

Cassaia und Nordmar-Telep Nór laden Euch herzlich ein zu unserem gemeinsamen Con:

## Cassaia 4 – Wenn Wirkstroems Feiern



Kennt Ihr die Familie Wirkstroem? Kennt ihr die Familie Papadopoulos? Nicht? Dann wird es dringend Zeit, diese kennen zu lernen und gemeinschaftlich mit Ihnen zu feiern. Wer Wirkstroems kennt weiß, es wird ein Fest. Abends kann man sich nach einem wohltuenden Trunk und gut gespeist, nach einem lustigen geselligen Abend in sein Bett fallen lassen. Trifft dann hierzu das fahrende Volk, dass noch zusammen mit ihrem Barden Pepito, dass eine oder andere Lied von sich gibt, kann der Abend nur als gelungen bezeichnet werden. Hierzu möchten wir Euch einladen und gemeinschaftlich auf das Wohl zum Wiegenfest von Mama Anna anzustoßen. Und natürlich wird es wie immer keinerlei Probleme geben, wenn Wirkstroems und Papadopoulos anwesend sind. (oder doch?!)

### Wann:

13.11 – 15.11.2020

Anreise ab 16 Uhr möglich

Check In ab 17 Uhr. Wer später anreisen muss, bitten wir uns vorab Bescheid zu geben  
Time In 19 Uhr

### Örtlichkeit:

Jugendlandheim Grimmerthal

Grimmerthal 1

92546 Schmidgaden-Rottendorf

### Veranstalter:

Cassaia und Nordmar / Telep Nór (Nicole Lochner & Kai Dämmer)

Tachauer Str. 8

92637 Weiden

015125396402

Anmeldungen bitte an: [elerie@cassaia.de](mailto:elerie@cassaia.de)

Neuerungen und weitere Infos folgen auf <https://wirkstroem.de>, sowie auf den FB Aufritten [Larpland Cassaia](#) und [Familie Wirkstroem](#)

### Was erwartet Euch?

2 Tage Ambiente Haus Con mit Plot guter Unterhaltung, netter Leute und eine Portion Humor. Südlande Kampagne inklusive zweier bespielter Hintergründe. Wie immer hoch motivierte NSCs.

### Verpflegung:

Vollverpflegung der netten Familie Wirkstroem mit Frühstück, Mittagessen, Nachmittag Snack und Abendessen. Die Vollverpflegung ist im Conpreis enthalten. Bitte bringt Euer eigenes Geschirr mit (Becher, Teller, Schüssel und Besteck).

Kaffee und Tee sind im Preis inbegriffen. Alle anderen Getränke (alkoholisch und alkoholfrei) erhaltet Ihr zu moderaten Preisen in der Taverne.

### Übernachtung:

In Mehrbettzimmern. Bitte selbst Bettlaken und Bettwäsche/Schlafsäcke mitbringen. Auch wenn Ihr, einen Schlafsack dabei habt, muss Euer Bett mit einem Laken überzogen werden.

Im kompletten Haus gilt Hausschuhpflicht, bitte daran denken.

Außerdem ist im ganzen Haus Rauchverbot (das gilt für uns auch für das Dampfen).

Aschenbecher findet Ihr vor der Tür.

Kosten	1.Staffel	2.Staffel	3. Staffel	3. Staffel	4.Staffel	5.Staffel
	29.01.2020 bis 29.02.2020	01.03.2020 bis 30.04.2020	01.05.2020 bis 30.06.2020	01.07..2020 bis 31.08.2020	01.09.2020 bis 15.10.2020	Ab 15.2020 Conzahler
Spieler	75	85	95	105	115	230
NSC	40	40	40	40	45	90

**Bankverbindung, bitte Staffelpreise beachten:**

Inhaber: Claus Lochner

IBAN: DE76100777770332373000

BIC: NORSD51XXX

Bitte im Betreff Name+Sc Cassaia 4

Es gilt das Eingangsdatum auf unserem Konto: Wichtig: Ihr seid erst dann angemeldet, wenn der Anmeldebogen bei uns eingegangen ist und der Teilnahmebeitrag auf unserem Konto gebucht wurde

Sollten bei Euch Fragen auftauchen, sind wir über Facebook sowie über E-Mail für Euch erreichbar:

[kai@nordmar.de](mailto:kai@nordmar.de)

[elerie@cassaia.de](mailto:elerie@cassaia.de)

**Eure Daten:**

**Vorname:**

**Nachname:**

**E-Mail-Adresse:**

**Telefonnummer:**

**Handynummer:**

**Straße & Nr.:**

**PLZ und Ort:**

**Geburtsdatum:**

**SC oder NSC:**  **Spieler**  **NSC**

**Charaktername:**

**Charakterrasse:**

**Charakterklasse:**

**Contage:**

**Ich bin Sanitäter / Arzt:**

**Ich bin Vegetarier:**

**Allergien:**

**Gruppe / Land:**

Hiermit melde ich mich verbindlich an und habe die AGB zur Kenntnis genommen:

**Unterschrift Teilnehmer**

# Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) und Teilnahmebedingungen

## Cassaia Larp

### Allgemeine Geschäftsbedingungen

#### § 1 - Zustandekommen des Vertrages

1. Der Vertrag kommt durch die Anmeldebestätigung des Cassaia i.G. (nachfolgend „Veranstalter“ genannt) zwischen dem Veranstalter und dem Teilnehmer zustande. Reagiert der Veranstalter auf die Anmeldung des Teilnehmers nicht innerhalb von 14 Tagen, so ist der Teilnehmer nicht mehr an seine Anmeldung gebunden.
2. Die endgültige Anmeldebestätigung des Veranstalters erfolgt erst nach Eingang des gesamten Teilnehmerbeitrags.

#### § 2 - Allgemeine Bestimmungen 1. Diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen gelten für alle im Zusammenhang mit der Veranstaltung möglichen Belange.

2. Alle Änderungen und Nebenabreden der AGB bedürfen der Schriftform. Sie erlangen Gültigkeit erst nach der schriftlichen Bestätigung des Veranstalters.
3. Die Wirksamkeit dieser AGB bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Bestimmungen dieser AGB unberührt.
4. Das Mindestalter des Teilnehmers beträgt 18 Jahre.

#### § 3 - Sicherheit 1. Der Teilnehmer versichert, sich der Natur der Veranstaltung und den damit verbundenen Risiken (Nacht- oder Geländewanderungen, Kämpfe mit Polsterwaffen etc.) bewusst zu sein und erklärt sich unter ausreichender Würdigung der zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelische Belastungen in der Lage an der Veranstaltung teilzunehmen. Soweit die zu erwartenden Risiken und Belastungen nicht aus dem beigelegten Informationsmaterial hervorgehen, kann im Zweifelsfall der Veranstalter hierzu weitere Auskünfte erteilen.

2. Der Teilnehmer ist verpflichtet, sich selbstständig über die geltenden Sicherheitsbestimmungen zu informieren und seine Ausrüstung (insbesondere die von ihm verwendeten Polsterwaffen und Rüstungen) selbstständig auf Spielsicherheit zu kontrollieren. Soweit sie den Sicherheitsbestimmungen nicht oder nicht mehr entsprechen, hat er sie sofort aus dem Gebrauch zu nehmen.
3. Der Veranstalter behält sich vor, die Ausrüstung des Teilnehmers einer Sicherheitsüberprüfung zu unterziehen. Beanstandete Gegenstände dürfen im Spiel nicht weiterverwendet werden und sind vom Spielgelände zu entfernen. Zuwiderhandlungen können zum Ausschluss von der Veranstaltung führen.
4. Der Teilnehmer verpflichtet sich, über das normale Risiko von Live-Rollenspiel hinausgehende Gefährdungen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung (Wälder, Gebäude etc.) zu vermeiden. Insbesondere zählt dazu das Klettern an ungesicherten Steilhängen und Mauern, das Entfachen von offenen Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten, das Benutzen von nicht zugelassenen Waffen oder Ausrüstung sowie übermäßiger Alkoholkonsum. Der Konsum von Drogen (Rauschmitteln) führt zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung und wird umgehend zur Anzeige gebracht.
5. Wer Alkohol in einer Menge getrunken oder Medikamente zu sich genommen hat, die das Führen eines Fahrzeugs auf öffentlichen Straßen unzulässig machen, hat von Kämpfen jeder Art sowie von körperlich gefährlichen Übungen wie Klettern unbedingt Abstand zu halten. Zuwiderhandlungen führen zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung.
6. Spitze oder scharfe Gegenstände (z.B. Gebrauchsmesser, Äxte etc.) dürfen nur in gesichertem Zustand getragen werden. Scharfkantige oder spitze Rüstungs- bzw. Ausrüstungsteile (z.B. ein Helm mit einem spitzen Dorn) dürfen nicht verwendet werden.
7. Abgesperrte oder laut Belehrung nicht zu betretende Gebiete sind nicht zu betreten.
8. Die Verwendung von pyrotechnischen Mitteln ist grundsätzlich verboten. Ausnahmen sind,

bei entsprechender Befähigung, mit dem Veranstalter zu besprechen und bedürfen dessen ausdrücklicher Genehmigung.

9. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.

10. 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.

11. Bei Ausschluss von der Veranstaltung aufgrund von Verstößen gegen die Sicherheitsbestimmungen lt. ist der Veranstalter nicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages verpflichtet.

#### **§ 4 - Haftung**

1. 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. Für selbst verschuldete Schäden haftet der jeweilige Verursacher.

3. Eine Teilnahme an der Veranstaltung ist nur für Personen gestattet, die über eine Personen Haftpflichtversicherung verfügen. Sie wird vorausgesetzt.

4. 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 beim 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. Der Veranstalter behält sich vor, im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer ohne Angabe von Gründen gegen Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages von der Veranstaltung auszuschließen.

2. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Vertragsschluss gem., egal zu welchem Zeitpunkt, versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies gelingen wird der Teilnahmebetrag abzüglich einer Stornierungsgebühr von 15 Euro zurückerstattet. 14 Tage vor Beginn der Veranstaltung wird der Teilnehmerbeitrag nur aus Kulanz zurückerstattet. Ist eine anderweitige Platzvergabe nicht möglich, wird der Teilnehmerbeitrag nicht zurückerstattet.

3. Teilnehmerplätze sind nicht übertragbar. Sollte der Teilnehmer verhindert sein, so ist es nicht ohne weiteres möglich, dass eine andere Person an seiner Stelle an der Veranstaltung teilnimmt. Eine derartige Regelung bedarf aufgrund der besonderen Natur der Veranstaltung der Zustimmung des Veranstalters.

#### **§ 7 – Teilnehmerbeitrag, Zahlungsverzug**

1. Die Zahlung des Teilnehmerbeitrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Die Zahlung hat 14 Tage nach Eingang der Anmeldung zu erfolgen. Sollte dieser nicht innerhalb des genannten Zeitraumes von 14 Tagen nach Anmeldung eingehen, erlischt die Anmeldung und der reservierte Platz wird wieder freigegeben. Der Vertrag wird dann aufgrund Nichtzahlung des Teilnehmerbeitrages aufgelöst. 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 Klausel 1. Der NSC ist an die Weisung der Spielleitung gebunden. Ihren Anordnungen hat er Folge zu leisten.**

**2. NSC, die aus Gründen von der Veranstaltung verwiesen werden, können über ihren Teilnehmerbetrag hinaus auf die volle Höhe des SC-Beitrags in Anspruch genommen werden.**

**§ 9 - Hinweis zum Datenschutz**

**1. Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass seine Daten von Beginn der Anmeldung an in einer elektronischen Kundendatei geführt werden.**

**2. Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, E-Mail sowie eine Fotografie umfassen. Diese Stammdaten werden auf unbegrenzte Zeit gespeichert. Darüber hinaus werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, - klasse, etc.).**

**3. Die angegebenen Daten der Teilnehmer werden vertraulich behandelt und nicht an Dritte weitergegeben. Freiwillig angegebene Daten zum Gesundheitszustand des Teilnehmers werden vertraulich behandelt.**