

Allgemeine Geschäftsbedingungen des Greifenschule e.V.

§ 1 – Zustandekommen des Vertrages

Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters und dem Zahlungseingang des Teilnehmers. 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. Der Veranstalter behält sich vor gewisse Charaktereigenschaften abzulehnen oder Anpassung zu fordern.
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, entsteht kein Sonderrücktrittsrecht für den Teilnehmer, sondern es wird in Zusammenarbeit mit dem Veranstalter ein passendes Charakterkonzept entwickelt.
3. Das Regelwerk ist DKWDDK (Du kannst was du darstellen kannst).

§ 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 sie 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 oder 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 anspruchsvollen Übungen unbedingt Abstand zu halten. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschluß vom Spiel und in schweren Fällen vom Event.
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.
8. Der Besitz einer Privathaftpflichtversicherung ist aus Eigeninteresse des Teilnehmers Pflicht. Eine Private Unfallversicherung wird seitens des Veranstalters empfohlen.
9. Das Zubereiten sowie Verzehren von Mahlzeiten ist nur an den dafür vorgesehenen Stätten gestattet. Über Allergien und Lebensmittelunverträglichkeiten von anderen Teilnehmern haben sich die Teilnehmer eigenverantwortlich zu kümmern
10. Das Einflößen von Nahrungsmitteln und Flüssigkeiten ohne vorheriges Einverständnis eines Teilnehmers ist nicht gestattet. Hierbei ist besonders auf Allergene zu achten.

§ 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 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.
3. Veranstalter ist der Greifenschule e.V., Registergericht: Amtsgericht Würzburg

§ 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 Zwecke der Eigenwerbung zulässig.
5. Es dürfen nur vom Veranstalter autorisierte Personen Ton-, Video- oder Filmaufzeichnungen durchführen.
6. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen durch andere Personen als die Mitglieder des Greifenschule e.V., auch nach Bearbeitung, ist nur mit Einverständnis des Veranstalters zulässig.

§ 6 – 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 25 Euro fällig. Wenn der Teilnehmer eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, und mit dieser Ersatzperson kommt ein Vertrag nach §1 zustande, so mindert sich die Stornogebühr auf 15 Euro.
3. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.

§ 7 – Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Es gilt für die Höhe des zu zahlenden Beitrages die in der Ausschreibung aufgeführte Preisstaffel und das Eingangsdatum des überwiesenen Beitrags. Unberührt davon bleibt das Recht des Veranstalters, tatsächlich entstandene höhere Unkosten gegen Quittungsvorlage geltend zu machen.
2. Ist der Teilnahmebeitrag bis vor Veranstaltungsdatum 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. NSC, die aus Gründen von §3 der Veranstaltung verwiesen werden, können über ihren Teilnehmerbetrag hinaus auf die volle Höhe des SC-Beitrags der höchsten Beitragsstaffel 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 – 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 Daten werden verarbeitet mit gängigen E-Mail und Officeprogrammen. Eine Cloudbasierte Datenspeicherung findet in einem Nextcloud-Server statt mit deutschem Serverstandort.
3. Es gilt die [Datenschutzerklärung](#).

§ 11 – Pandemieklausel

1. Sollte die Veranstaltung aufgrund einer Pandemiesituation, entsprechend erschwerenden behördlichen Auflagen oder vergleichbaren Szenarien höherer Macht abgesagt werden, steht den Teilnehmern die Rückerstattung Ihres Beitrags zu, gemindert um die real bis zum Absagezeitpunkt angefallenen Kosten des Events für den Veranstalter. Der Teilnehmer kann auch die Option wählen, dass der Teilnehmerbeitrag beim Veranstalter verbleibt und dem Teilnehmer dafür ein Gutschein für Veranstaltung und Eventtaverne des nächsten Events zugeht in Höhe des geleisteten Beitrags.

2. Der Greifenschule e.V. behält sich für Veranstaltungen das Recht vor, um etwaigen Pandemiesituationen Rechnung zu tragen, den Nachweis einer für das sichere Gelingen der Veranstaltung notwendigen Impfung, Genesung oder Testung für die Teilnahme der Veranstaltung einzufordern. Verweigert der Teilnehmer diesen Nachweis greifen die Stornobedingungen nach §6.
3. Der Greifenschule e.V. behält sich für Veranstaltungen das Recht vor, um etwaigen Pandemiesituationen Rechnung zu tragen, eine Pflicht zur (Schnell)Testung auf bestimmte Krankheitserreger zu einzufordern. Verweigert der Teilnehmer diese Testung greifen die Stornobedingungen nach §6.

§ 12 – Sonstiges

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

© LARPzeit, 12/2004 – darf zum Eigenbedarf kopiert und genutzt werden