

Silver Crow e.V.

Jahresabschluss 2008

„Das Vermächtnis“

Wir schreiben das Ende des Jahres 6 nach solanischer Zeitrechnung. Irgendwie juckt es in Euren Fingern noch ein letztes kleines Abenteuer zu erleben. Ihr versammelt Euch mit einigen Eurer Freunde und berichtet Ihnen, dass ihr ein letztes Abenteuer für dieses Jahr sucht. Auch ihnen ergeht es ähnlich, denn nach dem aufflammenden Krieg, den Verlusten, sehnt es das Abenteuerer Herz nach einem einfachen und doch erquickenden Abenteuer, wie in den guten alten Zeiten, als alles noch etwas friedlicher war. Und wenn einige Abenteuerer ein Abenteuer suchen, dann ist meist eines auch nicht fern.

OT Informationen:

Wo:

Wir bespielen die das Gelände von Axel im Auetal. Eine genaue Adresse wird mit der Conbestätigung mitgeschickt.

Wann:

Vom 27.12.2008 bis 28.12.2008. Dabei wird am 27.12.2008 gegen 12 Uhr IT gegangen. Wir gehen am 28.12.2008 gegen 15-16 Uhr OT. Packt euch warme Sachen zum schlafen ein. Ihr nächtigt in der Scheune. Diese wird zwar mit Iso-Wolle isoliert wird und ihr bekommt auch eine Heizung in den Schlafraum, allerdings könnte es immer noch kühl werden.

Was:

Auch dieses Jahr veranstaltet der Silver Crow e.V. einen Jahres Abschluss Con für Vereinsmitglieder und all jenen, die Lust und Interesse haben daran teilzuhaben.

Der Jahres Abschluss Con 2008 ist wie 2007 ein plotlastiger Ambientecon. Entweder könnt ihr feiern oder einen eher klassischen Plot erleben, frei von „Rettet die Welt“ und die „Die Welt geht unter“ - Plots.

Es gibt 20 SC -, 5 NSC-, und 3 SL Plätze.

Eure Teilnahme ist ab dem Moment fest, sobald die AGBs unterschrieben vorliegen und die

Teilnahmegebühren bezahlt wurden.

Plot:

Dieser Con ist, rein von der Planung her, kein: Taverne -, feiern -, Irgendeiner hat geladen – Con. Es ist ein plotlastiger Abenteuerer/Ambiente-Con. Jeder Charakter kann feiern oder ein Abenteuer erleben oder hat andere Gründe auf diesem Con zu sein.

Private Charakterplots sind ebenfalls möglich. Bitte rechtzeitig den Charakterplot bis zum 15.12.2008 anmelden. Danach werden aus organisatorischen Gründen keine Charakterplots mehr berücksichtigt.

Teilnahmegebühren:

	Bis zum 15.11.2008	15.12.2008	Conzahler
Silver Crow e.V. Mitglied als SC	15 €	20 €	25 €
Andere Personen als SC	20 €	25 €	30 €
NSC	10 €	10 €	15 €

Tavernenpreise:

Getränk	Preis
Cola/Fanta/Sprite/Apfelschorle (je 0,2l)	0,50 €
Mineralwasser (je 0,2 l)	0,30 €
Bier/Alt Schuss / Alster (je 0,33 l)	1,00 €
Met (je 0,2 l)	1,50 €

Ansprechperson:

Daniel Katzberg
Friedrich-Karl Str. 33
32584 Löhne

Tel: 0174/9802605

daniel.katzberg@silver-crow.de

Teilnehmer Informationen

Name: _____

Strasse: _____

Plz / Ort: _____

Geb. Datum: _____

Telefon: _____

E- Mail:

Allergien: _____

Ich bin Spieler

Ich bin NSC

Charaktername: _____

Gesinnung: _____

Rasse: _____

Sonstiges:

Allgemeine Geschäftsbedingungen

§ 1 – Zustandekommen des Vertrages

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 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 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.
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.

§ 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.

§ 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 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 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. NSC, 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 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. 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

Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unberührt.

© LARPzeit, 12/2004 – darf zum Eigenbedarf kopiert und genutzt werden

Ich bestätige hiermit die Kenntnisnahme und Anerkennung der obigen AGB's bzw. Teilnehmbedingungen und melde mich verbindlich an

Nachname: _____

Vorname: _____

Ort, Datum: _____ Unterschrift des Teilnehmers: _____

Unterschrift des gesetzlichen Vertreters bei Minderjährigen (bitte unteren Teil beachten): _____

Erklärung über Aufsichtspflicht

(für minderjährige Teilnehmer)

Hiermit erkläre ich, _____, mich bereit, für den Zeitraum vom 27.12.2008 bis zum 28.12.2009 für die Larp - Veranstaltung (Silver Crow e.V. Jahresabschluss 2008 „Das Vermächtnis“) die Aufsichtspflicht für _____ zu übernehmen.

Somit ist die Spielleitung von der Aufsichtspflicht für den/die oben genannte(n) Minderjährige(n) entbunden.

Ort Datum: _____

Unterschrift des Aufsichtspflichtübernehmenden Teilnehmers (muss volljährig sein): _____