

Die wichtigsten Regeln für Tollgund

1. Druck dein **Ticket** aus. Ohne Ticket – kein Einlass!
2. Kannst du erst **nach Time In** kommen: Gewande dich erst, bevor du das Gelände betrittst. Dein **Auto** darf nach Spielbeginn das Gelände unter keinen Umständen befahren. Suche erst eine Orga auf.
3. Dein Charakter darf **keinen Schild**, Helm, dicke Rüstung oder Langwaffe tragen.
4. Gehst du in den Wald oder in die Slums? Nimm **max. zwei Begleiter** mit!
5. Gehst du **nachts** in den Wald oder die Slums? Du kannst dich nur fortbewegen, wenn die **Kerze** in deiner **Laterne** leuchtet.
6. **Kampf**: Es geht nur um Schauspiel – nicht um den Sieg! Im Zweifel, lässt du deinen Gegner gewinnen. Wer gewinnt beim Tanz?
7. **Alle Monster** und Wesen im Wald sind **stärker** als du! Ein Phalwarg ist ungefähr so stark wie 3 Krieger. Und Geister sind sogar immun gegen Waffen.
8. Du bist ein **Held der 2. Reihe**: Sei nicht cool oder gar laut im Wald. Spiele lieber deine Angst oder andere Schwächen aus.
9. Du kannst **nicht zaubern**! Ehrlich, nicht mal ein bisschen oder ganz selten.
10. **Bleib IT!** Wenn du OT Dinge - z.B. ein Handy – nutzen musst, darf es niemand mitbekommen.
11. Störe grundsätzlich keine Szenen! **Bereichere die Szene** – oder gib Raum. Empathie vor Ego!

Bereite dich vor: Nutze unsere Homepage, die Audio Podcast und Videos, um dich einzugrooven. Je besser du dich vorbereitest, desto mehr Spaß hast du – und desto mehr Spaß bereitest du anderen:

www.Tollgund.de

Bitte beachte unseren Regeln!

Stell dir vor: 1000 Spieler achten nicht nur unsere Werte und Regeln, sondern fragen sich darüber hinaus: Was kann ich machen, um das Spiel der anderen zu bereichern?

Wir werden alles geben, damit wir dir die schönste und aufregendste Woche des Jahres bereiten. Wenn du auch deinen Teil dazu beiträgst – dann können wir gemeinsam etwas wirklich Fantastisches schaffen!

Deine Tollgund Orga

Allgemeine Geschäftsbedingungen der Tollgund Ug (haftungsbeschränkt):

§ 1 Zustandekommen des Vertrages

1. Der Vertrag kommt in aller Regel durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters zustande. Davon kann der Veranstalter abweichen, indem dieser in der Einladung an die Teilnehmer ein anderes Zustandekommen des Vertrages ausdrücklich regelt, z.B. durch Angebot in der Einladung und Annahme des Teilnehmers durch Überweisung usw.
2. Die Anfrage des Teilnehmers zur Teilnahme ist verbindlich. Reagiert der Veranstalter nicht innerhalb von 14 Tagen auf die Anmeldung des Teilnehmers, so ist der Teilnehmer an seine Anmeldung nicht mehr gebunden.
3. Der Teilnehmer erwirbt bei Vertragsschluss eine Teilnahmeberechtigung in eigenem Namen und auf eigene Rechnung.

§ 2 - Regelwerk

1. Mit der Anmeldung, spätestens unverzüglich nach der Anmeldebestätigung, hat der Teilnehmer der Spielleitung eine Charakterbeschreibung zur Verfügung zu stellen bzw. mit dieser abzusprechen. Diese hat dem von dem Veranstalter vorgegebenen Regelsystem und ggf. Hintergrund zu entsprechen.
2. Details sind den Anmeldebedingungen und Hintergründen der jeweiligen Veranstaltung zu entnehmen.
3. 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 seelischen 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 Teilnehmer ist verpflichtet, seine Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Polsterwaffen und Rüstungen) am Anfang und auch während des Spiels ständig auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit sie den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie selbständig aus dem Gebrauch zu nehmen.
3. Der Veranstalter behält sich vor, die Ausrüstung des Teilnehmers einer eigenen Sicherheitsüberprüfung, zu der er nicht verpflichtet ist, zu unterziehen.
4. Beanstandete Gegenstände dürfen ausnahmslos im Spiel nicht weiter verwendet werden.
5. Der Veranstalter und seine Erfüllungsgehilfen sind berechtigt, Ausrüstung, die nicht mehr spielsicher sind, auf Anordnung vom Teilnehmer aus dem Spiel entfernen zu lassen. Zuwiderhandlungen können zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung führen.
6. 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 und das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten. Mit den Polsterwaffen sollte so umgegangen werden, dass eine Gefährdung aller Teilnehmer ausgeschlossen ist, insbesondere sind Stiche, Schläge zum Kopf sowie in den Unterleib strikt untersagt.
7. Wer Alkohol in einer Menge getrunken oder Medikamente zu sich genommen hat, die auch 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.
8. Eine private Haftpflichtversicherung der Teilnehmer wird vorausgesetzt.
9. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
10. 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 in Fällen des Vorsatzes oder der groben Fahrlässigkeit nach den gesetzlichen Bestimmungen.
2. Die Haftung für Garantien erfolgt verschuldensunabhängig.
3. Für leichte Fahrlässigkeit haftet der Dienstleister ausschließlich nach den Vorschriften des Produkthaftungsgesetzes, wegen der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit oder wegen der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten.
4. Der Schadensersatzanspruch für die leicht fahrlässige Verletzung wesentlicher Vertragspflichten ist jedoch auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden begrenzt, soweit nicht wegen der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit gehaftet wird.

5. Für das Verschulden von Erfüllungsgehilfen und Vertretern haftet der Veranstalter in demselben Umfang.
6. Soweit nicht vorstehend abweichend geregelt, ist die Haftung ausgeschlossen.

§ 5 - Urheberrecht an Aufzeichnungen

1. Alle Rechte an den von dem Veranstalter 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.

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

1. Ein Rücktritt ist nur innerhalb von 14 Tagen nach wirksamem Vertragsschluss möglich, es sei denn es wird in der Einladung an die Teilnehmer etwas für diese Günstigeres geregelt. Der Rücktritt ist schriftlich oder per EMail gegenüber der Veranstaltung innerhalb der Frist zu erklären.
2. Ein Anspruch auf Rückerstattung des Teilnehmerbeitrags besteht nicht.
3. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind daher nur in Absprache und mit ausdrücklicher Einwilligung der Veranstaltung auf eine andere Person übertragbar.
4. Die Übertragung ist vor Veranstaltungsbeginn dem Veranstalter schriftlich oder per EMail unter Angabe von Name und Adresse der möglichen Ersatzperson anzuzeigen.
5. Ein Anspruch auf Einwilligung besteht jedoch nicht. Der Veranstalter ist daher berechtigt, die andere Person (Ersatzperson) abzulehnen, insbesondere falls Bedenken bezüglich der Einhaltung des § 3 bestehen.

§ 7 - Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug, Fälligkeit

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages ist sofort im Voraus fällig. Sollte die Zahlung bis zum Veranstaltungstermin nicht erfolgt sein, so wird ein Zuschlag von Euro 15,- pauschal 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 Sepaverfahren oder im Scheckverfahren eine Rücklastschrift erfolgen, so hat der Teilnehmer die anfallenden Bankgebühren, mindestens jedoch pauschal 10,00,- €, zu tragen. Es bleibt ausdrücklich der Nachweis gestattet, den Schaden oder die Wertminderung sei überhaupt nicht entstanden oder wesentlich niedriger als die genannte Pauschale.
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 § 3 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 im Laufe der Veranstaltung 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. Diese Daten werden vertraulich gespeichert und nicht zu gewerblichen Zwecken verwendet, sondern ausschließlich für den Ablauf der Veranstaltungen und Eigenwerbung (Emailliste usw.).
3. Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, Fax, Email sowie eine Fotografie umfassen. Diese Stammdaten können unbegrenzt gespeichert werden. Darüber hinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, -klasse, etc).
4. Die angegebenen Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt und nicht elektronisch gespeichert oder weitergegeben.
5. Nach Aufforderung durch den Teilnehmer werden diese Daten nach Beendigung der Veranstaltung gelöscht. Es wird darauf hingewiesen, dass dann keine weitere Kontaktaufnahme, z.B. per Mail über einen Newsletter o.ä., mehr erfolgt.

§ 11 – Gerichtsstand

1. Für die Geschäftsverbindung zwischen den Parteien gilt ausschließlich deutsches Recht.
2. Die Gerichtsstandvereinbarung gilt für Inlandskunden und Auslandskunden gleichermaßen.
3. Erfüllungsort und Gerichtsstand für alle Leistungen und Auseinandersetzungen ist ausschließlich der Sitz des Veranstalters, so dieser rechtlich zulässig ist.

§ 12 - Sonstiges

1. Jeder Teilnehmer 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.
2. Die Aufsichtsperson haftet für den Zeitraum der Veranstaltung in vollem Umfang für die minderjährige Person.
3. Jeder Teilnehmer unter 16 Jahren kann nur in Begleitung seiner Eltern auf dem CON teilnehmen.
4. Der Veranstalter achtet nicht auf eine nach Geschlechtern getrennte Unterbringung, so diese im Rahmen der Veranstaltung mit gebucht worden ist.
5. Sollte eine oder mehrere der vorstehenden Bestimmungen ungültig sein, so soll die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon nicht berührt werden.
6. Dies gilt auch, wenn innerhalb einer Regelung ein Teil unwirksam, ein anderer Teil aber wirksam ist.
7. Die jeweils unwirksame Bestimmung soll von den Parteien durch eine Regelung ersetzt werden, die den wirtschaftlichen Interessen der Vertragsparteien am nächsten kommt und die den übrigen vertraglichen Vereinbarungen nicht zuwider läuft.

(Ort, Datum)

(Unterschrift Teilnehmer/gesetzl. Vertreter)