

Allgemeine Geschäftsbedingungen
der EGW Entwicklungsgesellschaft für Gewerbe und Wohnen mbH (nachfolgend: EGW) für die Nutzung der
Adventure Golf Anlage im Kletterpark Markkleeberg in der ab dem 01.01.2026 geltenden Fassung (AGB-Nutzung)

EGW betreibt die Adventure Golf Anlage im Kletterpark Markkleeberg (im Folgenden: Adventure Golf Anlage) und bietet deren Nutzung im Rahmen eines privatrechtlichen Benutzungsverhältnisses an, das den nachfolgenden Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB-Nutzung; nachfolgend: AGB) unterliegt.

1. Geltungsbereich

(1) Diese AGB gelten für die Nutzung der im Kletterpark Markkleeberg befindlichen Adventure Golf Anlage. Sie sind unter www.adventuregolf-markkleeberg.de in speicherbarer und ausdrückbarer Fassung kostenlos abrufbar. Ergänzend sind die am Eintritt aushängenden und online abrufbaren „Spielregeln“ zu beachten. Diese gelten ausschließlich, ohne dass es eines Widerspruchs gegen abweichende Bedingungen des Kunden bedarf. Jede abweichende Vereinbarung bedarf der Schriftform; auch die Abbedingung der Schriftform ist nur wirksam, wenn die dahingehende Vereinbarung selbst die Schriftform wahr.

(2) Vor Benutzung der Adventure Golf Anlage muss jeder Kunde die AGB zur Kenntnis nehmen. Mit der Nutzung der Adventure Golf Anlage bestätigt der Kunde, dass er diese gelesen und verstanden hat. Im Fall von Rückfragen gibt das Personal vor Ort Auskünfte. Die vorbehaltlose Anerkennung und Umsetzung der AGB ist Voraussetzung für das Betreten und Benutzen der Adventure Golf Anlage.

(3) Für minderjährige Kunden im Alter bis 14 Jahre muss eine erziehungsberechtigte, volljährige Begleitperson die AGB lesen und diese mit dem minderjährigen Kunden vollumfänglich besprechen. Beide bestätigen durch die Nutzung der Adventure Golf Anlage die vorbehaltlose Anerkennung und Umsetzung der AGB. Die erziehungsberechtigte, volljährige Begleitperson haftet für die Einhaltung der AGB durch den minderjährigen Kunden. EGW ist berechtigt, einen entsprechenden Nachweis der Erziehungsberechtigung zu verlangen.

(4) Die Geltung der Parkordnung des Kletterparks außerhalb der Nutzung der Adventure Golf Anlage bleibt unberührt.

2. Leistungen

EGW bietet auf der Adventure Golf Anlage im Kletterpark Markkleeberg auf gestalterisch in das landschaftliche Umfeld des Markkleeberger Sees eingepassten Bahnen Adventuregolfen an. Die Bahnen verschiedenster Längen zwischen fünf und 25 Metern weisen aufgrund ihrer Hindernisse unterschiedliche Schwierigkeitsgrade auf. I. d. R. spielen mehrere Personen bzw. Gruppen zeitgleich auf der Anlage.

3. Vertragsschluss/Zahlung

(1) Tickets, für die von EGW angebotenen Leistungen, können je nach Verfügbarkeit (3) an der Tageskasse oder (4) online erworben werden. Im Einzelfall unterbreitet EGW auf Anfrage ein schriftliches Angebot (5).

(2) Personen, welche für weitere Teilnehmer entweder Tickets an der Tageskasse und/oder über eine Onlinebuchung erwerben, müssen mindestens 18 Jahre alt sein und ausdrücklich versichern, bevollmächtigt zu sein, für die beim Erwerb/Onlinebuchung angegebenen (weiteren) Teilnehmer einzuschreiten.

(3) Bei dem Erwerb von Tickets an der Tageskasse kommt der Vertrag mit der Entgegennahme der erworbenen Tickets zustande; die vereinbarten Zeiten sind für den Kunden fest gebucht.

(4) Die Onlinebuchung, die bis zum Tag der beabsichtigten Nutzung möglich ist, kann von dem Kunden unter Angabe seiner Kontaktdaten (Adresse, E-Mail, Telefon) durchgeführt werden. Der Vertrag kommt mit Bestätigung der im Onlinebuchungssystem durch den Kunden ausgewählten Leistungen und anschließendem Versand der den Eingang der Buchung des Kunden bestätigenden E-Mail der EGW an die von dem Kunden angegebene E-Mail-Adresse zustande. Die vom Kunden gewählten Leistungen sind sodann verbindlich gebucht. Zahlungen sind gemäß den im Onlinebuchungssystem zur Auswahl gestellten Zahlungswege im Voraus zu leisten. Erfolgt die Bestätigung der Zahlung nicht innerhalb von 20 Minuten nach Abschluss der verbindlichen Buchung, verfällt diese ersatzlos. Die Tickets werden für den Kunden am Tag der Nutzung an der Tageskasse bereitgestellt.

(5) Unterbreitet EGW dem Kunden ein schriftliches Angebot, kommt der Vertrag mit der fristgerechten Bestätigung des Angebots durch den Kunden zustande und der Kunde hat den getroffenen Vereinbarungen entsprechend zu zahlen.

4. Preise

Es gelten die an der Tageskasse und auf unserer Homepage veröffentlichten Preise.

5. Nutzungszeiten

Das Adventuregolfen im Rahmen der regulären öffentlichen Nutzung ist auf ca. 60 Minuten angelegt. Aufgrund des Zeitaufwands für die Anmeldung und die Schläger-/Ballausgabe ist es erforderlich, sich mindestens zehn Minuten vor der gebuchten Spielzeit an der Tageskasse einzufinden und anzumelden. Im Rahmen von Gruppennutzungen (z. B. Schulklassen) können die Zeiten, insbesondere für die Vorbereitung, abweichen.

6. Voraussetzungen der Nutzung /Nutzungsregeln

(1) Alle Einrichtungen der Adventure Golf Anlage dürfen nur entsprechend ihrer Zweckbestimmung genutzt werden. Die Nutzung sämtlicher Spielgeräte/Einrichtungen erfolgt auf eigene Gefahr, unbeschadet der Verpflichtung der EGW die Einrichtung in einem gebrauchsfähigen und verkehrssicheren Zustand zu halten.

(2) Der Aufenthalt im Verweilbereich ist für alle Besucher gestattet. Dies gilt gleichsam für die Benutzung des Spielfloßes.

(3) Die Bahnen der Adventure Golf Anlage dürfen hingegen nur durch Personen betreten und genutzt werden, die zuvor das entsprechende Nutzungsentgelt für das Adventure Golfen entrichtet haben.

(4) Bei der Nutzung des Adventure Golf Angebotes gelten die ausgewiesenen Spielregeln. Diese sind gleichsam auf der Rückseite der ausgegebenen Scorecard abgedruckt.

(5) Durch die Betreiberin wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass es sich beim Wasser im Bachlauf nicht um Trinkwasser handelt.

(6) Der Betrieb der Adventure Golf Anlage kann, mitunter auch kurzfristig, teilweise oder komplett eingestellt werden, wenn:

a) anlagentechnische Gründe (z. B. Schäden an Bahnen) und/oder

b) sicherungstechnische Gründe (z. B. Gewitter, Sturm, Feuer, Niederschlag und/oder Temperaturen ab 35°C) dies erfordern.

Über die Erstattung des gezahlten Nutzungsentgelts wird im Einzelfall entschieden.

(7) Die Adventure Golf Anlage dürfen in Abhängigkeit des Alters neben volljährigen Personen auch folgende Personen nutzen:

a) minderjährige Personen im Alter bis 5 Jahren müssen von einer sorgeberechtigten oder aufsichtsverpflichteten volljährigen Person, welche für die korrekte Handhabung verantwortlich ist, unmittelbar begleitet werden.

b) minderjährige Personen im Alter von 6 bis 14 Jahren dürfen allein Golfen, jedoch muss eine sorgeberechtigte oder aufsichtsverpflichtete Person anwesend sein und sich während der Benutzung der Adventure Golf Anlage durch den Minderjährigen in unmittelbarer Nähe aufhalten.

c) minderjährige Personen im Alter von 15 bis 18 Jahren dürfen die Adventure Golf Anlage eigenständig nutzen.

Das Personal vor Ort übernimmt zu keiner Zeit die Betreuungs- oder Aufsichtspflicht über minderjährige Kunden.

(8) Die Benutzung der Adventure Golf Anlage ist gemäß den Absätzen (1) und (2) für Personen gestattet. Personen, die unter dem Einfluss von Alkohol oder Betäubungsmitteln stehen oder Medikamente eingenommen haben, welche die Wahrnehmung beeinflussen, sind vom Adventure Golf ausgeschlossen. Darüber hinaus können Personen, die gegen die AGB und/oder die Spielregeln verstoßen, vom Besuch bzw. der Nutzung der Einrichtung auch dauerhaft ausgeschlossen werden. Ein bereits entrichtetes Nutzungsentgelt wird in diesem Fall nicht zurückerstattet.

7. Ausrüstung

(1) Den Nutzern der Adventure Golf Anlage werden je Person ein Schläger und ein Golfball gegen Kautionsausgabe. Schläger und Golfball sind Eigentum der Betreiberin.

(2) Die Ausrüstung ist nicht auf andere Personen übertragbar.

Allgemeine Geschäftsbedingungen
der EGW Entwicklungsgesellschaft für Gewerbe und Wohnen mbH (nachfolgend: EGW) für die Nutzung der
Adventure Golf Anlage im Kletterpark Markkleeberg in der ab dem 01.01.2026 geltenden Fassung (AGB-Nutzung)

(3) Während der Dauer der Nutzung trägt der Besucher für die Ausrüstung die Sorgfaltspflicht. Beschädigungen und Auffälligkeiten müssen direkt und unverzüglich gemeldet werden. Für Beschädigungen, die durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit herbeigeführt wurden, haftet der Verursacher in voller Höhe.

(4) Andere, als die von der Betreiberin gestellte Ausrüstung darf nur nach vorheriger Abstimmung mit dem Personal der Betreiberin verwendet werden.

8. Sicherheit

Für an den Kunden herausgegebene Ausrüstung kann EGW die Hinterlegung einer geeigneten Sicherheit/Wertsache verlangen.

9. Widerrufsrecht

Verträge über den Erwerb von Tickets im Zusammenhang mit Freizeitbetätigungen, für die ein spezifischer Termin vorgesehen ist, unterliegen gemäß § 312g Abs. 2 Nr. 9 BGB nicht dem Widerrufsrecht.

10. Rücktritt des Kunden/Stornierung

(1) EGW räumt dem Kunden ein jederzeitiges Rücktrittsrecht ein. Im Falle eines Rücktritts hat EGW Anspruch auf eine angemessene Entschädigung. Als Entschädigung ist nach Wahl EGWs (2) eine Rücktrittspauschale oder (3) der konkret nachgewiesene Schaden zu leisten.

(2) Grundsätzlich ist eine Rücktrittspauschale für jedes stornierte Ticket in Abhängigkeit vom Zeitpunkt des Rücktritts nach folgender Maßgabe zu zahlen:

- bis 30 Kalendertage vor dem Nutzungstag:
20% des jeweiligen Ticketpreises
- vom 29. bis 10. Kalendertag vor dem Nutzungstag:
50% des jeweiligen Ticketpreises
- vom 9. Kalendertag vor dem Nutzungstag bis einschl. Nutzungstag:
100% des jeweiligen Ticketpreises.

Dem Kunden steht der Nachweis frei, dass EGW kein Schaden entstanden oder der entstandene Schaden niedriger als die geforderte Rücktrittspauschale ist.

(3) EGW kann den ihm entstandenen Schaden aber auch konkret berechnen. In diesem Fall hat der Kunde höchstens einen Betrag in Höhe des für die vom Kunden gebuchte Leistung zu zahlenden Preises ohne Abzug etwaiger ersparten Aufwendungen oder etwaigen anderweitigen Erwerbs zu leisten.

11. Rücktritt der EGW

EGW ist zum Rücktritt berechtigt, wenn die Erfüllung des Vertrages dadurch unmöglich wird, dass höhere Gewalt, Wind oder sonstige Wetterverhältnisse, Revisions-/Reparaturbedarf an Geräten/Anlagen oder andere, nicht mind. auf grobe Fahrlässigkeit von EGW zurückgehende Umstände eine Nutzung nicht zulassen. Über solche Ausfallzeiten wird der Kunde unverzüglich schriftlich/telefonisch informiert. Im Falle eines Rücktritts erstattet EGW dem Kunden bereits geleistete Zahlungen. Weitergehende Ansprüche bestehen nicht.

12. Eigenverantwortung/Haftung des Kunden

(1) Die Adventure Golf Anlage wird regelmäßig gewartet und kontrolliert. Die Benutzung einschließlich aller Hindernisse und Golfbahnen ist jedoch mit Risiken verbunden und erfolgt ausschließlich auf eigenes Risiko und Gefahr, unbeschadet der Verpflichtungen der Betreiberin, die Einrichtung in einem verkehrssicheren Zustand zu halten.

(2) Allen Anweisungen des Personals ist unbedingt und sofort Folge zu leisten. Bei Verstößen gegen diese Anweisungen kann der Besucher umgehend aus der Anlage verwiesen werden. Eine Rückerstattung des bezahlten Eintrittspreises erfolgt in diesem Fall nicht.

13. Haftung der EGW

(1) EGW haftet für grobe Fahrlässigkeit und Vorsatz, gleich aus welchem Rechtsgrund, nach den gesetzlichen Bestimmungen. Im Übrigen wird die Haftung ausgeschlossen.

(2) Für höhere Gewalt sowie für Mängel, die auch bei Einhaltung der üblichen Sorgfalt nicht sofort erkannt werden, sowie für die

Zerstörung, Beschädigung oder das Abhandenkommen von entgegen den Anweisungen des Personals in die Einrichtung eingebrachten Sachen (z. B. Mobiltelefon, Kamera) sowie für entstandene Sach- oder Vermögensschäden haftet EGW nicht.

(3) Hiervon unberührt bleiben Schadensersatzansprüche wegen Verletzung der Gesundheit, des Körpers oder des Lebens.

14. Rauchverbot

Auf der gesamten Adventure Golf Anlage ist das Rauchen nicht gestattet.

15. Bild- und Tonaufnahmen

(1) EGW behält sich das Recht vor, auf der gesamten Anlage Foto-/Filmaufnahmen zu Werbe- und Informationszwecken zu machen. Sollte ein Teilnehmer damit nicht einverstanden sein, muss er dies EGW ausdrücklich mitteilen.

(2) Das Anfertigen von Foto-/Filmaufnahmen zu gewerblichen Zwecken ist auf der gesamten Anlage des Kletterparks verboten. EGW behält sich etwaige Schadensersatzansprüche bei Missachtung vor.

(3) Die Nutzung von Foto- und Videotechnik für private Zwecke ist erlaubt, soweit die Persönlichkeitsrechte Dritter nicht verletzt werden.

16. Datenschutz

EGW nimmt den Schutz Ihrer Daten ernst und informiert Sie entsprechend Artikel 13, 14 und 21 der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO), wie wir Ihre Daten verarbeiten und welche Ansprüche und Rechte Ihnen nach den datenschutzrechtlichen Regelungen zustehen. Für sämtliche Informationen im Zusammenhang mit dem Umgang mit Ihren Daten verweisen wir auf unser gesonderte Datenschutzerklärung unter: <https://www.kletterpark-markkleeberg.de/datenschutzerklaerung>, welche Gegenstand der AGB ist.

17. Schlussbestimmungen

(1) Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland.

(2) Sollten einzelne Bestimmungen dieser Bedingungen unwirksam oder nichtig sein oder werden, berührt dies die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen nicht.

(3) Erfüllungsort für alle Leistungen sowie Gerichtsstand ist Sitz von EGW, soweit der Kunde nicht Verbraucher, sondern Kaufmann, juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich-rechtliches Sondervermögen ist.

Spielregeln für die Nutzung der Adventure Golf Anlage (Spielregeln)

1. Jede Spielgruppe besteht aus **1 bis 5 Spielern**.
2. Jeder Spieler erhält einen eigenen **Golfschläger** mit einer Länge nach seiner Wahl und einen anders gekennzeichneten **Golfball**. Zudem erhält jede Spielgruppe eine **Scorecard**.
3. Nachdem die **Reihenfolge** festgelegt wurde, spielt der erste Spieler den Ball, bis er diesen eingelocht hat. Danach startet erst der nächste Spieler.
4. Das sogenannte **"Par"** für jede Spielbahn, welches der Scorecard entnommen werden kann, ist ein Anhaltspunkt mit wie vielen **Schlägen** der Ball eingelocht werden kann. Gelingt es einem Spieler nicht mit 8 Schlägen einzulochen, werden 10 Schläge auf der Scorecard notiert.
5. Erst wenn alle Spieler einer Spielgruppe eine **Spielbahn** beendet haben, wird die nächste Bahn begonnen. Die nächste Spielbahn bitte erst dann betreten, wenn die Spielgruppe vor Ihnen diese beendet hat.
6. Sollte der Ball die Spielbahn verlassen, muss er dort, wo er die Bahn verlassen hat, wieder aufgelegt werden. Dies wird mit einem zusätzlichen **Strafschlag** gewertet.
7. Landet der Ball in einem **Sandbunker** oder einem **Wasserhindernis**, so wird er von Hand wieder auf die Stelle gelegt, an der er die Spielbahn verlassen hat. Der Spieler erhält einen zusätzlichen Schlag als Strafe.
8. Das Ergebnis der Schläge aller Bahnen zusammen ergibt das **Endergebnis**, den sogenannten Score. Der Spieler mit dem niedrigsten Score gewinnt das Spiel.
9. Das **Ausholen** mit dem Golfschläger über **Kniehöhe** ist nicht erlaubt, da auf der Adventure Golf Anlage nur **"Putten"** erlaubt ist. Bitte verhalten Sie sich auf dem Gelände so, dass Sie andere Spieler nicht behindern oder gefährden.