

# Allgemeine Geschäftsbedingungen

## für das Live-Rollenspiel „Zauberische Welten – Lux Obscura 1945“

vom 01.-03.11.2019  
der Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.



### § 1 – Zustandekommen des Vertrages

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

### § 2 – Regelwerk

1. Mit seiner Anmeldung erkennt der Teilnehmer das vom Veranstalter vorgegebene Regelsystem als für das Spiel verbindlich an.
2. Mit der Anmeldung, spätestens unverzüglich nach Erhalt der Anmeldebestätigung hat der Teilnehmer 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. Sollte hierdurch der vom Teilnehmer eingereichte Charakter unspielbar oder wesentlich eingeschränkt werden, so steht dem Teilnehmer bis 14 Tage vor der Veranstaltung ein Rücktrittsrecht unter voller Erstattung seines Spielbeitrags zu.

### § 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 Teilnehmer ist verpflichtet, sich selbstständig über die geltenden Sicherheitsbestimmungen zu informieren.
3. Der Veranstalter behält sich vor, die Ausrüstung des Teilnehmers 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. Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Polsterwaffen und Rüstungen) selbstständig auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit sie den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie sofort aus dem Gebrauch zu nehmen. Der Teilnehmer ist für die Dauer der Veranstaltung weiterhin für die Sicherheit seiner Ausrüstung selbst verantwortlich.
5. Der Teilnehmer verpflichtet sich, über das normale Risiko von Live-Rollenspiel hinausgehende Gefährdungen für sich, andere Teilnehmer 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, 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 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 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 Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar.
2. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gem. §1 bis 14 Tage vor der Veranstaltung versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies gelingen, wird der Teilnahmebetrag abzüglich einer Stornogebühr von 15 Euro zurückerstattet. Ist eine anderweitige Platzvergabe nicht möglich oder erfolgt der Rücktritt innerhalb von 14 Tagen vor der Veranstaltung, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.

#### **§ 7 – Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug**

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages 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, 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 5 Werktage 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 in Anspruch, sowie für den durch ihr Handeln ggf. entstandenen Schaden in Haftung 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 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 und nicht elektronisch gespeichert oder weitergegeben.

### **§ 11 – Platzordnung**

1. Der Veranstalter wird die geltende Platzordnung dem Teilnehmer vor und während der Veranstaltung zugänglich machen.
2. Der Teilnehmer verpflichtet 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 den Teilnehmer 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 – Sonstiges**

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