

FANTASY-LARP VEREIN

NORDDEUTSCHLAND

ELTERNZETTEL / EINWILLIGUNGSERKLÄRUNG

WICHTIGER HINWEIS: Sie können den Veranstalter jederzeit über die folgende Mobilnummer erreichen

(+49)0170-485 85 86

Sehr geehrte Eltern,

Ihr Kind hat sich bei uns zur Veranstaltung angemeldet, das Veranstaltungsdatum, die Zeit und den genauen Ort entnehmen Sie bitte den Hinweisen zum aktuellen LARP auf unserer Webseite ‚www.fantasy-larp.de‘

Damit die Teilnahme ermöglicht werden kann, benötigen wir von Ihnen eine Vollmacht und eine Erklärung, dass es mit Ihrer Zustimmung geschieht, wenn sich Ihr Kind auf unserer Veranstaltung aufhält.

Name, Anschrift, Geburtsdatum des Kindes/Name, Anschrift, des Erziehungsberechtigten:

Ich bin mir der Natur der Veranstaltung bewusst. Mir sind insbesondere die Gefahren dieser Veranstaltungsart bekannt, beispielsweise Kämpfe mit Polsterwaffen, Unfälle im Gelände. Das Spielgelände ist ein Bauspielplatz mit entsprechendem Gefahrenpotential.

Ich bestätige hiermit, dass ich meinem Kind zutraue, alleine und ohne Aufsichtsperson an der Veranstaltung teilzunehmen *(bitte zutreffendes ankreuzen)*

ODER WENN WENN NICHT:

Die Aufsichtspflicht geht für die Dauer der Veranstaltung auf folgende Person über:
(muss nur ausgefüllt werden, wenn das Kind ohne Elternteil / Begleitperson am LARP teilnimmt und unter 14 J alt ist)

Ich versichere, dass ich für die Dauer der Veranstaltung im Falle eines medizinischen Notfalls erreichbar bin. Dies gilt auch für den etwaigen Ausschluss meines Kindes von der Veranstaltung wegen Verstoßes gegen die AGB oder ausdrücklichen Anweisungen des Veranstalters. In diesem Fall werde ich mein Kind von der Veranstaltung abholen.

Bitte tragen Sie dazu hier ein, wie wir Sie während der Veranstaltung erreichen können und nennen Sie bitte auch eine Telefonnummer:

Die Veranstaltung findet im Wald statt, zu dem auch ein Bach und ein Sumpfgelände gehören. Deshalb sollte Ihr Kind bitte Kleidung tragen, die dreckig werden kann. Wir empfehlen dunkle Turnschuhe, bitte keine Gummistiefel oder neonfarbenen Schuhe.

Bitte beachten Sie, dass es dort Ungeziefer geben kann. Bitte untersuchen Sie ihr Kind auf Zeckenbisse!

Sollten bei meinem Kind Allergien vorhanden sein, bestätige ich mit meiner Unterschrift, dass es auf der Veranstaltung selbstständig auf eine entsprechende Ernährung achtet.

Auf dem beigefügten Blatt befinden sich die AGB. Ich erkläre, dass ich diese gelesen und verstanden habe und mein Kind entsprechend unterrichtet wurde.

Ort / Datum / Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Ort / Datum / Unterschrift der verantwortlichen Aufsichtsperson

FANTASY-LARP VEREIN

NORDDEUTSCHLAND

ALLGEMEINE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN

STAND OKTOBER 2017

1. Zustandekommen des Vertrages

Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters. 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

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

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.

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. 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.

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 usw., das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten.

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.

Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten. 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

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, eines gesetzlichen Vertreters oder Erfüllungsgehilfen des Veranstalters beruhen.

Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung, Pflichtverletzung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.

5. Urheberrecht an Aufzeichnungen

Alle Rechte an seitens des Veranstalters gemachten Ton-, Film- und Videoaufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.

Der Veranstalter ist berechtigt, die ganze Veranstaltung oder Teile davon aufzuzeichnen und diese Aufzeichnungen zu Zwecken der Eigenwerbung zu verwerten. 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. Aufnahmen von Seiten der Teilnehmer sind für private Zwecke zulässig.

Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit Einverständnis des Veranstalters zulässig. Es besteht und ergibt sich kein Haftungsanspruch gegenüber dem Veranstalter für die Art und Form der Nutzung der im Internet veröffentlichten Fotos, zum Beispiel für das Runterladen und deren anschließende Nutzung durch Dritte.

6. Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz

Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass seine Daten von Beginn der Anmeldung an in einer automatisierten Kundendatei geführt werden. 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).

Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und ebenfalls elektronisch gespeichert oder weitergegeben.

7. Sonstiges

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