



Betriebsvorschriften für Marktfahrer an den 2. Highland Games vom Freitag 27. Juni - Sonntag 29. Juni 2025 im Hasenstrick

Mietobjekte:

Es können keine Marktstände, Zelte, Strohballen, Tischgarnituren und Kühlschränke über uns gemietet werden.

Bitte bei der Angabe des benötigten Platzes für den Stand, Länge und Tiefe inkl. Abspannung und Deichsel angeben.

Auf- und Abbau:

Die Aufbauzeiten sind wie folgt:

Do. 26. Juni 25 von 14.00 Uhr bis max. 18.00 Uhr

Fr. 27. Juni 25 von 09.00 Uhr bis max. 14.00 Uhr.

→ ab 14.00 Uhr dürfen sich keine Autos mehr auf dem Gelände befinden.

Der Abbau erfolgt am Sonntag 29. Juni 25 ab 18.00 Uhr, vorher kann nicht auf das Gelände gefahren werden.

Wir bitten Euch die Zeiten einzuhalten!

Öffnungszeiten:

Die Öffnungszeiten sind zwingend, können aber nach eigenem Gutdünken am Fr. und Sa. verlängert werden.

Fr. 27. Juni 25 Festbetrieb von 16.00 Uhr bis 22.00 Uhr

Sa. 28. Juni 25 Festbetrieb von 10.00 Uhr bis 22.00 Uhr

So. 29. Juni 25 Festbetrieb von 10.00 Uhr bis 18.00 Uhr

Versicherung

Ist Sache des Ausstellers. Keine Haftung des Veranstalters.

Feuer

Es dürfen auf dem ganzen Areal keine offenen Feuer entfacht werden. Feuerschalen sind erlaubt, müssen aber überwacht werden.

Hunde

Auf dem ganzen Fest / Games / Aussteller - Gelände gilt Leinenpflicht für Hunde.

Verpflegung

Die Verpflegung der Aussteller erfolgt auf eigene Kosten auf dem Festgelände.

Grundsätzliches

Die Platzzuteilung erfolgt durch den Veranstalter. Um Diskussionen vorzubeugen, verpflichten sich die Marktfahrer, den Anweisungen der zuständigen OK Mitgliedern Folge zu leisten. Da der Verein Highland Dragons Zürich Platzherr ist, kann bei Zuwiderhandlungen ein sofortiger Platzverweis ausgesprochen werden.

Gebühren für Rücktritt vom Vertrag:

bis Ende März 2025 keine

bis Ende April 2025 die Hälfte der vertraglich vereinbarten Gebühr (50%)

bis Ende Mai 2025 die ganze vertraglich vereinbarte Gebühr (100%)

Gerichtsstand

für allfällige Auseinandersetzungen ist das Bezirksgericht Hinwil zuständig.