

## AGBs für das Event Hogwarts Express

### Inhalt:

#### Einleitung

- § 1 - Zustandekommen des Vertrages
- § 2 - Regelwerk
- § 3 - Sicherheit
- § 4 - Mindestalter
- § 5 - Speisen und Getränke
- § 6 - Rauchen
- § 7 - Ausschluss vom Event
  - § 7 a) - Nachträglicher Ausschluss für folgende Veranstaltungen
- § 8 - Location und Schadensersatz
- § 9 - Informationspflicht
- § 10 - Diebstahl
- § 11 - Anreise/Abreise
  - § 11 a) - Check-In
- § 12 - Haftung
- § 13 - Urheberrecht an Aufzeichnungen
- § 14 - Rücktritt, Übertragung des Teilnehmerplatzes, Nichtannahme der Anmeldung, Ausschluss von der Veranstaltung
- § 15 - Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug
- § 16 - NSC-Klausel
- § 17 - Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz
- § 18 - Sonstiges

**Vom 14 August 2011, zuletzt geändert am 22. Mai 2018**

### **Einleitung**

Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen, auch kurz AGB's, sind für jeden Teilnehmer der Veranstaltung bindend.

#### *§305 Abs. 1 BGB*

*Allgemeine Geschäftsbedingungen sind alle für eine Vielzahl von Verträgen vorformulierten Geschäftsbedingungen, die eine Vertragspartei (Verwender [- Veranstalter]) einer anderen Vertragspartei bei Abschluss des Vertrages stellt.*

Sie sichern ein möglichst störungsfreies Zusammenagieren und werden jedem Teilnehmer, in Form der hier vorliegenden Datei, unterbreitet.

Beim Check-In der Veranstaltung, werden sie noch einmal in ausgedruckter Form zur Einsicht vorliegen.

Wir, die Veranstalter, weisen darauf hin, dass jeder Teilnehmer die AGB's durch seine Anmeldung und die Entrichtung des Teilnahmebetrages akzeptiert. Er verpflichtet sich somit, im Sinne der Geschäftsbedingungen, zu handeln.

Sollte ein Teilnehmer die vorliegenden AGB's nicht akzeptieren, kommt es zum Ausschluss von der Veranstaltung, da somit der Vertrag zwischen Veranstalter und Teilnehmer nicht zu Stande kommt.

## **§1 - Zustandekommen des Vertrages**

1. Der Vertrag kommt zustande durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters. Reagiert der Veranstalter nicht innerhalb von 14 Tagen auf die Anmeldung des Teilnehmers, so ist der Teilnehmer an seine Anmeldung nicht mehr gebunden.

## **§ 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 Spielbeitrags zu.

## **§ 3 - Sicherheit**

1. Der Teilnehmer versichert, unter ausreichender Würdigung der zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelischen Belastungen in der Lage zu sein, an der Veranstaltung teilzunehmen. Soweit die zu erwartenden Belastungen nicht aus dem beigelegten Informationsmaterial hervorgehen, kann der Veranstalter im Zweifelsfall hierzu weitere Auskünfte erteilen.
2. Auf der Veranstaltung kann es zu Situationen mit Schockeffekten oder Horrorelementen kommen. Ebenfalls kann es passieren, dass in einer Situation die persönliche Bewegungsfreiheit für eine kurze Zeit eingeschränkt wird.
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 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, das Entfachen von offenen Feuern außerhalb der dafür vorgesehenen Feuerstätten.

6. 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.
7. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
8. 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 - Mindestalter**

1. Personen unter 18 Jahren ist es nicht gestattet an der Veranstaltung teilzunehmen.

#### **§ 5 - Speisen und Getränke**

1. Auf dem gesamten Veranstaltungsgelände ist der Konsum von alkoholischen Getränken untersagt, sofern der Veranstalter diesem Punkt nicht aufhebt und den Konsum gestattet. Zuwiderhandlungen werden mit dem Ausschluss vom Event geahndet.
2. Mitgebrachte, ordentlich verpackte Speisen sind so zu behandeln, dass sie weder die Räumlichkeiten, noch das Gelände verunreinigen. Verpackungen sind in den dafür vorgesehenen Behältnissen zu entsorgen! Sollte ein Teilnehmer dabei erwischt werden, Verpackungen unzweckmäßig zu entsorgen bzw. Speisen entgegen diesem Punkt zu verwenden, wird er von den Veranstaltern mit entsprechenden Maßnahmen, z.B. Putzdienst für das Gebäude, Kontrollgang zur Müllbeseitigung auf dem Gelände, etc. bedacht.

#### **§ 6 - Rauchen**

1. Das Rauchen ist innerhalb der Gebäude strengstens untersagt. Zum Konsum von Tabakwaren wird den Teilnehmern der Veranstaltung ein Bereich außerhalb der Gebäude zugewiesen. Dieser Rauchplatz ist von Zigarettenstummeln **frei zu halten!** Hierfür wird eigens ein Behälter von den Veranstaltern zur Verfügung gestellt. Sollten bei Kontrollgängen der Veranstalter, Zigarettenreste auf und um den Platz, sowie außerhalb des vorgesehenen Bereiches gefunden werden, behält sich der Veranstalter vor, das Rauchen gänzlich zu untersagen!

#### **§ 7 - Ausschluss vom Event**

1. Die Veranstalter des Events behalten sich vor, Personen vom Event auszuschließen. Gründe hierfür sind u.a.:

- Genuss von alkoholischen Getränken, sofern dieser nicht gestattet war
  - Übergriffe auf Teilnehmer (körperlich und geistig, z.B. Mobbing)
  - Zuwiderhandlungen gegenüber den Veranstaltern
  - mutwillige Zerstörung des gepachteten Eigentums
  - Diebstahl
  - etc.
2. Des Weiteren werden Personen, welche selbst nach dreimaliger Verwarnung der Veranstalter kein angemessenes Verhalten an den Tag legen, von der Veranstaltung ausgeschlossen.
  3. Nach einem ausgesprochenen Ausschluss vom Event, hat der betroffene Teilnehmer seine Sachen zu packen und das Gelände zu verlassen. Personen ohne Auto wird die Möglichkeit angeboten, dass sie zum nächst gelegenen Bahnhof gebracht werden. Die Pflicht des Veranstalters endet mit dem Absetzen einer volljährigen Person am Bahnhofsgebäude.
  4. Die Teilnehmer der Veranstaltung haben für die entstanden Kosten selbstständig aufzukommen. Im Falle eines Fahrens zum Bahnhof sind an den Fahrer des Wagens 1,5€/ Person zu entrichten!
  5. Der Veranstalter übernimmt keine Kosten für den Rückweg!

### **§ 7 a) - Nachträglicher Ausschluss für folgende Veranstaltungen**

1. Die Veranstalter behalten sich vor, Personen im Nachhinein von weiteren Veranstaltungen auszuschließen.
2. Gründe hierfür sind:
  - die in 5§ benannten Gründe zum direkten Ausschluss von der Veranstaltung
  - Störung des Spieles (z.B. durch nicht abgesprochene Aktionen, welche sowohl das Zusammenspielen der Teilnehmer, als auch den Ablauf der Veranstaltung gefährden)
  - unbelehrbares Verhalten eines Teilnehmers im Bezug auf Zusammenspiel und Zusammenleben von unterschiedlichen Personen in einem begrenzten Zeitraum
  - Aufhetzung von Teilnehmern außerhalb des Spiels
  - Sabotage der Veranstalter durch mutwillige Aktionen (z.B. Missachtung von Ansagen, Provokation der Veranstalter, etc.)
  - etc.
3. Sollte sich eine Person, die sich auf der Black-List befindet, trotz allem bei der Veranstaltung anmelden, wird sie von den Veranstaltern ohne Angabe von Gründen aus der Liste entfernt.

## § 8 - Location und Schadensersatz

1. Das Veranstaltungsgelände ist mit entsprechendem Anstand zu benutzen. Schäden, sowohl am Außengelände, als auch innerhalb der Gebäude sind zu vermeiden! Sollte es trotz aller Vorsicht zu Beschädigungen kommen, wird der Verursacher gemeinsam mit einem Veranstalter, die auf dem Gelände ansässigen Verpächter des Geländes kontaktieren.
2. Ihnen obliegt die Entscheidung über den Ersatz des entstandenen Schadens. Hierbei kann sich der Verpächter auf §§823 Abs. 1 BGB zur Schadensersatzpflicht berufen.
3. Volljährige Personen haften selbstständig für den entstandenen Schaden.
4. Bei **Vandalismus** wird zum einen der Pächter kontaktiert und zum anderen eine Anzeige bei der zuständigen Polizei aufgegeben. Im Anschluss tritt §5, der Ausschluss vom Gelände, in Kraft! Des Weiteren gelten u.a. folgende Artikel des StGB (Strafgesetzbuches):

### *§ 25 Täterschaft*

- (1) *Als Täter wird bestraft, wer die Straftat selbst oder durch einen anderen begeht.*
- (2) *Begehen mehrere die Straftat gemeinschaftlich, so wird jeder als Täter bestraft (Mittäter).*

### *§ 303 Sachbeschädigung*

- (1) *Wer rechtswidrig eine fremde Sache beschädigt oder zerstört, wird mit Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.*
- (2) *Ebenso wird bestraft, wer unbefugt das Erscheinungsbild einer fremden Sache nicht nur unerheblich und nicht nur vorübergehend verändert.*
- (3) *Der Versuch ist strafbar.*

5. Sollte sich kein Teilnehmer als Verursacher des Schadens bekennen, wird bei der zuständigen Polizei eine Anzeige gegen "Unbekannt" eingereicht. Somit geht die Klärung dieses Falles direkt an die Beamten über. Des Weiteren behält sich der Veranstalter das Recht vor, das Event auf Grund dieses Tatbestandes frühzeitig zu beenden.
6. In diesem Fall werden keine Kosten für Rückfahrten übernommen. Sollte der Verantwortliche im Nachhinein gefunden werden, sind sämtliche Schadensersatzforderungen an ihn weiterzuleiten

## § 9 - Informationspflicht

1. Die Teilnehmer, sowie der Veranstalter haben im Vorfeld, sowie während des Events eine Informationspflicht, welche eingehalten werden muss.

## § 10 - Diebstahl

1. **Jeder Diebstahl wird bei der Polizei zur Anzeige gebracht!**
2. Der Verantwortliche wird mit dem sofortigen Ausschluss vom Event bestraft und hat die gestohlene Sache in unverändertem Zustand an den Besitzer zurückzugeben. Kann er die Sache nur im verschlechterten Zustand zurückgeben, hat der Geschädigte das Recht auf Schadensersatz.

3. Des Weiteren wird diese Person von den kommenden Veranstaltungen ausgeschlossen.
4. Die Veranstalter behalten sich vor, weitere Veranstalter von Events über diesen Vorfall zu informieren.

## **§ 11 - Anreise/Abreise**

1. Die Veranstaltung beginnt am Freitag, den 01. März 2019 und endet am Montag, den 04. März 2019. Die Teilnehmer können am Freitag ab 16:00 Uhr anreisen und sich beim Check-In anmelden. Sobald sie sich angemeldet haben, werden sie ihren jeweiligen Zimmern zugeteilt.
2. Am Abreisetag, den 04. März 2019 haben die Teilnehmer die Schlafräumlichkeiten bis 11:00 Uhr zu verlassen, es dürfen keine Koffer oder sonstige Gepäckstücke in den Zimmer gelassen werden. Im Vorfeld werden die Veranstalter eine Zimmerkontrolle durchführen. Erst wenn die jeweiligen Zimmer in ihrem ursprünglichen Zustand wieder zu finden sind, erhalten die Teilnehmer die Genehmigung, das Gelände zu verlassen.

## **§ 11 a) - Check-In**

1. Der Check-In steht den Teilnehmern ab Freitag ab 16:00 Uhr zur Verfügung. Dabei werden die Teilnehmer in einer Liste abgehakt. Dies gilt ebenso für den Check-Out, welcher Sonntag ab 10:00 Uhr zur Verfügung stehen wird.
2. Des Weiteren wird den Teilnehmern eine Liste zur Unterschrift für die AGB's während des Check-In's vorgelegt. Sollte ein Teilnehmer trotz vorheriger Inaugenscheinnahme der Geschäftsbedingungen, die Unterschrift verweigern, wird er nicht zu Veranstaltung zugelassen.

## **§ 12 - 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, 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.

## **§ 13 - 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. Hierunter fallen keine Eigennamen sowie sämtliche Copyrights der Autorin J.K. Rowling und der Vertreibungsfirmen.
5. Aufnahmen von Seiten der Teilnehmer sind für private Zwecke zulässig.
6. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit Einverständnis des Veranstalters zulässig.

## **§ 14 - Rücktritt, Übertragung des Teilnehmerplatzes, Nichtannahme der Anmeldung, Ausschluss von der Veranstaltung**

1. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.
2. Der Rücktritt ist dem Veranstalter schriftlich anzuzeigen.
3. Die Plätze werden dann vom Veranstalter an den Nächsten in der Warteliste vergeben.
4. Wenn der Platz nicht anderweitig besetzt werden konnte, behält sich der Veranstalter vor, eine Aufwandsentschädigung in Höhe von 30,00 € einzubehalten, wenn der Rücktritt bis sieben Wochen vor Beginn der Veranstaltung erklärt wird. Wird er ab der siebten Woche bis zur vierten Woche erklärt werden 50% des Betrages einbehalten. Vier Wochen vor der Veranstaltung werden 80% einbehalten und ab 2 Wochen vor Veranstaltung findet keine Rückerstattung mehr statt und ab diesen Zeitpunkt ist der Rücktritt nicht mehr möglich. §§ 312 b Abs. 3 (6) BGB

*5.1 "Die Vorschrift über Fernabsatzverträge findet keine Anwendung auf Verträge über die Erbringung von Dienstleistungen in den Bereichen Unterbringung, Beförderung, Lieferung von Speisen und Getränken sowie Freizeitgestaltung, wenn sich der Unternehmer bei Vertragsschluss verpflichtet, die Dienstleistungen zu einem bestimmten Zeitpunkt innerhalb eines genau angegebenen Zeitraumes zu erbringen."*

## **§ 15 - 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 15,- fällig. Unberührt davon bleibt das Recht des Veranstalters, tatsächlich entstandene höhere Unkosten gegen Quittungsvorlage geltend zu machen.

2. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages wird in Stafflungszeiträume unterteilt. Der Betrag jeder Staffe ist zum fälligen Stafflungsultimatum fällig, sollte dieser nicht schon in der vorherigen Staffe beglichen worden sein. Nach Ablauf des ersten Ultimatus, ist automatisch der nächst höhere Betrag an die Veranstalter zu überweisen.

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. Sollte der Teilnehmer überwiesen haben, diese Überweisung bis zum Stafflungsultimatum aber beim Veranstalter noch nicht eingegangen sein, hat der Teilnehmer die Nachweispflicht über die Überweisung (Kopie des Überweisungsträgers oder Screenshot)

5. Bei Anmeldungen im Namen und Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.

6. Erst mit Eingang der Zahlung erhält der Teilnehmer die Bestätigung seines Platzes auf dem Event und ist berechtigt, an der Veranstaltung teilzunehmen.

7. Teilnehmer, welche nach einem rechtskräftigen Rücktritt nicht innerhalb von 1 Monat ihre Kontodaten nicht, oder nur zum Teil abgegeben haben, damit der Veranstalter der Pflicht der Rückgabe nachkommen kann, haben keinen Anspruch mehr auf den von ihnen entrichteten Betrag, dieser geht in den Besitz der Veranstalter über.

## **§ 16 - NSC-Klausel**

1. Der NSC ist an die Weisung der Spielleitung gebunden. Ihren Anordnungen hat er Folge zu leisten. Sollte dies nicht der Fall sein, kann der NSC vom Gelände und vom Event verwiesen werden.

2. NSCs, die ihrer Rolle nicht nachgehen und übermäßig in eine Spielerrolle verfallen, können über ihren Teilnehmerbetrag hinaus auf die volle Höhe des SC-Beitrags in Anspruch genommen werden.

## **§ 17 - Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz EU-DGVO**

1. Der Datenschutzverantwortliche für die Durchführung der EU-DGVO ist namentlich die Wands & Broomsticks Orga. Zu erreichen unter der E-Mail-Adresse [Datenschutz@hoex-larp.de](mailto:Datenschutz@hoex-larp.de).

2. Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass seine Daten von Beginn der Anmeldung an in einer automatisierten Kundendatei geführt werden. Nach Art. 6 Nr. 1 lit. b)

3. Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers können Name, Geburtsdatum, Email, sowie Informationen über Allergien und Krankheiten umfassen. Diese Stammdaten werden auf unbegrenzte Zeit gespeichert und dienen der Teilnehmerverwaltung, der direkten Kommunikation mit dem Teilnehmer im



Zusammenhang mit der Veranstaltung, sowie der Veranstaltungsplanung. Darüber hinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, -klasse, etc).

4. Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und nicht an Dritte weitergegeben.
5. Der Teilnehmer hat das Recht auf Auskunft, Berichtigung, Ergänzung, Beschränkung, Löschung und Widerspruch gem. [Art. 15 ff. DSGVO](#). Bitte wenden Sie sich hierfür an oben genannte Adresse.

## **§ 18 - Sonstiges**

1. Die Veranstalter übernehmen keine Haftung bezüglich Verluste von Gegenständen oder Beschädigungen von Kleidung. Hierfür sind die Besitzer des jeweiligen Sachgutes selbst verantwortlich.

Bei Diebstahl erklären sich die Veranstalter dazu bereit, für dessen Aufklärung zu sorgen und Anzeigen gemeinsam mit den Geschädigten aufzugeben.

Im Falle von Sachbeschädigungen des Veranstaltungsortes, werden die Schadensersatzverpflichtungen von den Veranstaltern an den/die Verursacher übertragen!  
Ein jeder Teilnehmer ist dazu verpflichtet auf seine eigene Gesundheit, sowie sein Hab und Gut acht zu geben.

Die Eventveranstalter weisen darauf hin, dass sowohl Geldbeutel als auch Wertgegenstände **nicht** offen gelagert werden sollten. Dies kann zu Diebstählen verleiten!  
Außerdem werden die jeweiligen Zimmerbewohner darum gebeten, gegenseitig auf das Hab und Gut zu achten, um Verlust und Beschädigungen vorzubeugen.

Des Weiteren wird keine Haftung für während der Veranstaltung zugezogenen Erkrankungen oder für Schwangerschaften übernommen!

**Ich habe die AGBs gelesen, verstanden und akzeptiere sie mit meiner Anmeldung und dem Entrichten der Eventkosten.**

---

Unterschrift

---

Datum