

Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) für die LAN4me

1. Veranstalter

Veranstalter der LAN4me ist die

WellenRAUM GmbH & Co. KG (nachfolgend „Veranstalter“ genannt).

Veranstaltungsort ist die **Alte Druckerei Heide**.

2. Geltungsbereich

- (1) Diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen regeln die Nutzung der LAN4me-Webseite, die Einrichtung eines Benutzerkontos, den Ticketkauf sowie die Teilnahme an der Veranstaltung LAN4me.
 - (2) Mit der Registrierung eines Benutzerkontos oder der Buchung eines Tickets erkennt der Teilnehmer diese AGB in ihrer jeweils gültigen Fassung an.
 - (3) Die LAN4me ist keine öffentliche Veranstaltung. Der Veranstalter behält sich vor, Teilnehmer ohne Angabe von Gründen von der Teilnahme auszuschließen, soweit dem keine zwingenden gesetzlichen Vorschriften entgegenstehen.
-

3. Benutzerkonto

- (1) Für die Anmeldung zur Veranstaltung ist die Einrichtung eines Benutzerkontos erforderlich.
- (2) Die Einrichtung eines Benutzerkontos ist kostenfrei.
- (3) Für die Registrierung sind mindestens folgende Angaben erforderlich:
 - Nickname
 - Anrede
 - Vor- und Nachname
 - Passwort
- (4) Jeder Teilnehmer darf nur ein Benutzerkonto anlegen.
- (5) Der Teilnehmer ist verpflichtet, seine Zugangsdaten geheim zu halten und vor dem Zugriff Dritter zu schützen.

- (6) Der Teilnehmer trägt die Verantwortung für sämtliche Aktivitäten, die über sein Benutzerkonto erfolgen.
 - (7) Der Veranstalter ist berechtigt, Benutzerkonten bei Verstößen gegen diese AGB vorübergehend zu sperren oder dauerhaft zu löschen.
-

4. Teilnahmevoraussetzungen

- (1) Teilnahmeberechtigt sind ausschließlich Privatpersonen.
 - (1) Teilnehmer müssen zum Zeitpunkt der Anmeldung mindestens 18 Jahre alt sein.
 - (2) Der Veranstalter ist berechtigt, das Alter durch Vorlage eines amtlichen Lichtbildausweises zu überprüfen.
 - (3) Der Teilnehmer hat sämtliche für die Teilnahme erforderliche Hardware und Zubehörteile selbst mitzubringen, insbesondere:
 - PC oder Notebook
 - Monitor
 - Tastatur
 - Maus
 - Headset oder Kopfhörer
 - Anschlusskabel
 - sonstige notwendige Peripheriegeräte
 - (5) Das Netzwerk einschließlich der erforderlichen Infrastruktur wird vom Veranstalter bereitgestellt und betreut.
 - (6) Der Teilnehmer ist für den ordnungsgemäßen Betrieb seiner eigenen Geräte selbst verantwortlich.
-

5. Ticketkauf und Vertragsschluss

- (1) Die Anmeldung zur Veranstaltung ist kostenpflichtig.
- (2) Die Zahlung kann per
 - Überweisung
 - PayPalerfolgen.

- (3) Eine Ticketreservierung wird erst verbindlich, wenn die Teilnahmegebühr vollständig bezahlt wurde.
 - (4) Der Teilnahmevertrag kommt erst mit Zahlungseingang und Bestätigung durch den Veranstalter zustande.
 - (5) Die Anzahl der Teilnehmerplätze ist begrenzt. Ein Anspruch auf Teilnahme besteht nicht.
 - (6) Tickets sind personengebunden und dürfen ohne ausdrückliche Zustimmung des Veranstalters nicht auf andere Personen übertragen werden.
-

6. Rücktritt und Erstattung

- (1) Der Teilnehmer kann bis spätestens 30 Kalendertage vor Veranstaltungsbeginn von seiner Buchung zurücktreten.
 - (2) In diesem Fall wird die bereits gezahlte Teilnahmegebühr abzüglich einer Bearbeitungsgebühr in Höhe von 10,00 € erstattet.
 - (3) Zwischen dem 29. und 15 Tag vor der Veranstaltung werden 50% der Teilnahmegebühr-Gebühren einbehalten. Ab dem 14. Tag vor Veranstaltungsbeginn ist eine Stornierung ausgeschlossen.
 - (4) Bei Nichterscheinen oder vorzeitigem Verlassen der Veranstaltung erfolgt keine Erstattung.
-

7. Sitzplätze

- (1) Die Sitzplätze können für den Hallenplan eigenständig ausgewählt werden.
 - (2) Ein Anspruch auf einen bestimmten Sitzplatz besteht nicht.
 - (3) Ein eigenmächtiger Wechsel des Sitzplatzes ist nicht zulässig.
 - (4) Sitzplatzänderungen können ausschließlich nach vorheriger Zustimmung des Veranstalters erfolgen.
-

8. Zutritt zur Veranstaltung

- (1) Zutritt zur Veranstaltung erhält nur, wer
 - das 18. Lebensjahr vollendet hat,

- eine gültige Buchungsbestätigung und
- einen gültigen amtlichen Lichtbildausweis

vorlegen kann!

- (2) Kann die Identität nicht zweifelsfrei festgestellt werden, kann der Zutritt verweigert werden.
-

9. Nutzung von Strom- und Netzwerkinfrastruktur

- (1) Das Netzwerk wird ausschließlich vom Veranstalter bereitgestellt und betrieben.
 - (2) Veränderungen oder Manipulationen an Netzwerkkomponenten, Verkabelungen oder Stromversorgungen sind untersagt.
 - (3) Arbeiten am Stromnetz dürfen ausschließlich durch den Veranstalter oder von ihm beauftragte Personen durchgeführt werden.
 - (4) Es dürfen ausschließlich die bereitgestellten Tischsteckdosen verwendet werden.
 - (5) Zulässig sind ausschließlich PC, Monitor sowie ein zusätzliches Gerät mit einer Nennleistung von maximal 45 Watt.
 - (6) Die Verwendung weiterer Geräte oder Geräte mit höherer Leistungsaufnahme bedarf der vorherigen Zustimmung des Veranstalters.
 - (7) Der Veranstalter ist berechtigt, Geräte bei Sicherheitsbedenken oder Verstößen gegen diese Regelungen vom Netz zu trennen.
-

10. Verhaltensregeln

- (1) Alle Teilnehmer haben sich gesittet, rücksichtsvoll und der Veranstaltung angemessen zu verhalten.
- (2) Das Rauchen ist ausschließlich in den ausgewiesenen Bereichen gestattet.
- (3) Exzessiver Alkoholkonsum ist untersagt.
- (4) Teilnehmer, die durch Alkohol oder sonstiges Verhalten den Veranstaltungsablauf stören oder andere gefährden, können von der Veranstaltung ausgeschlossen werden.
- (5) Besitz, Konsum oder Weitergabe von Betäubungsmitteln oder sonstigen illegalen Drogen sind untersagt.

- (6) Die Nutzung von Lautsprechern, Aktivboxen oder vergleichbaren Geräten ist nicht gestattet.
 - (7) Es sind ausschließlich Kopfhörer oder Headsets zu verwenden.
 - (8) Das Inventar der Alten Druckerei Heide einschließlich Sanitäranlagen und technischer Einrichtungen ist pfleglich zu behandeln.
 - (9) Flucht- und Rettungswege sind jederzeit freizuhalten.
 - (10) Den Anweisungen des Veranstalters, seiner Mitarbeiter, Beauftragten und des Sicherheitspersonals ist Folge zu leisten.
-

11. Software, Daten und Fair Play

- (1) Die Nutzung von rechtswidrig beschaffter Software, Spielen, Musik, Filmen oder sonstigen urheberrechtlich geschützten Inhalten ist untersagt.
 - (2) Jeder Teilnehmer ist selbst für die Einhaltung gesetzlicher Vorschriften verantwortlich.
 - (3) Die Nutzung von Cheats, Hacks, Exploits oder sonstigen Programmen zur Erlangung unfairer Vorteile ist untersagt.
 - (4) Wer vorsätzlich das Netzwerk stört, Manipulationen vornimmt oder unbefugte Zugriffe versucht, kann sofort von der Veranstaltung ausgeschlossen werden.
-

12. Bild- und Tonaufnahmen

- (1) Während der Veranstaltung werden Foto-, Video- und Tonaufnahmen angefertigt.
 - (2) Mit der Teilnahme erklärt sich der Teilnehmer damit einverstanden, dass diese Aufnahmen zeitlich, räumlich und sachlich unbeschränkt für Zwecke der Berichterstattung, Dokumentation, Öffentlichkeitsarbeit und Werbung verwendet werden dürfen.
 - (3) Dies umfasst insbesondere Veröffentlichungen auf Webseiten, sozialen Netzwerken, Printmedien sowie sonstigen digitalen und analogen Medien.
 - (4) Ein Anspruch auf Vergütung besteht nicht.
-

13. Haftung der Teilnehmer

(1) Jeder Teilnehmer haftet für sämtliche Schäden, die durch ihn verursacht werden.

(2) Dies gilt insbesondere für Schäden an:

- der Netzwerkinfrastruktur,
- der Stromversorgung,
- dem Inventar,
- den Veranstaltungsräumen,
- technischen Einrichtungen,
- dem Eigentum anderer Teilnehmer.

(3) Mehrere Verursacher haften als Gesamtschuldner.

14. Haftung des Veranstalters

(1) Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr.

(2) Der Veranstalter haftet unbeschränkt nur für Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit sowie für Schäden, die auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen.

(3) Bei einfacher Fahrlässigkeit haftet der Veranstalter nur bei Verletzung wesentlicher Vertragspflichten und beschränkt auf den vorhersehbaren, vertragstypischen Schaden.

(4) Im Übrigen ist die Haftung des Veranstalters ausgeschlossen, soweit gesetzlich zulässig.

(5) Insbesondere haftet der Veranstalter nicht für:

- Diebstahl,
- Verlust oder Beschädigung von Eigentum,
- Datenverlust,
- Virenbefall,
- Netzwerkausfälle,
- Stromausfälle,
- Hardwaredefekte,
- gesundheitliche Beeinträchtigungen.

(6) Jeder Teilnehmer ist selbst für seine Gesundheit, Datensicherheit, persönliche Sicherheit und den Schutz seines Eigentums verantwortlich.

15. Hausrecht und Ausschluss

- (1) Der Veranstalter übt das Hausrecht aus.
 - (2) Teilnehmer können insbesondere ausgeschlossen werden bei:
 - Verstößen gegen diese AGB,
 - Störung des Veranstaltungsablaufs,
 - Manipulation des Netzwerks,
 - Nutzung verbotener Software,
 - Drogenbesitz oder Drogenkonsum,
 - Gefährdung anderer Personen,
 - Nichtbefolgen von Anweisungen des Veranstalters.
 - (3) Im Falle eines Ausschlusses besteht kein Anspruch auf Erstattung der Teilnahmegebühr.
-

16. Absage oder Abbruch der Veranstaltung

- (1) Der Veranstalter ist berechtigt, die Veranstaltung aus wichtigem Grund abzusagen.
 - (2) Im Falle einer Absage vor Veranstaltungsbeginn werden bereits gezahlte Teilnahmegebühren erstattet.
 - (3) Weitergehende Ansprüche, insbesondere auf Ersatz von Reise-, Übernachtungs- oder sonstigen Kosten, sind ausgeschlossen, soweit gesetzlich zulässig.
 - (4) Bei einem Abbruch der Veranstaltung nach Veranstaltungsbeginn besteht kein Anspruch auf vollständige oder teilweise Erstattung der Teilnahmegebühr.
-

17. Datenschutz

- (1) Personenbezogene Daten werden ausschließlich nach den geltenden datenschutzrechtlichen Vorschriften verarbeitet.
 - (2) Einzelheiten ergeben sich aus der gesonderten Datenschutzerklärung des Veranstalters.
-

18. Schlussbestimmungen

- (1) Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland.
- (2) Sollten einzelne Bestimmungen dieser AGB ganz oder teilweise unwirksam sein oder werden, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen unberührt.
- (3) An die Stelle der unwirksamen Bestimmung tritt die gesetzlich zulässige Regelung, die dem wirtschaftlichen Zweck der unwirksamen Bestimmung am nächsten kommt.
- (4) Gerichtsstand für Kaufleute, juristische Personen des öffentlichen Rechts oder öffentlich-rechtliche Sondervermögen ist Heide.