

Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) für Veranstaltungen der Dark World-Orga als lizenzierter Bestandteil des Grüne Welten Rollenspielkulturverein e.V.

§1. Geltungsbereich und Vertragsgegenstand

(1) Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen von Dark World gelten für alle mit unseren Veranstaltungen im Zusammenhang stehenden Belange, nach Maßgabe des zwischen der Dark World- Orga und dem Teilnehmer geschlossenen Vertrages.

(2) Vertragspartner ist der „Grüne Welten Rollenspielkulturverein e.V.“, welcher in diesem Dokument als „Dark World“, „Dark World-Orga“ oder „Veranstalter“ genannt wird, sowie der jeweilige Teilnehmer, welcher „Teilnehmer“ genannt wird.

(3) Diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen gelten ausschließlich. Entgegenstehende oder von den Allgemeinen Geschäftsbedingungen abweichende Bedingungen des Teilnehmers werden nicht anerkannt, es sei denn, Dark World hätte ausdrücklich und schriftlich ihrer Geltung zugestimmt.

(4) Auch dann, wenn Dark World in Kenntnis entgegenstehender oder von den Geschäftsbedingungen von Dark World abweichender Bedingungen des Teilnehmers die Leistung vorbehaltlos ausführt, gelten ausschließlich die Allgemeinen Geschäftsbedingungen von Dark World.

(5) Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dark World gelten sowohl gegenüber Verbrauchern als auch gegenüber Unternehmern, es sei denn, in der jeweiligen Klausel wird eine Differenzierung vorgenommen.

§2. Vertragsschluss

(1) Eine Bestellung durch den Teilnehmer erfolgt ausschließlich über die Absendung eines Bestellformulars in unserem Shop.

(2) Die Bestellung des Teilnehmers ist ein bindendes Angebot. Der Teilnehmer erhält hierüber eine Auftragsbestätigung, sei es durch persönliche Übergabe, Brief oder E-Mail.

(3) Der Vertrag kommt erst durch eine separate Annahmeerklärung durch Dark World oder durch Zusendung des Teilnahmetickets zustande.

(4) Vorher abgegebene Angebote durch Dark World sind freibleibend.

(5) Bestellt der Teilnehmer das Ticket auf elektronischem Wege, werden Vertragstext sowie AGB in wiedergabefähiger Form gespeichert und auf Verlangen des Teilnehmers per E-Mail zugesandt.

(6) An Abbildungen, Zeichnungen, Kalkulationen und sonstigen Unterlagen behält sich der Lizenzgeber der Dark World (Markenrechtsinhaber) die Eigentums- und Urheberrechte vor. Dies gilt auch für solche schriftlichen Unterlagen, die als „vertraulich“ bezeichnet sind. Vor ihrer Weitergabe an Dritte bedarf es der ausdrücklichen schriftlichen Zustimmung vom Markenrechtsinhaber der Dark World.

§3. Altersnachweis und Teilnahme unter 18 Jahren

(1) Für Teilnehmer unter 18 Jahren ist eine schriftliche Erlaubnis der Erziehungsberechtigten und (falls der/die Erziehungsberechtigte/n den Jugendlichen nicht selbst begleiten) eine von den Erziehungsberechtigten bestimmte volljährige Aufsichtsperson erforderlich. Die Einverständniserklärung ist am Eingang des Geländes bei der Eintrittskartenkontrolle abzugeben, spätestens aber beim Check-In bei der Spielleitung vor Intime-Spielebeginn.

(2) Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren dürfen nur in Begleitung eines ihrer Erziehungsberechtigten teilnehmen. Die Einverständniserklärung ist am Eingang des Geländes bei der Eintrittskartenkontrolle abzugeben, spätestens aber beim Check-In bei der Spieleleitung vor Intime-Spielebeginn.

(3) Teilnehmer unter 18 Jahren müssen immer eine Kopie der jeweiligen Einverständniserklärung auf dem Veranstaltungsgelände bei sich tragen.

(4) Ausnahmeregelungen bezüglich der begleitenden Aufsichtsperson bedürfen der Schriftform (Email oder Papier) und der gegenseitigen Bestätigung in Schriftform (Email oder Papier).

(5) Teilnehmer unter 8 Jahren ist das Teilnehmen an der Veranstaltung untersagt. Diese dürfen nur im direkten Lagerbereich bei Ihrem Erziehungsberechtigten sein und an dortigen Veranstaltungsangeboten ohne Kampfsituationen teilnehmen. Auch hier dürfen diese nur in Begleitung eines ihrer Erziehungsberechtigten anwesend sein und müssen durch diese dauerhaft umsorgt und beaufsichtigt werden. Die Einverständniserklärung ist am Eingang des Geländes bei der Eintrittskartenkontrolle abzugeben, spätestens aber beim Check-In bei der Spieleleitung vor Intime-Spielebeginn.

§4. Preise und Zahlungsbedingungen

(1) Alle Preisangaben auf unserer Homepage sowie anderen Medien/Plätzen erfolgen ohne Gewähr. Sie stellen lediglich eine sog. „invitatio ad offerendum“ dar.

(2) Die Zahlung des Teilnahmebeitrages ist, sofern nicht (schriftlich) anders vereinbart, im Voraus und ohne Abzug zu leisten.

(3) Bei Bestellungen über unseren Shop gilt der zum Zeitpunkt des Gebots angezeigte Betrag.

(4) Bei Bestellungen per E-Mail oder Brief gilt ebenfalls der aktuelle Betrag aus dem Shop, jedoch bezogen auf den Tag der Bearbeitung der Anfrage seitens des Veranstalters und nicht des Versands auf Teilnehmerseite.

(5) Der fällige Teilnahmebetrag ist innerhalb von 14 Tagen nach der Bestellung zu begleichen. Es gilt der Zeitpunkt des Eingangs der Zahlung auf unserem Konto. Es ist Sache des Teilnehmers, eventuelle Laufzeiten zwischen Geldinstituten (2-3 Tage für Überweisungen, zudem keine Gutschrift am Wochenende erfolgen) bei Einhaltung der Frist einzukalkulieren.

(6) Sollte es zu einer Überschreitung des Zahlungszeitrahmens kommen bestehen mehrere Möglichkeiten, mit der Sache zu verfahren:

1. Der Teilnehmer oder der Veranstalter tritt vom Kaufvertrag zurück. ○ In diesem Fall veranschlagt der Veranstalter eine (artikel- und preisunabhängige) Bearbeitungsgebühr in Höhe von 5,00 €.
○ Die Rückerstattung findet unter fairen Bedingungen statt, d.h. ▪ Erstattung innerhalb von 14 Tagen.

- Es ist Sache des Veranstalters Laufzeiten einzukalkulieren, s. (5).
- Bei Überschreitung der Laufzeiten entfällt die Bearbeitungsgebühr.

2. Der Teilnehmer begleicht die Differenz zum aktuell gültigen Staffelpreis ○ In diesem Fall wird keinerlei Bearbeitungsgebühr erhoben.

- Der Differenzbetrag ist unter den gleichen Bedingungen wie unter (5) zu begleichen.

3. Es wird eine anderweitige, schriftliche, Vereinbarung zwischen Teilnehmer und Veranstalter getroffen.

4. Der Veranstalter storniert nach schriftlicher Anmahnung via Email, nach Ablauf einer gesetzten Frist in der Anmahnung, den Kaufvertrag. Damit ist der Kaufvertrag ungültig und der Käufer kann zum aktuellen Staffelpreis einen neuen Kauf unter Einhaltung der unter (5) genannten Voraussetzungen tätigen.

Sollte eine veranstalterseitige Abwesenheit (bspw. Krankheit, Urlaub) eine Rückerstattung innerhalb von 14 Tagen unmöglich machen, so wird der Teilnehmer hierüber informiert (E-Mail oder Brief). In diesem Fall wird aufgrund der Laufzeit natürlich von einer Bearbeitungsgebühr abgesehen.

(7) Storno nach Kaufpreisleistung an den Veranstalter und Ticketversand an den Käufer ist nur unter gesonderter schriftlicher Vereinbarung zwischen Teilnehmer und Veranstalter möglich und sofern noch kein Ticketversand stattgefunden hat. Ist der Ticketversand erfolgt, ist eine Stornierung mit Erstattung an den Käufer nicht mehr möglich.

Grundlegend kann der Teilnehmerticket-Käufer das Ticket eigenständig auf eigene Rechnung weiterverkaufen zum gleichen oder niedrigeren Betrag als er dieses erworben hat oder er kann es verschenken. In diesem Fall muss er dem Veranstalter spätestens 14 Tage vor Veranstaltungsbeginn den neuen Ticketinhaber benennen (mit vollem Zu- und Vornamen sowie gültiger Anschrift), alternativ kann der neue Teilnehmerticket-Käufer das Ticket verfallen lassen.

Sollte eine Kulanzstornierung mit Ticketrücksendung möglich sein (kein Referenzfall), so ist diese mit zusätzlichen Stornogebühren behaftet und nur durch schriftliches Angebot des Veranstalters sowie fristgerechter Erfüllung des Teilnehmers gültig.

(8) Aufrechnungsrechte stehen dem Teilnehmer nur dann zu, wenn seine Gegenansprüche rechtskräftig festgestellt, unbestritten oder von Dark World schriftlich anerkannt sind. Ist der Teilnehmer Unternehmer, ist der zur Ausübung des Zurückbehaltungsrechtes nur befugt, wenn sein Gegenanspruch auf dem gleichen Vertragsverhältnis beruht.

(9) Dark World versendet die Tickets regelmäßig mit einem Versanddienst der eigenen Wahl von Dark World. Der Versand der Teilnahmetickets erfolgt in 14-tägigen bis 1-monatlichen Abständen und kann bis zu 4 Wochen nach Zahlung des Tickets dauern, jedoch spätestens 1 Woche vor der Veranstaltung.

Ein Verkauf vor Ort kann je nach Veranstaltung vom Veranstalter angeboten werden und ist direkt (wie in einem Ladengeschäft) vollständig in bar zu bezahlen. Andere Zahlungsweisen werden nicht akzeptiert vor Ort. Dies betrifft auch das Zahlungssystem von PayPal, was vor Ort nicht sichergestellt werden kann vom Veranstalter. In diesem Fall besteht kein Rückgaberecht wie im Falle des Fernabsatzgesetzes, da es sich um ein reguläres Geschäft wie in einem Laden handelt, der Teilnehmer direkt die Gegenleistung des Veranstalters begutachten kann und das Geschäft abschließt.

(10) Bei Anmeldung haftet für die Verbindlichkeit grundsätzlich derjenige, der die Tickets bei Dark World bestellt hat.

(11) Erfolgt die Bestellung von Tickets im Rahmen einer Sammelbestellung, versendet Dark World sämtliche Tickets an die Person, welche diese bestellt hat. Mit Zusendung der Tickets an diese Person ist die Lieferpflicht, und damit der Kaufvertrag seitens Dark World erfüllt. Mögliche rechtliche Ansprüche sind im Schadensfall an eben diese Person zu stellen.

(12) Bei Verlust des Tickets durch den Käufer/Teilnehmer ist dies bis spätestens 14 Tage vor Veranstaltung schriftlich (Email/Post) an den Veranstalter durch den Käufer/Teilnehmer zu melden. Es erfolgt kein neuer Ticketversand als Ersatzgeschäft. Der Veranstalter registriert den Verlust in

seinen Kontrollunterlagen. Der Käufer/Teilnehmer muss sich mit Ticketnr. Und Personalausweis am Check-In entsprechend für die Teilnahme legitimieren. Erfolgt eine Doppelanmeldung vor Ort, so ist der Erstangemeldete berechtigt und der weitere Anmelder muss vor Ort zum dort gültigen Preis ein Ersatzticket kaufen. Der Veranstalter haftet hier nicht und führt auch keine Ermittlungen durch. Das ist der betroffenen Person allein überlassen auf eigene Rechnung und Kosten sowie Aufwendungen.

§5. Widerrufsrecht

(1) für Veranstaltungstickets: Ein Widerrufsrecht ist nach §312b Abs. 3 Nr. 6 BGB ausgeschlossen und nicht auf Ticketkäufe anwendbar.

Dies bedeutet, dass ein zweiwöchiges Widerrufs- und Rückgaberecht ausgeschlossen ist. Jede Bestellung von Eintrittskarten ist damit unmittelbar nach Bestätigung durch Dark World bindend und verpflichtet zur Abnahme und Bezahlung der bestellten Karten.

(2) Änderungen an den AGBs und/oder den Leitfäden zur Teilnahme an den Veranstaltungen der Dark World-Orga stellen zu keinem Zeitpunkt ein Widerrufsrecht durch den Ticketkäufer bzw. Teilnehmer da. Gleiches gilt, sollte ein gebuchtes Lager wegen Minderteilnehmerzahl (unter 20 Teilnehmer) mit einem anderen Lager zusammengelegt werden und der Teilnehmer dadurch in ein anderes als das gewählte Lager kommen. Der Entscheid der Lagerzusammenführung obliegt alleinig der Dark World zu jeder Zeit.

(3) Ausnahmeregelung: Der Veranstalter kann einmalig für einzelne Veranstaltungsangebote hiervon abweichende Erklärungen auf seinen Anmeldeformularen bekanntgeben.

Diese sind dann für das Rechtsgeschäft, welches darauf beruht für beide Seiten bindend. Stellen aber eine Kulanzleistung ohne festen Anspruch des Teilnehmers da und umfassen auch nur den genannten Kulanzzeitraum.

- Ende der Widerrufsbelehrung –

§6. Rücktritt des Veranstalters

(1) Dark World ist berechtigt, aus wichtigem Grund vom Verträge zurückzutreten, insbesondere, wenn eine in der Einladung, Veranstaltungsankündigung oder der Anmeldebestätigung angegebene Mindestteilnehmerzahl nicht erreicht wird oder die Durchführung der Veranstaltung nicht zumutbar ist, weil die wirtschaftliche Opfergrenze aus nicht von ihr zu vertretenden Umständen überschritten wird.

(2) Dark World behält sich vor, im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer ohne Angabe von Gründen gegen Rückerstattung des ggf. bereits entrichteten Teilnahmebetrages von der Veranstaltung auszuschließen.

(3) In den vorgenannten Fällen erhält der Teilnehmer das eingezahlte Teilnahmeentgelt anhand der in §4 (5) uff. definierten Umstände zurück. Es fällt keine Bearbeitungsgebühr an.

Die Frist beginnt jedoch erst ab jenem Zeitpunkt, ab dem uns die Kontodaten des Empfängers bekannt sind.

(4) Dark World behält sich vor, Teilnehmer, die gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen, andere Personen gefährden oder den Anweisungen von Dark World (oder deren Erfüllungsgehilfen) nicht Folge leisten, sofort von der Veranstaltung zu verweisen.

Der Teilnehmer hat in diesem Fall kein Recht auf eine anteilige oder komplette Rückerstattung des Teilnahmebeitrags.

§7. Haftung für Schäden

(1) Die Haftung von Dark World für vertragliche Pflichtverletzungen sowie aus Delikt ist auf Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit beschränkt. Dies gilt nicht bei Verletzungen von Leben, Körper und Gesundheit des Teilnehmers, sowie wegen der Verletzung von Kardinalpflichten und dem Ersatz von

Verzugsschäden nach §286 BGB. Insoweit haftet die Dark World für jeden Grad des eigenen Verschuldens.

(2) Die Haftung im Fall der Verletzung von Kardinalspflichten wird auf den regelmäßig vorhersehbaren Schaden begrenzt.

(3) Für selbstverschuldete Schäden haftet grundsätzlich der Verursacher. Eine eigene Haftpflichtversicherung des Teilnehmers wird grundsätzlich vorausgesetzt. Und eine eigene Private Unfallversicherung mit Leistungsdeckung für den Bereich LARP ist durch Dark World empfohlen.

(4) Der (1) und (2) vorgenannte Haftungsausschluss gilt ebenfalls für leicht fahrlässige Pflichtverletzungen der Erfüllungsgehilfen von Dark World.

(5) Soweit eine Haftung für Schäden, die nicht auf der Verletzung von Leben, Körper oder Gesundheit des Teilnehmers beruhen für die leichte Fahrlässigkeit nicht ausgeschlossen ist, verjähren derartige Ansprüche innerhalb eines Jahres beginnend mit der Entstehung des Anspruches.

(6) Soweit die Schadenersatzhaftung gegenüber Dark World ausgeschlossen oder eingeschränkt ist, gilt dies auch im Hinblick auf die persönliche Schadenersatzpflicht der Angestellten, Mitarbeiter, Vertreter und Erfüllungsgehilfen von Dark World.

(7) Soweit wir für sonstige Schäden aufgrund des Vertrages haften, ist unsere Haftung auf das dreifache Teilnahmeentgelt beschränkt. Diese Haftungsbeschränkung gilt auch dann, wenn der Eintritt des Schadens durch Verschulden eines Leistungsträgers verursacht wurde.

(8) Der Teilnehmer bestätigt mit der Bestellung, dass er sich der Natur der Veranstaltung und den damit verbundenen Risiken vollumfänglich bewusst ist und dies vollumfänglich akzeptiert. Die Veranstaltung ist ein Geländespiel inklusive Kämpfen mit Polsterwaffen bei Tag und bei Nacht in einer nicht ausgeleuchteten Umgebung. Jeder Teilnehmer hat die Möglichkeit sich bei für seine Einschätzung zu risikoreichen Situationen jederzeit aus dem Spiel herauszunehmen und nicht daran teilzunehmen.

Eine Haftung seitens des Veranstalters im Rahmen der Natur der Veranstaltung besteht nicht. Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr.

(9) Das Befahren des Geländes und des Parkplatzes mit Fahrzeugen jeglicher Art geschieht auf eigene Gefahr. Eine Haftung für Beschädigungen ist ausgeschlossen. Der Teilnehmerparkplatz ist nicht überwacht und das Parken erfolgt ebenfalls auf eigene Gefahr.

Für Diebstahl und Beschädigungen wird eine Haftung seitens Dark World ausgeschlossen.

(10) Für den Inhalt der Zelte und die Zelte sowie die zugehörigen Lagerbereiche wird vom Veranstalter keine Haftung übernommen. Haftung trägt der dortig Lagerende bzw. die dortig lagernde Gruppe selbst. Dies gilt auch für Diebstähle. Jeder Teilnehmer ist für die Sicherung seiner eigenen Sachen an jedem Ort auf der Veranstaltung selbst verantwortlich.

§8. Form von Erklärungen

(1) Rechtserhebliche Erklärungen und Anzeigen, die der Teilnehmer gegenüber Dark World oder einem Dritten abzugeben hat, bedürfen der Schriftform.

(2) Mündliche Zusagen durch einen Angestellten von Dark World, Vertretern oder von sonstigen Hilfspersonen bedürfen der schriftlichen Bestätigung durch Dark World.

§9. Urheberrechte und Recht an Bild und Ton

(1) Alle Rechte an Tonaufnahmen, Filmaufnahmen sowie Fotografien sind dem Lizenzgeber der Veranstaltung Dark World (Markenrechtsinhaber) vorbehalten. Bei einer gewerblichen Nutzung und/oder öffentlichen Nutzung bedarf es der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung des Veranstalters.

Aufnahmen für rein private Zwecke sind gestattet und dem Veranstalter und dem Lizenzgeber auf Verlangen zur Verfügung zu stellen. Die für den Veranstalter tätigen Erfüllungsgehilfen dürfen Ton- und Bildmaterialien in dessen Auftrag erstellen und sind in diesem Fall sind diese Erfüllungsgehilfen die Urheber und tragen das Urheberrecht an diesen Aufnahmen. Jedoch trägt der Veranstalter das alleinige und uneingeschränkte Nutzungsrecht. Abweichende Vereinbarungen zwischen dem Veranstalter und den Erfüllungsgehilfen bedürfen der Schriftform und stellen einen eigenständigen Vertrag zwischen diesen Parteien da.

(2) Der Teilnehmer erklärt sich mit der – auch öffentlichen und gewerblichen – Verwertung und Verwendung von ihm darstellendem Bild- und Tonmaterial einverstanden, welches ihn – auch in Teilen – abbildet oder betrifft. Dies gilt räumlich und zeitlich unbegrenzt.

(3) Alle Rechte an den mit der Veranstaltung verbundenen, aufgeführten, aufgezeichneten sowie besprochenen Ideen, Handlungen, Namen, Hintergründen, Storylines, Bildern, Logos und Eigennamen gehören dem Lizenzgeber der Dark World und sind ausschließlich diesem vorbehalten. Dies gilt auch für eigene – auf Basis dieser erstellten Bilder, Logos, Eigennamen und Hintergründen – erstellte Bilder, Logos und Hintergründen.

(4) Öffentliche Aufführungen, Übertragung und Wiedergabe von Aufnahmen der jeweiligen Veranstaltung – auch nach Bearbeitung – bedürfen der schriftlichen Genehmigung und Freigabe durch den Lizenzgeber der Dark World (Markenrechtsinhaber).

§10. Tiere auf der Veranstaltung

(1) Ein Mitbringen von Tieren ist nicht gestattet.

(2) Eine Ausnahme bildet hier die Regelung für Hunde. Hunde müssen spätestens 14 Tage vor der Veranstaltung schriftlich (Email oder Papierform) angemeldet werden. Ebenso ist der Hundehalter verpflichtet, den Impfpass und einen Nachweis über eine gültige Hundehalterhaftpflichtversicherung sowie einem Wesenstestbericht beim Check-In des Hundes vorzuzeigen.

Der Hundebesitzer bekommt einen vom Veranstalter zugewiesenen Zeltplatz im jeweiligen Lagerbereich. Hier ist – außer den Hauptwegen fürs “Gassi gehen” – der ausschließlich erlaubte Aufenthaltsort für den Hund. Ein Betreten des Hundes der Kampfzone, des Stadtbereiches und vor allem der großen Wiesenflächen vor den Lagern sowie der Waldgebiete ist untersagt.

Der Hund muss immer angeleint sein und der Hundehalter ist verpflichtet, immer auf den Hund aufzupassen. Er hat dafür zu sorgen, dass der Hund nicht frei herumlaufen oder weglaufen kann. Hunde über 20kg oder über 50cm Schultermaß müssen zusätzlich einen Maulkorb tragen, unabhängig vor genannter Bestimmungen und Nachweise.

(3) Der Hundehalter sichert zu, dass sein Hund den allgemein gültigen Wesenstest bestanden hat und in keinsten Weise gegenüber anderen Teilnehmern mit und ohne Verkleidung sowie anderen Hunden und Tieren aggressiv agiert.

Der Hundebesitzer erklärt sich einverstanden, dass er bei Zuwiderhandlung der genannten Punkte des §10 umgehend ohne Rückerstattung des Teilnehmerbetrages, sowohl ganz oder in Teilen, vom Veranstalter des Geländes verwiesen werden kann.

Im Schadensfall befreit der Halter Dark World von jeglicher Haftung und haftet selbst vollumfänglich.

§11. Pflichten des Teilnehmers

(1) Der Teilnehmer ist für die Sicherheit seiner Ausrüstung selbst verantwortlich.

(2) Der Teilnehmer erkennt sämtliche vom Veranstalter vorgegebenen geltenden Sicherheitsbestimmungen bezüglich Ausrüstung und Verhalten an und ist verpflichtet, sich über diese selbsttätig zu informieren.

(3) Der Teilnehmer verpflichtet sich, seine Ausrüstung gegebenenfalls einer Prüfung durch den Veranstalter zu unterziehen. Diese stellt keine Haftungsübernahme seitens des Veranstalters oder seiner Erfüllungsgehilfen da, sondern dient der reinen Vorsichtsmaßnahme. Trotzdem ist der Teilnehmer für die gesamte Dauer der Veranstaltung weiterhin für die Sicherheit seiner Ausrüstung selbst verantwortlich.

Der Veranstalter behält sich vor, für ihn fragwürdige Ausrüstungsgegenstände ohne Angabe von Gründen für die Veranstaltung nicht zuzulassen oder zu untersagen bzw. bis zum Veranstaltungsende zu verwahren und danach an den Teilnehmer zurück zu geben. Im Fall der Untersagung ist der Teilnehmer verpflichtet, den jeweiligen Gegenstand umgehend aus dem Spielgebiet zu bringen (z.B. ins eigene Zelt oder Auto) oder dem Veranstalter zur Aufbewahrung bis Veranstaltungsende zu übergeben und selbsttätig am Veranstaltungsende dort wieder abzuholen.

(4) Der Teilnehmer verpflichtet sich, sämtlichen Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen Folge zu leisten. Dies gilt insbesondere bei Gefahrensituationen oder Eintreten eines Notfallplanes des Veranstalters z.B. bei Umweltkatastrophen und/oder dergleichen.

(5) Der Teilnehmer verpflichtet sich, gefährlichen Situationen für sich und andere Teilnehmer, aber auch gefährlichen Situationen für die Umgebung zu vermeiden. Er verpflichtet sich ebenso, auf die Gesundheit der anderen Teilnehmer bei Kämpfen und anderen Situationen zu achten. Dies bedeutet unter anderem:

Er verpflichtet sich, nicht auf Palisaden, Toranlagen oder Bäume zu klettern, er bremst seine Schläge mit der Polsterwaffe ab, er nimmt Rücksicht auf offensichtlich ängstliche oder mit der Situation überforderte Teilnehmer (insbesondere bei Kämpfen im Lagerbereichen) und er benutzt keine nicht zugelassenen oder den Sicherheitsbestimmungen nicht genügenden Ausrüstungsgegenstände. Ebenso verpflichtet er sich, auf sein Lagerfeuer zu achten und die aktuellen Brandschutzbestimmungen zu befolgen und das Feuer nicht unbeaufsichtigt zu lassen, im Wald nicht zu rauchen und insbesondere keine Glasscherben auf dem Gelände liegen zu lassen. Außerdem versichert er die Einhaltung der Leitfäden zur Spielteilnahme, welche auf der Website des Veranstalters hinterlegt sind.

(6) Der Teilnehmer verpflichtet sich, auf seinen Alkoholkonsum zu achten. Dies bedeutet, er verpflichtet sich, auf übermäßigen Alkoholkonsum zu verzichten und sich ab 0,5 Promille nicht mehr an Kämpfen selbst zu beteiligen.

Auf Wunsch des Teilnehmers oder auf Wunsch des Veranstalters, seiner Erfüllungsgehilfen kann ein Alkoholtest im Pusteverfahren, gleich einer polizeilichen Untersuchung, durchgeführt werden und so der Betroffene auf sein Verhalten aufmerksam gemacht werden. Ggfs. kann er auch bis zur Ernüchterung vorübergehend vom Spiel ausgeschlossen werden. Bei mehrfachen Verstößen kann der Teilnehmer auch ganz von der Veranstaltung ausgeschlossen werden. In diesem Fall besteht kein Anspruch auf Erstattung des Teilnahmepreises seitens des Teilnehmers gegenüber dem Veranstalter.

(7) Der Teilnehmer darf grundsätzlich keine Art von stark alkoholischen Getränken (Liköre, Schnaps etc.) auf das Veranstaltungsgelände mitbringen, es sei denn, er hat hierfür eine schriftliche Erlaubnis seitens des Veranstalters (gilt für Tavernen, etc.)

(8) Der Erwerb einer Nicht-Spieler-Charakter (NSC)- Teilnehmerkarte verpflichtet dazu, nicht nur den Anweisungen des Veranstalters im allgemeinen Sinne Folge zu leisten, sondern auch in Bezug auf Art

und Weise des Charakterspieles, des Charakters und der Spielaktionen. Ausgenommen hiervon sind Gründe wie körperliche Erschöpfung, Verletzung, etc.

Bei Zuwiderhandlung wird eine Vertragsstrafe von mindestens dem Differenzbetrag des NSC- und dem Spieler-Vor-Ort-Ticket der jeweiligen Veranstaltung sofort vor Ort fällig.

(9) Der Teilnehmer verpflichtet sich zur Einhaltung des Spielregelwerkes, der Anlagen zum Spielregelwerk und der in diesen AGBs benannten Voraussetzungen und Verpflichtungen.

(10) Da Dark World den Betrieb von Generatoren außerhalb der Auf- und Abbautage untersagt und auch keinen Strom für Lager oder einzelne Teilnehmer/Händler bereitstellen kann, versichert der Teilnehmer mit Akzeptieren der AGB, dass er zur Erhaltung seiner Gesundheit und aus medizinischen Gründen keinen Strom benötigt.

Sollte der Teilnehmer diese doch benötigen, so hat er dies spätestens 14 Tage vor Veranstaltungsbeginn unter Angabe der Generatoren-Bezeichnung und den technischen Daten an Dark World schriftlich (Email oder Papierform) zu melden, sowie den medizinischen Grund genauestens zu beschreiben und ärztlich zu belegen. Außerdem darf der Generator grundlegend nicht lauter als 20 dB sein und muss die Brandschutzbestimmungen des Landes in der die Veranstaltung stattfindet vollumfänglich erfüllen (entsprechende Generatoren gibt es von der Firma Kärcher und über die medizinischen Versorgungsunternehmen z.B. Rosenberg, etc.).

Für spätere Schäden wegen Nichteinhaltung dieser Grundvoraussetzungen ist der Generatorbesitzer vollumfänglich und alleinig haftbar und nicht die Dark World-Orga. Dies akzeptiert der Generatorbesitzer vollumfänglich und bestätigt dies auch zur Kenntnis genommen zu haben mit dem Kauf seines Teilnehmertickets.

(11) Dem Teilnehmer ist es untersagt, Veränderungen an den Wasseranschlüssen/sanitären Anlagen vorzunehmen oder eigene Schläuche und Installationen an den Wasserentnahmestellen, welche der Veranstalter bereitstellt, anzuschließen.

Gleiches gilt für etwaige Beheizungsanlagen, Stromanlagen und Kulissenbauten. Diese dürfen nur durch eingewiesenes Personal des Veranstalters bedient werden. Für Schäden, welche durch einen Verstoß des Teilnehmers entstehen ist der Verursacher vollumfänglich alleine und unmittelbar haftbar und nicht die Dark World.

§12. Übertragung von Teilnehmerplätzen

(1) Teilnehmerplätze sind übertragbar und können weiterverkauft werden. Der Veranstalter behält sich jedoch die gleichen Rechte vor, wie in §6. Ebenso ist der neue Karteninhaber verpflichtet, die allgemeinen Geschäftsbedingungen für Veranstaltungen von Dark World anzuerkennen.

§13. Gerichtsstand, Rechtswahl und Erfüllungsort

(1) Soweit sich aus dem Vertrag nichts Anderes ergibt, ist Erfüllungsort und Zahlungsort der Geschäftssitz des in §1 genannten Vereins.

(2) Für diesen Vertrag gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen für Veranstaltungen von Dark World, die Teilnahmebedingungen für die jeweilige Veranstaltung und das Recht der Bundesrepublik Deutschland.

(3) Ausschließlicher Gerichtsstand ist bei Verträgen mit Kaufleuten, juristischen Personen des öffentlichen Rechtes oder öffentlich-rechtlichen Sondervermögen das für den Geschäftssitz des in §1 genannten Vereins zuständige Gericht.

(4) Hat der Teilnehmer keinen allgemeinen Gerichtsstand in Deutschland oder einem anderen Mitgliedsland der europäischen Union, so ist ausschließlicher Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus diesem Vertrag der Geschäftssitz des in §1 genannten Vereins.

§14. Schlusserklärung

(1) Sollten einzelne Regelungen oder Formulierungen dieser allgemeinen Geschäftsbedingungen unwirksam sein oder werden, bleibt die Gültigkeit der übrigen Regelungen weiterhin bestehen.



All copyrights by Dark World-Orga & Eric Wehrheim since 2010