



Der VERSINA e.V. präsentiert:
 K. I. S. II
 - Kacke an der Backe -

Die Schlacht war verloren, doch der Krieg konnte so gewonnen werden. Dank des heldenhaften Einsatzes von Ritter Sigurd Lorenz von Gelderland zu Weißenstein konnten die Orks zurück getrieben werden. Leider musste er dabei sein Leben lassen. Doch das Gelderland ist nun wieder frei. Um den Tod des ersten Ritter zu Versina zu rächen hat Ritter Dietrich Gabriel von Dreibrücken am Neersee zu Schwantal viele ehrenhafte Ritter und Soldaten um sich versammelt. Die Streitmacht soll nun auch die letzten Braunpelze aus den versinischen Wäldern vertreiben und Ihnen eine gewaltige Niederlage bescheren, von der sie sich nie wieder erholen.

Hallo zusammen,
 diesmal laden wir euch wieder zu einem eintägigen Con ins Gelderland ein. Nach dem KISS (Krieger in Sigurds Sold) wird nun ein weiterer Versuch gestartet die Braunpelze aus den Wäldern von Versina zu vertreiben und den Tod des ersten Ritters Sigurd Lorenz zu rächen. Ritter Dietrich ruft zum KIDS (Krieger in Dietrichs Sold). Dieses Mal wird es nicht ganz so weit zu wandern sein, aber vielleicht muss ein kleines Basislager errichtet werden. Jedenfalls wird es nicht weniger schmerzhaft, kampflastig und dreckig als beim letzten Mal.

Daher weisen wir auch diesmal nicht auf Dinge wie Ambientegeschirr und Besteck hin, sondern eher auf festes Schuhwerk, genügend Rüstzeug, Waffen und starke Nerven, sowohl auf Seiten der Spieler, als auch auf Seiten der NSC, denn dieser Tagescon ist im Prinzip ein Player vs Player lastiges Con und das Ende ist offen, nur Kampfglück, List und Taktik werden an diesem Tag entscheiden, welche Seite siegreich ist...

An das Waldstück grenzt ein öffentlicher Zeltplatz, wer also Lust hat, sein Zelt aufzuschlagen, kann dies gerne machen. Es wird, vom Wetter abhängig, abends nach dem Con noch eine Fete geben. Eine warme Suppe und Kleinigkeiten zu Essen und Getränke für Tagsüber sind im Conpreis enthalten.

Der Con ist für Teilnehmer ab 18 Jahren, Teilnehmer unter 18 Jahren benötigen eine Erlaubnis ihrer Erziehungsberechtigten und eine Aufsichtsperson.

Die unterschriebenen Anmeldungen schickt ihr bitte an folgende Adresse:

Versina e.V.
 c/o Stefan Winz
 Blumenstr. 4
 41749 Viersen

Kurzzusammenfassung:
 Kosten:
 bis 31.01 10,- € Spieler / 5,- € NSC
 bis 28.02 15,- € Spieler / 5,- € NSC
 bis 31.03 20,- € Spieler / 5,- € NSC
 + 5,-€ für Conzahler

Wann: 18.04.2009 ab 12:00 Uhr
 Zeltmöglichkeit von
 17-19.04.2009
 Wo: Hoher Busch / Süchtelner
 Höhen in Viersen (4174X)
 (Wegbeschreibung folgt)

ANMELDUNG zum K.I.D.S. 2009

Infos zur Person:

Name: _____

Adresse: _____

Geburtsdatum: _____

Telefon: _____

Email: _____

Ich komme als Spieler:

Infos zum Charakter (Spieler):

Charaktername(n): _____

Charakterklasse: _____

Ich komme als NSC:

Ich habe Gewandung / Ausrüstung / Waffen für folgende Charaktere / Rollen:

Orks Goblins Oger Troll Söldner Soldaten*

*versinische Soldaten, Wappenrock wird gestellt

Das Geld überweist ihr bitte auf folgendes Konto:

Kontoinhaber: Versina e.V.

Konto-Nr. 44586

Bankleitzahl: 320 500 00

Kreditinstitut: Sparkasse Krefeld

Verwendungszweck: KIDS + euer OT Name

Ich habe die AGB (s. Anhang) gelesen und akzeptiert und melde mich hiermit unverbindlich für das Liverollenspiel „K.I.D.S. – Krieger in Diedrichs Sold oder auch Kacke an der Backe“ am 18.04.2009 an.

Datum, Unterschrift

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 (DKWDK / DKWDDK) 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 sei 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 5,- fällig. Wenn der Teilnehmer eine Ersatzperson als Teilnehmer stellt, und mit dieser Ersatzperson kommt ein Vertrag nach §1 zustande, so fällt die Stornogebühr weg.
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 5,- 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 Fotografie 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 unberührt.