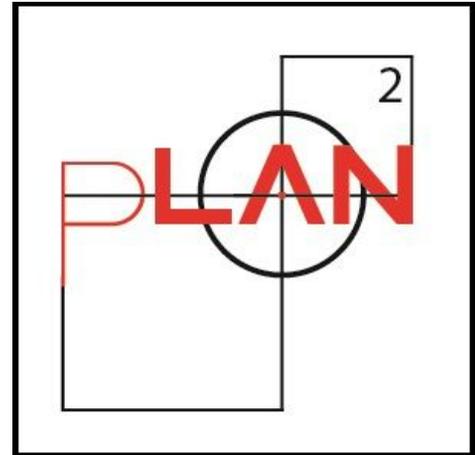


Teilnahmebedingungen

für pLAN² – LAN Veranstaltungen



§ 1 Teilnahmeberechtigt sind:

1. Alle natürlichen Personen ab dem Alter von 18 Jahren. Alle Personen müssen sich am Veranstaltungsdatum mit ihrem amtlichen Lichtbildausweis ausweisen können.
2. Die Teilnahme ist nur zulässig, wenn Sie als Teilnehmer diese Teilnahmebedingungen bei Anmeldung akzeptieren.
 - 1.
3. Es gibt grundsätzlich keinen Rechtsanspruch auf Teilnahme an der Veranstaltung. Es gilt das uneingeschränkte Hausrecht des Betreibers.

§ 2 Hardware- und Softwarevoraussetzungen

1. Folgende Mindestvoraussetzungen sind zu erfüllen:
 - Einen funktionstüchtigen Computer inkl. Zubehör.
 - Tischsteckdose, sonstige Stromverteiler oder Verlängerungskabel
 - Originalsoftware
 - Kopfhörer (keine Aktivboxen oder ähnliches)

§ 3 Ausgeschlossene Teilnehmer

1. Nicht teilnahmeberechtigt sind: Personen, die nicht die geforderte Hardware und das geforderte Zubehör zur Veranstaltung mitbringen können. Nicht Personen, die auf vergangenen Veranstaltungen negativ aufgefallen sind oder schon einmal der Veranstaltung aufgrund Ihres Verhaltens verwiesen wurden.

§ 4 Inventar und fremdes Eigentum

1. Jegliches Inventar, Gebäude und Anlagen des Veranstaltungssaales, sowie das bewegliche Vermögen und Geräte, sind sorgfältig zu behandeln und nur ihrer Bestimmung entsprechend zu benutzen. Das gleiche gilt für das Inventar des Veranstalters und der Helfer und die Besitztümer der Veranstaltungsteilnehmer.
2. Die Benutzung fremden Eigentums benötigt die ausdrückliche Zustimmung des Besitzers.
3. Der Veranstalter erlaubt die Benutzung seiner Netzwerkgeräte (Switches) für die Dauer der Veranstaltung. Er übernimmt aber keine Haftung für die Geräte der Veranstaltungsteilnehmer und Helfer.
4. Beschädigungen an benutzerfremdem Eigentum müssen dem Veranstalter gemeldet werden.
5. Personen, die für Beschädigungen verantwortlich sind, müssen für den Schaden aufkommen.
6. Ausgeliehenes Material muss nach der Benutzung ohne Aufforderung zurückgegeben werden. Wurde die Rückgabe des ausgeliehenen Materials versäumt, so wird dies als Diebstahl gewertet und zur Anzeige gebracht.
7. Diebstahl wird in jedem Fall angezeigt.
8. Veranstaltungsteilnehmer haben ihr komplettes Inventar, welches sie zur Veranstaltung mitbringen, zu kennzeichnen; und zwar so, dass man es deutlich von dem der anderen unterscheiden kann.
9. Fremde Geräte dürfen nur nach Absprache mit dem Veranstalter mitgebracht werden. Geräte aus §2 Absatz 1 sind davon ausgenommen.

§ 5 Haftungsausschluss

1. Die Teilnahme an der Veranstaltung geschieht auf eigene Gefahr.
2. Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für das Eigentum der Teilnehmer.
3. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für persönliche Unfälle und Vermögensverluste sowie für Diebstähle und sonstiges Abhandenkommen von Sachwerten der Veranstaltungsteilnehmer, die sich innerhalb und außerhalb der Veranstaltung ereignen.
4. Der Veranstalter haftet nicht für eventuelle Datenverluste Dritter.
5. Der Veranstalter haftet nur für alle dem durch die Veranstaltung entstandenen Schäden an Räumen, Einrichtungsgegenständen und Außenanlagen. Der eigentliche Schadensverursacher wird jedoch vom Veranstalter zur Verantwortung gezogen.
6. Der Veranstalter behält sich das Recht vor Foto- und Videoaufnahmen, so wie Mitschnitte von Spielszenen und Voicecoms zu erstellen und im gesetzlichen Rahmen (Presse, Werbung o.ä.) zu veröffentlichen.

§ 6 Pflichten

1. Jeder Veranstaltungsteilnehmer hat sich an den Platz zu setzen, der ihm, nach erfolgreich eingegangener Zahlung des Beitrages, von der Kasse oder vom Veranstalter zugeteilt wurde.
2. Jeder Veranstaltungsteilnehmer hat seinen Rechner nach seinem Nickname zu benennen. Der Nickname muss mit den Angaben, die in der Anmeldung gemacht wurden, übereinstimmen. Sonderzeichen sind nicht zulässig. Ingamenamen (z.B. Steam) sollten an dem angegebene Nickname orientiert sein. Nicknames dürfen keine verfassungsfeindlichen Begriffe/ Symbole enthalten und auf andere Teilnehmer nicht beleidigend oder anstößig wirken. (Selbiges gilt für verwendete Avatare.) Werbung für politische Parteien oder religiöse Organisationen ist nicht erwünscht und wird vom Veranstalter geahndet.
3. Jeder Veranstaltungsteilnehmer hat Rücksicht auf seinen Tischnachbarn zu nehmen und nur soviel Platz an seinem Tisch einzunehmen, so dass der Tischnachbar nicht eingeengt wird.
4. Jeder Veranstaltungsteilnehmer hat auf dem Außengelände des Veranstaltungsraumes Rücksicht auf die Nachbarschaft zu nehmen und Lärm (vor allem nachts) zu vermeiden.
5. Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, sich so zu verhalten, daß andere Teilnehmer nicht gestört oder belästigt werden.
6. Jeder Teilnehmer hat die Pflicht dem Veranstalter, neben Beschädigungen und Schadensverursachern, auch störende oder sabotierende Teilnehmer zu melden.
7. Jeder Teilnehmer verpflichtet sich, den Veranstaltungsraum und alle übrigen Räumlichkeiten sauber zu hinterlassen. Der Abfall gehört in die vorgesehenen Mülltonnen oder Mülltüten und darf nicht auf den Boden geworfen werden. Ist die Mülltonne in unmittelbarer Umgebung überfüllt, so ist die nächste, nicht überfüllte Mülltonne aufzusuchen. Über flüssigen sowie leicht entzündlichen Abfall ist der Veranstalter zu informieren.
8. Vor dem Verlassen der Veranstaltung ist der eigene Platz aufzuräumen und gegebenenfalls zu reinigen, egal ob es sich um die eigenen Verunreinigungen handelt oder nicht. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, bei besonderer Be- und Verschmutzung eine Reinigungsgebühr von dem Teilnehmer zu erheben.

§ 7 Season - Pass

1. Der pLAN² - Seasonpass deckt alle weiteren Standard LAN Veranstaltungen der laufenden Season und ist jederzeit bei der Orga zu erhalten. Der Preis wird im Laufe der Season angepasst.
2. Der pLAN² Season - Pass berechtigt zum freien Eintritt der 4 Standard - LAN's nicht aber zu Special Veranstaltungen. Darüber hinaus erhalten Inhaber eines Seasonpasses einen Freedrink oder eine Freekadelle pro Standard - LAN. Dies ist auf der Veranstaltung einzulösen und versteht sich als einmalig pro Veranstaltung. Eine rückwirkende einforderung ist ausgeschlossen.
3. Inhaber eines Seasonpasses sind nicht von der Anmeldepflicht befreit, können sich aber früher anmelden als andere Teilnehmer. So ist eine höhere Wahrscheinlichkeit gegeben, den Platzwunsch von Seiten der Orga umzusetzen. Über die Anmeldung wird per Mail informiert.
4. Mitglieder von digitales Aachen e.V. erhalten einen Rabatt auf den Seasonpass.
5. Der Seasonpass kann nicht zurück gegeben werden und ist nicht übertragbar.

§ 8 Netzwerk

1. Das Kopieren von fremden Dateien über das Netz auf den eigenen Rechner geschieht auf eigene Gefahr. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für Schäden verursacht durch Viren oder ähnlicher Software. Der Veranstalter haftet nicht für eventuelle Datenverluste Dritter.
2. Der Besitz, die Anfertigung und Verbreitung von Raubkopien und sonstigem illegalem Material ist streng untersagt. Der Veranstalter lehnt jegliche Verantwortung und Haftung hinsichtlich Raubkopien und illegaler Software ab.
3. Das Sabotieren, Manipulieren, Hacken, Verbreiten von Viren und auch sogenannte distributed denial-of-service (DDoS) Attacken auf das Netzwerk oder einzelne Rechner ist nicht erlaubt. Personen die dieser Handlungen überführt werden, müssen mit sofortigem Ausschluss von der Veranstaltung und einer Anzeige rechnen.
4. Bei der Teilnahme an Turnieren müssen die jeweiligen vom Veranstalter erlassenen Turnierregeln anerkannt werden.

§ 9 Ausschluss

1. Personen, die auf der Veranstaltung negativ auffallen, indem sie sich vorsätzlich oder auch fahrlässig nicht an die im Vertrag aufgeführten Paragraphen und Punkte halten, werden vom Veranstalter zur Verantwortung gezogen. Die Teilnahmegebühr wird bei Ausschluss nicht erstattet.
Sind einzelne Bestimmungen dieses Vertrages anfechtbar oder unwirksam, so wird die Gültigkeit des Vertrages im Übrigen davon nicht berührt.