

Allgemeine Geschäftsbedingungen des Veranstalters

§ 1 Zustandekommen des Vertrages

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

§ 2 Allgemeine Bestimmungen

1. Der Teilnehmer ist sich der Natur der Veranstaltung und insbesondere den daraus folgenden Risiken bewusst (Nachtwanderungen, Geländewanderungen, Kämpfe mit Polsterwaffen etc.).
2. Der Teilnehmer versichert unter ausreichender Würdigung der zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelischen Belastungen geistig und körperlich 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.
3. Mindestalter für die Teilnahme ist 18 Jahre oder 16 Jahre mit schriftlicher Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten und der ständigen Beaufsichtigung durch diesen oder eines von ihm eingesetzten und als solchen dem Veranstalter schriftlich bekannt gegebenen Vormunds, welcher sich schriftlich zu dieser Aufgabe bereit erklärt.
4. Alle Nebenabreden und Änderungen des Teilnehmervertrages sowie der AGB bedürfen der Schriftform. Sie erlangen Gültigkeit erst nach der schriftlichen Bestätigung des Veranstalters.
5. Die Wirksamkeit dieser AGB bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser AGB unberührt.

§ 3 Regelwerk

1. Mit seiner Anmeldung erkennt der Teilnehmer das vom Veranstalter vorgegebene Regelsystem als für das Spiel verbindlich an. Die Spielleitung ist berechtigt, auch nach zustande kommen 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 Teilnehmerbeitrages zu.

§ 4 Sicherheit

1. Der Veranstalter behält sich vor, die Ausrüstung des Teilnehmers einer Sicherheitsprüfung zu unterziehen. Beanstandete Gegenstände dürfen im Spiel nicht weiter verwendet werden. Zuwiderhandlungen können zum Ausschluss führen.
2. Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Polsterwaffen und Rüstungen) auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit sie den Sicherheitsbestimmungen nicht, oder nicht mehr entsprechen, so hat er sie selbst aus dem Spiel zu nehmen.
3. 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 der dafür vorgesehenen Feuerstätten.
4. Wer Alkohol oder andere Rauschmittel zu sich genommen hat, hat von Kämpfen jeder Art sowie von körperlich gefährlichen Übungen wie klettern unbedingt Abstand zu halten. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung.
5. Den Anweisungen des Veranstalters, seines gesetzlichen Vertreters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
6. 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 das der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnahmebeitrages hat. Zusätzlich trägt der Teilnehmer alle anfallenden Folgekosten (z.B. Taxikosten etc.).

§ 5 Haftung

1. Die Haftung des Veranstalters wird wie folgt beschränkt: Der Veranstalter haftet nur für Schäden, die auf einer grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters, eines gesetzlichen Vertreters oder Erfüllungsgehilfen.
2. Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.
3. Für selbstverschuldete Schäden haftet der jeweilige Verursacher. Eine Personen Haftpflichtversicherung wird vom Veranstalter vorausgesetzt.

§ 6 Urheberrecht und Aufzeichnungen

1. Alle Rechte an 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 geführten Handlung, sowie dem vom Veranstalter verwendeten Ensemble von Begriffen, Eigennamen und Nicht-Spieler-Charakteren verbleiben bei dem jeweiligen Spieler.
4. Aufnahmen von Seiten der Teilnehmer sind nur für private Zwecke zulässig.
5. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit vorherigem schriftlichem Einverständnis des Veranstalters zulässig.

§ 7 Rücktritt, Nichtannahme der Anmeldung, Ausschluss von der Veranstaltung

1. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar. Sollte der Teilnehmer verhindert sein, so ist es nicht ohne weiteres möglich, dass eine andere Person an der Veranstaltung teilnimmt. Eine derartige Regelung bedarf auf Grund der besonderen Natur der Veranstaltung der Zustimmung des Veranstalters.
2. Der Veranstalter behält sich vor, im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer ohne Angabe von Gründen gegen Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages von der Veranstaltung auszuschließen.
3. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gemäß §1 ,egal zu welchem Zeitpunkt, wird eine Stornogebühr von 10€ fällig.
4. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, so ist eine Rückerstattung des Teilnahmebeitrages nicht möglich.

§ 8 Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. Ist der Vertrag zur Teilnahme an der Veranstaltung nach §1 zustande gekommen, so ist der Teilnahmebeitrag nach §§ 7,8 & 11 in voller Höhe zu entrichten.
2. Die Zahlung des Teilnahmebeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Sollte die Zahlung zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so gilt eine pauschale Nachbearbeitungsgebühr von 10€ als vereinbart. Beträgt der Teilnahmebeitrag weniger als 10€, so gilt eine Pauschale in Höhe des Teilnahmebeitrages als vereinbart. Unberührt davon bleibt es das Recht des Veranstalters tatsächlich entstandene höhere Kosten gegen Quittungsvorlage geltend zu machen.
3. Ist der Teilnahmebeitrag noch nicht in voller Höhe entrichtet, so 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.
4. Sollte ohne schuldhaftes Zutun des Veranstalters beim Einzug des Teilnahmebeitrages im Lastschriftverfahren oder im Scheckverfahren eine Rücklastschrift erfolgen, so hat der Teilnehmer die anfallenden Bankgebühren zu tragen.
5. Bei Anmeldung im Namen und Rechnung eines Dritten, haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.

§ 9 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, Geburtsdaten, Telefonnummern, Fax, E-Mail sowie Photographie umfassen. Diese Stammdaten werden auf unbegrenzte Zeit gespeichert. Darüber hinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, Klasse etc.).
3. Alle angegebenen Daten werden vertraulich behandelt und nicht an dritte weitergegeben.

§ 10 Weisungsgebundenheit

Den Teilnehmer hat den Anweisungen des Veranstalters oder seiner Erfüllungsgehilfen (SL) Folge zu leisten.

§ 11 Rabatte

1. Werden Teilnehmern für die Wahrnehmung bestimmter Funktionen Rabatte vom üblichen Teilnahmebeitrag 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 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.

ICH BESTÄTIGE DIE KENNTNISNAHME UND ANERKENNUNG DER TEILNAHMEBEDINGUNGEN UND MELDE MICH HIERMIT VERBINDLICH AN.

Ort, Datum

Unterschrift

Sicherheitsbestimmungen

0 Befugnis

0.1 Spielleitung

Den Anweisungen der Spielleitung ist in Fragen der Sicherheit in jedem Fall Folge zu leisten.

1 Sicherheit

1.0 Charakter des Live-Rollenspiels

Live-Rollenspiel ist mit Risiken behaftet. Diese Risiken haben von sämtlichen Teilnehmern nach Möglichkeit minimiert zu werden.

Weiterhin ist Live-Rollenspiel körperlich anstrengend und kann psychisch belastend sein. Grundsätzlich obliegt es jedem Teilnehmer, darauf zu achten, dass die stattfindende Simulation ihn weder physisch noch psychisch überfordert. Weiterhin ist jeder Teilnehmer verpflichtet, darauf zu achten, dass er keinen anderen Teilnehmer vorsätzlich oder grob fahrlässig überfordert.

1.1 Sicherheit für Personen

Die Teilnahme am Live-Rollenspiel erfordert ständige Vorsicht und gegenseitige Rücksicht. Jeder Teilnehmer hat sich so zu verhalten, dass kein anderer geschädigt, gefährdet oder mehr als nach den Umständen unvermeidbar behindert oder belästigt wird.

1.2 Simulation sexueller Handlungen

Sexualisierte Gewalt ist auch in jeglicher Form von Simulation oder Andeutung verboten. Die Simulation sexueller Handlungen bedarf des vorherigen Einverständnisses sämtlicher Beteiligten.

1.3 Spielunterbrechung wegen Gefahr

Bei Situationen, die eine reale Gefahr darstellen (Kampf nahe eines Abgrundes, Verletzung eines Teilnehmers etc.) hat jeder Teilnehmer die Pflicht, STOP zu rufen und damit das Spiel FÜR JEDEN zu unterbrechen. Gleiches gilt, wenn im Falle einer Verletzung nach einem Sanitäter gerufen wird (Ruf: SANI oder SANITÄTER). In größeren Szenen (z.B. Schlachten) ist es Pflicht für alle anderen ebenfalls STOP zu rufen, wenn jemand das noch nicht mitbekommen hat. Dabei bitte Arme mit Schilden und Waffen nach oben heben (Vorteil: es ist einfacher, einen Überblick zu bekommen; und Leute, die schlecht hören z.B. wegen Masken bekommen auch leichter was mit). Nach dem STOP-Befehl bleiben alle Leute auf ihrem Platz stehen, bis auf diejenigen, die die Gefahrensituation beseitigen (z.B. Sanis, oder die Leute, die den umgekippten Baum zur Seite schaffen). Der STOP-Befehl kann nur aufgehoben werden nach Beseitigung des Grundes, und zwar durch den Ruf "WEITER" entweder von einer SL oder mangels einer solchen vom Auslösenden.

1.4 Sicherheit von der Umgebung

- Alles ist zu unterlassen, was die Umgebung (Wälder, Gebäude, ..) oder Eigentum anderer (Benutzung gediegener Dinge!?) gefährdet. Beispiel: Feuer in trockenem Wald.
- Abgesperrte oder für gesperrt erklärte Gebiete sind nicht zu betreten.
- Um die Gebäude herum befinden sich eventuell gefährliche Abgründe und Hänge.
- In der Nähe der Unterkunft wohnen Menschen, d. h. das Lostreten von Steinen oder Geröll hat zu unterbleiben.
- Das Beklettern der Anlagen oder Einrichtungen ist untersagt, soweit es nicht ausdrücklich erlaubt ist.
- Der Umgang mit pyrotechnischen Dingen (Rauch, Bengalfeuer o.ä.) ist nur außerhalb der Gebäude und Zelte und nach vorheriger Absprache mit dem Veranstalter erlaubt.

1.5 Überlegtes Handeln

Vermeide Unachtsamkeit und unüberlegtes Handeln, insbesondere in emotionalen Situationen.

1.6 Nur sichere Utensilien benutzen

Benutzt werden dürfen nur von der SL oder einem von dieser beauftragten NSC geprüfte und zugelassene Live-Rollenspiel-Waffen und Rüstungen. Gleiches gilt für Rüstungsgegenstände. Auch von der SL für unbedenklich erklärte Waffen müssen sofort aus dem Spiel genommen werden, wenn der Verwender Schäden an ihnen bemerkt, die ihre Tauglichkeit zum sicheren Gebrauch mindern. Im Zweifel ist die Waffe der SL erneut zur Prüfung vorzulegen.

Waffen müssen nach den allgemein bekannten Bauregeln gebaut werden. Unter anderem darf der isolierende Schaumstoff nicht zu dünn sein. Bögen dürfen eine Zugkraft von höchstens 25 lbs. haben. Fernwaffen, im besonderen Pfeile, sind so zu konstruieren, dass sowohl die "Spitze" als auch die Rückseite mit dem Gefieder nicht in die Augenhöhle eindringen können. Sie müssen so gepolstert sein, dass der Holzteil des Pfeils sich nicht lösen und somit jemanden verletzen kann.

Reale Waffen oder andere spitze Gegenstände dürfen nur in gesichertem Zustand getragen werden. Scharfkantige oder spitze Rüstungs- oder Ausrüstungsteile (z.B. ein Helm mit einem spitzen Dorn) dürfen nicht verwendet werden. Schilde u. Rüstungen dürfen an exponierten Stellen keine scharfen Kanten od. harten Spitzen haben. Außerdem müssen Schilde ausreichend gepolstert sein.

1.7 Reale Zutaten

Alle Objekte, die einem anderen Teilnehmer eingeflösst werden können, müssen bei der SL angekündigt werden, die Real-Zutaten müssen dem Trinkenden vorher bekannt gemacht werden. Der Trinkende muss den Trank nicht real trinken, außer ihm wurde ohne sein Wissen eine dem Trank äquivalente Menge frisches Trinkwasser in sein Getränk oder Essen gegeben, es ist jedoch hier ebenfalls eine Abstimmung mit der SL erforderlich.

Die Einnahme von unbekanntem Substanzen oder sonstigen Stoffgemischen aus unbeschrifteten, nicht eindeutig oder nicht vollständig beschrifteten Behältnissen ist strengstens verboten. Vor Einnahme jedweder Substanzen oder sonstiger Stoffgemische, welche nicht ausdrücklich von Seiten des Veranstalters oder einer seiner dazu autorisierten Helfer zum Verzehr freigegeben sind, hat eine Ausführliche Besprechung mit der SL oder einer von dieser eigens dafür autorisierten Person bzgl. deren Inhaltsstoffe/Zusammensetzung, um jedwede Schädigung der entsprechenden Person zu verhindern, zu erfolgen.

1.8 Komponenten für Magie

Für die Darstellung von Magie und der Umgang mit den dazu benötigten Komponenten gelten auch die Punkte 1.5 und 1.7.

Für Magie sollten folgende Dinge nicht benutzt werden:

- Keine Komponenten auf Leute werfen, die die Gewandung des anderen Spielers verschmutzen (Kohlestaub, Kreidestaub).
- Keine Komponenten auf Leute oder in die Luft werfen, die gefährlich sind. Beispielsweise kann Mehl sich entflammen, wenn es an Feuer kommt (Mehlstaubexplosion). Des Weiteren sind pulverige Substanzen (Mehl, Talkum, etc.) problematisch, weil sie unter ungünstigen Umständen atembehindernd sind und außerdem immer eine Reizung für Augen und Schleimhäute darstellen. Beim werfen von Reis ist darauf zu achten, dass dieser nicht ins Auge von Mitspielern gelangt.
- Größere und gewichtigere Komponenten, die auch auf andere Spieler geworfen werden, müssen von der SL abgenommen werden (siehe 1.5). Beispielsweise mit Reis gefüllte Säckchen sind zu hart, wenn sie nass werden.

1.9 Gefahren beim Kampf

- Grundsätzlich ist im Kampf jeder absichtlicher Körperkontakt verboten! Ausnahme: Der Körperkontakt ist von den Beteiligten und der SL vorher abgesprochen!
- Niemand, der in einen Kampf eingreift, darf gefährliche Gegenstände in seiner Hand halten, beispielsweise Fackeln, Laternen, Zigaretten, scharfe Gegenstände, Gläser.
- Nach jedem Kampf sind die Polsterwaffen selbst auf Beschädigungen zu überprüfen und gegebenenfalls auszusortieren. Das gilt vor allen Dingen für Pfeile.
- Volllatexwaffen sind verboten.
- Kampfsituationen in dunklen oder unübersichtlichen Bereichen (Treppen, Hänge o.ä.) sollten vermieden werden.
- Jeder Einzelne ist unter anderem auch für die Sicherheit seines Gegners/Mitspielers verantwortlich. Das bedeutet, dass man auch seinen Gegner/Mitspieler auf hinter ihm liegende Gefahren aufmerksam machen muss.
- In-Fights sind nur nach VORHERIGER Absprache mit dem jeweiligen Gegner zulässig.
- Leute mit angezündeten Fackeln bzw. Laternen dürfen nicht angegriffen werden (wegen Brand- und Verletzungsgefahr). Sie dürfen ihrerseits auch nicht in Kämpfe eingreifen. Aus Gründen der Fairness dürfen sie erst nach dem Kampf wieder in das Spiel eingreifen.
- Ein tief Schlafender darf nicht geschlagen oder in ähnlicher Weise angegriffen werden. Ein Mord ist zu simulieren. Dabei ist jedoch VORHER mit der SL Rücksprache bzgl. des Ob und Wie zu halten.
- In der Nähe von Zeltanspannungen darf nicht gekämpft werden.

1.10 Alkohol und Drogen

Es wird gebeten von übertriebenem Alkoholkonsum abzusehen.

Kampf in alkoholisiertem oder sonst wie beraushtem Zustand ist nicht gestattet.

Wer mit Drogen (Rauschmitteln) erwischt wird, wird von der Veranstaltung verwiesen.

1.11 Fesselungen und Folterungen

Fesselungen dürfen nur simuliert werden. Der simulierte Gefesselte muss jederzeit in der Lage sein, sich zu befreien. Dann hat der Fesselnde zu beschreiben, wie er die Fesseln anbringt. Die SL entscheidet, wie lange der Gefesselte zum Entfesseln benötigt.

Die Simulation von Folterungen bedarf des vorherigen Einverständnisses sämtlicher Beteiligten. Auf Verlangen eines Beteiligten muss sofort die SL hinzugezogen werden. Das Spiel ist bis dahin auszusetzen.

2 Spielbegrenzungen

2.1 verbotene Zonen

Privaträume und von Außenstehenden angemietete Räume dürfen von den Spielern nicht betreten werden. Fundusräume und andere von der Spielleitung als nicht betretbar gekennzeichnete Räume dürfen von SCs nicht betreten werden.

2.2 Time-Out-Zonen

Es können Time-Off-Zonen erklärt werden, die für Charaktere und deren Handlungen verboten sind, wohl aber nicht für Spieler. Der Charakter bleibt dann wie ein Anzug vor der Tür. (Dusch- und Waschräume, Toiletten, Küche)