Regeln

für die Veranstaltungen des `(KellaRindaClans)´

Im folgenden sind die Regeln für unsere Veranstaltungen aufgeführt. Diese Regeln muss jeder Teilnehmer und Besucher der Veranstaltungen, welche von uns durchgeführt werden, akzeptieren und befolgen.

Stand: 13.09.2026

§1 Allgemeines

(1) Die Veranstalter der LAN-Party sind zum einen der Verein "Regenbogen-Insel e.V." sowie das Städtische Kinder- und Jugendzentrum "Die Insel". Die Adresse beider Organisationen lautet Benediktstraße 46 in 47059 Duisburg, Deutschland. Ansprechpartner ist Christian Posledny vom Verein "Regenbogen-Insel e.V.".
(2) Der Veranstalter hat das Hausrecht.
(3) Das Mindestalter für unsere Veranstaltungen beträgt generell 18 Jahre. Bei Sonderveranstaltungen kann das Mindestalter auf 16 Jahre gesenkt werden. Hierbei ist auf die Angabe unter LAN-Informationen zu achten.
(4) Zur Prüfung des Alters muss jeder Teilnehmer seinen Personalausweis, Führerschein, Reisepass oder einen anderen Ausweis mit Lichtbild beim Betreten der LAN vorlegen. Ohne einen gültigen und vom Veranstalter akzeptierten Ausweis ist die Teilnahme nicht möglich.
(5) Alle persönlichen Angaben müssen wahrheitsgemäß ausgefüllt werden.
(6) Alle Bilder und Videos, die der Veranstalter von der Veranstaltung gemacht hat, dürfen zu Werbezwecken verwendet werden.
(7) Bei Veranstaltungen ab 16 Jahren sind Medien (Spiele, Filme, Musik usw.) mit der Einstufung FSK16 erlaubt. Sollten an diesen Veranstaltungen Personen teilnehmen, die älter als 18 Jahre sind, so haben auch sie sich an die FSK16-Regelung zu halten.

§2 Teilnahme

(1) Teilnehmen darf nur derjenige, der sich vorher ordnungsgemäß angemeldet und den zu entrichtenden Betrag per Vorkasse oder Abendkasse bezahlt hat. Die Höhe dieses Betrages ist der Rubrik "Preise & Rabatte" zu entnehmen.
(2) Jeder Teilnehmer verpflichtet sich die allgemeinen guten Sitten anzuerkennen und gegen diese nicht zu verstoßen. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit einen Teilnehmer aus gutem Grund auszuschließen. Unfug ist zu unterlassen, körperliche Auseinandersetzungen sind strengstens untersagt. Den Anweisungen des Veranstalters sowie durch den Veranstalter legitimierten Personen ist Folge zu leisten.
(3) Der Teilnahmebeitrag wird bei einem Ausschluss nicht zurückerstattet.
(4) Jeder Teilnehmer erhält bei der LAN unsere LAN.Card. Diese hat er auf der LAN ständig mitzuführen, damit er sie jederzeit vorzeigen und sich somit ausweisen kann. Die Teilnehmer geben die LAN.Card beim Auschecken dem Veranstalter wieder zurück. Bei Verlust der LAN.Card muss der Teilnehmer 3,00 EUR für eine Ersatzkarte zahlen.
(5) Aufgrund der Corona-Pandemie müssen derzeit keine besonderen Maßnahmen beachtet werden.
(6) Jedem angemeldeten Teilnehmer ist ein Sitzplatz zugewiesen. Wählt ein Teilnehmer den Platz X99, so suchen die Organisatoren einen Platz für den Teilnehmer aus. Dieser Sitzplatz ist vom Teilnehmer während der Veranstaltung zu nutzen. Ein Wechsel während einer Veranstaltung auf einen anderen Platz setzt die Erlaubnis der Organisatoren voraus. Ein unangemeldeter Wechsel des Sitzplatzes kann zum Ausschluss von der Veranstaltung führen.
(7) Jeder Teilnehmer hat sich beim Eintreffen bei der Veranstaltung am ServicePoint einzuchecken. Beim Verlassen der Veranstaltung hat sich jeder Teilnehmer an einem Check-Out-Terminal oder dem ServicePoint auszuchecken und die LAN.Card abzugeben.

§3 Anmeldeverfahren

(1) Jeder hat sich über das Anmeldeformular auf unserer Webseite anzumelden. Dabei hat er die Wahl zwischen zwei Zahlungsmethoden: Vorkasse (Überweisung) oder Abendkasse (Barzahlung). Bei einer Bezahlung über PayPal (www.paypal.de), akzeptieren die Nutzer zugleich die jeweiligen AGBÂ´s. Diese erhalten Sie direkt auf http://www.paypal.de im Internet.

Regeln

für die Veranstaltungen des `(KellaRindaClans)´

§3 Anmeldeverfahren (Fortsetzung)

(2) Nach Erhalt der Anmeldung erstellen die Organisatoren der LAN-Party eine persönliche Anmeldebestätigung (AB) für den Teilnehmer, in der er alle wichtigen Informationen zur LAN-Party, z.B. die Bankverbindung für Vorkasse, findet. Der Teilnehmer verpflichtet die Daten zu überprüfen und bei Fehlern die Organisatoren zu informieren. Des Weiteren ist ein Ausdruck der AB beim Eintreffen dem Veranstalter zuübergeben.

Bei Teilnehmern unter 18 Jahren ist eine Einverständniserklärung (EVE) der Eltern notwendig. Diese wird von unserem System automatisch mit der AB erstellt. Minderjährige Teilnehmer müssen diese EVE von den Erziehungsberechtigten unterschrieben beim Eintreffen dem Veranstalter übergeben. Ohne EVE ist eine Teilnahme für Personen unter 16 Jahren nicht möglich.

(3.1) Teilnehmer, die per Vorkasse bezahlen, können erst dann einen Sitzplan wählen, wenn das Geld auf unserem Konto eingetroffen ist. Sollte ein Teilnehmer seine Teilnahmekosten bis zum Ende der auf der Webseite angegebenen Frist nicht überwiesen haben, so wird dies als Absage gewertet und die Anmeldung verliert ihre Gültigkeit. Dasselbe gilt, wenn nur ein Teilbetrag der Teilnahmekosten überwiesen wurde.

(3.2) Teilnehmer, die per Abendkasse bezahlen, müssen ihre Teilnahmekosten beim Eintreffen vor Ort entrichten. Sollten die angefallenen Kosten nicht bezahlt werden, so wird der Zutritt zur Veranstaltung verwehrt.

(4) Teilnehmer, die sich während einer Veranstaltung zu einer Künftigen anmelden erhalten einen Frühbucher-Rabatt. Der Teilnehmer muss seine Teilnahmekosten bis zum Vortag des Starts der regulären Anmeldung per Vorkasse bezahlt haben. Andernfalls verfällt dieser Rabatt. In diesem Falle ist er auch nicht durch eine spätere Zahlung wieder zu erhalten.

(5) Benutzer, die sich nicht zur LAN anmelden können, weil es keine freien Plätze mehr gibt, wandern automatisch auf die Warteliste. Benutzer auf der Warteliste sind nicht zur LAN angemeldet und erhalten daher keine Anmeldebestätigung. Sie können zu diesem Zeitpunkt keine Teilnahmekosten bezahlen. Es gibt innerhalb der Warteliste ein Ranking nach dem Zeitpunkt der Anmeldung, wobei derjenige, der sich am frühesten zur LAN angemeldet hat, an erste Stelle steht. Sollte sich ein angemeldeter Teilnehmer von der Veranstaltung abmelden, so wird der erste Benutzer der Warteliste automatisch auf dessen Platz gesetzt. Ab diesem Zeitpunkt ist der Benutzer zu dieser LAN angemeldet und wird anschließend eine Anmeldebestätigung erhalten. Dieses "Nachrutschen" gilt nicht, wenn der Platz desjenigen, der absagt, ein reservierter Platz (z.B. vom Clan reserviert) ist. Sollte ein Benutzer während der Anmeldephase Vorkasse auf der Warteliste landen, aber erst in der Anmeldephase Abendkasse "nachrutschen", dann wird seine Zahlmethode automatisch auf Abendkasse geändert.

(6) Bei der Anmeldung zur LAN muss der Gast angeben, um wieviel Uhr er kommt. Dabei handelt es sich um eine geschätzte Angabe, da man natürlich die Ankuftszeit nicht genau auf die Minute angeben kann. Trotzdem gibt es dort eine Regelung: Teilnehmer, die Vorkasse zahlen, dürfen maximal 3 Stunden später zur LAN erscheinen; Gäste die Abendkasse zahlen maximal eine Stunde später. Sollte der Gast uns über eine Verspätung informieren, z.B. telefonisch, dann wird der neue Ankunftszeitpunkt verwendet. Die obige Regelung gilt dann für die neue Ankuftszeit. Sollte ein Gast nach der abgelaufenen Frist nicht erschienen sein, so wird er von der Teilnehmerliste gestrichen und sein Platz neuvergeben.

(7) Clans können sich vor der LAN geschlossen anmelden. Dazu muss der Leader des Clans das Anmeldeformular auf der Homepage ausgefüllt absenden. Wenn die Anmeldung akzeptiert wird, dann werden die vom Clan gewünschten Plätze, sofern verfügbar, für den Clan bzw. seine Mitglieder reserviert. Sofern die Mitglieder schon auf der Homepage registriert sind, werden die Plätze direkt den Teilnehmern zugewiesen. Bei der Anmeldung zur LAN werden die Teilnehmer dann direkt auf die vom Clan angegebenen Plätze gesetzt. Sollte es keine freien Plätze und eine Warteliste geben, dann werden die Clanmitglieder trotzdem auf die, für den Clan reservierten, Plätze gesetzt. Somit umgehen sie die Warteliste. Die Reservierung von Plätzen ist bis maximal eine Woche nach Anmeldestart Vorkasse möglich. Meldet sich ein Clan erst nach dem Anmeldestart Vorkasse als Clan an, dann gilt die Reservierung ab dem Eingang der Clananmeldung für eine Woche. In beiden Fällen erlischt die Reservierung nach einer Woche und die Plätze sind wieder frei verfügbar.

(8) Gezahlte Teilnahmekosten, sowohl Vor- als auch Abendkasse, werden in keinem Fall zurückerstattet.

(9) Die Organisatoren behalten sich das Recht vor, in manchen Fällen Ausnahmen bei dem oben genannten Anmeldeverfahren zu machen. Dies kann vor allem dann der Fall sein, wenn jemand aus guten Gründen den Ablauf der Anmeldephase verpasst oder das Geld zu spät überwiesen haben sollte.

Regeln

für die Veranstaltungen des `(KellaRindaClans)´

§4 Besucher

(1) Generell sind Besucher auf unseren Veranstaltung herzlich Willkommen. Besucher zahlen keinen Eintritt, Teilnahmegebühren o.ä.
(2) Besucher werden wie folgt unterschieden:
(2.1) Bekannte, Freunde etc. von Teilnehmern
Diese Personen dürfen maximal eine Stunde die Veranstaltung besuchen, dabei jedoch andere Teilnehmer nicht stören. Sollten wir eine Beschwerde über einen Besucher erhalten, so werden wir diesen unverzüglich zum Verlassen der Veranstaltung auffordern.
(2.2) Personen die vom `(KellaRindaClan)Â´ eingeladen wurden
Da diese Personen auf Wunsch des `(KellaRindaClans)Â´ die Veranstaltung besuchen, ist der Aufenthalt nicht zeitlich limitiert.
(3) Sollte sich ein Teilnehmer durch einen Besucher gestört fühlen, so hat er die Möglichkeit sich bei dem Servicepersonal oder den Organisatoren darüber zu beschweren. Wir werden uns dann umgehend darum kümmern.
(4) Besucher können jederzeit vom Veranstalter sowie durch ihn bevollmächtigte Personen von der Veranstaltung ausgeschlossen werden.
(5) Jeder Besucher muss vor der LAN bei den Organisatoren angemeldet sein. Dazu ist es notwendig, dass sich der Besucher voher auf unserer Homepage mit Wohnort angemeldet hat. Spontane Besuche ohne vorherige Anmeldung sind unter Umständen möglich, müssen jedoch in jedem Fall mit dem Veranstalter geklärt werden.

§5 Rauschmittel

(1) Das Rauchen ist in allen Räumen des Veranstaltungsortes untersagt. Laut Beschluß der Stadt Duisburg besteht seit dem 01.10.2006 in allen öffentlichen Gebäuden ein absolutes Rauchverbot. Auch eZigaretten sind am Veranstaltungort nicht gestattet.
(2) Das Mitbringen von Alkohol ist nicht gestattet. Der Konsum von Alkohol im Gebäude oder im Bauwagen ist verboten. Drogenkonsum jeglicher anderer Art ist strengstens untersagt.
(3) Stark alkoholisierten Gästen wird die Teilnahme an der LAN nicht gestattet. Sollte festgestellt werden, dass ein Teilnehmer während der LAN betrunken ist, so wird er von der Veranstaltung ausgeschlossen. Wir veranstalten eine LAN-Party und sehen den Konsum von Alkohol nicht als notwendig.
(4) Sollte sich ein Teilnehmer nicht an die oben in §5 genannten Regeln halten und z.B. in den Räumen des Veranstaltungsortes Alkohol trinken oder andere Drogen konsumieren, so machen wir unverzüglich von unserem Recht als Veranstalter Gebrauch und werden den Teilnehmer von der Veranstaltung ausschließen. Zusätzlich muss der Teilnehmer ein Strafgeld zahlen, dessen Höhe in §12 Strafen festgesetzt wird. Der Teilnehmer wird so lange von unseren Veranstaltungen ausgeschlossen, bis er das Strafgeld bezahlt hat.

§6 Technik

(1) Der Veranstalter stellt dem Teilnehmer einen Platz mit Tisch, Stuhl, Strom, Licht und einem Port im Netzwerk zur Verfügung.
(2) Der Teilnehmer muss als technische Voraussetzung einen eigenen Rechner mit allen Kabeln, Zubehör (z.B. Mehrfachsteckdose) und der notwendigen Software mitbringen. Wir behalten uns das Recht vor, Computer, ohne Angabe eines Grundes, aus dem Netzwerk zu entfernen.
(3) Zur Soundausgabe sind nur Kopfhörer gestattet. Boxen sind strengsten untersagt, außer sie werden als Lautstärkenregler für die Kopfhörer verwendet.
(4) Selbstgebaute Mehrfachsteckdosen, Stromkabel und Netzteile sind nicht erlaubt. Ebenso ist der eigenmächtige Umbau des Netzwerks untersagt. Wenn eigenes Netzwerkequipment mitgebracht wird, muss dieses zuerst bei den Organisatoren angemeldet und von diesen genehmigt werden. Unter Netzwerkequipment fallen z.B. Switches und Hubs, aber auch eigene Server.
(5) Die dauernde Verfügbarkeit des Netzwerkes durch den Veranstalter wird nicht garantiert. Bei Störungen wird versucht, diese schnellstmöglich zu beseitigen, soweit eine Beseitigung mit angemessenen Mitteln möglich ist.

Regeln

für die Veranstaltungen des `(KellaRindaClans)´

§6 Technik (Fortsetzung)

(6) Das Mitbringen von überflüssigen Zusatzgeräten (Drucker, Scanner etc.) sowie anderer Gebrauchsgegenstände wie Toastern, Mikrowellen, Backöfen, Wasserkochern, Lavalampen, Verstärkern, Video-Projektoren o.ä. sind aus Platz-, Strom- und Sicherheitsgründen nur nach Absprache mit den Organisatoren erlaubt.
(7) Die Nutzung von Torrent-Clients oder anderer Peer-to-Peer-Software ist auf der Veranstaltung nicht gestattet. Bei der Verwendung solcher Programme kann es zu automatischen Uploads kommen, die urheberrechtlich geschütztes Material betreffen könnten. Um rechtliche Risiken für Veranstalter und Teilnehmer auszuschließen, ist jegliche Torrentnutzung untersagt. Ausgenommen davon ist das Transferieren von Spielen mittels Steam über das lokale Netzwerk (sharing via steam).
(8) Von den Veranstaltern eingerichtete technische Begrenzungen, wie Bandbreiten-Limiter, Netzwerksperren oder Zugangsbeschränkungen, dürfen nicht umgangen oder manipuliert werden. Zuwiderhandlungen können zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung führen. Dieses Verbot gilt unabhängig davon, welche Software oder Technik zur Umgehung verwendet wird.
(9) Um ein faires und stabiles Netzwerk für alle Teilnehmer zu gewährleisten, behalten sich die Veranstalter das Recht vor, Teilnehmer mit außergewöhnlich hohem Datenverkehr temporär zu drosseln oder vom Netz zu trennen. Diese Maßnahme dient ausschließlich der Aufrechterhaltung der allgemeinen Netzwerkqualität.

§7 Software

(1) Das Mitbringen, das Benutzen, das Kopieren auf fremde oder eigene Datenträger oder das bloße Vertreiben von illegaler Software (dazu gehören auch pornographisches Material und Raubkopien bzw. nicht lizenzierte Software jeglicher Art) ist auf der LAN-Party nicht erlaubt.
(2) Der Veranstalter spricht sich davon frei, für die Daten auf den von Teilnehmern mitgebrachten Datenträgern (Festplatten, ZIP-Drives, Disketten, CDs etc.) verantwortlich zu sein. Gleiches gilt für im Netzwerk transferierte, nicht vom Veranstalter bereitgestellte, Dateien.
(3) Aufgrund der großen Menge an mitgebrachter Software ist es den Veranstaltern nicht möglich bzw. zumutbar die Legalität der Software in allen Fällen zu überprüfen, daher übernehmen die Veranstalter keinerlei Verantwortung oder Haftung.
(4) Jegliche Versuche, andere Teilnehmer, Server oder andere Netzdienste zu stören, z.B. durch den Gebrauch von Fernwartungstools, sind strengstens untersagt und werden mit einem Ausschluss von der Veranstaltung bestraft. Der Unkostenbeitrag wird nicht zurückerstattet.
(5) Es ist ausschließlich die vom Veranstalter durch die AB zugeteilte Netzwerkkonfiguration zu verwenden. Abweichungen oder Änderungen sind nur auf Anweisung der Organisatoren gestattet. Sollte ein Teilnehmer die zugeteilte Konfiguration nicht übernommen haben, so wird dem Teilnehmer ein Strafgeld berechnet, dessen Höhe in §12 geregelt wird.
(6) Absichtliche Störungen des Netzwerkbetriebs werden mit sofortigem Ausschluss ohne Rückerstattung der Anmeldegebühr geahndet.

§8 Haftung und Meldung von Schäden

(1) Der Veranstalter kann bei Sach- und Personenschäden nicht zur Verantwortung gezogen werden. Er ist 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, durch Blitzschlag oder Überspannung, etc. entstehen. Der Veranstalter haftet auch nicht für durch Dritte bereitgestellte Technik.
(2) 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 und Organisatoren, 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, wie z.B. Computer, Zubehör, Kleidung etc. Bei Diebstahl oder Beschädigung von Eigentum eines Teilnehmers übernimmt der Veranstalter weder Haftung noch leistet er Schadensersatz.

Regeln

für die Veranstaltungen des `(KellaRindaClans)´

§8 Haftung und Meldung von Schäden (Fortsetzung)

(3) Schäden an fremdem Eigentum sind unverzüglich dem Besitzer oder, falls dieser nicht auffindbar ist, den Organisatoren zu melden. Generell sind alle Schäden unverzüglich und umgehend bei den Organisatoren zu melden.

§9 Werbung und Handel

(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.
(2) Es darf während der Veranstaltung ohne Zustimmung des Veranstalters bzw. den Organisatoren nichts an- oder verkauft werden.
(3) Es ist untersagt, Werbung in jeglicher Art für andere LAN-Partys oder Veranstaltungen während der Veranstaltung zu machen. Dies kann nur dann möglich sein, wenn es vorher vom Veranstalter gestattet wurde. Partner des Veranstalters dürfen jederzeit Werbung für sich und eigene Veranstaltungen machen. Sollte trotzdem unerlaubter Weise Werbung gemacht werden, behält sich der Veranstalter das Recht vor, betreffende Teilnehmer von der Veranstaltung auszuschließen und/oder eine Geldstrafe zu verhängen, deren Höhe in §12 geregelt wird.

§10 Turniere und Preisvergabe

(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.
(2) Alle Turnierspiele müssen vor Beginn der jeweiligen Turniervorbesprechung auf dem Computer des Teilnehmers installiert und lauffähig sein. Dabei ist auch die von uns vorgegebene Versionsnummer bzw. Patchnummer zu berücksichtigen. Bei einem nicht lauffähigen Spiel oder Computer droht der Ausschluss des Teilnehmers von dem betreffenden Turnier.
(3) Teilnehmer, die nicht zur Turniervorbesprechung erscheinen oder nicht pünktlich zum Turnierstart an Ihrem Computer sind, droht der Ausschluss vom jeweiligen Turnier.
(4) Wird bei einem Turnier die von uns vorgegebene Mindestteilnehmerzahl nicht erreicht, so hat der Veranstalter das Recht, das Turnier abzusagen. Es besteht kein Anspruch auf Preise für die angemeldeten Teilnehmer.
(5) Die Teilnahme und Preisverleihung erfolgen ohne Gewähr und unter Ausschluss des Rechtsweges.

§11 Datenschutz

(1) Die Sicherheit Ihrer persönlichen Daten ist uns wichtig. Deshalb werden alle Ihre Angaben wie Name, Adresse oder E-Mail streng vertraulich behandelt und durch entsprechende Sicherheitssysteme geschützt.
(2) Die von Ihnen zur Verfügung gestellten Informationen werden gemäß den
Deutschen Datenschutzbestimmungen verarbeitet. Eine Weitergabe der Daten an Dritte erfolgt nicht.
Der Veranstalter verwendet die gespeicherten Daten nur, soweit dies zum Betrieb des Dienstes erforderlich ist; in Einzelfällen zur Erstellung demoskopischer Erhebungen, die keinerlei Rückschlüsse auf die Personen des Benutzers zulassen.

§12 Strafen

(1) Der Veranstalter ist berechtigt bei Verstößen eines Teilnehmers gegen diese Regeln, folgende Strafen zu verhängen.
(2) Bei einer fehlenden Anmeldebestätigung muss der Teilnehmer ein Strafgeld in Höhe von 3,00 EUR zahlen.
(3) Bei nicht übernommener, durch den Veranstalter zugewiesener, Netzwerkkonfiguration muss der Teilnehmer ein Strafgeld in Höhe von 3,00 EUR bezahlen.
(4) Gäste, die Alkohol oder andere Drogen während der Veranstaltung konsumiert haben müssen ein Strafgeld in Höhe von 100,00 EUR zahlen. Zudem werden diese Gäste von der Veranstaltung ausgeschlossen, wobei keine Rückerstattung der Teilnahmekosten möglich ist.
(5) Bei verdreckt hinterlassenen Plätzen, z.B. durch Müll, grobem Dreck am Boden, so muss der Teilnehmer Reinigungskosten in Höhe von bis zu 25,00 EUR zahlen.
(6) Teilnehmer, die unerlaubter Weise Werbung für LAN-Partys oder andere Veranstaltungen machen, droht ein Strafgeld von bis zu 50,00 EUR.

Regeln

für die Veranstaltungen des `(KellaRindaClans)´

§12 Strafen (Fortsetzung)

(7) Verweigert ein Teilnehmer, sein Strafgeld zu zahlen, so kann der Veranstalter bzw. die Organisatoren ihm die Teilnahme an der Veranstaltung verweigern bzw. ihn von der Veranstaltung ausschließen. Der Teilnehmer darf in diesem Fall so lange nicht an unseren Veranstaltungen teilnehmen, bis er sein Strafgeld bezahlt hat.

§13 Sitzplatzdefragmentierung

(1) Wenn eine LAN-Party zu mindestens 75% ausgelastet ist, dann hat die Orga das Recht, eine Sitzplatzdefragmentierung durchzuführen. Dabei dürfen Teilnehmer auch ohne Einverständnis oder Benachrichtigung auf andere Plätze umgesetzt werden. Es wird beachtet, dass Freunde bzw. Clans weiterhin zusammensitzen. Diese Regelung dient nur dazu, den Sitzplan bei hoher Auslastung effektiv auszunutzen, d.h. das möglichst wenige einzelne freie Plätze übrig bleiben.

§14 Rücktritt und Kündigung durch den Veranstalter

(1) 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.
(2) 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. Durch den Ausschluss des Teilnehmers entstandene Kosten sind in vollem Umfang vom ausgeschlossenen Teilnehmer zu tragen.

§15 Bestimmung zum Abschluss der Veranstaltung

(1) Jeder Teilnehmer verpflichtet sich persönliche Gegenstände, wie z.B. Hardware, Müll etc. nach der Veranstaltung von seinem Sitzplatz zu entfernen und entsprechend den örtlichen Gegebenheiten ordnungsgemäß zu entsorgen.
(2) Bei einem dreckig hinterlassenen Platz kann dem Teilnehmer ein Strafgeld berechnet werden, dessen Höhe in §12 Strafen geregelt wird.
(3) Vor dem Verlassen der Veranstaltung muss sich jeder Teilnehmer bei den Organisatoren abmelden.

§16 Rechtsgültigkeit, salvatorische Klausel

(1) Für die gesamte Rechtsbeziehung zwischen den Veranstaltern und den Teilnehmern gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Sollte es der Verlauf der Vorbereitung und/oder der Veranstaltung notwendig machen, so behält sich der Veranstalter eine Änderung der Regeln vor. Eine Missachtung kann den Verweis von der Veranstaltung und u.U. eine Anzeige zur Folge haben. Sollten eine oder mehrere der oben genannten Regeln nicht gültig sein, so hat das keine Auswirkung auf die Gültigkeit der anderen Regeln. Mit der Anmeldung erklärt sich der Nutzer mit den obigen Regeln einverstanden und ist verpflichtet, diese einzuhalten.

Duisburg, der 13.09.2026