

Allgemeine Geschäftsbedingungen

liebe Teilnehmerin, lieber Teilnehmer,

die folgenden Bedingungen regeln das vertragliche Verhältnis zwischen der Generaldirektion Kulturelles Erbe Rheinland-Pfalz (nachfolgend Veranstalter) und den Gamer und Players (nachfolgend Teilnehmer genannt). Mit Überweisung der Startgebühr bzw. dem Betreten der Räumlichkeiten werden diese Regeln anerkannt.

Vielen Dank für euer Verständnis!

§ 1 Allgemeine Bestimmungen

- 1) Teilnehmer und Besucher müssen das 12. Lebensjahr vollendet haben.
- 2) Beim Betreten der Veranstaltung wird diese AGB automatisch vom Teilnehmer akzeptiert.
- 3) Die Veranstaltung dieser Gameparty ist nicht gewinnorientiert. Der erhobene Beitrag dient der Kostendeckung.
- 4) Im Falle eines Diebstahls durch einen Teilnehmer oder Dritte haftet der Veranstalter nicht.
- 5) Der Veranstalter behält sich vor, auch ohne Begründung, Rechner, Taschen oder andere Transportgegenstände zu kontrollieren, um Verstöße gegen dieses Regelwerk festzustellen.
- 6) Den Anweisungen des Veranstalters ist Folge zu leisten.
- 7) Bei Verstoß gegen die aufgeführten Regeln ist der Veranstalter berechtigt den betreffenden Teilnehmer der Veranstaltung zu verweisen.
- 8) Der Veranstalter behält sich vor die AGB abzuändern. Die Gültigkeit gilt nur der aktuellsten Version.
- 9) Sollte eine der hier aufgestellten Regeln nicht rechtskräftig sein oder ungültig werden, beeinträchtigt das nicht die Gültigkeit der anderen Bestimmungen.
- 10) Die Anmeldungen werden nach dem Zeitstempel Ihres Einganges berücksichtigt.

§ 2 Datenschutz

- 1) Im Rahmen der Veranstaltung erhebt der Veranstalter so wenig persönliche Daten der Teilnehmer wie möglich.
- 2) Um Sitzplatzzuweisung, Information und Zahlungseingang koordinieren zu können, werden vom Teilnehmer folgende persönlichen Daten gespeichert:
 - a) Name
 - b) Vorname
 - c) Straße + Nr.
 - d) PLZ
 - e) Ort
 - f) eMail-Adresse
 - g) Alter
- 3) Die gespeicherten persönlichen Daten werden ausschließlich zu oben genannten Zwecken genutzt und nicht an Dritte weitergegeben.
- 4) Die Daten werden nur für die Anmeldung zu dieser Veranstaltung genutzt und im Anschluss an diese wieder gelöscht.
- 5) Nach dem Landesdatenschutzgesetz hat jeder Teilnehmer das Recht, kostenlos Auskunft sowie Berichtigung, Sperrung und Löschung der gespeicherten Daten zu fordern.

§ 3 Voraussetzungen zur Teilnahme an der Veranstaltung

- 1) Am Tag der Veranstaltung hat jeder Teilnehmer folgendes mitzubringen:
 - a) gültiger amtlicher Lichtbildausweis (Personalausweis, Reisepass, Führerschein, Kinderausweis)
 - b) zur Teilnahme benötigte Hardware, die den Mindestvoraussetzungen genügt (siehe Checkliste)
 - c) Checkliste:Pro Team (Gamer und Player) ist ein Laptop (Windows) zur Veranstaltung mitzubringen.
 - 1) Auf diesem muss die aktuelle Version von Stronghold HD, sowie Stronghold Crusader 2 spielbereit aufgespielt sein
 - 2) Es muss ein Steam Account mit dem Spiel Stronghold Crusader 2 vorhanden sein.
 - 3) Der mitgebrachte Laptop muss W-LAN fähig sein.
 - 4) Eine PC-Maus und ein Kopfhörer sollten vorhanden sein.

5) Es muss ein USB-Anschluss am Laptop vorhanden sein, um die individuell erstellten Spielelevels aufzuspielen

6) Ein ausreichender Virenschutz wird vorausgesetzt

- 2) Minderjährige Teilnehmer müssen außerdem die vollständig ausgefüllte und unterschriebene Einverständniserklärung der Eltern/ der Sorgeberechtigten vorweisen können.
- 3) Der Veranstalter verpflichtet sich zeitgerecht zu informieren, welche Hardware zur Teilnahme nötig ist.
- 4) Für die Betriebsbereitschaft der eigenen Hard- und Software hat jeder Nutzer selber Sorge zu tragen. Der Veranstalter ist im Falle eines Defektes bestrebt, aber nicht verpflichtet, diesen zu beheben.
- 5) Das Mitbringen von überflüssiger Hardware, sowie anderer Gebrauchsgegenstände ist aus Gründen des Platzes und der Stromversorgung nicht erlaubt.

§ 4 Abschluss des Veranstaltungsvertrages

- 1) Der Veranstaltungsvertrag kommt mittels der Anmeldung auf www.herr-der-klinge.de, der Bezahlung seitens des Teilnehmers und der Bestätigung derselben seitens des Veranstalters zustande. Die Anmeldung ist bis zur abschließenden Zahlungsbestätigung und Freischaltung als unverbindlich zu betrachten
- 2) Nach Erhalt der Anmeldebestätigung ist die Teilnahmegebühr per Banküberweisung zu entrichten. Erst dann wird die Anmeldung für beide Seiten verbindlich.

§ 5 Bestimmungen während der Veranstaltung

- 1) Jeder Teilnehmer verpflichtet sich, die allgemeinen guten Sitten anzuerkennen und gegen diese nicht zu verstoßen. Die Veranstalter behalten sich das Recht vor, zu jeder Zeit einen Teilnehmer aus gutem Grund auszuschließen und dessen Teilnahmebeitrag einzubehalten.
- 2) Die Verbreitung nationalsozialistischen Gedankenguts, gewaltverherrlichenden Videos oder Software, Pornographie oder anderer verbotener Inhalte ist strengstens untersagt und wird sofort durch den Veranstalter zu einer Anzeige gebracht.
- 3) Das Rauchen in den Veranstaltungsräumen ist untersagt.
- 4) Es gilt während der Veranstaltung Alkoholverbot sowie Rauchverbot. Personen, die die Anordnungen des Veranstalters nicht Folge leisten, müssen jedoch die Veranstaltung verlassen.
- 5) Der Konsum von Betäubungsmitteln aller Art ist untersagt.
- 6) Minderjährige Teilnehmer unterliegen dem Jugendschutzgesetz.
- 7) Unnötige Störungen, wie z.B. Lautsprecher, Lichtquellen, usw. sind untersagt und das störende Equipment wird ggf. bis zum Ende der Veranstaltung in Verwahrung genommen.
- 8) Jeder Teilnehmer verpflichtet sich, keine gesetzeswidrigen Aktivitäten während der Veranstaltung zu tätigen. Besonders hervorgehoben werden hier: Software-Piraterie, Verbreitung verbotener Daten, Beeinträchtigung oder Beschädigung fremder Daten.
- 9) Der Veranstalter weist darauf hin, dass die unerlaubte Vervielfältigung von Software, Musik und Filmen eine Straftat ist. Es wird angemerkt, dass jeglicher Einsatz und Besitz nicht lizenzierter Software gesetzlich verboten ist. Der Veranstalter spricht sich davon frei, für Daten auf allen mitgebrachten Datenträgern (Festplatten, USB-Sticks, CDs, usw.) verantwortlich zu sein. Dasselbe gilt für ins Netzwerk gestellte, nicht vom Veranstalter bereitgestellte Daten. Der Veranstalter ist weder gewillt, alle Daten zu kontrollieren, noch ist das unter akzeptablem Aufwand durchführbar. Somit liegt die Verantwortung hierfür einzig und allein bei jedem Teilnehmer.
- 10) Bei vorsätzlicher Beschädigung von Daten bzw. Beeinträchtigung des reibungslosen Ablaufs der Veranstaltung (z.B. durch „Hacking“) haftet der Verursacher.
- 11) Die Computer-/Videospiele geltenden Sicherheits- und Warnhinweise gelten ausnahmslos.

- 12) Für gesundheitliche Schäden wird keine Haftung übernommen.
- 13) Jeder Teilnehmer ist für den Schutz und die Sicherheit seines Eigentums selber verantwortlich. Bei Verlust jeglicher Art wird generell keine Haftung übernommen. Der Veranstalter verpflichtet sich den Zugang zu Veranstaltungsräumlichkeiten zu kontrollieren.
- 14) Der Veranstalter verpflichtet sich selbst technische Störungen schnellstmöglich und nach bestem Gewissen zu beheben. Es besteht keine Betriebsgarantie.
- 15) Für Datenverlust, der nicht unmittelbar in der Schuld des Veranstalters liegt, haftet dieser nicht.
- 16) Jeder Turnierteilnehmer verpflichtet sich die vor dem Turnier bekannt gegebenen Regeln einzuhalten. Der Veranstalter behält sich das Recht vor bei Verstößen die Turnierteilnahmeberechtigung zu widerrufen.
- 17) Der Veranstalter verpflichtet sich das Turnier geordnet und organisiert abzuwickeln.

§ 6 Lizenzbestimmungen

- 1) Die Sicherheitsbestimmungen der Soft- und Hardware Hersteller sind zu beachten.
- 2) Es darf nur rechtmäßig vom Teilnehmer oder seinen gesetzlichen Vertretern erworbene Software Verwendung finden.

§ 7 Cheats/Cheating

Auf der LAN-Party sind grundsätzlich alle Arten von Multiplayer Cheats verboten! Als Cheats gelten externe Programme sowie Treiber die das jeweilige Spiel verändern, sowie Änderungen am Spiel selber, die dem Spieler einen unfairen Vorteil gegenüber anderen Spielern verschaffen. Wenn der Leitung bekannt wird, dass ein Team/Spieler sich durch illegale Cheats einen Vorteil verschafft (hat) behalten wir uns vor, das volle Spektrum der Strafen (bis zum Ausschluss von der Veranstaltung) auszunutzen.

§ 8 Bestimmung zum Abschluss der Veranstaltung

- 1) Jeder Teilnehmer verpflichtet sich persönliche Gegenstände nach der Veranstaltung von seinem Sitzplatz zu entfernen (Hardware, Schmutz, Müll, etc.) und diese selbst zu entsorgen.
- 2) Für Schäden jeder Art, die von einem Teilnehmer verursacht wurden, besteht keine Haftung durch den Veranstalter, sondern, im vollen Umfang, durch den Verursacher.
- 3) Der Veranstalter kann für Datenverlust und/oder ähnlichen Schaden an Computeranlagen der Teilnehmer, der nicht direkt ihm zuzuordnen ist und aus einem mutwilligen Grund hervorgeht, nicht belangt werden.

§ 9 Verantwortlichkeit für die Netzinhalte

- 1) Das zur Verfügung gestellte Netz, ist vom Veranstalter nur zum Datenaustausch im Rahmen des Multiplayer-PC-Spiels „Stronghold“ gedacht.
- 2) Der Veranstalter übernimmt die volle Verantwortung für die Legalität der von ihm zur Verfügung gestellten Netzinhalte. Netzinhalte, die von Teilnehmern zur Verfügung gestellt werden, fallen nicht in den Verantwortungsbereich des Veranstalters. Letzteres gilt auch für Seiten, auf die der Veranstalter in seinem eigenen Angebot verweist.
- 3) Der Teilnehmer verpflichtet sich durch seine Registrierung und die erfolgte Zahlung der Teilnahmegebühr gegenüber dem Veranstalter, für die Legalität der von ihm zur Verfügung gestellten Netzinhalte Sorge zu tragen.
- 4) Erlangt der Veranstalter Kenntnis von illegalen Netzinhalten, die auf teilnehmereigenen Systemen angeboten werden, ist er berechtigt, diese Systeme sofort vom Netzzugang auszuschließen und rechtliche Maßnahmen gegen den Systemeigner einzuleiten.
- 5) Als illegal werden Inhalte angesehen, die Gewalt verherrlichen, den Antisemitismus fördern, die kinderpornographischer Art oder die vom Gesetzgeber entsprechend angesehen werden.
- 6) 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.

§ 10 Rücktritt

- 1) Bis 10 Tage vor Veranstaltungsbeginn (Mittwoch, 30.08.2017) ist ein kostenloser Rücktritt jederzeit möglich. Der Rücktritt muss schriftlich in Briefform oder per Email erfolgen. Ausschlaggebend ist der Zeitpunkt des Posteingangs beim Veranstalter. In diesem Fall werden alle bereits entrichteten Gebühren zurückerstattet. Danach ist eine Rückzahlung aus Planungsgründen nicht mehr möglich.
- 2) Bei Nichterscheinen oder Abreise vor Beendigung der Veranstaltung hat der Teilnehmer keinen Anspruch auf Rückerstattung der Teilnahmegebühr.

§ 11 Einwilligung zur Nutzung von Foto- und Videoaufnahmen

- 1) Mit Überweisung der Startgebühr und Ihrer Teilnahme erklären sich der „Gamer“ und der „Player“ im Rahmen der Game-Party „Der Herr der Klinge“ einverstanden, dass Sie möglicherweise während oder im Zusammenhang mit der Veranstaltung aufgenommen werden.
- 2) Außerdem erklären sich der „Gamer“ und der „Player“ damit einverstanden, dass die entstandenen Bild- und Tonaufnahmen von der Generaldirektion Kulturelles Erbe Rheinland-Pfalz zeitlich, räumlich und inhaltlich unbegrenzt zum Zweck der Außendarstellung genutzt werden dürfen.
- 3) Wir weisen darauf hin, dass die Fotos bzw. Videoaufnahmen bei der Veröffentlichung im Internet weltweit abrufbar sind. Eine Weiterverwendung dieser Fotos durch Dritte kann daher nicht generell ausgeschlossen werden.

§ 12 Besondere Vereinbarungen / Haftung

- 1) Der Veranstalter hat während der Veranstaltungen Hausrecht. Bei Verstößen gegen die AGB behält sich der Veranstalter das Recht vor, einzelne Personen oder Gruppen der Veranstaltung zu verweisen. Eine Rückzahlung des Eintrittsgeldes ist in diesem Fall ausgeschlossen.
- 2) Der Veranstalter haftet nicht für Schäden, die ihm, seinen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern sowie den Teilnehmern der Game-Party in der Liegenschaft Burg Trifels entstehen, es sei denn, dass Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit nachgewiesen werden.

§ 13 Rechtswirksamkeit dieser AGB

Sofern Teile oder einzelne Formulierungen dieses Textes der geltenden Rechtslage nicht, nicht mehr oder nicht vollständig entsprechen sollten, bleiben die übrigen Teile des Dokumentes in ihrem Inhalt und ihrer Gültigkeit davon unberührt. Die Parteien sind in einem solchen Fall verpflichtet, eine unwirksame Allgemeine Geschäftsbedingung durch eine wirksame zu ersetzen, die dem Zweck der Unwirksamen am nächsten kommt.

§ 14 Salvatorische Klausel

Die Nichtigkeit oder Unwirksamkeit einzelner Bestimmungen berühren die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen nicht. Sie haben nicht die Nichtigkeit oder Unwirksamkeit der umzudeuten, dass der mit ihnen beabsichtigte Zweck erreicht wird. Bestimmungen als Ganzes zur Folge. Die unwirksamen oder nichtigen Bestimmungen sind so umzudeuten, dass der mit ihnen beabsichtigte Zweck erreicht wird.