

Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) und Teilnahmebedingungen für Kranke Geister Event-Organisation mit Sitz in Nürnberg

§ 01 - 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. Das Mindestalter des Teilnehmers beträgt 18 Jahre.

§ 02 - 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 „Du kannst was Du darstellen kannst“ zu entsprechen. Der Veranstalter behält sich vor nicht zum Setting passende Charaktere vom Spiel auszuschließen.
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. Mit seiner Anmeldung erkennt der Teilnehmer an, dass das komplette Veranstaltungsgebiet, ausschließlich der sanitären Anlagen, von Veranstaltungsbeginn (TimeIn) bis Veranstaltungsende (TimeOut) bespielt wird. Hierzu gehören auch die Zelte und deren Inhalt. Persönliche Wertgegenstände und andere nicht zum Spiel gehörigen Sachen, werden separat mit der Aufschrift OT(OutTime) gekennzeichnet und entsprechend im Lager des Teilnehmers verräumt.

§ 03 – Sicherheit und Sicherheitsbestimmungen

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 der Veranstaltungsbeschreibung auf www.numai.org hervorgehen, kann im Zweifelsfall der Veranstalter hierzu weitere Auskünfte erteilen.
2. 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.
3. 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 und zum Platzverweis durch den Veranstalter.
4. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
5. Der Veranstalter behält sich vor, die Ausrüstung des Teilnehmers einer Sicherheitsüberprüfung zu unterziehen. Beanstandete Gegenstände dürfen im Spiel nicht weiterverwendet werden. Zuwiderhandlungen können zum Ausschluss der Veranstaltung und zum Platzverweis führen.

6. Der Teilnehmer hat seine Ausrüstung ständig auf deren Sicherheit gemäß den nachfolgenden Punkten zu überprüfen.
7. Waffenloser Kampf (inflight) ist verboten.
8. Alle Schläge müssen ohne Kraft geführt werden. Zudem ist die Waffe vor dem Treffer abzubremsen.
9. Trefferzonen sind ausdrücklich nur Arme, ohne Hände; Beine, Torso, nur oberhalb der Gürtellinie; sowie die Schultern. Kopf-, Hals-, Hand-, und Genitaltreffer sind verboten.
10. Die Spitze jeder LARP-Waffen muss gegen das Durchdringen des Kernstabes gesichert sein.
11. Jede LARP-Waffe muss mindestens zwei Zentimeter breit Schaumstoff auf der Klingenseite und einen Zentimeter breit auf der glatten Seite besitzen. An der Spitze müssen ebenfalls mindestens zwei Zentimeter Schaumstoff vorhanden sein.
12. Der Schaumstoff ist so zu wählen, dass die LARP-Waffe unter keinen Umständen ernsthafte Verletzungen verursachen kann.
13. Das Stechen ist mit Waffen, die einen Kernstab verwenden, verboten.
14. Wurfaffen dürfen keinen Kernstab verwenden.
15. Pfeile dürfen nicht splintern, müssen mindestens drei Federn besitzen und die Spitze muss einen Durchmesser von fünf Zentimetern haben.
16. Das Werfen oder Kämpfen mit Pfeilen ist verboten.
17. Bögen und andere Fernkampfaffen dürfen je nach Bogenart nur über eine maximale Zugkraft von 30lbs verfügen, im Zweifel entscheidet der Veranstalter.
18. Rüstungen, insbesondere aus Metall, dürfen keine scharfen Kanten haben und der Teilnehmer muss ihre Sicherheit gewährleisten.
19. Das Mitführen von realen Waffen, oder spitzen/scharfen Gegenständen, ist verboten.
20. Sollten sich nicht am Spiel teilnehmende Personen oder Tiere in unmittelbarer Nähe aufhalten ist der Kampf zu unterbrechen.
21. Es darf ausschließlich mit LARP-Waffen gekämpft werden, die den Sicherheitsbestimmungen entsprechen.
22. 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.

§ 04 - 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.
3. Aus dem Tod eines Charakters eines Teilnehmers entstehen keinerlei Schadensersatzansprüche an den Veranstalter.

§ 05 - 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 und auf Verlangen dem Veranstalter zur Verfügung zu stellen.
5. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit Einverständnis des Veranstalters zulässig.

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

1. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar.
2. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gem. § 1 - egal zu welchem Zeitpunkt - wird eine Stornogebühr von Euro 15 fällig. Der Teilnehmerbeitrag wird zudem wie folgt zurückerstattet:
 - Bis 6 Monate vor Veranstaltungsbeginn: 100% Preiserstattung abzgl. Stornogebühr
 - Bis 3 Monate vor Veranstaltungsbeginn: 50% Preiserstattung abzgl. Stornogebühr
 - Bei späterer Stornierung kann keine Preiserstattung gewährt werden.

§ 07 - Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus.
2. Ist der Teilnahmebeitrag nach Ablauf des Zahlungsziels von 7 Tagen nach Anmeldung 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. Bei Anmeldungen im Namen und Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.

§ 08 - 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 und von der Veranstaltung verwiesen werden.

§ 09 - 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.
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 - Hinweis nach der EU-Datenschutzgrundverordnung

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 Fotografie umfassen. Diese Stammdaten werden für

höchstens 5 Jahre gespeichert und nach Ablauf der Zeit aus dem System gelöscht. Darüber hinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, -klasse, etc.).

3. Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und für die Dauer der Veranstaltung elektronisch gespeichert. Direkt nach der Veranstaltung werden diese Daten innerhalb 14 Tagen gelöscht.

§ 11 - Sonstiges

Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unberührt.

Mit meiner Unterschrift, erkenne ich als Teilnehmer die AGB und Teilnahmebedingungen von Kranke Geister Event-Organisation an

Ort, Datum

Vor- und Nachname (in Druckbuchstaben)

Unterschrift des Teilnehmers
