

## Allgemeine Geschäftsbedingungen

### §1 - Zustandekommen des Vertrages

Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters. Der Veranstalter ist der Verein „Roots- aus Freude am LARP“, im Folgenden nur „Veranstalter“ genannt. Reagiert der Veranstalter nicht innerhalb von 3 Wochen auf die Anmeldung des Teilnehmers, so ist der Teilnehmer an seine Anmeldung nicht mehr gebunden. Die Bestätigung kann in schriftlicher oder elektronischer Form erfolgen. Ab der Bestätigung ist der Teilnehmer zur Überweisung des Beitrages verpflichtet. Ist der Preis der Veranstaltung an eine monatliche Staffelung gebunden, ist der am Überweisungstag gültige Preis zu entrichten.

### § 2 – Regelwerk

1. Mit der Anmeldung, spätestens vier Wochen vor Veranstaltungsbeginn hat der Teilnehmer der Spielleitung eine Charakterbeschreibung und Bild zur Verfügung zu stellen.
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.

### § 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, 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. 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 für o.g. Schäden sind auf den Ersatz des Schadens beschränkt.

#### § 5 - Urheberrecht an Aufzeichnungen

Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit Einverständnis des Veranstalters und der darin gezeigten Teilnehmer zulässig. Es gilt die DSGVO.

#### § 6 - Rücktritt, Nichtannahme der Anmeldung, Ausschluss von der Veranstaltung

1. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

2. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gem. § 1 werden Stornogebühren fällig. Diese Stornogebühren entsprechen zum Großteil den Stornogebühren der gemieteten Freizeit- und Bildungsstätte, nur auf die erste Rate wurde verzichtet.

Folgende Stornogebühren werden fällig:

3 Monate vor dem gebuchten Termin: 20 %

2 Monate vor dem gebuchten Termin: 30%

1 Monat vor dem gebuchten Termin: 50 %

2 Wochen vor dem gebuchten Termin 70 %

Ab 1 Woche vor Veranstaltungsbeginn 100 %.

Wenn der Teilnehmer eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, und mit dieser Ersatzperson kommt ein Vertrag nach §1 zustande, so entfällt die Stornogebühr. Ebenso wenn gesundheitliche Probleme vorliegen oder schwerwiegende familiäre Gründe eine Anreise verhindern z.B. Erkrankung des Kindes, Todesfall etc. Wir behalten uns vor u.U. bei kurzfristigen Absagen um einen Krankenschein zu bitten.

3. Eine Rückerstattung des schon bezahlten Teilnehmerbeitrages ist nach Abzug des Stornobetrags innerhalb von 4 Wochen von Veranstalterseite aus zu leisten.

4. Bei vorzeitiger Abreise von der Veranstaltung wird der Veranstaltungsbeitrag nicht zurückgezahlt. Ausnahme: bei plötzlicher Erkrankung oder familiären Notfällen kann ein Teil des Beitrags zurückgezahlt werden nach Abzug der schon entstandenen Unkosten.
5. Bei Ausschluss von der Veranstaltung wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.

#### § 7 - Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. Ist ein Vertrag nach § 1 zustande gekommen, wird bei fehlendem Zahlungseingang der Beitrag auch bei nicht Erscheinen oder mangelnder Absage vom Veranstalter zum gegenwärtigen Preis der Veranstaltung in Rechnung gestellt. Der Veranstalter behält sich vor, dies an dritte abzugeben.
2. 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.
3. 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.
4. Bei Anmeldungen im Namen und Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.

#### § 8 Jugendschutz

1. Die Teilnahme an oder der Aufenthalt auf der Veranstaltung ist Minderjährigen nur mit Einschränkungen gestattet.
2. Minderjährige im Sinne des Jugendschutzes sind alle Personen unter 18 Jahren.
3. Jeder Aufenthalt von Minderjährigen erfolgt nach individueller Absprache und Genehmigung durch die Veranstalter. Es handelt sich um Einzelfallentscheidungen, die auch die Notwendigkeit des Aufenthaltes des Kindes und die Art der Teilnahme des Erziehungsberechtigten mit beachten.
4. Alle Personen unter 18 Jahren müssen auf jeden Fall von einer volljährigen Aufsichtsperson begleitet werden, die entweder selbst erziehungsberechtigt ist oder eine unterschriebene Vollmacht zur Übernahme der Aufsichtspflicht durch die Erziehungsberechtigten und einen gültigen Ausweis besitzt. Die Vollmacht darf formlos sein.
5. Jede Aufsichtsperson muss während der Veranstaltung zur gleichen Zeit wie der / die zu beaufsichtigenden Person/en auf der Veranstaltung anwesend sein.
6. Die Aufsichtsperson haftet für den Zeitraum der Veranstaltung in vollem Umfang für die minderjährige Person.
7. Der Veranstalter behält sich vor, einzelne Bereiche / Räume des Spielortes oder der Handlungen für Minderjährige in Abhängigkeit vom Alter zu sperren.
8. Jeder Teilnehmer, der an Kämpfen in aktiver Form teilnehmen möchte, muss das Alter von 16 Jahren erreicht oder bei einem Alter zwischen 14 und 16 Jahren vorher eine Genehmigung durch eine vom Veranstalter bestimmten Person gesondert erteilt bekommen haben z.B. aufgrund von Größe, Gewichtsklasse und sportlicher /

sicherheitsrelevanter Vorerfahrung. Diese Genehmigung kann jederzeit wieder entzogen werden.

9. Kinder unter 14 Jahren können nur in sehr beschränkter Form an der Veranstaltung teilhaben, da wir keine Familiencons mit gesonderter Betreuung sind oder extra Plot bieten. Nach Absprache mit der Orga / den SLs ist eine leichte Einbindung möglich.
10. Wir weisen darauf hin, dass eine Einbindung von Kindern von Seiten der Erziehungsberechtigten in den Plot einer Regulierung von Seiten der Spielleitung unterliegt, da wir vermeiden möchten, dass Kinder größeren Stressmomenten ausgesetzt werden, die manche Rollenspielszenen mit sich bringen könnten.
11. Wir weisen EXPLIZIT auf die besondere Verantwortung der Erziehungsberechtigten für Kinder hin, die noch nicht das Grundschulalter erreicht haben. Kinder unter 6 haben sich in Sicht - und/oder Hörweite der Erziehungsberechtigten zu befinden. Auf keinen Fall sollten sie alleine auf Zimmern gelassen und/oder diese von außen verriegelt werden. (Brandgefahr). Ein "Babyphon" kann nur eine kurzfristige Lösung sein, z.B. um die Sanitäreinrichtungen aufzusuchen, nicht um am Spielgeschehen teilnehmen zu können. Eine Con gilt nicht als "Aufenthalt in bekannter Umgebung".
12. Wir weisen explizit auf das Jugendschutzgesetz hin in Bezug auf den Aufenthalt in einer Taverne  
Generell gilt: Jugendliche unter 16 Jahren dürfen sich nicht ohne Begleitung in einer Gaststätte aufhalten. Sind Jugendliche mindestens 16 Jahre alt, können sie sich in einer Gaststätte ohne Begleitung von Vater, Mutter oder einer erziehungsbeauftragten Person aufhalten. Dies gilt aber nur für die Zeit von 5 Uhr morgens bis 24 Uhr abends. Wollen sie sich nach 24 bis 5 Uhr morgens dort aufhalten, müssen die Eltern oder eine erziehungsbeauftragte Person die Jugendlichen begleiten  
Dieses strenge Aufenthaltsverbot in Gaststätten für Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren ohne Begleitung entfällt, wenn
  - sie etwas trinken oder essen wollen (in der Zeit von 5 Uhr bis 23 Uhr); als Richtwerte gelten beim Trinken eines Getränks eine halbe Stunde und bei der Einnahme einer Mahlzeit eine Stunde.
  - sie sich auf Reisen befinden. Hier gibt es auch keine Zeitvorgaben.
13. Alkoholische Getränke wie Bier, Wein und Sekt dürfen nur an Jugendliche über 16 Jahren abgegeben werden. Andere alkoholische Getränke (Spirituosen) dürfen nur an Volljährige abgegeben werden (§ 9). Wir behalten uns allerdings vor, KEINERLEI alkoholische Getränke an Minderjährige auszugeben.

## § 9 - NSC Klausel

1. Der NSC ist an die Weisung der Spielleitung gebunden. Ihren Anordnungen hat er Folge zu leisten.
2. NSC's, 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.

## § 10 – Unterbringung

1. Der Veranstalter achtet nicht auf eine nach Geschlechtern getrennte Unterbringung.
2. Der Veranstalter ist bemüht, aber nicht verpflichtet Wünsche der Teilnehmer nach der Größe oder der ebenfalls dort untergebrachten Personen zu erfüllen.

## § 11 – 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.

## § 12 - 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 Fotografie umfassen. Diese Stammdaten werden auf unbegrenzte Zeit gespeichert. Darüber hinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, -klasse, etc).
3. Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden **vertraulich** behandelt! Sie werden vom Hauptverantwortlichen der Veranstaltung aus innerhalb der Spielleitung oder der Sanitäter nur dann weitergeleitet, wenn dies zur Sicherheit des Teilnehmers oder anderer Teilnehmer notwendig erscheint. Ausgenommen sind Daten über Essensallergien, diese werden auf jeden Fall an die Küche weitergegeben.

## § 13 – Sonstiges

1. Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unberührt.
2. Es gelten die Allgemeinen Geschäfts- sowie Teilnahmebedingungen des Veranstalters
3. Der Veranstalter ist der Verein „Roots – aus Freude am LARP“.
4. Für die Zeit der Veranstaltung gilt der Teilnehmer als Mitglied auf Probe im Verein. Sollte er seine Mitgliedschaft in eine Vollmitgliedschaft umwandeln wollen, so ist dies jederzeit möglich. Sollte er dies nicht wünschen endet die Probemitgliedschaft automatisch mit der Abreise von der Veranstaltung.