

## **§1 Zustandekommen des Vertrages**

- (1) Der Vertrag kommt zustande zwischen dem Veranstalter und dem Teilnehmer durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters. Reagiert der Veranstalter nicht innerhalb von 10 Tagen auf die Anmeldung des Teilnehmers, so ist der Teilnehmer an seine Anmeldung nicht mehr gebunden.
- (2) Als Zahlungsart steht nur Überweisung zur Verfügung. Das Zahlungsziel ist innerhalb von 10 Werktagen nach Bestellung, sonst werden die Karten wieder zum Verkauf freigegeben.
- (3) Nach dem erfolgreichen Bestellvorgang wird eine gültige Ausweiskopie (abfotografieren ist ausreichend) oder vergleichbares amtliches Dokument benötigt, wie Führerschein etc., worauf der Name des Bestellers, sowie das Geburtsdatum einsehbar ist – (Volljährigkeit muss zum Eventtag gegeben sein). Diese Kopie ist innerhalb von 10 Werktagen an **info@project-alternate.de** zu senden. Ansonsten werden die Tickets wieder zum Verkauf freigegeben. Sollten mehrere Tickets, aus einer oder mehreren Kategorien bestellt werden (Zombie / Survivor), werden gültige Ausweiskopien aller Teilnehmer mit entsprechender Zuordnung (Max Mustermann Zombie, Erika Mustermann Survivor) benötigt.
- (4) Der Verkauf von Tickets in der Kategorie Survivor ist auf 2 pro Bestellung begrenzt, in der Kategorie Zombie auf 5.
- (5) Nach erfolgreicher Bestellung, Prüfung und Buchung (**§1.3**) bekommt der Teilnehmer die entsprechende Menge Tickets, sowie AGBs, an die hinterlegte E-Mail Adresse zugesandt und kann sie dann via print@home ausdrucken.
- (6) Ein Weiterverkaufen des Tickets ist möglich. Sollte ein Weiterverkauf des Tickets stattfinden verliert das ursprüngliche Ticket in jeglicher Form seine Gültigkeit. Beim Weiterverkauf des Eventtickets, bitten wir uns in Kenntnis zu setzen (Senden Sie hierfür eine Kopie der E-Mail in welcher der Weiterverkauf vereinbart wurde sowie die Bestellnummer des zu ändernden Tickets, um den Weiterverkauf zu bestätigen), dann werden die hinterlegten Personalien entsprechend geändert. Bitte die E-Mail an: **info@project-alternate.de** senden (Bitte beachten Sie, dass ein Weiterverkauf höchstens bis 3 Wochen vor Eventbeginn durchgeführt werden kann, da das Check-In System andernfalls bereits für den ursprünglichen Ticketbesitzer personalisiert ist).

## **§ 2 – Regelwerk**

- (1) Mit Anmeldung erkennt der Teilnehmer das vom Veranstalter vorgegebene Regelsystem als für das Spiel verbindlich an. Der Veranstalter ist berechtigt, auch nach Zustandekommen des Vertrages verbindliche Regeländerungen zu beschließen.
- (2) Vor Spielbeginn sind die AGBs von jedem Teilnehmer, sowie Erfüllungsgehilfen, zu unterschreiben.
- (3) Am Eventtag ist der gültige Personalausweis zum Abgleich beim Check-In vorzuzeigen. Beachten Sie, dass wir ausschließlich der Person Eintritt gewähren können auf die das Ticket personalisiert worden ist.

## **§ 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 weiterverwendet werden. Zuwiderhandlungen können zum Ausschluss führen.
- (3) Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Polsterwaffen und Dartblaster) auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit sie den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie selbständig aus dem Spiel 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 die Wahrnehmung in jeglicher Art und Weise beeinträchtigen, hat von Schaukämpfen jeder Art sowie anderen Aktivitäten unbedingt Abstand zu halten und sich selbstständig aus dem Spiel zu entfernen. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschluss vom Spiel. Der Veranstalter behält sich vor, auch schon vor Spielbeginn Teilnehmer auszuschließen, die eine Gefährdung für sich und andere darstellen.

**Allgemeine Geschäftsbedingungen der Marc André Müller und Melanie Bernzen GbR, Am Kanal 26, 49767 Twist (nachfolgend „Veranstalter“ genannt) Stand: 25.03.2019**

- (6) Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist unverzüglich und ausnahmslos 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) Das **project: z** ist eine ambiente Extremsport- und Schaukampf Veranstaltung. Auf Grundlange **§3.1** haftet der Veranstalter nicht für körperliche, seelische und psychische Schäden, sofern diese nicht auf grobfahrlässige Natur des Veranstalters, eines gesetzlichen Vertreters oder Erfüllungsgehilfen des Veranstalters zurückzuführen sind.
- (2) Sofern der Veranstalter zur Ausführung des Events einen Gelände- oder Objektmietvertrag mit Dritten eingeht haftet der Veranstalter nicht durch Schäden ausgehend vom Mietobjekt.
- (3) 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 schriftlicher Einverständnis des Veranstalters zulässig.

#### **§ 6 - Rücktritt, Nichtannahme der Anmeldung, Ausschluss von der Veranstaltung**

- (1) Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Es besteht kein Anspruch auf Erwerb eines Tickets.
- (2) Teilnehmerplätze sind übertragbar (**§1.6**)
- (3) Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gem. **§1** erfolgt eine rückläufige Teil-/Erstattung. 30 + Tage vor Eventbeginn: 100% des Ticketpreises werden zurückerstattet (-1,50 Euro Bearbeitungsgebühr). 29-15 Tage vor Eventbeginn: 50% des Ticketpreises werden zurückerstattet (-1,50 Euro Bearbeitungsgebühr), 14-0 Tage vor Eventbeginn: 0%, keine Erstattung des Ticketpreises mehr möglich.

#### **§ 7 - Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug**

- (1) Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus per Überweisung. Sollte die Zahlung innerhalb von 10 Werktagen nicht erfolgt sein, wird das Ticket wieder freigegeben.
- (2) Sollte ohne schuldhaftes Zutun des Veranstalters eine Rücklastschrift erfolgen, so hat der Teilnehmer die anfallenden Gebühren zu tragen.
- (3) Bei Anmeldungen im Namen und Rechnung eines Dritten haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.

## **§ 8 – Dartblaster und Polsterwaffen**

- (1) Während des Events werden sog. Dartblaster (**§8.2**) (Nachfolgend „Blaster“ genannt; im unmodifizierten Zustand nachfolgend „Stock Blaster“ genannt) und Polsterwaffen (**§8.3**) zu Schaukampfwzwecken genutzt. Der Teilnehmer hat sich eigenverantwortlich über den sicheren Umgang mit Dartblastern und Polsterwaffen zu informieren.
- (2) **Dartblaster**
  - (1) Blaster sind laut Waffengesetz (**Anlage 2 zu § 2 Abs. 2 bis 4 Waffenliste, Unterabschnitt 2.1**) *„Schusswaffen [...] die zum Spiel bestimmt sind, wenn aus ihnen nur Geschosse verschossen werden können, denen eine Bewegungsenergie von nicht mehr als 0,5 Joule (J) erteilt wird, es sei denn, sie können mit allgemein gebräuchlichen Werkzeugen so geändert werden, dass die Bewegungsenergie der Geschosse über 0,5 Joule (J) steigt.“* Der Veranstalter weist eindeutig darauf hin, dass er keine Haftung für Schäden durch unmodifizierte Stock Blaster oder modifizierte Blaster übernimmt. Die Haftung gegenüber Dritter liegt ausschließlich beim Teilnehmer oder ggf. dem Hersteller. Jeder Teilnehmer hat dafür Sorge zu tragen, dass die von ihm verwendeten Blaster den gesetzlichen Bestimmungen entsprechen.
  - (2) Sollte es vor oder während des Events zu Verstößen gegen (**§8.2.1**) kommen behält der Veranstalter sich vor den Teilnehmer, ohne Erstattung des Ticketpreises, des Spieles zu entfernen und ggf. den Behörden zu melden.
  - (3) Das **project: z** ist eine ambiente Extremsport Veranstaltung mit Schaukämpfen. Um eine realistische Horror Stimmung zu erzeugen ist es nötig die Stock Blaster durch mindestens eine Schwarzlackierung in eine Anscheinswaffe (**nach WaffG Anlage 1 zu § 1 Abs. 4 Begriffsbestimmungen Abschnitt 1.6.1 und 1.6.2**) zu verwandeln. Laut (**WaffG §42a 2.2**) ist es erforderlich eine Anscheinswaffe, in der Öffentlichkeit, in einem geschlossenen Behälter zu transportieren. Das Führen eines oder mehrerer Blaster auf dem Eventgelände bleibt hiervon unberührt.
  - (4) Entsprechend (**§8.2.3**) werden unlackierte Blaster nicht zum Spiel zugelassen. Weitere Lackiereffekte (sog. Real Steel, Camouflage, Crackle etc. sind zulässig). Der Veranstalter behält sich vor Blaster die zu bunt und / oder unrealistisch lackiert sind nicht zum Spiel zuzulassen.
- (3) **Polsterwaffen**
  - (1) Für Nahkampfschauzwecke sind ausschließlich Polsterwaffen zugelassen. Zulässig sind sog. Tapewaffen, Latexwaffen und Geschäumte Latexwaffen. Nicht zulässig sind sog. Volllatexwaffen und Spielzeugwaffen aus jeglicher Kunststoffverbindung. Fernkampfaffen (Armbrust, Bogen) mit sog. Polsterpfeilen sind nicht zulässig.
  - (2) Polsterwaffen Eigenbauten sind zulässig, solange sie den Kriterien nach (**§8.3.1**) entsprechen und zum Ambiente beitragen. Eigenbauten der Kategorie „Poolnudel mit Gewebepband umwickelt“ sind nicht zulässig. Die Zuordnung einer Kategorie (Hieb- Stich- Schneidwaffe oder Alltagsgegenstände wie Pfannen, Feuerlöscher, Ziegelsteine usw.) muss erkennbar sein.
  - (3) Der Veranstalter behält sich vor Polsterwaffen nicht zum Spiel zuzulassen oder nachträglich aus dem Spiel zu entfernen.

## **§ 9 - Hinweis nach Bundesdatenschutzgesetz und DSGVO**

- (1) Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass seine Daten von Beginn der Anmeldung an in digitaler Form gespeichert werden. Sie werden nicht zur weiteren Werbezwecken verwendet.
- (2) Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, Fax, Email sowie eine Fotografie umfassen. Diese Stammdaten werden bis zum Ende des Events gespeichert und danach, in den ersten 6 Monaten nach dem Event gelöscht. Einzig die unterschriebenen AGBs werden digital oder in Papierform 10 Jahre gelagert.
- (3) Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und nicht elektronisch gespeichert oder weitergegeben.
- (4) Der Teilnehmer hat jederzeit das Recht, die gespeicherten Daten zu erfragen.

**Allgemeine Geschäftsbedingungen der Marc André Müller und Melanie Bernzen GbR, Am Kanal 26, 49767 Twist (nachfolgend „Veranstalter“ genannt) Stand: 25.03.2019**

**§ 10 – Sonstiges**

- (1) Der Veranstalter achtet nicht auf eine nach Geschlechtern getrennte Unterbringung oder sanitäre Einrichtung.
- (2) Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unberührt (**§306 Absatz 1 BGB**).

Name: \_\_\_\_\_

Vorname: \_\_\_\_\_

Geburtsdatum: \_\_\_\_\_

**Mit meiner Unterschrift erkläre ich die AGBs gelesen, verstanden und akzeptiert zu haben**

\_\_\_\_\_  
Ort, Datum

\_\_\_\_\_  
Unterschrift