Allgemeine Geschäfts- & Nutzungsbedingungen (AGB)

EVA – Esports Virtual Arenas

Stand: Juli 2026

Präambel

Die EVA-Gruppe operiert als innovatives Franchise-System für Virtual-Reality-Esports. Der Kunde nimmt zur Kenntnis, dass das Netzwerk aus einer digitalen Plattform sowie physischen, großflächigen Free-Roam-VR-Arenen (nachfolgend „Arenen“) besteht, die von rechtlich und wirtschaftlich selbstständigen Partnern (nachfolgend „Franchisenehmer“) betrieben werden. Die vorliegenden AGB regeln die rechtlichen Beziehungen im Rahmen dieses Netzwerks.

§ 1 Struktur des Netzwerks & Vertragspartner (Zwei-Vertrags-Modell)

1. Je nach Art der Interaktion des Kunden auf der Plattform oder vor Ort kommen separate Vertragsverhältnisse zustande:

a) **Plattform- und Abonnementvertrag (Digital):** Mit der Registrierung eines Benutzerkontos (nachfolgend „Account“) sowie dem Abschluss einer laufenden Mitgliedschaft (z. B. „Battle Pass“ oder „Service Memberships“) kommt ein Vertrag ausschließlich mit der EVA SAS, 145 Boulevard Chanzy, 93100 Montreuil, Frankreich (nachfolgend „Franchisegeber“) zustande.

b) **Vor-Ort-Nutzungsvertrag & Einzelbuchungen (Physisch):** Mit der verbindlichen Reservierung eines einzelnen Zeitfensters (nachfolgend „Slot“ oder „Session“) für eine bestimmte Arena oder dem Kauf von Speisen, Getränken (Gastronomie/Cyber-Bar) und Merchandising vor Ort kommt ein separater Vertrag ausschließlich mit dem im Buchungsprozess ausgewiesenen lokalen Franchisenehmer (nachfolgend „Arena-Betreiber“) zustande.

2. Der Franchisegeber haftet nicht für die miet-, dienst- oder kaufrechtlichen Pflichten des unabhängigen lokalen Arena-Betreibers.

§ 2 Leistungsumfang des Battle Pass & Netzwerk-Verfügbarkeit

1. Der über den Franchisegeber erworbene Battle Pass gewährt dem Kunden das Recht, Spiele-Slots innerhalb des gesamten teilnehmenden deutschen EVA-Netzwerks nach Maßgabe der in diesen AGB definierten Bedingungen und lokalen Kapazitäten zu reservieren.

2. Da die Arenen von unabhängigen Franchisenehmern geführt werden, garantiert der Franchisegeber nicht die ständige, ununterbrochene Öffnung oder Verfügbarkeit einer spezifischen Arena im Netzwerk.

3. Die temporäre Schließung einer einzelnen Arena (z. B. aufgrund von Wartungsarbeiten, technischen Störungen, exklusiven Turniersperren oder einer Betriebsaufgabe des Franchisenehmers) berechtigt den Kunden nicht zur Reduzierung der Battle-Pass-Gebühren oder zur außerordentlichen Kündigung gegenüber dem Franchisegeber, sofern dem Kunden die Nutzung des Netzwerks an anderen Standorten im zumutbaren Umkreis möglich bleibt oder die Schließung für den Gesamtbetrieb unwesentlich ist.

§ 3 Kapazitätssteuerung, Peak/Off-Peak & Buchungsbeschränkungen

1. Zur Sicherung eines geordneten Spielbetriebs und zur Wahrung von Kapazitäten für Einzelbucher (Pay-per-Session) werden die verfügbaren Slots auf der Plattform durch ein algorithmisches Kontingentsystem gesteuert. Die Slots werden in Hauptverkehrszeiten („Peak Time Slots“) und Nebenzeiten („Off-Peak Slots“) unterteilt.

2. Die Anzahl der pro Abrechnungszeitraum („Subscription Period“) inkludierten Slots richtet sich nach dem gewählten Battle-Pass-Tarif. Nicht genutzte Slots verfallen am Ende der jeweiligen Periode und können nicht auf Folgemonate übertragen werden.
3. **Buchungskonflikt-Sperre:** Inhaber eines Battle Pass sind systemseitig nicht berechtigt, einen Slot zu reservieren, der bereits von einem Einzelbucher (Nicht-Mitglied) belegt ist, es sei denn, das Mitglied wird über das System ausdrücklich vom Einzelbucher über einen Einladungslink eingeladen. Jede anderweitige Zusammenlegung von Mitgliedern und Nicht-Mitgliedern liegt im freien Ermessen des jeweiligen Arena-Betreibers vor Ort.

§ 4 Preisanpassungen und Vertragsänderungen

1. Der Franchisegeber ist berechtigt, die monatlichen Gebühren für den Battle Pass anzupassen, wenn sich die für die Bereitstellung der globalen Software-Infrastruktur, Spielupdates, Serverkapazitäten oder Lizenzgebühren anfallenden Kosten nachweislich verändern.
2. Solche Preisänderungen werden dem Kunden mindestens sechs (6) Wochen vor ihrem geplanten Inkrafttreten per E-Mail mitgeteilt.
3. Die Preiserhöhung wird nur wirksam, wenn der Kunde ihr aktiv zustimmt (z. B. durch Bestätigung per Klick beim nächsten Log-in in der App oder auf der Plattform). Verweigert der Kunde die Zustimmung oder lässt er die Frist verstreichen, bleibt der Preis unverändert; der Franchisegeber ist jedoch berechtigt, das Abonnement zum Ende des laufenden Abrechnungszeitraums ordentlich zu kündigen. Ein einseitiges Erhöhungsrecht ohne Zustimmung des Verbrauchers ist ausgeschlossen.

§ 5 Account-Erstellung, Mindestalter & E-Sport-Daten (DSGVO)

1. Zur Nutzung des EVA-Netzwerks muss der Kunde einen personengebundenen Account erstellen. Der Account darf nicht mit Dritten geteilt werden.
2. **Mindestalter:** Einen Account erstellen und eine Mitgliedschaft abschließen können volljährige Personen. Minderjährige ab 12 Jahren dürfen einen Account nur mit Zustimmung ihrer Erziehungsberechtigten nutzen. Kostenpflichtige Mitgliedschaften und Buchungen für Minderjährige werden von den Erziehungsberechtigten oder mit deren Zustimmung abgeschlossen.
3. **E-Sport-Klausel:** Da EVA als kompetitiver E-Sport mit globalen Ranglisten konzipiert ist, werden spielbezogene Leistungsdaten (z. B. Abschussquoten, gewonnene Matches, Leaderboard-Punkte) dauerhaft mit dem Account verknüpft.
4. **Öffentliche Ranglisten:** Der gewählte Spieler-Nickname, das Profilbild und die E-Sport-Statistiken des Kunden werden nur dann auf den öffentlichen Ranglisten in der App, auf der globalen Website und auf den Live-Monitoren in den Arenen des Franchise-Netzwerks angezeigt, wenn der Kunde hierzu gesondert einwilligt (Art. 6 Abs. 1 lit. a DSGVO). Die Einwilligung ist freiwillig und keine Voraussetzung für den Vertragsschluss. Der Kunde kann sie jederzeit mit Wirkung für die Zukunft widerrufen, zum Beispiel per E-Mail an contact@eva.gg, ohne seinen Account löschen zu müssen. Nach dem Widerruf erscheinen seine Daten in den Ranglisten nur noch anonymisiert. Bei Minderjährigen unter 16 Jahren ist die Einwilligung der Erziehungsberechtigten erforderlich. Weitere Informationen enthält die Datenschutzerklärung.

§ 6 Buchungen, Stornierungen & Ausschluss des Widerrufsrechts

1. **Einzelbuchungen (Sessions):** Bei der Buchung einzelner Slots für einen spezifischen Termin handelt es sich um Verträge über Dienstleistungen im Rahmen von Freizeitbetätigungen. Gemäß § 312g Abs. 2 Nr. 9 BGB besteht bei solchen termingebundenen Buchungen kein gesetzliches Widerrufsrecht für Verbraucher.
2. **Stornierung:** Für Einzelbuchungen gelten die Stornierungsbedingungen des jeweiligen Arena-Betreibers, die im Buchungsprozess angezeigt werden. Mitglieder können über den Battle Pass gebuchte Slots bis spätestens 24 Stunden vor dem Termin kostenfrei über ihren Account stornieren. Der Slot wird dem Account wieder gutgeschrieben. Bei Stornierungen unter 24 Stunden vor dem Termin verfällt der Slot. Mitglieder dürfen maximal zwei (2) Slots innerhalb von sieben (7) rollierenden Tagen stornieren.

3. **Mitgliedschaften (Abonnements) und Wertgutscheine:** Bei dem Online-Abschluss eines Battle Pass und beim Online-Kauf eines Wertgutscheins steht dem Verbraucher ein gesetzliches 14-tägiges Widerrufsrecht zu. Hat der Kunde verlangt, dass die Dienstleistung bereits während der Widerrufsfrist beginnen soll (z. B. durch sofortige Slot-Buchung), hat er im Falle eines Widerrufs den anteiligen Wert der bis zu diesem Zeitpunkt erbrachten Leistungen zu bezahlen. Einzelheiten enthält die Widerrufsbelehrung in Anlage 1. Das Muster-Widerrufsformular findet sich in Anlage 2.

§ 7 Vertragslaufzeit, automatische Verlängerung & Kündigung

1. Der Battle Pass wird für eine initiale Mindestlaufzeit von einem (1) Monat abgeschlossen.
2. **Gesetzliche Verbraucherschutz-Regelung:** Nach Ablauf der Mindestlaufzeit verlängert sich das Abonnement automatisch auf unbestimmte Zeit. Der Kunde ist ab diesem Zeitpunkt jedoch berechtigt, das Abonnement jederzeit mit einer Frist von maximal einem (1) Monat zum Ende des laufenden Abrechnungszeitraums zu kündigen.
3. Die Kündigung kann in Textform oder direkt über die Plattform mittels des dort bereitgestellten, leicht zugänglichen Kündigungsbuttons („Mitgliedschaft hier kündigen“) erfolgen.
4. **Zahlungsverzug & Sperrung:** Schlägt der monatliche Einzug der Gebühr am Fälligkeitstag (Tag 0) fehl, erfolgen automatisierte Folgeversuche an Tag 1 und Tag 2. Schlägt auch der finale Versuch fehl, wird der Battle Pass automatisch gesperrt, alle zukünftigen vorab gebuchten Slots (Pre-Booked Slots) werden gelöscht, und der Zutritt zur Arena wird verweigert, bis der Außenstand ausgeglichen ist.

§ 8 Gutscheine (Gift Cards) und verbleibendes Account-Guthaben

1. Von EVA ausgestellte Wertgutscheine sind ab dem Ende des Kaufjahres gemäß der gesetzlichen Regelverjährung (§ 195 BGB) drei (3) Jahre gültig.
2. **Guthaben-Sicherung:** Die wirksame Kündigung eines Battle Pass oder Accounts ist unabhängig von einem etwaig vorhandenen Gutschein- oder Geldguthaben auf dem Profil des Kunden zulässig.
3. Im Falle einer Vertragskündigung verfällt das verbleibende Guthaben auf dem Account nicht. Es kann zwar nicht in bar ausgezahlt werden, verbleibt jedoch als unbares Guthaben auf dem Kundenprofil und kann uneingeschränkt für zukünftige Einzelbuchungen von Sessions oder für Käufe im Gastronomie- und Merchandisingbereich (Cyber-Bar) der teilnehmenden Arenen eingesetzt werden.

§ 9 Schutz der High-Ticket-Hardware & Obhutspflichten

1. Für die Dauer der Session stellt der lokale Arena-Betreiber dem Kunden hochempfindliche Hardware (VR-Headsets und modifizierte Tracking-Waffen) leihweise zur Verfügung.
2. Der Kunde verpflichtet sich, die Ausrüstung ausschließlich nach den Anweisungen des Personals (Game Master) zu nutzen und die physischen Spielfeldbegrenzungen strikt einzuhalten.
3. Für Schäden an der Hardware, die durch grob fahrlässige oder vorsätzliche Handhabung (z. B. mutwilliges Werfen der Tracking-Waffe, Schlagen der Ausrüstung gegen Wände oder andere Spieler) entstehen, haftet der Kunde dem lokalen Arena-Betreiber gegenüber vollumfänglich nach den gesetzlichen Schadensersatzregelungen der Bundesrepublik Deutschland.

§ 10 Gesundheitliche Eignung & Physisches Risiko (Self-Assessment)

1. Dem Kunden ist bekannt, dass das EVA-Erlebnis eine hochentwickelte, physisch intensive Sportart auf einer Aktionsfläche von ca. 500 m² darstellt, bei der erhebliche Strecken laufend zurückgelegt werden.
2. Der Kunde versichert mit jeder Buchung und jedem Betreten der Arena eigenverantwortlich, dass er sportgesund ist und keine medizinischen Kontraindikationen vorliegen. Für schwangere Frauen wird die Teilnahme nicht empfohlen. Personen mit Herzerkrankungen, Bluthochdruck, einem implantierten Herzschrittmacher, Epilepsie oder einer starken Anfälligkeit für VR-induzierte Übelkeit (Motion Sickness) sollten vor der Teilnahme ärztlichen Rat einholen. Ergänzend gelten die EVA Sicherheitsrichtlinien.
3. Sollten während des Spiels Schwindel, Desorientierung, Atemnot oder Schmerzen auftreten, ist der Kunde verpflichtet, das Spiel unverzüglich selbstständig abzubrechen, das Headset abzusetzen und den Game

Master zu alarmieren.

§ 11 Gesetzliche Haftungsbeschränkung

1. Der Franchisegeber und die lokalen Arena-Betreiber haften unbeschränkt für Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit, die auf einer vorsätzlichen oder fahrlässigen Pflichtverletzung ihrerseits oder ihrer Erfüllungsgehilfen beruhen.
2. Für sonstige Schäden (z. B. Sach- oder Vermögensschäden) haften der Franchisegeber und die lokalen Arena-Betreiber unbeschränkt bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Bei einfacher Fahrlässigkeit haften sie nur bei der Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht (Kardinalpflicht – eine Pflicht, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Kunde regelmäßig vertraut). In diesem Fall ist die Haftung auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden begrenzt.
3. Die Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz bleibt unberührt. Eine weitergehende Haftung ist ausgeschlossen.

§ 12 Streitbeilegung, anwendbares Recht & Gerichtsstand

1. Der Franchisegeber ist nicht bereit und nicht verpflichtet, an einem Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle im Sinne des Verbraucherstreitbeilegungsgesetzes (VSBG) teilzunehmen.
2. Es gilt ausschließlich das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts (CISG).
3. Sofern es sich bei dem Kunden um einen Verbraucher handelt, gelten die gesetzlichen Gerichtsstände; für Klagen gegen den Verbraucher ist ausschließlich das Gericht an seinem Wohnsitz zuständig. Eine Verlegung des Gerichtsstands an den Sitz des Unternehmens ist bei Verbrauchern unwirksam.

Anlage 1: Widerrufsbelehrung

Die folgende Belehrung gilt für den Online-Abschluss eines Battle Pass und den Online-Kauf von Wertgutscheinen. Für termingebundene Einzelbuchungen besteht kein Widerrufsrecht (§ 6 Nr. 1).

Widerrufsrecht

Sie haben das Recht, binnen vierzehn Tagen ohne Angabe von Gründen diesen Vertrag zu widerrufen. Die Widerrufsfrist beträgt vierzehn Tage ab dem Tag des Vertragsabschlusses.

Um Ihr Widerrufsrecht auszuüben, müssen Sie uns (EVA SAS, 145 Boulevard Chanzy, 93100 Montreuil, Frankreich, E-Mail: contact@eva.gg) mittels einer eindeutigen Erklärung (z. B. ein mit der Post versandter Brief oder E-Mail) über Ihren Entschluss, diesen Vertrag zu widerrufen, informieren. Sie können dafür das beigefügte Muster-Widerrufsformular verwenden, das jedoch nicht vorgeschrieben ist.

Zur Wahrung der Widerrufsfrist reicht es aus, dass Sie die Mitteilung über die Ausübung des Widerrufsrechts vor Ablauf der Widerrufsfrist absenden.

Folgen des Widerrufs

Wenn Sie diesen Vertrag widerrufen, haben wir Ihnen alle Zahlungen, die wir von Ihnen erhalten haben, unverzüglich und spätestens binnen vierzehn Tagen ab dem Tag zurückzuzahlen, an dem die Mitteilung über Ihren Widerruf dieses Vertrags bei uns eingegangen ist. Für diese Rückzahlung verwenden wir dasselbe Zahlungsmittel, das Sie bei der ursprünglichen Transaktion eingesetzt haben, es sei denn, mit Ihnen wurde ausdrücklich etwas anderes vereinbart; in keinem Fall werden Ihnen wegen dieser Rückzahlung Entgelte berechnet.

Haben Sie verlangt, dass die Dienstleistungen während der Widerrufsfrist beginnen sollen, so haben Sie uns einen angemessenen Betrag zu zahlen, der dem Anteil der bis zu dem Zeitpunkt, zu dem Sie uns von der Ausübung des Widerrufsrechts hinsichtlich dieses Vertrags unterrichten, bereits erbrachten Dienstleistungen im Vergleich zum Gesamtumfang der im Vertrag vorgesehenen Dienstleistungen entspricht.

Anlage 2: Muster-Widerrufsformular

(Wenn Sie den Vertrag widerrufen wollen, dann füllen Sie bitte dieses Formular aus und senden Sie es zurück.)

– An EVA SAS, 145 Boulevard Chanzy, 93100 Montreuil, Frankreich, E-Mail: contact@eva.gg

– Hiermit widerrufe(n) ich/wir (*) den von mir/uns (*) abgeschlossenen Vertrag über den Kauf der folgenden Waren (*)/die Erbringung der folgenden Dienstleistung (*)

– Bestellt am (*)/erhalten am (*)

– Name des/der Verbraucher(s)

– Anschrift des/der Verbraucher(s)

– Unterschrift des/der Verbraucher(s) (nur bei Mitteilung auf Papier)

– Datum

(*) Unzutreffendes streichen.

Dieses Dokument gibt den Stand Juli 2026 wieder. © EVA – Alle Rechte vorbehalten.