

Algemene Voorwaarden Gamescool

Van Ir. W. Baas gevestigd en kantoorhoudend te Amsterdam aan de ir. Jakoba Mulderplein 92.

Gamescool is een handelsmerk van Wouter Baars. Wouter Baars is ingeschreven in de kvk onder nummer 34210626

1. Definities

Opdrachtnemer: *Gamescool*, gevestigd te Amsterdam

Overeenkomst: De overeenkomst waarvan deze Algemene Voorwaarden onderdeel uitmaken.

Opdrachtgever: Contractpartij bij de overeenkomst.

Training: Synoniem voor opleiding of cursus van *Gamescool*; kan tevens inhouden het ter beschikking stellen van docenten, materialen en/of ruimten door *Gamescool*.

Docent: *Gamescool*, werknemer van *Gamescool* of door hem ingehuurde kracht, die in zowel didactisch als in kennisinhoudelijk opzicht capabel is trainingen te verzorgen.

Cursist Deelnemer aan een Training.

2. Algemeen

2.1. Deze Algemene Voorwaarden zijn van toepassing op en maken deel uit van alle voorstellen, aanbiedingen, overeenkomsten en rechtsverhoudingen betreffende het verzorgen van Trainingen waarbij *Gamescool* partij is. Bepalingen uit deze Algemene Voorwaarden die naar zijn aard de strekking hebben ook na beëindiging van de overeenkomst van kracht te blijven, behouden hun gelding na beëindiging van de overeenkomst. Toepasselijkheid van inkoop- of andere voorwaarden van Opdrachtgever dan wel enige andere partij, wordt uitdrukkelijk van de hand gewezen.

2.2. Afwijkingen van deze Algemene Voorwaarden zijn slechts geldig indien deze uitdrukkelijk schriftelijk zijn overeengekomen.

2.3. Indien enige bepaling van deze Algemene Voorwaarden nietig is of vernietigd wordt, zullen de overige bepalingen van deze Algemene Voorwaarden volledig van kracht blijven en zullen *Gamescool* en Opdrachtgever in overleg treden teneinde nieuwe bepalingen ter vervanging van de nietige c.q. vernietigde bepalingen overeen te komen, waarbij zoveel mogelijk het doel en de strekking van de nietige c.q. vernietigde bepalingen in acht worden genomen.

3. Overeenkomst

3.1. Afspraken worden schriftelijk vastgelegd in een bevestiging per email. Opdrachtgever wordt geacht met deze bevestiging in te stemmen, tenzij uit zijn schriftelijke verklaring, welke *Gamescool* binnen 14 dagen bereikt dient te hebben, het tegendeel blijkt.

3.2. Afspraken met en/of toezeggingen van medewerkers, vertegenwoordigers en/of hulppersonen van *Gamescool* verbinden haar slechts indien en voor zover deze schriftelijk door de daartoe bevoegde persoon van *Gamescool* zijn bekrachtigd.

3.3. Wijzigingen en/of aanpassingen van de overeenkomst zullen partijen slechts binden, indien schriftelijk door partijen overeengekomen.

3.4. Indien de werkzaamheden van *Gamescool* op locatie en/of in opdracht van een derde moeten worden uitgevoerd, dient de Opdrachtgever er voor zorg te dragen dat die derde zich op overeenkomstige wijze houdt aan verplichtingen van de Opdrachtgever uit hoofde van de overeenkomst en deze Algemene Voorwaarden.

3.5. Opdrachtgever is verplicht *Gamescool* op voorhand mede te delen alle voor *Gamescool* relevante informatie betreffende het object van de overeenkomst, de overeenkomst en de wijze van tenuitvoerlegging daarvan. Deze informatie kan voor *Gamescool* aanleiding zijn bijzondere bepalingen of tarieven te bedingen.

4. Wijziging, annulering, vervanging

4.1. Opdrachtgever heeft, met inachtneming van het bepaalde in artikel 4.2. en 4.3., het recht de Training te annuleren. Deze annulering dient schriftelijk te geschieden.

4.2. Tussentijdse annulering van een meerdaagse Training is niet mogelijk. Bij annulering tot twee weken voor aanvang van de Training wordt aan Opdrachtgever 50% van de Trainingsprijs in rekening gebracht. Bij annulering op een termijn die korter is dan twee weken voor aanvang van de Training, is Opdrachtgever de gehele Trainingsprijs verschuldigd.

4.3. Indien onvoorziene omstandigheden, waaronder het aantal aanmeldingen of ziekte van de Docent, daartoe aanleiding geven, is *Gamescool* gerechtigd de Training te onderbreken, deze op een latere datum te plaatsen dan wel de Training te annuleren.

4.4. *Gamescool* behoudt zich het recht voor om onder omstandigheden de Docent te vervangen.

5. Tarieven en betaling

5.1. Terzake van de uit hoofde van de overeenkomst door *Gamescool* uitgevoerde opdrachten, zal Opdrachtgever aan *Gamescool* een vergoeding verschuldigd zijn, conform het gestelde in de overeenkomst. De in de overeenkomst genoemde prijzen en/of tarieven zijn exclusief omzetbelasting (BTW).

5.2. *Gamescool* zal Opdrachtgever na afloop van iedere kalendermaand en bij het einde/na beëindiging van de overeenkomst, of eerder indien schriftelijk overeengekomen, een factuur sturen waarin de vergoeding voor de Training wordt gespecificeerd. Opdrachtgever dient deze factuur, zonder korting, opschorting of verrekening aan *Gamescool* te betalen binnen 30 dagen en in de valuta als in de factuur aangegeven, tenzij anders schriftelijk overeengekomen. De betaaldatum is de datum van bancaire bijschrijving bij *Gamescool*.

5.3. Indien Opdrachtgever de verschuldigde bedragen niet binnen de gestelde betalingstermijn betaalt, is Opdrachtgever in verzuim zonder dat een nadere ingebrekestelling is vereist. Opdrachtgever is alsdan aan *Gamescool* een rente verschuldigd over het nog openstaande bedrag van 1,5% rente per maand. De buitengerechtelijke kosten met betrekking tot de invordering en inning van de door *Gamescool* niet tijdig van Opdrachtgever ontvangen betalingen zijn voor rekening van Opdrachtgever en bedragen, ongeacht de hoogte van het in te vorderen bedrag, tenminste 100 Euro.

5.4. Na het verstrijken van de gestelde betalingstermijn, zonder dat de Opdrachtgever volledig aan zijn betalingsverplichtingen jegens *Gamescool* heeft voldaan, heeft *Gamescool* het recht de overeenkomst met onmiddellijke ingang te beëindigen en haar werkzaamheden te staken.

6. Uitvoering

6.1. Indien uitvoering plaatsvindt in een andere accommodatie dan een trainingslocatie van *Gamescool*, is Opdrachtgever verantwoordelijk voor tijdige beschikbaarheid van accommodatie, aanwezigheid van de benodigde hard- en software en andere benodigde hulpmiddelen in operationele status, tenzij schriftelijk anders is overeengekomen.

6.2. Opdrachtgever dient ervoor zorg te dragen dat het cursusmateriaal, behoudens voorzover aangeleverd door *Gamescool*, in voldoende mate aanwezig is en overeenstemt met de gangbare standaard.

6.3. Cursisten dienen te voldoen aan de voor de Training vereiste voorkennis.

6.4. Indien de omstandigheden, als omschreven in artikel 7.1, 7.2 en 7.3, meebrengen dat de Training naar oordeel van *Gamescool* niet kan worden gegeven, behoudt *Gamescool* zich het recht voor, na

overleg met de Opdrachtgever, de Training te staken, waarbij de hieruit voortvloeiende kosten voor rekening zijn van Opdrachtgever.

7.5. Klachten over de uitvoering van de werkzaamheden door Gamescool dienen binnen 14 dagen na afloop van de training, schriftelijk aan haar te worden gemeld. Indien Opdrachtgever verzuimt om binnen deze termijn te reclameren, wordt zij geacht de dienstverlening akkoord te hebben bevonden.

8. Ontbinding

Iedere partij kan de overeenkomst zonder ingebrekestelling en zonder rechterlijke tussenkomst door schriftelijke kennisgeving met onmiddellijke ingang geheel of gedeeltelijk beëindigen dan wel verdere uitvoering opschorten, indien de andere partij -al dan niet voorlopige- surséance van betaling wordt verleend, indien ten aanzien van de andere partij faillissement wordt aangevraagd, of indien de onderneming van de andere partij wordt geliquideerd of beëindigd anders dan ten gevolge reconstructie of samenvoeging van ondernemingen. Indien *Gamescool* de overeenkomst op basis van dit artikel beëindigt, is zij tevens gerechtigd onmiddellijke voldoening van haar toekomstige rechten uit te oefenen.

9. Intellectueel eigendom

Alle rechten van intellectueel en industrieel eigendom op alle krachtens de Overeenkomst ontwikkelde of ter beschikking gestelde apparatuur of andere materialen zoals cursusmateriaal, analyses, ontwerpen, documentaties, rapporten, offertes, alsmede voorbereidend materiaal daarvan, berusten uitsluitend bij *Gamescool* of haar licentiehouders, tenzij anders overeengekomen. Opdrachtgever zal het cursusmateriaal of andere materialen niet verveelvoudigen en/of openbaar maken. Het maken van opnamen van een Training in beeld en/of geluid is uitdrukkelijk verboden. Het materiaal is uitsluitend bestemd voor persoonlijk gebruik door de Cursist. Opdrachtgever zal de Cursist van deze bepaling in kennis stellen.

10. Aansprakelijkheid

10.1. *Gamescool* is gehouden de met Opdrachtgever overeengekomen werkzaamheden met zorg te verrichten.

10.2. *Gamescool* maximeert haar aansprakelijkheid voor schade tot hetgeen de verzekeringsmaatschappij op basis van de W.A. verzekering uitkeert.

10.3. *Gamescool* is nimmer gehouden tot vergoeding van immateriële schade, indirecte schade of gevolgschade, waaronder begrepen winstderving, bedrijfsschade, (bijkomende) kosten, indirecte of directe schade van derden of welke andere schade dan ook, tenzij deze schade mocht zijn ontstaan door opzet of grove schuld van *Gamescool*.

10.4. *Gamescool* zal evenmin gehouden zijn tot het vergoeden van schade indien zij door omstandigheden als bedoeld in artikelen 4.3, 5.6, 6.5, 7.4 en 8, gedwongen is een Training te onderbreken, deze op een latere datum of een later tijdstip te plaatsen, dan wel de Training te annuleren.

10.5. *Gamescool* bedingt alle wettelijke en contractuele verweermiddelen, welke zij te afweering van haar eigen aansprakelijkheid jegens Opdrachtgever kan inroepen, mede ten behoeve van haar ondergeschikten en de niet-ondergeschikten voor wier gedragingen zij ingevolge de wet aansprakelijk is.

11. Overige bepalingen

11.1. Op de overeenkomst waarop deze Algemene Voorwaarden van toepassing zijn, is Nederlands recht van toepassing.

11.2. Geschillen voortvloeiende uit of verband houdende met de overeenkomst waarop deze Algemene Voorwaarden van toepassing zijn, alsmede geschillen omtrent deze Algemene Voorwaarden, zullen bij uitsluiting gebracht worden voor de bevoegde rechter binnen het arrondissement waarbinnen *Gamescool* gevestigd.