

ALLGEMEINE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN DER MERLIN ENTERTAINMENTS GROUP DEUTSCHLAND GMBH FÜR DEN ERWERB DES MERLIN ABENTEUER-PASSES / MERLIN ABENTEUER-PASSES ZUM VERSCHENKEN



Es gibt sowohl den „Merlin Abenteuer-Pass“ als auch den „Merlin Abenteuer-Pass zum Verschenken“. Soweit zwischen diesen Pässen Unterschiede bestehen, wird in den nachfolgenden Bedingungen ausdrücklich darauf hingewiesen. Soweit keine Unterschiede bestehen, werden die vorgenannten Abenteuer-Pässe auch einheitlich „Pass“ genannt.

Mit dem Kauf eines „Merlin Abenteuer-Passes“ / „Merlin Abenteuer-Passes zum Verschenken“ erkennen Sie diese allgemeinen Geschäftsbedingungen der Merlin Entertainment Group Deutschland GmbH für den Erwerb des „Passes“ an. Es gelten für den Erwerb des „Passes“ ausschließlich die vorliegenden AGB. Die jeweilige Verlängerung sowie jeder Folgekauf eines „Passes“ stehen unter dem Vorbehalt der Zustimmung bzw. Annahme der Merlin Entertainment Group Deutschland GmbH. Der Zutritt zu den einzelnen Attraktionen unterliegt zusätzlich den Haus- und Parkordnungen sowie den Online-Buchungsbedingungen der jeweilig besuchten Attraktion, die vor Ort an präsenster Stelle und im Internet auf der Homepage der jeweiligen Attraktion einsehbar sind. Stellen Sie sicher, dass Sie die jeweilige Haus- oder Parkordnung sowie die Online-Buchungsbedingungen vor dem Betreten der Attraktionen zur Kenntnis genommen haben.

Eine Liste der Internetseiten sämtlicher Attraktionen sowie deren Zutritts- und weiteren Bedingungen finden Sie unter www.merlinabenteuerpass.de/rechtliches/zutrittsbedingungen. Personen unter 18 Jahren können den „Pass“ ausschließlich vor Ort kaufen. Beim Kauf vor Ort muss die unter www.merlinabenteuerpass.de bereit gestellte Einverständniserklärung der Eltern unterschrieben abgegeben werden oder ein Erziehungsberechtigter muss dabei sein.

§ 1 Gültige Attraktionen, Zutritt zu den Attraktionen

1.1 Der „Pass“ berechtigt den/die namentlich benannten Inhaber für den kostenfreien Eintritt in folgenden Attraktionen der Merlin Entertainment Group Partner und Tochterunternehmen: Heide Park Resort in Soltau, LEGOLAND® Deutschland Resort, SEA LIFE Timmendorfer Strand, SEA LIFE Hannover, AquaDom & SEA LIFE Berlin, SEA LIFE Oberhausen, SEA LIFE Königswinter, SEA LIFE Speyer, SEA LIFE Konstanz, SEA LIFE München, Hamburg Dungeon, Berlin Dungeon, Madame Tussauds Berlin, LEGOLAND® Discovery Centre Berlin, LEGOLAND® Discovery Centre Oberhausen, sowie in das Little BIG City Berlin.

Bei Kauf eines „Merlin Abenteuer-Passes zum Verschenken“ gilt:

- Der digitale „Pass“ muss bis spätestens 6 Monate nach Kauf aktiviert werden und gilt ab dem Zeitpunkt der Aktivierung für 365 Tage.
- Im Rahmen der Aktivierung muss der „Pass“-Inhaber namentlich benannt und alle notwendigen Daten (vgl. §2) müssen entsprechend hinterlegt werden. Der „Pass“ ist anschließend ausschließlich von diesem Inhaber nutzbar und nicht übertragbar.
- Der Käufer kann den „Pass“ auch für sich selbst aktivieren und nutzen.

1.2 Der Zutritt zu den Attraktionen unterliegt zusätzlich den am Ort der Attraktionen ausgehängten Haus- oder Parkordnungen. Im Interesse der Sicherheit und eines geordneten und reibungslosen Ablaufs ist der „Pass“-Inhaber insbesondere verpflichtet, den Anweisungen der Mitarbeiter der jeweiligen Attraktionen Folge zu leisten.

1.3 Volljährigen Erwachsenen ist der Zutritt zu den Attraktionen LEGOLAND® Discovery Centre Berlin und LEGOLAND® Discovery Centre Oberhausen nur in Begleitung mindestens eines minderjährigen Kindes gestattet. Minderjährige Kinder haben in diesen beiden Attraktionen nur in Begleitung mindestens eines volljährigen Erwachsenen Zutritt. Es wird ausdrücklich auf die jeweilige Haus- und Parkordnung dieser Attraktionen hingewiesen.

1.4 Der „Pass“ unterliegt Ausschlusszeiten. Das sind Tage, an denen der „Pass“ nicht für einen kostenfreien Besuch in einer oder mehreren Attraktionen (z.B. aufgrund von Sonderveranstaltungen) genutzt werden kann. Die jeweils gültigen Ausschlusszeiten sind unter www.merlinabenteuerpass.de/informationen/faq zu finden.

1.5 Der Zutritt zum Hamburg Dungeon und Berlin Dungeon wird für Kinder unter 10 Jahren nicht empfohlen. Kinder im Alter von 10 bis einschließlich 14 Jahren erhalten nur in Begleitung eines Erwachsenen (über 18 Jahre) Eintritt. Die Mitarbeiter der Attraktion sind zur Überprüfung des Alters berechtigt, Ausweise einzusehen. Es wird ausdrücklich auf die jeweiligen Hausordnungen dieser Attraktionen hingewiesen.

§ 2 Personenbezogene Daten

2.1 Jeder „Pass“-Inhaber muss folgende Daten angeben:

Vorname und Nachname, postalische Adresse des Hauptwohnsitzes, E-Mail-Adresse, Geburtsdatum und ein aktuelles Foto, welches ein tatsächliches Abbild der Person ist.

Die Daten müssen beim Kauf angegeben werden. Ausnahme: Bei Kauf eines „Merlin Abenteuer-Passes zum Verschenken“ müssen die genannten Daten nicht beim Kauf, sondern erst bei der Aktivierung angegeben und ein Foto des Pass-Inhabers hochgeladen werden (vgl. §2 2.2).

2.2 Beim Online-Kauf des „Passes“ muss der „Pass“-Inhaber ein Foto von sich selbst hochladen, auf dem dieser klar zu erkennen ist. Das Foto wird automatisch auf dem digitalen „Pass“ hinterlegt. Eine Verwendung der Bilddaten zu anderen Zwecken als zur Identitätsprüfung beim Attraktionsbesuch ist ausgeschlossen. Zur Identitätskontrolle wird das Foto auf dem „Pass“ mit dem Inhaber von einem Mitarbeiter der jeweiligen Attraktion abgeglichen. Vor Ort wird der Barcode für die Kontrolle gescannt, sodass das Foto abgeglichen werden kann.

§ 3 Nutzung des „Passes“

3.1 Der Pass wird nur digital als „Digi-Pass“ ausgehändigt. Zu diesem Zweck erhält der Kunde eine personengebundene E-Mail mit seinem Online-Ticket und dem entsprechenden Barcode. Alternativ zur E-Mail werden von sämtlichen Attraktionen auch das Vorzeigen eines Ausdrucks des Barcodes oder das Vorzeigen des „Passes“ in einer Handysoftware wie dem „Apple Wallet“ als gleichwertig akzeptiert.

3.2 Eine Plastikkarte wird nur auf ausdrücklichen Wunsch des Kunden und ausschließlich vor Ort in einer der unter 1.1 genannten Attraktionen gegen eine Gebühr von 8 EUR ausgestellt. Die Plastikkarte ist während der gesamten Laufzeit des „Passes“ erhältlich. Bei der Ausstellung der Plastikkarte ist ein gültiges Ausweisdokument vorzulegen, um die angegebenen Daten zu überprüfen.

3.3 Bei Besitz einer Plastikkarte bleibt diese jederzeit Eigentum der Merlin Entertainment Group Deutschland GmbH.

3.4 Der „Pass“ ist bei jeder Nutzung in einer der Attraktionen bei Eintritt dieser unaufgefordert einzuscannen. Zur Überprüfung der Gültigkeit des Passes ist auf Verlangen ein Identitätsnachweis mit Lichtbild vorzulegen.

3.5

- Der „Pass“ ist personengebunden und nicht übertragbar oder an Dritte weiterzugeben.

- Einzige Ausnahme: Der „Abenteuer-Pass zum Verschenken“ ist ab dem Zeitpunkt der Aktivierung für 365 Tage gültig. Die Aktivierung muss innerhalb von 6 Monaten ab Kaufdatum erfolgen. Bis zum Zeitpunkt der Aktivierung ist der „Abenteuer-Pass zum Verschenken“ übertragbar. Der „Pass“-Inhaber wird in diesem Fall erst bei Aktivierung des „Passes“ benannt und sämtliche in §2 2.2. und 2.3 genannten Daten hinterlegt. Ab diesem Zeitpunkt gilt auch für diesen aktivierten „Pass“, dass dieser personengebunden und nicht übertragbar ist und nicht an Dritte weitergegeben werden darf.

- Bei unzulässiger Weitergabe oder sonstigem Missbrauch des „Passes“ steht der Merlin Entertainment Group Deutschland GmbH ein fristloses außerordentliches Kündigungsrecht zu und der „Pass“ kann umgehend ohne Anspruch auf Kompensation von einem Repräsentanten der Attraktion eingezogen bzw. gesperrt werden. Gleiches gilt bei groben Verstößen gegen die Haus- oder Parkordnungen.

3.6 Kann der „Pass“ bzw. digitale „Pass“ beim Eintritt in die Attraktion auf Grund von Verlust, Diebstahl oder Vergessen nicht vorgezeigt werden, ist kein kostenfreier Eintritt in die Attraktion möglich. Im Übrigen gelten bei Verlust oder Diebstahl die Regelungen gemäß §8 dieser Bedingungen.

3.7 Der „Pass“ berechtigt zu einem einmaligen Eintritt pro Tag pro Attraktion.

3.8 Sollten bei dem digitalen „Pass“ Probleme auftreten (Ticket nicht abgespeichert, E-Mail nicht angekommen o.ä.), wenden Sie sich bitte an Merlin.Abenteuerpass@merlinentertainments.biz. Die Bearbeitung von E-Mails erfolgt ausschließlich werktags und kann entsprechend einige Tage in Anspruch nehmen.

§ 4 Start der Gültigkeit und Geltungsdauer des „Passes“

Der „Pass“ ist ab Kaufdatum für 365 Tage gültig. Einzige Ausnahme: Der „Abenteuer-Pass zum Verschenken“ ist ab dem Zeitpunkt der Aktivierung für 365 Tage gültig. Die Aktivierung muss innerhalb von 6 Monaten ab Kaufdatum erfolgen. Bis zum Zeitpunkt der Aktivierung ist der „Abenteuer-Pass zum Verschenken“ übertragbar.

Mit dem „Pass“ können ab Aktivierung alle in 1.1 genannten Attraktionen genutzt werden. Der aktivierte „Pass“ ermöglicht dem Inhaber Zutritt zu den in 1.1 Attraktionen für eine Dauer von 365 Tagen, beginnend mit dem Tag des Kaufs des „Passes“ bzw. mit Aktivierung des „Passes“ beim „Abenteuer-Pass zum Verschenken“. Dies unterliegt stets

ALLGEMEINE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN DER MERLIN ENTERTAINMENTS GROUP DEUTSCHLAND GMBH FÜR DEN ERWERB DES MERLIN ABENTEUER-PASSES / MERLIN ABENTEUER-PASSES ZUM VERSCHENKEN



den Öffnungs- und Saisonzeiten der einzelnen Attraktionen. Bitte beachten Sie, dass nicht alle Attraktionen ganzjährig geöffnet haben. Informieren Sie sich vor Ihrem Besuch über eventuelle Schließzeiten der jeweiligen Attraktionen (siehe dazu auch 1.5)1 Das Gültigkeitsdatum wird beim Kauf des „Passes“ auf dem „Pass“ angebracht. Beim „Abenteuer-Pass zum Verschenken“ erfolgt dies mit der Aktivierung des „Passes“.

§ 5 Öffnungszeiten

Die Merlin Entertainments Group Deutschland GmbH behält sich das Recht vor, die Öffnungs- und Schließzeiten der Attraktionen nach eigenem Ermessen zu variieren ohne diese jedoch erheblich zu verkürzen, sowie jegliche Teile und / oder Bereiche von Fahrgeschäften, Aktionen, Events oder Einrichtungen der Attraktionen aus triftigem Grund wie Sicherheitsgründen, baulichen oder organisatorischen Gründen zu schließen, zu entfernen oder abzusagen. Der Erwerb des „Passes“ begründet keinen Anspruch auf die tägliche Öffnung der unter 1.1 genannten Attraktionen während der Laufzeit des „Passes“.

§ 6 Kompensationsausschluss

Es ist nicht möglich, den Wert des „Passes“ – anteilig oder komplett – zurückzuerstatten, sollten Teile von Attraktionen aus dem „Pass“-Programm aus baulichen oder organisatorischen Gründen und / oder Sicherheitsgründen vorübergehend geschlossen oder herausgenommen werden. Schadensersatzansprüche und / oder (Teil-) Kompensation für solche Schließungen sind ausgeschlossen. Eine Rückgabe des „Passes“ ist ausgeschlossen.

§ 7 Extras, Zusatzkosten und Beschränkungen

7.1 Als freiwilliges Zusatzangebot bietet die Merlin Entertainments Group Deutschland GmbH „Pass“-Inhabern die Möglichkeit, eine Auswahl an Extras, die nicht im Preis des „Passes“ inkludiert sind, dazu zu buchen. Diese können jeweils pro Extra und „Pass“-Inhaber gegen einen Aufpreis dazu gebucht werden. Die jeweils separat aktuell buchbaren Extras sowie die Bedingungen ihrer Inanspruchnahme sind unter www.merlinabenteuerpass.de/abenteuer-pass-buchen/extras einsehbar. Die angebotenen Extras können variieren und unterliegen unwesentlichen Änderungen, die ohne vorherige Ankündigung in Kraft treten können. Soweit Ihnen für die Nutzung dieser Extras Gutscheine zur Verfügung gestellt werden, sind diese ebenfalls personengebunden. Der Verkauf oder die Übertragung dieser Gutscheine ist nicht gestattet.

7.2 Sonderveranstaltungen (z.B. Events, Konzerte, Themenwochenenden) in den einzelnen Attraktionen sind vom Leistungsumfang des „Passes“ nicht umfasst. Die Merlin Entertainments Group Deutschland GmbH behält sich vor, für diese Sonderveranstaltungen ein gesondertes Entgelt zu erheben.

7.3 Die Merlin Entertainments Group Deutschland GmbH ist berechtigt, zur Einhaltung behördlicher und sonst zwingenden Vorgaben oder zum Schutz von Leben, Körper und Gesundheit der „Pass“-Inhaber, Besucher und Mitarbeiter der Attraktionen den Zugang zu den unter 1.1 Attraktionen einzuschränken oder von zusätzlichen Bedingungen oder Maßnahmen abhängig zu machen, insbesondere, aber nicht ausschließlich durch die Kontingentierung der einlösbaren Besuche, Zusatzgebühren oder Reservierungstickets. Hierbei sind die örtlichen Gegebenheiten der Attraktionen sowie der zusätzliche Aufwand zur Gewährleistung des rechtskonformen Betriebens und eines für die „Pass“-Inhaber und weiteren Besucher sicheren Besuches der Attraktionen im Verhältnis zum Interesse der „Pass“-Inhaber am ungehinderten Zugang zu beachten.

§ 8 Verlust, Diebstahl

8.1 Der Verlust oder Diebstahl eines haptisch ausgestellten „Passes“ (= Plastikkarte) muss umgehend der ausstellenden Attraktion gemeldet werden, um Missbrauch durch Dritte zu verhindern. Kontaktdaten zu den einzelnen Attraktionen finden Sie auf www.merlinabenteuerpass.de. Die Bearbeitung von E-Mails erfolgt ausschließlich werktags und kann entsprechend einige Tage in Anspruch nehmen.

8.2 Im Falle eines Verlusts oder Diebstahls stellt die jeweilige Attraktion ersatzweise eine neue Plastikkarte aus. Ersatzkarten können nur in der Attraktion ausgestellt werden, in der der ursprüngliche „Pass“ ausgestellt wurde und die Daten aus §2 vorliegen. Die Ausstellung einer Ersatzkarte wird mit 8 EUR berechnet.

§ 9 Weitere Aktionen/Promotionen

Sofern nicht anderweitig angegeben, ist der Pass nicht kombinierbar mit weiteren Aktionen und/oder Gutscheinen.

§ 10 Verlängerung und Folgekauf

Der „Pass“ kann ab 28 Tage vor Ablauf der Gültigkeit bis 28 nach Ablauf der Gültigkeit zum zu diesem Zeitpunkt aktuellen Verlängerungspreis für weitere 365 Tage verlängert werden. Bei einer Verlängerung vor Ablauf der aktuellen Karte, beginnt die Gültigkeit der neuen Karte im Anschluss. Nach Ablauf dieses Zeitraumes ist der Erwerb eines neuen „Passes“ ausschließlich zum regulären Preis möglich, nicht zum Verlängerungspreis. Der „Pass“ kann nur online verlängert werden. Bei Änderungen, die das Produkt betreffen, ist eine Verlängerung nicht garantiert. Die jeweilige Verlängerung sowie jeder Folgekauf eines „Passes“ stehen unter dem Vorbehalt der Zustimmung bzw. Annahme der Merlin Entertainments Group Deutschland GmbH.

§ 11 Datenschutzhinweis und Identitätskontrolle

11.1 Die Merlin Entertainments Group Deutschland GmbH verarbeitet die nach §2 von Ihnen angegebenen Daten zur Vertragserfüllung und -änderung und für den Fall des Verlusts auf Grundlage von Art. 6 (1) (b) Datenschutzgrundverordnung (DS-GVO). Die Merlin Entertainments Group Deutschland GmbH kann zur Erfüllung des Vertrages die angegebenen Daten ihren unter 1.1 genannten Tochterunternehmen mitteilen.

11.2 Zudem verarbeitet die Merlin Entertainments Group Deutschland GmbH Ihre E-Mailadresse zum Zwecke der Zusendung von werblichen Informationen rund um den „Pass“. Diese Datenverarbeitung erfolgt auf der Grundlage der berechtigten Interessen der Merlin Entertainments Group Deutschland GmbH gem. Art. 6 (1) (f) DS-GVO, die darin bestehen, Produkte und Dienstleistungen der Merlin Entertainments Group Deutschland GmbH zu bewerben. Einer solchen werblichen Nutzung Ihrer E-Mailadresse können Sie jederzeit für die Zukunft unter den unter Ziffer 12.3 genannten Kontaktdaten widersprechen.

Eine Weitergabe der Daten zu Werbezwecken erfolgt nur, wenn Sie hierzu ausdrücklich Ihre Einwilligung erteilt haben.

11.3 Ihre Daten werden gelöscht oder gesperrt, sobald sie für die Vertragserfüllung nicht mehr benötigt werden und soweit gesetzliche Vorschriften nicht entgegenstehen. Ihre E-Mailadresse können wir über die Laufzeit des Vertrages hinaus gem. Ziffer 11.2 bis zur Ausübung eines Widerspruchs für eine werbliche Nutzung derselben nutzen. Auf Verlangen wird die Merlin Entertainments Group Deutschland GmbH als Verantwortliche Ihnen Auskunft über die zu Ihrer Person gespeicherten Daten erteilen. Ebenso erfolgt auf Verlangen eine Berichtigung, Verarbeitungseinschränkung, Sperrung oder Löschung der über Sie gespeicherten Daten. Bitte nutzen Sie hierfür die unter § 12.3 genannten Kontaktdaten. Weitere Informationen zum Datenschutz finden Sie unter <https://www.merlinabenteuerpass.de/rechtliches/datenschutzerklaerung>.

11.4 Bei Kontrollen sind die Mitarbeiter der jeweiligen Attraktion berechtigt, sich vom Besitzer des „Passes“ einen Ausweis mit Lichtbild zum Abgleich der für den konkreten Pass hinterlegten Daten vorlegen zu lassen.

§ 12 Anwendbares Recht, Kontakt

12.1 Es gilt deutsches Recht. Zwingende verbraucherschutzrechtliche Vorschriften nach ausländischen Rechtsordnungen bleiben hiervon unberührt. Mündliche Nebenabreden bestehen nicht. Änderungen dieser AGB bedürfen der Schriftform.

12.2 Sollten einzelne Punkte dieser AGB ganz oder teilweise unwirksam, undurchführbar oder nicht durchsetzbar sein oder werden, so wird dadurch die Gültigkeit des Vertrags und der übrigen Bedingungen nicht berührt.

12.3 Rückfragen zum „Pass“ können über die folgenden Kontaktmöglichkeiten an die Merlin Entertainments Group Deutschland GmbH gerichtet werden: Merlin Entertainments Group Deutschland GmbH, Kehrweider 5, 20457 Hamburg, 01806 - 66 69 01 91 (20 Cent / Min. aus dem dt. Festnetz, Mobilfunk max. 60 Cent / Min), info@merlinabenteuerpass.de, Sitz der Gesellschaft: Hamburg, Amtsgericht Hamburg, HRB Nr. 97286.

§ 13 Sonstiges

Die Europäische Kommission stellt unter <http://ec.europa.eu/consumers/odr/> eine Plattform zur Online-Beilegung verbraucherrechtlicher Streitigkeiten (OS-Plattform) bereit. Die Merlin Entertainments Group Deutschland GmbH nimmt derzeit nicht an einem - für sie freiwilligen - Verfahren zur alternativen Streitbeilegung teil. Daher kann auch die OS-Plattform von unseren Kunden nicht genutzt werden.



ALLGEMEINE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN DER MERLIN ENTERTAINMENTS GROUP DEUTSCHLAND GMBH FÜR DEN ERWERB DES MERLIN ABENTEUER-PASSES / MERLIN ABENTEUER-PASSES ZUM VERSCHENKEN

§ 14 Änderungen dieser AGB

Die Merlin Entertainment Group Deutschland GmbH behält sich das Recht vor, die vorliegenden AGB ausschließlich aus triftigem Grund wie Gesetzesänderungen, Änderungen der Rechtsprechung oder erheblichen Veränderungen der Marktgegebenheiten, zu ändern. „Pass“-Inhaber werden über die Änderung der AGB über die in §2 angegebenen Kontaktdaten, vorzugsweise per E-Mail, informiert. Ein Widerspruch gegen die Änderung der AGB ist innerhalb einer Frist von einem Monat durch Nachricht an die unter 12.3 genannten Kontaktdaten möglich. Sofern kein fristgerechter Widerspruch erfolgt, gilt die Änderung als genehmigt und die geänderten AGB werden Vertragsbestandteil.

Stand: 11/2021. Gültig ab 26.11.2021.

Für Personen, die eine Jahreskarte vor dem 01.12.2020 gekauft oder verlängert haben, gilt die vorangegangene Fassung der AGB vom jeweiligen Kaufdatum, einzusehen unter <https://www.merlinabenteuerpass.de/rechtliches/allgemeine-geschaeftsbedingungen>, fort.