

§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 Zahlungsarten stehen Überweisung und PayPal zur Verfügung. Bei Auswahl der Zahlungsart Überweisung ist das Zahlungsziel innerhalb von 10 Werktagen nach Bestellung zu erfüllen, sofern nicht ausdrücklich anders angegeben. Andernfalls werden die Karten wieder zum Verkauf freigegeben. Bei Auswahl der Zahlungsart PayPal fällt aufgrund der Transaktionsgebühren ein Aufschlag von 2,00 € an. Der PayPal-Service wird über unseren Ticketshop-Anbieter abgewickelt.
- (3) Der Verkauf von Tickets ist auf 1 Ticket pro Teilnehmer begrenzt, unabhängig von der Charakterauswahl.
- (4) Nach erfolgreicher Bestellung, Prüfung und Buchung (**§1.3**) bekommt der Teilnehmer das Ticket, sowie AGBs, an die hinterlegte E-Mail-Adresse zugesandt und kann sie dann via print@home ausdrucken.
- (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, bei Bedarf die Ausrüstung des Teilnehmers einer Sicherheitsüberprüfung zu unterziehen. Beanstandete Gegenstände dürfen im Spiel nicht weiterverwendet werden. Zuwiderhandlungen können zum Ausschluss führen.
- (3) Falls Polsterwaffen oder Dartblaster im Spiel verwendet werden oder auf Anweisung bzw. mit Erlaubnis der Organisation mitgebracht werden, ist der Teilnehmer verpflichtet, diese auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Entsprechen sie den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr, hat der Teilnehmer 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) Personen, die unter dem Einfluss von Alkohol, Medikamenten, Marihuana oder anderen Substanzen stehen, die die Wahrnehmung oder Reaktionsfähigkeit beeinträchtigen, dürfen nicht am LARP-Event teilnehmen. Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, eigenverantwortlich sicherzustellen, dass er nicht berauscht ist. Ein Verstoß gegen diese Regel führt zum sofortigen Ausschluss vom Event. Der Veranstalter behält sich außerdem das Recht vor, Teilnehmer bereits vor Beginn des Events auszuschließen, wenn ihr Zustand eine Gefahr für sich selbst oder andere darstellt.
- (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 **project: bloodmoon** ist eine ambiente LARP Veranstaltung.. (1) Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr. Für Schäden an Leben, Körper oder Gesundheit haftet der Veranstalter nur bei Vorsatz oder Fahrlässigkeit. Für sonstige Schäden haftet der Veranstalter nur bei grob fahrlässigem oder vorsätzlichem Verhalten.
- (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 Gesciptete-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) Teilnehmer dürfen keine Foto- oder Videoaufnahmen von anderen Personen machen, es sei denn, sie haben deren ausdrückliche Zustimmung dafür erhalten. Sollten durch die Anfertigung oder Verbreitung solcher Aufnahmen rechtliche Schritte entstehen, trägt der Fotografierende bzw. Filmende die alleinige Verantwortung dafür.
- (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 Anzahl der Teilnehmerplätze ist begrenzt. Ein Anspruch des Kunden auf Erwerb eines Tickets oder Teilnahme an der Veranstaltung besteht nicht. Der Veranstalter behält sich vor, Anmeldungen ohne Angabe von Gründen abzulehnen.
- (2) Der Teilnehmerplatz ist personengebunden und nicht übertragbar (vgl. § 1 Abs. 5).
- (3) Der Teilnehmer kann bis zum Veranstaltungsbeginn durch Erklärung in Textform (z. B. per E-Mail) vom Vertrag zurücktreten. In diesem Fall erstattet der Veranstalter den Ticketpreis abzüglich einer Bearbeitungsgebühr in Höhe von 3,00€, gestaffelt wie folgt:
 - bei Rücktritt **bis 120 Kalendertage vor Veranstaltungsbeginn:**
100 % Erstattung des Ticketpreises (abzgl. 3,00€ Bearbeitungsgebühr),
 - bei Rücktritt **zwischen 90 und 119 Kalendertagen vor Veranstaltungsbeginn:**
50 % Erstattung des Ticketpreises (abzgl. 3,00€ Bearbeitungsgebühr),
 - bei Rücktritt **zwischen 30 und 89 Kalendertagen vor Veranstaltungsbeginn:**
25 % Erstattung des Ticketpreises (abzgl. 3,00€ Bearbeitungsgebühr),
 - bei Rücktritt **weniger als 30 Kalendertage vor Veranstaltungsbeginn:**
keine Erstattung möglich.

Maßgeblich für die Berechnung der Fristen ist der Eingang der Rücktrittserklärung beim Veranstalter. Die Rückerstattung erfolgt innerhalb von 14 Werktagen nach Rücktrittsbestätigung. Auf Wunsch kann der Teilnehmer nach Rücksprache mit dem Veranstalter einen geeigneten Ersatzteilnehmer stellen, sofern dieser den Teilnahmebedingungen entspricht. In diesem Fall entfällt die Rücktrittsgebühr.

- (4) Im Falle des Ausschlusses eines Teilnehmers aus wichtigem Grund, insbesondere bei Verstößen gegen die Veranstaltungsordnung, die Hausordnung oder bei erheblicher Störung des Veranstaltungsablaufs, besteht kein Anspruch auf (teilweise) Erstattung des Ticketpreises.
- (5) Der Veranstalter weist darauf hin, dass für Verbraucher gemäß § 312g Abs. 2 Nr. 9 BGB kein Widerrufsrecht besteht, da es sich um eine Dienstleistung im Zusammenhang mit Freizeitbetätigungen handelt, für die ein spezifischer Termin oder Zeitraum vorgesehen ist.

- (6) Der Veranstalter ist berechtigt, vom Vertrag zurückzutreten, wenn der Teilnehmer trotz mindestens zweifacher Kontaktaufnahme (z. B. per E-Mail) erforderliche Informationen, Unterlagen oder Zahlungen nicht innerhalb einer angemessenen, in der Nachricht gesetzten Frist übermittelt. In diesem Fall entfällt der Anspruch auf Rückerstattung des Ticketpreises, sofern der Teilnehmer das Ausbleiben der Rückmeldung zu vertreten hat.

§ 7 - Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

- (1) Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus per Überweisung/Paypal. 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.
- (4) Im Falle einer Zahlung via PayPal darf der Teilnehmer keine unberechtigte Rückbuchung (Chargeback) veranlassen. Sollte eine solche Rückbuchung ohne berechtigten Grund erfolgen, behält sich der Veranstalter vor, rechtliche Schritte einzuleiten, um die Zahlung einzutreiben und die anfallenden Gebühren zu fordern.

§ 8 – Dartblaster und Polsterwaffen

- (1) Während des Events werden ggf. sog. Dartblaster (§8.2) (Nachfolgend „Blaster“ genannt; im unmodifizierten Zustand nachfolgend „Stock Blaster“ genannt) und Polsterwaffen (§8.3) zu Schaukampfzwecken genutzt. Der Einsatz dieser Waffen ist jedoch nicht zwingend Bestandteil des Events und kann je nach Ablauf und Organisation des Events variieren. Der Teilnehmer hat sich eigenverantwortlich über den sicheren Umgang mit Dartblastern und Polsterwaffen zu informieren, falls deren Nutzung vorgesehen ist.

(2) Dartblaster

- (1) Blaster sind laut Waffengesetz (**Anlage 2 zu § 2 Abs. 2 bis 4 Waffenliste, Unterabschnitt 2.1**) *„Schusswaffen [...] die zum Spiel bestimmt sind, wenn aus ihnen nur Geschosse verschossen werden können, denen eine Bewegungsenergie von nicht mehr als 0,5 Joule (J) erteilt wird, es sei denn, sie können mit allgemein gebräuchlichen Werkzeugen so geändert werden, dass die Bewegungsenergie der Geschosse über 0,5 Joule (J) steigt.“* Der Veranstalter weist eindeutig darauf hin, dass er keine Haftung für Schäden durch unmodifizierte Stock Blaster oder modifizierte Blaster übernimmt. Die Haftung gegenüber Dritter liegt ausschließlich beim Teilnehmer oder ggf. dem Hersteller. Jeder Teilnehmer hat dafür Sorge zu tragen, dass die von ihm verwendeten Blaster den gesetzlichen Bestimmungen entsprechen.
- (2) Sollte es vor oder während des Events zu Verstößen gegen (**§8.2.1**) kommen behält der Veranstalter sich vor den Teilnehmer, ohne Erstattung des Ticketpreises, des Spieles zu entfernen und ggf. den Behörden zu melden.
- (3) Das Projekt: Bloodmoon ist ein LARP (Live Action Role Playing) mit starkem Augenmerk auf Atmosphäre und immersive Horror-Stimmung. Es handelt sich nicht um eine Extremsportveranstaltung oder Schaukämpfe. Im Sinne der immersiven Darstellung können Blaster durch optische Anpassung (z.B. Lackierung) modifiziert werden. Der Transport muss gemäß § 42a WaffG in einem geschlossenen Behältnis erfolgen. Während des Spiels dürfen sie nur auf dem nicht öffentlich zugänglichen Spielgelände verwendet werden.
- (4) Entsprechend (**§8.2.3**) werden unlackierte Blaster nicht zum Spiel zugelassen. Weitere Lackiereffekte (sog. Real Steel, Camouflage, Crackle etc. sind zulässig). Der Veranstalter behält sich vor Blaster die zu bunt und / oder unrealistisch lackiert sind nicht zum Spiel zuzulassen.

(3) Polsterwaffen

- (1) Für Nahkampfschauzwecke sind ausschließlich Polsterwaffen zugelassen. Zulässig sind sog. Tapewaffen, Latexwaffen und Geschäumte Latexwaffen. Nicht zulässig sind sog. Volllatexwaffen und Spielzeugwaffen aus jeglicher Kunststoffverbindung. Fernkampfswaffen (Armbrust, Bogen) mit sog. Polsterpfeilen sind nicht zulässig.
- (2) Polsterwaffen Eigenbauten sind zulässig, solange sie den Kriterien nach (**§8.3.1**) entsprechen und zum Ambiente beitragen. Eigenbauten der Kategorie „Poolnudel mit Gewebeband umwickelt“ sind nicht zulässig. Die Zuordnung einer Kategorie (Hieb- Stich- Schneidwaffe oder Alltagsgegenstände wie Pfannen, Feuerlöscher, Ziegelsteine usw.) muss erkennbar sein.
- (3) Der Veranstalter behält sich vor Polsterwaffen nicht zum Spiel zuzulassen oder nachträglich aus dem Spiel zu entfernen.

§ 9 – Mitwirkungspflicht

- (1) In der Natur der Veranstaltung liegt eine Mitwirkungspflicht. Diese bezieht sich nicht nur auf die Veranstaltung selbst, sondern auch auf die Vorbereitung der Veranstaltung ab der Anmeldung über das jeweilige Anmeldeformular. Bei Ausschluss wegen erheblicher Pflichtverletzung besteht grundsätzlich kein Erstattungsanspruch (§6 Abs. 4). In Ausnahmefällen kann der Veranstalter nach eigenem Ermessen 50 % des Teilnehmerbeitrages als Kulanz erstatten.
- (2) Eine eklatante Verletzung der Mitwirkungspflicht ist z.B. über 4 Wochen nicht auf eine Kontaktaufnahme der Orga zu reagieren.

§ 10 – 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, E-Mail 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 AGBs 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, Auskunft über seine gespeicherten Daten zu verlangen sowie deren Berichtigung, Löschung oder Einschränkung der Verarbeitung zu beantragen. Er hat zudem das Recht auf Datenübertragbarkeit sowie das Recht, sich bei der zuständigen Aufsichtsbehörde zu beschweren.

§ 11 – Sonstiges

- (1) Der Veranstalter achtet nicht auf eine nach Geschlechtern getrennte Unterbringung oder sanitäre Einrichtung.
- (2) Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass das Event **keine** bezahlte Werbung für das Kartenspiel *Werwölfe von Düsterwald* oder andere verwandte Produkte macht. Das Spiel *Werwölfe von Düsterwald* ist nicht Teil des Events und wird in keiner Weise gefördert oder integriert. Jegliche Verwendung von Begriffen oder Inhalten, die in Verbindung mit diesem Spiel stehen, erfolgt ausschließlich zu atmosphärischen Zwecken im Rahmen des Events und hat keinen kommerziellen Hintergrund.
- (3) 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