

# „Turnier am Distelhain – Teil 9“

22. – 24. Juli 2022

VOR-, NACHNAME:		
GEBURTSDATUM:		
ADRESSE:		
PLZ, ORT:		
TELEFONNR.:		
E-MAIL:		
NOTFALLTELEFONNR.:		
ALLERGIEN; PHOBIEN:		
MEDIKAMENTE:		
VEGETARIER:	<input type="radio"/> JA	<input type="radio"/> Nein, aber ich würde gern am Spiel vegetarisch essen
<b>TEILNAHME ALS:</b>	<input type="radio"/> <b>SC</b>	<input type="radio"/> <b>NSC</b>
SC-CHARAKTERNAME:		
SANITÄTER:	<input type="radio"/> JA	<input type="radio"/> Andere medizinische Ausbildung:
<input type="checkbox"/> Ich habe ein eigenes Mittelalter-taugliches Zelt, welches ich gerne aufstellen würde! Größe: _____		
<input type="checkbox"/> Ich brauche eine Schlafgelegenheit in einem der Funduszelte!		
<input type="checkbox"/> Ich kann Freitag erst ab ca. [         ] Uhr auf dem Gelände sein		

Mit meiner Unterschrift bestätige ich, dass ich die Teilnahmebedingungen gelesen, verstanden und akzeptiert habe. Falls mir ein Ausdruck dieses Formulars vorgelegt wird, welches ich ausgefüllt und per Mail geschickt habe und dieses die Teilnahmebedingungen nicht auf der Rückseite stehen hat, bestätige ich mit meiner Unterschrift, dass ich die Teilnahmebedingungen gelesen, verstanden und akzeptiert habe.

Ebenso bestätige ich die Richtigkeit der oben angegebenen Daten.

**Alle angegebenen Daten werden vom Veranstalter nicht an Dritte weitergegeben und dienen ausschließlich zur Datenerhebung für das Turnier am Distelhain Kampagnen-Spiel.**

Ich bestätige mit meiner Unterschrift, dass meine E-Mail-Adresse weiterhin genutzt und gespeichert werden darf für Einladungen zu folgenden Turnier am Distelhain Spielen, oder Spiele aus dieser Kampagne.

**Die Notfalltelefonnummer sollte nicht von einem anderen Teilnehmer sein!**

**Als fix angemeldet gilt nur, wer auch den Teilnehmerbeitrag bezahlt hat.**

Spieler müssen außerdem ihren Charakter und eine kurze Hintergrundgeschichte mitschicken.

**Hiermit melde ich mich zum Live-Rollenspiel „*Turnier am Distelhain.*“ an:**

\_\_\_\_\_  
DATUM und UNTERSCHRIFT

# Teilnahmebedingungen für das Live-Rollenspiel

## Turnier am Distelhain

### § 1 – Anmeldung

1. Erst die Abgabe des ausgefüllten Anmeldeformulars und die Einzahlung des Teilnehmerbeitrages machen die Anmeldung des Teilnehmers verbindlich. Reagiert der Veranstalter nicht innerhalb von 14 Tagen auf die Anmeldung, ist der Vertrag gültig zustande gekommen.
2. Die Teilnehmerzahl ist beschränkt. Die Vergabe der Plätze erfolgt durch den Veranstalter. Die Teilnehmerplätze sind nach erfolgreicher Anmeldung nicht übertragbar. Siehe unten § 6.
3. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, bestimmte Charaktere oder Teilnehmer nicht für seine Veranstaltung zuzulassen. Wird eine Anmeldung vom Veranstalter nicht akzeptiert, wird gegebenenfalls der bereits eingezahlte Teilnehmerbeitrag zurückerstattet.

### § 2 – Regelwerk

1. Das Live-Rollenspiel wird nach dem Regelwerk *Codex III* gespielt.
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 – Sicherheit

1. Der Teilnehmer ist sich der Natur der Veranstaltung und insbesondere den daraus folgenden Risiken bewusst (Nachtwanderungen, Geländewanderungen, Kämpfe mit Polsterwaffen, etc.).
2. 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.
3. Der Veranstalter behält sich vor, die Ausrüstung des Teilnehmers einer Sicherheitsüberprüfung zu unterziehen. Beanstandete Gegenstände dürfen im Spiel nicht weiter verwendet werden. Zuwiderhandlungen können zum Ausschluss von der Veranstaltung führen.
4. Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Polsterwaffen und Rüstungen) auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit sie den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie selbständig aus dem Gebrauch zu nehmen.
5. 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 oder das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten.
6. Wer Alkohol in einer Menge getrunken oder Medikamente zu sich genommen hat, die das Lenken 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.
7. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Teilnehmer, die unter Alkohol- oder Medikamenteneinfluss stehen, von bestimmten Handlungen oder Szenen auszuschließen. Bei wiederholtem oder schwerem Zuwiderhandeln gegen die Anweisungen des Veranstalters, kann der Teilnehmer von der Veranstaltung gänzlich ausgeschlossen werden.
8. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
9. 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 den Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages trifft.

### § 4 – 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 grob fahrlässigen oder vorsätzlichen Pflichtverletzung des Veranstalters oder auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen oder vorsätzlichen Pflichtverletzung eines gesetzlichen Vertreters oder Erfüllungsgehilfen des Veranstalters beruhen.

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

### § 6 – Rücktritt von der Veranstaltung

1. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind grundsätzlich nicht übertragbar.
2. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gem. § 1 wird der gezahlte Beitrag nicht zurückerstattet, es sei denn der Rücktritt erfolgte mehr als 2 Monate vor dem Termin. Es steht dem Teilnehmer frei, eine Ersatzperson vorzuschlagen, die ihm seinen Platz ablöst. Dies ist nur nach Absprache mit dem Veranstalter möglich!  
Es besteht keine Verpflichtung seitens des Veranstalters, die vom Teilnehmer gestellte Ersatzperson zu akzeptieren.
3. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Eine derartige Vergabe ohne Mitwirkung des ursprünglichen Teilnehmers generiert kein Anrecht auf Rückerstattung.

### § 7 – Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Die Teilnahme gilt erst nach erfolgreicher Zahlung des Teilnehmerbeitrages als verbindlich. Siehe auch § 1. Unberührt davon bleibt das Recht des Veranstalters, tatsächlich entstandene höhere Unkosten gegen Quittungsvorlage geltend zu machen.
2. Ist der Teilnahmebeitrag noch nicht in voller Höhe entrichtet, ist der Veranstalter berechtigt, dem Teilnehmer eine Frist zur Zahlung zu setzen. Diese ist verbunden mit der Erklärung, dass er nach Ablauf der Frist den Platz einem Dritten überlässt. Die gesetzte Zahlungsfrist muss mindestens 8 Tage betragen.
3. Sollte ohne schuldhaftes Zutun des Veranstalters beim Einzug des Teilnehmerbeitrages im Lastschriftverfahren oder im Scheckverfahren eine Rücklastschrift erfolgen, so hat der Teilnehmer die anfallenden Bankgebühren zu tragen.
4. Bei Anmeldungen im Namen und Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.
5. Bei einer Zahlung des Teilnehmerbeitrages nach Beendigung der Veranstaltung, also nach absolvierter Veranstaltung, ist der Veranstalter berechtigt Verzugszinsen geltend zu machen, wenn der Teilnehmer einer erneuten Aufforderung innerhalb einer 8-tägigen Frist nicht nachkommt.
6. Ab erfolgter Einzahlung gelten diese Teilnahmebedingungen ebenfalls als zur Kenntnis genommen und als Einverständnis.

### § 8 – NSC-Klausel

1. Der NSC ist an die Weisungen des Veranstalters gebunden. Seinen 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 werden.

### § 9 – Gültigkeit des Vertrages

Die Nichtigkeit einzelner § beeinträchtigt die Gültigkeit des Vertrages nicht.