



VIRTUAL ARENA

JUNGFRAUPARK

**ALLGEMEINE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN
(AGB) DER VIRTUAL ARENA JUNGFRAUPARK
IM ALETSCHE PAVILLON**

Version 1.0, März 2023

1 ANWENDBARKEIT

Die VIRTUAL ARENA ist ein Produkt der Virtual Discovery AG. Diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen (nachfolgend AGB) regeln die Beziehungen zwischen der Virtual Discovery AG (nachfolgend Betreiberin) sowie dem registrierten oder unregistrierten Nutzer der Plattform VIRTUAL ARENA (nachfolgend Nutzer).

Als Nutzer gilt jede natürliche oder juristische Person, welche auf Inhalte und Dienstleistungen der VIRTUAL ARENA zugreift. Mit der Nutzung der VIRTUAL ARENA und der mit ihr zusammenhängenden Dienstleistungen erklärt sich der Nutzer mit den AGB einverstanden.

Die Betreiberin behält sich vor, diese AGB jederzeit und ohne Nennung von Gründen zu ändern. Änderungen treten sofort nach ihrem Aufschalten in Kraft. Durch die Weiterbenutzung der Dienstleistungen und Produkte nach Inkrafttreten der geänderten AGB erklärt sich der Nutzer damit einverstanden.

2 MITGLIEDSCHAFT

Sobald der Nutzer sich bei VIRTUAL ARENA registriert, gilt er als Mitglied. Er erhält ein persönliches Konto mit Benutzernamen und Passwort zur Verfügung gestellt; Benutzernamen und Passwörter dürfen nicht weitergegeben werden, das Mitglied ist für deren sichere Aufbewahrung selber verantwortlich. Die Registrierung unter falschem Namen und Vornamen, falscher Adresse, falschem Geburtsdatum und falschen E-Mail-Konten ist nicht gestattet.

Das Mitglied verpflichtet sich, die Betreiberin für allfällige Schäden einschliesslich Ansprüchen Dritter sowie Folgekosten jeder Art freizuhalten, falls er gegen die AGB verstösst. Die Betreiberin und das Mitglied sind jederzeit berechtigt, die Mitgliedschaft ohne Nennung von Gründen zu kündigen. Mit der Kündigung werden sämtliche für das Konto des Mitglieds gespeicherten Daten gelöscht.

Die Beendigung der Mitgliedschaft und das Löschen der gespeicherten Daten kann jederzeit schriftlich (Virtual Discovery AG, Obere Bönigstrasse 100, 3800 Matten b. Interlaken, Schweiz) oder per E-Mail (info@vi-di.ch) veranlasst werden.

3 KAUF VON TICKETS

Durch die Bestätigung des Kaufs auf der Website der VIRTUAL ARENA www.virtual-arena.ch, jungfraupark.varena.io oder varena.io wird ein verbindlicher Kaufvertrag abgeschlossen. Dieser kann vom Kunden weder widerrufen, abgeändert noch rückgängig gemacht werden. Spiel, Eintrittsdatum und -zeit, Anzahl Tickets und Preis sind damit fixiert. Der Kaufpreis für alle gekauften Tickets wird mit Bestätigung des Kaufs fällig. Der Kaufpreis kann mit einer gültigen Kreditkarte, Google Pay, Apple Pay oder bar vor Ort (bei Kaufdatum) bezahlt werden. Der Käufer ist verpflichtet, die während dem Kaufprozess verlangten Angaben vollständig mitzuteilen. Eine Überprüfung der Berechtigung des Ticketvorweisers bleibt vorbehalten. Rabattcodes und Promotionen sind jeweils einzeln gültig und können nicht kumuliert werden. Bei Verdacht auf Duplikate oder betrügerisches Vorgehen behält sich die Betreiberin vor, alle Tickets zurückzuweisen.

4 STORNIERUNG UND VERSCHIEBUNG

Eine Erstattung des Kaufbetrages ist ausgeschlossen, es werden in jedem Fall Gutscheine für die VIRTUAL ARENA ausgestellt. Die Stornierung hat in jedem Fall per E-Mail unter info@vi-di.ch zu erfolgen. Verschiebungen oder Stornierungen bis zu 30 Tage vor dem Buchungsdatum sind kostenfrei. Bis 14 Tage vor dem Buchungsdatum werden 50% des Kaufbetrages als Gutschein ausgestellt. Bis 7 Tage vor Buchungsdatum werden 25% des Kaufbetrages als Gutschein ausgestellt. Bei weniger als 7 Tagen gibt es keine Erstattung.

Angebote, die stark vergünstigt sind, können nicht verschoben oder zurückerstattet werden.

5 ZAHLUNGSVERZUG

Die Betreiberin erhebt für die 2. Mahnung eine Umtrieb Entschädigung von CHF 25.– und für die 3. Mahnung eine Umtrieb Entschädigung von CHF 50.–. Bei erfolglosen Mahnungen können die Rechnungsbeträge an eine mit dem Inkasso beauftragte Firma abgetreten werden. Die mit dem Inkasso beauftragte Firma wird die offenen Beträge in eigenem Namen und auf eigene Rechnung geltend machen und kann zusätzliche Bearbeitungsgebühren erheben.

6 URHEBERRECHT

Die abrufbaren Informationen auf den Websites der Betreiberin (vi-di.ch, virtual-arena.ch, varena.io, jungfraupark.varena.io) sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung ausserhalb der VIRTUAL ARENA ist nur mit Zustimmung der Betreiberin gestattet. Der Nutzer bzw. das Mitglied erklärt sich damit einverstanden, dass die von ihm erstellten und für die Veröffentlichung vorgesehenen Inhalte von der Betreiberin Dritten zugänglich gemacht, vervielfältigt oder anderswo veröffentlicht werden können.

7 NUTZUNGSAUSSCHLUSS UND NUTZUNGSBEDINGUNGEN

Obwohl die Betreiberin ausschliesslich modernste Technik einsetzt, ist es nicht auszuschliessen, dass es bei der Nutzung der VIRTUAL ARENA zu Schwindelgefühl, Krämpfen, Blackouts, Übelkeit, Sehstörungen, Augenschmerzen, Orientierungs- und Bewusstseinsstörungen, Kopfschmerzen bis hin zu epileptischen Anfällen kommen kann. Sind entsprechende Vorerkrankungen bekannt, wird von der Nutzung der VIRTUAL ARENA abgeraten. Sollten sich während der Nutzung entsprechende Symptome zeigen, wird dringend davon abgeraten, die VIRTUAL ARENA weiter zu nutzen. Die Mitarbeiter der Betreiberin sind berechtigt, bei ersten Anzeichen für die beschriebenen Beeinträchtigungen, die weitere Nutzung sofort zu unterbrechen bzw. zu unterbinden.

Nicht empfehlenswert ist die VIRTUAL ARENA für folgende Personengruppen:

Hochschwangere, Menschen mit Herzschwäche, Menschen mit schwerwiegenden Erkrankungen, Menschen mit schweren psychischen Erkrankungen, Krampf- und Epilepsieanfällige Personen, die körperlich und/oder psychisch sensibel auf schnelle Bildfolgen, schnelle Bewegungen oder elektrische Spannungsfelder reagieren. Die Betreiberin behält sich weiter das Recht vor, Personen im Einzelfall von der Nutzung auszuschliessen. Dies ist insbesondere der Fall, wenn:

- I. Personen alkoholisiert sind oder andere bewusstseinsverändernde Substanzen zu sich genommen haben,
- II. Personen sich trotz wiederholter Ermahnung störend laut verhalten und damit andere Kunden stören,
- III. Personen sich aggressiv, fremdenfeindlich, provozierend oder in sonstiger Weise unangemessen gegenüber dem Personal oder anderen Gästen verhalten.

In den beschriebenen Fällen findet keine Erstattung oder Teilerstattung aufgrund einer eingeschränkten oder nicht erfolgten Nutzung statt.

Sollten eine oder mehrere der oben genannten Einschränkungen vorliegen, muss der Nutzer dies vor Spielbeginn bzw. schon bei der Buchung den Mitarbeitern der Betreiberin mitteilen. Dasselbe gilt für bekannte Phobien oder anderweitigen Problemen, wie z. B. Höhenangst.

Die Nutzung der Dienstleistungen der VIRTUAL ARENA erfolgt auf eigene Gefahr. Bei der Nutzung durch minderjährige Personen muss unbedingt eine erwachsene Person hinzugezogen werden. Bestenfalls handelt es sich um eine erziehungsberechtigte erwachsene Person, die der Betreiberin durch schriftliche Bestätigung die Sicherheitsbelehrungen anerkennt. Somit übernimmt die erwachsene Person die volle Verantwortung bei der Nutzung auf eigene Gefahr.

Die Betreiberin weist alle Eltern und Begleitpersonen von Gruppen darauf hin, Ihre Aufsichtspflicht sorgfältig zu erfüllen, da wir Sie davon nicht entbinden können. In diesem Rahmen tragen Aufsichtspersonen und Eltern auch für alle Schäden die Verantwortung, die durch die zu Beaufsichtigten entstehen.

Für die Nutzung der VIRTUAL ARENA gelten diese Bedingungen:

- 1) Die VIRTUAL ARENA ist auf Nutzer beschränkt, die achtzehn (18) Jahre oder älter sind. Durch die Nutzung der Dienstleistungen sichern Nutzer der Betreiberin zu und garantieren, dass:
 - a) sie mindestens achtzehn (18) Jahre alt sind;
 - b) sie die Bedingungen dieser Vereinbarung gelesen und verstanden haben und sich damit einverstanden erklären, an die Bedingungen dieser Vereinbarung gebunden zu sein;
 - c) wenn Sie diese Vereinbarung im Namen Ihres Arbeitgebers abschliessen, Sie von Ihrem Arbeitgeber rechtlich dazu ermächtigt wurden, diese Vereinbarung abzuschliessen und die Befugnis haben, Ihren Arbeitgeber an diese Vereinbarung zu binden;
 - d) Ihre Nutzung der Dienste verstösst nicht gegen Gesetze, Regeln oder Vorschriften, denen Sie oder Ihr Arbeitgeber unterliegen, oder gegen Bestimmungen, Bedingungen oder Anforderungen, die von Diensten Dritter (wie unten definiert) veröffentlicht werden. Bestimmte Funktionen der Dienste können, wie angegeben, erhöhten Alters- und/oder anderen Zulassungsanforderungen und -beschränkungen unterworfen sein. Wenn Sie ein Nutzer unter achtzehn (18) Jahren sind oder in Ihrem Land noch nicht volljährig sind, lesen Sie diese Vereinbarung bitte mit einem Elternteil oder Erziehungsberechtigten durch. Ihr Elternteil oder Erziehungsberechtigter sollte dieser Vereinbarung in Ihrem Namen zustimmen, und allen Nutzern unter achtzehn (18) Jahren oder unter der Volljährigkeit wird die elterliche Diskretion empfohlen.
- 2) Bei der Benutzung der VIRTUAL ARENA müssen zwingend diese Regeln eingehalten werden:
 - a) Virtuelle Hindernisse dürfen niemals durchschritten und möglichst nicht berührt werden. Bei unbeabsichtigter Zuwiderhandlung droht Punktverlust. Bei vorsätzlicher Zuwiderhandlung droht ein Platzverweis.
 - b) Jederzeit eine Armlänge Abstand zu virtuellen Hindernissen und anderen Mitspielern halten.
 - c) Virtuelle Raumbegrenzungen müssen in jedem Fall eingehalten werden.
 - d) Das Anlehnen, Aufstützen, etc. an bzw. auf virtuelle (also nicht real vorhandene) Gegenstände muss unbedingt vermieden werden.
 - e) Bei Unwohlsein, Übelkeit oder Schwindel ist das VR-Headset sofort abzusetzen und der Spieler muss sich umgehend an das Fachpersonal wenden.
 - f) Auf sehr schnelle Bewegungen sollte möglichst verzichtet werden. Wir empfehlen schnelles Schrittempo statt Rennen.
 - g) Vor der Durchquerung virtueller Türen sowie Kreuzungen oder Ecken unbedingt das eigene Tempo drosseln und vorsichtig hindurch schreiten.

- h) Arme in unmittelbarer (virtueller) Nähe von Mitspielern nicht ausstrecken. Andere Mitspieler sollten möglichst nicht berührt werden.
- i) Vorsichtiges Annähern an andere Mitspieler, Erschrecken vermeiden.
- j) Verliert der virtuelle Avatar des Spielers alle 3 Herzen, muss der Spieler vorsichtig zu seiner persönlichen Sicherheitszone zurückgehen und darf dabei andere Spieler nicht beeinflussen. Bei Zuwiderhandlung droht Punktverlust. Bei mehrfacher Zuwiderhandlung droht ein Platzverweis.
- k) Mutwillige und durch Nichtbeachtung der oben genannten Regeln beschädigte VR-Hardware wird dem Spieler in Rechnung gestellt.

8 HAFTUNG DER BETREIBERIN

Die Betreiberin lehnt jede Haftung für Schäden ab, die sich aus der Nutzung der VIRTUAL ARENA und der damit verbundenen Website sowie Links ergeben. Die auf der Website publizierten Informationen können jederzeit geändert werden. Die Betreiberin übernimmt keinerlei Haftung für deren Richtigkeit. Die Betreiberin haftet nicht für die unbefugte Kenntniserlangung von persönlichen Nutzerdaten durch Dritte (z.B. durch einen unbefugten Zugriff von Hackern auf die Datenbank). Die Betreiberin kann ebenso nicht dafür haftbar gemacht werden, dass Angaben und Informationen, welche die Nutzer selbst dritten zugänglich gemacht haben, von diesen missbraucht werden.

Eine Haftung für gesundheitliche Beeinträchtigungen und Sachbeschädigungen aufgrund von unkontrollierten Körperbewegungen und Stürzen wird von der Betreiberin ausgeschlossen. Für Garderobe und Wertgegenstände wird keine Haftung übernommen. Besucher sind für den sachgemässen Umgang mit der ihnen für die Dauer des Aufenthaltes bereitgestellten Hardware verantwortlich. Für einen durch unsachgemässen Gebrauch oder mutwillige Zerstörung entstandenen Schaden haftet der Besucher/Benutzer persönlich.

Für Schäden, die auf Grund höherer Gewalt, Aufruhr, Kriegs- und Naturereignisse entstehen, sowie durch Streik, Aussperrung, Verkehrsstörungen, Stromausfälle, Internet-/Netzausfälle, Computer- oder Programmabstürze und durch ähnliche/vergleichbare Vorkommnisse hervorgerufene Schäden, die nicht durch die Betreiberin zu vertreten sind, haftet die Betreiberin nicht.

9 SALVATORISCHE KLAUSEL

Falls eine zuständige Behörde eine oder mehrere Bestimmungen dieser AGB als nichtig oder unwirksam erachten sollte, bleibt die Verbindlichkeit der übrigen Bestimmungen davon unberührt. Die nichtige bzw. unwirksame Bestimmung wird in diesem Falle durch eine wirtschaftlich möglichst gleichwertige, rechtmässige Bestimmung ersetzt. Gleiches gilt für etwaige Lücken.

10 ANWENDBARES RECHT UND GERICHTSSTAND

Es gilt ausschliesslich schweizerisches Recht. Gerichtsstand ist Bern.