Silvestercon 2016 / 2017

"kleine Götter - große Fische"

58769 Nachrodt - Wiblingwerde
27.12.2016 - 1.1.2017

Worum Geht´s?
Um dreckige Klingen, Ehre unter Ehrlosen, alte Rätsel, kleine Götter und grosse Mächte. Ein Con für Abenteurer und alle mit Neugier auf die Welt! Wer Rätsel mag, Bibliotheken, seltsame Nachrichten und noch ungewöhnlichere Boten, ist hier richtig. Unsere Geschichten erzählen von ungewöhnlichen Helden ohne glänzende Rüstung und Legenden, die auch nach ihrem Tod noch für das Gute streiten. Adeligen sei gesagt auf dieser Insel Eridmeas zählen nicht Titel oder Stand eines Mannes, sondern der Mann selbst. Respekt muss man sich hier verdienen, aber wenn ihr ihn erstmal errungen habt, dann werdet ihr Freundschaft und Treue in nie gekanntem Ausmass erleben. Für Einsteiger in die Reihe geeignet.

Wir spielen in der Tagesstätte "auf dem Ahorn" (nähe Hagen/Iserlohn), 24 std. In-time, die Zimmer werden bespielt! frei ab 18 Jahren (ab 16 NUR in Begleitung Erwachsener)

Euch erwarten schöne Zimmer, 3 Mahlzeiten pro Tag, ein Silvesterbuffet und eine Taverne mit kleinen Preisen (Kaffee und Tee kostenlos).

wir spielen nach DragonSys 1ed. und DKWD(D)K (Konvertierung möglich)

Kosten wird Euch das Ganze:

SC´s: 235,-
NSC´s:155,-
Ihr könnt auch als NSC´s im beheizten Zelt schlafen:
120,- mit allen Malzeiten
65,- OHNE Frühstück / Abendbrot

Anmeldung & Fragen gehen an:

Britta hoffmann-Bleckwenn,
Mittelstrasse 8,
44623 Herne

Pauls@lost-ages.de

Homepage folgt, erste Infos unter:
http://roots-forum.xobor.de/

Allgemeine Geschäftsbedingungen

§ 1 - Zustandekommen des Vertrages
Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters. Der Veranstalter ist der Verein „Roots- aus Freude am LARP“, im Folgenden nur „Veranstalter“ genannt. Reagiert der Veranstalter nicht innerhalb von 3 Wochen auf die Anmeldung des Teilnehmers, so ist der Teilnehmer an seine Anmeldung nicht mehr gebunden. Die Bestätigung kann in schriftlicher oder elektronischer Form erfolgen. Ab der Bestätigung ist der Teilnehmer zur Überweisung des Beitrages verpflichtet. Ist der Preis der Veranstaltung an eine monatliche Staffelung gebunden, ist der am Überweisungstag gültige Preis zu entrichten.

§ 2 - Regelwerk
1. Mit der Anmeldung, spätestens vier Wochen vor Veranstaltungsbeginn hat der Teilnehmer der Spielleitung eine Charakterbeschreibung und Bild zur Verfügung zu stellen. 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 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.
2. 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 führen.
3. Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Polsterwaffen und Rüstungen) auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit sei den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie selbständig aus dem Gebrauch zu nehmen.
4. 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, das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten.
5. 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 wie Klettern unbedingt Abstand zu halten. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschluss vom Spiel.

6. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
7. 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 der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages hat.

§ 4 - Haftung
1. Der Veranstalter haftet nur für Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters, eines gesetzlichen Vertreters oder Erfüllungsgehilfen des Veranstalters beruhen.
2. Schadensersatzansprüche für o.g. Schäden sind auf den Ersatz des Schadens beschränkt.

§ 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, Nichtannahme der Anmeldung, Ausschluss von der Veranstaltung
1. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.
2. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gem. § 1 werden Stornogebühren fällig. Diese Stornogebühren entsprechen zum Großteil den Stornogebühren der gemieteten Freizeit- und Bildungsstätte, nur auf die erste Rate wurde verzichtet.
Folgende Stornogebühren werden fällig:
3 Monate vor dem gebuchten Termin: 20 %
2 Monate vor dem gebuchten Termin: 30%
1 Monat vor dem gebuchten Termin: 50 %
2 Wochen vor dem gebuchten Termin 70 %
Ab 1 Woche vor Veranstaltungsbeginn 80 %.
Wenn der Teilnehmer eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, und mit dieser Ersatzperson kommt ein Vertrag nach §1 zustande, so entfällt die Stornogebühr. Ebenso wenn gesundheitliche Probleme vorliegen oder schwerwiegende familiäre Gründe eine Anreise verhindern z.B. Erkrankung des Kindes, Todesfall etc. Wir behalten uns vor u.U. bei kurzfristigen Absagen um einen Krankenschein zu bitten.
3. Eine Rückerstattung des schon bezahlten Teilnehmerbeitrags ist nach Abzug des Stornobetrags innerhalb von 4 Wochen von Veranstalterseite aus zu leisten.
4. Bei vorzeitiger Abreise von der Veranstaltung wird der Veranstaltungsbeitrag nicht zurückgezahlt. Ausnahme: bei plötzlicher Erkrankung oder familiären Notfällen kann ein Teil des Beitrags zurückgezahlt werden nach Abzug der schon entstandenen Unkosten.
5. Bei Ausschluss von der Veranstaltung wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.

§ 7 - Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug
1. Ist ein Vertrag nach § 1 zustande gekommen, wird bei fehlendem Zahlungseingang der Beitrag auch bei nicht Erscheinen oder mangelnder Absage vom Veranstalter zum gegenwärtigem Preis der Veranstaltung in Rechnung gestellt. Der Veranstalter behält sich vor, dies an dritte abzugeben.
2. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so wird ein Säumniszuschlag von Euro 15,- fällig.
3. 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 8 Tage betragen.
4. Bei Anmeldungen im Namen und Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.

§ 8 - Altersbeschränkung
1. Die Veranstaltung ist frei ab 16 Jahren mit Einschränkungen. Jeder Teilnehmer muss das Alter von 16 Jahren erreicht haben, alle unter 18 Jahren müssen auf jeden Fall eine volljährige Aufsichtsperson, die unterschriebene Vollmacht zur Übernahme der Aufsichtspflicht der Erziehungsberechtigten und einen gültigen Ausweis besitzen. Jede Aufsichtsperson muss während der Veranstaltung zur gleichen Zeit wie der zu beaufsichtigenden Person an der Veranstaltung anwesend sein. Die Aufsichtsperson haftet für den Zeitraum der Veranstaltung in vollem Umfang für die minderjährige Person.
2. Minderjährigen unter 16 Jahren ist die Teilnahme auch in Begleitung ihrer Eltern nicht gestattet.

§ 9 - NSC Klausel
1. Der NSC ist an die Weisung der Spielleitung gebunden. Ihren Anordnungen hat er Folge zu leisten.
2. NSC´s, 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.

§ 10 - Unterbringung
1. Der Veranstalter achtet nicht auf eine nach Geschlechtern getrennte Unterbringung.
2. Der Veranstalter ist bemüht, aber nicht verpflichtet Wünsche der Teilnehmer nach der Größe oder der ebenfalls dort untergebrachten Personen zu erfüllen.

§ 11 - Rabatte
1. Werden Teilnehmern für die Wahrnehmung bestimmter Funktionen Rabatte vom üblichen Teilnehmerbeitrag eingeräumt, so gilt die Differenz als gestundet, bis die vereinbarte Leistung im vereinbarten Umfang erbracht wurde. Von dieser Regelung sind Rabatte für Sanitäter ausdrücklich ausgenommen.
2. Können die Teilnehmer nach Absatz 1 die vereinbarte Leistung aus einem Grund nicht erbringen, für den der Veranstalter die Verantwortung trägt, so bleibt der Rabatt gleichwohl bestehen.

§ 12 - Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz
1. Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass seine Daten von Beginn der Anmeldung an in einer automatisierten Kundendatei geführt werden.
2. Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, Fax, Email sowie eine Fotographie 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 des Teilnehmers werden vertraulich behandelt! Sie werden vom Hauptverantwortlichen der Veranstaltung aus innerhalb der Spielleitung oder der Sanitäter nur dann weitergeleitet, wenn dies zur Sicherheit des Teilnehmers oder anderer Teilnehmer notwendig erscheint. Ausgenommen sind Daten über Essensallergien, diese werden auf jeden Fall an die Küche weitergegeben.

§ 13 - Sonstiges
1. Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unberührt.
2. Es gelten die Allgemeinen Geschäfts- sowie Teilnahmebedingungen des Veranstalters
3. Der Veranstalter ist der Verein „Roots - aus Freude am LARP“.