



## Allgemeine Geschäftsbedingungen

### § 1 Allgemeines

Der Vertrag kommt zwischen dem Verein Thrimorer Garde (in Folge Veranstalter genannt) und dem Verbraucher (in Folge Teilnehmer (im Falle von Veranstaltungen) oder Mitglied (im Falle einer Vereinsmitgliedschaft) genannt) zu Stande.

Der Veranstalter bietet diverse Veranstaltungen aus dem Bereich des *Live Action Role Play* (LARP) an. Für die jeweiligen Veranstaltungen ist eine separate Anmeldung notwendig.

Weiters bietet Thrimorer Garde Vereinsmitgliedschaften an. Die Wahl des jeweiligen Vertrages steht dem Verbraucher zu.

Anmeldungen zu Veranstaltungen sind nur für die jeweilig ausgewählte Veranstaltung gültig. Vereinsmitgliedschaften werden auf unbestimmte Dauer geschlossen.

### § 2 Anmeldung

Die Anmeldung erfolgt online auf der Homepage des Veranstalters oder mittels Formular. Der Vertrag ist mit dem Zeitpunkt des Akzeptierens der Anmeldung durch den Veranstalter geschlossen.

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, zur Antwort auf Anmeldungen eine Frist von zwei Wochen zu veranschlagen. Sollte innerhalb dieser Frist keine Annahme durch den Veranstalter geschehen, gilt der Vertrag als nicht geschlossen.

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Anmeldungen ohne Angabe von Gründen abzulehnen.

### § 3 Regelwerk

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. Von diesen Änderungen wird der Teilnehmer zu Beginn der Veranstaltung informiert.

### § 4 Sicherheit

- (1) Der Teilnehmer versichert, die medizinischen Voraussetzungen zu besitzen, um den zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelische Belastungen auf dieser Art von Veranstaltung begegnen zu können. Soweit die zu erwartenden Belastungen nicht aus dem beigelegten Informationsmaterial hervorgehen, kann im Zweifelsfall der Veranstalter hierzu weitere Auskünfte erteilen.
- (2) Der Teilnehmer ist sich der Natur der Veranstaltung und insbesondere den daraus folgenden Risiken bewusst. (Nacht- und Geländewanderungen, gefährliches Gelände, Kämpfe mit Polsterwaffen, wenig Schlaf, etc.)
- (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 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.
- (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 und das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von 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 unbedingt Abstand zu halten. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschluss.
- (7) Der Konsum illegaler Drogen jeglicher Art führt zum sofortigen Ausschluss aus der Veranstaltung.
- (8) Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
- (9) 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 ohne Rückerstattung des Beitrages verwiesen werden.

## § 5 Haftung

Der Veranstalter haftet nur für Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters, eines gesetzlichen Vertreters oder Erfüllungsgehilfen des Veranstalters beruhen. Für fahrlässige und vorsätzliche Schäden an Personen und Sachwerten haftet der Verursacher und nicht der Veranstalter.

## § 6 Urheberrecht an Aufzeichnungen

- (1) Der Teilnehmer stimmt zu, dass von ihm im Zuge der Veranstaltung Bild- und Tonträgermaterial durch den Veranstalter angefertigt werden kann. Die Rechte des angefertigten Materials liegen beim Verein Thrimorer Garde und können von diesem auch zu Werbezwecken verwendet werden.
- (2) 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.
- (3) Aufnahmen von Seiten der Teilnehmer sind für private Zwecke zulässig.
- (4) Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit Einverständnis des Veranstalters zulässig.

## § 7 Rücktritt

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar. Der Teilnehmer kann seine Anmeldung bis zu zwei Wochen vor Veranstaltungsbeginn widerrufen. Dieser Widerruf hat bis zu zwei Wochen vor Beginn der Veranstaltung beim Veranstalter einzugehen.

## § 8 Widerrufsrecht

### Für Vereinsmitgliedschaften

Wenn der Vertrag über Fernkommunikationsmittel abgeschlossen wurde, so hat das neue Mitglied das Recht, den Vertrag innerhalb von zwei Wochen ab beidseitiger Vertragsunterfertigung zu widerrufen. Dieser Widerruf muss schriftlich mittels E-Mail oder Brief erfolgen und bedarf keiner besonderen Form. Wir weisen auf die gesetzliche Vorlage am Ende der AGB hin.

### Für Veranstaltungsanmeldungen

Dem Teilnehmer steht gem. § 18 Abs 1 Z.10 FAGG kein gesetzliches Widerrufsrecht zu, da vom Veranstalter für die Vertragserfüllung ein bestimmter Zeitpunkt oder Zeitraum vertraglich vorgesehen ist. Es wird jedoch auf § 7 unserer AGB verwiesen.



## § 9 Folgen des Widerrufs

Wenn der Vertrag widerrufen wird, werden sämtliche getätigte Zahlungen spätestens binnen vierzehn Tagen ab dem Tag zurückgezahlt, an dem die Mitteilung über den Widerruf bei Thrimorer Garde eingegangen ist.

Die Rückzahlung geschieht mit demselben Zahlungsmittel, mit welchem die Zahlung ursprünglich getätigt wurde, es sei denn, es wurde ausdrücklich ein anderes Zahlungsmittel vereinbart. In keinem Fall werden für die Rückzahlung Entgelte berechnet.

Wurde während der Widerrufsfrist bereits an den Mitgliedern vorbehaltenen Vereinstätigkeiten teilgenommen oder wurden dem Vereinsmitglied vorbehaltene Rechte, Vergünstigungen etc. in Anspruch genommen, ist ein angemessener Beitrag zu entrichten.

## § 10 Nichtspielercharaktere (NSC)

Spieler, die NSC spielen, sind an die Weisungen der Spielleitung gebunden. Ihren Anordnungen haben sie Folge zu leisten. NSC-Spieler, die diesen Weisungen nicht nachkommen, können von der Veranstaltung verwiesen werden.

## § 11 Preise

### Vereinsmitgliedschaften

Der reguläre Mitgliedsbeitrag beträgt € 10 pro Monat. Für Studenten, Schüler, Lehrlinge, Wehrpflicht- oder Zivildienstleistende sowie Personen in Mutterschutz oder Karenz beträgt der Beitrag € 5 pro Monat (ein Nachweis dafür ist auf Nachfrage zu erbringen, ansonsten kann der vergünstigte Mitgliedsbeitrag nicht gewährt werden).

Der Mitgliedsbeitrag ist, wenn nichts anderes vereinbart wurde, an folgendes Konto zu entrichten:

Thrimorer Garde

IBAN: AT79 3502 1000 0007 0565

BIC: RVSAAT2S021

### Veranstaltungen

Der jeweilige Preis der Teilnahme an Veranstaltungen wird je Veranstaltung separat berechnet und ist vor Veranstaltungsbeginn und vor der Anmeldung zur Veranstaltung ersichtlich.

## § 12 Rabatte

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. Können die Teilnehmer die vereinbarte Leistung aus einem Grund nicht erbringen, für den der Veranstalter die Verantwortung trägt, so bleibt der Rabatt gleichwohl bestehen.

## § 13 Vereinsaustritt

Der Austritt kann nur zum Jahresende erfolgen. Er muss dem Vorstand mindestens 1 Monat vorher schriftlich mitgeteilt werden. Erfolgt die Anzeige verspätet, so ist sie erst zum nächsten Austrittstermin wirksam. Für die Rechtzeitigkeit ist das Datum der Postaufgabe maßgeblich. Eine besondere Übermittlungsart ist nicht notwendig (eingeschrieben). Bei elektronischer Übermittlung ist jedoch auf eine Bestätigung der eingegangenen Kündigung zu warten.



## § 15 Minderjährige

Teilnehmer unter 16 Jahren müssen eine volljährige Aufsichtsperson, die von einem Erziehungsberechtigten unterschriebene Vollmacht zur Übernahme der Aufsichtspflicht und einen gültigen Lichtbildausweis vorweisen. Die Aufsichtspersonen müssen den Minderjährigen während der gesamten Veranstaltung begleiten. Die Aufsichtsperson haftet für den Zeitraum der Veranstaltung in vollem Umfang für die minderjährige Person. Minderjährige Teilnehmer ab 16 benötigen die unterschriebene Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten.

## § 16 Hunde

Hundebesitzer beachten die Beilage „Bestätigung Hundebesitzer“.

## § 17 Sonstiges

Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unberührt. Mit Ausfüllen und Unterschreiben der Anmeldung stimmt der Teilnehmer den AGB vollinhaltlich zu.

## § 18 Kontakt:

Der Kontakt ist über unser Online-Formular, per E-Mail oder Post möglich.

Homepage: [www.thrimor.at](http://www.thrimor.at)

E-Mail: [verein@thrimor.at](mailto:verein@thrimor.at)

Postadresse:

Thrimorer Garde  
General-Albori-Straße 16A  
5061 Elsbethen