

## **§ 01 – 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. Das Mindestalter des Teilnehmers ist abhängig von der Art der Veranstaltung. Veranstaltungstickets können grundsätzlich nur von Personen über 18 Jahre erworben werden.

## **§ 02 – Regelwerk**

1. Mit der Anmeldung, spätestens unverzüglich nach der Anmeldebestätigung hat der Teilnehmer der Spielleitung eine Charakterbeschreibung (mit einer Länge von maximal einer DIN A4 Seite, Schriftgröße 12px, Schrifttyp Arial) zur Verfügung zu stellen. Diese hat dem von dem Veranstalter vorgegebenen Regelsystem „Du kannst was Du darstellen kannst“ zu entsprechen. Der Veranstalter behält sich vor nicht zum Setting passende Charaktere vom Spiel auszuschließen.
2. 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. Mit seiner Anmeldung erkennt der Teilnehmer an, dass das komplette Veranstaltungs-Gebiet, ausschließlich der sanitären Anlagen, von Veranstaltungsbeginn (TimeIn) bis Veranstaltungsende (TimeOut) bespielt wird. Hierzu gehören auch die Zelte und deren Inhalt. Persönliche Wertgegenstände und andere nicht zum Spiel gehörigen Sachen, werden separat mit der Aufschrift OT(OutTime) gekennzeichnet und entsprechend im Lager des Teilnehmers verräumt.

## **§ 03 – Sicherheit und Sicherheitsbestimmungen**

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 der Veranstaltungsbeschreibung auf [kranke-geister.org](http://kranke-geister.org) hervorgehen, kann im Zweifelsfall der Veranstalter hierzu weitere Auskünfte erteilen.
2. 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.
3. 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 und zum Platzverweis durch den Veranstalter.

4. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
5. 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 der Veranstaltung und zum Platzverweis führen.
6. Der Teilnehmer hat seine Ausrüstung ständig auf deren Sicherheit gemäß den nachfolgenden Punkten zu überprüfen.
  - Die Spitze jeder LARP-Waffen muss gegen das Durchdringen des Kernstabes gesichert sein.
  - Jede LARP-Waffe muss mindestens zwei Zentimeter breit Schaumstoff auf der Klingenseite und einen Zentimeter breit auf der glatten Seite besitzen. An der Spitze müssen ebenfalls mindestens zwei Zentimeter Schaumstoff vorhanden sein.
  - Der Schaumstoff ist so zu wählen, dass die LARP-Waffe unter keinen Umständen ernsthafte Verletzungen verursachen kann.
  - Bögen und andere Fernkampfaffen dürfen je nach Bogenart nur über eine maximale Zugkraft von 30lbs verfügen, im Zweifel entscheidet der Veranstalter.
  - Pfeile dürfen nicht splintern, müssen mindestens drei Federn besitzen und die Spitze muss einen Durchmesser von fünf Zentimetern haben.
  - Rüstungen, insbesondere aus Metall, dürfen keine scharfen Kanten haben und der Teilnehmer muss ihre Sicherheit gewährleisten.
7. Es darf ausschließlich mit LARP-Waffen gekämpft werden, die den Sicherheitsbestimmungen entsprechen.
8. Waffenloser Kampf (inflight) ist verboten.
9. Alle Schläge müssen ohne Kraft geführt werden. Zudem ist die Waffe vor dem Treffer abzubremsen.
10. Trefferzonen sind ausdrücklich nur Arme, ohne Hände; Beine, Torso, nur oberhalb der Gürtellinie; sowie die Schultern. Kopf-, Hals-, Hand-, und Genitaltreffer sind verboten.
11. Das Stechen ist mit Waffen, die einen Kernstab verwenden, verboten.
12. Wurfaffen dürfen keinen Kernstab verwenden.
13. Das Werfen oder Kämpfen mit Pfeilen ist verboten.
14. Das Mitführen von realen Waffen, oder spitzen/scharfen Gegenständen, ist verboten.
15. Sollten sich nicht am Spiel teilnehmende Personen oder Tiere in unmittelbarer Nähe aufhalten ist der Kampf zu unterbrechen.
16. 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.

17. Die Darstellung von sexueller Gewalt und sexuellem Mißbrauch ist nicht erlaubt und führt zu sofortigem Ausschluss von der Veranstaltung.

#### **§ 04 – Haftung**

1. 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.
2. Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung, Pflichtverletzung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.
3. Aus dem Tod eines Charakters eines Teilnehmers entstehen keinerlei Schadensersatzansprüche an den Veranstalter.

#### **§ 05 – Urheberrecht an Aufzeichnungen**

1. Alle Rechte an seitens des Veranstalters gemachten Bild-, 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 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 zulässig und auf Verlangen dem Veranstalter zur Verfügung zu stellen.
5. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit Einverständnis des Veranstalters zulässig.

#### **§ 06 – Rücktritt**

1. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Tickets sind übertragbar.
2. Eine Rückerstattung des Teilnahmebetrages ist nicht möglich. Ein Widerrufsrecht ist ausgeschlossen nach § 312g Abs. 2 Nr. 9 BGB (Stand: August 2018).

#### **§ 07 – Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug**

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus.
2. Ist der Teilnahmebeitrag nach Ablauf des Zahlungsziels von 7 Tagen nach Anmeldung noch nicht in voller Höhe entrichtet, ist der Veranstalter berechtigt, dem Teilnehmer eine Frist zur Zahlung zu setzen verbunden mit der Erklärung, dass er

nach Ablauf der Frist den Platz einem Dritten überlässt. Die gesetzte Zahlungsfrist muss mindestens 8 Tage betragen.

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

### **§ 08 – NSC-Klausel**

1. Der NSC ist an die Weisung der Spielleitung gebunden. Ihren Anordnungen hat er Folge zu leisten.
2. NSCs, die aus Gründen von §3 der Veranstaltung verwiesen werden, können über ihren Teilnehmerbetrag hinaus auf die volle Höhe des SC-Beitrags in Anspruch genommen und von der Veranstaltung verwiesen werden.

### **§ 09 – Rabatte**

1. Werden Teilnehmern für die Wahrnehmung bestimmter Funktionen Rabatte vom üblichen Teilnehmerbeitrag eingeräumt, so gilt die Differenz als gestundet, bis die vereinbarte Leistung im vereinbarten Umfang erbracht wurde.
2. Können die Teilnehmer nach Absatz 1 die vereinbarte Leistung aus einem Grund nicht erbringen, für den der Veranstalter die Verantwortung trägt, so bleibt der Rabatt gleichwohl bestehen.

### **§ 10 – Sonstiges**

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