

# **AGB**

## **§ 1 Zustandekommen des Vertrages**

(1) Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldung des Teilnehmers und die Anmeldebestätigung des Veranstalters. Reagiert der Veranstalter nicht innerhalb von 14 Tagen auf die wirksame Anmeldung des Teilnehmers, so ist der Teilnehmer an seine Anmeldung nicht mehr gebunden.

(2) Das Mindestalter für Teilnehmer beträgt achtzehn Jahre.

## **§ 2 Rücktritt**

(1) Teilnehmerplätze sind grundsätzlich nicht übertragbar.

(2) Ist der Teilnehmer aus Krankheit oder ähnlichen nicht vom Veranstalter zu vertretenden Gründen daran verhindert, an der Veranstaltung teilzunehmen, so darf er nur zurücktreten, wenn er eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, und mit dieser Ersatzperson und dem Veranstalter ein Vertrag zustande gekommen ist. Der Veranstalter ist berechtigt, eine Ersatzperson zurückzuweisen, wenn besondere Gründe, die sich aus der Natur der Veranstaltung oder der Ersatzperson ergeben, dies rechtfertigen.

(3) Gesetzliche Rücktrittsrechte des Teilnehmers, die andere als die in Absatz (2) angeführten Gründe betreffen, bleiben von dieser Vorschrift unberührt. Für sie gelten ausschließlich die gesetzlichen Vorschriften. Eine Ersatzperson braucht in diesen Fällen nicht gestellt zu werden.

(4) Der Veranstalter ist berechtigt bis zwei Monate vor dem Veranstaltungsbeginn von dem Vertrag zurückzutreten, sollten sich bis dahin nur die Hälfte der auf der Homepage <http://www.aemberwyn.de> ausgeschriebenen Teilnehmer (sowohl Spieler als auch Nichtspieler) angemeldet haben. Der Veranstalter hat dann den vollen Teilnahmebeitrag unverzüglich rückerstatten.

(5) Der Veranstalter ist ferner berechtigt, bei anhaltendem Zahlungsverzug von dem Vertrag zurückzutreten.

## **§ 3 Regelwerk**

(1) Mit der Anmeldung hat der Teilnehmer dem Veranstalter eine Charakterbeschreibung zur Verfügung zu stellen. Diese hat dem Regelwerk des Veranstalters, "Leges Ludicri", zu entsprechen. Das Regelwerk steht auf der Homepage <http://www.aemberwyn.de> zur Ansicht, zum Ausdruck und zur elektronischen Speicherung bereit.

(2) Mit seiner Anmeldung erkennt der Teilnehmer das vom Veranstalter vorgegebene Regelwerk als für das Spiel verbindlich an. Der Veranstalter ist 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 ein Rücktrittsrecht unter voller Erstattung seines Teilnahmebeitrags zu.

(3) In Regelfragen hat der Teilnehmer den Anweisungen des Veranstalters und seiner Gehilfen Folge zu leisten. Bei wiederholten schwerwiegenden Verstößen gegen das Regelwerk und das Regelwerk betreffende Anweisungen, die die anderen Teilnehmer in ihrem Spiel beeinträchtigen oder beeinträchtigen können, kann der Teilnehmer ohne Rückerstattung seines Teilnahmebeitrags von der Veranstaltung ausgeschlossen werden.

#### **§ 4 Sicherheit**

(1) Der Teilnehmer versichert, unter Würdigung der zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelischen Belastungen in der Lage zu sein, an der Veranstaltung teilzunehmen. Soweit die zu erwartenden Belastungen nicht aus dem veröffentlichten Informationsmaterial hervorgehen, kann im Zweifelsfall der Veranstalter hierzu weitere Auskünfte erteilen.

(2) Der Veranstalter behält sich vor, die Ausrüstung des Teilnehmers einer Sicherheitsprüfung zu unterziehen. Beanstandete Gegenstände dürfen im Spiel nicht weiter verwendet werden.

(3) 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 aus dem Gebrauch zu nehmen.

(4) Der Teilnehmer ist verpflichtet, über das normale Risiko von Live-Rollenspielen hinausgehende Gefährdungen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Insbesondere zählen dazu das Klettern an ungesicherten Steilhängen und Mauern, das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten und das Schwimmen in nicht dafür vorgesehenen Gewässern sowie das Schwimmen in Kleidung und Rüstung.

(5) Trunkenheit ist zu vermeiden. 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 zum Beispiel Klettern unbedingt Abstand zu halten.

(6) Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Gehilfen sind in Sicherheitsfragen unbedingt Folge zu leisten.

(7) Teilnehmer, die gegen diese in den Absätzen (1) bis (5) aufgeführten Sicherheitsbestimmungen verstoßen oder den Anweisungen des Veranstalters oder seiner Gehilfen nach Absatz (6) nicht Folge leisten, können umgehend von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne dass den Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnahmebeitrags trifft.

#### **§ 5 Haftung**

Mit Ausnahme der Verletzung von Leben, Körper oder Gesundheit und vertraglichen Hauptpflichten wird sowohl die vertragliche wie außervertragliche Haftung des Veranstalters wie folgt beschränkt: Der Veranstalter haftet nur für Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters oder auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung eines Erfüllungsgehilfen des Veranstalters beruhen. Soweit der Veranstalter haftet, wird die Haftung mit Ausnahme von vorsätzlich verursachten Schäden

und durch die Verletzung von Leben, Körper oder Gesundheit verursachten Schäden auf den typischen, vorhersehbaren Schaden begrenzt.

## **§ 6 Urheberrechte**

(1) Der Veranstalter ist berechtigt, die ganze Veranstaltung oder Teile davon als Ton-, Bild-, Film- oder Videoaufnahmen aufzuzeichnen und diese Aufzeichnungen zu Zwecken der Eigenwerbung im Internet zu verwerten.

(2) Alle Rechte an seitens des Veranstalters gemachten Ton-, Bild-, Film- und Videoaufzeichnungen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.

(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 den jeweiligen Teilnehmern.

(4) Ton-, Bild-, Film- und Videoaufzeichnungen von Seiten der Teilnehmer sind für private Zwecke zulässig.

(5) Jede kommerzielle, öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Ton-, Bild-, Film- und Videoaufzeichnungen der Veranstaltung, auch nach Bearbeitung, sind nur mit Einverständnis des Veranstalters und der aufgenommenen Personen gestattet.

## **§ 7 Nicht-Spieler-Charaktere**

(1) Für Teilnehmer, die sich als Nicht-Spieler-Charaktere (NSC) angemeldet haben, gelten die ermäßigten Teilnahmebeiträge. Im Übrigen gelten für sie die gleichen Bestimmungen wie für die anderen Teilnehmer, insbesondere die §§ 3 und 4 dieser AGB.

(2) Darüber hinaus haben Teilnehmer, die als NSC angemeldet sind, den Anweisungen des Veranstalters und seiner Gehilfen auch im Rahmen der Charaktergestaltung und bezüglich der Handlungen dieses Charakters Folge zu leisten. Bei wiederholten schwerwiegenden Verstößen gegen diese Anweisungen, kann der Teilnehmer ohne Rückerstattung des Teilnahmebeitrags von der Veranstaltung ausgeschlossen werden.

(3) Wird ein Teilnehmer, der als NSC angemeldet ist, wegen Verstoßes gegen §§ 3, 4 oder 7 dieser AGB von der Veranstaltung ausgeschlossen, so hat er die Differenz zum vollen Teilnahmebeitrag zu leisten, der zum Zeitpunkt seiner Anmeldung gegolten hat.

## **§ 8 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 Photographie umfassen. Diese Stammdaten werden nach zwei Jahren nach der letzten Anmeldung des Teilnehmers zu einer Veranstaltung des Veranstalters gelöscht. Darüber hinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert wie zum Beispiel die Daten des Charakters des Teilnehmers.

(3) Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden nicht elektronisch gespeichert. Alle persönlichen Daten des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und nicht an Dritte weitergegeben.

## **§ 9 Sonstiges**

Die Wirksamkeit dieser AGB bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser AGB unberührt.

Ich habe die gesamten AGB gelesen und bin mit ihnen einverstanden:

---

Ort, Datum

Unterschrift