



*Wenn die Tage der ewigen Nacht sind hinfort,
wenn das Weiß von Wiesen und Wäldern schwindet,
wenn die Bären und Drachen verlassen den Hort,
wenn die erste Blüte den Weg zur Sonne findet,
dann wird es Frühling, so sagen die Leut!
Doch der grimme Winter diesen Tag scheut,
das Ende seiner Herrschaft naht, mein Kind,
denn bald der Sommer erwacht,
wenn seine Streiter siegreich sind
in der ewigen Schlacht.
Darum, so lasst Euch sagen,
so ist seit den alten Tagen,
Fresset, Saufet, Singt und Lacht,
auf dass der Sommer hört Euch auf seiner Wacht!*

Me'eranische Volksweise



Die Abenteurgilde-Niederrhein e.V. präsentiert

Die Zechprobe XX.3

Wann:	27. März 2010
Wo:	Burg Husen / Syburger Dorfstr. 135, Dortmund-Hohensyburg
Anreise:	ab 14 Uhr (mit InTime-Check-In)
Beginn:	ca. 16 - 17 Uhr
Preis:	7,50 Euro für Eintritt und Speis 16 Euro für Eintritt und Speis und Übernachtung in der Burg
Leistungen:	- gemütlicher Tavernenabend mit stimmigem Plot, viel Ambiente und einer Menge Spaß - Bier und Met gibt es zu moderaten Preisen in der Taverne - Wasser und Apfelschorle stellen wir kostenlos zur Verfügung - netter stimmiger Plot (für jeden, der will) - feste sanitäre Einrichtungen - Übernachtungsmöglichkeit in Mehrbettzimmern der Hütte oder eigenem Zelt
Anmeldung:	So schnell wie möglich
Bankverbindung:	Kontoinhaber: Abenteurgilde Niederrhein e.V. Kto: 1547983013, BLZ 356 605 99 (Volksbank Rhein-Lippe e.G.)

Die Anmeldungen schickt ihr bitte per Post an:

Patricia Schulte, Hombergsring 1a, 45529 Hattingen

oder per Mail an:

kontakt@abenteurgilde.net

Angemeldet seid ihr, wenn folgende Ereignisse eingetroffen sind:

- ☒ vollständige und leserlich ausgefüllte Anmeldung (siehe unten) liegt uns vor und
- ☒ Teilnahmebeitrag wurde unserem Konto gutgeschrieben

Anmeldebestätigungen werden ab dem 01. März 2010 versendet.

Con-Takt:

Patricia	0176 - 22 94 77 33
Ralf	0177 - 50 24 844
Rüdiger	0178 - 50 50 50 5
Frank	0151 - 19 14 07 91

Bitte unbedingt mitbringen:

- ☒ **Teller und Besteck (bitte Intime-tauglich)**
- ☒ **Trinkgefäß (kann auch gegen 10 € Kautions geliehen werden)**
- ☒ **gute Laune**

Anmeldung

(Zechprobe 2010.1)

Vorname, Name	
Straße, Hausnr.	
PLZ, Ort	
Geburtsdatum	
Telefon/Mobil	
Email	
Charaktername	

Ich habe die Allgemeinen Teilnahmebedingungen gelesen, akzeptiert und melde mich verbindlich zur oben genannten Veranstaltung an.

Datum
Unterschrift

Anmeldung

(Zechprobe 2010.1)

Vorname, Name	
Straße, Hausnr.	
PLZ, Ort	
Geburtsdatum	
Telefon/Mobil	
Email	
Charaktername	

Ich habe die Allgemeinen Teilnahmebedingungen gelesen, akzeptiert und melde mich verbindlich zur oben genannten Veranstaltung an.

Datum
Unterschrift

Allgemeine Teilnahmebedingungen für Veranstaltungen der Abenteurergilde Niederrhein e.V.

(im Folgenden Veranstalter genannt)

§1 Zustandekommen des Vertrages

1. Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters. Reagiert der Veranstalter nicht bis zum erklärten Anmeldeschluss auf die Anmeldung des Teilnehmers, so ist der Teilnehmer an seine Anmeldung nicht mehr gebunden.

§2 – Regelwerk

1. Mit der Anmeldung, in Ausnahmefällen 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 Spielbeitrags 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) vor Beginn der Veranstaltung von der Spielleitung auf Spielsicherheit prüfen zu lassen und während des Spiels selbst zu kontrollieren. Soweit sie 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. Wiederholte Zuwiderhandlungen führen zum endgültigen Ausschluss von der Veranstaltung mit den daraus resultierenden Folgen des §6.

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 vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters oder 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 verwenden.

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.

*Allgemeine Teilnahmebedingungen für Veranstaltungen der Abenteurergilde Niederrhein e.V.
(Fortsetzung)*

§6 – Rücktritt, Nichtannahme der Anmeldung, Ausschluss von der Veranstaltung

1. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar.
2. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gem. § 1 – egal zu welchem Zeitpunkt – wird eine Stornogebühr von 15 Euro fällig. Wenn der Teilnehmer eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, und mit dieser Ersatzperson kommt ein Vertrag nach § 1 zustande, so mindert sich die Stornogebühr auf 5 Euro.
3. Bei Rücktritt versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.
4. Der Veranstalter gibt im Vorfeld eine Altersbegrenzung bekannt, welche vom Teilnehmer nicht unterschritten werden darf. Eine Täuschung des Veranstalters wird mit dem sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung geahndet.
5. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, wiederholt grob fahrlässiges oder spielstörendes Verhalten, den Konsum von Drogen oder hochprozentigem Alkohol, sowie körperliche Gewalt gegen andere mit dem Ausschluss von der Veranstaltung, zu ahnden.
6. Hat der Teilnehmer die zum Ausschluss führenden Gründe zu verantworten, entfällt die Rückzahlung des Teilnehmerbeitrags seitens des Veranstalters.
7. Der Veranstalter behält sich vor, bei Ausschluss von der Veranstaltung wegen Drogenkonsums, Diebstahls, Körperverletzung, etc. Strafanzeige gegen den Teilnehmer zustellen.

§7 – Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Sollte die Zahlung bis 5 Werktage nach Anmeldeschluss nicht erfolgt sein (Gutschrift auf dem Konto des Veranstalters), so wird ein Säumniszuschlag von Euro 15,- 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 5 Werktage 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. NSC, die aus Gründen von § 3 oder §6 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 Teilnehmerdatei geführt werden.
2. Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, Fax, Email sowie eine Fotografie 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 und nicht elektronisch gespeichert oder weitergegeben.

§11 – Sonstiges

1. Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Teilnahmebedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Teilnahmebedingungen unberührt.
2. Es gelten die allgemeinen Teilnahmebedingungen des Veranstalters und deren ausführender Organe, sowie das Recht der Bundesrepublik Deutschland.
3. Erfüllungsort und Gerichtsstand ist der Sitz des Veranstalters.