Allgemeine Geschäftsbedingungen von HoopsHub

§ 1 Geltungsbereich und Vertragspartner

1. Diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) gelten für alle Verträge über die Nutzung der Software „HoopsHub“ zwischen der HoopsHub GbR, Fasanenstraße 60, 38102 Braunschweig, vertreten durch die Gesellschafter Noah Ebel und Niklas Hofeditz (nachfolgend „Anbieter“), und ihren Kunden (nachfolgend „Kunde“).
2. Das Angebot richtet sich an **Vereine, Unternehmer und Verbraucher**. **Verbraucher** ist jede natürliche Person, die den Vertrag zu Zwecken abschließt, die überwiegend weder ihrer gewerblichen noch ihrer selbständigen beruflichen Tätigkeit zugerechnet werden können (§ 13 BGB), z. B. ein Trainer, der HoopsHub privat für seine Mannschaft bucht. **Unternehmer** ist jede natürliche oder juristische Person oder rechtsfähige Personengesellschaft, die bei Vertragsschluss in Ausübung ihrer gewerblichen oder selbständigen beruflichen Tätigkeit handelt (§ 14 BGB). Vereine und andere juristische Personen werden in diesen AGB wie Unternehmer behandelt.
3. Bestimmungen, die mit „**Für Verbraucher**“ gekennzeichnet sind, gelten nur für Verbraucher; Bestimmungen, die mit „**Für Unternehmer**“ gekennzeichnet sind, gelten nur für Unternehmer, Vereine und andere juristische Personen. Alle übrigen Bestimmungen gelten für alle Kunden.
4. **Bestellung für einen Verein:** Bestellt eine natürliche Person (z. B. ein Trainer oder eine Abteilungsleitung) im Namen eines Vereins, versichert sie, zur Vertretung des Vereins berechtigt zu sein. Vertragspartner wird der Verein.
5. **Bestellung als Privatperson:** Bestellt ein Trainer oder eine andere Person HoopsHub im eigenen Namen, wird sie selbst Vertragspartner, auch wenn sie die Software für eine Vereinsmannschaft nutzt. Der Verein wird dadurch weder berechtigt noch verpflichtet. Der Kunde muss volljährig sein. Der Anbieter steht in keiner Verbindung zu dem Verein und handelt nicht in dessen Auftrag.
6. **Für Unternehmer:** Abweichende, entgegenstehende oder ergänzende Geschäftsbedingungen des Kunden gelten nur, wenn der Anbieter ihnen ausdrücklich schriftlich zustimmt.
7. Die Nutzer, die der Kunde zur App einlädt (Coaches, Spieler), werden nicht Vertragspartner. Für ihre Nutzung gelten zusätzlich die Nutzungsbedingungen in der App.

§ 2 Vertragsgegenstand und Lizenzumfang

1. HoopsHub ist eine webbasierte Software zur Organisation von Basketballmannschaften (Software as a Service). Sie umfasst insbesondere die Bereiche Spieler, Drills, Playbook, Events, Ranking sowie Statistikerfassung und -auswertung einschließlich KI-gestützter Spielerberichte. Der jeweils aktuelle Funktionsumfang ergibt sich aus der Leistungsbeschreibung auf der Website.
2. Der Anbieter stellt die Software über das Internet zur Nutzung im Browser sowie, sobald verfügbar, über eine App für Android-Geräte bereit. Die Android-App wird über Google Play bereitgestellt; für deren Download gelten zusätzlich die Bedingungen von Google Play. Eine Überlassung des Quellcodes erfolgt nicht.

3. Der Kunde erhält für die Vertragslaufzeit ein einfaches, nicht übertragbares und nicht unterlizenzierbares Recht, die Software für die gebuchten Mannschaften zu nutzen.
4. **Testversion:** Der Kunde kann HoopsHub 30 Tage kostenlos mit allen Funktionen testen. Zahlungsdaten sind dafür nicht erforderlich. Die Testversion endet automatisch nach 30 Tagen, ohne dass es einer Kündigung bedarf, und geht nicht automatisch in einen kostenpflichtigen Vertrag über. Der Anbieter kann die Testversion je Kunde und je Mannschaft auf einen Testzeitraum begrenzen.
5. **Team-Plan:** Lizenz für eine Mannschaft mit 20 Spielern und allen Funktionen. Der Team-Plan kann von Vereinen, Unternehmern und Verbrauchern gebucht werden.
6. **Vereins-Plan:** Lizenz für mindestens drei Mannschaften desselben Vereins mit 20 Spielern je Mannschaft und allen Funktionen. Der Preis wird je Mannschaft berechnet. Der Vereins-Plan kann nur von dem Verein selbst gebucht werden, nicht von Privatpersonen.
7. Der Anbieter darf die Software weiterentwickeln und ändern, soweit die wesentlichen Funktionen des gebuchten Plans erhalten bleiben und die Änderung für den Kunden zumutbar ist.
8. **Für Verbraucher:** Änderungen, die über die Bereitstellung von Aktualisierungen hinausgehen, nimmt der Anbieter nur aus einem triftigen Grund vor, etwa zur Anpassung an neue technische Gegebenheiten, an eine gestiegene Nutzerzahl oder an geänderte rechtliche Vorgaben. Die Änderung verursacht für den Verbraucher keine zusätzlichen Kosten, und der Anbieter informiert ihn klar und verständlich darüber. Beeinträchtigt eine Änderung den Zugang zur Software oder ihre Nutzbarkeit mehr als nur unerheblich, informiert der Anbieter den Verbraucher rechtzeitig vorher auf einem dauerhaften Datenträger (z. B. per E-Mail). Der Verbraucher kann den Vertrag dann innerhalb von 30 Tagen nach Zugang der Information oder nach der Änderung, falls diese später erfolgt, unentgeltlich beenden (§ 327r BGB).
9. KI-gestützte Spielerberichte werden automatisch aus den erfassten Statistiken erzeugt. Sie dienen als Hilfestellung und können ungenau sein. Der Kunde prüft sie, bevor er sie weitergibt oder Entscheidungen darauf stützt.
10. Gesundheitsangaben von Spielern (Verletzungsmeldungen) werden nicht für KI-Funktionen verwendet.
11. **Käufe über Google Play:** [Nur falls Lizenzen in der Android-App verkauft werden:] Erwirbt der Kunde eine Lizenz in der Android-App, erfolgt die Zahlung über Google Play. Insoweit gelten zusätzlich die Bedingungen von Google Play; Kündigung und Erstattung erfolgen dann über die Abo-Verwaltung von Google Play. Im Übrigen gelten diese AGB.

§ 3 Vertragsschluss, Preise, Zahlung und Laufzeit

1. **Vertragsschluss:** Die Darstellung der Pläne auf der Website ist kein bindendes Angebot. Bei der Bestellung wählt der Kunde Plan und Abrechnungszeitraum und gibt seine Daten ein. Vor dem Absenden sieht er eine Übersicht seiner Angaben und kann Eingabefehler über die Zurück-Funktion oder direkt in den Eingabefeldern korrigieren. Mit dem Klick auf „Jetzt kostenpflichtig bestellen“ gibt der Kunde ein verbindliches Angebot ab. Der Anbieter bestätigt den Eingang der Bestellung unverzüglich per E-Mail. Der Vertrag kommt zustande, wenn der Anbieter die Bestellung per E-Mail annimmt oder den Zugang freischaltet.

2. **Vertragssprache und Vertragstext:** Vertragssprache ist Deutsch. Der Anbieter speichert den Vertragstext und sendet dem Kunden die Bestelldaten und diese AGB mit der Bestellbestätigung per E-Mail zu. Die jeweils aktuellen AGB sind zudem auf der Website abrufbar.
3. **Preise:** Es gelten die zum Zeitpunkt der Bestellung auf der Website angegebenen Preise. Derzeit:

Plan	Monatlich	Jährlich	Hinweis
Testversion	kostenlos	–	30 Tage, endet automatisch
Team-Plan	5,99 €	49,99 €	je Mannschaft; auch für Privatpersonen
Vereins-Plan	3,99 € je Mannschaft	29,99 € je Mannschaft	mindestens 3 Mannschaften; nur für Vereine

4. **Umsatzsteuer:** Gemäß § 19 UStG wird keine Umsatzsteuer berechnet (Kleinunternehmerregelung). Die angegebenen Preise sind Endpreise.
5. **Zahlung:** Die Vergütung ist jeweils im Voraus für den Abrechnungszeitraum (Monat oder Jahr) fällig. Die Zahlung erfolgt über den Zahlungsdienstleister [z. B. Stripe] per [SEPA-Lastschrift, Kreditkarte]. Rechnungen stellt der Anbieter elektronisch per E-Mail bereit.
6. **Laufzeit:** Der Vertrag beginnt mit der Freischaltung. Die erste Laufzeit entspricht dem gewählten Abrechnungszeitraum: ein Monat beim Monatsabo, ein Jahr beim Jahresabo. Das Datum der nächsten Zahlung wird bei der Bestellung und im Kundenkonto angezeigt.
    a. **Monatsabo:** Der Vertrag verlängert sich jeweils um einen weiteren Monat, wenn der Kunde nicht nach § 4 kündigt.
    b. **Jahresabo, für Unternehmer:** Der Vertrag verlängert sich jeweils um ein weiteres Jahr, wenn der Kunde nicht nach § 4 kündigt.
    c. **Jahresabo, für Verbraucher:** Nach Ablauf des ersten Jahres verlängert sich der Vertrag auf unbestimmte Zeit, wenn der Verbraucher nicht kündigt. Der Verbraucher kann den verlängerten Vertrag jederzeit mit einer Frist von einem Monat kündigen. Die Vergütung wird weiterhin jährlich im Voraus abgerechnet; für die Zeit nach dem Vertragsende bereits gezahlte Beträge erstattet der Anbieter anteilig.
7. **Zahlungsverzug:** Ist der Kunde mit einer Zahlung mehr als 14 Tage im Verzug, darf der Anbieter den Zugang nach vorheriger Ankündigung per E-Mail bis zum Zahlungseingang sperren. Die Daten bleiben während der Sperre erhalten. Kosten einer Rückbuchung, die der Kunde zu vertreten hat, trägt der Kunde; dem Kunden bleibt der Nachweis gestattet, dass kein oder ein geringerer Schaden entstanden ist.
8. **Preisänderungen:** Der Anbieter kann eine Preisänderung für die Zukunft vorschlagen. Er teilt sie mindestens sechs Wochen vor Wirksamwerden per E-Mail und im Kundenkonto mit. Die Änderung wird nur wirksam, wenn der Kunde ihr ausdrücklich zustimmt, z. B. über die Schaltfläche „Zustimmen“ im Kundenkonto. Lehnt der Kunde ab oder stimmt er nicht bis zum Wirksamwerden zu, endet der Vertrag zum Ende der laufenden Laufzeit bzw. beim Jahresabo eines Verbrauchers in der unbestimmten Verlängerung zum Zeitpunkt des Wirksamwerdens; zu viel gezahlte Beträge erstattet der Anbieter anteilig. Darauf weist der Anbieter in der Mitteilung hin.

§ 4 Kündigung

1. Der Kunde kann den Vertrag **jederzeit zum Ende der laufenden Laufzeit** kündigen, also beim Monatsabo zum Ende des laufenden Monats und beim Jahresabo zum Ende des laufenden Vertragsjahres. Eine besondere Kündigungsfrist besteht nicht; die Kündigung muss bis zum letzten Tag der Laufzeit zugehen. Für das verlängerte Jahresabo von Verbrauchern gilt § 3 Abs. 6 lit. c.
2. Der Anbieter kann den Vertrag mit einer Frist von einem Monat zum Ende der laufenden Laufzeit kündigen, beim auf unbestimmte Zeit verlängerten Jahresabo eines Verbrauchers mit einer Frist von einem Monat.
3. Die Kündigung ist in Textform möglich, insbesondere über die Kündigungsfunktion im Kundenkonto oder per E-Mail an hoopshub@proton.me. **Für Verbraucher** steht außerdem auf der Website die Schaltfläche „Verträge hier kündigen“ zur Verfügung, über die der Vertrag ohne Anmeldung gekündigt werden kann (§ 312k BGB). Der Anbieter bestätigt jede Kündigung unverzüglich per E-Mail mit Inhalt, Datum und Uhrzeit des Eingangs sowie dem Zeitpunkt, zu dem der Vertrag endet.
4. Das Recht beider Seiten zur außerordentlichen Kündigung aus wichtigem Grund bleibt unberührt. Ein wichtiger Grund liegt für den Anbieter insbesondere vor, wenn der Kunde trotz Mahnung mit mehr als zwei Monatsbeiträgen im Verzug ist oder die Software erheblich vertragswidrig nutzt (§ 7).
5. **Änderung der Mannschaftszahl:** Der Kunde kann jederzeit weitere Mannschaften hinzubuchen. Sie werden zum Preis des gebuchten Plans anteilig bis zum Ende der laufenden Laufzeit berechnet. Eine Verringerung der Mannschaftszahl wird zum Ende der laufenden Laufzeit wirksam. Sinkt die Zahl im Vereins-Plan unter drei, wird der Vertrag ab der nächsten Laufzeit für die verbleibenden Mannschaften im Team-Plan fortgeführt.
6. **Wechsel des Plans oder Abrechnungszeitraums** wird zum Ende der laufenden Laufzeit wirksam, ein Wechsel vom Team-Plan in den Vereins-Plan auf Wunsch sofort, mit anteiliger Verrechnung bereits gezahlter Beträge.
7. **Übernahme durch den Verein:** Bucht der Verein, für dessen Mannschaft ein Kunde HoopsHub als Privatperson nutzt, selbst eine Lizenz für diese Mannschaft, kann der Kunde die Mannschaft mit allen Daten in das Konto des Vereins übertragen lassen. Voraussetzung ist die Zustimmung des Kunden und des Vereins in Textform. Der Vertrag des Kunden endet dann mit der Übertragung; bereits gezahlte Beträge für die Zeit danach erstattet der Anbieter anteilig.
8. **Nach Vertragsende** wird der Zugang gesperrt. Der Kunde kann seine Daten bis zum Vertragsende über die Exportfunktion sichern. Verbrauchern stellt der Anbieter auf Verlangen die von ihnen bereitgestellten Inhalte (z. B. Drills, Spielzüge, Statistiken) auch innerhalb von [30] Tagen nach Vertragsende unentgeltlich in einem gängigen, maschinenlesbaren Format zur Verfügung (§ 327p Abs. 3 BGB). Der Anbieter löscht die Daten des Kunden [30] Tage nach Vertragsende, soweit keine gesetzlichen Aufbewahrungspflichten entgegenstehen. Dasselbe gilt [30] Tage nach Ende einer Testversion, die nicht in einen kostenpflichtigen Vertrag übergeht.

§ 5 Widerrufsrecht für Verbraucher

1. **Für Verbraucher:** Verbrauchern steht ein gesetzliches Widerrufsrecht nach Maßgabe der Widerrufsbelehrung in Anlage 1 zu. Das Muster-Widerrufsformular findet sich in Anlage 2. Der Widerruf ist auch online über die Schaltfläche „Vertrag widerrufen“ auf der Website möglich.
2. Verlangt der Verbraucher ausdrücklich, dass der Anbieter mit der Leistung vor Ablauf der Widerrufsfrist beginnt, und widerruft er später, schuldet er Wertersatz für die bis zum Widerruf erbrachte Leistung (§ 357a Abs. 2 BGB). Der Wertersatz wird anteilig nach dem vereinbarten Preis berechnet.
3. Widerrufsrecht und Kündigungsrecht sind zu unterscheiden: Ein Widerruf innerhalb der Widerrufsfrist macht den Vertrag rückgängig, eine Kündigung beendet ihn zum Ende der Laufzeit (§ 4).
4. **Für Unternehmer:** Unternehmern, Vereinen und anderen juristischen Personen steht kein gesetzliches Widerrufsrecht zu.
5. Unabhängig davon kann jeder Kunde HoopsHub vor einer kostenpflichtigen Bestellung 30 Tage kostenlos testen (§ 2 Abs. 4).

§ 6 Mängelrechte und Haftung

1. **Für Verbraucher:** Es gelten die gesetzlichen Mängelrechte für digitale Produkte (§§ 327 ff. BGB). Der Anbieter stellt während der Vertragslaufzeit die Aktualisierungen bereit, die für den Erhalt der Vertragsmäßigkeit erforderlich sind, einschließlich Sicherheitsaktualisierungen (§ 327f BGB). Die nachfolgenden Absätze 2 bis 9 lassen diese Rechte unberührt.
2. Der Anbieter haftet unbeschränkt für Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit, für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit, nach dem Produkthaftungsgesetz sowie im Umfang einer übernommenen Garantie.
3. Bei leicht fahrlässiger Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht haftet der Anbieter nur für den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden. Wesentliche Vertragspflichten sind solche, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrags erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Kunde regelmäßig vertrauen darf (Kardinalpflichten). **Für Unternehmer** ist die Haftung in diesem Fall je Vertragsjahr auf die Summe der in den letzten zwölf Monaten vom Kunden gezahlten Vergütung begrenzt.
4. Im Übrigen ist die Haftung für leichte Fahrlässigkeit ausgeschlossen.
5. Für den Verlust von Daten haftet der Anbieter nur in dem Umfang, der bei regelmäßiger Datensicherung durch den Anbieter für die Wiederherstellung angefallen wäre. Die Daten werden täglich automatisiert gesichert; Sicherungen werden mindestens 14 Tage vorgehalten. Ein Anspruch auf lückenlose Wiederherstellung einzelner Datenstände besteht nicht.
6. **Für Unternehmer:** Die verschuldensunabhängige Haftung für bereits bei Vertragsschluss vorhandene Mängel (§ 536a Abs. 1 Alt. 1 BGB) ist ausgeschlossen.
7. Der Anbieter haftet nicht für Inhalte, die der Kunde oder seine Nutzer einstellen, und nicht für sportliche oder organisatorische Entscheidungen, die auf Grundlage von Statistiken oder KI-Berichten getroffen werden.
8. Während der kostenlosen Testversion haftet der Anbieter nur für Vorsatz, grobe Fahrlässigkeit und die Fälle in Absatz 2.

9. Die vorstehenden Beschränkungen gelten auch zugunsten der Gesellschafter, Mitarbeiter und Erfüllungsgehilfen des Anbieters.

§ 7 Pflichten des Kunden, Inhalte und Nutzungsrechte

1. Der Kunde hält Zugangsdaten geheim und sorgt dafür, dass nur Spieler, Trainer und Betreuer der gebuchten Mannschaften Zugang erhalten. Er informiert den Anbieter unverzüglich, wenn Dritte unbefugt Zugang erlangt haben könnten.
2. Der Kunde darf die Software nicht über den vertraglichen Umfang hinaus nutzen, insbesondere nicht Dritten außerhalb der gebuchten Mannschaften zur Verfügung stellen, nicht automatisiert auslesen und ihre Sicherheitsmechanismen nicht umgehen.
3. Der Kunde ist für die Inhalte verantwortlich, die er und seine Nutzer einstellen, etwa Spielerdaten, Fotos, Spielerpässe, Drills und Spielzüge. Er stellt sicher, dass er dazu berechtigt ist und die erforderlichen Einwilligungen vorliegen, bei Minderjährigen unter 16 Jahren die der Erziehungsberechtigten. Der Anbieter stellt in der App Funktionen bereit, mit denen Einwilligungen eingeholt und nachgewiesen werden können, insbesondere die Bestätigung durch Erziehungsberechtigte per E-Mail. Die Verantwortung des Kunden bleibt davon unberührt.
4. **Nutzung als Privatperson für eine Vereinsmannschaft:** Nutzt ein Kunde HoopsHub als Privatperson für eine Mannschaft eines Vereins, ist er selbst dafür verantwortlich, dass die Nutzung mit den Vorgaben des Vereins vereinbar ist. Namen, Logos und andere Kennzeichen des Vereins darf er nur verwenden, wenn er dazu berechtigt ist. Er darf gegenüber Spielern und Eltern nicht den Eindruck erwecken, der Verein habe HoopsHub gebucht, wenn das nicht der Fall ist.
5. **Gesundheitsdaten:** Angaben zu Verletzungen oder Krankheiten von Spielern dürfen nur in der dafür vorgesehenen Verfügbarkeitsfunktion und nur mit der dort eingeholten Einwilligung erfasst werden, nicht in Notizen, Feedback, Chat oder anderen Freitextfeldern. Der Kunde weist seine Coaches entsprechend an und nutzt Gesundheitsangaben nur für die Trainings- und Spielplanung.
6. Alle Rechte an den eingestellten Inhalten bleiben beim Kunden bzw. seinen Nutzern. Der Kunde räumt dem Anbieter nur die Rechte ein, die für den Betrieb der Software erforderlich sind, z. B. Speichern, Anzeigen und Auswerten. Eine Nutzung für andere Zwecke erfolgt nicht.
7. Der Anbieter darf aus den Daten anonymisierte, nicht auf Personen, Mannschaften oder Vereine rückführbare Statistiken bilden, etwa Liga-Durchschnittswerte für die KI-Spielerberichte, und diese zur Verbesserung der Software verwenden.
8. Verstößt der Kunde oder einer seiner Nutzer erheblich gegen diese Pflichten oder gegen geltendes Recht, darf der Anbieter betroffene Inhalte oder Nutzerkonten sperren, bis der Verstoß beseitigt ist. Der Anbieter teilt dem Betroffenen die Sperre und ihre Gründe mit und gibt ihm Gelegenheit zur Stellungnahme; er entscheidet sorgfältig, objektiv und verhältnismäßig. Rechtswidrige Inhalte können jederzeit an hoopshub@proton.me gemeldet werden. Diese Adresse ist zugleich die zentrale Kontaktstelle nach Art. 11 und 12 der Verordnung (EU) 2022/2065 (Digital Services Act).

§ 8 Datenschutz, Auftragsverarbeitung und Verfügbarkeit

1. Soweit der Anbieter personenbezogene Daten der Spieler, Trainer und sonstigen Nutzer im Auftrag des Kunden verarbeitet, ist der Kunde Verantwortlicher im Sinne der DSGVO und der Anbieter Auftragsverarbeiter. Das gilt auch, wenn der Kunde HoopsHub als Privatperson für eine Mannschaft nutzt. Die Einzelheiten regelt der Auftragsverarbeitungsvertrag nach Art. 28 DSGVO in Anlage 3 [noch zu erstellen]. Er ist Bestandteil dieser AGB und wird mit der Bestellung vereinbart; das gilt auch für die kostenlose Testversion.
2. Für die Verarbeitung personenbezogener Daten des Kunden als Vertragspartner (z. B. Rechnungsdaten) gilt die Datenschutzerklärung des Anbieters.
3. Der Anbieter betreibt die Software auf Servern innerhalb der Europäischen Union.
4. Der Anbieter bemüht sich um eine möglichst unterbrechungsfreie Verfügbarkeit. Geplante Wartungsarbeiten führt er nach Möglichkeit außerhalb der üblichen Trainings- und Spielzeiten durch und kündigt sie vorab an. Ausfälle wegen höherer Gewalt oder Störungen außerhalb des Einflussbereichs des Anbieters, etwa im Internet oder bei Drittanbietern, hat der Anbieter nicht zu vertreten.

§ 9 Schlussbestimmungen

1. **Änderungen dieser AGB, für Unternehmer:** Der Anbieter kann diese AGB mit Wirkung für die Zukunft ändern, soweit dies aus sachlichem Grund erforderlich ist (etwa wegen geänderter Rechtslage oder neuer Funktionen) und den Kunden nicht unangemessen benachteiligt. Er teilt die Änderungen mindestens sechs Wochen vor Inkrafttreten per E-Mail mit. Widerspricht der Kunde nicht bis zum Inkrafttreten, gelten die geänderten AGB als angenommen; darauf und auf das Widerspruchsrecht weist der Anbieter in der Mitteilung hin. Widerspricht der Kunde, können beide Seiten zum Ende der laufenden Laufzeit kündigen.
2. **Änderungen dieser AGB, für Verbraucher:** Geänderte AGB werden gegenüber Verbrauchern nur wirksam, wenn der Verbraucher ihnen ausdrücklich zustimmt. Stimmt er nicht zu, läuft der Vertrag zu den bisherigen Bedingungen weiter; das Recht beider Seiten zur ordentlichen Kündigung nach § 4 bleibt unberührt.
3. Änderungen der Preise richten sich ausschließlich nach § 3 Abs. 8.
4. Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts. **Für Verbraucher** gilt diese Rechtswahl nur, soweit dem Verbraucher dadurch nicht der Schutz zwingender Bestimmungen des Rechts des Staates entzogen wird, in dem er seinen gewöhnlichen Aufenthalt hat.
5. Ist der Kunde Kaufmann, juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich-rechtliches Sondervermögen, ist ausschließlicher Gerichtsstand für alle Streitigkeiten aus diesem Vertrag Braunschweig.
6. **Verbraucherstreitbeilegung:** Der Anbieter ist nicht bereit und nicht verpflichtet, an Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle teilzunehmen.
7. Sollte eine Bestimmung dieser AGB unwirksam sein, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen unberührt.

Stand: 28.10.2026, Version 1.3

Anlage 1: Widerrufsbelehrung für Verbraucher

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 HoopsHub GbR, Fasanenstraße 60, 38102 Braunschweig, Telefon: 016096263583, E-Mail: support@hoopshub.online 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.

Sie können Ihr Widerrufsrecht auch online unter https://hoopshub.online/widerruf über die Schaltfläche „Vertrag widerrufen“ ausüben. Wenn Sie diese Online-Funktion nutzen, übermitteln wir Ihnen unverzüglich auf einem dauerhaften Datenträger (z. B. per E-Mail) eine Eingangsbestätigung mit dem Inhalt Ihres Widerrufs sowie Datum und Uhrzeit seines Eingangs.

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 Dienstleistungen während der Widerrufsfrist beginnen sollen, 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 –

Anlage 2: Muster-Widerrufsformular

(Wenn Sie den Vertrag widerrufen wollen, dann füllen Sie bitte dieses Formular aus und senden Sie es zurück.)

– An HoopsHub GbR, Fasanenstr. 60, 38102 Braunschweig, E-Mail: support@hoopshub.online:

– Hiermit widerrufe(n) ich/wir (*) den von mir/uns (*) abgeschlossenen Vertrag über die Erbringung der folgenden Dienstleistung (*): _____

– Bestellt am (*) _____

– Name des/der Verbraucher(s): _____

– Anschrift des/der Verbraucher(s): _____

– Unterschrift des/der Verbraucher(s) (nur bei Mitteilung auf Papier): _____

– Datum: _____

(*) Unzutreffendes streichen.