Allgemeine Geschäftsbedingungen

für das Live-Rollenspiel „Tiny Torch III“
vom 17.-20.02.2023
der Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.

§ 1 – Zustandekommen des Vertrages

Der Vertrag kommt durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters zwischen dem Veranstalter und dem/der Teilnehmer*in zustande. Reagiert der Veranstalter auf die Anmeldung des Teilnehmers oder der Teilnehmerin nicht innerhalb von 14 Tagen, so ist der/die Teilnehmer*in nicht mehr an seine/ihre Anmeldung gebunden.

§ 2 – Regelwerk

1. Mit der Anmeldung erkennt der/die Teilnehmer*in das vom Veranstalter vorgegebene Regelsystem als für das Spiel verbindlich an.
2. Mit der Anmeldung, spätestens unverzüglich nach Erhalt der Anmeldebestätigung hat der/die Teilnehmer*in der Spielleitung eine Charakterbeschreibung zur Verfügung zu stellen. Diese hat dem von dem Veranstalter vorgegebenen Regelsystem zu entsprechen.
3. Die Spielleitung ist in ihrer Form als Erfüllungsgehilfe des Veranstalters berechtigt, auch nach Zustandekommen des Vertrages verbindliche Regeländerungen zu beschließen.

§ 3 – Sicherheit

1. Der/die Teilnehmer*in 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/die Teilnehmer*in ist verpflichtet, sich selbstständig über die geltenden Sicherheitsbestimmungen zu informieren.
3. Der Veranstalter behält sich vor, die Ausrüstung der Teilnehmer*innen einer Sicherheitsüberprüfung zu unterziehen. Beanstandete Gegenstände dürfen im Spiel nicht weiter verwendet werden und sind vom Spielgelände zu entfernen. Zuwiderhandlungen können zum Ausschluss führen.
4. Teilnehmer*innen sind verpflichtet, ihre Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Polsterwaffen und Rüstungen) selbstständig auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit sie den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, sind diese sofort aus dem Gebrauch zu nehmen. Teilnehmer*innen für die Dauer der Veranstaltung weiterhin für die Sicherheit seiner Ausrüstung selbst verantwortlich.
5. Teilnehmer*innen verpflichten sich, über das normale Risiko von Live-Rollenspiel hinausgehende Gefährdungen für sich, andere Teilnehmer*innen und die Umgebung zu vermeiden. Insbesondere zählen dazu das Klettern an ungesicherten Steilhängen und Mauern und das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten.
6. 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 vom Spiel.
7. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
8. Teilnehmer*innen, 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 Teilnahmebeitrages hat.

§ 4 – Haftung

1. Der Veranstalter haftet nur für Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters oder 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*innen sind für private Zwecke zulässig.
5. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit schriftlichem Einverständnis des Veranstalters zulässig.

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

1. Die Teilnehmer*innenzahl ist begrenzt. Teilnehmer*innenplätze sind nicht übertragbar.
2. Bei Rücktritt von Teilnehmer*innen nach Vertragsschluss gem. §1 bis 14 Tage vor der Veranstaltung versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies gelingen, wird der Teilnahmebetrag zurückerstattet. Ist eine anderweitige Platzvergabe nicht möglich oder erfolgt der Rücktritt innerhalb von 14 Tagen vor der Veranstaltung, wird der Teilnahmebeitrag nicht zurückerstattet.

§ 7 – Teilnahmebeitrag, Zahlungsverzug

1. Die Zahlung des Teilnahmebeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so wird ein Säumniszuschlag von 15 Euro fällig. 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, den Teilnehmer*innen eine Frist zur Zahlung zu setzen, verbunden mit der Erklärung, dass er nach Ablauf der Frist den Platz einer dritten Person überlässt. Die gesetzte Zahlungsfrist muss mindestens 5 Werktage betragen.
3. Sollte ohne schuldhaftes Zutun des Veranstalters beim Einzug des Teilnahmebeitrages im Lastschriftverfahren oder im Scheckverfahren eine Rücklastschrift erfolgen, so haben die Teilnehmer*innen die anfallenden Bankgebühren zu tragen.
4. Bei Anmeldungen im Namen und Rechnung einer dritten Person haftet der/die Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner*in.

§ 8 – NSC-Klausel

1. NSC sind an die Weisung der Spielleitung gebunden. Ihren Anordnungen sind Folge zu leisten.
2. NSC, die aus Gründen von §3 der Veranstaltung verwiesen werden, können über ihren Teilnahmebetrag hinaus auf die volle Höhe des SC-Beitrags in Anspruch, sowie für den durch ihr Handeln ggf. entstandenen Schaden in Haftung genommen werden.

§ 9 – Rabatte

1. Werden Teilnehmer*innen 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*innen ausdrücklich ausgenommen.
2. Können die Teilnehmer*innen 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 Bundesdatenschutzgesetz

1. Teilnehmer*innen erklären sich einverstanden, dass ihre Daten von Beginn der Anmeldung an in einer automatisierten Kundendatei geführt werden.
2. Die gespeicherten Daten zur Person der Teilnehmer*innen können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, Fax, Email sowie eine Fotographie umfassen. Diese Stammdaten werden auf unbegrenzte Zeit gespeichert. Darüber hinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, -klasse, etc.).
3. Daten zum Gesundheitszustand von Teilnehmer*innen werden nicht erhoben.

§ 11 – Platzordnung

1. Der Veranstalter wird die geltende Platzordnung den Teilnehmer*innen vor und während der Veranstaltung zugänglich machen.
2. Teilnehmer*innen verpflichten sich, sich selbstständig über die geltende Platz- und Hausordnung zu informieren und diese einzuhalten.

§ 12 – Einsatz von Feuerwerk

Die Nutzung von Feuerwerk und Pyrotechnik ist auf der Veranstaltung grundsätzlich untersagt. Das Abbrennen von Feuerwerken der Kategorien F1 und T1 kann in Ausnahmefällen durch den Veranstalter freigegeben werden. Dazu muss das geplante Feuerwerk durch Teilnehmer*innen beim Veranstalter bis spätestens 14 Tage vor Veranstaltungsbeginn angemeldet werden. Im Falle einer Nutzung von T1-Feuerwerk ist zusätzlich eine schriftliche Genehmigung der zuständigen Behörde zum rechtmäßigen Abbrand beizubringen. Der Veranstalter hat das Recht, eine erteilte Freigabeerteilung bis vor Beginn des Feuerwerks ohne Nennung von Gründen zurückzuziehen.

§13 – Corona-Klausel

Der Veranstalter ist berechtigt, von diesem Vertrag zurückzutreten oder diesen Vertrag zu kündigen, wenn ihm ein Festhalten an der Durchführung der Veranstaltung aufgrund der Corona-Virus-Epidemie nicht mehr zugemutet werden kann. Dies ist insbesondere dann der Fall, wenn es im Landkreis, in dem die Veranstaltung stattfinden soll, oder in denjenigen Gebieten, aus denen die meisten Besucher*innen erwartet werden, vermehrt zu Corona-Erkrankungen kommt, wenn die Veranstaltung aufgrund öffentlich-rechtlicher Auflagen oder des Vermieters der Veranstaltungsfläche ganz oder in Teilen abgesagt oder so reglementiert wird, dass die Durchführung der Veranstaltung nicht mehr sinnvoll umsetzbar ist, wenn Dienstleister*innen zur Ausgestaltung der Veranstaltung aufgrund des Corona-Virus ausfallen und die Durchführung der Veranstaltung dadurch nicht mehr sinnvoll umsetzbar ist, wenn ein erheblicher Teil der Teilnehmer*innen ihre Teilnahme aufgrund des Corona-Virus absagt oder wenn die Veranstaltung aufgrund des Corona-Virus anders so beeinträchtigt wird, dass ihre Durchführung für den Veranstalter faktisch und wirtschaftlich keinen Sinn mehr ergibt. Die Parteien schließen für diesen Fall gegenseitig alle Schadensersatzansprüche aus. Etwaige bestehende Allgemeine Geschäftsbedingungen werden abbedungen, soweit sie diesen Regelungen entgegenstehen.

§ 14 – Sonstiges

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