

CAROLUS GAME NIGHT

Reglement



Versie 01-04-2024

INHOUD

1.	Inleiding	4
	1.1 Voorwoord	4
	1.2 Definities.....	4
2.	Locatie.....	5
	2.1 Aanwezigheid op de evenementlocatie.....	5
	2.2 Openingstijden	5
3.	Deelname	6
	3.1 Legitimatieplicht.....	6
	3.2 Wie mogen er komen?.....	6
	3.3 Leeftijd.....	6
4.	Eigen risico	7
	4.1 Faciliteiten	7
	4.2 Diefstal of schade	7
	4.3 Schade bij anderen.....	7
	4.4 Verzekering	7
	4.5 Vrijwaring.....	7
5.	Gedrag.....	8
	5.1 Vandalisme.....	8
	5.2 Geweld	8
	5.3 Afval	8
	5.4 Apparatuur en bekabeling.....	8
	5.5 Roken	8
	5.6 Geluidsniveau.....	8

6.	Brandpreventie en bestrijding	9
6.1	Preventie	9
6.2	Voorzorgsmaatregelen	9
6.3	Wat te doen bij brand.....	9
6.4	Vluchtroutes	9
7.	Apparatuur.....	10
7.1	Spullen van anderen.....	10
7.2	Apparatuur.....	10
7.3	Eigen servers	10
7.4	Verboden apparatuur.....	10
7.5	Opslag van gegevens	10
7.6	Inzage in persoonlijke gegevens.....	11
8.	Eten, drinken en handelswaren	12
8.1	Meebrengen van eigen consumpties	12
8.2	Verkoop en reclame.....	12
9.	Illegale activiteiten	13
9.1	Wapens	13
9.2	Computercriminaliteit/ Hacken	13
9.3	Cheaten.....	13
9.4	Machtiging tot het doen van onderzoek	13
10.	Alcohol en verdovende middelen.....	14
10.1	Alcohol	14
10.2	Alcoholtest.....	14
10.3	Drugs.....	14
11.	Geluid	15
11.1	Geluidsniveau.....	15
11.2	Stilte	15
12.	Diversen	16

12.1	Vragen.....	16
12.2	Niet in het reglement.....	16
12.3	Opslag van inschrijfgegevens	16
12.4	Gebruik van het e-mailadres van de deelnemer.....	16
13.	Diensten door de crew.....	17
13.1	Aangeboden diensten.....	17
13.2	Overmacht.....	17
14.	Tot slot	17
14.1	Tot slot.....	17

1. INLEIDING

1.1 VOORWOORD

Om de avond goed te laten verlopen en om het iedereen naar zijn/haar zin te laten hebben, zijn de volgende regels van toepassing tijdens de avond. Deelnemers gaan bij inschrijving akkoord met dit reglement.

Wie zich niet aan deze regels houdt, krijgt een waarschuwing, of zal worden verwijderd en zal verdere toegang tot dit evenement worden ontzegd.

1.2 DEFINITIES

- **Deelnemer**
Een deelnemer is een persoon die zich heeft ingeschreven heeft en bovendien is gecontroleerd is bij de ingang.
- **Bezoeker**
Een niet-deelnemer die een kort bezoek brengt aan het evenement. Denk aan een ouder.
- **Locatie**
De locatie is de aula inclusief het gebouw, op-/afritten, parkeerplaatsen, fietsenrekken, directe omgeving etc.
- **Hoofdorganisatie**
De hoofdorganisatie zijn de personen die het evenement organiseren. Hieronder vallen de hoofdorganisator(s), computer beheerders, netwerkbeheerders en overige organisatieleden.
- **Evenement**
Met “het evenement” wordt de Game Night en eventuele gerelateerde activiteiten bedoeld, zoals aangegeven op de inschrijfpagina.
- **BYOD**
Afkorting voor “Bring Your Own Device”.

2. LOCATIE

2.1 AANWEZIGHEID OP DE EVENEMENTLOCATIE

De deelnemers mogen alleen aanwezig zijn in de aangegeven ruimtes. De rest van de locatie is tijdens het evenement verboden terrein. Mochten hier toch deelnemers of bezoekers aantreffen, dan worden zij direct verzocht het evenement te verlaten.

2.2 OPENINGSTIJDEN

De evenementlocatie is alleen toegankelijk binnen de aangegeven openingstijden. Buiten de openingstijden van het evenement, dus ook tijdens op- en afbouw, is de locatie niet toegankelijk voor deelnemers of bezoekers.

3. DEELNAME

3.1 LEGITIMATIEPLICHT

Iedere deelnemer van het evenement moet zich op verzoek van de hoofdorganisatie kunnen legitimeren met zijn/haar schoolpas of ID-bewijs (ID kaart, paspoort of rijbewijs).

3.2 WIE MOGEN DEELNEMEN?

Het event is alleen toegankelijk voor deelnemers die zich hebben geregistreerd via de website. Soms is inschrijven aan de deur ook nog mogelijk, mits er plekken over zijn en in overleg met de hoofdorganisatie.

Dit evenement is alleen toegankelijk voor leerlingen van het Carolus Borromeus College tenzij anders overeengekomen met de organisatie.

3.3 LEEFTIJD

Voor de leeftijd van deelnemers geldt geen onder- of bovengrens, tenzij anders aangegeven op de website. De organisatie is niet verantwoordelijk voor games die tijdens het evenement worden gespeeld. Als hier leeftijdsadviezen aan zijn gebonden, dient de deelnemer hier zelf op te letten.

4. EIGEN RISICO

4.1 FACILITEITEN

Het gebruik van de aangeboden faciliteiten op het evenement is geheel op eigen risico. De organisatie en/of locatie kan niet aansprakelijk worden gesteld van enige schade die voortvloeit uit het gebruiken van de aangeboden faciliteiten. Onder deze faciliteiten vallen onder meer de stroomvoorziening, het netwerk en het meubilair.

4.2 DIEFSTAL OF SCHADE

De crew en/of locatie is niet aansprakelijk voor verlies, diefstal of vernieling van persoonlijke eigendommen.

4.3 SCHADEBIJANDEREN

De deelnemer is te allen tijde aansprakelijk voor alle schade die door de deelnemer wordt toegebracht aan spullen van deelnemers, het netwerk, het stroomnet, de locatie, materiaal beschikbaar gesteld door de organisatie (stoelen, tafels, e.d.), de internetprovider en andere externe partijen.

4.4 VERZEKERING

De zelf meegebrachte apparatuur is niet door de crew of locatie verzekerd. Deelnemer is zelf verantwoordelijk voor het verzekeren van zijn/haar apparatuur.

4.5 VRIJWARING

Deelnemer vrijwaart de organisatie van alle aanspraken van derden die verband houden met de wijze waarop de deelnemer gebruik maakt van de faciliteiten tijdens het evenement.

De organisatie is bovendien niet verantwoordelijk voor de data op het netwerk; zij biedt alleen de faciliteiten.

5. GEDRAG

5.1 VANDALISME

Bij het met opzet vernielen van eigendommen van anderen volgt verwijdering van het terrein, contact met betrokken ouders en eventueel directe aangifte bij de politie. Bovendien wordt de deelnemer verdere toegang tot het evenement en eventuele komende evenementen ontzegd. Bij beschadigingen van het terrein of de gebouwen door ongepast gedrag zal de schade die het evenement hierdoor ondervindt verhalen op de dader.

5.2 GEWELD

In het geval van een vechtpartij tussen twee of meer personen zullen de betrokken personen tot de orde geroepen worden. Indien de organisatie dit nodig acht, kunnen de personen worden verwijderd van het terrein en kan de toegang tot het evenement worden ontzegd.

5.3 AFVAL

Afval dient te worden gedeponeed in de daarvoor bestemde bakken/containers. Deze staan door de locatie verspreid. Het maken van rommel, in welke vorm dan ook, zal worden bestraft. Aan het einde van het evenement dient de eigen plek en directe omgeving schoon achtergelaten te worden.

5.4 APPARATUUR EN BEKABELING

Het is aansluiten van apparatuur en bekabeling gebeurt in overleg met de organisatie.

5.5 ROKEN

Het is niet toegestaan om op het terrein te roken.

5.6 GELUIDSNIVEAU

Het is niet toegestaan om geluidsboxen mee te nemen. Er dient dus een koptelefoon te worden gebruikt. Het geluidsniveau moet daarom beperkt blijven. In de zaal kan muziek worden gedraaid.

6. BRAND PREVENTIE EN BESCTRIJDING

6.1 PREVENTIE

De organisatie van het evenement zal te allen tijde preventief te werk gaan, indien de kans bestaat dat brand kan voortvloeien uit de activiteiten van een deelnemer. Aanwijzingen van de organisatie dienen altijd opgevolgd te worden.

6.2 VOORZORGSMATREGELEN

Zorg dat je hardware zo aangesloten is dat de kans op brand tot een minimum beperkt wordt. Rol haspels altijd helemaal af en zorg dat warmtebronnen zoals adapters op een veilige plek liggen. Zorg dat je jouw spullen netjes opbergt, zodat vluchtroutes goed bereikbaar blijven.

6.3 WAT TE DOEN BIJ BRAND

- 1) Waarschuw de organisatie
- 2) Verlaat de zaal via de dichtstbijzijnde nooduitgang, neem **geen** apparatuur, tassen en/of andere persoonlijke eigendommen mee.
- 3) Ga naar de verzamelplaats buiten (schoolplein)
- 4) Volg de aanwijzingen van de organisatie en de aanwezige BHV'ers op.

De aanwezige BHV'er is te allen tijde verantwoordelijk voor het ontruimen en het verlenen van eventuele hulp.

De organisatie ondersteunt hierbij, onder leiding van de EHBO'er/BHV'er, de ontruiming.

6.4 VLUCHTROUTES

Bij de indeling van de ruimte is er rekening gehouden met vrijhouden van vluchtroutes en nooduitgangen. Eventuele blokkades dienen zo snel mogelijk bij de crew gemeld te worden.

Alle nooduitgangen zijn voorzien van noodverlichting.

7. APPARATUUR

7.1 SPULLEN VAN ANDEREN

Zit niet aan andermans spullen zonder toestemming van de persoon waarvan deze apparatuur is. Dit zou je zelf ook niet leuk vinden.

7.2 APPARATUUR

De deelnemer mag in geen enkel geval zelf aan het netwerk-materiaal (kabels/switches/servers) komen. Is er een probleem, meld dit dan bij de organisatie. Er worden geen wijzigingen aan de netwerk lay-out gedaan zonder toestemming van de organisatie. Dit om netwerkproblemen te voorkomen. Wij proberen zorg te dragen voor een goed draaiend netwerk. Aansluiten dient te gebeuren in overleg met de hoofdorganisatie.

7.3 EIGEN SERVERS

Het aansluiten van een eigen server is niet toegestaan, tenzij de netwerken serverbeheer hiervoor toestemming gegeven heeft. Ook is het niet toegestaan om zelf services te draaien die het netwerk kunnen verstoren (DHCP, DNS, ect.). De crew is niet verantwoordelijk voor de services die een deelnemer op zijn pc/server draait, maar kan wel eisen om de service/software te stoppen. Gebeurt dit niet, dan kan de netwerkverbinding van de deelnemer worden geblokkeerd.

7.4 VERBODEN APPARATUUR

De volgende lijst geeft een overzicht van de meest voorkomende **verboden** apparatuur. De organisatie bepaalt te allen tijde of apparatuur aangesloten/gebruikt mag worden of niet.

Apparatuur die **niet** is toegestaan

- Switches, routers, hubs
- Servers
- UPS APC/noodstroomvoorziening

7.5 OPSLAG VAN GEGEVENS

De organisatie slaat verschillende gegevens op. Hieronder een overzicht.

- **Internetverkeer**
Het internetverkeer wordt gelogd. Dit betekent dat bron- en doel IP-adres opgeslagen worden op de proxyserver. Data kan bovendien worden opgeslagen in een lokale cache, waardoor deze sneller beschikbaar is voor een eventuele volgende bezoeker.

- **Computernaam, IP, MAC, Username**
Om de veiligheid van ons netwerk te kunnen waarborgen en in geval van illegale activiteiten, verstoringen of problemen direct te kunnen optreden, wordt een aan het netwerk verbonden devices opgeslagen, inclusief de daarop aangemelde gebruiker.
- **Persoonlijke informatie**
Een aantal persoonlijke gegevens van deelnemers, zoals naam, e-mailadres en telefoonnummer zijn bij ons bekend om in geval van nood contact op te kunnen nemen met het thuisfront. In geval van geweld, vernieling of andere illegale activiteiten zullen deze gegeven zo nodig ook doorgegeven worden aan de directie en/of politie.
- **Camerabeelden**
De camerabeelden van de aanwezige beveiligingscamera's worden opgeslagen op een beveiligd apparaat.

7.6 INZAGE IN PERSOONLIJKEGEGEVENS

Deze paragraaf beschrijft wie er toegang hebben tot welke persoonlijke gegevens.

- **Internetverkeer**
Netwerk- en serverbeheerders
- **Computernaam, IP, MAC en username (gekoppeld)**
Netwerk- en serverbeheerders
- **Persoonsgegevens**
School, hoofdorganisatie, BHV
- **Camerabeelden**
School, directie

8. ETEN, DRINKEN EN HANDELSWAREN

8.1 MEEBRENGEN VAN EIGEN CONSUMPTIES

Het meebrengen van eigen eten en drinken, mits voor persoonlijk gebruik, is toegestaan. De frisdrankautomaat die aanwezig zijn in de aula zullen gedurende evenement (indien mogelijk) operationeel zijn. Alcoholische dranken zijn (zoals elders vermeld) verboden.

8.2 VERKOOP EN RECLAME

Het is niet toegestaan om etenswaren of andere artikelen (zoals hardware, UTP, stekkerdozen enz.) te verkopen zonder toestemming van de organisatie.

Reclame-uitingen voor commerciële bedrijven zijn verboden, hieronder vallen banners, vlaggen ect.

Overtreding van deze regels leidt tot een officiële waarschuwing en bij het negeren daarvan, verwijdering van het terrein.

Uitzondering op deze regel zijn de reclame-uitingen van bedrijven die het evenement sponsoren. Deze bedrijven worden door de organisatie aangewezen.

9. ILLEGALE ACTIVITEITEN

9.1 WAPENS

Het in bezit zijn en/of gebruiken van een wapen is niet toegestaan. Onder deze regel vallen bijvoorbeeld ook het gebruik van zogeheten stunguns en paintballwapens. Aangetroffen wapens worden direct in beslag genomen.

9.2 COMPUTERCRIMINALITEIT/HACKEN

Elke vorm van hacken is verboden. Hieronder valt o.a. het onrechtmatig toegang verschaffen tot, of schade toebrengen aan computers en/of apparatuur van deelnemers, organisatie, locatie of van anderen. Er wordt hierop streng toezicht gehouden, onder meer door het registreren en analyseren van (verdacht) netwerkverkeer.

Bewijsmateriaal zal zo nodig direct worden overgedragen aan politie en justitie.

9.3 CHEATEN

Cheaten ofwel oneerlijk deelnemen aan een computergame tijdens het evenement is verboden. De organisatie bepaalt te allen tijde wat onder cheaten of oneerlijk deelnemen wordt verstaan. Bij een geconstateerde overtreding gedurende een competitie, wordt de deelnemer uitgesloten van verdere deelname aan de competitie. Bij een geconstateerde overtreding in overige gevallen, zal de organisatie in overleg een passende maatregel zoeken. Bij herhaaldelijk gedrag kan de organisatie de persoon in kwestie verwijderen, wegens verstoring van het evenement.

9.4 MACHTIGING TOT HET DOEN VAN ONDERZOEK

De organisatie behoudt zich het recht voor om vermeende schendingen van het reglement te onderzoeken. Hierbij kan informatie over de gebruiker(s) of de klagende partij worden ingewonnen en kan het materiaal op het netwerk worden onderzocht. De deelnemer machtigt de organisatie hierbij om samen te werken met gerechtelijke autoriteiten in het onderzoeken van vermeende criminele schendingen, rechthebbenden in het onderzoeken van inbreuken op intellectuele eigendomsrechten en systeembeheerders van andere internetproviders of netwerk- en computerfaciliteiten om op de naleving van het reglement toe te zien. Bij een dergelijke samenwerking kan bijvoorbeeld de gebruikersnaam, het IP-adres of andere identificerende informatie over een deelnemer worden doorgegeven, een en ander inachtneming van de wettelijke privacyregelgeving.

10. ALCOHOL EN VERDOVENDE MIDDELEN

10.1 ALCOHOL

Het meenemen, drinken of onder invloed zijn van alcoholische dranken op het evenement (in de aula, maar ook op het terrein) is niet toegestaan. Bij constatering van het gebruik, in bezit of onder invloed zijn van alcohol vóór of tijdens het evenement worden de producten in beslag genomen en wordt de betreffende persoon verwijderd van het terrein.

10.2 ALCOHOLTEST

De organisatie is gemachtigd een alcoholtest af te nemen bij deelnemers. Bij weigering hiervan volgt directe verwijdering van het terrein.

10.3 DRUGS

Het meenemen, gebruiken of onder invloed zijn van drugs is niet toegestaan. Bij constatering van het gebruik van drugs vóór of tijdens het evenement wordt de betreffende persoon verwijderd van het terrein.

11. GELUID

11.1 GELUIDSNIVEAU

Het is gewenst om een koptelefoon te gebruiken. Op verzoek van de organisatie kan worden verzocht het geluidsniveau te verminderen zodat dit niet storend is voor andere deelnemers.

11.2 STILTE

Het dient ook stil te zijn buiten het gebouw.

12. DIVERSEN

12.1 VRAGEN

Tijdens het evenement kun je de organisatie altijd om hulp vragen bij problemen met je PC, de stroom of het netwerk. Zij zullen je proberen te helpen.

Vóór het evenement kun je met vragen terecht bij de crew via het e-mailadres: kht@carolus.nl.

Tijdens het evenement kun je terecht bij de organisatie.

12.2 NIET IN HET REGLEMENT

Indien er zich zaken voordoen die niet genoemd zijn in dit reglement, beslist de organisatie i.s.m. de aanwezige hoofdorganisatie of derden hoe te handelen.

12.3 OPSLAG VAN INSCHRIJFGEGEVENS

Als een deelnemer zich registreert voor het evenement worden er een aantal persoonlijke gegevens opgeslagen.

De beheerders van de database doen er alles aan om deze gegevens goed te bewaren en alleen beschikbaar te stellen aan organisatieleden die daar rechten voor hebben. Deze organisatieleden kunnen (een deel van) de gegevens bekijken om, onder andere, de volgende redenen:

- Controle of een deelnemer ingeschreven is voor het evenement
- Het verzenden van informatie aan de deelnemer
- Het contact opnemen met de deelnemer in geval van vragen

Persoonlijke gegevens worden niet doorgegeven aan derden.

12.4 GEBRUIK VAN HET E-MAILADRES VAN DE DEELNEMER

Voor het registreren bij het evenement geeft een deelnemer zijn/haar mailadres op. De organisatie zal dit adres nooit doorgeven aan derden. Het adres zal gebruikt worden om evenement-gerelateerde mails te verzenden. Hieronder wordt, onder andere, verstaan:

- Aankondiging van nieuwe evenementen
- Een informatiemail over het evenement waarvoor de deelnemer aangemeld is
- Contact opnemen met een individuele deelnemer specifiek gerelateerde zaken

13. DIENSTEN DOOR DE CREW

13.1 AANGEBODEN DIENSTEN

Tijdens het evenement zal de organisatie voor netwerk, stroom en zitplaatsen zorgen. Dit probeert de organisatie met grote zorgvuldigheid te doen. Alle crewleden organiseren het evenement geheel vrijwillig.

13.2 OVERMACHT

Toch kan het voorkomen dat één of meerdere diensten (tijdelijk) niet beschikbaar zijn tijdens het evenement. Een aantal oorzaken kunnen zijn:

- Stroomuitval
- Technische storing
- Brand
- Wateroverlast
- Ontruiming

In gevallen van overmacht zal de crew er alles aan doen om het evenement zo snel mogelijk te continueren. Bovendien zal in geen enkel geval van overmacht sprake zijn van restitutie van inschrijfgeld.

14. TOT SLOT

14.1 TOT SLOT...

Niemand vindt het leuk om te lezen wat je allemaal niet mag doen, maar de meeste dingen zijn vanzelfsprekend en gelden in het dagelijkse leven ook. Wij hopen dat de regels in dit reglement eigenlijk niet eens nodig zijn en dat jullie mee zullen helpen om er een fantastische avond van te maken.

Als je als regel voor jezelf aanhoudt “behandel de ander zoals je zelf ook behandeld wilt worden” moet het allemaal wel goed gaan, en zijn we een heel eind op de goede weg.

Kortom... een fantastisch avond toegewenst namens de hele organisatie!