

Allgemeine Teilnahme- und Nutzungsbedingungen der Quiz-App VR-Finanzfuchs

A. Allgemein

Die Nutzung der kostenfreien Anwendung dieses Angebots, nämlich die Teilnahme an der Quiz-App „VR-Finanzfuchs“ (nachfolgend Quiz-App), erfolgt ausschließlich im Rahmen der nachfolgenden Teilnahme- und Nutzungsbedingungen, deren Geltung der jeweilige Nutzer mit der Nutzung verbindlich anerkennt.

Herausgeber und Anbieter der Quiz-App „VR-Finanzfuchs“ ist der Genossenschaftsverband – Verband der Regionen e.V., Wilhelm-Haas-Platz, 63263 Neu-Isenburg.

Kontakt zu inhaltlichen Fragestellungen: marketing@genossenschaftsverband.de

Kontakt zu technischen Fragestellungen: digitalemedien@genossenschaftsverband.de

Einwilligung in die Übermittlung von Daten an die Volksbank Raiffeisenbank

Mit Nutzung der Quiz-App erklärt sich der Nutzer mit der Übermittlung seiner angegebenen Daten (darunter auch personenbezogene Daten, wie der „Nickname“, die zugehörige Schule und Klassenstufe sowie die Quiz-Ergebnisse und Lernfortschritte) an die dem Aktivierungscode zugeordneten Volksbank Raiffeisenbank einverstanden. Informationen zu der Volksbank Raiffeisenbank sind im Bereich „News“ in dieser Quiz-App enthalten. **Bei Nutzern, die das sechzehnte Lebensjahr noch nicht vollendet haben, muss diese Einwilligung durch die Erziehungsberechtigten oder mit deren Zustimmung erfolgen.**

B. Leistungen des Anbieters

(1) Der Anbieter stellt mit dieser Quiz-App eine Lern-App über den Google Play Store, den Apple Store oder die Website <https://vr-finanzfuchs.keelearning.de/> zur Verfügung, mit der die Nutzer ihr Wissen über diverse finanzwirtschaftliche Themen prüfen und vertiefen können.

(2) Jeder Nutzer muss bei der Erstanmeldung einen „Nickname“ und ein Passwort angeben. Der Nickname ist frei wählbar – sollte aber möglichst keine Rückschlüsse auf die Person zulassen. Zusätzlich muss der über die Volksbank Raiffeisenbank verteilte Aktivierungscode angegeben und die zugehörige Schule und Klassenstufe ausgewählt werden. Nach der Anmeldung kann ein Avatar aus einer vorgeschlagenen Liste für das Profilbild ausgewählt werden. Jeder Nutzer kann über dieses anonymisierte Nutzerprofil an der Quiz-App teilnehmen.

Eine Teilnahme als „Gast“ ist ebenfalls möglich, berechtigt aber nicht zur Teilnahme an jeglicher Art von Zusatzaktion der Volksbank Raiffeisenbank.

(3) Die Nutzung der Quiz-App ist ab Oktober 2019 regional und zeitlich auf die jeweilige Volksbank Raiffeisenbank (Bank) und eine bestimmte Anzahl an zur Verfügung stehenden Nutzungslizenzen begrenzt. Die Quiz-App steht einem ausgewählten Personenkreis und nicht uneingeschränkt für jeden zur Nutzung zur Verfügung.

Die Quiz-App ist über den Google Play Store, den Apple Store oder die Website <https://vr-finanzfuchs.keelearning.de/> erreichbar. Über die Stores kann die Quiz-App auf das Mobilgerät heruntergeladen und auf dem Endgerät gespeichert werden, bei Nutzung der Website wird der Link online im Browser aufgerufen (sowohl am stationären Rechner als auch mobil möglich).

(4) Für die Nutzer, die sich über einen Aktivierungscode anmelden, steht die Quiz-App über die unter „News“ angegebene Bank und für den dort definierten Zeitraum (in der Regel mindestens 4 Wochen)

(nachfolgend: „Lernzeit“) zur aktiven Nutzung zur Verfügung. Nach Ablauf der Lernzeit wird das Profil des Nutzers mit allen dazugehörigen Daten gelöscht.

(5) Innerhalb der Lernzeit hat jede Bank die Möglichkeit neben dem anonymisierten Spielbetrieb ein Gewinnspiel anzubieten. Das Gewinnspiel kann Gewinne für einen speziellen Klassenverband oder Einzelpersonen beinhalten. Bei Gewinnen für den Klassenverband werden die Spielergebnisse aller zu einer Klasse und Schule gehörenden Nutzer ausgewertet und Preise vergeben. Bei Gewinnen für Einzelpersonen ist eine zusätzliche Anmeldung mit den Realdaten der Nutzer (Vorname, Name, E-Mailadresse) und Bestätigung zusätzlicher Teilnahme- und Nutzungsbedingungen notwendig.

C. Zulassung und Zugang zur Quiz-App „VR-Finanzfuchs“

(1) Die Teilnahme an der Quiz-App ist freiwillig. Teilnahmeberechtigt sind Personen ab Vollendung des 16. Lebensjahres. Jeder Nutzer, der das sechzehnte Lebensjahr noch nicht vollendet hat, bestätigt mit der Zustimmung zu diesen Teilnahme- und Nutzungsbedingungen, dass er die Teilnahme am Gewinnspiel der Bank mit seinen Erziehungsberechtigten abgestimmt hat und diese der Teilnahme und der Verwendung der personenbezogenen Daten zugestimmt haben.

(2) Eine Teilnahme ist nur über den durch die Bank zur Verfügung gestellten Aktivierungscode möglich und bedingt bei der Erstanmeldung die Auswahl einer Schule und Klasse, die sich im Geschäftsgebiet der Bank befindet oder, dass der Nutzer selber im Geschäftsgebiet der Bank wohnhaft ist und sich als „Gast“ anmeldet.

(3) Die Teilnahme an der Quiz-App setzt ferner eine ordnungsgemäße Erstanmeldung als Nutzer mit Verwendung eines „Nickname“ und Vergabe eines Passwortes voraus. Im Mittelpunkt der Quiz-App steht die Wissensvermittlung von finanzwirtschaftlichen Themen. Ein Anspruch auf die Teilnahme besteht nicht. Die Bank ist berechtigt, Teilnahmeanträge ohne Angabe von Gründen zurückzuweisen.

(4) Die Erstanmeldung zur Quiz-App erfolgt über den Google Play Store, den Apple Store oder die Website <https://vr-finanzfuchs.keeelearning.de/>. Bei der Erstanmeldung gelangt der Nutzer nach Eingabe seines „Nickname“, Passwort, Aktivierungscode und Auswahl der Schule und Klasse mit einem Klick / Druck auf den Button "Registrierung abschließen" zu den Nutzungsbedingungen, die er wiederum über den Button "Ich akzeptiere die Nutzungsbedingungen" annehmen muss.

Der Nutzer wird sodann freigeschaltet und kann sein Nutzerprofil ab diesem Zeitpunkt nutzen.

Im Regelfall bleibt der Nutzer über die App automatisch angemeldet, außer aufgrund einer bestimmten Gerätekonfiguration, eines Update des Betriebssystems o.ä. wird eine Neuansmeldung notwendig. Bei der Nutzung über die Website <https://vr-finanzfuchs.keeelearning.de/> wird man nach einer gewissen Zeit automatisch ausgeloggt und muss seinen „Nickname“ und Passwort bei jeder neuen Nutzung erneut angeben.

D. Kosten

Die Anmeldung und Teilnahme an der Quiz-App ist kostenfrei.

E. Spielregeln und Punkte für das Quiz

Angemeldete Nutzer können sich während der Lernzeit gegenseitig zu einem Spiel herausfordern oder im Trainingsmodus die Fragen beantworten. Wird ein Nutzer von einem anderen zu einem Spiel herausgefordert, muss die Herausforderung innerhalb von 24 Stunden von dem herausgeforderten Nutzer angenommen worden sein. Geschieht dies nicht, wird das Spiel annulliert.

Ein Spiel ist auf 2 Nutzer begrenzt und besteht aus 3 Runden, in denen jeweils 4 Fragen beantwortet werden müssen.

Für ein Spiel werden die Fragen nach dem Zufallsprinzip generiert. Für die Beantwortung einer Frage hat der Nutzer jeweils 60 Sekunden Zeit. Zusätzlich steht pro Spiel ein 50:50 Joker zur Verfügung. Für jede richtig beantwortete Frage gibt es einen Spielpunkt.

Während eines Duells spielt man abwechselnd je eine Runde. Die Runde muss innerhalb von 36 Stunden gespielt werden. Geschieht dies nicht, wird das Spiel annulliert. Punkte werden dann keine vergeben.

Gewinner ist derjenige, der die meisten Fragen nach Ablauf der 3 Runden richtig beantwortet hat. Für jedes gewonnene Spiel erhält ein Nutzer 1 Siegpunkt. Für den Fall, dass ein Spiel unentschieden ausgeht, erhalten beide Nutzer jeweils einen Punkt. Bei einer Spielaufgabe durch einen Nutzer werden keine Punkte vergeben.

Siegpunkte, die ein Nutzer gewinnt, werden seinem anonymisierten Nutzerprofil gutgeschrieben und sind nur für den Nutzer selber einsehbar. Im Backend hat auch die Bank Zugriff auf diese Angaben.

Im Trainingsmodus spielt man alle Fragen für sich. Für eine Runde hat man ebenfalls 36 Stunden Zeit alle Fragen zu beantworten. Für jede richtig beantwortete Frage erhält man einen Spielpunkt.

Im Rahmen der Quiz-App kann jeder Nutzer seinen eigenen Lernfortschritt einsehen. Eine Übersicht wie viele Fragen richtig und wie viele falsch beantwortet wurden und die Übersicht der gewonnenen Spiele und damit erhaltenen Siegpunkte steht zur Verfügung. Es werden nur die Punkte berücksichtigt, die durch den Gewinn eines Spiels gutgeschrieben werden.

F. Nutzungsrecht an in der Quiz-App verfügbaren Inhalten

Die Nutzer sind berechtigt, jeweils ein Nutzerprofil zu nutzen und die verfügbaren Inhalte der Quiz-App ausschließlich persönlich online abzurufen und an Spielen teilzunehmen oder den Trainingsmodus zu nutzen.

Jedwede weitergehende Verwendung, insbesondere Vervielfältigung, Verbreitung, oder öffentliche Zugänglichmachung der zur Verfügung gestellten Inhalte ist ohne ausdrückliche Einwilligung des Anbieters nicht gestattet.

Der Nutzer kann die Nutzerprofile gemäß Buchstabe H. nutzen. Dieses Nutzungsrecht ist zeitlich auf die Dauer der Lernzeit beschränkt. Ein Anspruch auf die Teilnahme an der Quiz-App und die eingeräumten Nutzungsrechte besteht nicht.

G. Verantwortung für die Zugangsdaten

Die Zugangsdaten bzw. das Passwort sind von den Nutzern geheim zu halten und unbefugten Dritten nicht zugänglich zu machen.

Es liegt weiter in der Verantwortung des jeweiligen Nutzers sicher zu stellen, dass sein Zugang zur Quiz-App und die Nutzung der hierbei zur Verfügung stehenden Dienste ausschließlich durch ihn persönlich erfolgen. Steht zu befürchten, dass unbefugte Dritte von Zugangsdaten Kenntnis erlangt haben oder erlangen werden, ist der Anbieter unverzüglich zu informieren.

H. Nutzerprofile

Das Nutzerprofil ist nur für den jeweiligen Nutzer selber sichtbar. Im Backend haben die Bank und der Anbieter Zugriff auf die Profildaten und das Passwort.

Über den gewählten „Nickname“ kann man einen anderen Nutzer persönlich herausfordern und von jemandem herausgefordert werden.

Jeder Nutzer hat die Möglichkeit die Quiz-App zu bewerten. Eine erfolgte Bewertung kann keinem Nutzer persönlich zugeordnet werden. Die Bewertung wird von Seiten der administrativen Betreuung der Quiz-App gesammelt und zur Verbesserung und Weiterentwicklung der Quiz-App genutzt.

I. Beendigung der Teilnahme

Die Teilnahme an der Quiz-App endet spätestens mit Ablauf der vorgegebenen Lernzeit. Mit diesem Stichtag wird das Nutzerprofil vollständig gelöscht. Die Lernzeit ist über den Bereich „News“ innerhalb der Quiz-App durch die Bank kommuniziert.

Jeder Nutzer kann seine Teilnahme an der Quiz-App jederzeit beenden, indem er sich an die administrative Betreuung wendet. Das Nutzerprofil wird dann vollständig gelöscht.

Die erneute Anmeldung eines Neuzugangs ist jederzeit möglich.

Aus wichtigem Grund kann die Bank einen Nutzer von der Quiz-App ausschließen und die Teilnahme fristlos kündigen.

J. Datenschutz

(1) Verantwortlich für die Verarbeitung der personenbezogenen Daten im Rahmen der Nutzung der Quiz-App ist der Genossenschaftsverband – Verband der Regionen e.V., Wilhelm-Haas-Platz, 63263 Neu-Isenburg. Weiterführende Informationen zum Datenschutz beim Genossenschaftsverband – Verband der Regionen e.V. (u. a. Rechte der Betroffenen, die Kontaktdaten des zuständigen Datenschutzbeauftragten) finden Sie unter: <https://www.genossenschaftsverband.de/datenschutz/>

Die jeweilige Volksbank Raiffeisenbank verarbeitet die personenbezogenen Daten derjenigen Nutzer, die ihren spezifischen Aktivierungscode genutzt haben. Weiterführende Informationen zum Datenschutz bei der jeweiligen Volksbank Raiffeisenbank (u. a. Rechte der Betroffenen, die Kontaktdaten des zuständigen Datenschutzbeauftragten) sind in den allgemeinen Datenschutzhinweisen zur Website der jeweils verantwortlichen Bank, abrufbar über den Bereich „News“ dieser Quiz-App einsehbar.

(2) Bei der Anmeldung und im Spielverlauf wird der Nickname, der Aktivierungscode, das Passwort, die Schule und Klasse des Nutzers, sowie die Spielstatistik (gewonnene und verlorene Spiele/ richtig und falsch beantwortete Fragen) verarbeitet. Erfasst werden ferner die aktuell vom Endgerät verwendete IP-Adresse, das Datum und die Uhrzeit, das Betriebssystem des Endgeräts sowie die betrachteten Seiten.

Sentry Stabilitätsprüfung- und überwachung

Die App verwendet den Dienst Sentry, um die technische Stabilität unseres Dienstes durch Überwachung der Systemstabilität und Ermittlung von Codefehlern zu verbessern. Sentry dient alleine diesen Zielen und wertet keine Daten zu Werbe- oder anderen Zwecken aus. Die Daten der Nutzer,

wie z.B. Angaben zum Gerät, Fehlerzeitpunkt und Benutzerangaben werden erhoben. Für weitere Informationen verweisen wir auf die Datenschutzerklärung von Sentry: <https://getsentry.com/privacy/>.

Push-Notifications

Wenn Sie unsere Push-Notifications auf Ihrem mobilen Gerät angezeigt bekommen wollen, auch wenn Sie gerade nicht in unserer App sind, bitten wir Sie um Ihre Einwilligung. Bei der Web-App (aufgerufen durch einen internetfähigen Browser) und bei iOS-Geräten werden diese sog. Push-Notifications nur verwendet, wenn Sie diesen ausdrücklich zugestimmt haben. Bei Android-Geräten müssen Sie nicht explizit zustimmen. Sie haben aber jederzeit die Möglichkeit die Push-Notifications in den Einstellungen Ihres Gerätes zu deaktivieren. Wir senden Ihnen Push-Nachrichten zu News, Quiz-Herausforderungen und Spielergebnisse. Push-Nachrichten sehen Sie – abhängig von Ihren Geräteeinstellungen – auf dem Lock-Screen, als aktives Fenster während der Nutzung Ihres Endgeräts und/oder als Symbol auf dem App-Icon Ihres mobilen Endgeräts.

(3) Der Anbieter verarbeitet die Daten zur Bereitstellung und Verwendung der Quiz-App. Dazu gehören auch die Nutzungsanalyse und Auswertung der gespielten Fragen und richtigen Antworten, sofern ein Gewinnspiel für den Klassenverband umgesetzt wird. Eine Auswertung gezielt auf einen Nutzer bezogen wird nicht vorgenommen. Gleichzeitig zieht der Anbieter Rückschlüsse auf die Fragenqualität und die Notwendigkeit diese zu überarbeiten oder anzupassen. Der Anbieter ist für die technische Bereitstellung der App und Unterstützung (Reportingprobleme, Passwortanfragen, Profillöschung) der Bank und Nutzer zuständig. Rechtsgrundlage für die Datenverarbeitung durch den Anbieter ist Artikel 6 Abs. 1 f DSGVO.

Die Übermittlung der Nutzerdaten an die jeweilige Volksbank Raiffeisenbank erfolgt auf Grundlage einer Einwilligung (Artikel 6 Abs. 1 a DSGVO), die der Nutzer durch Verwendung der App erteilt hat.

(4) Der Nickname, der Aktivierungscode, die Schule, Klasse und die Spielstatistik (gewonnene und verlorene Spiele/ richtig und falsch beantwortete Fragen) werden für die gesamte Lernzeit durch den Anbieter gespeichert und an die jeweilige Bank übermittelt.

Mit dem Ende der Lernzeit (Abschluss der Quiz-Auswertungen und der vollständigen Abwicklung der Gewinnspiele) werden alle Nutzerdaten beim Anbieter und der jeweiligen Bank gelöscht. Das betrifft auch alle Daten innerhalb der App auf dem Endgerät des Nutzers. Der Zugang zur Quiz-App ist nach dem Ende der Lernzeit gesperrt und eine Anmeldung nicht mehr möglich. Die App muss jeder Nutzer selber von seinem Endgerät löschen, sofern er das möchte.

(5) Die Daten, die bei der Anmeldung zur Quiz-App mitgeteilt werden, werden nur zu den unter (3) genannten Zwecken verarbeitet. Dazu ist es erforderlich, dass die Daten an die Bank übermittelt werden, von welcher der bei der Anmeldung verwendete Aktivierungscode für die Quiz-App zur Verfügung gestellt wurde. Im Übrigen erfolgt keine Übermittlung an Dritte, es sei denn, dass der Anbieter dazu gesetzlich verpflichtet sind oder der Nutzer vorher seine Zustimmung gegeben hat.

(6) Soweit personenbezogene Daten der Nutzer verarbeitet werden, haben Sie ein Recht auf Auskunft, Berichtigung, Einschränkung der Verarbeitung und Löschung. Sie können der Datenverarbeitung widersprechen und haben das Recht auf Beschwerde bei einer Aufsichtsbehörde. Die Nutzer können sich in diesen Fällen über das „Feedbackformular“ an den Anbieter der App wenden.

K. Haftung

Der Anbieter übernimmt keine Verantwortung dafür, dass die im Zusammenhang mit der Quiz-App zur Verfügung gestellten Informationen und Dokumentationen vollständig und richtig sind sowie dem aktuellen Stand entsprechen. Die Haftung des Anbieters im Zusammenhang mit dem Angebot der

Quiz-App ist – gleich aus welchen Rechtsgründen – ausgeschlossen. Soweit die Haftung des Anbieters ausgeschlossen oder beschränkt ist, gilt dies auch für die persönliche Haftung von Arbeitnehmern, Vertretern und Erfüllungsgehilfen. Diese Beschränkung der Haftung gilt nicht, soweit die Schadensursache auf Vorsatz und/oder grobe Fahrlässigkeit zurückzuführen ist.

L. Verfügbarkeit

In der Regel steht dem Nutzer die Quiz-App 24 Stunden täglich an sieben Tagen in der Woche während der Lernzeit zur Verfügung. Der Anbieter garantiert jedoch keine Mindestverfügbarkeit des Angebots. Der Anbieter behält sich das Recht vor, jederzeit ohne Vorankündigung das kostenlose Angebot teilweise oder ganz einzustellen. Schadensersatzansprüche gegen den Anbieter resultieren hieraus ebenfalls nicht.

M. Schlussbestimmungen

Es gilt deutsches Recht unter Ausschluss des UN-Kaufrechts.

Die Vertragssprache ist Deutsch.

Sofern einzelne Bestimmungen dieser Teilnahme- und Nutzungsbedingungen ganz oder teilweise unwirksam sind oder werden, so wird dadurch die Wirksamkeit der übrigen Klauseln nicht berührt. Die unwirksame Bestimmung wird im Einvernehmen zwischen Anbieter und jeweiligem Nutzer durch eine rechtswirksame Bestimmung ersetzt, welche dem wirtschaftlichen Sinn und Zweck der unwirksamen Bestimmung am nächsten kommt. Die vorstehende Regelung gilt entsprechend bei Regelungslücken.

Stand: September 2019