



Versina e.V.

Landungsfest 512

- Kinderquatsch mit Barnabas -

Das Landungsfest, mittlerweile nicht nur bei den Einwohnern Versinas bekannt und beliebt, wird auch in diesem Jahr zu Ehren der ersten Siedler dieser beschaulichen Insel im Westmeer gefeiert. Traditionell lädt eine bekannte Persönlichkeit des Fürstentums Volk und Adel ein, gemeinsam das Fest zu begehen. So ist es nun an dem Herren Ritter Bernhard Barnabas Pantaleon von München-Gleydenbach als Gastgeber zu fungieren. Also ist nun jeder geladen, dem Aufruf zu folgen und sich am 5. Tag des 11. Monats in München-Gleydenbach einzufinden und auf das Wohl derer anzustossen, die als Fremde auf Versina landeten und neue Freunde und eine geliebte Heimat fanden.

Wie auch in den vergangenen Jahren laden wir erneut zum Landungsfest. Dieses Jahr allerdings nicht zu einer Abendveranstaltung, sondern zu einem 3 Tages-Con auf Schloss Veldenz in der Eifel. Neben dem Landungsfest selbst, das am Samstag Abend beginnt, werden wir die Gelegenheit nutzen und am Samstag allerlei Kurzweil anbieten. So es das Wetter zulässt, wird es die Möglichkeit eines kleinen Turniers geben, eine Jagd ist geplant und damit das Tanzen am Abend nicht zu kurz kommt, wird auch eine Auffrischung der bekannten Tänze angeboten.

Der Con selbst soll familienfreundlich ablaufen. Schwerpunktmäßig geht es hierbei um Familien mit Kleinkindern. Kinder, die in selbst mitgebrachten Reisebetten übernachten können, berechnen wir mit 20 €. Damit auch Eltern an dem Wochenende nicht zu kurz kommen, wird es die Möglichkeit einer teilweisen Betreuung der kleinen Larper geben. Eine Spielecke und ein Rückzugsort werden ebenfalls angeboten.

Die Unterbringung erfolgt in Holzhäusern mit Etagenbetten.

Essen und sämtliche Getränke (unter anderem Malzbier, Bier, Wein) sind in dem Conpreis inbegriffen, es wird also ein All-Inclusive Con mit deftiger Hausmannskost, gespickt mit dem ein oder anderen kleinen Extra. Als Küchenteam haben wir die Jungs und Mädels vom Roten Drachen da. Wer also schon mal auf den Kochtagen war, weiß, dass ihn somit leckeres Essen von den Turniersiegern, unter anderem in der Königskategorie „Hauptgang“, erwartet. Vom ausgedehnten Brunch bis zum Mitternachtssnack wird alles vertreten sein.

Eure Anmeldung schickt ihr bitte an folgende Adresse:

Versina e.V.
c/o Stefan Winz
Ritterstraße 69
41749 Viersen
0178 / 37 43 703
orga@versina-ev.de

Kurzzusammenfassung:
Kosten:
Die ersten 10 Anmeldungen 120 €
Danach 130 €

Wann: 02.11.2012 - 04.11.2012
Wo: Schloss Veldenz,
54472 Veldenz
(<http://www.schlossveldenz.com>)

Sollten wir also euer Interesse geweckt haben, freuen wir uns schon auf eure Anmeldung. Bitte bedenkt aber, dass wir nur 40 Plätze zur Verfügung haben, von daher kann es sein, dass der Con recht schnell ausgebucht ist, ihr solltet euch also beeilen.

Bis dahin lieben Gruß
Die Landungsfest-Orga

ANMELDUNG zum Landungsfest 512

Infos zur Person:

Name:

Adresse:

Geburtsdatum:

Telefon:

Email:

Infos zum Charakter:

Charaktername(n):

Charakterklasse:

Charakterrasse (Menschen bevorzugt):

Titel:

Infos zu Essen/Getränken:

Ich bin Vegetarier:

Ich trinke (*bevorzugt*):

Wasser

Soft

Malzbier

Bier

Alt Bier

Cola,

Fanta

Met

Rotwein

Weißwein

(* = diese Daten benötigen wir um eure Getränkewunsch zu berücksichtigen und zu planen)

Ich habe die AGB (siehe Anhang) gelesen und akzeptiert und melde mich hiermit für das Liverollenspiel „Landungsfest 512“ vom 2.11. bis 4.11.2011 an. Die Anmeldung berechtigt noch nicht zur Teilnahme an der Veranstaltung. Sie stellt lediglich ein Angebot auf Abschluss eines Teilnahmevertrages dar. Der Vertrag kommt erst mit der Anmeldebestätigung des Veranstalters zustande.

Datum, Unterschrift

Versina e.V.
Alles andere sind nur Vereine!
Internet: www.versina-ev.de
eMail: orga@versina-ev.de
Tel: 0178-3743703

Festordnung für das Landungsfest

- ❖ *Nur dem Adel ist es vorbehalten, eine Waffe zu tragen! Diese Waffe darf eine Länge von 4 Fuß Klingenlänge nicht überschreiten. Zierdolche sind gern gesehen. Ein Essmesser darf auch von niederen Ständen getragen werden.*
- ❖ *Rüstungen sind beim Feste verpönt, lassen sie doch auf Feigheit vor dem Weybe und dem Tanze schliessen und wirken als Zeichen von Barbarentum.*
- ❖ *Standesgemässe und saubere Kleidung ist vorgeschrieben!*
- ❖ *Zum Landungsfest geht man gewaschen und gekämmt, mit hungrigem Magen.*
- ❖ *Jeder hat mit dem Ihm zugewiesenen Platz zufrieden zu sein, und sich mit seinem Nachbarn zu vertragen*
- ❖ *Der Freude über den Beginn des Essens darf nicht durch Springen über Tische und Stühle Ausdruck verliehen werden.*
- ❖ *Die Gäste sein gehalten, sich gegenseitig eines gesitteten und wohlanständigen Benehmens zu befleißigen. Fürnehmlich soll jedermann seinen Nachbarn, so bei der Tafel neben ihm sitzt, mit Gunst behandeln, selbigen mit allem, so zu des Leibes Notdurft gehört, eifrigst versorgen und ihm Speis und Trank durch allerlei kurzweilig Zwiegespräch zu versüssen suchen.*
- ❖ *Es ist unschicklich, mehr zu essen, als mit aller Gewalt hineingeht.*
- ❖ *Keiner soll aus Geiz seinen Nachbarn das Glas leertrinken, denn es wird weder kassiert, noch über die Anzahl der Getränke eine Strichliste geführt.*
- ❖ *Wer solch Gebot nicht achtet, seinen Nachbarn bei Tisch stoßet oder bedrängt, ihm saftige Stücklein wegstibitzet und seinen Wein aussäuft, wer seines Nachbarn Gewand bespritzt oder sonstwie ruiniert, ein solcher Tischgesell soll Gabel und Humpen verwürket haben.*
- ❖ *So unter den Gästen ein Streit entbrennt, sollen sie nicht zu Stuhlbeinen und Schemeln oder sonstigem Mordszeug greifen, vielmehr soll alsdann jeder männlich sich also verhalten, wie es einer wohlachtbaren Kumpaney eignet und gebühret.*
- ❖ *So einer den guten Gaben nicht weidlich zuspricht, ergo muffig Fratzen schneidet und gar trutzig dreinschauet, derselbige soll am Pranger vom Feste geschleifet werden.*
- ❖ *Die Tischtücher dürfen nicht zum Schneutzen oder Handabwischen verwendet werden.*
- ❖ *Es ist untersagt, sich unter dem Tische, an den Wänden oder in Ecken zu erleichtern.*
- ❖ *Bevor das Fest nicht endgültig zu Ende ist, hat niemand nach Hause zu gehen, zu fahren oder zu reiten, denn es sei sich ein jeder bewußt, daß die alten Versiner immer noch einen tranken, ehe sie gingen!*

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, 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 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 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 Euro 15,- 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 10,- 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. 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 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. Darüberhinaus 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 unbe