

Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) des Marturien e.V.

§ 1 Veranstalter

Veranstalter ist der Marturien e.V. – Verein für fantastisches und mittelalterliches Laienschauspiel.

§ 2 Zustandekommen des Vertrages

I. Anmeldungen sind in schriftlicher oder elektronischer Form (E-Mail, Onlineformular) vorzunehmen. Die Anmeldung ist erst mit Bezahlung des vollen Teilnahmebeitrags vollständig.

II. Der Vertrag kommt durch Anmeldung nach Abs. I zustande.

III. Die Teilnehmerzahl ist beschränkt, die Teilnehmerplätze werden in Reihenfolge des zeitlichen Eingangs der vollständigen Anmeldung (inkl. vollständiger Bezahlung des Teilnahmebeitrages) vergeben.

IV. Der Veranstalter behält sich vor, im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer ohne Angabe von Gründen gegen Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages von der Veranstaltung auszuschließen.

§ 3 Rücktritt, Nichtwahrnehmung der Anmeldung

I. Die Anmeldung ist verbindlich.

II. Gekaufte Tickets werden grundsätzlich nicht zurückgenommen. Dem Teilnehmer abhanden gekommene oder zerstörte Tickets werden nicht ersetzt oder zurückerstattet. Auf den Kauf von Tickets sind die Regeln über Fernabsatzverträge gem. § 312b Abs. 3 Nr. 6 BGB nicht anwendbar. Dies bedeutet, dass ein zweiwöchiges Widerrufs- und Rückgaberecht nicht besteht.

III. Bei Nicht Erscheinen auf der Veranstaltung (egal aus welchen Gründen) kann der Teilnehmerbetrag nicht zurückerstattet werden.

IV. Eine Weitergabe der Teilnahme an eine dritte Person ohne Zustimmung des Veranstalters ist nicht zulässig.

§ 4 Teilnahmebeitrag, Zahlung und Zahlungsverzug

I. Die Höhe des Teilnahmebeitrages wird vom Veranstalter vorab angegeben.

II. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus auf das vom Veranstalter bereitgestellte Konto.

III. Die Zahlung ist innerhalb von 14 Tagen nach Eingang der schriftlichen Anmeldung zu leisten.

IV. Ist der Teilnahmebeitrag 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 14 Tage betragen.

§ 5 Sicherheit

I. Der Teilnehmer versichert, unter ausreichender Würdigung der zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelischen Belastungen in der Lage zu sein, an der Veranstaltung teilzunehmen. Der Teilnehmer ist sich der Natur der Veranstaltung und insbesondere der daraus erfolgenden Risiken bewusst: Dazu gehören insbesondere Geländewanderungen und Kämpfe mit Polsterwaffen, und zwar bei Tag und Nacht etc. Soweit die zu erwartenden Belastungen nicht aus dem beigelegten Informationsmaterial hervorgehen, können im Zweifelsfall vom Veranstalter weitere Auskünfte erteilt werden.

II. 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.

III. Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Polsterwaffen und Rüstungen) auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit diese den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entspricht, hat er sie selbständig aus dem Gebrauch zu nehmen.

IV. Der Teilnehmer verpflichtet sich, über das normale Risiko von Live-Rollenspiel hinausgehende Gefährdungen für sich sowie andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Insbesondere zählt dazu das Klettern an ungesicherten Stellen und das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten.

V. 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 und Tätigkeiten unbedingt Abstand zu halten. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschluss vom Spiel.

VI. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.

VII. Teilnehmer, die gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen, andere Teilnehmer gefährden 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.

§ 6 Haftung

I. 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.

II. Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung, Pflichtverletzung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.

III. Die Teilnehmer sind für ihre Handlungen selbst verantwortlich und können im Schadensfall für diese haftbar gemacht werden.

§ 7 Urheberrecht an Aufzeichnungen

I. Alle Rechte an seitens des Veranstalters gemachten Ton-, Film- und Videoaufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.

II. Der Veranstalter ist berechtigt, die ganze Veranstaltung oder Teile davon aufzuzeichnen und diese Aufzeichnungen zu Zwecken der Eigenwerbung zu verwerten.

III. Alle Rechte an der aufgeführten Handlung sowie dem vom Veranstalter verwendeten Ensemble von Begriffen, Eigennamen und Rollen bleiben dem Veranstalter vorbehalten. Die Rechte an den Rollen der Spieler, ihrer Geschichte sowie ihrem Teil der Handlung verbleiben bei dem jeweiligen Spieler.

IV. Aufnahmen von Seiten der Teilnehmer sind für private Zwecke zulässig.

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

§ 8 Helfer-Klausel

I. Ein Teilnehmer, der als Helfer an der Veranstaltung teilnimmt hat, während der Veranstaltung den Weisungen des Veranstalters Folge zu leisten. Ausgenommen hiervon sind Gründe wie körperliche Erschöpfung, Verletzung etc. sowie moralische Vorbehalte. Insbesondere ist der Helfer ein Statist, der wechselnde von der Spielleitung vorgegebene Rollen/Figuren verkörpert.

II. Helfer, die aus Gründen von Abs. I. der Veranstaltung verwiesen werden, können über ihren Teilnahmebeitrag hinaus auf die volle Höhe des Teilnahmebeitrags für Besucher in Anspruch genommen werden.

§ 9 Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz

I. Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass seine Daten von Beginn der Anmeldung an in einer automatisierten Kundendatei geführt werden.

II. Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, E-Mail sowie eine Fotografie umfassen. Diese Stammdaten werden, sofern der Teilnehmer dem nicht widerspricht, auf unbegrenzte Zeit gespeichert. Darüber hinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, -klasse etc.).

III. Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und nicht elektronisch verarbeitet.

§ 10 Sonstiges

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

II. Es gelten die Allgemeinen Geschäfts- sowie Teilnahmebedingungen des Veranstalters und das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufvertragsrechtes.

§ 11 Gerichtsstand

Gerichtsstand in Streitfällen ist das Amtsgericht Darmstadt.

Griesheim, den 10.10.2018