

## Allgemeine Geschäftsbedingungen

für die Theater-Installation und Live-Rollenspiel „AYRTH“ vom 16.-18.09.2022

### § 1 – Zustandekommen des Vertrages

Der Vertrag kommt durch die Anmeldebestätigung der Veranstalter\_innen zwischen dem Veranstalter\_innen und der Teilnehmer\_in zustande.

### § 2 – Regelwerk

1. Mit seiner Anmeldung erkennt die Teilnehmer\_in das von den Veranstalter\_innen vorgegebene Regelsystem als für das Spiel verbindlich an.
2. Die Veranstalter\_innen ordnen der Teilnehmer\_in anhand spielerischer Präferenzen einen Spielcharakter zu, der vor Ort im Workshop weiter ausgearbeitet wird.
3. Die Spielleitung ist in ihrer Form als Erfüllungsgehilfe der Veranstalter\_innen berechtigt, auch nach Zustandekommen des Vertrages verbindliche Regeländerungen zu beschließen.

### § 3 – Sicherheit

1. Die Teilnehmer\_in versichert, unter ausreichender 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 beigelegten Informationsmaterial hervorgehen, können im Zweifelsfall die Veranstalter\_innen hierzu weitere Auskünfte erteilen.
2. Die Teilnehmer\_in ist verpflichtet, sich selbstständig über die geltenden Sicherheitsbestimmungen zu informieren.
3. Die Veranstalter\_innen behalten sich vor, die Ausrüstung der Teilnehmer\_in einer Sicherheitsüberprüfung zu unterziehen. Beanstandete Gegenstände dürfen im Spiel nicht weiter verwendet werden und sind vom Spielgelände zu entfernen. Zuwiderhandlungen können zum Ausschluss führen.
  - 3.1 Es ist der Teilnehmer\_in nicht gestattet, ohne Rücksprache mit der Spielleitung Gegenstände mit in den Spielbereich zu nehmen.
4. Die Teilnehmer\_in ist verpflichtet, ihre Ausrüstung selbstständig auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit sie den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat sie sie sofort aus dem Gebrauch zu nehmen. Die Teilnehmer\_in ist für die Dauer der Veranstaltung weiterhin für die Sicherheit ihrer Ausrüstung selbst verantwortlich.
5. Die Teilnehmer\_in verpflichtet sich, über das normale Risiko von Live-Rollenspiel hinausgehende Gefährdungen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden.
6. Wer Alkohol in einer Menge getrunken oder Medikamente zu sich genommen hat, die das Führen eines Fahrzeugs auf öffentlichen Straßen unzulässig machen, kann nicht weiter am Spiel teilnehmen. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschluss vom Spiel.
7. Den Anweisungen der Veranstalter\_innen und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
8. Teilnehmer\_innen, die gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen oder den Anweisungen der Veranstalter\_innen in schwerwiegender Art und Weise oder wiederholt nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne dass die Veranstalter\_innen eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages hat.

#### **§ 4 – Haftung**

1. Teilnehmer\_innen entbinden die Veranstalter\_innen von jeglicher Haftung für Unfälle, die während der Veranstaltung passieren können.

#### **§ 5 – Urheberrecht an Aufzeichnungen**

1. Alle Rechte an seitens der Veranstalter\_innen gemachten Ton-, Film- und Videoaufnahmen bleiben der Veranstalter\_innen vorbehalten.
2. Die Veranstalter\_innen sind 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 von der Veranstalter\_innen verwendeten Ensemble von Begriffen, Eigennamen und Nicht-Spieler-Charakteren bleiben der Veranstalter\_innen vorbehalten.
4. Aufnahmen von Seiten der Teilnehmer\_innen sind nur nach mündlicher Absprache mit der Spielleitung für private Zwecke zulässig.
5. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit Einverständnis der Veranstalter\_innen und der auf den Aufnahmen zu sehenden Personen zulässig.

#### **§ 6 – Rücktritt, Nichtannahme der Anmeldung, Ausschluss von der Veranstaltung**

1. Die Teilnehmer\_innenzahl ist begrenzt. Teilnehmer\_innenplätze sind nur nach vorheriger Absprache übertragbar.

#### **§ 7 – Teilnahmebeitrag**

1. Die Teilnahme basiert auf Spendenbasis, alle Spenden fließen in die Vereinskasse von VorOrtung e.V. und dienen dem Erhalt des Vereins. Die Spenden werden am Abreisetag in bar eingesammelt. Die Verpflegungspauschale und die Kosten für die Unterkunft sind separat davon in bar am Anreisetag zu begleichen.

#### **§ 8 – Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz**

1. Die Teilnehmer\_in erklärt sich einverstanden, dass ihre Daten von Beginn der Anmeldung an zum Zwecke der Kontaktaufnahme innerhalb der Veranstaltung gespeichert werden.
2. Die gespeicherten Daten zur Person der Teilnehmer\_in können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, Fax, Email sowie eine Fotografie umfassen. Diese Stammdaten werden auf unbegrenzte Zeit gespeichert. Darüber hinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, -klasse, etc.).
3. Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand der Teilnehmer\_in werden vertraulich behandelt und nicht elektronisch gespeichert oder weitergegeben.

#### **§ 09 – Einsatz von Feuerwerk**

Die Nutzung von Feuerwerk und Pyrotechnik ist auf der Veranstaltung grundsätzlich untersagt.

#### **§ 10 – Sonstiges**

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