

## Teilnahme- und Turnierbedingungen

### Deadwood Survival Cup 2026 – Sandbox VR Osnabrück

**Stand: 21.09.2026**

#### 1. Veranstalter

Veranstalter des Deadwood Survival Cup 2026 ist:

**Royal Casino DGS GmbH**  
handelnd als Sandbox VR Osnabrück  
Rheiner Landstraße 9  
49205 Hasbergen  
Deutschland

Telefon: 05405 8087 103

E-Mail: [osnabrueck@sandboxvr.com](mailto:osnabrueck@sandboxvr.com)

Der Veranstalter ist rechtlich und organisatorisch für die Durchführung des Turniers verantwortlich.

#### 2. Aktionszeitraum

Die Qualifikation des Deadwood Survival Cup findet vom **01.10.2026 bis einschließlich 25.10.2026** statt.

Turnier-Runs können innerhalb dieses Zeitraums zu regulär verfügbaren Buchungszeiten gespielt werden. **Samstags sind keine Qualifikations- oder Re-Runs im Rahmen des Cups möglich.**

Das Finale findet am **30.10.2026 bei Sandbox VR Osnabrück** statt.

Die Teilnahme ist ausschließlich im Standort Sandbox VR Osnabrück möglich.

#### 3. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind ausschließlich natürliche Personen, die zum Zeitpunkt der Anmeldung **mindestens 18 Jahre alt** sind.

Der Veranstalter ist berechtigt, vor der Teilnahme oder vor einer Gewinnübergabe einen geeigneten Altersnachweis zu verlangen.

Mitarbeitende des veranstaltenden Sandbox-VR-Standorts sowie unmittelbar an Konzeption, Durchführung oder Auswertung des Turniers beteiligte Personen sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

#### 4. Teams

Die Teilnahme erfolgt als Team.

Ein Team besteht aus **mindestens 2 und höchstens 6 Personen**.

Die Teamgröße wird bei der Anmeldung verbindlich festgelegt und bestimmt die Anzahl der zu erwerbenden Cup-Pässe.

Beispiel: Ein Team meldet sich mit fünf Teamplätzen an. Es werden fünf Cup-Pässe berechnet.

Während der Qualifikation müssen nicht bei jedem Run alle angemeldeten Teamplätze besetzt sein. Die Zusammensetzung der spielenden Personen darf während der Qualifikation wechseln. Für die Berechnung eines Runs ist ausschließlich die Anzahl der Personen maßgeblich, die den jeweiligen Run tatsächlich gespielt haben.

Die Anzahl der gleichzeitig antretenden Personen darf die bei der Anmeldung festgelegte Teamgröße nicht überschreiten.

**Im Finale muss das Team mit genau der Personenzahl antreten, die bei der ursprünglichen Anmeldung als Teamgröße festgelegt wurde.**

Jede Mannschaft erhält einen Teamnamen. Der Veranstalter kann Teamnamen ablehnen oder eine Änderung verlangen, wenn diese insbesondere beleidigende, diskriminierende, rechtswidrige oder Rechte Dritter verletzende Inhalte enthalten.

## **5. Anmeldung**

Die Anmeldung erfolgt ausschließlich direkt über Sandbox VR Osnabrück:

- vor Ort,
- telefonisch unter 05405 8087 103 oder
- per E-Mail an [osnabrueck@sandboxvr.com](mailto:osnabrueck@sandboxvr.com).

Eine normale Online-Buchung über die Sandbox-VR-Website gilt nicht als Anmeldung zum Deadwood Survival Cup.

Jedes teilnehmende Team wird intern mit einer eindeutigen **DW-Kennung** geführt.

Die Anmeldung ist verbindlich, sobald sie durch Sandbox VR Osnabrück bestätigt und der vereinbarte Cup-Preis bezahlt wurde.

**Anmeldeschluss ist der 23. Oktober 2026.**

## **6. Cup-Pass und Leistungen**

Der Cup-Pass kostet **59,99 € pro angemeldetem Teamplatz**.

Im Preis enthalten sind pro Team drei private Qualifikations-Runs à ca. 30 Minuten:

**Deadwood Mansion, Deadwood Valley und Deadwood PHOBIA.**

Jede dieser drei Experiences muss mindestens einmal innerhalb des Qualifikationszeitraums gespielt werden, damit ein Team für das Finale berücksichtigt werden kann.

Die enthaltenen Runs müssen bis einschließlich 25.10.2026 absolviert werden.

Nicht genutzte, vom Teilnehmer zu vertretende Qualifikations-Runs verfallen nach Ende des Qualifikationszeitraums. Gesetzliche Rechte der Teilnehmer bleiben hiervon unberührt.

Die Buchung bestimmter Uhrzeiten erfolgt nach Verfügbarkeit. Ein Anspruch auf einen bestimmten Termin besteht nicht.

## 7. Wertung eines Runs

Nach jedem Turnier-Run werden die erzielten Einzelscores der tatsächlich mitspielenden Personen addiert.

Die Summe wird anschließend durch die Anzahl der tatsächlich mitspielenden Personen geteilt.

Das Ergebnis ist der **Teamwert dieses Runs**.

Beispiel:

4 Spieler erzielen zusammen 80.000 Punkte.

$80.000 \div 4 = \mathbf{20.000 \text{ Punkte Teamwert}}$

Die Ergebnisse werden unmittelbar nach dem Run in der offiziellen Score-App des Deadwood Survival Cups erfasst.

Die Score-App ist die maßgebliche Datenquelle für Turnier-Runs, Bestwerte, Qualifikationsscores und das finale Ranking.

## 8. Bestwert je Experience

Pro Experience zählt ausschließlich der **höchste Teamwert**, den das Team während des Qualifikationszeitraums erreicht.

Ein späterer schlechterer Versuch ersetzt den bestehenden Bestwert nicht.

Ein Team kann sich durch einen zusätzlichen Versuch daher nicht verschlechtern.

## 9. Qualifikationsscore

Nachdem ein Team alle drei Qualifikations-Experiences gespielt hat, werden die drei jeweiligen Bestwerte addiert und durch drei geteilt.

**Qualifikationsscore =**  
**(Bestwert Experience 1 + Bestwert Experience 2 + Bestwert Experience 3) ÷ 3**

Die vier Teams mit den höchsten Qualifikationsscores nach Ende der Qualifikation erreichen das Finale.

Das öffentliche Leaderboard kann während der Qualifikation laufend aktualisiert werden. Maßgeblich ist ausschließlich der nach Ende der Qualifikation durch den Veranstalter festgestellte Endstand.

## 10. Zusätzliche Runs / Re-Runs

Während der Qualifikation kann ein Team die drei Qualifikations-Experiences beliebig oft wiederholen.

Ein zusätzlicher Turnier-Run kostet **24,99 € je tatsächlich mitspielender Person**.

Auch für Re-Runs gilt:

Es zählt ausschließlich ein Ergebnis, das den bisherigen Bestwert der entsprechenden Experience verbessert.

Re-Runs sind nur innerhalb des Qualifikationszeitraums und nicht samstags möglich. Sie unterliegen der regulären Verfügbarkeit des Stores.

Der Re-Run-Preis ist nicht mit anderen Rabattaktionen oder Nachlässen kombinierbar.

## **11. Gleichstand in der Qualifikation**

**Diesen Punkt müssen wir noch final festlegen.**

Mein Vorschlag wäre:

Bei identischem Qualifikationsscore entscheidet zunächst der höhere höchste Experience-Bestwert. Besteht weiterhin Gleichstand, entscheidet der höhere zweithöchste Experience-Bestwert.

Besteht bei der Entscheidung über den vierten Finalplatz weiterhin vollständiger Gleichstand, findet ein kostenloser Stech-Run unter identischen Bedingungen statt.

So gibt es keinerlei Losverfahren oder Zufallsentscheidung.

## **12. Finale**

Die vier bestplatzierten Teams der Qualifikation werden zum Finale am **30.10.2026** eingeladen.

Das Finale wird in der brandneuen Experience **Deadwood Origins** ausgetragen.

Jedes Finalteam erhält einen regulären Final-Run.

Alle Teams starten im Finale wieder bei null. Die Ergebnisse aus der Qualifikation werden nicht in die Finalwertung übernommen.

Für den Final-Teamwert gilt dieselbe Berechnung wie während der Qualifikation:

**Summe aller Einzelscores ÷ Anzahl der im Finale spielenden Personen**

Im Finale muss die bei der ursprünglichen Anmeldung festgelegte Teamgröße vollständig antreten.

Die drei höchsten Teamwerte des Finales belegen Platz 1, 2 und 3.

## **13. Final MVP**

Neben der Teamwertung gibt es eine Einzelwertung.

Der Teilnehmer mit dem **höchsten Einzelscore** wird zum **Final MVP**.

Der Final MVP gewinnt eine **PlayStation 5**.

Bei einem exakten Gleichstand der höchsten Einzelscores findet ein zusätzlicher, kostenloser Stechdurchgang für die punktgleichen Teilnehmer unter gleichen Bedingungen statt.

#### **14. Technische Störungen**

Bei einer vom Veranstalter bestätigten technischen Störung, die einen ordnungsgemäßen Abschluss oder eine ordnungsgemäße Score-Erfassung wesentlich beeinträchtigt, wird der betroffene Run nicht gewertet und kostenlos wiederholt.

Normale spielerische Fehler, individuelle Fehlentscheidungen, freiwillige Spielabbrüche oder ein vom Teilnehmer verursachter Abbruch begründen keinen Anspruch auf einen kostenlosen Wiederholungsrun.

Die Beurteilung erfolgt anhand der technischen Daten, der Score-App und der Beobachtungen des Store-Teams.

#### **15. Manipulation und Fair Play**

Jede vorsätzliche Manipulation von Scores, Spielsystem, Hardware, Software, Score-App oder Turnierdaten ist untersagt.

Das gilt auch für Absprachen oder sonstige Maßnahmen, die darauf gerichtet sind, die vorgesehene Wertung technisch oder organisatorisch zu umgehen.

Bei nachgewiesener vorsätzlicher Manipulation kann das betreffende Ergebnis annulliert und das Team bei einem schwerwiegenden oder wiederholten Verstoß vom Turnier ausgeschlossen werden.

#### **16. Gewinne**

##### **1. Platz – Teamgewinn**

Das Siegerteam erhält:

**Hurricane Festival-Pässe 2027 für das gesamte Team**, entsprechend der bei Turnieranmeldung festgelegten Teamgröße,

zusätzlich je Teamplatz ein **Deadwood Champion Shirt** sowie

einen **Team-Pokal**.

Nicht Bestandteil des Gewinns sind An- und Abreise, Unterkunft, Verpflegung oder sonstige mit dem Festivalbesuch verbundene Kosten, soweit diese nicht ausdrücklich Bestandteil der später konkret bezeichneten Ticketkategorie sind.

Die für die Hurricane-Tickets geltenden Einlass-, Alters-, Haus- und Veranstaltungsbedingungen des Festivalveranstalters gelten zusätzlich.

## **2. Platz – Teamgewinn**

Das zweitplatzierte Team erhält insgesamt **6 private Sandbox VR Sessions**.

Die Sessions können vom **01.11.2026 bis einschließlich 30.06.2027** eingelöst werden.

Es kann **höchstens eine Gewinnssession pro Kalendermonat** genutzt werden.

Eine private Gewinnssession gilt für einen privaten Raum mit bis zu 6 Personen und eine regulär verfügbare Experience nach Wahl.

Die Buchung erfolgt nach Verfügbarkeit direkt über Sandbox VR Osnabrück.

## **3. Platz – Teamgewinn**

Das drittplatzierte Team erhält insgesamt **3 private Sandbox VR Sessions**.

Die Sessions können vom **01.11.2026 bis einschließlich 31.03.2027** eingelöst werden.

Es kann **höchstens eine Gewinnssession pro Kalendermonat** genutzt werden.

Eine private Gewinnssession gilt für einen privaten Raum mit bis zu 6 Personen und eine regulär verfügbare Experience nach Wahl.

Die Buchung erfolgt nach Verfügbarkeit direkt über Sandbox VR Osnabrück.

## **Final MVP**

Der Final MVP erhält **eine PlayStation 5**.

## **17. Allgemeine Bedingungen für Gewinne**

Eine Barauszahlung oder Auszahlung eines etwaigen Differenzbetrags ist ausgeschlossen.

Die Gewinne können nicht gegen andere Gewinne oder Leistungen eingetauscht werden, sofern der Veranstalter einer Änderung nicht ausdrücklich zustimmt.

Ein gewerblicher Weiterverkauf von Sachpreisen, Festivalpässen oder Gewinnssessions ist nicht gestattet.

Sollte ein konkret ausgelobter Sachpreis aus Gründen, die der Veranstalter nicht zu vertreten hat, objektiv nicht mehr verfügbar sein, darf ein mindestens gleichwertiger Ersatzpreis angeboten werden. Dies gilt nicht für bloße wirtschaftliche Zweckmäßigkeitserwägungen des Veranstalters.

## **18. Nichterscheinen zum Finale**

Ein Finalteam muss bis zum 27.10.2026 seine Teilnahme am Finale innerhalb der mit der Finalbenachrichtigung genannten Frist bestätigen.

Wird die Teilnahme nicht fristgerecht bestätigt oder sagt ein Team seine Teilnahme ab, kann das in der Qualifikation nächstplatzierte Team nachrücken.

Erscheint ein bestätigtes Finalteam ohne rechtzeitige Absage nicht oder nicht mit der erforderlichen angemeldeten Teamgröße, kann seine Finalteilnahme verfallen.

Gesetzliche Rechte bei vom Teilnehmer nicht zu vertretenden Umständen bleiben unberührt.

## **19. Änderung oder Abbruch des Turniers**

Der Veranstalter kann den Ablauf des Turniers nur ändern, unterbrechen oder abbrechen, wenn dies aufgrund technischer Ausfälle, behördlicher Vorgaben, höherer Gewalt, Sicherheitsgründen oder sonstiger erheblicher, vom Veranstalter nicht beherrschbarer Umstände erforderlich ist.

Änderungen dürfen teilnehmende Teams nicht ohne sachlichen Grund benachteiligen.

Kann eine bereits bezahlte wesentliche Leistung endgültig nicht erbracht werden, bleiben gesetzliche Erstattungs- und Gewährleistungsrechte unberührt.

## **20. Haftung**

Der Veranstalter haftet unbeschränkt für Schäden, die auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen, sowie für Schäden aus der Verletzung von Leben, Körper oder Gesundheit.

Bei leicht fahrlässiger Verletzung wesentlicher Vertragspflichten ist die Haftung auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden begrenzt.

Die Haftung nach zwingenden gesetzlichen Vorschriften bleibt unberührt.

## **21. Datenschutz**

Für die Durchführung des Cups werden insbesondere folgende Daten verarbeitet:

Name und Kontaktdaten des Team-Captains, Teamname, angemeldete Teamgröße, Buchungs- und Zahlungsinformationen, Teilnehmer- und Run-Daten, Einzelscores, Teamwerte, Bestwerte, Ranking und gegebenenfalls Gewinnerdaten.

Die Daten werden verarbeitet, soweit dies zur Anmeldung, Durchführung, Auswertung und Gewinnabwicklung des Turniers erforderlich ist.

Rechtsgrundlage für die für die Turnierteilnahme erforderliche Verarbeitung ist grundsätzlich Art. 6 Abs. 1 lit. b DSGVO.

Soweit Daten zur Verhinderung oder Aufklärung von Manipulationen oder zur Durchsetzung beziehungsweise Abwehr von Ansprüchen erforderlich sind, kann die Verarbeitung auf Art. 6 Abs. 1 lit. f DSGVO gestützt werden.

Im öffentlich einsehbaren Leaderboard wird grundsätzlich nur der **Teamname** veröffentlicht.

Die Veröffentlichung von Klarnamen, Fotos oder Videos einzelner Teilnehmer zu Werbezwecken erfolgt nur auf einer hierfür geeigneten gesonderten Rechtsgrundlage; erforderlichenfalls wird eine separate Einwilligung eingeholt.

Personenbezogene Turnierdaten werden gelöscht, sobald sie für Durchführung und Abwicklung des Cups sowie für mögliche Rechtsansprüche nicht mehr erforderlich sind. Gesetzliche Aufbewahrungspflichten bleiben unberührt.

Weitere Informationen zum Datenschutz, insbesondere zu Verantwortlichem, Datenschutzbeauftragtem, Empfängern, Speicherdauer und den Rechten der Betroffenen, finden sich unter:

<https://royalcasinodgs.de/datenschutz/>

Die DSGVO verlangt bei Datenerhebung insbesondere Informationen über Verantwortlichen, Zweck, Rechtsgrundlage und weitere Verarbeitungsumstände.

## **22. Foto- und Videoaufnahmen**

Im Rahmen des Finales können Foto- und Videoaufnahmen angefertigt werden.

Soweit einzelne Personen erkennbar zu Werbezwecken verwendet werden sollen und hierfür eine Einwilligung erforderlich ist, wird diese **gesondert** eingeholt.

Die Teilnahme am Cup sollte nicht davon abhängig gemacht werden, dass Teilnehmer pauschal einer uneingeschränkten werblichen Nutzung ihrer Person zustimmen.

## **23. Verhältnis zu anderen Bedingungen**

Ergänzend gelten die allgemeinen Buchungs-, Sicherheits- und Nutzungsbedingungen von Sandbox VR Osnabrück, soweit diese den vorliegenden besonderen Turnierbedingungen nicht widersprechen.

Bei Widersprüchen haben für den Deadwood Survival Cup diese Teilnahme- und Turnierbedingungen Vorrang.

## **24. Schlussbestimmungen**

Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Wahrung zwingender Verbraucherschutzvorschriften.

Gesetzliche Rechte der Teilnehmer bleiben unberührt.

Sollte eine einzelne Bestimmung dieser Teilnahmebedingungen unwirksam sein oder werden, richtet sich die Rechtsfolge nach den gesetzlichen Bestimmungen. Die Wirksamkeit der übrigen Regelungen bleibt hiervon unberührt.