

# Nutzungsbedingungen | Datenschutzerklärung

Alleswisser

## Teil 1: Nutzungsbedingungen

### I. Geltungsbereich, Vertragsgegenstand

(1) Die vorliegenden Nutzungsbedingungen regeln das Vertragsverhältnis zwischen dem Nutzer und dem Anbieter Jörg Ronniger (Würzburger Straße 11, D-04207 Leipzig), der die Anwendung „Alleswisser“ für den Einsatz auf Smartphones, Tablets und anderen elektronischen Endgeräten zur Nutzung verfügbar macht.

(2) Eine Nutzung der angebotenen Anwendung ist ausschließlich nach Akzeptanz dieser Nutzungsbedingungen zulässig, die verbindlich die Rechte und Pflichten beider Parteien festlegen und als Rahmenvereinbarung für alle Aktualisierungen, Updates, Ergänzungen, Erweiterungen, Ersetzungen der Anwendung gelten, es sei denn, in diesen Fällen kommen ausdrücklich gesonderte Nutzungsbedingungen zur Anwendung.

(3) Handelt der Nutzer im Zusammenhang mit der Anwendung als oder für ein Unternehmen, d.h. in Ausübung einer gewerblichen oder selbständigen beruflichen Tätigkeit, oder für eine öffentliche Körperschaft, findet § 312i Abs. 1 S. 1 Nr. 1 - 3 des Bürgerlichen Gesetzbuches (BGB) keine Anwendung.

(4) Vertragssprache ist Deutsch.

### II. Leistungen des Anbieters

(1) Der Anbieter hält in der Anwendung das Spiel „Alleswisser“ zum Abruf bzw. Download bereit, einem Spiel, das es 2-4 Mitspielern ermöglicht, sich im familiären bzw. privaten Bereich in verschiedenen Wissenskategorien miteinander zu messen.

(2) Der Anbieter ist berechtigt, den Betrieb der Anwendung jederzeit ganz oder teilweise einzustellen. Aufgrund der Beschaffenheit des Internets und der Datenübertragungswege sowie der Erforderlichkeit von Wartungsarbeiten kann der Anbieter eine ununterbrochene Verfügbarkeit der Anwendung nicht zusichern. Der Anbieter ist jedoch bestrebt, die Beeinträchtigungen für den Nutzer so gering wie möglich zu halten.

(3) Der Anbieter stellt die Anwendung in einer kostenlosen Basisversion zur Verfügung, die durch entgeltpflichtige Features und sonstige Dienstleistungen, die in der Basisversion nicht zur Verfügung stehen, ergänzt werden können. Für die Nutzung der Basisversion fallen lediglich die üblichen Kosten für Nutzung einer Internetverbindung an, um die Anwendung nutzen zu können. Die Kosten für

die verfügbaren Erweiterungen der Anwendung (z.B. zusätzliche Fragenpakete, Offline-Erweiterung) werden dem Nutzer rechtzeitig vor Abgabe einer Vertragserklärung und inkl. MwSt. angezeigt.

### III. Registrierung, Personalisierung

Die Nutzung der Anwendung erfordert keine Registrierung und kein Passwort.

### IV. Nutzungsrechteinräumung des Anbieters

(1) Die bei Nutzung der Anwendung dem Nutzer überlassenen Inhalte, Informationen, Software und Dokumentationen sind durch das Urheberrechtsgesetz geschützt.

(2) Der Anbieter räumt dem Nutzer ein einfaches, nicht ausschließliches und nicht übertragbares Recht ein, die im Rahmen der vertragsgemäßen Nutzung (Spielbetrieb) der Anwendung überlassenen Inhalte, Informationen, Software und Dokumentationen in dem Umfang zu nutzen, wie es dem mit der Bereitstellung und Überlassung der Anwendung durch den Anbieter verfolgten Zweck (hierzu II.) entspricht. Diese Rechteinräumung endet mit der Entfernung der Anwendung vom Endgerät des Nutzers.

(3) Die bei Nutzung der Anwendung dem Nutzer überlassenen Inhalte, Informationen, Software und Dokumentationen dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Anbieters weder verändert, kopiert, vervielfältigt, verkauft, vermietet, vertrieben, genutzt, ergänzt noch in einer sonstigen Weise überlassen oder verwertet werden. Satz 1 gilt auch für das Design der Anwendung, die gezeigten Marken, Logos oder Namen des Anbieters.

(4) Die §§ 69a ff. Urheberrechtsgesetz bleiben im Übrigen unberührt.

### V. Nutzungsrechteinräumung des Nutzers

(1) Hinterlegt der Nutzer auf der Anwendung Ideen oder Anregungen, darf der Anbieter diese zur Entwicklung, Verbesserung bzw. zum Vertrieb der Anwendung unentgeltlich verwerten.

(2) Darüber hinaus darf der Nutzer neu konzipierte Fragen und dazugehörige Inhalte (z.B. Bilder, Fotos, Grafiken etc.) an den Anbieter übermitteln, damit diese Eingang in den Spielablauf der Anwendung finden. Der Nutzer räumt dem Anbieter an den übermittelten Inhalten unentgeltlich alle Rech-

te ein, die für eine Nutzung im Rahmen der Anwendung sowohl zum Zeitpunkt der Übermittlung als auch in künftigen Versionen und Weiterentwicklungen der Anwendung erforderlich ist. Der Nutzer räumt dem Anbieter hierzu insbesondere ein einfaches, räumlich und zeitlich unbegrenztes übertragbares Nutzungsrecht an den Fragen ein, wobei dem Anbieter insbesondere Änderungen, Weiterentwicklungen, Übersetzungen, sowie jegliche gewerbliche Nutzung und Verwertung im Zusammenhang mit der Anwendung gestattet sind.

(3) Der Nutzer stellt eigenverantwortlich sicher, dass er keine Inhalte und Fragen an den Anbieter übermittelt, die bestehende Gesetze oder Rechte Dritter verletzen, und er im Hinblick auf die übermittelten Inhalte über die erforderlichen Nutzungs- und Übertragungsrechte verfügt. Im Fall der Zuwiderhandlung stellt der Kunde den Anbieter von den in diesem Zusammenhang geltend gemachten Ansprüchen Dritter bereits jetzt frei.

## **VI. Ordnungsgemäße Verwendung**

(1) Die Anwendung ist ausschließlich auf Deutsch abspielbar.

(2) Der Nutzer beachtet die Bedienungs- und Gebrauchshinweise, welche als Teil der Anwendung digital oder in beiliegenden Gebrauchsanweisungen mitgeteilt werden. Der Nutzer wird die neueste Version der Anwendung verwenden.

(3) Die Anwendung nutzt eine auf dem Endgerät des Nutzers installierte Spracherkennungssoftware. Bei Nutzung dieser Technologie ist eine in jedem Fall fehlerfreie Ein- und Ausgabe von Sprache derzeit technisch nicht zu gewährleisten (insbes. bei der Verarbeitung anderer Sprachen als Deutsch, zusammengesetzten Wörtern/ Wortgruppen); der Anbieter nimmt Verbesserungsvorschläge und -hinweise der Nutzer gerne an, um die Nutzung dieser Funktion weiterzuentwickeln.

## **VII. Pflichten des Nutzers**

(1) Bei Nutzung der Anwendung hat der Nutzer geltendes Recht sowie die Rechte Dritter zu beachten. Dem Nutzer ist insbesondere untersagt,

- die gewerbliche Schutz-, Urheber-, Persönlichkeits-, Eigentumsrechte oder sonstigen Rechte Dritter zu verletzen;
- Inhalte mit Schadsoftware wie z.B. Viren, „Trojanischen Pferden“ oder anderen Programmen, die die Software des Anbieters beschädigen können, zu übermitteln;
- Hyperlinks oder Inhalte einzugeben, zu speichern oder zu senden, zu denen er nicht befugt ist, insbesondere wenn diese Hyperlinks

oder Inhalte gegen Geheimhaltungsverpflichtungen verstoßen oder rechtswidrig sind;

- Werbung oder elektronische Werbepost ("Spam") sowie nicht zutreffende Warnungen vor Viren, Fehlfunktionen oder sonstige Falschmeldungen zu verbreiten;
- zur Teilnahme an Gewinnspielen, Schneeballsystemen, Kettenbrief-, Pyramidenspiel- und vergleichbaren Aktionen aufzufordern;
- mit seinem Nutzungsverhalten gegen die guten Sitten zu verstoßen.

(2) Erlangt Anbieter davon Kenntnis, dass die vom Nutzer eingestellten Inhalte geltendes Recht oder die Rechte Dritter verletzen oder bestehen hierfür zumindest Anhaltspunkte, wird der Anbieter den Nutzer auffordern, in Bezug auf den im Raum stehenden Rechtsverstoß binnen angemessener Frist Stellung zu nehmen. Kann der Nutzer innerhalb der Frist den in Frage stehenden Sachverhalt nicht widerlegen, ist der Anbieter berechtigt, die gerügten Inhalte zu löschen.

(3) Der Anbieter ist berechtigt, den Zugang zur Anwendung zu sperren, wenn der Nutzer gegen die Pflichten aus diesen Nutzungsbedingungen verstößt.

## **VIII. Hyperlinks**

Die Anwendung enthält Hyperlinks, die zu den Internetpräsenzen Dritter leiten. Die Hyperlinks sind als Verweise auf externe Quellen entsprechend gekennzeichnet. Die verlinkten Websites wurden zum Zeitpunkt der Setzung des Hyperlinks auf mögliche Rechtsverstöße überprüft. Eine dauerhafte Kontrolle aller Internetpräsenzen, die verlinkt sind, ist jedoch nicht durchführbar. Werden dem Nutzer konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung auf einer verlinkten Website bekannt, hat er unverzüglich den Anbieter hierüber zu informieren, damit dieser umgehend reagieren kann.

## **IX. Haftung**

(1) Überlässt der Anbieter dem Nutzer Informationen, Software oder Dokumentationen unentgeltlich, ist eine Haftung des Anbieters für Sach- und Rechtsmängel der Informationen, Software und Dokumentationen, insbesondere für deren Richtigkeit, Fehlerfreiheit, Nichtbelastung mit Schutz- und Urheberrechten Dritter, Vollständigkeit und/oder Verwendbarkeit ausgeschlossen, es sei denn der Anbieter handelt vorsätzlich oder arglistig.

(2) Alle übrigen Ansprüche des Nutzers auf Schadensersatz sind ausgeschlossen. Hiervon ausgenommen sind jedoch Schadensersatzansprüche des Nutzers, die 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 oder dessen Erfüllungsgehilfen beruhen, resultieren. Wesentliche Vertragspflichten sind solche, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrags überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertrauen darf.

(3) Bei der 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.

(4) Die Vorschriften des Produkthaftungsgesetzes bleiben in jedem Fall unberührt.

#### **X. Anwendbares Recht, Gerichtsstand, Vereinbarkeit mit anderen Rechtsordnungen**

(1) Sämtliche Rechtsbeziehungen zwischen dem Anbieter und dem Nutzer unterliegen ausschließlich dem Recht der Bundesrepublik Deutschland (BRD) unter Ausschluss des UN-Kaufrechts. Ist der Kunde Verbraucher gilt Satz 1 nur insoweit, als das durch die Rechtswahl nicht der Schutz zwingender Rechtsvorschriften des Staates, in dem der Kunde seinen gewöhnlichen Aufenthalt hat, unterlaufen wird.

(3) Ist der Kunde Kaufmann, juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen, ist ausschließlicher Gerichtsstand für alle Streitigkeiten aus diesem Vertrag Leipzig. Dasselbe gilt, wenn der Kunde keinen allgemeinen Gerichtsstand in der BRD hat oder Wohnsitz oder gewöhnlicher Aufenthalt im Zeitpunkt der Klageerhebung nicht bekannt sind.

(4) Die Anwendung berücksichtigt die rechtlichen Anforderungen der BRD als Land, in dem Anbieter seinen Sitz hat. Greifen Nutzer auf die Anwendung zu, die einer anderen Rechtsordnung unterliegen, liegt es in ihrer alleinigen Verantwortung, vor einer Nutzung der Anwendung zu prüfen, ob der Abruf, Download und / oder die Nutzung der Anwendung nach den für sie geltenden Vorschriften erlaubt ist.

---

## **Teil 2: Datenschutzbestimmungen**

Der Schutz der personenbezogenen Daten und Privatsphäre der Nutzer ist dem Anbieter ein wichtiges Anliegen. In der nachfolgenden Erklärung wird informiert, welche Daten bei der Verwendung der Anwendung Alleswisser erhoben und wie diese unter Beachtung der gesetzlichen Vorschriften genutzt werden.

### **1. Erhebung und Verarbeitung von Nutzerdaten**

Beim Herunterladen der Anwendung (z.B. im App-Store, Play-Store, Amazon) werden insbesondere der Nutzernamen, die Gerätekennciffer, eine vorhandene Kundennummer, die hinterlegte E-Mail-Adresse, der Zeitpunkt des Downloads sowie die Zahlungsinformationen, die der Nutzer angegeben hat, an den jeweiligen Downloadanbieter (App-Store, Play-Store) übermittelt. Auf diese Datenerhebung hat der Anbieter keinen Einfluss. Der Anbieter verarbeitet diese Daten soweit erforderlich ausschließlich zum Zweck der Vertragsabwicklung und nur in dem Umfang, wie es für den Download und die Nutzung der Anwendung erforderlich ist. Danach werden die Daten gelöscht.

### **2. Verwendung der Anwendung**

(1) Die Anwendung wird auf das Endgerät des Nutzers geladen und kann ohne Zugriff auf das Internet verwendet werden; bei der Nutzung werden keine personenbezogenen Daten erhoben.

(2) Zur Personalisierung der Spielteilnehmer und besseren Visualisierung kann der Nutzer seinen Namen bzw. ein Pseudonym, sein Alter, sein Geschlecht und ein Foto in der Anwendung hinterlegen. Diese Daten werden ausschließlich lokal auf dem genutzten Endgerät gespeichert und können jederzeit wieder gelöscht werden.

### **3. Weitergabe persönlicher Daten**

Eine Weitergabe der persönlichen Daten des Nutzers an Dritte (z.B. zu Werbezwecken) erfolgt nicht, es sei denn, der Nutzer hat separat in eine Weitergabe personenbezogener Daten ausdrücklich eingewilligt oder der Anbieter ist hierzu aufgrund gerichtlicher Entscheidung, behördlicher Anordnung oder von Gesetzes wegen verpflichtet.

### **4. Registrierung**

Die Verwendung der Anwendung setzt keine Registrierung voraus.

### **5. Verantwortliche Stelle, Auskunft, Widerruf**

Nutzer verwenden bitte die nachstehende Kontaktmöglichkeit, um vom Anbieter jederzeit Auskunft über die Datenerhebung und -verarbeitung zu erhalten und/ oder Berichtigung, Sperrung oder Löschung ihrer personenbezogenen Daten zu erhalten. Hierfür fallen keine Kosten an, welche über die Kosten für die Inanspruchnahme des vom Nutzer gewählten Kommunikationsmittels hinausgehen:

Jörg Ronniger  
Würzburger Straße 11  
D-04207 Leipzig  
Telefon: 034169953131  
E-Mail: joerg.ronniger@arcor.de

## 6. Zugriff auf Fotos

Die Anwendung ermöglicht den Zugriff auf Inhalte, die auf dem Endgerät des Nutzers gespeichert sind, wie insbesondere Fotos. Der Zugriff erfolgt nicht ohne die vorherige Erlaubnis des Nutzers. Erteilt dieser die Erlaubnis, wird die Anwendung die Daten vertraulich behandeln und nur in dem für die Erbringung der Anwendung notwendigen Umfang verarbeiten. Bei Versagung der Erlaubnis werden die Daten weder erhoben noch verarbeitet, der Nutzer kann dann nicht alle Funktionen der Anwendung nutzen.

Der Nutzer ist berechtigt, die erteilte Erlaubnis jederzeit zu widerrufen. Nutzer, die das Betriebssystem „iOS“ verwenden, können die Erlaubnis unter „Einstellungen“ und dort unter „Alleswisser“ widerrufen. Darüber hinaus besteht bei der Nutzung von iOS sowie anderer Betriebssysteme jederzeit die Möglichkeit den Widerruf der Erlaubnis zu erklären, indem der Nutzer direkt Kontakt mit dem Anbieter aufnimmt. Die Kontaktdaten sind in Ziff. 5 dieser Erklärung aufgeführt.

Sofern kein Widerruf der Erlaubnis vorliegt, werden die Daten gelöscht, wenn sie für die Erbringung der Anwendung nicht mehr erforderlich sind und handels- bzw. abgabenrechtliche Vorschriften der Löschung nicht entgegenstehen.

## 7. Push-Meldungen

Die Anwendung beinhaltet auch einen Service zum Erhalt von Push-Meldungen, die bezogen auf den jeweiligen Spielverlauf aktiv zur Teilnahme bzw. Fortführung auffordern. Im Fall der Nutzung des Push-Services werden zu dessen Erbringung der dem Nutzer von Apple oder Google zugeteilte Device-Token bzw. die Registration-ID mit dem Anbieter ausgetauscht.

Nutzer, die den Erhalt von Push-Meldungen nicht wünschen, können dies über die Systemeinstellungen auf ihrem Endgerät entsprechend anpassen.

## 8. Cookies

Die Anbieter setzt sogenannte Cookies ein. Cookies sind kleine Textdateien mit einer Zahlenfolge, welche lokal im Zwischenspeicher des verwendeten Internet-Browsers gespeichert werden. Cookies werden nicht Bestandteil des Endgeräts. Die meisten Browser sind so voreingestellt, dass sie Cookies automatisch akzeptieren. Nach dem Ende der Browser-Sitzung werden die meisten der verwendeten Cookies wieder gelöscht (sog. Session-Cookies bzw. Sitzungs-Cookies). Die sog. dauerhaften Cookies verbleiben dagegen auf dem Endgerät und ermöglichen es, den Nutzer beim nächsten Besuch wiederzuerkennen.

Ein Nutzer, der den Einsatz von Cookies nicht wünscht, kann du durch veränderte Browsereinstellungen das Ablegen von Cookies blockieren bzw. gespeicherte Cookies entfernen. In diesem Fall kann der Funktionsumfang der Anwendung jedoch nicht vollumfänglich gewährleistet werden.

## 9. Teilen von Informationen

Der Nutzer hat optional die Möglichkeit, Informationen, z.B. zu Spielverlauf oder Spielergebnis, mit Kontakten in sozialen Netzwerken zu teilen, also für diese im jeweiligen sozialen Netzwerk sichtbar zu machen. Das Teilen erfolgt mithilfe der von den jeweiligen Netzwerken zur Verfügung gestellten Funktionalitäten (Plugins), die an entsprechenden Schriftzügen (bei Facebook zum Beispiel „teilen“) oder stilisierten Symbolen zu erkennen sind.

Sofern der Nutzer beim jeweiligen Netzwerk angemeldet und eingeloggt ist, erhebt das Netzwerk bei der Nutzung der Plugins personenbezogene Daten, um die Darstellung auf dem Nutzerprofil im Netzwerk zu gewährleisten. Weitere Informationen zum Vorgang sind z.B. unter [www.facebook.com/about/privacy](http://www.facebook.com/about/privacy) sowie in den Datenschutzbestimmungen anderer sozialer Netzwerke einsehbar.

Die Nutzer werden gebeten, zu berücksichtigen, dass geteilte Inhalte entsprechend den Privatsphäre-Einstellungen beim jeweiligen Netzwerk auch für Dritte, möglicherweise auch außerhalb des Netzwerks, sichtbar sind. In den Privatsphäre-Einstellungen des Netzwerkes kann die Sichtbarkeit beschränkt oder beendet werden.

## 10. Beendigung, Löschung

Der Nutzer kann die Verwendung der Anwendung endgültig beenden, indem er sie von seinem Endgerät entfernt. In Fall der Löschung der App werden die lokalen Spielerprofilinformationen endgültig gelöscht. Innerhalb der Anwendung können auch einzelne Spielerprofile sowie die dazugehörigen Informationen jederzeit vom Nutzer entfernt werden.