

NORMATIVA LAN

1. Introducción

El objetivo de este documento es poner en conocimiento de los futuros asistentes a DreamHack Valencia los términos y condiciones generales del evento. Finalizar correctamente el proceso de inscripción la zona LAN del evento o su asistencia al evento en general, implica de manera automática la aceptación sin restricciones de todas las normas que se detallan a continuación. Si no está de acuerdo o tiene alguna cuestión relacionada con alguno de los puntos, le recomendamos ponerse en contacto con nosotros a través de la sección de contacto disponible en la Web, o bien enviando un correo electrónico a la dirección: info@dreamhack.es. DreamHack Valencia se reserva el derecho de modificar total o parcialmente los presentes términos y condiciones en cualquier momento.

2. Normativa General

2.1 Admisión

2.1.1 Entradas

2.1.1.1 Entrada de Día

- La entrada de día de DreamHack Valencia podrá adquirirse en la taquilla del recinto donde se celebra el evento o de manera online si aún hay disponibilidad.
- El coste de la entrada diaria aparecerá debidamente indicado en el proceso de compra.
- Los menores de 12 años deben venir ACOMPAÑADOS POR UN ADULTO.

2.1.1.2 Entrada de Evento /Evento VIP

- La entrada de día de DreamHack Valencia podrá adquirirse en la taquilla del recinto donde se celebra el evento o de manera online si aún hay disponibilidad.
- El coste de la entrada diaria aparecerá debidamente indicado en el proceso de compra.
- Los menores de 12 años deben venir ACOMPAÑADOS POR UN ADULTO.

2.2 Datos personales y derechos de imagen

2.2.1 Protección de datos

- Hay una sección en la web específica sobre el tratamiento de datos.

2.2.2 Derecho al honor, a la intimidad y a la propia imagen

- La Organización u otras entidades con autorización directa de la misma filmarán y fotografiarán el evento, así como a sus asistentes. Este material multimedia será propiedad de la Organización y se utilizará con fines divulgativos, aunque también podrá ser cedido a los distintos medios de comunicación que la Organización estime oportuno. DreamHack Valencia no se hace responsable de las grabaciones que puedan realizarse por el público asistente al evento. La asistencia y/o inscripción al evento y por consiguiente, la aceptación de los presentes términos y condiciones, conlleva intrínseco el consentimiento del participante de ser filmado y/o fotografiado dentro de los límites del recinto donde se lleva a cabo el evento.
- La Organización actuará acorde con la legislación civil vigente, y se respetará en la medida de lo posible el honor y la dignidad del afectado en todo momento, tal y como se detalla en la Ley Orgánica 1/1982 de 5 de Mayo.

2.2.3 Grabación de vídeo y fotografías

- A efectos de la legislación que protege los datos de carácter personal, así como el derecho a la propia imagen, le informamos que todo el recinto, es zona de objeto de grabación por DREAMHACK VALENCIA, MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y EMPRESAS PATROCINADORAS DEL EVENTO.
- Las imágenes del evento, incluyendo sus visitantes, pueden ser publicados en sus respectivos sitios web, redes sociales o fanpages, e incluirlas como contenidos en programas de televisión, aplicaciones de dispositivos, spots publicitarios, etc., e incluirlas en el fichero/s de datos de carácter personal de su respectiva titularidad.
- El acceso a los recintos del evento implica, por tanto, el CONSENTIMIENTO EXPRESO para la utilización de su imagen con los fines descritos.
- En caso de que usted quiera revocar su consentimiento o ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, podrá hacerlo en las direcciones que los medios de comunicación asignen al ejercicio de estos derechos, y en el caso de DREAMHACK VALENCIA, a través del formulario de contacto de la página dreamhack.es, y posteriormente cuando se contacte vía email, incluyendo una fotografía, información sobre el día de su visita y fotocopia de su DNI o NIE.

2.3 Exenciones de responsabilidad

2.3.1 Seguridad y robos

- La Organización se compromete a adoptar las medidas de control y seguridad necesarias para el cumplimiento de la legislación aplicable al efecto. Para ello, pone de mano de los participantes y asistentes la seguridad ofrecida por la empresa subcontratada a tales efectos por el recinto, enclave donde se desarrolla el evento. A pesar de lo anterior, la Organización no se hará responsable de los hurtos o robos de materiales o de cualesquiera otros enseres personales, ya sean estos consumibles, no consumibles o de cualquier otra índole, de los participantes en el evento, y por lo tanto, recomienda no dejar sin vigilancia ninguna de sus pertenencias desde su entrada en el recinto hasta su salida del mismo y durante el mismo.

2.3.2 Daños materiales

- La Organización no será responsable en ningún caso de los daños materiales que las pertenencias de los asistentes puedan sufrir durante el evento, cualquiera que sea la causa de dichos daños.

2.3.3 Disponibilidad y uso de la red

- La Organización no se hace responsable de los contenidos que los usuarios puedan subir/descargarse o que puedan intercambiar entre sí o con terceros ajenos al evento, sean estos de la naturaleza que sean.
- Cada participante será responsable del uso que le dé a la infraestructura de red que la Organización pone al servicio del evento. De igual forma la Organización no se hará responsable por las caídas de la red que se puedan ocasionar a lo largo del evento. La Organización tampoco se hará responsable de las caídas que pudiesen originarse en el servicio de Internet, el cual es proporcionado por una empresa de telecomunicaciones externa al evento. Por respeto a las leyes de propiedad intelectual vigentes, la Organización puede ceder los datos de uso de la red a las autoridades pertinentes si estas lo requieren.

2.4 Derecho de admisión

- La Organización se reserva el derecho de admisión y permanencia en el evento. DreamHack Valencia establece una política de cero tolerancia a cualquier tipo de violencia, incluyendo, pero no limitando:
 - Acoso
 - Intimidación
 - Toma de fotografías o vídeos sin consentimiento

- Discriminación racial y/o de género
- Ofensas verbales
- Agresión física
- Los comportamientos poco cívicos, vandálicos, agresivos o que causen daño a la propiedad ajena serán motivo de expulsión del evento.
- No está permitido realizar acciones comerciales o publicitarias, explícitas o encubiertas sin autorización de la Organización. Será responsable la empresa anunciadora.
- Queda terminantemente prohibido hacer apología del odio, o exponer cualquier tipo de ideología política o religiosa.

3. Normativa zona LAN

3.1 Admisión

3.1.1 Entradas

3.1.1.1 Entrada zona LAN

- La entrada a la zona LAN podrá adquirirse únicamente a través de la web (dreamhack.es).
- El coste de la entrada aparecerá debidamente indicado en el proceso de compra.
- Los menores de 18 años deberán entregar firmado el documento de autorización para canjear su entrada.

3.1.1.2 Validación

- Al finalizar correctamente el proceso de inscripción, la Organización podrá validar cada registro para comprobar la autenticidad de los datos proporcionados. Se aplicarán los siguientes supuestos en el proceso de validación:
- Los participantes en el evento declaran que toda información suministrada en el formulario del registro, así como toda la información adicional requerida por la Organización, corresponde fielmente con la realidad.
- En el caso de que la Organización tuviera constancia de irregularidades con respecto a la veracidad de los datos, procederá a la baja del/los participantes del evento, sin que tal circunstancia implique el derecho de estos a la devolución de los pagos abonados.
- La inscripción es nominal. Es decir, solo se admite una inscripción por persona y no se permite el cambio de titular en la misma.
- En los casos en que la información suministrada fuera constitutiva de algún delito tipificado en la legislación española, tal circunstancia se pondrá en conocimiento de las autoridades competentes.

3.2 Acreditación

- Es condición INDISPENSABLE para los participantes de la zona LAN asistir al evento con un equipo informático con sistema operativo de escritorio (Windows, Linux o MacOS), ya sea portátil o sobremesa Y QUE PUEDA CONECTARSE a través de cable LAN (con o sin adaptador), que deberá permanecer en su puesto mientras el participante se encuentre en las instalaciones del evento.
- A los participantes de la zona LAN admitidos en el evento, se les fijarán unas pegatinas identificativas (destinadas única y exclusivamente para consolas, ordenadores portátiles, ordenadores de sobremesa, monitores y televisores), a su llegada al recinto. Estas pegatinas serán de uso obligatorio en los equipos antes mencionados (en caso de disponer de ellos) y llevarán un código alfanumérico, el cual estará asociado a su número de identificación personal y serán necesarias para abandonar el recinto con las citadas pertenencias. Si por alguna razón, alguna pegatina se deteriorase o desprendiese, habrán de ponerse en contacto inmediatamente con algún miembro de la Organización.
- Los participantes admitidos deberán presentar un documento identificativo vigente para acceder al recinto (DNI, NIE, Pasaporte o Carné de Conducir).
- Los participantes de la zona LAN deberán traer todo el material etiquetable (ver párrafo anterior) el mismo día. No se dejará acceder nuevo material etiquetable salvo deterioro del anterior.
- Será condición imprescindible llevar en todo momento su acreditación en lugar bien visible, junto con su DNI o NIE, para la corroboración de su identidad por la Organización o el personal de seguridad del recinto.
- La falta de un medio de identificación personal, no llevar consigo la acreditación del evento o no querer enseñarla a un miembro de la Organización y/o seguridad del recinto, será considerado una falta grave y, tal como se indica en el apartado 3.3, podrá conllevar la expulsión del evento.
- En caso de pérdida o deterioro de la acreditación, el usuario debe ponerse en contacto con algún miembro de la Organización, quien le indicará cómo puede conseguir otra.
- Solamente se permite un cambio, es decir, si se vuelve a perder o dañar la acreditación habrá de abonar el 50% del precio de la entrada, o bien abandonar el evento.
- La acreditación es nominativa. No se podrá ceder la misma a un tercero, sea participante o no. Esta acción será considerada una falta grave (ver apartado 3.3).

3.3 Normas de actuación y sanciones

- A continuación se listará un conjunto de normas de obligado cumplimiento para los participantes de DreamHack Valencia. La aplicación de estas normativas se extiende a todos los espacios del evento e instalaciones del recinto.

3.3.1 Objetos inapropiados

- La Organización y el recinto se reservan el derecho de permitir la entrada de objetos inapropiados, que puedan dañar las instalaciones, así como entorpecer la convivencia en el recinto. En caso de advertirse la presencia de dichos objetos inapropiados durante el transcurso del evento, la Organización se reserva el derecho de retenerlos hasta la finalización del evento, así como sancionar al participante.
- Quedan prohibidas las bebidas alcohólicas así como cualquier sustancia estupefaciente que pueda considerarse ilegal. Bajo ninguna circunstancia se permitirá la entrada al recinto de cualquier sustancia que altere el estado de consciencia de una persona. Encontrarse en posesión de dichas sustancias se sancionará con una falta grave. En caso de que la Organización considere que la cantidad requisada sea excesiva, se considerará como falta muy grave.
- Tampoco será aceptable para la Organización de DreamHack Valencia el manejo imprudente de las bebidas alcohólicas "mimetizándolas" en otros envases. Esto supondrá una falta grave.
- Queda prohibido encontrarse en estado de embriaguez o bajo los efectos de cualquier estupefaciente. Esto supondrá una falta grave.
- Queda terminantemente prohibido fumar o vapear dentro de las instalaciones de DreamHack Valencia. Si desea fumar, puede hacerlo en el exterior del recinto donde se desarrolla el evento. Esto se considera una falta leve. Fumar en la zona de casetas por la peligrosidad que implica se considera una falta muy grave.
- No se permitirá la posesión de cualquier tipo de material potencialmente nocivo para la salud de los participantes o de su estado físico. El material pirotécnico se incluye expresamente en la categoría de potencialmente nocivo. Esto supone una sanción de falta grave.
- Se prohíbe la introducción de cualquier tipo de arma tipificada como tal en el recinto así como el uso o exhibición de ésta, siendo considerada una falta muy grave.

3.3.2 Infraestructura

- Se prohíbe expresamente tocar o manipular cualquier elemento dispuesto por la Organización como parte de la infraestructura del evento, desde la alimentación

del recinto hasta los servidores, pasando por material de red, audiovisual, etc. Esto será considerado una falta grave.

- Queda expresamente prohibido el paso a través de zonas señalizadas como no transitables. Esto compromete no solo la propia seguridad del individuo sino también la del resto de los participantes. Esto será considerado una falta grave.
- No se debe causar un mal funcionamiento en la red. Recordar que esta es para uso y disfrute de todos. Cualquier intento de acceso de forma no autorizada, ataques de denegación de servicio (DoS) a los servidores propiedad de la Organización o cualquier otra práctica que ponga en peligro la seguridad o estabilidad de la infraestructura electrónica o informática del evento, supondrá una falta grave o muy grave, en función de la gravedad del daño producido.
- Se deberá dar buen uso a todas las instalaciones proporcionadas. El uso inapropiado de las mismas acarreará una falta grave.
- Está prohibido conectar a la red eléctrica de la zona LAN cualquier elemento cuyo funcionamiento se base en resistencias eléctricas. Esto se aplica pero no se limita a: neveras, planchas de pelo, secadores de pelo, cafeteras... El incumplimiento de esta norma implica una falta leve.
- Cada participante podrá conectar a la red una única regleta. Colocar una segunda regleta en cascada significará una falta leve.
- No está permitido añadir un switch, router o cualquier conmutador de red a la red del recinto. Esto supondrá una falta leve o grave dependiendo de los inconvenientes causados.

3.3.3 Civismo

- Habrá tolerancia cero hacia comportamientos agresivos entre participantes dentro del recinto. Una pelea o conducta violenta será considerada una falta muy grave.
- La falta de respeto hacia los compañeros, la Organización o el personal de seguridad, así como a los invitados al evento será considerada una falta grave.
- No se permite el uso de altavoces. El uso de altavoces es una falta leve.
- No hacer caso de las indicaciones de algún miembro de la Organización y/o personal de seguridad del recinto supondrá una falta grave.
- Se deben respetar los objetos personales de los otros participantes. NO coger nada sin autorización del dueño. Si se descubre algún caso de hurto, este será tratado de falta grave.
- La falta de aseo personal es una falta leve. En casos de extrema gravedad puede ser considerada como una falta de respeto hacia el resto de participantes y será por tanto falta grave si la Organización así lo decide.
- No se podrá negar la inspección del contenido de cualquier continente y/o corroboración de cualquier identidad. En caso de negativa se pondrá sobre aviso

a las autoridades competentes para llevar a cabo las acciones pertinentes, y se sancionará esta conducta como falta grave.

- Las actividades sexuales quedarán relegadas a la privacidad de las casetas. Realizar este tipo de actividades en cualquier zona común (baños y duchas inclusive) acarreará una falta grave.
- La zona de acampada deberá mantener el menor nivel de ruido posible. Generar cualquier tipo de ruido o disturbio innecesario se penalizará con una falta leve.

3.3.4 Sanciones

- Todo participante que incumpla las normas de actuación anteriormente dispuestas, los Términos y Condiciones Generales del Evento, o cualquier otra norma que imponga la Organización, antes o durante el evento, debe asumir las correspondientes sanciones:
- Cometer una falta considerada como muy grave, supondrá la expulsión inmediata del evento y se considerará, según la gravedad de la infracción, la expulsión vitalicia del mismo (sin derecho a inscribirse en siguientes ediciones del evento).
- La acumulación de 2 faltas graves derivará en una falta muy grave, aplicando la sanción correspondiente a esta última.
- La acumulación de 3 (tres) faltas leves derivará en una falta grave.
- El personal de la Organización valorará individualmente cada caso de falta(s) y otorgará la(s) sanción(es) que considere oportuna(s). Cuando las faltas sean constitutivas de delito, se pondrá al participante a disposición policial.
- Cualquier sanción aplicada por un miembro de la Organización de TLP Tenerife podrá ser recurrida (de manera cívica), lo que conllevará la valoración conjunta de la misma por parte de varios de los miembros de la Organización presentes en ese turno. Esta segunda valoración será inapelable.

3.4 Derechos de los participantes y recomendaciones

- El acceso se podrá efectuar a partir de la hora señalada durante todo el día y días sucesivos hasta que finalice el evento.
- Una vez pasado el registro de entrada, se pone en conocimiento del participante de la zona LAN los siguientes derechos básicos incluidos con la entrada, así como recomendaciones de la Organización:
- Dispondrá de un puesto en la zona de LAN, con silla, toma eléctrica y punto de red.
- Acceso a la zona de descanso (zona de sacos) y al resto de instalaciones (lavabos, duchas, etc.), 24 horas al día.

- El recinto permanecerá abierto para los inscritos a la zona LAN las 24 horas del día, pudiendo acceder y salir del mismo a cualquier hora presentando a los encargados del control de accesos y salidas su acreditación.
- Tienen a su disposición una zona única y exclusivamente destinada para el descanso de los mismos. Se aprovecha para recordar que la zona de la LAN no es adecuada para dormir. Si un participante duerme/descansa en una zona no habilitada para ello, lo hará bajo su propia responsabilidad. Si algún participante lleva atuendos para dormir, se recomienda que los mantenga a su lado haciendo uso de ellos en la zona correspondiente.
- Dispondrán de acceso a las instalaciones de aseo del recinto (lavabos, duchas, etc.)
- Solo se permite el acceso al recinto con un equipo informático por usuario. El participante puede además llevar una consola, que será etiquetada al igual que un equipo informático.
- Las medidas de cada puesto individual son como mínimo de 90×60 cm.
- Se debe de tener respeto por el espacio del otro.
- Es deber de todos evitar al máximo hacer basura. Con una simple bolsa plástica que mantengan cerca del puesto de juego, todos los participantes de alrededor pueden fácilmente echar su basura en ella evitando molestias de olores, amontonamientos, etc.
- Planee su descanso. Es necesario saber antes de ir a una LAN, cómo será el sistema de descanso. Si no tiene planeado dormir, prepárese para ello. Mantenga el respeto por los atuendos de descanso de otros participantes (colchones, colchonetas, sábanas, almohadas) mientras ellos no le hayan dado autorización para usarlos.
- Es muy recomendable que cada usuario lleve a la zona LAN algún tipo de protección eléctrica para sus equipos como un sistema SAI o regletas equipadas para evitar daños por subidas de tensión.