

# AGB – S4G School for Games GmbH

Die folgenden Allgemeinen Geschäftsbedingungen gelten für die Teilnahme an Veranstaltungen, die von der S4G School for Games GmbH, Geschäftsfeld Seminare und Workshops, im Rahmen der Fort-, Aus- und Weiterbildung angeboten werden sowie für Bestellung von schriftlichen Lehrgängen, Tagungsunterlagen, Datenträger und Dateien über das Internet, als auch für die Bestellung von schriftlichen Lehrgängen, Tagungsunterlagen und Datenträger per Fax, E-Mail oder Post.

Nachfolgende Vereinbarungen werden von der S4G School for Games GmbH, im Folgenden „School for Games“ und dem Teilnehmern von beiden Seiten anerkannt.

## §1 GELTUNGSBEREICH

- (1) Die vorliegenden Allgemeinen Geschäftsbedingungen gelten für die Teilnahme an Veranstaltungen, die von der School for Games, Geschäftsfeld Seminare und Workshops, im Rahmen der Fort-, Aus- und Weiterbildung angeboten werden, sowie für die hier angebotenen Waren sowie für Bestellung von schriftlichen Lehrgängen, Tagungsunterlagen, Datenträger und Dateien über das Internet, als auch für die Bestellung von schriftlichen Lehrgängen, Tagungsunterlagen und Datenträger per Fax, E-Mail oder Post.
- (2) Die Teilnahmebedingungen sind jederzeit online abrufbar, als pdf-Datei speicherbar und werden auf Anforderung als Papiaerausdruck übersandt.
- (3) Soweit diese Teilnahmebedingungen keine anderweitige Regelung treffen, gelten die gesetzlichen Bestimmungen der Bundesrepublik Deutschland.
- (4) Abweichende Allgemeine Geschäftsbedingungen des Teilnehmers haben keine Gültigkeit.

## §2 VERTRAGSABSCHLUSS

- (1) Die Darstellung der Produkte im Online-Shop stellt kein rechtlich bindendes Angebot im Sinne der §§ 145 ff. BGB, sondern lediglich einen unverbindlichen Online-Katalog dar. Durch Anklicken des Buttons "Buchen" geben Sie eine verbindliche Bestellung der im Warenkorb enthaltenen Waren ab. Die Bestätigung des Eingangs der Bestellung folgt unmittelbar nach dem Absenden der Bestellung per Mail. Im Rahmen des Bestellvorgangs liegt das Risiko einer nicht aufklärbaren, fehlerhaften Übermittlung beim Kunden. Der Vertrag kommt mit dieser Bestellbestätigung zustande. Sie erhalten zusätzlich noch eine Rechnung per Mail zugesendet oder per Post gegen Aufforderung.
- (2) Der Verkauf der von School for Games angebotenen Waren erfolgt nur in handelsüblichen Mengen.

### **§3 ANMELDUNG**

- (1) Mit seiner verbindlichen Anmeldung erkennt der Teilnehmer diese Teilnahmebedingungen ausdrücklich an. Die Anmeldung kann nur schriftlich, per Fax, online (E-Mail) oder über die Website der School for Games erfolgen. Die Anmeldungen werden grundsätzlich in der Reihenfolge ihres Eingangs berücksichtigt. Mit der schriftlichen Anmelde-bestätigung/Einladung, die dem Teilnehmer im Regelfall spätestens bis zu zwei Wochen vor Lehrgangsbeginn zugeht, kommt der Vertrag über den Lehrgang zustande. Sollte eine Anmeldung durch den Teilnehmer so kurzfristig erfolgen, dass eine schriftliche Anmeldebestätigung nicht mehr möglich ist, gilt der Vertrag als geschlossen, wenn die Anmeldung/Einladung zum Lehrgang gegenüber dem Teilnehmer in anderer geeigneter Weise bestätigt wird, der Teilnehmer die Leistung vorbehaltlos annimmt oder die Veranstalterin mit der Leistungsdurchführung beginnt. Insoweit stimmt der Teilnehmer der sofortigen Leistungserbringung vor Ablauf der gesetzlichen Widerrufungspflicht von zwei Wochen zu.
- (2) Der Teilnehmer hat sich vor Inanspruchnahme der Leistungen auf der Website der School for Games zu registrieren. Der Teilnehmer sichert zu, dass alle von ihm bei der Registrierung angegebenen Daten wahr und vollständig sind. Der Teilnehmer verpflichtet sich, Änderungen seiner Nutzerdaten unverzüglich anzuzeigen. Der Teilnehmer erhält nach der Anmeldung ein Passwort oder er erstellt sein eigenes Passwort. Er ist verpflichtet, sein Passwort geheim zu halten und nicht an dritte Dritte weiterzugeben. Die S4G School for Games GmbH wird das Passwort nicht an Dritte weitergeben und den Teilnehmer zu keinem Zeitpunkt nach dem Passwort fragen.

### **§4 TEILNEHMERZAHL**

- (1) Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Anmeldungen werden grundsätzlich in der Reihenfolge des Eingangs berücksichtigt. Sollte die Teilnahme wegen Überbelegung nicht möglich sein, erhalten Sie unverzüglich eine Benachrichtigung.

### **§5 LEHRGANGSDURCHFÜHRUNG**

- (1) Durchführung und Inhalt des Seminars oder Workshops richten sich nach dem Lehrgangsplan, der spätestens zu Beginn des Seminars in Form von Stoffplänen mit Termin und Zeitangaben dem Teilnehmer ausgehändigt wird. Die School for Games kann den Lehrgangsplan aus fachlichen Gründen ohne Zustimmung des Teilnehmers ändern, sofern das Lehrgangsziel nicht gefährdet wird. Insbesondere aber, wenn es sich um eine Aktualisierung der Lehrgangsinhalte handelt. Ebenso kann, wenn notwendig, eine Änderung des Zeitablaufs und Reihenfolge des Lehrstoffes erfolgen. Auch hierbei gilt, dass das Lehrgangsziel dadurch nicht gefährdet werden darf.
- (2) Sollte ein Wechsel der Lehrkraft notwendig sein, so berechtigt dies nicht zum Abbruch des Lehrganges. Sollte aus organisatorischen Gründen ein Raumwechsel notwendig werden, der Lehrgang jedoch am gleichen Ort weitergeführt werden, berechtigt dies ebenfalls nicht zum Abbruch des Lehrganges.

- (3) Der Teilnehmer verpflichtet sich, sich vor seiner Anmeldung über die räumlichen Gegebenheiten zu informieren insbesondere die Haus-/Schulordnung. Sich weiterhin zum Ablauf des Lehrganges, zu Unterrichtszeiten, Pausenzeiten, Ferien, Ausstattung, der Zielsetzung des Lehrganges und der Teilnehmerzusammensetzung Informationen einzuholen.

## **§6 ABSAGE**

- (1) Die Veranstalterin behält sich die Absage von Lehrgängen aus Gründen, die sie nicht zu vertreten hat, z. B. bei kurzfristigem Ausfall des Dozenten (wie Krankheit, Unfall etc.), bei nicht ausreichender Beteiligung, höherer Gewalt oder gleichartiger Gründe, vor.
- (2) Muss ein Lehrgang abgesagt werden und kann der Teilnehmer nicht auf einen anderen von der Veranstalterin ggf. angebotenen Lehrgang ausweichen, werden die bereits bezahlten Teilnahmegebühren erstattet.
- (3) Der Teilnehmer hat keine weitergehenden Ansprüche.

## **§7 GEBÜHREN**

- (1) Der Teilnehmer hat das Entgelt für die Lehrgangsveranstaltung spätestens bis zu dem in der Rechnung genannten Termin zu bezahlen.
- (2) Kosten für Lehrmittel sowie Gebühren für Tests und Prüfungen werden gesondert berechnet, es sei denn, es ist in der Lehrgangsinformation bzw. Workshops anders ausgewiesen.
- (3) Die School for Games behält sich das Recht vor bei nicht fristgerechter Zahlung, den Teilnehmer vom Seminar/Workshop auszuschließen. Gerät ein Teilnehmer trotz Mahnung mit mehr als einer Rate der Vergütung in Verzug, kann die School for Games den Vertrag aus wichtigem Grund fristlos kündigen.
- (4) Das Recht der School for Games, Schadenersatz und Verzugsschaden geltend zu machen, bleibt unberührt.

## **§8 RÜCKTRITT**

- (1) Absagen durch Teilnehmer sind kostenlos möglich, wenn sie spätestens 14 Tage nach Vertragsabschluss schriftlich eingehen. Bei nicht rechtzeitigen Absagen werden 50% der Lehrgangsgebühr berechnet. Bei Absage innerhalb der letzten 3 Werktage vor Seminarbeginn oder Nichterscheinen ohne Absage ist die Seminaregebühr in voller Höhe zu entrichten. Die Entsendung eines Ersatzteilnehmers ist möglich.
- (2) Nach Ausübung des Widerrufsrechts werden eventuell erfolgte Zahlungen entsprechend § 8 (1) zurückerstattet.

## §9 KÜNDIGUNG

Nach Beginn eines Lehrgangs bestehen folgende Kündigungsmöglichkeiten:

- (1) Ein Lehrgang, der in mehrere Stufen gegliedert ist, kann bis spätestens drei Wochen vor Beginn der jeweils nächsten Stufe gekündigt werden. Danach ist das volle Entgelt für die nächste Stufe zu zahlen.
- (2) Ein Lehrgang, der länger als drei Monate dauert oder in mehrere Abschnitte (Semester) aufgeteilt ist, kann frühestens zum Ende der ersten drei Monate gekündigt werden. Dabei ist eine Kündigungsfrist von sechs Wochen einzuhalten.
- (3) Nach Ablauf der ersten drei Monate eines Lehrgangs ist eine Kündigung jeweils zum Ende der nächsten drei Monate unter Einhaltung einer sechswöchigen Kündigungsfrist möglich.
- (4) Die Kündigung hat schriftlich zu erfolgen; Gründe brauchen nicht genannt zu werden.
- (5) Alle maßgeblichen Zeitspannen berechnen sich vom Beginn des Lehrgangs an (bei Späteinsteigern erfolgt die Berechnung ab Einstieg in den Lehrgang).
- (6) Die zu leistende Teilnahmegebühr (Lehrgangsgebühr) wird anteilig, d. h. mindestens für drei Monate eines Lehrgangsjahres, entsprechend der Kündigungsfristen berechnet.
- (7) Das Recht auf außerordentliche Kündigung aus wichtigem Grund (z.B. Aufnahme einer sozialversicherungspflichtigen Beschäftigung mit mind. 15 Wochenstunden) bleibt von dieser Regelung unberührt. In diesem Fall entstehen dem betreffenden Teilnehmer keine Kosten. Der Nachweis eines wichtigen Grundes muss der Veranstalterin dabei spätestens innerhalb von 10 Tagen ab Kenntniserlangung schriftlich zugehen.
- (8) Bei Tagesseminaren/Workshops kann bis 8 Werktage vor Beginn der Veranstaltung der Teilnehmer ohne Nennung von Gründen von der Anmeldung schriftlich zurücktreten. Maßgebend ist der Eingang der Rücktrittserklärung bei der S4G School for Games GmbH. Bei späterem Rücktritt oder Nichterscheinen wird die volle Teilnahmegebühr berechnet. Ein Ersatzteilnehmer/-auftraggeber kann benannt werden.

## §10 AUSSCHLUSS

- (1) Die S4G School for Games GmbH ist berechtigt, einen Teilnehmer von der weiteren Teilnahme an dem Seminar/Workshop auszuschließen, wenn der Teilnehmer vorsätzlich oder grob fahrlässig gegen seine Teilnehmerverpflichtungen (z.B. wiederholte Nichteinhaltung der Unterrichtszeiten, das störende und unkooperative Verhalten gegenüber anderen Teilnehmern oder der School for Games) verstößt; die entstehenden Folgen gehen zu Lasten des Teilnehmers; er hat einen ggf. zu verantwortenden Schaden zu ersetzen. Insoweit behält sich die Die School for Games die Geltendmachung von Schadensersatzforderungen ausdrücklich vor. Es besteht im

Falle des berechtigten Ausschlusses des Teilnehmers kein Anspruch auf Rückzahlung bereits entrichteter Teilnahmegebühren.

## **§11 ERSTATTUNG**

- (1) Die Erstattung von nicht in Anspruch genommenen Einzelleistungen ist nicht möglich; es besteht insbesondere kein Anspruch auf Ersatz eines vom Teilnehmer versäumten Lehrgangstages oder Teilen hiervon.

## **§12 COPYRIGHT & URHEBERRECHTSSCHUTZ**

- (1) Sämtliche Rechte an den Schulungsunterlagen und sonstigen Arbeits- und Begleitmaterialien gleich welcher Form bleiben ausdrücklich der School for Games vorbehalten. Die von der School for Games zu Veranstaltungszwecken zur Verfügung gestellte sowie sonstige sich auf deren Datenträgern befindliche Software darf weder kopiert, noch aus dem Veranstaltungsraum entfernt werden.
- (2) Sollte ausnahmsweise die Übertragung von Software gestattet werden, so übernimmt die School for Games keine Haftung für Schäden, die durch die übertragene Software, insbesondere durch Viren, beim Empfänger der Software entstehen.
- (3) Unzulässig ist insbesondere jede absichtliche oder wissentliche Nutzung der Computer, die die Sicherheit des Netzwerkes beeinträchtigt oder gegen geltende Rechtsvorschriften verstößt.
- (4) Es ist dem Teilnehmer untersagt, eigene Datenträger und Software zu verwenden sowie eigene Software auf Datenträger der School for Games zu überspielen und/oder zu installieren.

## **§13 HAUS- & SCHULORDNUNG**

- (1) Die Teilnahme an Lehrgängen sowie die Nutzung von Räumlichkeiten und die Besichtigung von Einrichtungen der School for Games erfolgen auf eigene Gefahr.
- (2) Schadensersatzansprüche des Teilnehmers, gleich aus welchem Rechtsgrund, insbesondere wegen Verletzung von Pflichten aus dem Schuldverhältnis, aus unerlaubter Handlung und wegen Schäden, die einem Teilnehmer durch einen Dritten zugefügt werden sind ausgeschlossen. Dies gilt nicht, soweit zwingend gehaftet wird, z. B. bei Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit, bei Körperschaden oder bei Verletzung wesentlicher Vertragspflichten.
- (3) Bei Verletzung wesentlicher Vertragspflichten beschränkt sich die Haftung jedoch auf den Ersatz des nach Art des Lehrgangs vorhersehbaren, vertragstypischen, unmittelbaren Durchschnittsschadens, soweit nicht aus anderen der vorstehend genannten Rechtsgründe zwingend gehaftet wird.

- (4) Der Teilnehmer erkennt die Haus- und Schulordnung, die in den Räumen der School for Games ausgehängt ist, an und verpflichtet sich zu deren Einhaltung.

## **§14 DATENERFASSUNG & DATENSCHUTZ**

- (1) Die mit der Anmeldung bei der School for Games eingehenden Daten des Teilnehmers, wie Name, Telekommunikationsdaten und Adresse des Wohn- bzw. Geschäftssitzes werden für interne Zwecke im Rahmen der Schulungsabwicklung und -abrechnung in maschinenlesbarer Form gespeichert und verwendet sowie für künftige Veranstaltungen, statistische Erhebungen und sonstige Werbezwecke genutzt. Die Speicherung und Verarbeitung dieser Daten erfolgt unter strikter Beachtung des Bundesdatenschutzgesetzes. Der Teilnehmer kann jedoch der Verwendung seiner Daten jederzeit widersprechen.

## **§ 15 SCHRIFTFORMERFORDERNIS & SCHLUSSBESTIMMUNGEN**

- (1) Änderungen oder Ergänzungen des Vertrags zwischen dem Teilnehmer und der School for Games sind nur wirksam, wenn sie schriftlich bestätigt werden. Mündliche Zusagen oder Vereinbarungen über die Entbehrlichkeit der Schriftform sind unwirksam.
- (2) Als weitere Bestandteile dieses Vertrages gelten: die Haus- und Schulordnung und ggf. bestehende vertragliche Vereinbarungen.
- (3) Erfüllungsort für sämtliche Ansprüche aus dem Vertrag ist der Veranstaltungsort.
- (4) Der Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten ist der Sitz der Veranstalterin.
- (5) Sollte eine Bestimmung dieser Teilnahmebedingungen unwirksam oder anfechtbar sein, so bleiben die übrigen Bestimmungen davon unberührt.