

Règlement de l'évènement

LAN Party organisé par l'Université de Rouen,
l'association Hexa-Gaming, le bureau des étudiants

Ce règlement doit être impérativement lu et approuvé par les participants de la LAN de l'IUT d'Elbeuf

Si vous n'êtes pas en accord avec ne serait-ce qu'avec un seul point du règlement, il est inutile de faire la démarche d'inscription.

Les organisateurs se réservent le droit d'expulser quelconque participants qui ne respectent pas à une ou plusieurs règles décrites ci-dessous.

Pour participer à la LAN de l'IUT, chaque joueur doit être inscrit.

Cette LAN est réalisée en collaboration avec le bureau des étudiants d'Elbeuf, la BÊTE.

Son admission est alors soumise :

- à l'acceptation du présent règlement;
- à la présentation de sa pièce d'identité et si nécessaire d'une décharge parentale;
- à l'acceptation du joueur par un membre organisateur.

Article 1 : Accès à l'évènement.

1. Le règlement doit être connu dans sa totalité par l'ensemble des participants et l'inscription définitive de ceci valide l'acceptation sans restrictions des points du règlement complet.
2. Les inscriptions sont faites de manière individuelle.
3. La participation offre un droit d'accès à une personne physique. Le participant devra amener son PC, clavier, souris, tapis de souris, écran, et casque. Les Switchs, chaises, tables, multi-prises seront fournies par les organisateurs. Les PCs devront être munis d'un logiciel antivirus à jour ainsi que la version du jeu à jour.
4. Tous téléchargements d'applications, médias, accès à des sites illégaux, sont interdits. Une analyse du réseau sera faite tout au long du tournoi.
5. Les animaux ne sont pas autorisés à entrer dans la salle de l'évènement.
6. Lors de l'arrivée à la LAN, les joueurs doivent se présenter à l'enregistrement, munis d'une pièce d'identité. Tout joueur ne présentant pas de pièce d'identité ne sera pas autorisé à participer.
7. Il est recommandé aux sujets photosensibles d'éviter les situations, notamment les jeux vidéos, susceptibles d'induire chez eux des pertes de connaissance, ou des crises d'épilepsie. Le participant est seul juge de sa condition physique.
8. Les participants acceptent d'apparaître sur des photos qui seront publiées sur les réseaux sociaux et le site internet de l'IUT d'Elbeuf, ainsi que la gazette de l'université, sans contrepartie, notamment financière. Cette publication se fera sous réserve de l'acceptation de droit à l'image à compléter et signer à l'arrivée sur l'évènement.
9. Les organisateurs se réservent le droit de refuser l'entrée à leur évènement à toute personne susceptible de nuire à la compétition.
10. Chaque participant doit ramener son propre câble RJ45 d'au moins 10 mètres (pas de Wi-Fi disponible).

Article 2 : Comportement

1. Le participant s'engage à adopter un comportement sociable et responsable. A respecter le matériel mis à la disposition des participants. A respecter les organisateurs. A respecter les locaux et l'environnement.
2. En cas de dégradation, la personne concernée devra rembourser le matériel détérioré et sera expulsée dans le cas où la dégradation serait volontaire.
3. Le participant s'engage à respecter le voisinage et ne pas faire de tapage ni créer de troubles sur la voie publique ou à proximité des locaux de la LAN.
4. Le participant s'engage à ne pas tenter de saturer, de pirater ou de porter atteinte au bon fonctionnement du réseau ou de tout autre système informatique mis en place lors de l'évènement.
5. Tout joueur surpris en flagrant délit de triche sera immédiatement exclu du tournoi auquel il participe. S'il fait partie d'une équipe, celle-ci se verra également pénalisée.
6. En cas de différend entre participants, ces derniers sont invités à le régler avec respect et courtoisie. Un organisateur pourra servir de médiateur.
7. Le nom des organisateurs sera affiché dans la salle. En cas de problème et avant toute installation merci de vous adresser à eux.
8. Pour que les jeux en réseau se passent au mieux, il est indispensable que tout se déroule dans une ambiance conviviale.
9. Il est interdit de tenir des propos racistes, injurieux ou de dénigrer les autres personnes. Les propos d'ordre religieux ou politiques devront être interrompus sur simple demande d'un participant ou organisateur. Il est indispensable que chacun fasse preuve d'un minimum de fair-play pendant les épreuves.

Article 3 : Tabac et alcool

1. L'événement est une manifestation non-fumeur, les fumeurs sont invités à aller fumer à l'extérieur pour ne pas gêner autrui et à utiliser les cendriers par respect de l'environnement.
2. S'agissant d'une LAN publique, l'introduction ou/et la consommation d'alcool (boissons des 2ème, 3ème, 4ème et 5ème groupe selon l'article L 3321-1 du Code de la santé publique) est interdite dans la salle.
3. Toute personne en état d'ébriété ou sous l'effet de produits illicites se verra immédiatement interdite de jeu ou refusée d'entrée. Les membres de son équipe seront responsables de son matériel.
4. L'usage et la détention de substances illicites n'est par définition pas autorisé dans les locaux ni aux abords de la LAN.
5. Les autorités seront tenues informées des dérives.

Article 4 : Matériel

1. Le participant est seul responsable de son matériel, les organisateurs ne pourront être tenus pour responsable d'une mauvaise configuration de vos systèmes d'exploitation vous empêchant de participer à tout ou partie de l'événement.
2. Tout matériel défectueux devra être évacué de la salle rapidement. Ponctuellement, les organisateurs se réservent le droit de vérifier l'état de sûreté du système d'exploitation du participant. En cas de doute ou de perturbation lié à une unité d'un participant, celui-ci se verra exclu de la LAN.
3. Tout branchement susceptible d'endommager le matériel sera également interdit.
4. Il est strictement interdit de brancher tout autre appareil électrique hormis votre PC. Ainsi les réfrigérateurs, congélateurs, onduleurs, appareils de cuissons et autres appareils électriques divers sont strictement interdits pour des raisons de sécurité.
5. Seul le casque et/ou les écouteurs sont autorisés, ni enceintes ni caissons de basses ne pourront être utilisés. Le non-respect de cette règle pourra entraîner l'exclusion immédiate de la personne incriminée.
6. Le participant s'engage également à assurer, par le moyen qui lui semblera le plus approprié (backup, firewall, désactivation du partage de fichiers), la protection et l'intégrité de ses données informatiques personnelles pendant toute la durée de la LAN.
7. Les organisateurs ne pourront être tenus pour responsable en cas de perte ou d'endommagement de votre matériel.

Article 5 : Organisation

1. Chaises, tables, multi-prises vous seront fournis à votre arrivée. Vous devrez garder les mêmes tout au long du jeu en réseau. L'adresse du serveur de gestion de la LAN vous sera communiquée lors de la remise de vos places.
2. La zone des serveurs et de l'équipe organisatrice est interdite au public et aux participants.
3. Le matériel réseau (serveur, switches, câbles, etc.) ne peuvent être configurés, modifiés ou déplacés que par les organisateurs.
4. En participant vous vous engagez à ne pas participer au piratage informatique sous toutes ses formes. La LAN est un événement réunissant des joueurs pour des tournois de jeux vidéo en réseau sur PC. Vous êtes responsable du contenu numérique de vos disques et de votre matériel.
5. Il est par ailleurs interdit de partager ses disques durs ou répertoires durant les tournois pour ne pas saturer la bande passante. Uniquement en dehors des tournois, vous pourrez transférer en local les fichiers dont vous aurez besoin.
6. Les échanges de fichiers sont tolérés en dehors des tournois mais les organisateurs déclinent toute responsabilité quant à la nature des données contenues sur des machines personnelles de joueurs ou transitant par le réseau.
7. Un planning des différents événements sera annoncé aux participants, à l'inscription et en fonction du nombre de participants.
8. Pour le confort de tous, nous exigeons l'utilisation des poubelles mises à disposition des participants de la LAN. Merci de ne pas utiliser les cendriers pour jeter vos papiers ou emballages afin d'éviter tout risque d'incendie.

Article 6 : Sécurité

1. Pour pallier aux éventuels accidents, les joueurs doivent prévoir une assurance responsabilité civile individuelle.
2. Tout préjudice matériel, physique ou moral causé à un participant n'est pas sous la responsabilité des organisateurs mais sous celle de l'auteur de ce préjudice.
3. Tout comportement violent ou de nature dangereuse quel qu'il soit, pourra entraîner l'exclusion du participant, ou du public concerné.
4. Les participants s'engagent à surveiller leur propre matériel afin d'éviter les vols. Il est fortement conseillé de marquer vos éléments informatiques personnels.
5. Tout flagrant délit de vol sera sanctionné par une exclusion immédiate et définitive de la LAN. De plus les autorités seront immédiatement prévenues.
6. Les organisateurs ne pourront pas être tenus pour responsables des vols ou des dégradations subis au matériel des participants.
7. Le participant est seul à décider le raccord volontaire de son propre matériel informatique, au réseau électrique et au réseau informatique.
8. Les organisateurs déclinent toute responsabilité quant aux dégâts pouvant être occasionnés au matériel des joueurs suite à une éventuelle défaillance électrique ou autre.
9. Les organisateurs se réservent le droit de suspendre temporairement ou définitivement la mise en service des infrastructures réseaux et informatiques, ainsi que le réseau électrique en cas de nécessité (notamment pendant un orage).
10. Tous types d'armes, même fictives, ou matériel potentiellement utilisable comme arme sont interdites à la LAN.