

§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: samhain** ist eine ambiente LARP Veranstaltung.. Auf Grundlage **§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 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 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 gemäß §1 erfolgt eine rückläufige Teil-/Erstattung des Ticketpreises. 120+ Tage vor Eventbeginn: 100% des Ticketpreises werden zurückerstattet (-3,00 € Bearbeitungsgebühr). 90-120 Tage vor Eventbeginn: 50% des Ticketpreises werden zurückerstattet (-3,00 € Bearbeitungsgebühr). 30-0 Tage vor Eventbeginn: 0%, keine Erstattung des Ticketpreises mehr möglich.

§ 7 - Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

- (1) Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus per Überweisung/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 Schaukampfszwecken 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: samhain 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. Um die angestrebte Horror-Stimmung zu verstärken, kann es erforderlich sein, dass Stock Blaster durch mindestens eine Schwarzlackierung in eine Anscheinswaffe (gemäß WaffG Anlage 1 zu § 1 Abs. 4 Begriffsbestimmungen Abschnitt 1.6.1 und 1.6.2) verwandelt werden. Laut (WaffG §42a 2.2) ist es erforderlich, eine Anscheinswaffe in der Öffentlichkeit in einem geschlossenen Behälter zu transportieren. Das Führen eines oder mehrerer Blaster auf dem Eventgelände bleibt hiervon unberührt, sofern dies mit den geltenden Sicherheitsvorschriften übereinstimmt.
 - (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 eklatanter Verletzung der Pflicht behält sich die Orga vor, diese Person unter Erstattung von 50% des geleisteten Teilnehmerbeitrages von der Veranstaltung auszuschließen.
- (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, die gespeicherten Daten zu erfragen.

§ 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 Dusterwald* oder andere verwandte Produkte macht. Das Spiel *Werwölfe von Dusterwald* 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