



AGB der Blueligh2k Hauslan,

Liebe Teilnehmerin, lieber Teilnehmer,

die folgenden Bedingungen regeln das vertragliche Verhältnis zwischen Euch und der Bluelight2k. Mit dem Abschicken der Anmeldung bzw. dem Betreten der Räumlichkeiten werden diese Regeln anerkannt.
Vielen Dank für euer Verständnis !

- **§1 Bezahlung und Warteliste**

Erst nach Bezahlung erhält man den Status "Bezahlt" und hat Anspruch auf einen Sitzplatz.

- **§2 Teilnahme minderjähriger Personen**

Das Mindestalter, um an der Party teilnehmen zu können, beträgt 16 Jahre

- **§3 Rücktritt und Kündigung durch den Veranstalter**

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Veranstaltung bei zu geringer Teilnehmerzahl oder aus anderen Gründen, die ein Stattfinden der Veranstaltung unmöglich machen, ohne Einhaltung einer Frist abzusagen. In einem solchen Fall werden bereits gezahlte Beiträge zurückerstattet. Der Veranstalter kann Teilnehmer vor und während der Veranstaltung ausschließen, wenn die Durchführung der Veranstaltung trotz Mahnung des entsprechenden Teilnehmers nachhaltig gestört wird. Jeglicher Anspruch auf Rückerstattung und Entschädigung erlischt hierdurch. Gegebenenfalls für den Veranstalter entstehende Kosten, durch den Ausschluss des Teilnehmers, sind vom Teilnehmer zu tragen.

- **§4 Rücktritt durch den Teilnehmer**

Nur Teilnehmer, die uns den Eintritt bis 3 Tage vor der Veranstaltung bezahlt haben, bekommen einen Platz reserviert. Jegliche Reservierungen, können bis zum festgesetzten Abmeldeschluß schriftlich (z. B. per Email) rückgängig gemacht werden. Der Rücktritt gilt als anerkannt, wenn seitens des Veranstalters eine Bestätigung des Rücktritts erfolgt. Nur dann besteht Rückerstattungsrecht auf den gezahlten Eintritt. Erscheint ein Teilnehmer nicht zur Party oder meldet sich nicht fristgerecht bis eine Woche vor der Lanparty ab, behält sich der Veranstalter das Recht vor, den bezahlten Unkostenbeitrag zur Kostendeckung einzubehalten.

- **§5 Haftung der Teilnehmer**

Falls es zur Sachbeschädigung durch einen Teilnehmer im Bereich der Veranstaltung kommt, dabei seien sowohl das Inventar des Veranstaltungsortes als auch eingebrachte Sachen der Veranstalter, Sponsoren und Teilnehmer genannt, haftet der Verursacher unbeschränkt und in voller Höhe und kann sofort von der Veranstaltung ausgeschlossen werden. Dabei erlöschen jegliche Rückerstattungsansprüche des Verursachers. Jeder Teilnehmer haftet für selbst eingebrachte Gegenstände (Computer, Zubehör, Kleidung ...). Bei Abhandenkommen (Diebstahl) oder Beschädigung von Eigentum eines Teilnehmers übernimmt der Veranstalter weder Haftung noch leistet er Schadensersatz.

- **§6 Nutzung von Software**

Jeglicher Einsatz und Besitz nicht lizenzierter Software ist verboten, es gelten die gesetzlichen Grundlagen in vollem Umfang. Der Veranstalter spricht sich davon frei, für die Daten auf den von Teilnehmern mitgebrachten Datenträgern (Festplatten, Zip-Drives, Disketten, CD's etc.) verantwortlich zu sein. Gleiches gilt für im Netzwerk transferierte, nicht vom Veranstalter bereitgestellte Dateien.



- **§7 Allgemeines Verhalten**

Jeder Teilnehmer verpflichtet sich zu gesitteten Verhalten. Falls ein Teilnehmer von der Veranstaltung ausgeschlossen werden sollte, so geschieht dies nur im Interesse der anderen Teilnehmer. Jegliche Versuche einen reibungslosen Ablauf der Veranstaltung zu be-, verhindern werden mit sofortigem Ausschluss geahndet. Unfug ist zu unterlassen, körperliche Auseinandersetzungen sind strengstens untersagt. Den Weisungen des Veranstalters, sowie durch den Veranstalter legitimierten Personen ist Folge zu leisten. Der Veranstalter hat das Hausrecht.

- **§8 Verhalten im Netzwerk**

Jegliche Versuche, andere Teilnehmer, Game-/Fileserver oder andere Netzdienste zu stören, sind strengstens untersagt und werden mit einem Verweis von der Veranstaltung bestraft. Es ist ausschliesslich die vom Veranstalter zugewiesene Netzwerkkonfiguration zu verwenden. Abweichungen oder Änderungen sind nur auf Weisung gestattet. Absichtliche Störungen des Netzwerkbetriebs werden mit sofortigem Ausschluss ohne Rückerstattung der Anmeldegebühr geahndet.

- **§9 Mitgebrachte Gebrauchsgegenstände / Veränderung des Netzwerks**

Der Veranstalter stellt einen Raum, einen Netzwerkzugang sowie Server zur Verfügung. Anderes Equipment (Computer), etc. sind vom Teilnehmer mitzubringen. Das Benutzen von Lautsprechern ist untersagt. Es besteht Kopfhörerpflicht. Das Mitbringen von überflüssiger Hardware (Drucker, Scanner etc.) sowie anderer Gebrauchsgegenstände wie Toaster, Mikrowellen, Backöfen, Wasserkochern, Lavalampen, Verstärkern oder Video-Projektoren o.ä. sind aus Platz-, Strom- und Sicherheitsgründen nur nach Absprache mit den Veranstaltern erlaubt. Eigenmächtige Veränderungen am Netzwerk (das Einbringen von Erweiterungen, z.B. durch Hubs etc.) ist ohne Absprache mit dem Veranstalter nicht gestattet.

- **§10 Rauschmittel**

Das Mitbringen und Trinken von alkoholischen Getränken ist während der Veranstaltung nicht gestattet. Auch Drogenkonsum jeglicher Art ist strengstens untersagt. Es gelten die gesetzliche Vorschriften.

- **§11 Gesundheitliche Schäden**

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

- **§12 Werbung / Handel**

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 Party ohne Zustimmung des Veranstalters nichts an- oder verkauft werden.

- **§13 Turniere und Preisvergabe**

Jeder Turnierteilnehmer ist verpflichtet die vor dem Turnier bekanntgegebenen Regeln einzuhalten. Die Veranstalter behalten sich das Recht vor, bei Verstößen die Turnierteilnahmeberechtigung zu widerrufen. Teilnahme und Preisverleihung erfolgt ohne Gewähr und unter Ausschluss des Rechtsweges.



- **§14 Abfall**

Anfallender Müll ist in die vorgesehenen Behältnisse zu befördern. Jeder Teilnehmer hat seinen Platz so zu verlassen, wie er aufgefunden wurde, d. h. sauber und ordentlich. Der Veranstalter wird sich bemühen, Möglichkeiten zur Müllentsorgung und -trennung anzubieten, weist die Teilnehmer jedoch an, den selbst verursachten Abfall auch selbst zu entsorgen.

- **§15 Haftung durch den Veranstalter**

Die Veranstalter können bei Sach- und Personenschäden nicht zur Verantwortung gezogen werden. Sie sind außerdem nicht haftbar für die Daten, in dessen Besitz ein Teilnehmer steht oder für den Datentransfer zwischen den Teilnehmern im Netzwerk. Der Veranstalter übernimmt ebenso keine Haftung für Schäden, die an der Soft- oder Hardware des Rechners durch eventuelle Viren, das Aufspielen von Programmen, Umkonfiguration des Betriebssystems, etc. entstehen.

Der Veranstalter haftet auch nicht für durch 3. bereitgestellte Technik.

- **§16 Änderungen der AGBs**

Sollte der Veranstalter Änderungen an den AGBs vornehmen müssen, werden alle angemeldeten Teilnehmer unverzüglich davon in Kenntnis gesetzt. Sollten diese nicht mit den neuen AGBs einverstanden sein, wird ihnen auf Wunsch der Teilnahmebetrag zurück erstattet.

- **§17 Gültigkeit der AGBs**

Die hier aufgeführten Regeln sind ausnahmslos zu akzeptieren. Sollte es der Verlauf der Vorbereitung und/oder der Veranstaltung notwendig machen, so behält sich der Veranstalter eine Änderung vor. Eine Missachtung kann den Verweis von der Veranstaltung und u. U. eine Anzeige zur Folge haben.

Sollte einer der hier aufgeführten Punkte durch bestimmte Umstände seine Gültigkeit verlieren, so gelten trotzdem weiterhin alle anderen Punkte.

- **§18 Besonderheiten für Bluelight2k Mitglieder**

Die Hauslan ist für Mitglieder kostenlos, somit entfällt der Unkostenbeitrag. Das Vorzeigen des Mitgliedsausweises, ersetzt die Altersprüfung des Teilnehmers, auf der Veranstaltung.

Bluelight2k