

Teilnahmebedingungen Betatest der App „Bookplay“

1. Geltungsbereich und Verhältnis zu anderen Regelungen

Diese Teilnahmebedingungen („**Teilnahmebedingungen**“) regeln die Teilnahme an dem Betatest der App „Bookplay“ (nachfolgend „**Dienst**“), als auch dem Bonus/Gutscheinprogramm über die App „Bookplay“.

Der Dienst richtet sich an Verbraucher (nachfolgend „**Nutzer**“ oder „**Sie**“), die an dem Betatest der App „Bookplay“ sowie dem Bonus/Gutscheinprogramm über die App „Bookplay“ teilnehmen möchten.

Der Dienst wird auf der Grundlage der nachfolgenden Teilnahmebedingungen zur Verfügung gestellt. Die aktuell geltenden Teilnahmebedingungen können Sie jederzeit hier https://book-play.de/wp-content/uploads/2024/03/240305-Teilnahme-Nutzungsbedingungen_App_Bookplay-Betatest.pdf abrufen und speichern oder ausdrucken.

Wir speichern den Vertragstext nach Vertragsschluss nicht.

Die Nutzungsbedingungen für die App finden Sie https://book-play.de/wp-content/uploads/2024/03/240305-Teilnahme-Nutzungsbedingungen_App_Bookplay-Betatest.pdf.

Die Datenschutzinformationen bei Nutzung der APP und die zugehörige Einwilligungserklärung finden Sie hier <https://book-play.de/wp-content/uploads/2024/03/240305-Datenschutzerklaerung-Bookplay-App.pdf> und hier <https://book-play.de/wp-content/uploads/2024/03/240305-Einwilligung-Bookplay-App.pdf>.

Voraussetzungen der Teilnahme

Sie müssen 18 Jahre alt und Verbraucher gemäß § 13 BGB sein, um sich bei unserem Dienst anzumelden. Die Teilnahme darf lediglich zum privaten Gebrauch erfolgen. Eine kommerzielle Teilnahme als Unternehmer gemäß § 14 BGB ist ausgeschlossen.

2. Anmeldung zum Betatest und dem Bonus/Gutscheinprogramm und Vertragsschluss

Um unseren Dienst in Anspruch zu nehmen, müssen Sie sich auf unserer Landingpage www.book-play.de/betatest/ zur Teilnahme an dem Betatest sowie dem Bonus/Gutscheinprogramm in dem Formular anmelden.

Sie geben ein bindendes Angebot über die Anmeldung zum Betatest und dem Bonus/Gutscheinprogramm ab, indem Sie Ihre Anmeldung über das Formular auf der Landingpage an uns übermitteln.

Durch dieses Angebot entstehen Ihnen keinerlei Kosten. Bis zu zur Übermittlung können Sie die Anmeldung jederzeit abbrechen oder die getätigten Angaben verändern, indem Sie die gemachten Angaben in den verschiedenen Feldern löschen, ergänzen oder berichtigen.

Nach Eingang Ihres Angebots zum Abschluss des Vertrags versenden wir eine Bestätigung über die Teilnahme an die E-Mail-Adresse, die Sie im Rahmen der Anmeldung angegeben haben. Diese Bestellbestätigung stellt zugleich die Annahme des Angebots durch uns dar („Vertragsschluss“) und enthält einen Link zu den Submissionstores, wo Sie die App zum Betatest herunterladen können.

Da wir den Betatest freiwillig und kostenlos erbringen, sind wir berechtigt, die Teilnahme im Einzelfall ohne Angabe eines Grunds zu verweigern.

4. Durchführung des Betatests

Nach Anmeldung auf unserer Landingpage für den Betatest unter www.book-play.de/betatest/ erhalten Sie eine Information per E-Mail, sobald der Betatest startet. Unmittelbar nach Anmeldung über die Landingpage, nehmen Sie ein Buchpaket aus dem Sekretariat/ dem Büro oder dem Empfang der Einrichtung mit (Bibliothek, Arztpraxis, Kindergarten etc.) , in der Sie von uns erfahren haben. Dies bleibt bis zum Start des Betatests (Info per Email) bitte verschlossen.

Dieses Buchpaket dürfen Sie in jedem Fall nach Ende des Betatests behalten und es ist für Sie kostenlos. Bitte beachten Sie aber, dass Sie keinen Rechtsanspruch auf ein solches Buchpaket haben, sondern die Möglichkeit ein solches Buchpaket mitzunehmen nur so lange gilt, solange der Vorrat reicht.

Sollten keine Buchpakete mehr vorhanden sein, Sie aber dennoch an dem Betatest teilnehmen wollen, so nehmen Sie Kontakt mit uns per Mail auf über hallo@book-play.de. Auch hier besteht jedoch kein Rechtsanspruch auf Teilnahme und Erhalt des Buchpakets.

Sobald der Betatest startet, werden Sie per Email informiert und können die App dann per Link (in Email) herunterladen (IOS und Android)

5. Bonus/Gutscheinprogramm

(1) Zur Abwicklung des Bonusprogramms werden Lese- und Nutzungsdaten erfasst und dienen der Bonifizierung von Gutscheinen.

Die App nimmt dann per Spracherkennung auf, sobald aus einem Buch (aus dem Bücherpaket) vorgelesen wird und vergibt dafür Punkte. Diese Punkte führen dann in der App dazu, dass man sich Amazon-Gutscheine erlesen kann. Alle 30 Minuten Lesezeit ergeben 100 Punkte. Die gelesenen Minuten werden gespeichert, kumuliert und müssen nicht auf einmal gelesen werden.

100 Punkte entsprechen einem Euro Amazon Gutschein.

500 Punkte entsprechen fünf Euro Amazon Gutschein.

1000 Punkte entsprechen zehn Euro Amazon Gutschein (Maximalpunktzahl und Maximalgutschein).

1000 Punkte sind die maximal zu erlesende Stufe, die man während des Betatests erreichen kann. Dabei ist es unerheblich, ob diese 1000 Punkte (Maximalpunktzahl und Maximalgutschein) in einer oder mehrerer 100er Punkt-Stufen erlesen werden. Amazon Gutscheine werden nur für volle 100 (weitere) Punkte vergeben, es gibt keine Zwischenstufen, die bonifiziert werden. Mehr als 1000 Punkte, bzw. zehn Euro Amazon Gutscheine können nicht erlesen werden. Alle darüberhinausgehenden Punkte erhöhen das Guthaben der Amazon Gutscheine nicht.

(2) Die so erhaltenen Bonuspunkte und die Gutscheine sind nicht übertragbar, sondern dem Nutzer zugeordnet. Nur ihm stehen die Rechte aus diesem Vertrag über die Teilnahme an dem Bonusprogramm, insbesondere das Einlösen von Bonuspunkten, zu.

(3) Einwendungen gegen die Richtigkeit oder Vollständigkeit der Bonuspunktegewährung muss der Nutzer spätestens innerhalb von 1 Monat nach der jeweiligen Mitteilung gegenüber dem Anbieter geltend machen; andernfalls gilt der mitgeteilte Bonuspunktstand als genehmigt.

(4) Stellt sich nachträglich heraus, dass die Voraussetzungen für die Gewährung von Bonuspunkten nicht vorlagen oder entfallen die Voraussetzungen nachträglich, etwa durch Rückgängigmachung des Vertrages über den Bezug gutschriftfähiger Waren oder Dienstleistungen, kann der Anbieter die Bonuspunktegutschrift stornieren.

(5) Es bleibt vorbehalten, die Gewährung von Bonuspunkten jederzeit zu ändern, einzuschränken oder auszuschließen, etwa im Rahmen von Sonderaktionen, bei Gewährung anderer Rabatte oder Vergünstigungen, etc.

6. Einlösen von Bonuspunkten

(1) Der Nutzer kann die Bonuspunkte bei dem Anbieter gegen Amazon Gutscheine einlösen, wenn er die für die jeweilige Amazon Gutscheinstufe erforderliche Anzahl an Bonuspunkten besitzt. Die Amazon Gutscheine gehen dem Nutzer dann per E-Mail als Gutscheincode zu und kann nur einmal eingelöst werden. Die erforderliche Anzahl an Bonuspunkten kann der Nutzer der App des Anbieters entnehmen. Es gelten die dabei mitgeteilten Bedingungen sowie bei Einlösung der Gutscheine die Bedingungen von Amazon.

(2) Eine alternative Auszahlung des Gegenwerts der Bonuspunkte kann der Nutzer nicht verlangen.

(3) Zuerst erworbene Bonuspunkte werden zuerst eingelöst bzw. ausgezahlt. Die Bonuspunkte haben eine Geltungsdauer von 6 Monaten und verfallen automatisch zum Schluss des Quartals, in dem dieser 6-Monatszeitraum endet.

7. Verwendung personenbezogener Daten

(1) Der Anbieter erhebt und verwendet die Nutzerdaten sowie die Bonusdaten zur Erfüllung des Vertrages und zur Abwicklung des Bonusprogramms.

(2) Der Anbieter verwendet Nutzern- und Bonusdaten im Rahmen der datenschutzrechtlichen Zulässigkeit auch zur Pflege der Nutzerbeziehung und für eigene Marketingzwecke. Der Nutzer kann der Verwendung personenbezogener Daten zu Werbe- und Marketingzwecken jederzeit durch eine formlose Mitteilung an den Anbieter widersprechen.

8. Änderungen und Einstellung des Bonusprogramms

(1) Der Anbieter behält sich vor, die Teilnahmebedingungen an dem Bonusprogramm unter Wahrung der berechtigten Interessen des Nutzers zu ändern. In diesem Fall finden die neuen Teilnahmebedingungen jedoch erst Anwendung, wenn (1) der Anbieter den Nutzern von der Änderung schriftlich in Kenntnis gesetzt hat und (2) der Nutzer nicht innerhalb eines Monats nach dem Zugang der Änderungsmitteilung gegenüber dem Anbieter Widerspruch erhebt. Der Anbieter wird den Nutzern auf diese Rechtsfolge in der Änderungsmitteilung ausdrücklich hinweisen. Akzeptiert der Nutzer die neuen Teilnahmebedingungen gemäß dem Vorstehenden nicht, gilt dies als Kündigung des Vertrages über die Teilnahme an dem Bonusprogramm durch den Nutzer gemäß Ziffer 9.

(2) Der Anbieter behält sich außerdem vor, das Bonusprogramm unter Wahrung einer angemessenen Frist – außer bei Vorliegen eines wichtigen Grundes – und unter Wahrung der berechtigten Interessen des Nutzers einzustellen. In diesem Fall ist der Nutzer berechtigt, gesammelte Bonuspunkte noch innerhalb eines Zeitraumes von 1 Monat nach Wirksamwerden der Kündigung einzulösen, es sei denn, die Kündigung ist aus wichtigem Grund erfolgt. Danach verfallen die Bonuspunkte.

9. Laufzeit und Kündigung

(1) Der Vertrag über die Teilnahme an dem Bonusprogramm wird die Dauer der Teilnahme an dem Betatest geschlossen.

(2) Der Nutzer kann den Vertrag jederzeit ohne Einhaltung einer Frist durch Mitteilung in Textform an den Anbieter kündigen.

(4) Der Anbieter kann den Vertrag mit einer Frist von 4 Wochen zum Monatsende kündigen. Das Recht zur Kündigung aus wichtigem Grund bleibt unberührt. Ein wichtiger Grund zur Kündigung besteht insbesondere bei einer missbräuchlichen Nutzung der Bonuskarte.

(5) Im Falle einer Kündigung durch den Anbieter ist der Nutzer berechtigt, gesammelte Bonuspunkte noch innerhalb eines Zeitraumes von 3 Monaten nach Wirksamwerden der Kündigung einzulösen, es sei denn, die Kündigung ist aus wichtigem Grund erfolgt. Danach verfallen die Bonuspunkte des Nutzers.

10.. Widerrufsrecht

Verbrauchern steht ein Widerrufsrecht nach folgender Maßgabe zu, wobei Verbraucher jede natürliche Person ist, die ein Rechtsgeschäft zu Zwecken abschließt, die überwiegend weder ihrer gewerblichen noch ihrer selbständigen beruflichen Tätigkeit zugerechnet werden können. Haben Sie Ihre Abo-Zugänge und/ oder In-App-Käufe über Drittanbieter wie Apple oder Google abgeschlossen, steht Ihnen ein Widerrufsrecht innerhalb des jeweiligen App Stores zu. Weitere Einzelheiten können Sie dem folgenden Link entnehmen:

<https://support.apple.com/de-de/HT202039> (Apple)

<https://support.google.com/googleplay/answer/2479637?hl=de> (google)

Sind Sie Verbraucher im Sinne von § 13 BGB, also eine natürliche Person, die ein Rechtsgeschäft zu Zwecken abschließt, die überwiegend weder ihrer gewerblichen noch ihrer selbständigen beruflichen Tätigkeit zugerechnet werden können, gilt in Bezug auf Ihr Widerrufsrecht Folgendes:

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 (Bookplay GmbH, Rudolf-Diesel-Straße 11, 69115 Heidelberg) mittels einer eindeutigen Erklärung (z. B. ein mit der Post versandter Brief oder eine 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, einschließlich der Lieferkosten (mit Ausnahme der zusätzlichen Kosten, die sich daraus ergeben, dass Sie eine andere Art der Lieferung als die von uns angebotene, günstigste Standardlieferung gewählt 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 Dienstleistung während der Widerrufsfrist beginnen soll, 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.

Ende der Widerrufsbelehrung

Muster-Widerrufsformular

An BOOKPLAY GmbH Rudolf-Diesel-Straße 11, 69115 Heidelberg, hallo@book-play.de

- Hiermit widerrufe ich, den abgeschlossenen Vertrag für die Nutzung der BOOKPLAY App,
- Download und Aktivierung am (*),
- Name,
- Anschrift
- Unterschrift (nur bei Mitteilung auf Papier),
- Datum

(*) Bitte Datum der einfügen

Ende Muster-Widerrufsformular

11. Haftung

11.1

Ansprüche des Nutzern auf Schadensersatz sind ausgeschlossen. Hiervon ausgenommen sind Schadensersatzansprüche des Nutzern aus der Verletzung des Lebens, des Körpers, der Gesundheit oder aus der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten (Kardinalpflichten) sowie die Haftung für sonstige Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Anbieters, seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen beruhen. Wesentliche Vertragspflichten sind solche, deren Erfüllung zur Erreichung des Ziels des Vertrags notwendig ist.

11.2

Bei der schuldhaften Verletzung wesentlicher Vertragspflichten haftet der Anbieter nur auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden, wenn dieser einfach fahrlässig verursacht wurde, es sei denn, es handelt sich um Schadensersatzansprüche des Nutzers aus einer Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit und nur bis zur Höhe von 2.500.000,00 Euro für Sachschäden, 250.000,00 EURO für EDV-Vermögensschäden und 50.000,00 Euro für reine Vermögensschäden. Für die schuldhafte Verletzung vertragswesentlicher Pflichten haftet der Anbieter im Übrigen nur für den vorhersehbaren Schaden.

11.3

Die Einschränkungen der Ziffern 11.1 und 11.2 gelten auch zugunsten der gesetzlichen Vertreter und Erfüllungsgehilfen des Anbieters, wenn Ansprüche direkt gegen diese geltend gemacht werden.

11.4

Die sich aus Ziffern 11.1 und 11.2 ergebenden Haftungsbeschränkungen gelten nicht, soweit der Anbieter den Mangel arglistig verschwiegen oder eine Garantie für die Beschaffenheit der Sache übernommen hat. Das gleiche gilt, soweit der Anbieter und der Nutzer eine Vereinbarung über die Beschaffenheit der Sache getroffen haben. Die Vorschriften des Produkthaftungsgesetzes bleiben unberührt.

12. Schlussbestimmungen

12.1

Auf Verträge zwischen dem Anbieter und den Nutzern findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts Anwendung. Die gesetzlichen Vorschriften zur Beschränkung der Rechtswahl und zur Anwendbarkeit zwingender Vorschriften insbes. des Staates, in dem der Nutzer als Verbraucher seinen gewöhnlichen Aufenthalt hat, bleiben unberührt.

12.2

Sofern es sich beim Nutzer um einen Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder um ein öffentlich-rechtliches Sondervermögen handelt, ist Gerichtsstand für alle

Streitigkeiten aus Vertragsverhältnissen zwischen dem Nutzern und dem Anbieter der Sitz des Anbieters.

12.3

Die Europäische Kommission stellt unter eine Plattform zur Online-Streitbeilegung (OS) bereit. Unsere E-Mail-Adresse lautet: hallo@book-play.de

12.4

Zur Teilnahme an einem Streitbeilegungsverfahren nach dem Verbraucherstreitbeilegungsgesetz (VSBG) sind wir nicht verpflichtet und nicht bereit.

12.5

Der Vertrag bleibt auch bei rechtlicher Unwirksamkeit einzelner Punkte in seinen übrigen Teilen verbindlich. Anstelle der unwirksamen Punkte treten, soweit vorhanden, die gesetzlichen Vorschriften. Soweit dies für eine Vertragspartei eine unzumutbare Härte darstellen würde, wird der Vertrag jedoch im Ganzen unwirksam.