



## **Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) für Veranstaltungen der Darkcrypt-Orga**

### **§1. Geltungsbereich und Vertragsgegenstand**

**(1)** Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen von Darkcrypt gelten für alle mit unseren Veranstaltungen im Zusammenhang stehenden Belange, nach Maßgabe des zwischen der Darkcrypt-Orga und dem Teilnehmer geschlossenen Vertrages.

**(2)** Vertragspartner ist der „Grüne Welten Rollenspielkulturverein e.V.“, welcher in diesem Dokument als „Darkcrypt“, „Darkcrypt-Orga“ oder „Veranstalter“ genannt wird, sowie der jeweilige Teilnehmer, welcher „Teilnehmer“ genannt wird.

**(3)** Diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen gelten ausschließlich. Entgegenstehende oder von den Allgemeinen Geschäftsbedingungen abweichende Bedingungen des Teilnehmers werden nicht anerkannt, es sei denn, Darkcrypt hätte ausdrücklich und schriftlich ihrer Geltung zugestimmt.

**(4)** Auch dann, wenn Darkcrypt in Kenntnis entgegenstehender oder von den Geschäftsbedingungen von Darkcrypt abweichender Bedingungen des Teilnehmers die Leistung vorbehaltlos ausführt, gelten ausschließlich die Allgemeinen Geschäftsbedingungen von Darkcrypt.

**(5)** Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der Darkcrypt gelten sowohl gegenüber Verbrauchern als auch gegenüber Unternehmern, es sei denn, in der jeweiligen Klausel wird eine Differenzierung vorgenommen.

## **§2. Vertragsschluss**

- (1)** Eine Bestellung durch den Teilnehmer erfolgt entweder schriftlich (E-Mail, Brief) über auf der Website bereitgestellte Kontaktdaten oder Absendung eines Bestellformulars in unserem Shop.
  - (2)** Die Bestellung des Teilnehmers ist ein bindendes Angebot. Der Teilnehmer erhält hierüber eine Auftragsbestätigung, sei es durch persönliche Übergabe, Brief oder E-Mail.
  - (3)** Der Vertrag kommt erst durch eine separate Annahmeerklärung durch Darkcrypt oder durch Zusendung des Teilnahmetickets zustande.
  - (4)** Vorher abgegebene Angebote durch Darkcrypt sind freibleibend.
  - (5)** Bestellt der Teilnehmer das Ticket auf elektronischem Wege, werden Vertragstext sowie AGB in wiedergabefähiger Form gespeichert und auf Verlangen des Teilnehmers per E-Mail zugesandt.
  - (6)** An Abbildungen, Zeichnungen, Kalkulationen und sonstigen Unterlagen behält sich Darkcrypt die Eigentums- und Urheberrechte vor. Dies gilt auch für solche schriftlichen Unterlagen, die als "vertraulich" bezeichnet sind.
- Vor ihrer Weitergabe an Dritte bedarf es der ausdrücklichen schriftlichen Zustimmung von Darkcrypt.

## **§3. Altersnachweis und Teilnahme unter 18 Jahren**

- (1)** Für Teilnehmer ab 12 Jahren und unter 18 Jahren ist eine schriftliche Erlaubnis der Erziehungsberechtigten und (falls der/die Erziehungsberechtigte/n den Jugendlichen nicht selbst begleiten) eine von den Erziehungsberechtigten bestimmte volljährige Aufsichtsperson erforderlich. Die Einverständniserklärung ist am Eingang des Geländes bei der Eintrittskartenkontrolle abzugeben, spätestens aber beim Check-In bei der Spielleitung vor Intime-Spielebeginn.
- (2)** Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren dürfen nur in Begleitung eines ihrer Erziehungsberechtigten teilnehmen. Die Einverständniserklärung ist am Eingang des Geländes bei der Eintrittskartenkontrolle abzugeben, spätestens aber beim Check-In bei der Spielleitung vor Intime-Spielebeginn.
- (3)** Teilnehmer unter 18 Jahren müssen immer eine Kopie der jeweiligen Einverständniserklärung auf dem Veranstaltungsgelände bei sich tragen.
- (4)** Ausnahmeregelungen bezüglich der begleitenden Aufsichtsperson bedürfen der Schriftform.
- (5)** Teilnehmer unter 12 Jahren ist das Teilnehmen an der Veranstaltung untersagt. Diese dürfen nur im direkten Lagerbereich bei Ihrem Erziehungsberechtigten sein und an keinerlei Veranstaltungsangeboten teilnehmen. Auch hier dürfen diese nur in Begleitung eines ihrer Erziehungsberechtigten anwesend sein und müssen durch diese dauerhaft umsorgt und beaufsichtigt werden. Die Einverständniserklärung ist am Eingang des Geländes bei der Eintrittskartenkontrolle abzugeben, spätestens aber beim Check-In bei der Spielleitung vor Intime-Spielebeginn.

#### **§4. Preise und Zahlungsbedingungen**

**(1)** Alle Preisangaben auf unserer Homepage sowie anderen Medien/Plätzen erfolgen ohne Gewähr. Sie stellen lediglich eine sog. „invitatio ad offerendum“ dar.

**(2)** Die Zahlung des Teilnahmebeitrages ist, sofern nicht (schriftlich) anders vereinbart, im Voraus und ohne Abzug zu leisten.

**(3)** Bei Bestellungen über unseren Shop gilt der zum Zeitpunkt des Gebots angezeigte Betrag.

**(4)** Bei Bestellungen per E-Mail oder Brief gilt ebenfalls der aktuelle Betrag aus dem Shop, jedoch bezogen auf den Tag der Bearbeitung der Anfrage seitens des Veranstalters und nicht des Versands auf Teilnehmerseite).

**(5)** Der fällige Teilnahmebetrag ist innerhalb von 14 Tagen nach der Bestellung zu begleichen. Es gilt der Zeitpunkt des Eingangs der Zahlung auf unserem Konto.

Es ist Sache des Teilnehmers, eventuelle Laufzeiten zwischen Geldinstituten (2-3 Tage für Überweisungen, zudem keine Gutschrift am Wochenende) bei Einhaltung der Frist einzukalkulieren.

**(6)** Sollte es zu einer Überschreitung des Zahlungszeitrahmens kommen bestehen mehrere Möglichkeiten, mit der Sache zu verfahren:

1. Der Teilnehmer oder der Veranstalter tritt vom Kaufvertrag zurück.
  - In diesem Fall veranschlagt der Veranstalter eine (artikel- und preisunabhängige) Bearbeitungsgebühr in Höhe von 5,00 €.
  - Die Rückerstattung findet unter fairen Bedingungen statt, d.h.
    - Erstattung innerhalb von 14 Tagen.
    - Es ist Sache des Veranstalters Laufzeiten einzukalkulieren, s. (5).
    - Bei Überschreitung der Laufzeiten entfällt die Bearbeitungsgebühr.
2. Der Teilnehmer begleicht die Differenz zum aktuell gültigen Staffelpreis
  - In diesem Fall wird keinerlei Bearbeitungsgebühr erhoben.
  - Der Differenzbetrag ist unter den gleichen Bedingungen wie unter (5) zu begleichen.
3. Es wird eine anderweitige, schriftliche, Vereinbarung zwischen Teilnehmer und Veranstalter getroffen.

Sollte eine veranstalterseitige Abwesenheit (bspw. Krankheit, Urlaub) eine Rückerstattung innerhalb von 14 Tagen unmöglich machen, so wird der Teilnehmer hierüber informiert (E-Mail oder Brief). In diesem Fall wird aufgrund der Laufzeit natürlich von einer Bearbeitungsgebühr abgesehen.

**(7)** Storno nach Kaufpreisleistung an den Veranstalter und Ticketversand an den Käufer ist nur unter besonderer schriftlicher Vereinbarung zwischen Teilnehmer und Veranstalter möglich. Grundlegend kann der Teilnehmerticket-Käufer das Ticket eigenständig auf eigene Rechnung weiterverkaufen oder verschenken.

In diesem Fall muss er dem Veranstalter vor Veranstaltungsbeginn den neuen Ticketinhaber benennen (mit vollem Zu- und Vornamen), alternativ kann der Teilnehmerticket-Käufer das Ticket verfallen lassen.

Sollte eine Kulanzstornierung mit Ticketrücksendung möglich sein (keine Referenzfall), so ist diese mit zusätzlichen Stornogebühren behaftet und nur durch schriftliches Angebot des Veranstalters sowie fristgerechter Erfüllung des Teilnehmers gültig.

**(8)** Aufrechnungsrechte stehen dem Teilnehmer nur dann zu, wenn seine Gegenansprüche rechtskräftig festgestellt, unbestritten oder von Darkcrypt schriftlich anerkannt sind. Ist der Teilnehmer Unternehmer, ist der zur Ausübung des Zurückbehaltungsrechtes nur befugt, wenn sein Gegenanspruch auf dem gleichen Vertragsverhältnis beruht.

**(9)** Darkcrypt versendet die Tickets regelmäßig mit einem Versanddienst der Wahl von Darkcrypt. Der Versand der Teilnahmetickets erfolgt in 14-tägigen Abständen und kann bis zu 4 Wochen nach Zahlung des Tickets dauern, jedoch spätestens 1 Woche vor der Veranstaltung.

Ein Verkauf vor Ort kann je nach Veranstaltung vom Veranstalter angeboten werden und ist direkt (wie in einem Ladengeschäft) vollständig zu bezahlen.

In diesem Fall besteht kein Rückgaberecht wie im Falle des Fernabsatzgesetzes, da es sich um ein reguläres Geschäft wie in einem Laden handelt, der Teilnehmer direkt die Gegenleistung des Veranstalters begutachten kann und das Geschäft abschließt.

**(10)** Bei Anmeldung haftet für die Verbindlichkeit grundsätzlich derjenige, der die Tickets bei Darkcrypt bestellt hat.

**(11)** Erfolgt die Bestellung von Tickets im Rahmen einer Sammelbestellung, versendet Darkcrypt sämtliche Tickets an die Person, welche diese bestellt hat. Mit Zusendung der Tickets an diese Person ist die Lieferpflicht seitens Darkcrypt erfüllt.

Mögliche rechtliche Ansprüche sind im Schadensfall an eben diese Person zu stellen.

## **§5. Widerrufsrecht**

**(1)** für Veranstaltungstickets: Ein Widerrufsrecht ist nach §312b Abs. 3 Nr. 6 BGB ausgeschlossen und nicht auf Ticketkäufe anwendbar.

Dies bedeutet, dass ein zweiwöchiges Widerrufs- und Rückgaberecht ausgeschlossen ist. Jede Bestellung von Eintrittskarten ist damit unmittelbar nach Bestätigung durch Darkcrypt bindend und verpflichtet zur Abnahme und Bezahlung der bestellten Karten.

**(2)** Ausnahmeregelung: Der Veranstalter kann einmalig für einzelne Veranstaltungsangebote hiervon abweichende Erklärungen auf seinen Anmeldeformularen bekanntgeben.

Diese sind dann für das Rechtsgeschäft, welches darauf beruht für beide Seiten Bindend. Stellen aber eine Kulanzleistung ohne festen Anspruch des Teilnehmers da und umfassen auch nur den genannten Kulanzzeitraum.

- Ende der Widerrufsbelehrung –

## **§6. Rücktritt des Veranstalters**

**(1)** Darkcrypt ist berechtigt, aus wichtigem Grund vom Vertrage zurückzutreten, insbesondere wenn eine in der Einladung, Veranstaltungsankündigung oder der Anmeldebestätigung angegebene Mindestteilnehmerzahl nicht erreicht wird oder die Durchführung der Veranstaltung nicht zumutbar ist, weil die wirtschaftliche Obergrenze aus nicht von ihr zu vertretenden Umständen überschritten wird.

**(2)** Darkcrypt behält sich vor, im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer ohne Angabe von Gründen gegen Rückerstattung des ggf. bereits entrichteten Teilnahmebetrages von der Veranstaltung auszuschließen.

**(3)** In den vorgenannten Fällen erhält der Teilnehmer das eingezahlte Teilnahmeentgelt anhand der in (5) definierten Umstände zurück. Es fällt keine Bearbeitungsgebühr an.

Die Frist beginnt jedoch erst ab jenem Zeitpunkt, ab dem uns die Kontodaten des Empfängers bekannt sind.

**(4)** Darkcrypt behält sich vor, Teilnehmer, die gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen, andere Personen gefährden oder den Anweisungen von Darkcrypt (oder deren Erfüllungsgehilfen) nicht Folge leisten, sofort von der Veranstaltung zu verweisen.

Der Teilnehmer hat in diesem Fall kein Recht auf eine anteilige oder komplette Rückerstattung des Teilnahmebeitrags.

## **§7. Haftung für Schäden**

**(1)** Die Haftung von Darkcrypt für vertragliche Pflichtverletzungen sowie aus Delikt ist auf Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit beschränkt. Dies gilt nicht bei Verletzungen von Leben, Körper und Gesundheit des Teilnehmers, sowie wegen der Verletzung von Kardinalpflichten und dem Ersatz von Verzugsschäden nach §286 BGB. Insoweit haftet die Darkcrypt für jeden Grad des Verschuldens.

**(2)** Die Haftung im Fall der Verletzung von Kardinalspflichten wird auf den regelmäßig vorhersehbaren Schaden begrenzt.

**(3)** Für selbstverschuldete Schäden haftet grundsätzlich der Verursacher. Eine eigene Haftpflichtversicherung des Teilnehmers wird grundsätzlich vorausgesetzt. Und eine eigene Unfallversicherung ist durch Darkcrypt empfohlen.

**(4)** Der (1) und (2) vorgenannte Haftungsausschluss gilt ebenfalls für leicht fahrlässige Pflichtverletzungen der Erfüllungsgehilfen von Darkcrypt.

**(5)** Soweit eine Haftung für Schäden, die nicht auf der Verletzung von Leben, Körper oder Gesundheit des Teilnehmers beruhen für die leichte Fahrlässigkeit nicht ausgeschlossen ist, verjähren derartige Ansprüche innerhalb eines Jahres beginnend mit der Entstehung des Anspruches.

**(6)** Soweit die Schadenersatzhaftung gegenüber Darkcrypt ausgeschlossen oder eingeschränkt ist, gilt dies auch im Hinblick auf die persönliche Schadenersatzpflicht der Angestellten, Mitarbeiter, Vertreter und Erfüllungsgehilfen von Darkcrypt.

**(7)** Soweit wir für sonstige Schäden aufgrund des Vertrages haften, ist unsere Haftung auf das dreifache Teilnahmeentgelt beschränkt. Diese Haftungsbeschränkung gilt auch dann, wenn der Eintritt des Schadens durch Verschulden eines Leistungsträgers verursacht wurde.

**(8)** Der Teilnehmer bestätigt mit der Bestellung, dass er sich der Natur der Veranstaltung und den damit verbundenen Risiken vollumfänglich bewusst ist und dies vollumfänglich akzeptiert.

Die Veranstaltung ist ein Geländespiel inklusive Kämpfen mit Polsterwaffen bei Tag und bei Nacht in einer nicht ausgeleuchteten Umgebung. Jeder Teilnehmer hat die Möglichkeit sich bei für seine Einschätzung zu risikoreichen Situationen jederzeit aus dem Spiel herauszunehmen und nicht daran teilzunehmen.

Eine Haftung seitens des Veranstalters im Rahmen der Natur der Veranstaltung besteht nicht. Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr.

**(9)** Das Befahren des Geländes und des Parkplatzes mit Fahrzeugen jeglicher Art geschieht auf eigene Gefahr. Eine Haftung für Beschädigungen ist ausgeschlossen. Der Teilnehmerparkplatz ist nicht überwacht und das Parken erfolgt ebenfalls auf eigene Gefahr.

Für Diebstahl und Beschädigungen wird eine Haftung seitens Darkcrypt ausgeschlossen.

## **§8. Form von Erklärungen**

**(1)** Rechtserhebliche Erklärungen und Anzeigen, die der Teilnehmer gegenüber Darkcrypt oder einem Dritten abzugeben hat, bedürfen der Schriftform.

**(2)** Mündliche Zusagen durch einen Angestellten von Darkcrypt, Vertretern oder von sonstigen Hilfspersonen bedürfen der schriftlichen Bestätigung durch Darkcrypt.

## **§9. Urheberrechte und Recht an Bild und Ton**

**(1)** Alle Rechte an Tonaufnahmen, Filmaufnahmen sowie Fotografien sind dem Veranstalter vorbehalten. Bei einer gewerblichen Nutzung und/oder öffentlichen Nutzung bedarf es der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung des Veranstalters.

Aufnahmen für rein private Zwecke sind gestattet und dem Veranstalter auf Verlangen zur Verfügung zu stellen.

**(2)** Der Teilnehmer erklärt sich mit der – auch öffentlichen und gewerblichen – Verwertung und Verwendung von ihm darstellendem Bild- und Tonmaterial einverstanden, welches ihn – auch in Teilen – abbildet oder betrifft. Dies gilt räumlich und zeitlich unbegrenzt.

**(3)** Alle Rechte an den mit der Veranstaltung verbundenen, aufgeführten, aufgezeichneten sowie besprochenen Ideen, Handlungen, Namen, Hintergründen, Storylines, Bildern, Logos und Eigennamen gehören Darkcrypt und sind ausschließlich Darkcrypt vorbehalten. Dies gilt auch für eigene – auf Basis dieser erstellten Bilder, Logos, Eigennamen und Hintergründen – erstellte Bilder, Logos und Hintergründen.

**(4)** Öffentliche Aufführungen, Übertragung und Wiedergabe von Aufnahmen der jeweiligen Veranstaltung – auch nach Bearbeitung – bedürfen der schriftlichen Genehmigung und Freigabe durch Darkcrypt.

## **§10. Tiere auf der Veranstaltung**

**(1)** Ein Mitbringen von Tieren ist nicht gestattet.

**(2)** Eine Ausnahme bildet hier die Regelung für Hunde. Hunde müssen im Vorfeld der Veranstaltung über das Hundeticket angemeldet sein. Ebenso ist der Hundehalter verpflichtet, den Impfpass und einen Nachweis über eine gültige Hundehalterhaftpflichtversicherung beim Check-In des Hundes vorzuzeigen.

Der Hundebesitzer bekommt einen vom Veranstalter zugewiesenen Zeltplatz im jeweiligen Lagerbereich. Hier ist – außer der Hauptwege fürs “Gassi gehen” – der ausschließlich erlaubte Aufenthaltsort für den Hund. Ein Betreten des Hundes der Kampfzone, des Stadtbereiches und vor allem der großen Wiesenflächen vor dem Lager sowie der Waldgebiete ist untersagt.

Der Hund muss immer angeleint sein und der Hundehalter ist verpflichtet, immer auf den Hund aufzupassen. Er dafür zu sorgen, dass der Hund nicht frei herumlaufen oder weglaufen kann. Hunde über 20kg oder über 40cm Schultermaß müssen zusätzlich einen Maulkorb tragen.

**(3)** Der Hundehalter sichert zu, dass sein Hund den allgemein gültigen Wesenstest bestanden hat und in keinsten Weise gegenüber anderen Teilnehmern mit und ohne Verkleidung sowie anderen Hunden aggressiv agiert.

Der Hundebesitzer erklärt sich einverstanden, dass er bei Zuwiderhandlung der genannten Punkte des §10 umgehend ohne Rückerstattung des Teilnehmerbetrages, sowohl ganz oder in Teilen, vom Veranstalter des Geländes verwiesen werden kann.

Im Schadensfall befreit der Halter Darkcrypt von jeglicher Haftung und haftet selbst vollumfänglich.

### **§11. Pflichten des Teilnehmers**

**(1)** Der Teilnehmer ist für die Sicherheit seiner Ausrüstung selbst verantwortlich.

**(2)** Der Teilnehmer erkennt sämtliche vom Veranstalter vorgegebenen geltenden Sicherheitsbestimmungen bezüglich Ausrüstung und Verhalten an und ist verpflichtet, sich über diese selbstständig zu informieren.

**(3)** Der Teilnehmer verpflichtet sich, seine Ausrüstung gegebenenfalls einer Prüfung durch den Veranstalter zu unterziehen. Trotzdem ist er für die gesamte Dauer der Veranstaltung weiterhin für die Sicherheit seiner Ausrüstung selbst verantwortlich.

Der Veranstalter behält sich vor, für ihn fragwürdige Ausrüstungsgegenstände ohne Angabe von Gründen für die Veranstaltung nicht zuzulassen. In diesem Fall ist der Teilnehmer verpflichtet, den jeweiligen Gegenstand umgehend aus dem Spielgebiet (Zelt oder Auto) zu bringen.

**(4)** Der Teilnehmer verpflichtet sich, sämtlichen Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen Folge zu leisten.

**(5)** Der Teilnehmer verpflichtet sich, gefährlichen Situationen für sich und andere Teilnehmer, aber auch gefährlichen Situationen für die Umgebung zu vermeiden. Er verpflichtet sich ebenso, auf die Gesundheit der anderen Teilnehmer bei Kämpfen und anderen Situationen zu achten. Dies bedeutet unter anderem:

Er verpflichtet sich, nicht auf Palisaden oder Bäume zu klettern, er bremst seine Schläge mit der Polsterwaffe ab, er nimmt Rücksicht auf offensichtlich ängstliche oder mit der Situation überforderte Mitspieler (insbesondere bei Kämpfen im Lagerbereichen) und er benutzt keine nicht zugelassenen oder den Sicherheitsbestimmungen nicht genügenden Ausrüstungsgegenstände. Ebenso verpflichtet er sich, auf sein Lagerfeuer zu achten und die aktuellen Brandschutzbestimmungen zu befolgen und das Feuer nicht unbeaufsichtigt zu lassen, im Wald nicht zu rauchen und insbesondere keine Glasscherben auf dem Gelände liegen zu lassen.



**(6)** Der Teilnehmer verpflichtet sich, auf seinen Alkoholkonsum zu achten. Dies bedeutet, er verpflichtet sich, auf übermäßigen Alkoholkonsum zu verzichten und sich ab 0,5 Promille nicht mehr an Kämpfen zu beteiligen.

Auf Wunsch des Teilnehmers oder auf Wunsch des Veranstalters, seiner Erfüllungsgehilfen kann ein Alkoholtest im Pusteverfahren, gleich einer polizeilichen Untersuchung, durchgeführt werden und so der Betroffene auf sein Verhalten aufmerksam gemacht werden. Ggfs. kann er auch bis zur Ernüchterung vorübergehend vom Spiel ausgeschlossen werden.

**(7)** Der Teilnehmer darf grundsätzlich keine Art von stark alkoholischen Getränken (Liköre, Schnaps etc.) auf das Veranstaltungsgelände mitbringen, es sei denn, er hat hierfür eine schriftliche Erlaubnis seitens des Veranstalters (gilt für Tavernen etc.)

**(8)** Der Erwerb einer Nicht-Spieler-Charakter Teilnehmerkarte verpflichtet dazu, nicht nur den Anweisungen des Veranstalters im allgemeinen Sinne Folge zu leisten, sondern auch in Bezug auf Art und Weise des Charakterspieles, des Charakters und der Spielaktionen. Ausgenommen hiervon sind Gründe wie körperliche Erschöpfung, Verletzung etc.

Bei Zuwiderhandlung wird eine Vertragsstrafe von mindestens dem Differenzbetrag des NSC- und dem Spieler-Vor-Ort-Ticket der jeweiligen Veranstaltung fällig.

**(9)** Der Teilnehmer verpflichtet sich zur Einhaltung des Spielregelwerkes, der Anlagen zum Spielregelwerk und der in diesen AGBs benannten Voraussetzungen und Verpflichtungen.

**(10)** Da Darkcrypt den Betrieb von Generatoren außerhalb der Auf- und Abbautage untersagt und auch keinen Strom für Lager oder einzelne Teilnehmer/Händler bereitstellen kann, versichert der Teilnehmer mit Akzeptieren der AGB, dass er zur Erhaltung seiner Gesundheit und aus medizinischen Gründen keinen Strom benötigt.

Sollte der Teilnehmer diese doch benötigen, so hat er dies spätestens 14 Tage vor Veranstaltungsbeginn unter Angabe der Generatoren-Bezeichnung und den technischen Daten an Darkcrypt zu melden, sowie den medizinischen Grund genauestens zu beschreiben. Außerdem darf der Generator grundlegend nicht lauter als 20 dB sein und muss die Brandschutzbestimmungen des Landes in der die Veranstaltung stattfindet vollumfänglich erfüllen.

Für spätere Schäden wegen Nichteinhaltung dieser Grundvoraussetzungen ist der Generatorbesitzer vollumfänglich und alleinig haftbar und nicht die Darkcrypt. Dies akzeptiert der Generatorbesitzer vollumfänglich und bestätigt dies auch zur Kenntnis genommen zu haben mit dem Kauf seines Teilnehmertickets.

**(11)** Dem Teilnehmer ist es untersagt, Veränderungen an den Wasseranschlüssen/sanitären Anlagen vorzunehmen oder eigene Schläuche und Installationen an den Wasserentnahmestellen, welche der Veranstalter bereitstellt, anzuschließen.

Gleiches gilt für etwaige Beheizungsanlagen. Diese dürfen nur durch eingewiesenes Personal des Veranstalters bedient werden. Für Schäden, welche durch einen Verstoße des Teilnehmers entstehen ist der Verursache vollumfänglich alleine und unmittelbar haftbar und nicht die Darkcrypt.

## **§12. Übertragung von Teilnehmerplätzen**

**(1)** Teilnehmerplätze sind übertragbar und können weiterverkauft werden. Der Veranstalter behält sich jedoch die gleichen Rechte vor, wie in §6. Ebenso ist der neue Karteninhaber verpflichtet, die allgemeinen Geschäftsbedingungen für Veranstaltungen von Darkcrypt anzuerkennen.

## **§13. Gerichtsstand, Rechtswahl und Erfüllungsort**

**(1)** Soweit sich aus dem Vertrag nichts anderes ergibt, ist Erfüllungsort und Zahlungsort der Geschäftssitz des in §1 genannten Vereins.

**(2)** Für diesen Vertrag gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen für Veranstaltungen von Darkcrypt, die Teilnahmebedingungen für die jeweilige Veranstaltung und das Recht der Bundesrepublik Deutschland.

**(3)** Ausschließlicher Gerichtsstand ist bei Verträgen mit Kaufleuten, juristischen Personen des öffentlichen Rechtes oder öffentlich-rechtlichen Sondervermögen das für den Geschäftssitz des in §1 genannten Vereins zuständige Gericht.

**(4)** Hat der Teilnehmer keinen allgemeinen Gerichtsstand in Deutschland oder einem anderen Mitgliedsland der europäischen Union, so ist ausschließlicher Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus diesem Vertrag der Geschäftssitz des in §1 genannten Vereins.

## **§14. Schlussklärung**

**(1)** Sollten einzelne Regelungen oder Formulierungen dieser allgemeinen Geschäftsbedingungen unwirksam sein oder werden, bleibt die Gültigkeit der übrigen Regelungen weiterhin bestehen.

