

**Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB)**

1. **Ausstellungsfläche**
  - a. TimeRide behält sich das Recht vor, Elemente oder Anlagen aus technischen, betrieblichen oder anderen Gründen ohne vorherige Benachrichtigung zu ändern, zu schließen oder zu entfernen. In solchen Fällen kann keine Rückerstattung des Eintrittspreises erfolgen.
2. **Eintritt (Kinder)**
  - a. Für Kinder ab 6 Jahren geeignet.
  - b. Kinder unter 6 Jahren erhalten keinen Zutritt.
  - c. Kindern unter 6 Jahren ist die Benutzung der VR-Brille nicht gestattet. Grund dafür ist, dass das Headset nicht in (Klein)Kindergrößen vorhanden ist und durch falsche Größeneinstellung gesundheitliche Beschwerden begünstigt werden. Zudem können gezeigte Virtual-Reality-Sequenzen durch ein junges Kind kognitiv nicht korrekt verarbeitet werden.
  - d. Kinder im Alter von 6 bis 12 Jahren können TimeRide nur in Begleitung eines volljährigen Erwachsenen besuchen.
3. **Hunde**
  - a. Hunde sowie Tiere jeglicher Art erhalten bei TimeRide keinen Zutritt.
4. **Eintrittskarten**
  - a. Für erworbene Onlinetickets gelten die Bestimmungen des jeweiligen Ticketdienstleisters.
  - b. Die von Dir erworbene Eintrittskarte berechtigt lediglich und ausschließlich zum Besuch der auf der Eintrittskarte aufgedruckten Vorstellung zu dem angegebenen Termin. Weitere Leistungen sind, soweit diese nicht auf der Eintrittskarte vermerkt sind, im Kartenpreis nicht enthalten.
  - c. Hast Du beim Onlinekauf ermäßigte Eintrittspreise in Anspruch genommen, so sind an der Einlasskontrolle entsprechende Nachweise für seine Berechtigung (z.B. Studentenausweis etc.) vorzuzeigen. Kann der Nachweis zur berechtigten Inanspruchnahme von Ermäßigungen nicht erbracht werden, muss der Differenzbetrag zum regulären Ticket nachträglich gezahlt werden.
  - d. Bei starkem Besucherandrang kann es zu Wartezeiten kommen. Sei deshalb rechtzeitig vor Ort. Solltest Du Dein Ticket verlieren oder zu spät kommen, können wir Dir keinen Einlass garantieren. TimeRide behält sich das Recht vor, den Zutritt ohne weitere Erklärungen zu verbieten.
5. **Widerrufsbelehrung**
  - a. Bitte beachte, dass Verträge über den Erwerb von Eintrittskarten im Zusammenhang mit Freizeitbetätigungen, für die ein spezifischer Termin oder Zeitraum vorgesehen ist, nicht dem Widerrufsrecht unterliegen. Dies bedeutet für Dich, dass ein zweiwöchiges Widerrufs- und Rückgaberecht nicht besteht.
6. **Prüfungspflicht**
  - a. Du bist verpflichtet, die ausgehändigte Eintrittskarte und das Wechselgeld unmittelbar nach Erhalt auf Vollständigkeit und Korrektheit zu überprüfen. Spätere Reklamationen sind ausgeschlossen.
  - b. Erfolgt der Kauf von Eintrittskarten über das Online-Ticketing-System, so gilt diese Prüfungspflicht sowohl für die Bestätigungs-Email, ein elektronisches Ticket (eTicket) als auch für die später ausgehändigten Tickets.
7. **Gruppen**
  - a. Gruppen ab 8 Personen erhalten einen vergünstigten Gruppenpreis. Bei Reservierung ist die genaue Personenzahl anzugeben.
  - b. Gruppenreservierungen können bis zu 14 Tage vor dem Besuchstermin kostenlos storniert werden, andernfalls wird die Reservierung zur verbindlichen Buchung und automatisch in Rechnung gestellt. Nach Ablauf der Stornierungsfrist ist auch bei Nichterscheinen der volle Preis zu zahlen.
  - c. Die Bezahlung der Rechnung erfolgt per Überweisung vor dem Besuchstermin. Gesonderte Zahlungsbedingungen können bei der Buchung erfragt werden.
  - d. Terminänderungen und Reduzierungen der Gruppengröße sind – unter Einhaltung der Mindestgruppengröße von 8 Personen – ebenfalls bis zu 14 Tage vor Besuchstermin kostenfrei möglich. Nach Ablauf der Stornierungsfrist ist auch bei Nichterscheinen einzelner Teilnehmer der volle Preis zu zahlen.
  - e. Bei Nichterscheinen am gebuchten Termin/Tag, verfällt der Anspruch auf den Besuch. Wenn nicht bereits geschehen, muss die Rechnung trotzdem beglichen werden. Eine Rückzahlung der bereits bezahlten Rechnung ist nicht möglich.
8. **Gutscheine**
  - a. Gutscheine sind ausgehend vom Kaufdatum gültig bis zum 31.12. des übernächsten Jahres.  
(Beispiel: Kaufdatum: 31.12.2019 à Gültigkeit: 31.12. 2021; Kaufdatum 5.1.2020 à Gültigkeit: 31.12.2022)
  - b. Gutscheine, in denen ein Geltungsstandort klar bestimmt ist, gelten ausschließlich für den bestimmten Standort.
  - c. Die Einlösung erfolgt im jeweiligen Standort an der Kasse oder im Online-Shop.
  - d. Gutscheine, in denen ein Gegenwert in Form einer Leistung oder einer Ware klar bestimmt ist, gelten ausschließlich für die bestimmte Ware oder Leistung.
  - e. Wertgutscheine können in Höhe ihres Wertes eingesetzt werden. Der Wert gilt jeweils inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer.
  - f. Gutscheine können ausschließlich zur Bezahlung eines Leistungsbezuges verwendet werden. Sie können in der Regel an der Kasse eingelöst werden. Ein Anspruch auf Barauszahlung der Gutscheine ist ausgeschlossen. Bei Verlust eines Gutscheins wird dieser nicht ersetzt.

## 9. Hausordnung

- a. Das Fotografieren in den Ausstellungsräumen ist nur ohne Blitz gestattet. Das Anfertigen von Video-/Audiomitschnitt ist nicht gestattet.
- b. Der Verzehr von Speisen und offenen Getränken ist im gesamten Ausstellungsbereich nicht gestattet.
- c. Das Rauchen ist in allen Bereichen verboten.
- d. Der Aufenthalt im Eingangsbereich ist nur zum Zweck des Erwerbs von Eintrittskarten/Gutscheinen bzw. Merchandiseartikeln oder zur Information über das Angebot gestattet. Das Betreten der öffentlichen Bereiche hinter der Einlasskontrolle ist nur mit gültiger Eintrittskarte gestattet, das Betreten nicht-öffentlicher Bereiche und der Betriebsräume ist verboten.
- e. Du verpflichtest Dich für die Dauer des Aufenthaltes bei TimeRide zu einer sorgfältigen Benutzung des Hauses, insbesondere der Einrichtung und des Inventars.
- f. Weiterhin verpflichtest Du Dich, den Anweisungen des TimeRide-Personals Folge zu leisten und Störungen des Betriebsablaufes und der Führung, gleich welcher Art, zu unterlassen. Mobiltelefone und andere elektronische Kommunikationsmittel sowie akustische Signalgeber aller Art sind im gesamten Ladenlokal außer Betrieb zu halten, der Einsatz optischer Zeigergeräte (Laserpointer) ist untersagt. Im Interesse einer störungsfreien Führung ist TimeRide berechtigt, den Nutzer eines der vorgenannten Geräte zur unverzüglichen Außerbetriebsetzung des Gerätes oder den Kunden zum Verlassen des Ladenlokals aufzufordern.
- g. Bitte gehe sorgsam mit der technischen Ausstattung um und berühre unsere Ausstellungsstücke nicht. Die Besucherinnen und Besucher haften für alle durch ihr Verhalten entstandenen Schäden. Während des Aufenthaltes bei TimeRide haben Eltern, Lehrer sowie Aufsichts- und Erziehungsberechtigte die Pflicht, ihre Kinder zu beaufsichtigen und darauf zu achten, dass die Sicherheit der Ausstellungsstücke und technischen Ausstattung nicht gefährdet wird. Eltern bzw. Aufsichts- oder Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder. Die TimeRide GmbH haftet nicht für entstandene Schäden an Privateigentum während des Aufenthaltes bei TimeRide. Für die Garderobe und Privateigentum wird keine Haftung übernommen.

## 10. Benutzerhinweise zum Umgang mit VR-Technologie/Head-Mounted-Display (VR-Brillen)

Lies Dir bitte die folgende Besucherhinweise sorgfältig durch. Beachte insbesondere die Sicherheitshinweise zur Nutzung des Head-Mounted-Display (HMD), welches Du während Deines Besuches verwenden wirst. Diese speziellen Hinweise sollen Verletzungen, Beschwerden und Sachschäden vorbeugen bzw. verringern.

- a. Die Nutzung von nicht autorisierten Geräten, Zubehör bzw. Software kann dazu führen, dass Du Dir oder anderen Personen Schaden zufügst. Bleibe also während der Fahrt auf deinem Platz sitzen.
- b. Verwende das HMD nicht, wenn Du müde bist, unter Alkohol- und Drogeneinfluss stehst, an Magen- und Darmproblemen leidest und Dich generell körperlich unwohl fühlst.
- c. Bitte verwende das HMD nicht, wenn Du schwanger bist, bereits an vorhandener binokularer Sehstörung oder an psychischen Erkrankungen leidest, sowie herzkrank oder anderweitig schwerwiegend erkrankt bist.
- d. Die Nutzung eines HMD kann des Weiteren zu Krampfanfällen und Epilepsie führen, selbst wenn noch keine Vorerkrankung bekannt ist.
- e. Das HMD produziert eine immersive virtuelle Realität, die Dich von Deiner tatsächlichen Umgebung ablenkt und die Sicht auf diese versperrt.
- f. Das HMD kann zu Störungen des Gleichgewichts führen.
- g. Schwere Verletzungen können entstehen durch das Stolpern, das Aufstehen oder Schlagen gegen Wände, Möbel oder andere Objekte.
- h. Unterbreche die Anwendung sofort, falls folgende Symptome auftreten: Krampfanfälle, Ohnmacht, Sehbeeinträchtigung, Augen und Muskelzucken, unwillkürliche Bewegungen, veränderte, verschwommene oder doppelte Sicht oder andere Anomalien beim Sehen, Schwindel, Orientierungslosigkeit, Störungen des Gleichgewichtsinns, Beeinträchtigungen der Hand-Auge-Koordination, übermäßiges Schwitzen, erhöhter Speichelfluss, Übelkeit, Benommenheit, Beschwerden oder Schmerzen im Kopf oder in den Augen, Schläfrigkeit, Müdigkeit, oder irgendwelche Symptome, die der Reise- oder Seekrankheit ähneln.
- i. Ebenso wie bei den Symptomen, die bei manchen Personen nach dem Verlassen eines Schiffs auftreten können, können die Symptome, die nach einem Erlebnis in der virtuellen Realität auftreten können, einige Zeit anhalten und einige Stunden nach der Nutzung deutlicher werden. Zu den Symptomen, die nach der Nutzung der virtuellen Realität auftreten, können die oben aufgezählten Symptome gehören, daneben aber auch eine übermäßige Schläfrigkeit und eine Reduzierung der Multi-Tasking-Fähigkeiten. Diese Symptome können dazu führen, dass man einem erhöhten Verletzungsrisiko ausgesetzt ist, wenn Du an den üblichen Aktivitäten in der realen Welt teilnimmst.
- j. Wenn Du unter den genannten Symptomen leidest, dann führe kein Fahrzeug, bediene keine Maschinen und übe keine sonstigen Tätigkeiten aus, die besondere Anforderungen an die visuelle oder körperliche Leistungsfähigkeit stellen und die zu schweren Folgen führen können (d.h. Tätigkeiten, bei denen das Auftreten von Symptomen zum Tod, zu Verletzungen oder zu Sachschäden führen kann), oder andere Tätigkeiten, für die ein gutes Gleichgewicht und eine gute Hand-Augen-Koordination erforderlich sind (z.B. Sport oder Fahrradfahren), solange Du Dich nicht vollständig von allen Symptomen erholt hast.
- k. Verwende das HMD erst wieder, nachdem alle Symptome bereits für mehrere Stunden abgeklungen sind. Stelle sicher, dass Du die Brille richtig eingestellt hast, bevor Du sie wiederverwendest.
- l. Suche einen Arzt auf, wenn bei Dir schwere und/oder dauerhafte Symptome auftreten. Verletzungen durch wiederholte einseitige Belastung (Repetitive Stress Injury): Das Verwenden des Geräts kann zu Muskel- oder Gelenkschmerzen oder zu Schmerzen in der Haut führen. Wenn während der Nutzung der Brille oder einer ihrer Komponenten eines Deiner Körperteile müde wird oder sich entzündet, oder wenn bei Dir Symptome wie Kribbeln, Taubheit, Brennen oder Steifheit auftreten, unterbreche die Nutzung und ruhe Dich mehrere Stunden lang aus, bevor Du die Brille wieder benutzt. Wenn bei Dir weiterhin während oder nach dem Gebrauch der Brille eines dieser Symptome auftreten oder eines der oben beschriebenen Symptome oder andere körperliche Beschwerden auftreten, unterbreche die Nutzung und suche einen Arzt auf.
- m. Im HMD sind Lautsprecher eingebaut, die Magnete und Bestandteile enthalten, die Funkwellen ausstrahlen. Dies kann die Funktionsfähigkeit von elektronischen Geräten in der Nähe beeinträchtigen, unter anderem von Herzschrittmachern, Hörgeräten und Defibrillatoren. Verwende das HMD erst nach Rücksprache mit Deinem Arzt oder dem Hersteller Deines Vertrauens.
- n. Trotz sorgfältiger Reinigung der Brille, ist die Ansteckungsgefahr von Krankheiten (Infektion der Augen, der Haut oder der Kopfhaut) nicht ausgeschlossen.

## 15. Gerichtsstand

- a. Ausschließlicher Gerichtsstand für alle Streitigkeiten zwischen den Parteien aus und im Zusammenhang mit diesen AGB und ihrer Durchführung ist München.