

Sam Gamdschie e.V. präsentiert :
Tanzende Hexe 15 - Herbstzeit



09.11.2019

Scheune am Buttermarkt – 53518 Adenau

An alle Freunde der Geselligkeit nach Amonlonder Art,

Was gibt es Schöneres als einen Abend mit Musik und Bier in herbstlicher Zeit in der Taverne zu beschliessen?

Seid wieder einmal herzlich eingeladen in die Taverne zur Tanzenden Hexe, um einen gemütlichen Abend in netter Gesellschaft, bei frischem Bier und guter Musik zu verbringen.

Erholt euch von euren Abenteuern, den langen Reisen und den Gefahren der Welt da draußen, trifft alte Weggefährten und langjährige Freunde auf einen Plausch und ein Glas Wein. Genießt die Musik, singt mit und feiert, ganz so wie es in Amonlonde seit jeher gute Sitte ist.

Der Wirt freut sich über viele Durstige Kehlen an der Theke und die Barden über lauschende Ohren und klatschende Hände.

Auch der Hunger soll euch nicht quälen und die Langeweile hat Hausverbot.

Wie immer ist schweres Rüstzeug und üppige Bewaffnung in der Taverne nur hinderlich und nicht gerne gesehen. Und da wir gerne deftig feiern, wird auch dem Jungvolk an diesem Abend kein Eintritt gewährt.

Liebe Teilnehmer,

Die Tanzende Hexe öffnet ihre Pforten dieses Jahr auch im Herbst wieder im historischen Viertel am Buttermarkt in Adenau. Wir wollen um 17:00 Uhr mit dem Spiel beginnen.

Die Getränke gehen in der Taverne wie gewohnt zu fairen Preisen über den Tresen, Knabberkram und eine gehaltvolle Suppe, ist im Con-Beitrag bereits enthalten. Grillfleisch kann ebenfalls günstig erworben werden.

Natürlich wollen wir das Spiel mit IT-Währung fördern, sodass der Wirt und die Schankmädchen mit Kupfer entlohnt werden wollen.

Die Anmeldung

Für die Teilnahme gilt ein Mindestalter von 18 Jahren und wir bitten darum, euch im Vorfeld bei uns anzumelden, damit wir mit dem Essen planen können.

Der Eintritt kostet 10€. Schnarchnasen (Con-Zahler) zahlen 12€.

Ihr könnt entweder die Online-Anmeldung nutzen oder schickt eine ausgefüllte Anmeldung per Email oder per Post an die Adresse von Michael

(malglin@gmx.de oder Michael Lebiger, Elisabeth-von-Lemmen-Str. 12, 50170 Kerpen).

Rückfragen könnt ihr auch per Email stellen oder unter 0160/4392751

Wenn ihr eine Unterkunft benötigt, meldet euch gerne bei uns und wir bemühen uns, euch einen günstigen Schlafplatz zu vermitteln.

Überweisungen unter Angabe des Namens und dem Kennwort: Hexe15

(also z.B. Lutz Larper / Hexe15) bitte an:

Sam Gamdschie e.V.

IBAN: DE95 3706 9627 5845 2390 12

BIC: GENODED1RBC

RaiBa Voreifel e.G.

Wir freuen uns auf euch und einen schönen gemeinsamen Abend.

Für die Amonlonde-Orga,

Michael, Sebastian

Bitte lesbar schreiben

Angaben zu Spieler(in):

Name: _____
Strasse: _____
PLZ, Ort: _____
Telefon: _____
Email: _____
Geburtsdatum: _____

Name: _____
Profession/Klasse: _____
Rasse: _____
Con-Tage d.C.: _____
System: _____
Gruppenzugehörigkeit: _____

Bitte geht auf folgendes ein (z.B. Krankheiten, Allergien, Phobien, wichtiges zum Charakter):

Die Teilnahmebedingungen und die AGBs der Einladung werden anerkannt.
Für die Verarbeitung der erhobenen Daten gilt die Datenschutzerklärung
des Sam Gamdschie e.V. (<http://k7394-1.server2.febas.net/testahr/index.php?article/2-datenschutzerklaerung-f%C3%BCr-mitglieder-und-teilnehmer-sam-gamdschie-e-v/>)

Ort, Datum

Unterschrift

AGB:

§ 1 Zustandekommen des Vertrages

Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters.

§ 2 - Regelwerk

1. Mit der Anmeldung, spätestens unverzüglich nach der Anmeldebestätigung hat der Teilnehmer der Spielleitung eine Charakterbeschreibung zur Verfügung zu stellen. Diese hat dem von dem Veranstalter vorgegebenen Regelsystem zu entsprechen.
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. Sollte hierdurch der vom Teilnehmer eingereichte Charakter unspielbar oder wesentlich eingeschränkt werden, so steht dem Teilnehmer ein Rücktrittsrecht unter voller Erstattung seines Spielbeitrages zu.

§ 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. 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 Pflichtverletzung des Veranstalters oder auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung eines gesetzlichen Vertreters oder Erfüllungsgehilfen des Veranstalters beruhen.
2. Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung, Pflichtverletzung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren 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. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar.
- 2.
3. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.

§ 7 - Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so wird ein Säumniszuschlag von Euro 2,- fällig. 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 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.

§ 8 - NSC-Klausel

1. Der NSC ist an die Weisung der Spielleitung gebunden. Ihren Anordnungen hat er Folge zu leisten.
2. NSCs, die aus Gründen von §4 der Veranstaltung verwiesen werden, können über ihren Teilnehmerbetrag hinaus auf die volle Höhe des SC-Beitrags in Anspruch genommen werden.

§ 9 - 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.

§ 10 - 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 Photographie umfassen. Diese Stammdaten werden auf unbegrenzte Zeit gespeichert. Darüberhinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, -klasse, etc).
3. Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und nicht elektronisch gespeichert oder weitergegeben.

§ 11 - Sonstiges

1. Das Mindestalter des Teilnehmers ist 16 Jahre. Jugendliche unter 16 Jahren können nur nach Absprache und in Begleitung eines Erziehungsberechtigten teilnehmen
 2. Der Veranstalter achtet nicht auf eine nach Geschlechtern getrennte Unterbringung.
 3. Mit Geldüberweisung und Eingang der Anmeldung seid Ihr angemeldet. Für die Anmeldung ist der Tag der Überweisung maßgeblich.
 4. Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unberührt.
- Es gelten die allgemeinen Geschäfts- und Vertragsbedingungen des Veranstalters und das Recht der BRD. Erfüllungsort und Gerichtsstand sind – soweit das zulässigerweise vereinbart werden kann – der Sitz des Veranstalters