

## Der Vorstand

Martin Rößler

E-Mail: [mroessler@highpowerlan.de](mailto:mroessler@highpowerlan.de)

Robert Seidemann

E-Mail: [rseidemann@highpowerlan.de](mailto:rseidemann@highpowerlan.de)

Philipp Mayer

E-Mail: [pmayer@highpowerlan.de](mailto:pmayer@highpowerlan.de)

### Vollmacht und Erklärung zur Übernahme der Aufsichtspflichten für die High Power LAN

Sehr geehrte Eltern. Ihr Kind hat sich bei uns der High Power LAN vom 29.08.2008 bis 31.08.2008 in Heilbronn-Untergruppenbach angemeldet. Damit die Teilnahme ermöglicht werden kann, benötigen wir von Ihnen eine Vollmacht und eine Erklärung, dass es mit Ihrer Zustimmung geschieht, wenn sich Ihr Kind auf unserer Veranstaltung aufhält. Bitte beachten Sie, dass Sie mit Ihrer Unterschrift die von uns benötigte Vollmacht ausstellen. Ferner müssen alle Felder vollständig und richtig ausgefüllt werden.

1. Name und Anschrift des Kindes und seines/seiner Erziehungsberechtigten:

---

---

---

2. Mein/Unser Kind hat das 16. Lebensjahr vollendet und ist im Besitz eines gültigen Personalausweises. Dieser wird zusammen mit dieser Vollmacht beim Einlass kontrolliert. Wenn ein Personalausweis als Altersnachweis nicht vorhanden ist, kann der Veranstalter aus rechtlichen Gründen keinen Zugang gewähren.

3. Die Veranstaltung findet vom 29.08.2008, 18.00 Uhr bis 31.08.2008, 13.00 Uhr in Heilbronn-Untergruppenbach, in der Stettenfelshalle statt.

4. Die Aufsichtspflicht geht für die Dauer der Veranstaltung auf folgende Person(en) über:

volljährige Person:

(Person benennen) \_\_\_\_\_

den High Power LAN e.V. [74199 Untergruppenbach, Vereinregisternummer: 3031]

5. Ich/Wir versichern hiermit, dass sich auf dem Rechner meines/unseres Kindes keine indizierten Titel befinden. Dabei handelt es sich um Spiele, Filme u.ä., die von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien entsprechend eingestuft wurden. Zu diesen zählen unter anderem Spiele wie "Quake 3: Arena", "Unreal Tournament" und "Return to Castle Wolfenstein".

6. Ich/Wir versichern, dass ich/wir für die Dauer der Veranstaltung im Falle eines medizinischen Notfalls erreichbar bin/sind. Dies gilt auch für den etwaigen Ausschluss meines/unseres Kindes von der Veranstaltung wegen Verstoßes gegen die Hausordnung.

Bitte tragen Sie dazu hier ein, wo und wie wir Sie während der Veranstaltung erreichen können und nennen Sie bitte auch eine Telefonnummer:

---

7. Wir/Ich gestatte/n meinem/unserem Kind den Konsum von leichten Alkoholischen Getränken (Biere etc., jedoch keine Branntweine oder Weinbrandhaltigen Getränke) während der Veranstaltung:

Ja,  Nein

8. Auf dem Beigefügten Blatt befinden sich die AGB sowie unsere Hausordnung.

Ich/Wir erkläre/n hiermit, dass ich/wir diese gelesen und verstanden habe/n und mein/unser Kind entsprechend unterrichtet habe/n.

Sollte das beigefügte Blatt nicht vorhanden sein, so können Sie die AGB und Hausordnung im Internet unter [Link](#) nachlesen.

## Der Vorstand

Martin Rößler

E-Mail: [mroessler@highpowerlan.de](mailto:mroessler@highpowerlan.de)

Robert Seidemann

E-Mail: [rseidemann@highpowerlan.de](mailto:rseidemann@highpowerlan.de)

Philipp Mayer

E-Mail: [pmayer@highpowerlan.de](mailto:pmayer@highpowerlan.de)

## Allgemeine Geschäfts Bedingungen

### §1: Allgemeine Bestimmungen

- a) Mit dieser Anmeldung akzeptiert die Teilnehmerin, bez. der Teilnehmer diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen.
- b) Der Veranstalter behält sich bei Nichteinhaltung des Regelwerkes den Ausschluss des Betreffenden von der laufenden und späteren Veranstaltungen vor. Für Schäden wird der Verursacher wenn nötig auch finanziell zur Rechenschaft gezogen.
- c) Spieler und Zuschauer haben sich zu benehmen, gegenüber der Presse, den Turnierteilnehmern, den anderen Spielern, den Zuschauern und den Organisatoren.
- d) Konsum von Drogen oder ähnlichem in der Halle ist verboten. Konsum von Alkohol in gemäßigttem Rahmen ist erlaubt. Wer sich übergibt, muss aufputzen.
- e) Das Rauchen in der Halle ist nicht erlaubt.
- f) Der Teilnehmerbeitrag kann nicht zurückgefordert werden. Ausnahme bilden Krankheitsfälle oder Vorfälle übernatürlicher Art, welche die Teilnahme verhindern. Diese Ausnahmefälle müssen mindestens 5 Tage vor Beginn der Veranstaltung dem Veranstalter gemeldet werden.
- g) Die Korrespondenz findet primär via E-Mail statt. Bei Meldungen oder Fragen an den Veranstalter ist, wenn nicht anders angegeben, die im Mailkopf der Anmeldebestätigung stehende E-Mailadresse zu benutzen.
- h) Die dem Veranstalter zur Verfügung gestellten Daten werden nur anonymisiert oder insofern an Dritte weitergegeben, als sie zur Vertragserfüllung notwendig sind.
- i) Solange die Einzahlung der Eintrittsgebühr nicht per E-Mail bestätigt wurde, hat der Teilnehmer anzunehmen, dass der Betrag nicht angekommen sei.
- j) Ist die Durchführung der Veranstaltung nicht zumutbar, weil die Hälfte der maximalen Teilnehmerzahl nicht erreicht wurde oder Verantwortliche und deshalb unverzichtbare Mitarbeiter durch Krankheit oder höhere Gewalt ausfallen, ist der Veranstalter berechtigt die Veranstaltung bis zu 5 Tagen vor Veranstaltungsbeginn abzusagen, sofern er dem Teilnehmer ein gleichwertiges Ersatzangebot unterbreiten kann. Sofern der Teilnehmer vom eventuellen Ersatzangebot keinen Gebrauch macht, erhält er den bereits bezahlten Teilnahmebeitrag unverzüglich zurück. Darüber hinausgehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

### §2: Eintrittsbestimmungen

- a) Jeder Teilnehmer hat den bekannt gegebenen Teilnahmebeitrag geleistet und kann dies notfalls bestätigen. Der Beitrag kann auch erst vor dem Eintritt zur Veranstaltung geleistet werden. Recht auf einen Platz hat jedoch nur wer im Voraus bezahlt hat.
- b) Jugendliche unter 18 Jahren haben eine schriftliche Vollmacht der Erziehungsberechtigten mitzubringen. Diese steht [hier](#) zum download bereit.

## Der Vorstand

Martin Rößler

E-Mail: [mroessler@highpowerlan.de](mailto:mroessler@highpowerlan.de)

Robert Seidemann

E-Mail: [rseidemann@highpowerlan.de](mailto:rseidemann@highpowerlan.de)

Philipp Mayer

E-Mail: [pmayer@highpowerlan.de](mailto:pmayer@highpowerlan.de)

- c) Jeder Teilnehmer bringt seinen eigenen Rechner, Netzkabel (min. 10m), Monitor, Tastatur, Maus, Joystick etc. mit. Der Teilnehmerbeitrag wird pro Rechner erhoben. Ausnahme siehe Netzwerkbestimmungen.
- d) Ohne Rechner ist das Betreten der Halle nur nach ausdrücklich erteilter Erlaubnis seitens des Veranstalters gestattet.
- e) Nach der Eintrittskontrolle erhält jeder Teilnehmer einen eindeutigen Zugangspass mit welchem er jederzeit die Halle verlassen und betreten darf. Ohne entsprechendes Kennzeichen wird das Betreten der Halle verweigert, zum Schutz der Teilnehmer und deren Hardware.
- f) Den Anweisungen der Veranstalter bezüglich der Inbetriebnahme des persönlichen Rechners und des einzunehmenden Platzes, ist Folge zu leisten.

### §3: Bestimmungen während der Veranstaltung

- a) Jeder Teilnehmer erkennt sonstige, separat angekündigte, veranstaltungsnotwendige Bestimmungen während der Veranstaltung an und akzeptiert diese.
- b) Jeder Teilnehmer verpflichtet sich die allgemeinen guten Sitten anzuerkennen und gegen diese nicht zu verstoßen.
- c) Die Veranstalter behalten sich das Recht vor zu jeder Zeit einen Teilnehmer aus gutem Grund auszuschließen. Der Teilnehmerbeitrag wird nicht rückerstattet.
- d) Jeder Teilnehmer verpflichtet sich keine gesetzeswidrigen Aktivitäten im Rahmen der Veranstaltung umzusetzen.
- e) Jeder Teilnehmer ist für die Datenbestände auf seinem Rechner selbst verantwortlich. Dies gilt besonders für die Einhaltung von EULAs und anderen Lizenzvereinbarungen. Der Veranstalter übernimmt hierfür weder Verantwortung noch Haftung, da eine Kontrolle praktisch nicht durchführbar ist.
- f) Jeder Teilnehmer ist für den Schutz und die Sicherheit seines Eigentums selber verantwortlich. Der Veranstalter verpflichtet sich den Zugang zu Veranstaltungsräumlichkeiten zu regulieren. Er behält sich das Recht vor beim Betreten oder Verlassen der Lokalität eine Taschenkontrolle vorzunehmen.
- g) Dem Teilnehmer ist untersagt den Betrieb der Veranstaltung mutwillig zu stören oder Aktionen einzuleiten, deren Ausgang er nicht kennt. Dies gilt insbesondere für den Betrieb des Computernetzwerks.
- h) Jeder Teilnehmer ist für die Datenbestände auf seinem Rechner selbst verantwortlich. Es kann kein Schadenersatz gegenüber dem Veranstalter geltend gemacht werden für Schäden am eigenen Besitz.
- i) Lautsprecher oder das Verursachen von übermäßigem Lärm ist untersagt.
- j) Betriebsgarantien, insbesondere für das Computernetzwerk sind ausgeschlossen. Der Teilnehmerbeitrag kann bei Störungen nicht rückerstattet werden.
- k) Der Veranstalter unternimmt alles in seiner Macht stehende, um den reibungslosen Ablauf der Veranstaltung zu gewährleisten.
- l) Der Veranstalter verpflichtet als Gegenleistung zum Teilnahmebeitrag das Computernetzwerk, Sitzplätze, ein Netzwerkanschluss und Strom zur Verfügung zu stellen.

## Der Vorstand

Martin Rößler

E-Mail: [mroessler@highpowerlan.de](mailto:mroessler@highpowerlan.de)

Robert Seidemann

E-Mail: [rseidemann@highpowerlan.de](mailto:rseidemann@highpowerlan.de)

Philipp Mayer

E-Mail: [pmayer@highpowerlan.de](mailto:pmayer@highpowerlan.de)

- m) Für den Umfang der vertraglichen Leistungen sind die Leistungsbeschreibungen auf der Webseite maßgebend. Nebenreden, die den Umfang der vertraglichen Leistungen verändern, bedürfen zwingend einer schriftlichen Bestätigung.
- n) Die Sicherheits- und Gesundheitsbestimmungen der jeweiligen gespielten Spiele sind zu beachten.

### §4: Turniere und Preisvergabe

- a) Der genaue Ablauf eines Turniers (Anmeldung, Start des Turniers, Punktvergabe, Ranglistensystem/Ergebnisse) wird für jedes verschiedenartige Turnier separat reglementiert und zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.
- b) Die Veranstalter verpflichten sich etwaige Turniere geordnet und organisiert abzuwickeln und die Preisvergabe nach eindeutiger objektiver Auswertung der Ergebnisse vorzunehmen.
- c) Pünktlichkeit wird groß geschrieben. Turnieraustragungen müssen im vorgegebenen Zeitrahmen ausgeführt werden. Ansonsten entscheidet ein Game Admin über Sieg oder Niederlage. Sofern ein triftiger Grund vorhanden ist, kann ein Game Admin die Zeitreglementierung außer Kraft setzen.
- d) Jeder Turnierteilnehmer verpflichtet die vor dem Turnier bekannt gegebenen Regeln einzuhalten. Die Veranstalter behalten sich das Recht vor, bei Verstößen die Turnierteilnahmeberechtigung zu widerrufen.
- e) Das Orga Team bleibt neutral gegenüber Clans
- f) Die Turniersieger müssen bei der Preisverleihung anwesend sein.
- g) Teilnahme und Preisverleihung erfolgt ohne Gewähr und unter Ausschluss des Rechtsweges.

### §5: Bestimmung zum Abschluss der Veranstaltung

- a) Jeder Teilnehmer verpflichtet sich persönliche Gegenstände nach der Veranstaltung von seinem Sitzplatz zu entfernen (Hardware, Abfall, etc.).
- b) Jeder Teilnehmer haftet unmittelbar, im Zweifelsfall zumindest mittelbar, für ihm zuordenbare Schäden jeglicher Art.
- c) Der Veranstalter kann für Datenverlust und/oder ähnlichen Schäden an Computeranlagen der Teilnehmer, die nicht direkt dem Veranstalter zuordenbar sind und aus keinem mutwilligen Verschulden hervorgeht, nicht belangt werden.

### §6: Netzwerk und Server

- a) Sicherheit im Netzwerk ist ein nicht zu vernachlässigender Punkt und liegt nicht nur im Verantwortungsbereich des Veranstalters.
- b) Die mitgebrachten Computer müssen mit einer funktionstüchtigen 10/100MBit Ethernet-Card ausgerüstet sein, vorteilhaft mit einer 100MBit Ethernet-Card.

## Der Vorstand

Martin Rößler

E-Mail: [mroessler@highpowerlan.de](mailto:mroessler@highpowerlan.de)

Robert Seidemann

E-Mail: [rseidemann@highpowerlan.de](mailto:rseidemann@highpowerlan.de)

Philipp Mayer

E-Mail: [pmayer@highpowerlan.de](mailto:pmayer@highpowerlan.de)

- c) Der Netzwerkanschluss kann nur garantiert werden, indem der Teilnehmer ein mindestens 10 Meter langes RJ45 Netzkabel mitbringt.
- d) Jegliche Art von Port-Scanning, Sniffing, (D-)DoS, Nuke, Passwort Cracking oder das Ausnutzen von Software Bugs ist strengstens untersagt. Des weiteren ist es verboten Würmer, Trojaner oder Viren zu verbreiten und Programme zu starten zur Steuerung von Trojaner oder Switches.
- e) Das Orga-Team behält sich vor in gewissen Zeitintervallen das Netzwerk nach offenen Ports, bez. Trojaner abzuscannen, um die Netzwerksicherheit zu gewährleisten. Infizierten Rechner wird der Port umgehend gesperrt. Um die eigene Maschine gegen Fremdeinflüsse zu schützen, muss eine Firewall (Achtung, Dateifreigabe funktioniert nicht ohne entsprechende Einstellung), ein Virens Scanner und die neusten ServicePacks/Patches installiert sein.
- f) Tätigkeiten deren Ausgang unbekannt sind und damit die Sicherheit und die Funktionstüchtigkeit der Computer oder des Netzwerks beeinträchtigen könnten, sind nicht erlaubt.
- g) Es ist nicht erlaubt an den Switch und anderen Netzwerkkomponenten Einstellungen zu ändern. Die Switch dürfen nicht von ihrem Platz wegbewegt oder verschoben werden und nicht als Ablage benutzt werden. Es dürfen keine fremden Kabel gelöst werden.
- h) Bei Fragen oder Unsicherheiten muss auf jeden Fall ein Verantwortlicher der Veranstaltung oder deren Vertreter aufgesucht werden.
- i) Jeder bekommt genau einen RJ45-Port an einem Switch
- j) Teilnehmer können einen eigenen Game- oder FTP-Server mitbringen, sie sind jedoch nicht dazu berechtigt. Dazu ist das entsprechende [Formular](#) einmal pro Server auszufüllen.
- k) Der Server kann jederzeit vom Netz getrennt werden, falls der Server nicht zum Zwecke der meisten Teilnehmer verwendet wird. Ausnahme bilden Clan-only Game-Server, über deren Benutzung der Besitzer im Sinne des Veranstalters bestimmt.
- l) Dem Veranstalter muss auf Verlangen umgehend auf dem entsprechenden Computer ein Administratorenaccount eröffnet werden.
- m) Wird der mitgebrachte Server zum Gamen missbraucht, wird nachträglich ein weiterer Eintrittsbeitrag erhoben.
- n) HTTP, DNS, WINS, DHCP und ähnlich Dienste sind vor der Lanparty abzuschalten.

## §7: Schlussbestimmungen

Sollten einzelne Bestimmungen dieser Teilnahmebedingungen oder Teile davon unwirksam sein, ist die Wirksamkeit alle anderen Bestimmungen davon unberührt.

Die unwirksame Bestimmung wird durch eine wirksame der deutschen Rechtsprechung konformen Bestimmung ersetzt, die der ursprünglichen Bestimmung unter wirtschaftlichen Gesichtspunkten am nächsten kommt.

© HighPowerLAN 2004