

# Vollmacht für die Teilnahme an einer LAN-Party

Sehr geehrte Eltern,

Ihr Sohn / Ihre Tochter hat sich bei unserem Verein zur Teilnahme an einer LAN-Party angemeldet.

Damit eine Teilnahme ermöglicht werden kann, benötigen wir von Ihnen eine durch das Jugendschutzgesetz vorgeschriebene Vollmacht, um zu gewährleisten, dass ihr Sohn / ihre Tochter in Begleitung einer erziehungsbeauftragten Person an der Veranstaltung teilnehmen darf.

„Erziehungsbeauftragte“ sind laut Jugendschutzgesetz Personen über 18. Jahren, insofern sie auf Dauer oder zeitweise aufgrund einer Vereinbarung mit der erziehungsberechtigten Person Erziehungsaufgaben wahrnimmt oder soweit sie ein Kind oder eine jugendliche Person im Rahmen der Ausbildung oder der Jugendhilfe betreut.

Wir bedanken uns im Voraus für ihr Verständnis.

*Ihr NetNight2000 e.V.*

---

## 1. Teilnehmerdaten

Teilnehmer/in: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

## 2. Lichtbildausweis

Der / Die Teilnehmer/in hat das 16. Lebensjahr vollendet und ist im Besitz eines gültigen, amtlichen Lichtbildausweises. Dieser wird zusammen mit dieser Vollmacht beim Einlass zur Veranstaltung kontrolliert. Wenn ein gültiger, amtlicher Lichtbildausweis als Altersnachweis nicht vorhanden ist kann der Veranstalter aus rechtlichen Gründen keinen Zugang gewähren.

## 3. Erziehungsbeauftragte Person

Die Aufsichtspflicht wird für die Dauer der Veranstaltung auf folgende Person übertragen:

Erziehungsbeauftragte/r: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

Geb.-Datum: \_\_\_\_\_

4. Mir und meinem Sohn / meiner Tochter ist die Problematik indizierter Computerspiele bewusst. Personen unter 18 Jahren dürfen keine indizierten Medien gemäß der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, sowie Medien ohne Altersfreigabe besitzen. Der Umgang mit indizierten Medien oder Medien ohne Altersfreigabe ist ebenfalls nicht erlaubt.

Ich versichere, dass ich für die Dauer der Veranstaltung im Falle eines medizinischen Notfalls erreichbar bin. Dies gilt auch für den etwaigen Ausschluss meines Kindes von der Veranstaltung bei Verstoß gegen die Teilnahmebedingungen.

(Mobil-)Telefon für Notfälle: \_\_\_\_\_

Von den beigefügten Teilnahmebedingungen (Allgemeine Geschäftsbedingungen) habe ich Kenntnis genommen.

Eine Kopie eines gültigen und amtlichen Lichtbildausweises meiner Person liegt bei.

---

Ort, Datum, Unterschrift des Erziehungsberechtigten



[www.NetNight2000.de](http://www.NetNight2000.de)

## Allgemeine Geschäftsbedingungen

### Punkt 1 - Teilnahmevoraussetzungen für den Teilnehmer

- Teilnehmer müssen am Datum der Veranstaltung das 16. Lebensjahr vollendet haben. Der Nachweis kann mit jedem amtlichen Ausweis erbracht werden.
- Teilnehmer unter 18 Jahren benötigen eine Einverständniserklärung ihrer Erziehungsberechtigten.
- Die bei der Anmeldung angegebenen Daten sind vollständig und korrekt. Die Daten sind zur Organisation dieser LAN-Party notwendig und werden ausschließlich hierzu genutzt werden. Eine Weitergabe an Dritte erfolgt nicht.
- Die für den Teilnehmer notwendige Startgebühr ist nachweislich bezahlt. Die Nutzung der Abendkasse ist nur möglich, wenn die LAN nicht ausverkauft ist.
- Nach Zahlung der Startgebühr gilt die Anmeldung als bindend. Eine Rückerstattung der Startgebühr bei Nichtteilnahme kann nur bei rechtzeitiger Meldung erfolgen.
- NetNight2000 e.V. bevorzugt bei der Anmeldung zuerst alle Vereinsmitglieder. Im zweiten Schritt wird in der Reihenfolge nach Eingang der Startgebühr entschieden, bis die Veranstaltung ausverkauft ist.

### Punkt 2 - Rahmenbedingungen

- Den Anweisungen des Veranstalters und dessen Helfern ist Folge zu leisten.
- Die beim Einchecken auf der Veranstaltung bekannt gegebenen Netzwerkdaten sind für den PC für den Verlauf der Veranstaltung bindend. Eine Änderung z.B. der Netzadresse (wg. Problemen) ist nur in Absprache mit dem Veranstalter zulässig.
- Der PC des Teilnehmers ist vollständig lauffähig.
- Der PC verfügt über einen Netzwerkanschluss, der zum Netzwerk des Veranstalters kompatibel ist. Für den Anschluss an das Netzwerk ist ein ausreichend langes Netzkabel selbst mitzubringen.
- Der Veranstalter stellt jedem Teilnehmer maximal eine Steckdose für Strom zur Verfügung. Notwendige Unterverteilungen mittels Mehrfachsteckdosenleiste für das Equipment des Teilnehmers hat dieser selbst zu stellen.
- Der Betrieb von Stromverbrauchern die nicht für den Betrieb des PCs notwendig sind ist nur nach vorheriger Absprache mit dem Veranstalter zulässig. Das gilt auch für unterbrechungsfreie Stromversorger (USV) - auch diese bitte vorher genehmigen lassen.
- Boxen, Musikanlagen oder ähnliches sind nicht zulässig - bitte nutzt Kopfhörer.
- Insbesondere der Betrieb von Funk-Mäusen / -Tastaturen / -Gamepads, etc., obliegt nicht der Kontrolle der Veranstalter. Wechselseitige Störungen dieser Geräte können vom Veranstalter nicht ausgeschlossen werden.
- Funkstörungen, die durch "Gehäuse-Modding" entstehen, werden bei Bedarf durch die Veranstalter mit Betriebsverbot für den störenden PC beseitigt werden.
- Der Verzehr von Speisen sowie Getränken wird bis auf Widerruf zugelassen. Rauchen ist im Veranstaltungsraum nicht erlaubt. Der Verzehr von Alkohol wird in Maßen (nicht in Massen) zugelassen.
- Die Fluchtwege sind jederzeit freizuhalten.
- Jegliches Inventar, das Gebäude und Anlagen des Veranstaltungsortes, sowie das bewegliche Vermögen und Geräte sind sorgfältig zu behandeln und nur ihrer Bestimmung gemäß zu benutzen. Dasselbe gilt für das Inventar des Veranstalters, der Vereinsmitglieder und freiwilligen Helfer des NetNight2000 e.V. und für die Besitztümer der Veranstaltungsteilnehmer.
- Die Benutzung fremden Eigentums benötigt die ausdrückliche Zustimmung des Besitzers.
- Der Veranstalter erlaubt die Benutzung der Veranstaltungstechnik (Switches, etc.) für die Dauer der Veranstaltung. Wir übernehmen keine Haftung für die Gerätschaften der Teilnehmer / Helfer, außer dem Veranstalter kann grobe Fahrlässigkeit bzw. Absicht nachgewiesen werden.
- Sollte die Geschwindigkeit des Netzwerks durch Kopieraktionen beträchtlich beeinflusst werden, sind diese zu unterbinden. Spiele haben Vorrang.
- Beschädigungen müssen unverzüglich dem Veranstalter gemeldet werden. Personen, die für Beschädigungen verantwortlich sind, haben mit ihrem Barvermögen noch auf der Veranstaltung für den Schaden zu haften.
- Ausgeliehenes Material und Equipment muss nach der Benutzung ohne Aufforderung zurückgegeben werden. Wurde die Rückgabe des ausgeliehenen Materials versäumt, so wird das als Diebstahl gewertet. Diebstahl ist strafbar und wird zivil- bzw. strafrechtlich verfolgt. Veranstaltungsteilnehmer haben ihr mitgebrachtes Inventar so zu kennzeichnen, dass es sich deutlich vom Inventar anderer unterscheidet. Es ist hierbei gedacht, dass man sein Eigentum von dem Anderer deutlich unterscheiden kann. Der Veranstalter bringt Diebstähle jeder Art zur Anzeige.
- Der Veranstaltungsort, speziell der persönliche Sitzplatz, ist sauber und aufgeräumt zu verlassen.
- NetNight2000 e.V. behält sich das Recht vor, auf der Veranstaltung gefertigte Fotos, Bilder und Videos, die dem Verein zur Verfügung stehen, für eigene Zwecke zu nutzen. Auf Wunsch kann ein Urheberhinweis vorgesehen werden.

### **Punkt 3 - Ausschluss von der Veranstaltung**

- Ausgeschlossen sind Personen, die schon einmal von einer unserer Veranstaltungen ausgeschlossen wurden.
- Ausgeschlossen sind des Weiteren Personen, die die Teilnahmebedingungen und Regeln nicht erfüllen können oder wollen.
- Wir behalten uns das Recht vor, Personen ohne Angabe von Gründen zur Veranstaltung nicht zuzulassen bzw. von der Veranstaltung zu verweisen.
- Personen, die im Veranstaltungsverlauf negativ auffallen, werden unverzüglich ausgeschlossen. Wir sind ermächtigt, zuzüglich zu eventuellen Schadensersatzes ein Bußgeld zwischen 15,- € und 30,- € geltend machen zu können. Eine weitere strafrechtliche Verfolgung, durch den Veranstalter oder den Geschädigten, wird nicht ausgeschlossen.
- Verstöße gegen Lizenzvereinbarungen und/oder geltendes Recht (insbesondere das Urheberrecht) können vom NetNight2000 e.V. nur in Einzelfällen kontrolliert oder nachgewiesen werden. Daher lehnt der Verein NetNight2000 e.V. jegliche Verantwortung bezüglich der Software der Teilnehmer, oder dem Verein durch Dritte zur Verfügung gestellte Software, ausdrücklich ab.
- Der Betrieb von eigenen Servern (HTTP, DHCP, DNS, WINS, Domänen-Controller, FTP, Share, etc.), insofern er nichts mit dem Spielbetrieb zu tun hat, ist mit dem Veranstalter abzuklären. Der ungenehmigte Betrieb kann zum Ausschluss führen.
- Der Missbrauch des Netzwerks zum "Hacken", "Spoofen", "Nuken" oder "Flooden" - insbesondere die Manipulation oder Sabotage des Netzwerks auf Hard- und Softwareebene, sowie die Nutzung des Netzes zum Angriff auf einzelne PCs der Teilnehmer sowie des Veranstalters, sind untersagt und werden in Einzelfällen rückverfolgt. Personen, die dieser Handlung überführt werden, müssen mit harten Konsequenzen rechnen. Die bewusste Verbreitung von Viren, Würmern und Trojanern wird ebenfalls hinzugezählt.
- Die unbewusste Verbreitung von Viren, Trojanern und Würmern ist fahrlässig und führt beim Nachweis zumindest zur Trennung des entsprechenden PCs vom Netzwerk, um andere PCs nicht zu gefährden.

### **Punkt 4 - Haftungsausschluss**

- Die Teilnahme an der Veranstaltung geschieht auf eigene Gefahr.
- NetNight2000 e.V. übernimmt keine Haftung für persönliche Unfälle und Vermögensverluste, sowie für Diebstähle und sonstiges Abhandenkommens von Sachwerten der Veranstaltungsteilnehmer, die sich innerhalb und außerhalb der Veranstaltung ereignen.
- NetNight2000 e.V. haftet nicht für den Inhalt der Festplatten und sonstiger Speichermedien der Teilnehmer.
- NetNight2000 e.V. haftet nicht für Betriebsstörungen, die durch störende PCs verursacht werden.
- NetNight2000 e.V. haftet für Schäden in/an Räumen und der Außenanlage, die durch die Veranstaltung entstanden sind. Der eigentliche Schadensverursacher wird allerdings vom Verein zur Verantwortung gezogen werden.
- Der Besitz, die Anfertigung und die Verbreitung von Raubkopien und sonstigen illegalen Programmen sind strengstens untersagt. Der Verein NetNight2000 e.V. lehnt hierzu sämtliche Verantwortung ausdrücklich ab.
- Bilder, Animationen, Programme und Videos, die offiziell als illegal gelten, sind auf der Veranstaltung verboten. Der Verein NetNight2000 e.V. lehnt hierzu sämtliche Verantwortung ausdrücklich ab, verpflichtet sich jedoch dazu den Besitz und besonders die Verbreitung von Kinderpornografie und rechtsradikalem Material zur Anzeige zu bringen.
- Außerdem ist die Haftung des Vereins für Beschädigungen an persönlichen Gegenständen der Teilnehmer oder für deren Zerstörung durch Dritte oder durch Geschehnisse, die nicht im Verantwortungsbereich des NetNight2000 e.V. liegen, ausgeschlossen.