



Der Versina e.V. präsentiert Landungsfest 12 - Das Jubiläum -

Auch das Jahr 524 nach der Landung neigt sich allmählich dem Ende zu und so steht das alljährliche Landungsfest vor der Tür. Für die Menschen aus Versina war es ein gutes Jahr, ein kurzer schwacher Winters, der von einem schönen Sommer abgelöst wurde. Auch die Orks ließen sich nur selten an den Grenzen des Reiches blicken, sodass alles in allem ein gutes Jahr sein Ende findet.

Das 20-jährige Thron Jubiläum der Fürstin von Versina, der Ritterschlag vom ewigen Knappen Leonhardt von Lilienberg und Ritter Dietrichs Tjostsieg in Engonien wollen in Versina gebührend gefeiert werden. Alle Freunde und Verbündete des Reiches sind ins schöne Schwantal geladen.

Da es sich um ein Volksfest handelt, findet es wie in jedem Jahr nicht im Schloss sondern auf einem einfachen Gehöft statt. Dabei handelt es sich um den schönen Kirsch Hof. Natürlich wird es wie in den Vorjahren ein Schattenspiel geben. So kommt zahlreich und gedenkt mit uns der ersten Siedler auf unserer schönen Insel ...

Endlich laden wir erneut am 02.11.2024 zum Landungsfest ein, es ist unsere 20-Jahrfeier des Versina e.V. IT Anlass ist die Landung der ersten Siedler Versinas vor 524 Jahren auf der beschaulichen Insel im Westmeer und die Krönung der Fürstin vor 20 Jahren.

Alle Getränke* (alkoholisch und nicht alkoholisch) sind wie immer im Preis inbegriffen (Der Verzehr von mitgebrachten Getränken ist leider nicht möglich). Zum Essen wird es dieses Jahr eine Brotzeitplatte der Freundschaft geben. Da es Vorort leider keine Möglichkeit zu spülen, sind wir auf Fingerfood angewiesen. Wir stellen eine gewisse Menge an Brotzeitplatten für alle, es wäre jedoch sehr schön, wenn jede Gruppe auch eine Platte bei steuern würde (inkl. IT taugliche Platte), so haben wir eine schöne Vielfalt und ein schönes Spielangebot. Da die Platte als Geschenk der Freundschaft für den Nachbartisch gedacht ist. Absprache über E-Mail erwünscht.

!!! BITTE BRINGT AMBIENTETRINKGEFÄSSE MIT!!!

Messer, Gabel, Pfrim, große Platte oder ähnliches könnte helfen, Teller bleiben zuhause.
(Keine Spülmöglichkeit Vorort)

Die unterschriebenen Anmeldungen schickt ihr bitte an folgende Adresse:

*Wasser, Softdrinks, Bier vom Fass, Flaschenbier (Alkoholfrei), Saft, Wein, Kaffee

Versina e.V. Stefan Winz Ritterstr. 69 41749 Viersen 0178 / 3743703 orga@versina-ev.de	Kurzzusammenfassung: Kosten: bis 15.08. 40,- € bis 15.10. 50,- € Conzahler + 10,- € Vereinsmitglieder - 5,- €	an: 02.11.2024 ab 19:00 Uhr Wo: Der Kirsch Hof Vennbruch 35, 41749 Viersen www.Kisch-Hof.com
---	--	--

ANMELDUNG zum Landungsfest 12

Infos zur Person:

Name:

Adresse:

Geburtsdatum:

Telefon:

Email:

Infos zum Charakter:

Charaktername(n):

Titel (optional):

Das Geld überweist ihr bitte auf folgendes Konto:

Kontoinhaber: Versina e.V.

Konto-Nr. 44586

Bankleitzahl: 320 500 00

oder

IBAN: DE80 3205 0000 0000 0445 86

Kreditinstitut: Sparkasse Krefeld

Verwendungszweck: Landungsfest12 + euer OT Name

Ich habe die AGB (siehe Anhang) gelesen und akzeptiert und melde mich hiermit für das Liverollenspiel „Das Landungsfest 12“ am 02.11.2024 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 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 wohlstandigen 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 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 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 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 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 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.

§ 11 - Sonstiges

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