

Allgemeine SYSTEM-CARD Schulungsbedingungen

Stand: Juni 2025

Diese Allgemeinen Schulungsbedingungen regeln die Teilnahme an Schulungen, Fortbildungen, Seminaren, Lehrgängen sowie sonstigen Weiterbildungsangeboten (nachfolgend „Veranstaltungen“), die von der SPIELHOFF GmbH (nachfolgend „Veranstalter“) im Bereich mobiler Arbeitsmaschinen sowie weiterer relevanter Schulungen durchgeführt werden.

I. Allgemeine Bestimmungen

1. Geltungsbereich und Vertragsabschluss

a) Anwendungsbereich

Diese Schulungsbedingungen gelten ergänzend zu den Angaben in den jeweiligen Schulungsprogrammen (gedruckt oder digital) und dem Anmeldeformular für sämtliche Veranstaltungen des Veranstalters.

b) Vertragsabschluss

Alle Angebote des Veranstalters sind freibleibend, sofern nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet. Ein verbindlicher Vertrag über die Teilnahme an einer Veranstaltung kommt erst durch schriftliche oder elektronische Bestätigung der Anmeldung durch den Veranstalter zustande. Änderungen oder Ergänzungen des Vertrags bedürfen der Textform.

c) Individuelle Vereinbarungen

Individuelle, schriftlich bestätigte Vereinbarungen zwischen Veranstalter und Teilnehmer haben Vorrang vor diesen Allgemeinen Schulungsbedingungen.

d) Persönlicher Geltungsbereich

Diese Bedingungen gelten ausschließlich gegenüber Unternehmen, juristischen Personen des öffentlichen Rechts sowie öffentlich-rechtlichen Sondervermögen gemäß § 310 Abs. 1 BGB.

e) Räumlicher Geltungsbereich

Die Schulungsbedingungen gelten unabhängig vom Ort der Veranstaltung, also auch bei Durchführung in Räumen Dritter oder beim Kunden vor Ort.

2. Preise, Gebühren und Zahlungsbedingungen

Alle angegebenen Preise und Gebühren verstehen sich zuzüglich der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Rechnungen sind spätestens zehn Werktage nach Zugang ohne Abzug fällig. Der Veranstalter ist berechtigt, die Zahlung der gesamten Teilnahmegebühr vor Beginn der Veranstaltung zu verlangen.

Die Zurückbehaltung von Zahlungen oder Aufrechnung mit Gegenforderungen ist ausgeschlossen, es sei denn, diese sind rechtskräftig festgestellt, unbestritten oder vom Veranstalter anerkannt.

3. Rücktritt durch den Teilnehmer

Bei Rücktritt nach verbindlicher Anmeldung fallen folgende Stornogebühren an:

- bis 10 Werktage vor Veranstaltungsbeginn: 30 % der Teilnahmegebühr
- bis 4 Werktage vor Veranstaltungsbeginn: 50 % der Teilnahmegebühr
- danach oder bei Nichterscheinen: 100 % der Teilnahmegebühr

Ein Rücktritt ist kostenfrei möglich, wenn der Veranstalter die Absage vertreten kann.

4. Absage durch den Veranstalter

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Veranstaltungen aus wichtigem Grund abzusagen, insbesondere bei:

- zu geringer Teilnehmerzahl (spätestens eine Woche vor Beginn)
- höherer Gewalt oder unvorhersehbarem Ausfall des Schulungspersonals

Bereits gezahlte Gebühren werden vollständig erstattet. Weitergehende Ansprüche, insbesondere Ersatz für Reise- oder Übernachtungskosten, sind ausgeschlossen.

5. Haftung und Eigenverantwortung

Die Teilnahme, insbesondere an praktischen Übungen, erfolgt auf eigene Gefahr. Trotz umfassender Sicherheitsvorkehrungen können Verletzungen (z. B. Prellungen, Verstauchungen, Kreislaufprobleme, im Einzelfall schwerwiegendere Verletzungen) nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Mit der Anmeldung bestätigt der Teilnehmer bzw. das anmeldende Unternehmen, dass die gesundheitliche Eignung besteht und etwaige Einschränkungen vor Schulungsbeginn mitgeteilt werden.

Für Schäden haftet der Veranstalter nur bei vorsätzlicher oder grob fahrlässiger Pflichtverletzung. Bei leicht fahrlässiger Verletzung wesentlicher Vertragspflichten (Kardinalpflichten) ist die Haftung auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden begrenzt.

Der Teilnehmer ist verpflichtet, über eine angemessene Haftpflichtversicherung zu verfügen und auf Wunsch des Veranstalters eine entsprechende Bestätigung vorzulegen.

6. Änderungen im Veranstaltungsablauf

Der Veranstalter behält sich vor, den Veranstaltungsverlauf geringfügig zu ändern, Trainer zu ersetzen oder – sofern zumutbar – den Veranstaltungsort zu verlegen.

7. Schulungsleistungen und Anforderungen bei Schulungen vor Ort

Der Veranstalter führt Erst- und Folgeschulungen für unterschiedliche Kategorien von Arbeitsmaschinen durch. Die Schulungen beinhalten theoretische Grundlagen, praktische Einheiten sowie Inhalte zu Sicherheit, Unfallvermeidung und relevanten Rechtsvorschriften (z. B. ArbSchG, BetrSichV, StVO).

- Schulungen beim Kunden („Inhouse-Schulungen“) unterliegen denselben Qualitätsanforderungen wie Veranstaltungen in den Räumlichkeiten des Veranstalters. Der Kunde verpflichtet sich, folgende Voraussetzungen vor Ort sicherzustellen:
 - ein ruhiger, ungestörter Schulungsraum mit ausreichender Größe,
 - angemessene Beleuchtung und Belüftung,
 - ausreichende Sitzgelegenheiten für alle Teilnehmenden,
 - Bereitstellung von alkoholfreien Getränken sowie einer angemessenen Mittagsverpflegung für Teilnehmende und Trainer.
 - Sollten die Arbeitsbühnen nicht durch den Veranstalter gestellt werden, ist der Kunde für den Zustand der Geräte verantwortlich. Die Arbeitsbühnen müssen zum Zeitpunkt der Schulung alle relevanten Prüfungen (UVV, Elektro, ...) besitzen und auch für die Schulung der entsprechenden Kategorie geeignet sein.
 - Die technische Schulungsausstattung für den Theoretischen Teil (Laptop und Beamer) wird vom Veranstalter bereitgestellt. Der Kunde ist für eine ausreichende Stromversorgung verantwortlich.
 - Weitere für die Schulung benötigte Materialien (z. B. Maschinen, persönliche Schutzausrüstung) sind in der Regel im Angebot separat aufgeführt, sofern diese durch die SPIELHOFF GmbH gestellt werden sollen. Es gelten hierfür die regulären Miet- und Vertragsbedingungen.
 - Sollten die genannten Voraussetzungen nicht erfüllt sein und dadurch eine ordnungsgemäße Durchführung der Schulung nicht möglich sein, behält sich der Veranstalter vor, die Schulung abubrechen oder zu verschieben. In diesem Fall bleibt der Vergütungsanspruch bestehen.
-

8. Einsatz von Virtual Reality (VR)

Zur Ergänzung des Schulungskonzepts kann es sein, dass der Veranstalter Virtual-Reality-Technologie einsetzt. Diese ermöglicht realitätsnahe Simulationen, auch solcher Szenarien, die aus Sicherheitsgründen nicht in der Praxis dargestellt werden können (z. B. Beinahe-Unfälle).

Der Veranstalter weist darauf hin, dass VR-gestützte Schulungen derzeit nicht als vollständiger Ersatz für Praxisschulungen gesetzlich anerkannt sind. Die endgültige Bewertung der Qualifikation liegt beim Auftraggeber bzw. Arbeitgeber.

9. Ablehnung von Anmeldungen

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Anmeldungen ohne Angabe von Gründen abzulehnen. Bei Überbuchung erfolgt eine unverzügliche Benachrichtigung.

10. Nutzungsrechte an Unterlagen

Sämtliche Schulungsunterlagen und begleitendes Material sind urheberrechtlich geschützt. Eine Vervielfältigung, Weitergabe oder anderweitige Nutzung ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Veranstalters zulässig.

Urheberrechtshinweise dürfen nicht entfernt werden. Dies gilt insbesondere für lizenzierte Software, Datenbanken oder Dokumentationen in digitaler Form.

11. Teilnahmebescheinigung

Teilnehmende erhalten nach erfolgreichem Abschluss der Schulung und bestandener Prüfung eine Bedienberechtigung oder Teilnahmebescheinigung. Diese wird nur bei vollständiger und aktiver Teilnahme ausgestellt.

II. Schlussbestimmungen

1. Rechtswahl

Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland.

2. Gerichtsstand

Gerichtsstand für alle Streitigkeiten aus dem Vertragsverhältnis ist – sofern gesetzlich zulässig – der Sitz des Veranstalters.

SPIELHOFF GmbH