

§ 1. Allgemeine Information

§ 1.1. Gigantia 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 (die besten Spieler werden mit Sachpreisen belohnt) und trainieren, sowie IT-KnowHow 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. Etwaige Gewinne aus der Veranstaltung kommen dem Verein, der Vorbereitung, Organisation und Abhaltung weiterer ähnlicher Veranstaltungen zugute.

§ 2.3. Der Teilnahmebeitrag wird vor Beginn der Veranstaltung eingehoben.

§ 2.4. Eine gekaufte Karte kann bis spätestens 2 Wochen vor der Veranstaltung storniert werden.

§ 2.4.1. Die Rückerstattung des Entgeldes erfolgt innerhalb einer Woche.

§ 2.5. Allen Mitgliedern des Vereins "Fatality" ist der freie Zugang zur Veranstaltung gewährt.

§ 3. Haftschutz

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

§ 3.2. Weiters wird nicht für den Inhalt von jeglicher art von Speichermedien und Datenträgern, der Teilnehmer gehaftet.

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

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

§ 3.5. Der Besitz, die Anfertigung und die Verbreitung von Raubkopien und sonstigen illegalen Programmen sind streng untersagt. Die Veranstalter lehnen jegliche Verantwortung hinsichtlich Raubkopien ab.

§ 4. Pflichten der Teilnehmer

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

§ 4.1.2. Eine Teilnahme von unter 18-jährigen 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 unter 18 jährige)

nicht vorzeigen kann, wird ihm der Eintritt zur Veranstaltung verweigert, es wird kein Geld zurückerstattet.

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

§ 4.3. Für etwaige Installationen ist die dafür notwendige Software (Treiber, Spiele,...) selbst mitzubringen. Der Teilnehmer haftet selber für die Legalität der Software.

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

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

§ 4.6. 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.

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

§ 4.8. Jeder Teilnehmer hat nur soviel Platz an seinem Tisch einzunehmen, dass sich der Tischnachbar nicht eingeengt fühlt.

§ 4.9. Cheaten und jegliches unfaires 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 Lanparty zu verweisen.

§ 4.10. Jeder Teilnehmer verpflichtet sich, den Veranstaltungssaal und alle übrigen Räumlichkeiten sauber zu hinterlassen. Der Abfall gehört in die vorgesehenen Mülltonnen oder Mülltüten und darf nicht auf den Boden geworfen werden.

§ 4.11. 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.

§ 4.12. Jeder Teilnehmer muss einen netzwerktauglichen PC mit Monitor, Tastatur, Maus, etc. sind mitbringen. Für den Anschluss ans Netzwerk wird eine Ethernet-Netzwerkkarte benötigt, ein Netzwerkkabel (RJ45 stecker und Twisted Pair kabel) mit einer Mindestlänge von fünf Metern (mehr ist zu empfehlen!) und eine Mehrfachsteckdose mitzubringen da jedem Teilnehmer nur ein Stromanschluss zur Verfügung steht.

§ 4.13. Die Verwendung von Boxen 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.

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

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

§ 4.15.2. Rauchen ist im gesamten Gebäude verboten.

§ 4.15.3. Es herrscht allgemeines Alkoholverbot im Lan-Bereich.

§ 4.15.4. Es ist ausdrücklich verboten, sich im berauschten Zustand im Lanpartybereich aufzuhalten. Zuwiderhandlung kann mit rauswurf geahndet werden.

§ 4.16. Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, sich als Gast auszuweisen. Dies erfolgt durch die Eintrittskarte die er stets umzuhängen hat.

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

§ 5. Netzwerk

§ 5.1. 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 zugeteilte Netzwerkkonfiguration zu verwenden. Abweichungen oder Änderungen sind nur auf Anweisung gestattet. Absichtliche Störungen des Netzwerkbetriebes werden mit Rauswurf geahndet.

§ 5.2. Wir können nicht für einen reibungslosen Ablauf der Veranstaltung garantieren. Wir werden jedoch unser Möglichstes tun um Fehler zu verhindern oder schnellstmöglich zu beheben. Wir können jedoch kein Geld zurückerstatten, da die Infrastruktur (Hardware, Hallenmiete, Strom, Reinigung, u.s.w.) mit den Eintrittsgeldern bezahlt werden muss.

§ 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. Turniere und Preisvergabe

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

§ 7.2. Gewinne sind nicht in bar einlösbar.

§ 7.3. Die Anmeldung zu den einzelnen Turnieren erfolgt bis 2 Stunden vor Turnierstart. Die Turnierstartzeiten sind auf der Website nachzulesen.

§ 7.4. Jeder Teilnehmer hat die Turnierzeiten selbst einzuhalten.

§ 7.5. Jede Änderung (Spielbereit, Ergebnis, Absage) ist auf der Website vom Spieler einzutragen.

§ 7.6. Die Turnierergebnisse sind ohne Verzögerung direkt auf der Website vom Verlierer einzutragen. Wird das Ergebnis nicht im Spiel-Zeitfenster eingetragen, vergibt das System automatisch nach Zufallsprinzip den Sieg.

§ 7.7. Vom Turnierleiter oder System gesetzte Turnierergebnisse sind nicht anfechtbar.

§ 8. Karten

§ 8.1. Durch den Kauf einer Karte, ist eine Person mit einem Rechner berechtigt an der Veranstaltung

teilzunehmen.

§ 8.2. Die Karten werden nach abgeschlossener Bezahlung per Post zugesendet.

§ 8.3. Die Karte ist beim Einchecken und bei jeder Kontrolle durch den Veranstalter vorzuzeigen.

§ 9. Änderungen der AGBs

§ 9.1. Der Veranstalter darf jederzeit die Lan-Regeln verändern, muss jedoch alle Teilnehmer davor schriftlich informieren. Im Falle eines Nicht-Einverständnisses ist es dem Teilnehmer erlaubt die Karte gegen den bezahlten Betrag rückerstattet zu bekommen.

§ 10. Privatsphäre und Datenschutz

§ 10.1. Gigantia ist berechtigt, die Stammdaten seiner Vertragspartner zu speichern. Gigantia wird diese Daten nicht an Dritte weitergeben.

§ 10.2. Der Vertragspartner garantiert die Richtigkeit seiner eingegebenen Daten.

§ 10.3. Leser und User, die ein kostenfreies E-Mailabonnement (Abo) abschließen, akzeptieren den Empfang von pte- und pts-Nachrichten samt integrierter Mailwerbung sowie die Speicherung und Verarbeitung von personenbezogenen Daten. Gigantia garantiert, dass diese Daten nicht an Dritte weitergegeben werden.