

# AGB Nirus Lan-Party

## § 1. Allgemeine Information

§ 1.1. Nirus Lan-Party ist eine nicht gewinnorientierte, Veranstaltung bei der ihre Teilnehmer die Möglichkeit haben, über ein LAN (Lokales Netzwerk) sich in den dafür ausgesuchten Spielen zu messen und trainieren, sowie IT-Know-how zu teilen. Es werden keine Glücksspiele betrieben und keine Spielautomaten aufgestellt. (Es besteht voller Haftungsausschluss für alle Administratoren und Organisatoren).

## § 2. Finanzen

§ 2.1. Die Veranstaltung ist nicht gewinnorientiert. Das zu bezahlende Entgelt dient ausschließlich zur Deckung der Unkosten, die durch die Veranstaltung entstehen. Darunter fallen z.B. Kosten für Technik, Raummiete, Strom, Reinigung, Müll, etc.

§ 2.2. Die Reservierung zur Veranstaltung kann bis spätestens 1 Monat vor der Veranstaltung storniert werden.

§ 2.2.1. Die Rückerstattung des Entgeltes erfolgt innerhalb einer Woche.

## § 3. Haftschutz

§ 3.1. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für etwaige Schäden, außer sie sind auf das LAN-Team zurückzuführen.

§ 3.2. Es wird nicht für den Inhalt von jeglicher Art von Speichermedien und Datenträgern der Teilnehmer haftet.

§ 3.3. Die für Videospiele geltenden Sicherheits- und Warnhinweise gelten ausnahmslos. Für gesundheitliche Schäden wird keine Haftung übernommen.

§ 3.4. Bei Diebstahl oder sonstigen Vergehen wird die betreffende Person angezeigt.

## § 4. Pflichten der Teilnehmer

§ 4.1.1. Jeder Teilnehmer muss ein Mindestalter von 18 Jahren erfüllen.

§ 4.1.2. Eine Teilnahme von Minderjährigen kann durch vorherige Absprache mit einem der Organisatoren und schriftlicher Einverständniserklärung der Eltern in Ausnahmefällen gestattet werden.

§ 4.1.3. Die Teilnahme von Personen unter 16 Jahren ist absolut untersagt.

§ 4.1.4. Die Teilnehmer sind verpflichtet einen Ausweis vorzuzeigen.

§ 4.1.5. Wenn ein Teilnehmer seinen Ausweis oder die Einverständniserklärung (für Minderjährige) nicht vorzeigen kann, wird ihm der Eintritt zur Veranstaltung verweigert, der Teilnahmebetrag wird nicht zurückerstattet.

§ 4.2. Jeder Teilnehmer haftet vollständig für sich, seine Hardware, seine mitgebrachten Gegenstände und seine Taten.

§ 4.3. Jeder Teilnehmer ist für die Betriebsbereitschaft seiner Geräte selbst verantwortlich.

§ 4.4. Jeder Teilnehmer verpflichtet sich den Anweisungen der Veranstalter Folge zu leisten. Wenn dem nicht so ist, ist der Veranstalter berechtigt, den Teilnehmer von der Veranstaltung zu verweisen.

§ 4.5. Schäden aller Art am Veranstaltungsgebäude, an Einrichtungsgegenständen oder der technischen Infrastruktur (Hard- und Software etc.) sind unverzüglich dem Veranstalter zu melden. Die entstehenden Reparaturkosten bzw. die Erneuerungskosten sind durch den Verursacher zu begleichen.

§ 4.6. Jeder Teilnehmer erkennt sonstige separat angekündigte Bestimmungen zur Veranstaltung an und akzeptiert diese.

§ 4.7. Jeder Teilnehmer hat nur so viel Platz an seinem Tisch einzunehmen, dass sich der Tischnachbar nicht eingeengt fühlt.

§ 4.8. Cheaten und jegliches unfares Spielen (Bug using) ist bei allen Spielen verboten. Teamzerstörer, Sabotage, Hacken und sonstige Aktivitäten, die gegen das Spielziel sind, sind unerwünscht. Zuwiderhandeln führt zum unverzüglichen Ausschluss von der Veranstaltung. Es wird gebeten, im Interesse aller, fair zu spielen. Bei nicht einhalten ist der Veranstalter berechtigt den Teilnehmer von der Veranstaltung zu verweisen.

§ 4.9. Jeder Teilnehmer verpflichtet sich, den Veranstaltungssaal und alle anderen Räumlichkeiten sauber zu hinterlassen. Der Abfall gehört in die dafür bereitgestellten Mülltonnen oder Müllsäcke und darf nicht anderweitig entsorgt werden.

§ 4.10. Jeder Teilnehmer verpflichtet sich, die allgemeinen Regeln anzuerkennen und gegen diese nicht zu verstoßen. Die Veranstalter behalten sich das Recht vor, zu jeder Zeit einen Teilnehmer ohne Nennung von Gründen von der Veranstaltung auszuschließen, der Teilnahmebetrag wird dabei nicht zurückerstattet.

§ 4.11. Jeder Teilnehmer muss einen netzwerktauglichen PC mit Monitor, Tastatur, Maus, etc. mitbringen. Eine Mehrfachsteckdose ist mitzubringen, da jedem Teilnehmer nur ein Stromanschluss zur Verfügung steht.

§ 4.12. Die Verwendung von Boxen oder Lautsprechern (Monitor, Notebook, Tablet, Smartphone, usw.) ist nicht gestattet. Stattdessen müssen Kopfhörer eingesetzt werden, die auch nicht als Laute Musikwiedergabequelle dienen dürfen sondern nur im herkömmlichen Sinn (am Kopf getragen) verwendet werden dürfen.

§ 4.13. Das Mitbringen von Mikrowellen und anderen Elektrogeräten, wie z.B. Wasserkocher, Herdplatten etc. ist nur mit Absprache eines Organisers erlaubt.

§ 4.14.1. Das Konsumieren von jeglichen Rauschmitteln ist untersagt, und wird sofort mit Rauswurf und Anzeige geahndet.

§ 4.14.2. Rauchen ist im gesamten Gebäude verboten.

§ 4.14.3. Es herrscht allgemeines Alkoholverbot im Veranstaltungsgelände.

§ 4.14.4. Es ist ausdrücklich verboten, sich im berauschten Zustand im Veranstaltungsbereich aufzuhalten. Zuwiderhandlung kann mit Rauswurf geahndet werden.

§ 4.15. Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, sich als Teilnehmer auszuweisen. Dies erfolgt durch ein Armband, welche stets gut sichtbar getragen werden muss.

§ 4.16. Jeder Teilnehmer ist dazu verpflichtet, sich so zu verhalten, dass andere Teilnehmer sich nicht gestört oder belästigt fühlen. Das gilt für alle Bereiche.

#### § 5. Netzwerk

§ 5.1. Der Veranstalter kann nicht für einen reibungslosen Ablauf der Veranstaltung garantieren. Er ist jedoch bemüht Fehler zu vermeiden, zu verhindern und schnellstmöglich zu beheben. Der Veranstalter kann in diesem Fall kein Geld zurückerstatten, da die Infrastruktur (Hardware, Hallenmiete, Strom, Reinigung, usw.) mit den Eintrittsgeldern bezahlt wird.

#### § 6. Werbung / Handel

§ 6.1. Den Teilnehmern ist es nicht gestattet, in irgendeiner Form für politische oder gewerbliche Vereine zu werben, sondern nur den offiziellen Sponsoren der Veranstaltung. Diese werden beizeiten öffentlich bekannt gegeben. Es darf auf der Veranstaltung ohne Zustimmung des Veranstalters nichts an- oder verkauft werden.

#### § 7. Tickets

§ 7.1. Durch den Kauf eines Tickets, ist eine Person berechtigt mit einem PC an der Veranstaltung teilzunehmen. Weitere Geräte erfordern die Zustimmung des Veranstalters

§ 7.2. Nach dem Vorweisen des Tickets erhält der Teilnehmer vor Ort ein Armband als Teilnehmeridentifikation.

§ 7.3. Das Ticket ist beim Einchecken und das Armband bei jeder Kontrolle durch den Veranstalter vorzuzeigen.

#### § 8. Änderungen der AGBs

§ 8.1. Der Veranstalter darf jederzeit die Veranstaltungs-Regeln verändern, muss jedoch alle Teilnehmer davon schriftlich informieren. Im Falle eines Nicht-Einverständnisses ist es dem Teilnehmer möglich den Unkostenbeitrag rückerstattet zu bekommen.

#### § 9. Privatsphäre und Datenschutz

§ 9.1. Nirus Lan-Party ist berechtigt, die Stammdaten seiner Teilnehmer zu speichern.

§ 9.2. Der Teilnehmer garantiert die Richtigkeit seiner eingegebenen Daten.

§ 9.3. Nirus Lan-Party behandelt Benutzerdaten vertraulich und gibt diese nicht an Dritte weiter.

Veranstalter: Michael Predl

Veranstaltungsort: Eisenstadt 7000, Österreich