätselraum um die jeweilige Verspätung zu verringern, um den reibungslosen Ablauf der nachfolgenden Gruppen nicht zu gefährden.
- 3.13. Für den Einlass muss das Ticket oder die Mail zur Buchungsbestätigung zum Einscannen vorgezeigt werden.

4. Zahlungsbedingungen

- 4.1. Zu den Zahlungsmöglichkeiten zählen Onlinezahlung, EC- oder Kreditkarte, per Rechnung (nur für Geschäftskunden) oder in Bar (vor Ort). Alle Preise sind Endpreise und enthalten die gesetzliche Umsatzsteuer.
- 4.2. Bei Nichterscheinen zum gebuchten Termin oder zu später Stornierung wird grundsätzlich der unter 5.2. genannte Betrag in Rechnung gestellt.

5. Stornierung, Umbuchung

- 5.1. Für Umbuchungen auf einen anderen Termin wird eine Bearbeitungsgebühr von 25,00 € erhoben.
- 5.2. Eine Stornierung ist schriftlich zu erklären. Tritt der Gast vor dem Termin zurück, ist der ZV LSB berechtigt, eine angemessene Entschädigung zu verlangen, sofern der Rücktritt nicht durch den ZV LSB zu vertreten ist. Die Entschädigung wird in Form von Rücktrittsgebühren pauschaliert und beträgt bei Rücktritt:

ab dem 21. Tag vor dem Termin =	50 % des Preises
ab dem 6. Tag vor dem Termin =	70 % des Preises
am Termin oder bei Nichterscheinen =	100 % des Preises.

6. Haftung

- 6.1. Haftung Teilnehmer: Für mutwillige und fahrlässige Beschädigung der Räumlichkeiten oder der darin befindlichen Gegenständen haftet der Gast.
- 6.2. Haftung Betreiber: Der ZV LSB haftet weder für abhanden gekommene Wertgegenstände noch für Garderobe. Ebenso übernimmt der ZV LSB keine Obhutspflichten.
- 6.3. Ansprüche des Kunden auf Schadensersatz sind ausgeschlossen.
- 6.4. Bei der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten haftet der ZV LSB nur auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden, wenn dieser einfach fahrlässig verursacht wurde.

7. Datenschutz

- 7.1. Der Spielraum wird während des gesamten Spiels über eine Videokamera (Audio und Video) überwacht. Die Daten werden nicht aufgezeichnet oder weitergegeben, sie dienen lediglich der Spielüberwachung und geben dem Spielleiter die Möglichkeit, Hinweise zur Lösung zu geben bzw. in bestimmten Situationen einzugreifen.

8. Anreise/Parken

- 8.1. Das Parken erfolgt immer auf Risiko des Fahrzeugeigentümers. Parkmöglichkeiten gibt es außerhalb des Familienpark-Geländes (in der Saison kostenpflichtig).
- 8.2. Pünktlichkeit ist Voraussetzung, um allen Spielern einen reibungslosen und pünktlichen Spielablauf zu gewährleisten. Der Gast wird gebeten, 15 Minuten vor dem gebuchten Spiel vor Ort zu sein.
- 8.3. Bei Verspätungen, die nicht durch den ZV LSB zu vertreten sind, erhebt der ZV LSB Anspruch, die Spielzeit zu verkürzen. Bei erheblichen Verspätungen kann eine Absage des Termins die Folge sein. In dem Fall erlischt das Ticket und es besteht kein Anspruch darauf.

9. Gutschein/Wertgutschein

- 9.1. Die Wert-Gutscheine gelten ausschließlich für die Bezahlung von Tickets über die Teilnahme am Escape Room Spiel, die vom ZV LSB angeboten werden.
- 9.2. Ein Anspruch auf Barauszahlung der Gutscheine ist ausgeschlossen, solange die Leistung angeboten wird.
- 9.3. Ein Gutschein berechtigt dessen Inhaber, diesen beim Kulturschiff Senftenberger See einzulösen. Dabei ist der auf dem Gutschein angegebene Zeitraum einzuhalten.
- 9.4. Bei Begleichung der Rechnung wird der Gutscheinwert von dem Rechnungsbetrag subtrahiert. Verbleibt ein Restguthaben auf dem Gutschein, kann dieses erneut verwendet werden.
- 9.5. Bei Verlust oder Diebstahl des Gutscheins oder der Gutscheinnummer ist der ZV LSB nicht verantwortlich.
- 9.6. Bei Bestellung des Gutscheins versichert der Besteller, dass alle angegebenen Daten, wie Name, Adresse oder Zahlungsinfo wahrheitsgemäß sind. Wird versucht, den Gutschein entgegen dieser Bedingungen einzulösen, kann ihn der ZV LSB für ungültig erklären.

10. Beschwerden und Probleme

- 10.1. Sollten beim Besuch des Escape Room Spiels Probleme oder Beschwerden auftreten, ist der Gast verpflichtet den ZV LSB sofort darüber zu informieren.
 - 10.1.1. Bei mündlichen Beschwerden müssen diese zeitnah in schriftlicher Form nachgeholt werden.
 - 10.1.2. Beschwerden sind innerhalb von 24 Stunden nach Besuch des Escape-Rooms an den ZV LSB zu melden.

11. Schlussbestimmungen

Sollte eine der vorstehenden Bestimmungen unwirksam oder undurchführbar sein oder werden, so berührt dies die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen nicht. Die Vertragsparteien verpflichten sich vielmehr, die unwirksame oder undurchführbare Bestimmung durch eine wirksame oder durchführbare Bestimmung zu ersetzen, welche den wirtschaftlichen und ideellen Vorstellungen der Parteien am nächsten kommt.