



Verein für Spielkultur



AGBs der 4 Monde Orga im Anderwelt e.V.

Allgemeine Teilnahmebedingungen für Veranstaltungen der 4 Monde Orga
(genannt: Das Kleingedruckte)

Als Veranstalter agiert:

Anderwelt e. V. Verein für Spielkultur

Moselstr. 50

D-63452 Hanau

Telefon: +49 (0)6181 20527

Registergericht: Amtsgericht Hanau

Registernummer: VR 1635

nachfolgend „Veranstalter“ genannt

§1 Zustandekommen des Vertrages

Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters. Reagiert der Veranstalter nicht innerhalb von 14 Tagen auf die Anmeldung des Teilnehmers, so ist der Teilnehmer an seine Anmeldung nicht mehr gebunden.

§ 2 - Regelwerk

1. Mit der Anmeldung, spätestens unverzüglich nach der Anmeldebestätigung hat der Teilnehmer der Spielleitung eine Charakterbeschreibung zur Verfügung zu stellen. Diese hat dem von dem Veranstalter vorgegebenen Regelsystem zu entsprechen.
2. Mit seiner Anmeldung erkennt der Teilnehmer das vom Veranstalter vorgegebene Regelsystem als für das Spiel verbindlich an. Die Spielleitung ist berechtigt, auch nach Zustandekommen des Vertrages verbindliche Regeländerungen zu beschliessen. Sollte hierdurch der vom Teilnehmer eingereichte Charakter unspielbar oder wesentlich eingeschränkt werden, so steht dem Teilnehmer ein Rücktrittsrecht unter voller Erstattung seines Spielbeitrags zu.

§ 3 – Sicherheit

1. Der Teilnehmer versichert, unter ausreichender Würdigung der zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelische Belastungen in der Lage zu sein, an der Veranstaltung teilzunehmen. Soweit

- die zu erwartenden Belastungen nicht aus dem beigelegten Informationsmaterial hervorgehen, kann im Zweifelsfall der Veranstalter hierzu weitere Auskünfte erteilen.
2. Der Veranstalter behält sich vor, die Ausrüstung des Teilnehmers einer Sicherheitsüberprüfung zu unterziehen. Beanstandete Gegenstände dürfen im Spiel nicht weiter verwendet werden. Zuwiderhandlungen können zum Ausschluß führen.
 3. Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Polsterwaffen und Rüstungen) auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit sei den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie selbständig aus dem Gebrauch zu nehmen.
 4. Der Teilnehmer verpflichtet sich, über das normale Risiko von Live-Rollenspiel hinausgehende Gefährdungen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Insbesondere zählt dazu das Klettern an ungesicherten Steilhängen und Mauern, das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten.
 5. Wer Alkohol in einer Menge getrunken oder Medikamente zu sich genommen hat, die das Führen eines Fahrzeugs auf öffentlichen Straßen unzulässig macht, hat von Kämpfen jeder Art sowie von körperlich gefährlichen Übungen wie Klettern unbedingt Abstand zu halten. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschluß vom Spiel.
 6. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
 7. 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, ohne daß der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages hat.

§ 4 - Haftung

1. Mit Ausnahme der Verletzung von Körper, Leben oder Gesundheit wird die Haftung des Veranstalters wie folgt beschränkt: 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. 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 bei dem 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, Absage der Veranstaltung

1. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar. Der Veranstalter behält sich vor, im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer ohne Angabe von Gründen gegen Rückerstattung des Teilnahmebetrages von der Veranstaltung auszuschließen.
2. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluß gem. § 1 – bis zu 6 Wochen vor dem Veranstaltungstermin wird eine Stornogebühr von Euro 15 fällig, - weniger als 6 Wochen vor Veranstaltungsbeginn muß eine Bearbeitungsgebühr von 50 Prozent des Teilnahmebetrages einbehalten werden. Wenn der Teilnehmer eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, diese von der Spielleitung akzeptiert wird und mit dieser Ersatzperson kommt ein Vertrag nach §1 zustande, so mindert sich die Stornogebühr auf 5 Euro.
3. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.
4. Sollte die Veranstaltung aus organisatorischen Gründen (z.B. Unterbesetzung) abgesagt werden, so werden den Teilnehmern bislang erstattete Teilnahmebeiträge zurückerstattet. Hierzu ist die Angabe einer gültigen Email-Adresse und Bankverbindung notwendig. Der Veranstalter wird sich in einem solchen Fall um umgehende Information der Teilnehmer bemühen

§ 7 - Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so wird ein Säumniszuschlag von Euro 15,- fällig. Unberührt davon bleibt das Recht des Veranstalters, tatsächlich entstandene höhere Kosten 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

1. Der NSC ist an die Weisung der Spielleitung gebunden. Ihren Anordnungen hat er Folge zu leisten.
2. NSCs, die aus Gründen von §3 der Veranstaltung verwiesen werden, können über ihren Teilnehmerbetrag hinaus auf die volle Höhe des SC-Beitrags in Anspruch genommen werden.

§ 9 - Rabatte

1. Werden Teilnehmern für die Wahrnehmung bestimmter Funktionen Rabatte vom üblichen Teilnehmerbeitrag eingeräumt, so gilt die Differenz als gestundet, bis die vereinbarte Leistung im vereinbarten Umfang erbracht wurde. Von dieser Regelung sind Rabatte für Sanitäter ausdrücklich ausgenommen.
2. Können die Teilnehmer nach Absatz 1 die vereinbarte Leistung aus einem Grund nicht erbringen, für den der Veranstalter die Verantwortung trägt, so bleibt der Rabatt gleichwohl bestehen.



§ 10 - Minderjährige

1. Jeder Teilnehmer muss das 16. Lebensjahr vollendet haben.
2. Alle Teilnehmer unter 18 Jahren müssen auf jeden Fall eine volljährige Aufsichtsperson, die unterschriebene Vollmacht zur Übernahme der Aufsichtspflicht der Erziehungsberechtigten und einen gültigen Personalausweis besitzen.
3. Jede Aufsichtsperson muss während der Veranstaltung zur gleichen Zeit wie der zu beaufsichtigenden Person an der Veranstaltung anwesend sein.
4. Die Aufsichtsperson haftet für den Zeitraum der Veranstaltung in vollem Umfang für die minderjährige Person."

§ 11 - Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz

1. Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, daß seine Daten von Beginn der Anmeldung an in einer automatisierten Kundendatei geführt werden.
2. Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, Fax, Email sowie eine Photographie umfassen. Diese Stammdaten werden auf unbegrenzte Zeit gespeichert. Darüberhinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, -klasse, etc).

Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und nicht elektronisch gespeichert oder weitergegeben.



§ 12 - Sonstiges

1. Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unberührt.
2. Ergänzungen, Änderungen, Stornierungen und Nebenabreden (gleich welcher Art) bedürfen zu ihrer Rechtswirksamkeit der schriftlichen Bestätigung des Veranstalters. Das gilt auch für die Abbedingung des Schriftformerfordernisses.
3. Evtl. anfallende Kautionen für Stände, Zelte oder ähnliches müssen bis zum Ende der Veranstaltung abgeholt werden. Danach entfällt der Anspruch auf Rückerstattung.
4. Nach Geschlechtern getrennte Unterbringung kann nicht garantiert werden
5. Für ungewollte Schwangerschaften wird keine Haftung oder Verbindlichkeit vom Veranstalter übernommen

Ich erkenne die allgemeinen Teilnahmebedingungen hiermit an und melde mich verbindlich zur Veranstaltung der **4 Monde Orga im Anderwelt e.V. „Darkover LARP 2010“** an:

(Name in leserlicher Schrift)

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen die eines Erziehungsberechtigten)

Diese Blätter bitte unbedingt unterschrieben der Anmeldung beifügen!