

### Article 1. Dispositions générales

1. Toute participation au Game implique l'acceptation du présent règlement. Cette acceptation est confirmée par la signature écrite d'un exemplaire de ce règlement lors de l'arrivée à l'évènement.
2. L'acceptation de ce règlement implique également celle des règlements de tous les tournois, concours et autres activités auxquels le joueur prendra part lors de l'évènement.
3. Les organisateurs de la LAN Party, les « Admins », sont reconnaissables par leur t-shirt bleu portant les inscriptions « Magellan » et « Game 20 ». Ils sont les seules personnes à faire autorité au cours de l'évènement.
4. Les organisateurs se réservent le droit de modifier sans notification et à tout moment le présent règlement. La dernière révision est disponible sur le site web et l'intranet de l'évènement.
5. Seules les personnes répondant à un de ces critères, regroupées sous le nom de "participants" et porteuses d'un badge spécifique, sont autorisées dans l'enceinte du bâtiment lors de l'évènement :
  - a. Les organisateurs et aidants ;
  - b. Les personnes s'étant présentées à l'accueil et s'étant acquittés, pour les joueurs du montant d'inscription, et pour les visiteurs d'une caution restituée lors de leur départ contre remise du badge ;
  - c. Les représentants de nos sponsors et partenaires ;
6. Les organisateurs se réservent le droit d'entrée, et en particulier le droit de refuser l'entrée à tout participant refusant de présenter une pièce d'identité à l'entrée.
7. Tous les participants doivent respecter les instructions des organisateurs et du personnel de secours, même si celles-ci vont à l'encontre des dispositions de ce règlement.
8. Il est interdit aux visiteurs de manipuler le matériel informatique des autres participants et de connecter leur matériel informatique aux réseaux électriques et informatiques.
9. Sauf dérogation exceptionnelle indiquée sur le badge de la personne concernée, les visiteurs sont autorisés dans l'enceinte du bâtiment :
  - a. Entre 20h et 2h le vendredi
  - b. Entre 8h et 24h le samedi
  - c. Entre 8h et 14h le dimanche
10. Pour des raisons de sécurité, la sortie de matériel informatique du lieu de la LAN Party entre 0h et 7h30 du matin ne peut se faire qu'après prise d'une photo faisant clairement apparaître le matériel et son possesseur. Les participants désirant stocker leur matériel sous clé durant cette période doivent s'adresser aux organisateurs.

11. Les données communiquées aux organisateurs par le participant lors de son inscription sont confidentielles et ne sont communiquées à aucun tiers dans le cadre de la loi sur la protection de la vie privée, sauf autorisation explicite du participant. Ces données pourront être communiquées à l'autorité judiciaire en cas d'infraction pénale ou sur réquisition.
12. Sauf indication contraire donnée lors de l'arrivée sur place, tous les participants acceptent d'apparaître sur tous les médias visuels et sonores liés à l'évènement.
13. Seules les bannières publicitaires des sponsors et partenaires de l'organisation sont autorisées au sein du Game, sauf autorisation exceptionnelle des émanant des organisateurs.
14. Tous les participants sont invités à contribuer à la propreté du lieu en jetant leurs déchets dans les poubelles appropriées.

## **Article 2. Annulation et remboursement**

1. Dans le cas où l'évènement viendrait à être annulé, l'intégralité des entrées déjà payées seront remboursées aux joueurs concernés.
2. Aucun des évènements suivants ne garantit une réduction ou un remboursement du prix d'entrée :
  - a. Interruption du réseau ou de l'électricité ;
  - b. Annulation d'un tournoi ou d'une activité de nos partenaires ;
3. Le remboursement de la LAN Party n'est possible que 7 jours au plus tard avant le début de la LAN Party, en faisant la demande par e-mail à l'adresse [comitemagellan@gmail.com](mailto:comitemagellan@gmail.com). Ce délai n'a pas cours s'il s'agit du remboursement d'un paiement reçu après validation de toutes les places disponibles.

## **Article 3. Dispositions relatives aux joueurs et tournois**

1. Seules les personnes régulièrement enregistrées en tant que joueur sur le site de l'évènement et s'étant acquittées du montant d'inscription peuvent participer aux tournois. Ceci exclut en particulier les visiteurs.
2. Une place pour l'évènement est valable pour une (1) personne et un (1) ordinateur muni d'un (1) écran et vous donne le droit d'occuper une (1) place, choisie avant l'évènement via le site web ou attribuée sur place par les organisateurs. Les joueurs peuvent disposer de plusieurs ordinateurs après acceptation d'une demande écrite faite aux organisateurs avant le début de l'évènement.
3. Les joueurs accédant à la finale d'un tournoi organisé dans le cadre du Game acceptent de déplacer leur PC à l'intérieur des amphithéâtres au cours de celle-ci afin de réaliser une transmission sur grand écran.
4. Les dotations seront remises lorsque tous les tournois seront terminés ; chaque gagnant devra participer aux séances photos/vidéos lors de la remise des prix.

## Article 4. Dispositions relatives aux participants mineurs

1. Seuls les mineurs ayant remis une autorisation parentale dûment complétée et signée par un tuteur légal sont autorisés à participer à l'évènement. Si la fiche médicale confidentielle n'est pas fournie, aucune action de nature médicale ne sera prise sans consentement du tuteur légal indiqué sur l'autorisation parentale.
2. Étant donnée la présence de mineurs lors de l'évènement, il est strictement interdit aux participants et visiteurs de diffuser par quelque moyen que ce soit du contenu pornographique.
3. Conformément à la loi, aucune boisson alcoolisée ne sera servie à un mineur de moins de 16 ans.

## Article 5. Réseau et électricité

1. Chaque joueur s'engage à suivre les recommandations d'usage électrique. Tous les appareils électriques non informatiques (percolateurs, grille-pains, etc.), ainsi que les onduleurs, sont interdits. Les organisateurs se réservent le droit de confisquer tout matériel contrevenant à cette restriction et rappellent que des boissons et une petite restauration sont en vente sur place.
2. Chaque joueur dispose d'une (1) prise électrique pour raccorder l'ensemble de son équipement. Il est donc conseillé de se munir d'une multiprise.
3. Il est formellement interdit aux participants de manipuler le matériel réseau et les prises électriques, excepté pour s'y connecter. Il est également interdit de connecter tout matériel autre qu'un ordinateur (switch, point d'accès sans fil, etc.) au réseau sous peine de confiscation du matériel concerné.
4. Il est formellement interdit d'occuper une place ou d'utiliser une IP différente de celle attribuée par les organisateurs.
5. Il est conseillé aux joueurs de disposer d'un anti-virus et d'un pare-feu à jour. Toute personne détectée comme propagatrice d'un virus, d'un botnet, ou de toute autre perturbation sur le réseau pourra être exclue du réseau tant que le problème n'est pas réglé.
6. La connexion Internet mise à disposition lors de l'évènement passe par un serveur mandataire et un pare-feu sur lesquels des restrictions pourront être appliquées si cela est estimé nécessaire par les organisateurs. Les traces d'activité du mandataire et du pare-feu sont conservées pour une durée de six mois après l'évènement et seront communiquées aux autorités judiciaires en cas d'infraction.
7. Si les circonstances l'exigent, l'accès à la connexion Internet pourra être restreint aux participants des tournois en ligne (ex : League of Legends) pour garantir la qualité de leurs parties.
8. Les organisateurs ne fournissent aucune garantie de haute disponibilité de la connexion Internet lors de l'évènement.

## Article 6. Responsabilités

1. Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas d'accident moral, corporel et/ou matériel causé par un participant autre qu'un organisateur.
2. Chaque joueur est seul responsable de son matériel. En cas de dégâts, de vol, ou de tout autre problème pouvant survenir, les organisateurs ne pourront être tenus pour responsables et la responsabilité de la personne incriminée pourra être civilement engagée.
3. Chaque joueur s'engage à avoir une attitude correcte vis-à-vis des autres participants et de leur matériel. Ceci inclut de ne pas emprunter de matériel sans l'accord préalable direct de la/des personne(s) concernée(s). Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de perte ou de vol de matériel et d'effets personnels.
4. Chaque joueur est seul responsable du contenu de tout support numérique en sa possession.
5. Chaque joueur est supposé disposer des licences de tous les jeux et logiciels qui se trouvent sur sa machine.
6. Nous tenons à rappeler que l'échange de données (fichiers audio et vidéos, programmes informatiques,...) pour lesquelles vous ne possédez pas les licences d'exploitation et de distribution est totalement illégal. Par ailleurs, des personnes mal intentionnées pouvant se trouver sur le réseau, vous êtes invités à vous assurer qu'aucune donnée sensible n'est accessible librement (Partages Windows sans mots de passe, etc.).
7. Les organisateurs ne sont aucunement responsables en cas de fraude éventuelle, en particulier si un acte de piratage est constaté par les autorités.
8. Les organisateurs déclinent toute responsabilité quant aux véhicules stationnés sur les différents parkings, ainsi que vis-à-vis du contenu des dites voitures.

## Article 7. Sanctions, pénalités et motifs d'exclusion

1. Les actions suivantes sont strictement interdites et pourront constituer, si les organisateurs l'estiment nécessaire, un motif d'exclusion immédiate et sans appel :
  - a. Occuper les sorties de secours du bâtiment et/ou les ouvrir sans que cela soit nécessaire. Ceci interdit notamment toute ouverture non-autorisée visant à aérer les locaux ;
  - b. Employer des enceintes. L'usage de casques audio est fortement recommandé ;
  - c. Consommer de la drogue dans l'enceinte du bâtiment et/ou être sous l'effet de drogues au cours de l'évènement ;
  - d. Être dans un état d'ébriété excessif suite à la consommation d'alcool au point de provoquer des nuisances ;

- e. Produire du feu sous quelque forme que ce soit (bougie, briquet, etc.) ou fumer dans l'enceinte du bâtiment. Nous rappelons à nos joueurs la présence de cendriers à proximité de l'entrée du bâtiment ;
  - f. Toute forme de tricherie ou tentative d'intrusion sur un ordinateur tiers.
2. Outre les éventuelles modalités spécifiques à chaque tournoi, les réprimandes issues du non-respect d'un règlement sont organisées comme suit :
- a. Avertissement : Refuser de suivre les instructions d'un organisateur, contester une décision d'un officiel du tournoi sans motif valable, utiliser un langage ou des gestes insultants, être coupable de comportement antisportif.
  - b. Pénalité : Recevoir plus de deux avertissements, être coupable d'actes violents, mentir ou induire en erreur un organisateur, arriver plus d'un quart d'heure en retard à son match, violer les règles de ce règlement. Un joueur recevant une pénalité perd automatiquement le match en cours, ou son prochain match s'il ne joue pas.
3. Un joueur recevant un nombre excessif d'avertissements et/ou de pénalités peut être disqualifié du tournoi concerné. Il perd alors tous ses prochains matchs ainsi que tous les droits et dotations qu'il aurait pu recevoir. Tous les résultats des matchs précédents sont alors convertis en défaite et le classement des joueurs est recalculé, avec organisation éventuelle de matchs de départage si nécessaire.
4. Les organisateurs se réservent le droit d'exclure toute personne ne respectant pas le présent règlement ou les instructions des personnes chargées de le faire appliquer. Ceci est également d'application pour toute personne nuisant à la bonne tenue de l'organisation en quelque façon que ce soit ainsi qu'aux joueurs recevant un nombre excessif d'avertissements et/ou de pénalités.

Je soussigné, ....., inscrit à la LAN Party « Game 20 » organisée par le Cercle Magellan des Etudiants de la F.P.Ms sous le pseudonyme ....., reconnais par ma signature :

Accepter l'intégralité du présent règlement ;

Avoir pris connaissance et accepter l'intégralité des règlements des tournois et concours auxquels je compte participer ;

Avoir remis aux organisateurs une autorisation parentale et une fiche médicale dûment complétées si je suis mineur.

« Lu et approuvé », date et signature