Leben im Wald - Wildnisleben für LARPer (Workshop)



Im Fantasy-Bereich gibt es zahlreiche Rollen, die eng mit dem Wald verknüpft sind: Waldelfe, Jäger, Strauchdieb, ein abgetauchter König, Schamane... Sie müssen dort überleben oder leben tatsächlich in Einklang mit der Natur. Der GfLR-Workshop bietet die Chance das Leben in der Wildnis hautnah selbst zu erleben und einige unabdingbare Fähigkeiten dafür zu erlernen:

- o Einrichtung eines Lagers im Wald
- o traditionell Feuer entzünden
- Nahrung suchen und zubereiten
- kleine Ausrüstungskunde

Die Teilnehmer verbringen eine Nacht im (Wild-) Wald.

Rückfragen einfach per e-mail!

| Ort: | 59757 Arnsberg | |
|------------------------|---|--|
| Beginn: | Samstag, 23. Juli 2016, 13 Uhr | |
| Ende: | Sonntag, 24. Juli 2016, 16 Uhr | |
| Kursleiterin: | Waldlehrer des "Wildwald Vosswinkel" | |
| Qualifikation: | Keine Vorerfahrung oder besondere Fitness erforderlich. | |
| Kosten: | Vereins-Mitglieder: 45€/ 50€ Nicht-Mitglieder: 50€/ 55€ Darin enthalten sind Eintritt und eine EINFACHE Verpflegung. | |
| Anmeldung und Kontakt: | Gesellschaft für Liverollenspiel e.V., | |
| und Kontakt: | Sonja Catterfeld <u>Finanzvorstand@gflr.de</u> Überweisung erst nach Zahlunsaufforderung per e- mail! | |
| | | |

Anmeldung

Bitte die Anmeldung ausdrucken und ausfüllen; die AGB unterschreiben. Entweder per Post an **Gesellschaft für Liverollenspiel e.V., Sonja Catterfeld, Schöntalerstraße 14, 58300 Wetter** oder eingescannt per e-mail an <u>Finanzvorstand@qflr.de</u>.

Die Anzahl der Plätze ist begrenzt. Die Zahlungsaufforderung erfolgt mit der Anmeldebestätigung.

| Erkrankungen/Allergien/Behinderungen/Phobien: Hiermit melde ich mich verbindlich für den Workshop "Wildnisleben für LARPer" O am 23.07.2016 an. O Die AGB habe ich gelesen, per Unterschrift akzeptiert und beigefügt. | Angaben zum Teilnehmer |
|---|-------------------------|
| Anschrift: | |
| Telefon: | |
| Email: | |
| Erkrankungen/Allergien/Behinderungen/Phobien: Hiermit melde ich mich verbindlich für den Workshop "Wildnisleben für LARPer" O am 23.07.2016 an. O Die AGB habe ich gelesen, per Unterschrift akzeptiert und beigefügt. | |
| Hiermit melde ich mich verbindlich für den Workshop " Wildnisleben für LARPer " O am 23.07.2016 an. O Die AGB habe ich gelesen, per Unterschrift akzeptiert und beigefügt. | |
| Hiermit melde ich mich verbindlich für den Workshop " Wildnisleben für LARPer " O am 23.07.2016 an. O Die AGB habe ich gelesen, per Unterschrift akzeptiert und beigefügt. | |
| Hiermit melde ich mich verbindlich für den Workshop " Wildnisleben für LARPer " O am 23.07.2016 an. O Die AGB habe ich gelesen, per Unterschrift akzeptiert und beigefügt. | |
| LARPer" O am 23.07.2016 an. O Die AGB habe ich gelesen, per Unterschrift akzeptiert und beigefügt. | |
| LARPer" O am 23.07.2016 an. O Die AGB habe ich gelesen, per Unterschrift akzeptiert und beigefügt. | |
| LARPer" O am 23.07.2016 an. O Die AGB habe ich gelesen, per Unterschrift akzeptiert und beigefügt. | |
| O Die AGB habe ich gelesen, per Unterschrift akzeptiert und beigefügt. | • • • |
| O Die AGB habe ich gelesen, per Unterschrift akzeptiert und beigefügt. | O am 23 07 2016 an |
| Ort Datum Unterschrift | |
| | Ort, Datum Unterschrift |

Allgemeine Geschäftsbedingungen für Workshops der Gesellschaft für Liverollenspiel

(in der Fassung vom: 12.04.2015)

- 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 <u>Finanzvorstand@gflr.de</u> 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: **Bis 30 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, Alkoholund 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 Geschäftsbedir meiner Unterschrift. | ngungen gelesen und akzeptiere sie mit |
|---|--|
| Ort, Datum | Unterschrift |