

**G54 – Ein Tag in der Mark III**  
**vom 20. bis 22. März 2020**  
**im Georg-Verst-Heim in Breuberg im Odenwald**

**Was erwartet euch?**

Wir bespielen ein Trainingswochenende der Jäger der Brockenmark auf einem Landgut in der gleichnamigen Gemarkung in der Baronie Schwingenstein. Neben Möglichkeiten für Gespräche wird es von und für Jäger zahlreiche Angebote für Ausbildungsspiel geben, das von Kampftaktik bis zu Überlebenstraining reicht. Jeder ist natürlich herzlich eingeladen, sich zu beteiligen und eigene Angebote mitzubringen. Größeren Plot wird es keinen geben, solltet ihr selbst etwas planen oder Plot mitbringen wollen, wendet euch bitte an die Orga unter [dobruECK@web.de](mailto:dobruECK@web.de). Hinweis: Es besteht die Möglichkeit, dass auch in der Nacht Aktionen und Übungen durchgeführt werden. Aufgrund der Räumlichkeiten wird es nicht möglich sein, absolute Nachtruhe zu garantieren. Es wird jedoch niemand gezwungen, Nachts aus dem Bett zu springen. Plant im Zweifel Ohrstöpsel ein oder wendet euch an die Orga, um eine Lösung für Ruhe in der Nacht zu finden, die funktioniert.

**Für wen ist die Con gedacht?**

Im Kern ist die Con eine Möglichkeit für die Jäger und befreundete Charaktere zusammenzukommen und gemeinsam zu trainieren. Prinzipiell ist jedoch jeder herzlich eingeladen, sich einzufinden und die Gelegenheit für Gespräche und eine Teilnahme am gemeinsamen Training zu nutzen. Dies gilt insbesondere für Tagesgäste am Samstag. Die Orga bittet jedoch um Verständnis, dass die Übernachtungsplätze zunächst an Jäger und mit den Jägern befreundete Charaktere vergeben werden. Wenn ihr euch unsicher seit, ob eurer Charakter auf der Con richtig ist, wendet euch einfach an die Orga und wir finden eine Möglichkeit für eine Teilnahme. Die Orga erreicht ihr unter [dobruECK@web.de](mailto:dobruECK@web.de).

**Verpflegung**

Wir bieten euch Vollverpflegung für diese Con (Abendessen am Freitag, Frühstück, Mittagssnack und Abendessen am Samstag sowie Frühstück am Sonntag). An Getränken bieten wir Wasser, Apfel- und Orangensaft, sowie Kaffee/Milch/Tee. Wenn ihr etwas anderes trinken möchtet, bringt euch das bitte selbst mit. Getränkeverkauf bieten wir nicht an. Wir werden Becher und Teller aus unsrem Fundus stellen. Wer zusätzlich Gläser/eigenes Geschirr nutzen möchte, sollte sich dieses ebenfalls einpacken.

**Unterbringung**

Ihr werdet in Mehrbettzimmern untergebracht. Schlafsäcke sind in diesem Haus NICHT erlaubt! Wer gern ein gutes Kissen unter dem Kopf hat, sollte sich dieses einpacken. Bettwäsche ist vorhanden und im Beitrag bereits enthalten. Die Zimmer müssen bei Abreise besenrein hinterlassen werden. Bei größeren Verschmutzungen muss der Boden auch gewischt werden.

## **Ausrüstung**

Es handelt sich um ein militärisches Training in befreundetem Gebiet. Packt also ein, was eurer Charakter zu so einem Anlass mitnehmen würde. Die volle Kampfrüstung muss es vielleicht nicht sein (auch wenn ihr diese natürlich gerne mitbringen könnt), aber eine Waffe für die Übungen oder was auch immer euer Charakter sonst im Alltag braucht, könnte gute Verwendung finden. Wichtig: Bitte bedenkt, dass es im März immer noch recht frisch ist! Da wir uns auch im Freien aufhalten werden, solltet ihr zumindest einen Umhang oder etwas ähnlich wärmendes und feste Schuhe im Gepäck haben!

## **An – und Abreise**

Infos zur An- und Abreise sowie zu Parkmöglichkeiten werdet ihr rechtzeitig vor der Con erhalten.

## **Preise**

Die Teilnahme an der Con kostet 45 Euro pro Person für das gesamte Wochenende. Tagesgäste am Samstag zahlen 10 Euro pro Person.

Vereinsmitglieder des Drachenreiter e.V. sowie Mitglieder befreundeter Vereine erhalten 5 Euro Rabatt. Dieser gilt nicht für Tagesgäste.

### **Kontoverbindung:**

Gilde der Drachenreiter e. V.

Volksbank Darmstadt

IBAN: DE50 5089 0000 0032 2420 06

BIC: GENODEF1VBD

Verwendungszweck: G54+Realname

**Anmeldung zum Galladoorn 54 – Ein Tag in der Mark III  
20. bis 22. März 2020**

Spieler-Daten:

Name:

Adresse (Straße, Hausnummer, Stadt):

Tel.:

Email:

Ich bin damit einverstanden alle Informationen nur per Email zu erhalten:  ja

Geburtsdatum:

Vegetarier:  ja  nein

Allergien, Krankheiten usw. über die wir Bescheid wissen müssen:

Charakter-Daten:

Charaktername:

Rasse:

Titel / Stand:

Herkunft :

Mein Charakter ist magiekundig:  ja  nein

Hiermit melde ich mich verbindlich für „Galladoorn 54 – Ein Tag in der Mark III“ im Georg-Verst-Heim in Breuberg an. Die unten aufgeführten AGBs habe ich zur Kenntnis genommen und akzeptiere sie (bitte zusätzlich unterschreiben!).

Ort, Datum Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Schickt die Anmeldung und die unterschriebenen AGBs bitte an: Dominik Rehermann  
(dobrueck@web.de)

# Die allgemeinen Geschäftsbedingungen:

## § 1 - 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.

## § 2 - 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 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.

## § 3 - 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 grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters oder auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung 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.

## § 4 - 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.

## § 5 - Rücktritt, Nichtannahme der Anmeldung, Ausschluss von der Veranstaltung

1. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar.
2. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss - egal zu welchem Zeitpunkt - wird eine Stornogebühr von Euro 15 fällig. Wenn der Teilnehmer eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, und mit dieser Ersatzperson kommt ein Vertrag 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.

## § 6 - 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 20,- 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.

## § 7 - 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 §2 der Veranstaltung verwiesen werden, können über ihren Teilnehmerbetrag hinaus auf die volle Höhe des SC-Beitrags in Anspruch genommen werden.

## § 8 - 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.
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.

## § 9 - 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.

## § 10 - Sonstiges

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

---

Ort, Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift der Erziehungsberechtigten)