



Veranstaltungsregeln/AGB

JKU Games, SoSe 2023

§1 Allgemeine Bestimmungen

- a) Die Veranstaltung wird von der ÖH JKU, Fakultätsvertretung TNF (im Folgenden kurz "Veranstalter") für Schüler:innen, Studierende und Universitätsangehörige (im Folgenden kurz "Teilnehmende") veranstaltet, ist jedoch auch für andere Personengruppen offen. Finanziell gut situierte Teilnehmende werden um eine freiwillige Spende gebeten.
- b) Die Veranstaltung dient einem gemeinnützigen Zweck und ist nicht gewinnorientiert. Die erhaltenen Spenden werden verwendet, um die für die Veranstaltung anfallenden Ausgaben zu bestreiten.
- c) Geldliche Überschüsse aus der Veranstaltung kommen der Vorbereitung, Organisation und Abhaltung weiterer Veranstaltungen zugute.
- d) Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Teilnehmende bei Nichteinhaltung des Regelwerks von der weiteren Veranstaltung auszuschließen.
- e) Anweisungen des Veranstalters oder von ihm beauftragten Personen ist zwingend Folge zu leisten.
- f) Ergänzend gelten die Hausordnung der Johannes Kepler Universität, Aushänge vor Ort sowie die aktuellen Hinweise auf der offiziellen Homepage des Veranstalters (<https://games.oeh.jku.at>) und (soweit vorhanden) dem offiziellen Discord Server (<https://discord.gg/46Hg8v57s9>) zur Veranstaltung.
- g) Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die AGBs jederzeit mit sofortiger Wirkung zu ändern, zu ergänzen, zu ersetzen oder anderweitig zu modifizieren, sollte dies zur erfolgreichen Abhaltung der Veranstaltung notwendig sein. Bei den Änderungen werden die Interessen der Teilnehmenden angemessen berücksichtigt.

Wenn die AGBs geändert werden, informiert der Veranstalter auf der Homepage.

§2 Voraussetzungen zur Teilnahme an der Veranstaltung

- a) Alle Teilnehmenden müssen das Alter von 16 Jahren erreicht haben oder von einer erziehungsberechtigten Person begleitet werden. Die Begleitung übernimmt die volle Aufsichtspflicht und Haftung.
- b) Alle Teilnehmenden verpflichten sich, Bestimmungen zum Jugendschutz einzuhalten.
- c) Teilnehmende bringen ihre eigenen Rechner, Monitor, Tastatur, Maus, Netzwerkkarte/Kabel, etc. mit, sofern sie diese benötigen.
- d) Teilnehmende sind für den Betrieb ihrer Geräte selbst verantwortlich.
- e) Teilnehmende nehmen zur Kenntnis, dass alle im Rahmen der Veranstaltung generierten Daten an die Exekutive weitergegeben werden müssen, falls ein rechtskonformes Ansuchen gestellt wird.



§3 Bestimmungen während der Veranstaltung

- a) Teilnehmende verpflichten sich, die allgemeinen "guten Sitten"¹ anzuerkennen und gegen diese nicht zu verstoßen.
- b) Teilnehmende verpflichten sich, keine gesetzeswidrigen Aktivitäten im Rahmen der Veranstaltung zu begehen. Besonders hervorgehoben werden hier: Softwarepiraterie, Verbreitung verbotener Datenbestände, Beeinträchtigung oder Beschädigung fremder Datenanlagen, Verstöße gegen die Jugendschutzbestimmungen.
- c) Teilnehmende sind für die Datenbestände auf dem eigenen Rechner selbst verantwortlich. Dies gilt besonders für die Einhaltung von EULAs und anderen Lizenzvereinbarungen. Der Veranstalter übernimmt hierfür weder Verantwortung noch Haftung, da Kontrollen rechtlich und praktisch nicht durchführbar sind.
- d) Teilnehmende werden darauf hingewiesen, dass eine zur Verfügung gestellte Internetanbindung nur für im Rahmen einer Lanparty übliche Aktivitäten² genutzt werden darf und fair zwischen allen Teilnehmenden aufgeteilt wird. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Teilnehmende, die eine solche Internetleitung zweckentfremden, von der Veranstaltung auszuschließen.
- e) Teilnehmende verstehen, dass aus technischen Gründen während der Veranstaltung Log Files, die auch private Informationen enthalten können, erstellt werden, und akzeptieren, dass diese, falls technische Gegebenheiten es erfordern, auch ausgewertet werden.
- f) Der Betrieb von allgemein störenden Gerätschaften, insbesondere von Lautsprechern und Subwoofern, ist nicht gestattet. Weiters fallen darunter Geräte, die das zur Verfügung gestellte Stromnetz stark belasten, wie Wasserkocher, Kühlschränke oder Heizgeräte.
- g) Allen ist es untersagt, den Betrieb der Veranstaltung mutwillig zu stören. Dies gilt besonders für das Computernetzwerk. Die Person muss ggf. für verursachte Kosten und Schäden aufkommen.
- h) Teilnehmende sind für den Schutz und die Sicherheit ihres Eigentums selbst verantwortlich. Der Veranstalter verpflichtet sich, den Zugang zu den Veranstaltungsräumen zu regulieren.
- i) Der Veranstalter verpflichtet sich zur Verfügungstellung von Sitzplätzen inklusive Netzwerk- und Stromanschluss, sowie Betrieb des Computernetzwerkes.
- j) Der Veranstalter verpflichtet sich, etwaige technische Störungen so rasch wie möglich nach bestem Vermögen zu beheben. Betriebsgarantien sind ausgeschlossen. Im Falle, dass es zu temporären Ausfällen an Computer- oder Stromnetzwerken kommt, besteht kein Anspruch auf Rückerstattung von bereits geleisteten Spenden.
- k) Teilnehmende verpflichten sich, die ausgeliehenen Brettspiele sorgfältig und ohne Schäden wieder bei der Spieleausgabe abzugeben.
- l) Das Fehlen von Spielmaterial ist sofort bei der Spieleausgabe zu melden.

¹* Definition "gute Sitten":

- freundliches und höfliches Auftreten, sowohl den Teilnehmern als auch den Veranstaltern gegenüber
- Berausung und berauschtes Erscheinen aller Art im Gebäude verboten
- keine gesetzeswidrigen Handlungen bzw. Verbreitung von gesetzeswidrigem Gedankengut
- Verbot von parteipolitischen Aktivitäten
- Aggressive Handlungen (mit und ohne Waffengebrauch) gegenüber anwesenden Personen und Ausrüstung sind untersagt

²* Darunter fallen Spiele, die eine Onlineanbindung erfordern, der Download von Updates oder Spielen, solange er nicht im Widerspruch zu § 3 Absatz b steht, sowie Aktivitäten die gemeinhin unter klassischer Internetnutzung verstanden werden.



- m) Alle zur Verfügung gestellten Gerätschaften werden mit Sorgfalt verwendet.
- n) Für die Garderobe wird keine Haftung übernommen.
- o) Das Rauchen ist während der Veranstaltung im Gebäude grundsätzlich verboten. Es werden eigene Raucherbereiche außerhalb des Gebäudes eingerichtet.
- p) Alkoholkonsum ist im Gebäude unter Einhaltung der Jugendschutzbestimmungen in geringen Mengen gestattet. Sollten Teilnehmende betrunken sein bzw. unangenehm auffallen, werden sie von der Veranstaltung ausgeschlossen. Bei Verweigerung wird die Polizei verständigt.
- q) Teilnehmende akzeptieren, dass während der Veranstaltung Fotos und Videos von ihnen aufgenommen und von der ÖH TNF verwendet werden können. Diese Aufzeichnungen werden einerseits zur Verfolgung von möglichen Straftaten verwendet (Überwachungskameras) und andererseits zu Werbezwecken von der ÖH verbreitet oder an Sponsoren weitergegeben.
- r) Die Mitnahme von Tieren ist nicht gestattet, Ausnahmen gelten wie in der Hausordnung der JKU vermerkt (vgl. §18 Hausordnung der Johannes Kepler Universität Linz).
- s) Die Mitnahme von Waffen aller Art ist verboten.
- t) Im Ruhebereich ist die Lautstärke auf ein Minimum zu reduzieren. Des Weiteren darf dieser nur zum vorübergehenden Ausruhen genutzt werden und sollte, wenn nicht benötigt, wieder geräumt werden.
- u) Alle personenbezogenen Daten, welche im Zuge der Registrierung zur Veranstaltung generiert werden, werden bis spätestens 2 Monate nach dem Ende der Veranstaltung gelöscht. Statistische Registrierungsdaten (etwa die Anzahl der Teilnehmenden und die erreichten Zielgruppen) werden aggregiert und anonymisiert gespeichert, um die Organisation künftiger Veranstaltungen zu erleichtern.
- v) Weitere Informationen zum Datenschutz sowie Datenbestimmungen zur Website <https://games.oeh.jku.at> finden sich unter <https://oeh.jku.at/datenschutz>.

§4 Bestimmungen zum Abschluss der Veranstaltung

- a) Alle Teilnehmenden verpflichten sich, persönliche Gegenstände nach der Veranstaltung von ihrem Sitzplatz zu entfernen. Insbesondere haben sie selbst verursachten Müll selbständig in die vom Veranstalter bereitgestellten Sammelbehälter zu entsorgen.
- b) Teilnehmende haften unmittelbar, im Zweifelsfall zumindest mittelbar, für von ihnen verursachte Schäden jeglicher Art.
- c) Der Veranstalter kann für Datenverlust, Systemversagen und/oder ähnliche Schäden an Computeranlagen der Teilnehmenden, die ihm nicht direkt zuordenbar sind, nicht belangt werden.

§5 Salvatorische Klausel

- a) Sollten eine oder mehrere Bestimmungen dieser Regelung ganz oder teilweise rechtsunwirksam sein, so wird dadurch die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen nicht berührt. An die Stelle der unwirksamen Bestimmungen tritt rückwirkend eine inhaltlich möglichst gleiche Regelung, die dem Zweck der gewollten Regelung am nächsten kommt.
- b) Entsprechendes gilt für in den AGB enthaltenen Regelungslücken. Zur Behebung der Lücke verpflichten sich die Parteien auf eine Art und Weise hinzuwirken, die dem am nächsten kommt, was die Parteien nach dem Sinn und Zweck der AGB's bestimmt hätten, wenn der Punkt von ihnen bedacht worden wäre.