

Teilnahmebedingungen für Veranstaltungen des Rollenspielverein Galowa e. V.

Version 2026.01

§1 Der Vertrag

Gegenstand des Vertrags ist die Teilnahme einer Person (im Folgenden: Teilnehmende) an einer Veranstaltung (im Folgenden: Con) des Rollenspielverein Galowa e. V. (im Folgenden: Veranstalter).

Der Vertrag kommt zustande, in dem die Anmeldung der*des Teilnehmenden durch den Veranstalter bestätigt wurde. Die Anmeldebestätigung hat spätestens 14 Tage nach der Anmeldung zu erfolgen. Der Vertrag berechtigt, sofern keine der unten genannten Gründe dies ausschließen, zur Teilnahme an der jeweiligen Veranstaltung. Aus dem Vertrag ergeben sich keine Ansprüche auf bestimmte Spielinhalte.

Die vorliegenden Teilnahmebedingungen sind bei der Anmeldung zur Verfügung zu stellen. Zur Teilnahme ist die Anerkennung der Teilnahmebedingungen schriftlich oder durch Bestätigung in der Onlineanmeldung zu bestätigen.

§ 2 Das Regelwerk

Mit der Anmeldung erkennt die*der Teilnehmende das jeweils geltende Regelwerk als für das Spiel verbindlich an. Die Auslegung der Regeln obliegt dem Veranstalter. Für Veranstaltungen kann die Zusendung eines Charakterbogens an die Spielleitung verlangt werden, der mit dem Con-Thema und dem Regelwerk im Einklang steht. Der Veranstalter behält sich auch nach der Anmeldung die Formulierung oder Änderung verbindlicher Regeln vor. Sofern eine solche Regeleinführung oder -Änderung die Spielbarkeit des eingereichten Charakters im erheblichem Maße einschränkt, kann die*der Teilnehmende bei Erstattung des Conbeitrags von der Teilnahme zurücktreten.

§ 3 Allgemeine Sicherheitsregeln

Die Teilnahme an einem Liverollenspiel erfordert ständige Rücksichtnahme und Vorsicht. Jede*r Teilnehmende hat sich so zu verhalten, dass niemand gefährdet, geschädigt oder behindert wird und ist sich der Natur der Veranstaltung und insbesondere den daraus folgenden Risiken (zum Beispiel Nachtwanderungen, Kampf mit Polsterwaffen, Feuer) bewusst. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten. Teilnehmende, die gegen die Sicherheitsregeln verstoßen oder den Anweisungen des Veranstalters in schwerwiegender Art und Weise oder wiederholt nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden.

Die Teilnahme an der einleitenden Time-in-Besprechung ist für alle Teilnehmenden Pflicht. Die dort verkündeten Sicherheitsregeln sind für alle verbindlich. Bei Anreise nach Time-in ist hierzu eine Orga aufzusuchen.

§ 4 Sicherheit der Ausrüstung und Polsterwaffen

Die*der Teilnehmende ist verpflichtet, die Spielsicherheit der eigenen Ausrüstung (insbesondere Polsterwaffen, Pfeile, Rüstungen und potentiell gefährliche Gegenstände) sicherzustellen und diese regelmäßig zu kontrollieren. Soweit sie den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, sind diese selbständig aus dem Gebrauch zu nehmen. Der Veranstalter behält sich darüber hinaus vor, die Ausrüstung der Teilnehmenden auf ihre Sicherheit zu prüfen und ggf. aus dem Spiel zu nehmen. Eine solche Prüfung entbindet nicht von der eigenen Verantwortung, die Sicherheit der eigenen Ausrüstung jederzeit sicherzustellen. Den diesbezüglichen Entscheidungen der Spielleitung ist Folge zu leisten, Zuwiderhandlungen können zum Ausschluss von der Veranstaltung führen.

§5 Alkohol und Drogen

Wer Alkohol in einer Menge getrunken oder Medikamente zu sich genommen hat, die das Führen eines Fahrzeugs auf öffentlichen Straßen unzulässig macht, hat von körperlich gefährlichen Übungen wie Klettern unbedingt Abstand zu halten. Schon nach geringen Mengen Alkohol oder Drogen darf nicht mehr an Kämpfen teilgenommen werden. Zuwiderhandlungen können zum sofortigen Ausschluss vom Spiel führen. Ebenso führt der Konsum illegaler Drogen zum Ausschluss vom Spiel.

§6 Haftung

Der Veranstalter haftet nur für Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters, eines gesetzlichen Vertreters oder Erfüllungsgehilfen des Veranstalters beruhen. Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung, Pflichtverletzung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.

Es wird dringend empfohlen, bei Teilnahme an unseren Veranstaltungen eine Haftpflichtversicherung abzuschließen. Der Veranstalter haftet ausdrücklich nicht für Schäden, die durch Teilnehmende an Dritten verursacht werden.

§7 Urheberrecht und Aufzeichnungen

Mir ist bekannt, dass während der Veranstaltung Ton-, Bild- und Videoaufnahmen gemacht werden. Alle Rechte an diesen Aufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten und können veröffentlicht und verwertet werden. Insbesondere können solche Aufnahmen online, etwa auf der Internetseite des Vereins oder in Sozialen Netzwerken veröffentlicht werden.

Alle Rechte an der aufgeführten Handlung sowie dem vom Veranstalter verwendeten Setting an Begriffen, Eigennamen, NSC und der Spielwelt bleiben dem Veranstalter vorbehalten. Die Rechte an den SC-Charakteren, ihrer Geschichte sowie ihrem Teil der Handlung verbleiben bei den

jeweiligen Teilnehmenden.

Seitens der Teilnehmenden sind Aufnahmen für private Zwecke nur zulässig, wenn sie den Ablauf und die Immersion der Con nicht stören. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit Einverständnis des Veranstalters zulässig.

§8 Rücktritt, Nichtteilnahme und Ausschluss

Die Anzahl der Teilnehmenden ist begrenzt. Teilnehmendenplätze sind nicht übertragbar. Der Veranstalter behält sich vor, eine Übertragbarkeit der Plätze im Einzelfall und nach vorheriger Absprache zu erlauben.

Bei Rücktritt behält sich der Veranstalter vor, eine Stornogebühr von 15 € einzubehalten. Der Rücktritt ist bis 14 Tage vor Veranstaltungsbeginn möglich. Bei späteren Rücktritten oder der unangekündigten Nichtteilnahme wird der Teilnahmebeitrag nicht zurückerstattet. Der Veranstalter kann bei besonderen Umständen von dieser Regelung abweichen.

Wird eine Person aus in den Paragraphen 3, 4 oder 5 genannten Gründen von der Veranstaltung ausgeschlossen, so ist eine Rückerstattung des Teilnahmebeitrags ausgeschlossen. Auch Reisekosten oder sonstige in diesem Zusammenhang entstehende Kosten werden nicht übernommen.

§9 Alter

Das Mindestalter zur Teilnahme an Veranstaltungen wird für die jeweilige Veranstaltung bekannt gegeben. Der Veranstalter kann nach besonderer Absprache Ausnahmen von dieser Regel zulassen. Für die Teilnahme von Personen unter 18 Jahren kann eine volljährige und von den Personensorgeberechtigten bevollmächtigte Aufsichtsperson vorausgesetzt werden, die zur gleichen Zeit auf der Veranstaltung anwesend sein muss und für die beaufsichtigte Person in vollem Umfang haftet. Ebenso kann eine Einverständnis- und Haftungserklärung der Personensorgeberechtigten vorausgesetzt werden.

§10 Teilnahmebeitrag und Zahlungsverzug

Der Teilnahmebeitrag wird grundsätzlich im Voraus per Überweisung gezahlt. Der Veranstalter kann von dieser Regelung Ausnahmen zulassen. Sollte der Teilnahmebeitrag erst am Veranstaltungsort entrichtet werden, so wird eine zusätzliche Säumnisgebühr von 10 € erhoben. Der Beitrag ist dann passend zu entrichten, da kein Wechselgeld vorgehalten wird.

Der Veranstalter kann nach Anmeldung eine 14-tägige Zahlungsfrist setzen. Sollte bis zum Ende der Frist der Beitrag nicht gezahlt worden sein, so kann der Teilnahmeplatz anderweitig vergeben werden.

Der Preis der Veranstaltung kann vom jeweiligen Zahlungsdatum abhängen (sog. Staffelpreis). Maßgeblich ist hier der Geldeingang auf dem Konto des Veranstalters zuzüglich einer Kulanzfrist von 3 Werktagen. Bei später eingegangenen Zahlungen kann die Differenz zum entsprechend gültigen Staffelpreis verlangt werden.

§11 NSC

NSC sind an die Weisung der Spielleitung gebunden. Den Anordnungen der Spielleitung ist Folge zu leisten. NSC, die aus Gründen der Paragraphen 3, 4 oder 5 der Veranstaltung verwiesen werden, können über ihren Teilnahmebeitrag hinaus auf die volle Höhe des SC-Beitrags in Anspruch genommen werden.

§12 Datenschutz

Die oder der Teilnehmende erklärt sich damit einverstanden, dass Personendaten für die Durchführung der Veranstaltung gespeichert werden. Hierzu kann sich einer elektronischen Datei bedient werden. Die gespeicherten Daten umfassen Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer und E-Mail-Adresse. Die Speicherdauer der Stammdaten beträgt bis zu 5 Jahre. Auf Antrag werden die Daten vorher gelöscht. Darüber hinaus werden Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, Klasse, Geschichte, Quests etc.). Erhebung und Speicherung weiterer Daten sind nur mit Zustimmung der*des Teilnehmenden zulässig. Alle Daten werden vertraulich behandelt und nicht an dritte weitergegeben.