

## „Tänze fürs Volk“, Tanztraining (Workshop)

**Tourdion** trad./Frankreich

Quand je bois du vin clair, a-mi tout tour-ne, tour-ne, tour-ne, tour-ne,  
aus-si dé-sor-mais je bois An-jou ou Ar-bois,  
chan-tons et bu-vons, à ce fla-con fai-sons la guer-re,  
chan-tons et bu-vons, mes a-mis bu-vons donc!

Die lebenslustigen, unkomplizierten Volks- und Bauerntänze aus West- und Osteuropa sind eine besonders heitere Komponente des europäischen Kulturguts.

Wir bieten Euch ausreichend Zeit, um in einem entspannten Umfeld verschiedene Tänze (besser) kennen zu lernen.

Das Programm besteht hauptsächlich aus „Klassikern des LARPs“ wie Tourdion, Schiarazula und Branle des Pois. Hinzukommen einige Kreis- bzw. Reihentänzen der Balkanregion. Jeder ist willkommen, auch ohne feste(n) Tanzpartner(in); Gewandung ist gerne gesehen, aber nicht notwendig.

<b>Ort:</b>	<b>Ponttor in Aachen</b>
<b>Beginn:</b>	<b>Samstag, 19. August 2017, 13 Uhr</b> (etwas Zeit für Parkplatzsuche einkalkulieren!)
<b>Ende:</b>	<b>Samstag, 19. August 2017, Ende offen</b>
<b>Kursleiterinnen:</b>	<b>Langjährige Tänzerinnen im Bereich historische europäische Tänze, Balkantänze und Forró</b>
<b>Qualifikation:</b>	<b>Keine Vorerfahrung notwendig</b>
<b>Kosten:</b>	<b>Vereins-Mitglieder: 4 €</b> <b>Nicht-Mitglieder: 6 €</b>
<b>Anmeldung und Kontakt:</b>	<b>Gesellschaft für Liverollenspiel e.V.,</b> Anmeldung und AGBs werden vor Ort unterschrieben, zur Anmeldung reicht eine einfache e-mail an: <b>Sonja Catterfeld <a href="mailto:Finanzvorstand@gflr.de">Finanzvorstand@gflr.de</a></b>  <b><i>Überweisung erst nach Zahlungsaufforderung per e-mail!</i></b>

# Allgemeine Geschäftsbedingungen für Workshops der Gesellschaft für Liverollenspiel

(in der Fassung vom: 10.03.2015)

1. **Geltungsbereich:** Der Geltungsbereich dieser Teilnahmebedingungen umfasst Workshop-Angebote der Gesellschaft für Liverollenspiel e.V., Schöntalerstraße 14, 58300 Wetter. Durch die Buchung eines Workshops oder Teilnahme an selbigem erkennt der Teilnehmende diese Teilnahmebedingungen an. Sie sind somit Bestandteil des Vertrages.
2. **Anmeldung und Zustandekommen des Vertrags:** Sie können sich per Brief oder per E-Mail [Finanzvorstand@gflr.de](mailto:Finanzvorstand@gflr.de) anmelden. Sollten Sie die Anmeldung für eine andere Person vornehmen, geben Sie bitte unbedingt deren Namen und Adresse an. Die Anzahl der Plätze ist begrenzt. Der Vertrag kommt durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters an den Teilnehmenden zustande.
3. **Kursgebühr/Materialkosten:** Alle angegebenen Preise enthalten die gültige Mehrwertsteuer von 19 %. Materialkosten werden – soweit nicht anders angegeben – separat mit dem Kursleiter/ der Kursleiterin vor Ort abgerechnet.
4. **Bezahlung:** Die Kursgebühr wird mit der Anmeldebestätigung in Rechnung gestellt. Die Zahlung muss innerhalb von 15 Werktagen auf das Konto der Gesellschaft für Liverollenspiel e.V. überwiesen werden. Die Überweisung ist grundsätzlich unter Angabe des vollständigen Namen und der Bezeichnung des Workshops auszuführen. Sollte die Zahlung nicht zur Fälligkeit geleistet werden, erlischt der Anspruch auf den Kursplatz.
5. **Stornierung: Ab 14 Tagen vor Kursbeginn:** Stornogebühr in Höhe von 50 % der Kursgebühr. **Fernbleiben vom Kurs:** Stornogebühr in Höhe von 100 % der Kursgebühr.
6. **Absage / Änderung des Kurses:** Wir behalten uns vor, Kurse bis 7 Tage vor Kursbeginn aus organisatorischen Gründen (etwa bei Nichterreichen der vom Seminartyp abhängigen Mindestteilnehmerzahl oder kurzfristigem Ausfall des Kursleiters) abzusagen. Sie werden darüber umgehend schriftlich per Brief, E-Mail oder telefonisch informiert. Bereits bezahlte Kursgebühren werden zurückerstattet. Darüber hinaus entstehen keine Ansprüche. Eventuelle Änderungen in Bezug auf Kursorte und Dozenten bleiben uns, nach vorheriger Ankündigung, vorbehalten.
7. **Versicherungen und Haftung:** Die Teilnehmer eines Workshops sind nicht über die Gesellschaft für Liverollenspiel e.V. versichert. Für eine entsprechende Absicherung (Krankenversicherung, Unfallversicherung) ist selbst Sorge zu tragen. Zusätzlich wird allen Teilnehmenden an einer Veranstaltung empfohlen, eine Haftpflichtversicherung abzuschließen. Vereinmitglieder der Gesellschaft für Liverollenspiel e.V. sind über den Verein haftpflichtversichert. Der Veranstalter haftet nur für Schäden, die

auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters oder eines gesetzlichen Vertreters oder Erfüllungsgehilfen des Veranstalters beruhen. Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung, Pflichtverletzung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf den Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.

8. **Ausschluss von der Veranstaltung:** Den Weisungen des Kursleiters/ der Kursleiterin und des Personals ist Folge zu leisten. Insbesondere ist die Arbeit an und mit Maschinen ohne vorherige Zustimmung und Einweisung des Kursleiters untersagt. Bei Zuwiderhandlung, grober Fahrlässigkeit, Alkohol- und Drogenkonsum können Teilnehmer vom Kurs ausgeschlossen werden. Es erlischt damit jeder weitere Anspruch auch jeder Haftungsanspruch.
9. **Verwendung von Bild- und Tonaufnahmen:** Die Gesellschaft für Liverollenspiel e.V. darf den Workshop als ganze Veranstaltung oder Teile davon in Bild und Ton aufzuzeichnen und diese Aufzeichnungen mit Personen und Gegenständen des Workshops zu Zwecken der Eigenwerbung, der Berichterstattung und der Archivierung verwerten. Aufnahmen von Seiten der Teilnehmer sind für private Zwecke zulässig. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur mit schriftlichem Einverständnis des Veranstalters zulässig.
10. **Sonstiges:** Die Wirksamkeit dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen bleibt von der Unwirksamkeit einzelner Punkte dieser Allgemeinen Geschäftsbedingungen unberührt.

Ich habe die Allgemeinen Geschäftsbedingungen gelesen und akzeptiere sie mit meiner Unterschrift.

.....  
Ort, Datum

.....  
Unterschrift