

Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) und Teilnahmebedingungen

Cassaia Larp/Telep Nôr - Nordmar

Allgemeine Geschäftsbedingungen

§ 1 - Zustandekommen des Vertrages

- 1. Der Vertrag kommt durch die Anmeldebestätigung des Cassaia i.G./Telep Nôr (nachfolgend „Veranstalter“ genannt) zwischen dem Veranstalter und dem Teilnehmer zustande.**
- 2. Die endgültige Anmeldebestätigung des Veranstalters erfolgt erst nach Eingang des gesamten Teilnehmerbeitrags.**

§ 2 - Allgemeine Bestimmungen

- 1. Diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen gelten für alle im Zusammenhang mit der Veranstaltung möglichen Belange.**
- 2. Alle Änderungen und Nebenabreden der AGB bedürfen der Schriftform. Sie erlangen Gültigkeit erst nach der schriftlichen Bestätigung des Veranstalters.**
- 3. Die Wirksamkeit dieser AGB bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Bestimmungen dieser AGB unberührt.**

§ 3 - Sicherheit 1. Der Teilnehmer versichert, sich der Natur der Veranstaltung und den damit verbundenen Risiken (Nacht- oder Geländewanderungen, Kämpfe mit Polsterwaffen etc.) bewusst zu sein und erklärt sich unter ausreichender Würdigung der zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelische Belastungen in der Lage an der Veranstaltung teilzunehmen. Soweit die zu

erwartenden Risiken und Belastungen nicht aus dem beigelegten Informationsmaterial hervorgehen, kann im Zweifelsfall der Veranstalter hierzu weitere Auskünfte erteilen.

2. Der Teilnehmer ist verpflichtet, sich selbstständig über die geltenden Sicherheitsbestimmungen zu informieren und seine Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Polsterwaffen und Rüstungen) selbstständig auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit sie den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie sofort aus dem Gebrauch zu nehmen.

3. Der Veranstalter behält sich vor, die Ausrüstung des Teilnehmers einer Sicherheitsüberprüfung zu unterziehen. Beanstandete Gegenstände dürfen im Spiel nicht weiterverwendet werden und sind vom Spielgelände zu entfernen. Zuwiderhandlungen können zum Ausschluss von der Veranstaltung führen.

4. Der Teilnehmer verpflichtet sich, über das normale Risiko von Live-Rollenspiel hinausgehende Gefährdungen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung (Wälder, Gebäude etc.) zu vermeiden. Insbesondere zählt dazu das Klettern an ungesicherten Steilhängen und Mauern, das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten, das Benutzen von nicht zugelassenen Waffen oder Ausrüstung sowie übermäßiger Alkoholkonsum. Der Konsum von Drogen (Rauschmitteln) führt zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung und wird umgehend zur Anzeige gebracht.

5. Wer Alkohol in einer Menge getrunken oder Medikamente zu sich genommen hat, die das Führen eines Fahrzeugs auf öffentlichen Straßen unzulässig machen, hat von Kämpfen jeder Art sowie von körperlich gefährlichen Übungen wie Klettern unbedingt Abstand zu

halten. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung.

6. Spitze oder scharfe Gegenstände (z.B. Gebrauchsmesser, Äxte etc.) dürfen nur in gesichertem Zustand getragen werden. Scharfkantige oder spitze Rüstungs- bzw. Ausrüstungsteile (z.B. ein Helm mit einem spitzen Dorn) dürfen nicht verwendet werden.

7. Abgesperrte oder laut Belehrung nicht zu betretende Gebiete sind nicht zu betreten.

8. Die Verwendung von pyrotechnischen Mitteln ist grundsätzlich verboten. Ausnahmen sind, bei entsprechender Befähigung, mit dem Veranstalter zu besprechen und bedürfen dessen ausdrücklicher Genehmigung.

9. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.

10. Teilnehmer, die gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen oder den Anweisungen des Veranstalters in schwerwiegender Art und Weise oder wiederholt nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden.

11. Bei Ausschluss von der Veranstaltung aufgrund von Verstößen gegen die Sicherheitsbestimmungen lt. ist der Veranstalter nicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages verpflichtet.

§ 4 - Haftung

1. Der Veranstalter haftet nur für Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters, eines gesetzlichen Vertreters oder Erfüllungsgehilfen des Veranstalters beruhen.

2. Für selbst verschuldete Schäden haftet der jeweilige Verursacher.

3. Eine Teilnahme an der Veranstaltung ist nur für Personen gestattet, die über eine Personen Haftpflichtversicherung verfügen. Sie wird vorausgesetzt.

4. Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung, Pflichtverletzung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.

§ 5 - Urheberrecht an Aufzeichnungen

1. Alle Rechte an seitens des Veranstalters gemachten Ton-, Film- und Videoaufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.

2. Der Veranstalter ist berechtigt, die ganze Veranstaltung oder Teile davon aufzuzeichnen und diese Aufzeichnungen zu Zwecken der Eigenwerbung zu verwerten.

3. Alle Rechte an der aufgeführten Handlung, sowie dem vom Veranstalter verwendeten Ensemble von Begriffen, Eigennamen und Nicht-Spieler-Charakteren bleiben dem Veranstalter vorbehalten. Die Rechte an den Spielercharakteren, ihrer Geschichte sowie ihrem Teil der Handlung verbleiben beim jeweiligen Spieler.

4. Aufnahmen von Seiten der Teilnehmer sind für private Zwecke zulässig.

5. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit Einverständnis des Veranstalters zulässig.

§ 6 - Rücktritt, Nichtannahme der Anmeldung, Ausschluss von der Veranstaltung

1. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Der Veranstalter behält sich vor, im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer ohne Angabe von Gründen gegen Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages von der Veranstaltung auszuschließen.

2. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gem., egal zu welchem Zeitpunkt, versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies gelingen wird der Teilnahmebetrag abzüglich einer Stornierungsgebühr von 15 Euro zurückerstattet.

14 Tage vor Beginn der Veranstaltung wird der Teilnehmerbeitrag nur aus Kulanz zurückerstattet. Ist eine anderweitige Platzvergabe nicht möglich, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.

3. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar. Sollte der Teilnehmer verhindert sein, so ist es nicht ohne weiteres möglich, dass eine andere Person an seiner Stelle an der Veranstaltung teilnimmt. Eine derartige Regelung bedarf aufgrund der besonderen Natur der Veranstaltung der Zustimmung des Veranstalters.

§ 7 – Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Die Zahlung hat 28 Tage nach Eingang der Anmeldung zu erfolgen. Sollte dieser nicht innerhalb des genannten Zeitraumes von 28 Tagen nach Anmeldung eingehen, erlischt die Anmeldung und der reservierte Platz wird wieder freigegeben. Der Vertrag wird dann aufgrund Nichtzahlung des Teilnehmerbetrages aufgelöst. Unberührt davon bleibt das Recht des Veranstalters, tatsächlich entstandene höhere Unkosten gegen Quittungsvorlage geltend zu machen.

2. Ist der Teilnahmebeitrag noch nicht in voller Höhe entrichtet, ist der Veranstalter berechtigt, dem Teilnehmer eine Frist zur Zahlung zu setzen verbunden mit der Erklärung, dass er nach Ablauf der Frist den Platz

einem Dritten überlässt. Die gesetzte Zahlungsfrist muss mindestens 8 Tage betragen.

3. Sollte ohne schuldhaftes Zutun des Veranstalters beim Einzug des Teilnehmerbeitrages im Lastschriftverfahren oder im Scheckverfahren eine Rücklastschrift erfolgen, so hat der Teilnehmer die anfallenden Bankgebühren zu tragen.

4. Bei Anmeldungen im Namen und Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.

§ 8 - NSC-Klausel Klausel 1. Der NSC ist an die Weisung der Spielleitung gebunden. Ihren Anordnungen hat er Folge zu leisten.

2. NSC, die aus Gründen von der Veranstaltung verwiesen werden, können über ihren Teilnehmerbetrag hinaus auf die volle Höhe des SC-Beitrags in Anspruch genommen werden.

§ 9 - Hinweis zum Datenschutz

1. Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass seine Daten von Beginn der Anmeldung an in einer elektronischen Kundendatei geführt werden.

2. Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, E-Mail sowie eine Fotografie umfassen. Diese Stammdaten werden auf unbegrenzte Zeit gespeichert. Darüber hinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, -klasse, etc.).

3. Die angegebenen Daten der Teilnehmer werden vertraulich behandelt und nicht an Dritte weitergegeben. Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt.