

A) Informationspflicht gemäß § 5 Abs. 1 E-Commerce Gesetz

1. Firmenname	Thomas Mathoi
2. Gesellschaftsform	Einzelunternehmen
3. Firmensitz	Kirschtalgasse 20 6020 Innsbruck Österreich
4. Telefon	+43 650 89 31 712
5. E-Mail	info@diewuerfelbrunzer.at club@diewuerfelbrunzer.at
6. Firmenbuchnummer	wir sind nicht im Firmenbuch eingetragen
7. Sprache	Verträge werden in deutscher Sprache abgeschlossen
8. Inhaber	Thomas Mathoi
9. Auskünfte und Beschwerden	info@diewuerfelbrunzer.at club@diewuerfelbrunzer.at
10. Gewerberechtliche Vorschriften	Gewerbeordnung www.ris.bka.at
11. Unternehmensgegenstand	Halten erlaubter Spielen

B) Allgemeine Geschäftsbedingungen Thomas Mathoi

1. Geltungsbereich

Die nachfolgenden Geschäftsbedingungen finden Anwendung auf alle Rechtsgeschäfte, insbesondere Geschäfte im Zusammenhang mit dem „Halten erlaubter Spiele“, zwischen Thomas Mathoi (im Folgenden Unternehmensinhaber) und den Benutzern des Internet Service des Unternehmensinhabers (www.diewuerfelbrunzer.at), in Bezug auf die Benutzung dieses Services (im Folgenden Kunde/Benutzer).

Spätestens mit dem Erhalt des Turnier-Tickets oder der Zustimmung zur Teilnahme an einem Event erklärt sich der Kunde ausdrücklich mit diesen Allgemeinen Geschäftsbedingungen einverstanden, sie gelten als angenommen. Der Unternehmensinhaber nimmt Bestellungen und Reservierungen ausschließlich zu diesen Bedingungen entgegen.

Der Inhalt von möglichen Links auf der Website, auf den Produktdetailseiten sowie Fremdeinträgen in Blogs des Unternehmensinhabers fällt nicht in den Geltungsbereich des selbigen. Der Benutzer ist selbst dafür verantwortlich, welche Verlinkungen er in Anspruch nimmt. Der Geschäftsinhaber übernimmt keine Haftung für Schäden und Rechtsnachteile die entstehen, wenn die gesicherte Seite, die mittels SSL „Secure Socket Layer“ (<https://>) verschlüsselt ist, über einen Link verlassen wird.

2. Definition

Die auf der Website www.diewuerfelbrunzer.at zur Verfügung gestellten Services verstehen sich als virtuelles Buchungssystem, mit dessen Hilfe sich interessierte Benutzer über Freizeitdienstleistungen informieren, sowie als Unterstützung und Entscheidungshilfe für Ticketkäufe und Reservierungen heranziehen können. Die Informationen dieses Internetangebots sind nicht notwendigerweise umfassend, vollständig oder aktuell. Es ist dem Unternehmensinhaber vorbehalten, die auf dieser Webseite abgelegten Informationsinhalte abzuändern.

3. Entgelte und Preisgestaltung

- a. Alle Preise sind in EURO (EUR / €) ausgewiesen.
- b. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise. Die Preise, die bei den Artikeln in Ihrem Warenkorb angegeben sind, sind identisch mit jenen auf den aktuellen Produktinformationsseiten.
- c. Preise enthalten keine Umsatzsteuer (Kleinunternehmer gem §6 Abs. 1 Z 27 UStG). Die Preise verstehen sich zuzüglich Versandkosten je nach Versandart.
- d. Gültig sind jeweils die Preise zum Zeitpunkt der Ticket-Bestellung, welche in Rechnung gestellt werden.

4. Lieferung

Die Rechnungslegung erfolgt nach Bezahlung der Ticket- bzw. Eventgebühr per Mail, oder auf Wunsch mittels persönlicher Übergabe beim jeweiligen Event selbst. Die Rechnung beinhaltet ebenso das Turnier- bzw. Event-Ticket.

5. Verpflichtungen des Kunden

Der Kunde hat sich im Vorfeld über die Turniertermine und Events ausführlich zu Informieren und sicher zu stellen, dass die gebuchten Termine eingehalten werden können. Siehe auch die unter dem Punkt 9 (Kulanrücknahme) dazu angebotenen Erläuterungen.

6. Vertragsabschluss und Behandlung von Internetauftritten als Kaufanbot

Eine durch die Nutzung des Onlineportals des Unternehmensinhabers - www.diewuerfelbrunzer.at - ausgelöste Buchung von Turnier- und Event-Tickets des Kunden ist ein verbindliches Kaufangebot. Diese Angebote werden nach festgesetzten Regeln verarbeitet. Der Benutzer nimmt zur Kenntnis, dass durch das Ausfüllen des Bestellformulars sowie Inanspruchnahme der angebotenen Kontrollfunktion, welche die Möglichkeit bietet auf eventuelle Fehleingaben noch zu reagieren, die Annahme des Angebots zustande kommt und der Kaufvertrag damit abgeschlossen wird.

Gemäß §10 E-Commerce-Gesetz wird nach Eingang der Bestellung ein automatisiertes E-Mail an den Kunden versandt, das den Eingang der Bestellung registriert. Dieses E-Mail ist jedoch noch nicht der Hinweis auf den Kaufabschluss, da die Bearbeitung des Auftrages und der daraus resultierende Vertrag in einem eigenen Schritt erfolgt.

Ein Kaufvertrag kommt darüber hinaus immer zustande, wenn der Unternehmensinhaber den Auftrag des Kunden durch Zusendung der Rechnung samt dem Ticket bzw. durch Zusendung einer Versandbestätigung in Textform (E-Mail, Telefax, Brief) annimmt.

Angebote des Unternehmensinhabers sind stets unverbindlich und freibleibend. Bei Preis- und Kalkulationsfehlern oder Irrtümern behält sich der Unternehmensinhaber jederzeit das Recht der Berichtigung vor.

Die Annahme der Bestellung bzw. Reservierung erfolgt nach der Wahl des Unternehmensinhabers. Die Teilnahme an einem Turnier oder Event ist erst nach kompletter Bezahlung der Turnier- bzw. Eventgebühr garantiert.

Sollte an einem Turnier- bzw. Event, das bereits ausgebucht wurde, Interesse bestehen, so kann eine schriftliche Anfrage über das Kontaktformular oder per Mail durchgeführt werden, um sich auf eine Warteliste stellen zu lassen. Bei Freiwerden eines Platzes erhält der Kunde ein Angebot per Mail, welches mit der Bezahlung der Turnier- bzw. Eventgebühr angenommen wird und somit ein Kaufvertrag zustande kommt.

7. Zahlung und Verzug

Die Zahlung erfolgt wahlweise per Vorkasse / Überweisung. Alle Rechnungsbeträge sind sofort und ohne Abzug zu zahlen, sofern andere Zahlungsbedingungen nicht genannt sind.

Eine Zahlung per Vorkasse/Überweisung an eines der Bankkonten des Unternehmensinhabers gilt als erfolgt, sofern der geforderte Betrag auf einem seiner Bankkonten gutgeschrieben worden ist.

Der Unternehmensinhaber behält sich das Recht vor, einem im Verzug befindlichen Käufer von weiteren Dienstleistungen vollständig auszuschließen.

Sämtliche nach Eintritt des Verzuges zur Zahlung anfallenden Betriebs- oder Einbringungskosten, welche zur zweckentsprechenden Betreuung der Forderung notwendig sind, sind vom Kunden zu tragen.

8. Event- bzw. Turnierabsage

Sollte ein Event oder Turnier abgesagt werden müssen, so werden alle Kunden mindestens 72 Stunden vor dem eigentlichen Veranstaltungstermin informiert und geleistete Zahlungen durch den Kunden werden innerhalb von 14 Tagen an diesen rückerstattet.

9. Kulanz-Stornierung

Der Ticketerwerb ist verbindlich und kann nach erfolgtem Vertragsabschluss nicht storniert oder abgeändert werden. Mit diesem erwirbt der Kunde die Berechtigung, am gewählten Event bzw. Turnier teilzunehmen.

Da es sich bei den durch den Unternehmensinhaber angebotenen Dienstleistungen um Freizeitdienstleistungen handelt, wird darauf hingewiesen, dass gemäß § 18 Abs.1 Zif 10 Fern- und Auswärtsgeschäfte-Gesetz kein Rücktrittsrecht nach § 11 Fern- und Auswärtsgeschäfte-Gesetz besteht.

Im Einzelfall behaltet sich der Unternehmensinhaber vor unter Kulanz eine durch den Kunden vorgenommene Fehlbuchung zu stornieren. Jedoch ist er hierzu nicht verpflichtet.

10. Gewährleistung und Schadenersatz

Es gilt, sofern nichts Abweichendes angegeben, die gesetzliche zugesicherte Gewährleistungspflicht.

Für alle Schadenersatzansprüche, d.h. durch schuldhaftes Vertragsverletzung verursachte Schäden aufgrund Nichterfüllung, Unmöglichkeit der Leistung, positiver Forderungverletzung, unerlaubte Handlung oder Nichterfüllung haftet der Unternehmensinhaber nur, wenn diese durch zumindest grob fahrlässiges Verhalten des Unternehmensinhabers oder durch Erfüllungsgehilfen bzw. Verrichtungsgehilfen verursacht wurden.

C) Spielerpässe

1. Definition

Ein Spielerpass ist ein Gutschein in Form einer Stempelkarte, mit dessen Erwerb der Inhaber des Spielpasses ein bestimmtes Zeitguthaben - für den unter Punkt 4 aufgelisteten Nutzungsumfang - gutgeschrieben bekommt.

2. Erwerb

Spielerpässe können nur nach einem vereinbarten Beratungsgespräch während der Öffnungszeiten und in den Geschäftsräumlichkeiten des Unternehmensinhabers erworben werden.

3. Befristung

Die Spielpässe müssen innerhalb einer Frist von 5 Jahren ab dem Tag der Ausstellung aufgebraucht werden, ansonsten verfallen die noch offenen Zeitguthaben und können ab diesem Zeitpunkt nicht mehr in Anspruch genommen werden.

4. Nutzungsumfang

Ein Spielerpass verfügt über mehrere Stempelfelder, wobei ein Stempelfeld in der Regel 75 Minuten Zeitguthaben pro Person entspricht. Eine Ausnahme stellen die Hobby-Plätze dar.

Für die Nutzung eines der folgenden Nutzungsobjekte wird die nachstehende Anzahl an Stempelfeldern entwertet:

a. Spieltische/Spielflächen und Spielutensilien

Durch das Entwerten von einem Stempelfeld gewährt der Unternehmensinhaber dem Inhaber des Spielerpasses während der offiziellen Öffnungszeiten, und nach vorher erfolgter Reservierung, die

Benutzung der zugewiesenen Spieltische/Spielflächen und Spielutensilien für die Dauer von 75 Minuten pro Person.

b. Arbeitsfläche (Hobbyplatz)

Durch das Entwerfen von einem Stempelfeld gewährt der Unternehmensinhaber dem Inhaber des Spielerpasses während der offiziellen Öffnungszeiten, und nach vorher erfolgter Reservierung, die Benutzung der zugewiesenen Arbeitsfläche (Hobbyplatz) für die Dauer von 150 Minuten pro Person.

5. Verlust des Spielerpasses und Ablöse

Sollte der Kunde einen Spielerpass verlieren, so kann kein Ersatz über das nicht verwendete Zeitguthaben durch den Unternehmensinhaber geleistet werden. Es obliegt dem Kunden für die sichere Verwahrung seines Spielerpasses zu sorgen.

Der Unternehmensinhaber ist nicht verpflichtet ungenützte Zeitguthaben in bar abzulösen. Der Kunde hat darauf keinen Anspruch.

D) Verschießbare Ablagefächer

1. Definition

Ein verschließbares Ablagefach ist ein Spind, in dem Kunden ihre Modelle, Spielutensilien usw. hinterlegen können.

2. Kosten

Die Ablagefächer werden bei einem bestehenden Abonnement und auf Wunsch (so lange der Vorrat reicht) kostenlos vom Unternehmensinhaber zur Verfügung gestellt.

3. Kautio

Eine Kautio für den Schlüssel über EUR 5,00 ist zu hinterlegen und wird bei Rückgabe des Schlüssels wieder ausbezahlt. Bei Verlust des Schlüssels werden die EUR 5,00 vom Unternehmensinhaber einbehalten.

4. Haftung

Eine Haftung für den Verlust oder Beschädigung hinterlegter Spiele, Spielutensilien, Wertgegenstände und Geld wird vom Unternehmensinhaber nicht übernommen, es sei denn, der Verlust oder die Beschädigung ist auf grob fahrlässiges oder vorsätzliches Verhalten des Unternehmensinhabers zurückzuführen. Eine Haftung für leichte Fahrlässigkeit ist ausgeschlossen.

E) Widerrufsrecht bei Fernabsatzverträgen

Da es sich bei den durch den Unternehmensinhaber angebotenen Dienstleistungen um Freizeitdienstleistungen handelt, wird darauf hingewiesen, dass gemäß § 18 Abs.1 Zif 10 Fern- und Auswärtsgeschäfte-Gesetz kein Rücktrittsrecht nach § 11 Fern- und Auswärtsgeschäfte-Gesetz besteht.

F) Persönliche Voraussetzungen zur Benutzung

Die Benutzung des Services von www.diewuerfelbrunzer.at ist nur uneingeschränkt geschäftsfähigen Personen gestattet. Der Unternehmensinhaber behält sich vor, Personen, deren uneingeschränkte Geschäftsfähigkeit in Zweifel steht, von der Benutzung und Belieferung vollständig auszuschließen.

Beschränkung: Das Mindestalter für Buchungen sowie Reservierungen und die Teilnahme an Turnieren ist das vollendete 14te Lebensjahr. Der Unternehmensinhaber behaltet sich das Recht vor bei Zweifel über das Alter eine Ausweiskontrolle durchzuführen.

G) Datenschutz

Der Unternehmensinhaber garantiert, dass alle im Rahmen seiner Services erhobenen und gespeicherten persönlichen Daten des Kunden bzw. Benutzers des Service des Unternehmensinhabers- im Rahmen der aktuell technischen Möglichkeiten - sicher vor unberechtigtem Zugriff sind. Eine detaillierte Auflistung der Datenschutzbestimmungen finden Sie unter **(LINK EINFÜGEN)**

H) Gerichtsstand

Anerkennung des Wohnsitzgerichtes des Verbrauchers: Die Vertragspartner vereinbaren die Anwendung österreichischen Rechts. Hat der Verbraucher im Inland seinen Wohnsitz oder seinen gewöhnlichen Aufenthalt oder ist er im Inland beschäftigt, so kann für eine Klage gegen ihn nur die Zuständigkeit des Gerichtes begründet werden, in dessen Sprengel der Wohnsitz, der gewöhnliche Aufenthalt oder der Ort der Beschäftigung liegt; dies gilt nicht für Rechtsstreitigkeiten, die bereits entstanden sind.

Ansonsten gilt: Der Gerichtsstand und Erfüllungsort ist 6020 Innsbruck.

I) Salvatorische Klausel

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam oder nichtig sein oder werden, so soll hierdurch die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen dieses Vertrages nicht berührt werden. Anstelle der unwirksamen Bestimmungen soll unverzüglich und einvernehmlich im Wege der Vertragsanpassung eine andere, jedoch angemessene, gelten, die wirtschaftlich in ihrer Intention dem am nächsten kommt, was die Vertragsparteien nach Sinn und Zweck des Vertrages bestimmt hätten, wenn die Unwirksamkeit der Bestimmung auf beiden Seiten bekannt gewesen wäre und welche dem enthaltenen wirtschaftlichen Regelungsgehalt in rechtlich zulässiger Weise gerecht wird.

J) Schlussbestimmung

Bei Änderungen der allgemeinen AGB wird der Unternehmensinhaber diese auf www.diewuerfelbrunzer.at verlautbaren.

Sollten einzelne Bestimmungen dieser AGB zwingenden gesetzlichen Vorschriften (etwa den Bestimmungen des KSchG) widersprechen, so behalten die übrigen Bestimmungen dieser AGB dennoch ihre Gültigkeit.

K) Hausordnung

1. Geltungsbereich

Diese Hausordnung hat für alle Kunden des Unternehmensinhabers, welche sich in dessen Räumlichkeiten aufhalten, Geltung. Mit der Anmeldung zu einem Turnier oder Event bzw. mit Kauf eines Spielerpasses oder der Reservierung einer Spielfläche, spätestens aber mit dem Betreten der Räumlichkeiten unterwirft sich der Kunde/Benutzer (im Folgenden Spieler) dieser Hausordnung.

Für Personen, die sich in den Räumlichkeiten des Unternehmensinhabers aufhalten, ohne dass diese Hausordnung im Wege eines Vertragsabschlusses wirksam wird (im Folgenden Besucher), hat diese Hausordnung ebenso Gültigkeit.

Eine durch den Unternehmensinhaber autorisierte Person (in Folge Raumaufsicht genannt) kann diesen, wie unter Punkten 2 bis 3 beschrieben, vertreten.

2. Nutzungsobjekte

- a. Die Berechtigung, eine bestimmte Spielfläche, Spielutensil oder Hobbyplatz (im Folgenden Nutzungsobjekt) zu nutzen, wird mit der Zuweisung zum Nutzungsobjekt durch den Unternehmensinhaber / der Raumaufsicht gültig.
- b. Nutzungsobjekte dürfen ohne eine Zuweisung durch den Unternehmensinhaber / der Raumaufsicht nicht benutzt werden. Der Unternehmensinhaber behält sich das Recht vor bei Zuwiderhandeln den Zutritt zu den Räumlichkeiten zu verweigern bzw. Spieler und Besucher dieser zu verweisen.
- c. Spieler sind verpflichtet, bei der Zuweisung des Nutzungsobjektes zu prüfen, ob dieser das gewünschte Nutzungsobjekt erhalten hat. Nachträgliche Reklamationen werden nicht berücksichtigt.
- d. Der Unternehmensinhaber / die Raumaufsicht behält sich das Recht vor, dem Spieler ein anderes gleichwertiges Nutzungsobjekt zuzuweisen.
- e. Nutzungsobjekte in Form von Geländeteilen, Spielmatten, Arbeitsutensilien usw. können nach Zustimmung durch den Unternehmensinhaber / die Raumaufsicht bei den dafür vorgesehenen Plätzen entnommen werden.
- f. Spätestens mit dem Ende der Nutzungsdauer sind alle Nutzungsobjekte an ihre vorgesehenen Plätze durch die Spieler zurück zu bringen.
- g. Nutzungsobjekte sind mit besonderer Sorgfalt zu behandeln. Spieler und Besucher kommen für die von Ihnen verursachten Schäden auf.
- h. Auf den Nutzungsobjekten ist außer den Spielutensilien (Maßstäbe, Würfel, usw.) nichts abzustellen. Vor allem dürfen keine Speisen und/oder Getränke auf den Nutzungsobjekten abgestellt werden, außer es sind eigens dafür vorgesehene Getränkehalter auf den Spielutensilien montiert.
- i. Bei Reservierungen muss spätestens 15 Minuten nach der Startzeit der vereinbarten Mietdauer das Nutzungsobjekt durch den Unternehmensinhaber / der Raumaufsicht zugewiesen und vom Spieler entgegengenommen sein.
- j. Nach verstreichen der unter Punkt 2i dieser Hausordnung genannten Frist kann der Unternehmensinhaber ohne Rücksichtnahme auf die Reservierung das Nutzungsobjekt an andere Spieler weitergeben.
- k. Ein Ersatz für nicht oder nur teilweise in Anspruch genommene Nutzungsdauern (z.B. durch Zu-Spät-Kommen) wird nicht geleistet. Der Zeitpunkt der Beendigung der Nutzungsdauer des Nutzungsobjektes ist einzuhalten, um die Nutzungsobjekte für folgende Spieler termingerecht zur Verfügung zu stellen. Dies beinhaltet auch die zeitgerechte Rückführung der Nutzungsobjekte wie unter Punkt 2f dieser Hausordnung beschrieben.

3. Verhalten in den Räumlichkeiten

a. Verhaltenscodex

Der Unternehmensinhaber / die Raumaufsicht ist für das Verhalten der Spieler und Besucher nicht verantwortlich. Der Unternehmensinhaber / die Raumaufsicht besteht dennoch auf einen gewissen Verhaltenscodex. Wird der Codex von einem Spieler bzw. Besucher gebrochen, kann der Unternehmensinhaber / die Raumaufsicht diesen die weitere Nutzung der Räumlichkeiten sowie der Nutzungsobjekte für bestimmte Zeit versagen. In schwerwiegenden Fällen kann dies auch auf Dauer geschehen. Dies hat zur Folge, dass Spielpässe des Kunden eingezogen werden und für ungültig erklärt werden.

Folgendes Verhalten ist untersagt

- Betrug und unsportliches Verhalten
 - das Berühren von Spielutensilien sowie der Modelle der Spieler, durch nicht am Spiel beteiligten Personen
 - die Mitnahme von Waffen
 - die Mitnahme von harten alkoholischen Getränken (Spirituosen) und Drogen
 - Rauchen (es herrscht absolutes Rauchverbot)
 - verbales oder physisches Bedrohen von anwesenden Personen
 - Obszönes Verhalten oder Sprache
 - Nichtbefolgen von Anordnungen des Unternehmensinhabers / der Raumaufsicht
 - absichtliches Verunstalten, Verschmutzen oder Zerstören der Räumlichkeiten, Einrichtung und der Nutzungsobjekte
 - Streiten, Schreien oder absichtliches Lärmen
- b. Um die Räumlichkeiten so sauber wie möglich zu halten, verpflichten sich die Spieler und Besucher ihre Straßenschuhe auszuziehen und an den dafür vorgesehenen Platz abzustellen. Der Unternehmensinhaber bietet Hausschuhe zur freien Entnahme an (so lang der Vorrat reicht), welche bei Verlassen der Räumlichkeiten an den Unternehmensinhaber zurückzugeben sind. Spieler und Besucher können auch ihre eigenen Hausschuhe mitnehmen.
- c. Der Unternehmensinhaber / die Raumaufsicht ist berechtigt, Taschen und Kleidung von Spielern und Besuchern zu durchsuchen. Verweigert oder verhindert der Spieler bzw. Besucher die Durchsuchung, können diese der Räumlichkeiten durch den Unternehmensinhaber / der Raumaufsicht verwiesen werden.
- d. Der Aufenthalt in den Räumlichkeiten ist nach dem Ende der Nutzungsdauer unter Einhaltung dieser Hausordnung bis auf Widerruf erlaubt.

4. Haftung

Eine Haftung für den Verlust oder Beschädigung mitgebrachter oder hinterlegter Spiele, Spielutensilien, Wertgegenstände und Geld wird vom Unternehmensinhaber nicht übernommen, es sei denn, der Verlust oder die Beschädigung ist auf grob fahrlässiges oder vorsätzliches Verhalten des Unternehmensinhabers zurückzuführen. Eine Haftung für leichte Fahrlässigkeit ist ausgeschlossen.

5. Turniere und Events außerhalb der Geschäftsräumlichkeiten

Sollte der Unternehmensinhaber Turnier bzw. Events außerhalb der eigenen Räumlichkeiten abhalten, gilt zusätzlich zu diesen Bestimmungen die Hausordnung des jeweiligen Veranstaltungsortes. Weiters gelten zusätzlich zu dieser Hausordnung die jeweils ausgeschriebenen Turnierbedingungen.

6. Schlussbestimmung

Bei Änderungen der Hausordnung wird der Unternehmensinhaber diese auf www.diewuerfelbrunzer.at verlautbaren.

Sollten einzelne Bestimmungen dieser Hausordnung zwingenden gesetzlichen Vorschriften widersprechen, so behalten die übrigen Bestimmungen dieser Hausordnung dennoch ihre Gültigkeit.