Allgemeine Geschäftsbedingungen der Marc André Müller und Melanie Bernzen GbR, Holunderweg 7, 49767 Twist (nachfolgend „Veranstalter" genannt) **Stand: 10.01.2023**

§1 Zustandekommen des Vertrages

(1) Der Vertrag kommt zustande zwischen dem Veranstalter und dem Teilnehmer durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters. Reagiert der Veranstalter nicht innerhalb von 10 Tagen auf die Anmeldung des Teilnehmers, so ist der Teilnehmer an seine Anmeldung nicht mehr gebunden.

(2) Als Zahlungsart steht nur Überweisung zur Verfügung. Das Zahlungsziel ist innerhalb von 10 Werktagen nach Bestellung, sonst werden die Karten wieder zum Verkauf freigegeben.

(3) Der Verkauf von Tickets ist pro Teilnehmer begrenzt.

(4) Nach erfolgreicher Bestellung, Prüfung und Buchung (**§1.3**) bekommt der Teilnehmer das Ticket an die hinterlegte E-Mail Adresse zugesandt und kann sie dann via print@home ausdrucken. AGB müssen selbstständig heruntergelden werden.

(5) Ein Weiterverkaufen/ Übertragen des Tickets auf Dritte ist nicht möglich.

§2 – Regelwerk

(1) Mit Anmeldung erkennt der Teilnehmer das vom Veranstalter vorgegebene Regelsystem als für das Spiel verbindlich an. Der Veranstalter ist berechtigt, auch nach Zustandekommen des Vertrages verbindliche Regeländerungen zu beschließen.

(2) Vor Spielbeginn sind die AGB von jedem Teilnehmer zu unterschreiben.

(3) Am Eventtag ist der gültige Personalausweis zum Altersnachweis beim Check-In vorzuzeigen.

§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 weiterverwendet werden. Zuwiderhandlungen können zum Ausschluss führen.

(3) Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Polsterwaffen und Dartblaster) auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit sie den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie selbständig aus dem Spiel 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 die Wahrnehmung in jeglicher Art und Weise beeinträchtigen, hat von Schaukämpfen jeder Art sowie anderen Aktivitäten unbedingt Abstand zu halten und sich selbstständig aus dem Spiel zu entfernen. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschluss vom Spiel. Der Veranstalter behält sich vor, auch schon vor Spielbeginn Teilnehmer auszuschließen, die eine Gefährdung für sich und andere darstellen.

(6) Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist unverzüglich und ausnahmslos 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) Das **a quiet project** ist eine ambiente LARP- und Improvisationstherater Veranstaltung mit evtl. Schaukampfelementen. Auf Grundlange **§3.1** haftet der Veranstalter nicht für körperliche, seelische und psychische Schäden, sofern diese nicht auf grobfahrlässige Natur des Veranstalters, eines gesetzlichen Vertreters oder Erfüllungsgehilfen des Veranstalters zurückzuführen sind.

(2) Sofern der Veranstalter zur Ausführung des Events einen Gelände- oder Objektmietvertrag mit Dritten eingeht haftet der Veranstalter nicht durch Schäden ausgehend vom Mietobjekt.

(3) 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 (NSC) sowie Gescriptete-Spieler-Charaktern (GSC) 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 nicht zulässig.

(5) Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit schriftlicher Einverständnis des Veranstalters zulässig.

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

(1) Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Es besteht kein Anspruch auf Erwerb eines Tickets.

(2) Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar (**§1.5**)

(3) Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gem. **§1** erfolgt eine rückläufige Teil-/Erstattung. 30 + Tage vor Eventbeginn: 75% des Ticketpreises werden zurückerstattet. 29-15 Tage vor Eventbeginn: 50% des Ticketpreises werden zurückerstattet,
14-0 Tage vor Eventbeginn: 0%, keine Erstattung des Ticketpreises mehr möglich.

§ 7 - Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

(1) Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus per Überweisung. Sollte die Zahlung innerhalb von 10 Werktagen nicht erfolgt sein, wird das Ticket wieder freigegeben.

(2) Sollte ohne schuldhaftes Zutun des Veranstalters eine Rücklastschrift erfolgen, so hat der Teilnehmer die anfallenden Gebühren zu tragen.

(3) Bei Anmeldungen im Namen und Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.

§ 8 – Dartblaster und Polsterwaffen

(1) Bei der Veranstaltung a quiet project sind keine Dartblaster oder Polsterwaffen erlaubt. Wir behalten uns vor diese ggf. zu konfiszieren und nach Beendigung des Events diese wieder heraus zu geben.

(2) **Das "a quiet project" ist ein Ambiente LARP**

§ 9 - Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz und DSGVO

(1) Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass seine Daten von Beginn der Anmeldung an in digitaler Form gespeichert werden. Sie werden nicht zur weiteren Werbezwecken verwendet.

(2) Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, Fax, Email sowie eine Fotografie umfassen. Diese Stammdaten werden bis zum Ende des Events gespeichert und danach, in den ersten 6 Monaten nach dem Event gelöscht. Einzig die unterschriebenen AGB werden digital oder in Papierform 10 Jahre gelagert.

(3) Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und nicht elektronisch gespeichert oder weitergegeben.

(4) Der Teilnehmer hat jederzeit das Recht, die gespeicherten Daten zu erfragen.

§ 10 – Sonstiges

(1) Der Veranstalter achtet nicht auf eine nach Geschlechtern getrennte Unterbringung oder sanitäre Einrichtung sowie die "Gendersprache".

(2) Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unberührt (**§306 Absatz 1 BGB**).

§ 11 – Haftungsausschluss

Name: _____

Vorname: _____

Geburtsdatum: _____

Mit meiner Unterschrift erkläre ich die AGB gelesen, verstanden und akzeptiert zu haben

_____ _____

Ort, Datum Unterschrift