

FANTASY-LARP VEREIN

NORDDEUTSCHLAND

ALLGEMEINE GESCHÄFTSBEDINGUNGEN

STAND MÄRZ 2023

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.

Das Tragen von wetterbeständiger Kleidung und sicherem Schuhwerk ist aufgrund der Freiluftveranstaltung und des größtenteils naturbelassenem Gelände (dichter Wald, freifließendes Gewässer, weicher/matschiger Untergrund) für die Teilnahme am Spiel Voraussetzung.

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 über Äste, an Holzbauten usw., sowie 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 und Filme, zum Beispiel für das Runterladen und deren anschließende Nutzung durch Dritte.

Mit der Teilnahme erhält der Veranstalter die Berechtigung, Bild- und Tonaufnahmen von Teilnehmern und deren Begleitungen ohne besondere Vergütung aufzunehmen und inhaltlich, zeitlich und örtlich uneingeschränkt für alle visuellen Nutzungen jeglicher Art zu verwenden oder verwenden zu lassen.

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.

Personenbezogene Daten werden ggf. an das Finanzamt Hamburg zur Prüfung oder Sicherstellung der Gemeinnützigkeit weitergeleitet.

7. Sonstiges

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

© 2023 by Fantasy-LARP e.V.. Jede Kopie der Inhalte oder eines Teils diese Dokuments dürfen nicht ohne schriftliche Zustimmung verändert werden und muss diese urheberrechtliche Erklärung und das urheberrechtliche Schutzzeichen des Betreibers enthalten.
Das Entfernen des Copyrights oder anderen geschützten Bezeichnungen ist nicht gestattet.