



AGB's

§1-ANMELDUNG

Die Anmeldung wurde am 19.03.2018 freigeschalten. Alle persönlichen Angaben sind wahrheitsgemäß auszufüllen. Die Anmeldung wird durch ein KjGaming – ORGA-Mitglied kontrolliert. Sind die Angaben durch die ORGA kontrolliert, so erhält man eine Zusage oder Absage per E-Mail. Außerdem bekommt man per E-Mail auch genauere Informationen zugeschickt (wie Bankdaten, Packliste, etc.).

§2-TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Jede Person, die mindestens 16 Jahre alt ist, darf teilnehmen. Jede*r Teilnehmer*in muss seinen*ihrer Teilnehmer*innenausweis, den er*sie am Einlass der LAN-Party erhält, immer sichtbar tragen. Der Teilnehmer*innenausweis dient der Legitimation des Zutritts. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, bestimmte Personen von der Veranstaltung auszuschließen bzw. nicht zur Veranstaltung zuzulassen. Personen unter 18 Jahren haben am Einlass die vollständig ausgefüllte Vollmacht ihrer Eltern zusammen mit dem eigenen Personalausweis vorzulegen. Grundsätzlich haben alle Teilnehmer*innen am Einlass ein amtliches Lichtbilddokument, aus dem neben dem Namen auch das Geburtsdatum hervorgeht, vorzulegen. Sofern ein amtliches Lichtbilddokument nicht vorgelegt werden kann, hat der Veranstalter das Recht, den Einlass zu verweigern. Als amtliches Lichtbilddokument zählt ein Personalausweis, Reisepass oder auch ein Führerschein. Schüler- oder Studentenausweise können nicht als Legitimation und Ausweisdokument anerkannt werden.

§3-KOSTEN

Für die Teilnahme an der LAN-Party wird ein Eintrittspreis erhoben. Die Eintrittspreise dienen dazu, die Unkosten für Essen, Strom, Netzwerk und andere anfallende Kosten zu decken. Bei der Überweisung ist zu achten, dass der vorgegebene Verwendungszweck eingetragen ist. Unvollständig oder falsch ausgefüllte Überweisungen werden als Spende betrachtet. Die Bankverbindung zum Überweisen der Teilnahmegebühr lautet:

Konto: **KjG Bonlanden**
IBAN: **DE58611500200010000179**
BIC: **ESSLDE66XXX**
Bank: **Kreissparkasse Esslingen**

Bei der Überweisung sind als Verwendungszweck „LAN-Party“ bzw. "KjGaming" und der Nickname anzugeben.

Kontodaten sind oben aufgeführt und werden nochmals per Mail verschickt mit der Zahlungsaufforderung.

§4-STORNIERUNG-DER-ANMELDUNG

Die Anmeldung kann bis spätestens vier Wochen vor der Veranstaltung kostenlos storniert werden. Bereits gezahlte Eintrittsgelder werden im Falle der rechtzeitigen Stornierung zurückerstattet. Bis drei Wochen vor Veranstaltungsbeginn werden 50% einbehalten, bis eine Woche vor Veranstaltungsbeginn werden 75% einbehalten. Sollte eine Stornierung der Anmeldung bis sieben Tage vor Veranstaltungsbeginn stattfinden ist es aus organisatorischen Gründen nicht mehr möglich den Unkostenbeitrag zurückzuerstatten. Sofern einem Gast der Einlass aus berechtigten Gründen verweigert werden sollte, besteht kein Recht auf Rückzahlung des Eintrittsgeldes, wenn der Sitzplatz nicht unmittelbar und unverzüglich neu



besetzt werden kann. Dieser Punkt findet keine Anwendung, wenn genügend Teilnehmer*innen angemeldet sind und auch bezahlt haben, um den frei werdenden Platz unverzüglich neu zu besetzen. Zudem entfällt die Stornogebühr in dem Fall, dass der Veranstalter die Eintrittspreise nachträglich erhöht.

§5-INVENTAR

Das gesamte Inventar, sowie das Gebäude sind sorgfältig zu behandeln. Geräte und Einrichtungen dürfen nur für Ihren Bestimmungszweck verwendet werden. Das Benutzen der von den Veranstaltern gestellten Netzwerkgeräte ist erlaubt, das Anschließen und Benutzen eigener Netzwerktechnik bedarf grundsätzlich der Genehmigung des Veranstalters!

Beschädigungen an Inventar oder Equipment müssen unverzüglich dem Veranstalter gemeldet werden. Die Person, die den Schaden verursacht hat, muss für den entstandenen Schaden haften.

Die Benutzung von fremdem Eigentum muss zuvor vom Eigentümer gestattet werden, sollte versäumt werden, ausgeliehenes Material zurückzugeben, wird dieses als Diebstahl betrachtet.

Alle Teilnehmer*innen müssen ihr Eigentum, welches selbst mitgebracht wird, deutlich als ihres kennzeichnen.

Das Mitbringen von Küchengeräten jeglicher Art ist grundsätzlich verboten. Auch Geräte, die nicht zum direkten Betrieb der Rechneranlage nötig sind, sind verboten; insbesondere zählen hierzu USV's und andere Geräte. Sollten solche Geräte widerrechtlich betrieben werden, werden diese konfisziert und nach Veranstaltungsende wieder zurückgegeben.

§6-HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Die Teilnahme an der Veranstaltung geschieht auf eigene Gefahr. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für die Garderobe der Teilnehmer.

Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für persönliche Unfälle und Vermögensverluste, sowie für Diebstähle oder sonstiges Abhandenkommen von Sachwerten der Veranstaltungsteilnehmer, die sich innerhalb und außerhalb der Veranstaltung ereignen.

Außerdem übernimmt der Veranstalter keine Haftung für Straftaten, die von Personen innerhalb oder außerhalb der Veranstaltung begangen werden.

Der Veranstalter haftet nicht für den Inhalt der Festplatten und sonstiger Speichermedien der Teilnehmer*innen.

Der Veranstalter übernimmt keine Haftung an illegalen Dateien. Es ist ausdrücklich untersagt, solche Daten, die dem Urheberrechtsgesetz oder anderen Gesetzen unterstehen, zur Veranstaltung mit zu nehmen.

Der Veranstalter haftet nicht für Defekte oder Schäden an Gegenständen, die von den Teilnehmern*innen mitgebracht werden.

Außerdem haftet der Veranstalter nicht für Schäden an parkenden KFZ die durch Teilnehmer*innen, Anwohner*innen oder anderen Personen verursacht werden. Der Schadenverursacher ist vom Geschädigten zu ermitteln.

Der Veranstalter haftet nur und ausschließlich für alle durch die Veranstaltung entstandenen Schäden an Räumen, Einrichtungsgegenständen und Außenanlagen. Der*die eigentliche Schadensverursacher*in wird jedoch vom Veranstalter zur Verantwortung gezogen werden. Ist der*die Schadensverursacher*in noch nicht volljährig, haften die Erziehungsberechtigten.



Im Falle der groben Fahrlässigkeit des Veranstalters sind oben genannte Punkte ungültig. Die Nachweispflicht der groben Fahrlässigkeit liegt beim Geschädigten!

§7-PFLICHTEN

Jede*r Teilnehmer*in muss sich an den ihm zugewiesenen Platz setzen und darf nicht mehr Platz als nötig beanspruchen.

Jede*r Teilnehmer*in muss die ihm vorgegebenen Netzwerkeinstellungen übernehmen und denselben Netzwerknamen, bzw. Nicknamen, nutzen, den er auch bei der Anmeldung gewählt hat.

Jede*r Teilnehmer*in hat seinen Platz sauber zu verlassen, Müll muss in den aufgestellten Müllbehältern entsorgt werden. Flüssige, sowie brennbare Stoffe dürfen nicht in die Mülleimer gebracht werden. Vor dem Verlassen der Veranstaltung muss der*die Teilnehmer*in seinen Platz aufräumen und gegebenenfalls reinigen. Der Veranstalter behält sich vor, im Falle des Verstoßes gegen diesen Punkt eine Reinigungsgebühr in angemessener Höhe zu erheben.

§8-NETZWERK

Das Kopieren von Dateien aus dem Netzwerk geschieht auf eigene Gefahr, der Veranstalter übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch Viren o. ä. entstanden sind.

Das Mitbringen oder Anfertigen von Kopien jedweder Daten außer dem Zwecke der Datensicherung ist untersagt. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für Raubkopien. Das Sabotieren des Netzwerkes ist, egal mit welchen Mitteln, streng verboten.

Pornographie, Bilder, Musik, Animationen, Videos und alle anderen übrigen Inhalte, die offiziell als illegal gelten, sind auf der Veranstaltung verboten und werden zur Anzeige gebracht.

§9-AUSSCHLUSS-UND-VERTRAGSSTRAFE

Personen, die auf der Veranstaltung negativ auffallen, indem sie sich vorsätzlich oder fahrlässig nicht an die im Vertrag aufgeführten Bestimmungen halten, werden vom Veranstalter zur *Verantwortung* gezogen. Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, werden entsprechende Kräfte eingesetzt, deren Anordnungen unbedingt Folge zu leisten ist. Im Einzelnen bedeutet dies, dass wir Störenfriede nach Ermahnung entfernen und ein Hausverbot aussprechen.

Zusätzlich haben jene Personen mit folgenden Konsequenzen zu rechnen:

Der*die Teilnehmer*in hat eine Vertragsstrafe in Höhe von 20,00 € an den Veranstalter zu entrichten und daraufhin die Veranstaltung unverzüglich zu verlassen.

Die Vertragsstrafe dient nur der Abdeckung zusätzlicher Kosten und deckt keine weiteren Schadenersatzforderungen ab. Sie muss zusätzlich zu einer evtl. Schadenersatzforderung gezahlt werden. Eine straf- oder zivilrechtliche Verfolgung kann außerdem vom Veranstalter oder dem Geschädigten eingeleitet werden.

Im Falle einer Schädigung von Minderjährigen können die Erziehungsberechtigten dieser Person eine straf- oder zivilrechtliche Verfolgung einleiten.

§10-GETRÄNKE BESTELLUNGEN

Ab der KjGaming[4]-LAN, werden Getränke über den internen Bereich bestellt. Mit jeder zahlungspflichtigen Bestellung gehen Sie einen Kaufvertrag mit der KjGaming ein. Solange diese Bestellung noch nicht von einem*r Mitarbeiter*in entgegengenommen wurde, kann die Bestellung storniert werden. Sobald ein*e Mitarbeiter*in die Bestellungen entgegennimmt, haben sie keine Möglichkeit mehr die Bestellung zu stornieren.



Im internen Bereich erhalten sie eine Anzeige mit den offenen Bestellungen und der Rechnung.

Der Betrag muss am Ende der Veranstaltung bezahlt werden. Bei nicht Zahlung der Rechnung werden sie per E-Mail aufgefordert den Betrag zu überweisen. Kommen Sie dieser Aufforderung nicht nach, werden wir weitere rechtlich Schritte einleiten.

§11-UNGÜLTIGKEIT

Sollten einer oder mehrere der obenstehenden Punkte dem Deutschen Gesetz im Gegensatz stehen, werden diese Passagen durch die gesetzliche Regelung der Bundesrepublik Deutschland ersetzt. Die Gültigkeit der anderen Punkte bleibt hierdurch unbeeindruckt.

§12-RAUSCHMITTEL

Das Mitbringen und Trinken von stark alkoholischen Getränken ist während der Veranstaltung nicht gestattet. Das trinken von Bier und Wein ist auf der Veranstaltung für minderjährige verboten. Auch Drogenkonsum jeglicher Art ist strengstens untersagt. Es gelten die gesetzlichen Vorschriften.

§13-TURNIERE-UND-PREISVERGABE

Jede*r Turnierteilnehmer*in 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 FILM- UND FOTOAUFNAHMEN

Während der Veranstaltung kommt es im Rahmen der Aktivitäten dazu, dass von Ihnen Foto- und Filmaufnahmen gemacht werden. Diese können im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit (Kirchenanzeiger, Aushang, eigene Homepage, Amtsblatt, Facebook, Instagram, Lokal Zeitung) veröffentlicht werden. Sollten Sie keine Veröffentlichung erlauben, bitten wir Sie, uns dies mitzuteilen.

§15 Daten

Für die Anmeldung bei der Veranstaltung werden folgende Pflicht Daten erhoben:

- Nickname
- Name, Vorname
- Geburtsdatum
- Postanschrift
- Telefonnummer
- E-Mail-Adresse
- Vegetarier (ja/nein)
- Allergien (müssen separat per E-Mail an presse@kjgaming.de angegeben werden)

Die Daten werden verwendet für...

- die Bestätigung der Anmeldung
- die Weiterleitung aktueller Informationen an die Teilnehmer*innen
- die Zubereitung der Mahlzeiten (falls mitgebucht)
- die Beantragung von Zuschüssen
- die Ausstellung und Abwicklung der Rechnungen für die Veranstaltung und Leistungen
- die rechtliche Abwicklung (falls notwendig)
- die Bestätigung der Teilnahme



- die Verteilung aktueller Informationen zur Veranstaltung
- die Versendung einer Umfrage im Anschluss der Veranstaltung

Nach Ende der Veranstaltung werden die Daten binnen 14 Tagen gelöscht, sobald alle offenen Rechnungen für die Veranstaltung und Leistungen beglichen sind.

Wenn Sie weiterhin Informationen zu kommenden KjGaming Veranstaltungen oder zu anderen Veranstaltungen von der KjG Bonlanden haben möchten, müssen Sie dies Vorort oder per Mail an presse@kjgaming.de mit dem Stichwort „Weitere Informationen zu KjGaming / KjG Bonlanden“ anfordern.

§16 AGB-ÄNDERUNG

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die AGB's zu verändern, wird dafür aber die schon Angemeldeten darüber informieren. Die am Veranstaltungstag eingeführten Regeln müssen von allen eingehalten werden, denn diese dienen zu einem reibungsfreien Ablauf der Veranstaltung.

KjG-Bonlanden
Plattenhardter-Strasse 45
70794 Filderstadt
presse@kjgaming.de

www.kjg-bonlanden.de
www.kjgaming.de
i.A. Jonathan Filohn
jonathan@kjgaming.de

Konto: KjG Bonlanden
IBAN: DE58611500200010000179
BIC: ESSLDE66XXX
Bank: Kreissparkasse Esslingen