



## **Règlement Général de la LAN**

Du 26 au 28 mai 2017

## Table des Matières

---

Article 1 – Nuisances sonores .....	3
Article 2 – condition physique .....	3
Article 3 – responsabilité des organisateurs.....	3
Article 4 – dégradation de matériel.....	3
Article 5 – dégradation de matériel - responsabilité.....	3
Article 6 - animaux.....	4
Article 7 - bouteilles en verre.....	4
Article 8 – appareils électroniques .....	4
Article 9 – manipulation du réseau ou électrique .....	4
Article 10 - comportement .....	4
Article 11 – pertes et vols .....	4
Article 12 - mineurs .....	5
Article 13 – manipulation du réseau .....	5
Article 14 – piratage informatique .....	5
Article 15 – annulation de la LAN .....	5
Article 16 - vente .....	5
Article 17 – remise des prix .....	5
Article 18 - licences .....	6
Article 19 – consommation de stupéfiants et cigarettes .....	6
Article 20 – accès visiteurs .....	6
Article 21 - expulsion.....	6
Article 22 - matériel .....	6
Article 22 – droit à l'image.....	6

## **Article 1 – Nuisances sonores**

L'utilisation de tout système audio (enceinte, caisson de basse etc ...) est interdite, seul les casques d'écoute sont autorisés.

## **Article 2 – condition physique**

Toute personne désireuse de s'inscrire à FestiGeek, doit formellement indiquer lors de son inscription, si elle est sujette aux crises d'épilepsie, ou pertes de connaissance due à la stimulation visuelle de certains effets stroboscopiques ou lumineux. De plus, elle certifie que les données entrées sur le site lors de l'inscription sont correctes et authentiques.

## **Article 3 – responsabilité des organisateurs**

Les organisateurs ne pourront en aucun cas être tenus responsables quant aux agissements des participants en dehors de l'enceinte de la manifestation.

## **Article 4 – dégradation de matériel**

En cas de dégradation, de casse ou de vol du matériel des participants (y compris les voitures, moto, vélo etc ...), FestiGeek, ne pourra être tenu responsable. Toutes dégradations de matériels causées à un tiers devront être réparées financièrement.

## **Article 5 – dégradation de matériel - responsabilité**

FestiGeek, se réserve le droit de se retourner contre un joueur ayant causé des dégradations au bâtiment, au mobilier ou au matériel lors de l'événement.

## **Article 6 - animaux**

Les animaux ne sont pas autorisés dans l'enceinte de la manifestation.

## **Article 7 - bouteilles en verre**

Les bouteilles en verre sont interdites dans le bâtiment, toute bouteille trouvée sera confisquée et détruite. FestiGeek se garde aussi le droit d'exclure le joueur de la manifestation.

## **Article 8 – appareils électroniques**

Il est strictement interdit d'utiliser des appareils électriques autres que votre PC (onduleur, ventilateur, etc). Chaque joueur dispose de 2 prises de 2A max.

## **Article 9 – manipulation du réseau ou électrique**

Toute manipulation électrique ou sur le réseau est interdite, en cas de problème demander l'aide d'un organisateur.

## **Article 10 - comportement**

Il est interdit d'avoir des propos racistes et injurieux envers les autres participants, les visiteurs et les organisateurs. FestiGeek se réserve le droit d'exclure les personnes responsables.

## **Article 11 – pertes et vols**

En aucun cas, FestiGeek, ne pourra être tenu pour responsable des dommages, pertes, ou vols, qui concerneraient les biens apportés par les participants, ainsi que d'éventuels dommages qui pourraient occasionnés aux autres participants; ainsi en cas de contrôle anti-piratage.

## **Article 12 - mineurs**

Les mineurs seront acceptés sous la responsabilité de leurs parents ou garant légal ([autorisation écrite](#)).

Si le mineur n'amène pas l'autorisation écrite, l'entrée de la LAN peut leur être refusée.

Le garant confirme avoir lu et accepté les conditions générales.

## **Article 13 – manipulation du réseau**

Toute tentative de saturation du réseau, de piratage, de vol ainsi que tout comportement déplacé entraînera l'expulsion de la ou les personnes concernées.

## **Article 14 – piratage informatique**

En participant, vous vous engagez à ne pas participer au piratage informatique sous toutes ses formes. Vous êtes responsable du contenu numérique de vos disques et de votre matériel.

## **Article 15 – annulation de la LAN**

L'association organisatrice se réserve le droit de modifier, ou d'annuler purement et simplement la LAN, en raison de tout évènement indépendant de sa volonté.

## **Article 16 - vente**

La vente ou échange de logiciels, l'échange d'œuvres musicales protégées sont interdits.

## **Article 17 – remise des prix**

Les vainqueurs des différents tournois doivent obligatoirement récupérer leurs prix lors de la cérémonie officielle de remise des prix. En cas d'absence lors de la cérémonie le joueur concerné ne pourra réclamer de lots, et ceux-ci seront redistribués à d'autres joueurs lors de la cérémonie ou lors d'une des éditions suivantes.

## Article 18 - licences

Chaque joueur doit posséder les licences de tous les jeux et logiciels ainsi que du système d'exploitation installés sur le pc. Nous vous rappelons que le piratage est un acte répréhensible par la loi.

## Article 19 – consommation de stupéfiants et cigarettes

Il est strictement interdit de fumer dans la salle et de consommer toute sorte de drogue. La consommation d'alcool est autorisée, mais l'alcool fort (Vodka, Whisky, Alcopops etc) est interdit. Les bouteilles en verre sont interdites. Toute personne en état d'ébriété, ou sous l'action de produits stupéfiants, qui perturbe le bon déroulement de la manifestation sera immédiatement expulsée de la LAN.

## Article 20 – accès visiteurs

Les visiteurs ne peuvent pas accéder à la zone de la LAN. Ils peuvent seulement circuler dans les zones publiques, à savoir le Chill-Out et la Aula.

## Article 21 - expulsion

Les organisateurs se réservent le droit d'expulser toutes personnes ne respectant pas ce règlement.

## Article 22 - matériel

Chaque joueur doit venir à la LAN avec un câble réseau RJ-45 de 10m.

## Article 22 – droit à l'image

FestiGeek se donne le droit de publier des photos, vidéos etc. dans la presse, sur les réseaux sociaux et sur site des personnes présentes.

Les tournois peuvent être enregistrés et/ou streamés.