



Charte de la HEHLan 3.0

Article 1 : Description de l'évènement.

La HEHLan est une Lan party, soit un évènement visant à rassembler un grand nombre de joueurs de jeux vidéo sur ordinateur en ayant pour objectif que ces derniers s'affrontent au cours de tournois, le tout dans une ambiance bon enfant.

La HEHLan se déroulera du 4 au 6 avril 2014 dans les locaux de l'Institut Supérieur Industriel Oà Mons, 8A Avenue V. Maistriaux à 7000 Mons.

Chaque joueur dispose de son ordinateur, sur lequel sont installés les programmes nécessaires à la bonne exécution des divers tournois. La HEHLan met à disposition des joueurs un accès électrique et un accès au réseau.

La HEHLan est gérée par les étudiants de 1ere Master en sciences de l'ingénieur industriel finalité informatique du campus technique(ISIMs) de la Haute École en Hainaut (HEH) l'Institut Supérieur.

Article 2 : Participation à la HEHLan.

La participation à la HEHLan ne sera autorisée qu'aux conditions reprises dans la présente charte, moyennant acceptation de cette dernière par le joueur au début de l'évènement.

Si le joueur refuse les conditions de la présente charte ou à défaut de signature, ce dernier se verra refuser l'accès au site et, par voie de conséquence, la participation à l'évènement.

Article 3 : Inscription à la HEHLan.

L'inscription à la HEHLan peut être réalisée sur le site internet dédié à l'évènement ou, s'il y a encore des places disponibles, le jour même avant le début des premiers matchs. Le joueur s'engage à ne pas fournir de renseignements faux ou frauduleux sous peine de se voir refuser l'accès à l'évènement ou d'être expulsé.

Dans les deux cas, l'inscription à la HEHLan ne sera effective qu'à la réception de la participation aux frais du joueur.

De plus, le nombre de place étant limité, les inscriptions peuvent être clôturées prématurément si le nombre maximum de joueurs est atteint avant la date limite pour l'inscription.

Article 4 : Joueurs mineurs.

Toute personne mineure d'âge, défini par les lois et statuts en vigueur en Belgique, désirant participer à la HEHLan, devra se présenter avec le formulaire de consentement parental (voir www.hehlan.be) signé par son tuteur légal afin de pouvoir participer à la lan.



Article 5 : Accès à l'évènement.

Lors de l'arrivée sur le site, une pièce d'identité valide sera exigée à des fins d'identifications.

Le joueur devra s'engager par écrit à respecter la présente charte par une signature en bas du présent document avant d'être conduit à son lieu de jeu.

Une fois les formalités administratives remplies, le joueur sera conduit à sa place par un membre du staff HEHLan.

Article 6 : Matériel

1. Tous les appareils électriques non informatiques (percolateurs, grille-pains, etc.), ainsi que les onduleurs, sont interdits. Les organisateurs de la HEHLan se réservent le droit de confisquer tout matériel contrevenant à cette restriction.
2. Chaque joueur dispose **d'une seule prise électrique** pour raccorder l'ensemble de son équipement. Il est donc conseillé de se munir d'une multiprise.
3. Chaque participant doit se munir d'un câble **Ethernet de minimum 10m**.
4. 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, ...) au réseau sous peine de confiscation du matériel concerné et de disqualification.
5. Il est formellement interdit d'occuper une place ou d'utiliser une IP différente de celle attribuée par les organisateurs de la HEHLan.
6. 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. La connexion Internet mise à disposition lors de l'évènement sera limitée à la connexion des joueurs de League of Legends sur le serveur officiel. Le téléchargement de fichiers ou tout autre transfert important de données au sein du réseau local sera uniquement possible entre équipements directement connectés au même commutateur réseau. Si la fluidité du réseau le permet lorsque tous les joueurs seront connectés, le partage de fichiers et la connexion à Internet seront moins restrictifs.
7. Les organisateurs de la HEHLan ne fournissent aucune garantie de haute disponibilité de la connexion Internet lors de l'évènement.



Article 7 : Activités illégales

1. Le participant accepte, sans limitation, de se conformer aux lois et aux règlements de la HEHLan. Tout manquement à ces lois et règlements, de la part du participant, pourrait lui valoir d'être disqualifié des compétitions et d'être expulsé immédiatement de l'événement HEHLan.
2. Chaque joueur est supposé disposer des licences de tous les jeux et logiciels qui se trouvent sur sa machine.
3. Le participant s'engage à ne pas participer à des échanges illégaux de matériel ou logiciel protégés par la loi portant sur la propriété intellectuelle (copyright, notamment les droits d'auteur) ou à n'importe quelle autre activité illégale pendant qu'il se trouve sur les lieux de l'événement HEHLan ou sur le réseau de l'événement HEHLan. Le participant reconnaît et autorise que l'utilisation de systèmes pair-à-pair sur le réseau de la HEHLan puisse faire l'objet de surveillance et de contrôle.
4. La consommation ou la possession de drogue ou d'alcool est strictement interdite sur le site de la HEH. Les administrateurs de la HEHLan peuvent refuser l'entrée à n'importe quel participant qui semble être visiblement sous l'influence de drogue ou d'alcool.
5. Le visionnement, l'échange et la vente de matériel explicite ou pornographique à l'événement HEHLan sont strictement interdits.

Tout manquement aux présentes dispositions peut entraîner une disqualification et une expulsion du joueur ou de l'équipe, de l'évènement, et ce sans aucune possibilité d'appel, ni aucun remboursement.

Article 8 : Limitation de responsabilités et décharge.

1. La HEHLan, ses directeurs, responsables, employés, ainsi que la Haute Ecole en Hainaut et les commanditaires de la HEHLan, leurs filiales ou divisions, ne peuvent être tenus pour responsable d'un potentiel défaut de fonctionnement de matériel, ni de potentielles erreurs, anomalies ou défauts de fonctionnement provoqués par le logiciel de jeux qui auraient comme conséquence la disqualification ou la perte de rang du participant.
2. La HEHLan, ses directeurs, responsables, employés, ainsi que la Haute Ecole en Hainaut et les commanditaires de la HEHLan, leurs filiales ou divisions, y compris des agences de la publicité et de promotion et des associés de promotion, ne peuvent voir leur responsabilité engagée au niveau de l'attribution des prix.



3. Le participant peut apporter des biens personnels, y compris du matériel informatique, à l'événement HEHLan. Toutefois, il le fera à ses propres risques et la HEHLan ne fournit aucune assurance en vue de la protection des biens personnels.
4. La HEHLan, ses directeurs, responsables, employés et bénévoles, ainsi que la Haute Ecole en Hainaut et les commanditaires de la HEHLan, leurs filiales ou divisions n'assumeront aucune responsabilité en cas de destruction, perte, vol ou endommagement d'un bien personnel lors de l'événement HEHLan.
5. Le participant convient qu'il ou elle assistera à l'événement HEHLan à ses propres risques. La HEHLan ne garantit la présence d'aucun personnel médical lors de l'événement. La HEHLan, ses directeurs, responsables, employés et bénévoles, ainsi que la Haute Ecole en Hainaut et les commanditaires de la HEHLan, leurs filiales ou divisions n'assumeront aucune responsabilité pour n'importe quels dommages ou accidents pendant la durée de l'événement HEHLan, ou pendant le transport vers ou à partir de l'événement HEHLan.

Article 9 : Au cours de l'évènement

9.1 : 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.
2. Une place pour l'évènement est valable pour une personne et un ordinateur muni d'un écran, et vous donne le droit d'occuper une place, attribuée sur place par les organisateurs de la HEHLan.
3. Les dotations seront remises lorsque tous les tournois seront terminés.
4. Chaque gagnant devra participer aux séances photos/vidéos lors de la remise des prix.
5. 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.



9.2 : Fair-play, tricherie et mauvais comportement

1. Aucune forme de tricherie lors des tournois ne sera acceptée, quelle que soit la forme qu'elle peut prendre.
2. Le participant s'engage à n'utiliser que les options contenues dans un jeu et à ne pas modifier ce dernier de façon à obtenir un avantage quelconque, lequel sera considéré comme étant illégal.
3. Des fichiers de configuration personnels ne sont pas autorisés aux événements de la HEHLan.
4. Lors des tournois, toute modification changeant le fonctionnement normal ou les paramètres de jeu est susceptible d'être considérée comme un acte de tricherie.
5. Toute modification d'un quelconque paramètre du jeu devra être préalablement approuvée par la HEHLan.
6. La HEHLan se garde le droit de vérifier la configuration de n'importe quel ordinateur pour vérifier que celle-ci est conforme aux dispositions susmentionnées. Elle fera de plus des vérifications sporadiques sur plusieurs ordinateurs de joueur. S'il se trouve qu'un joueur a effectivement triché, il se retrouvera automatiquement exclu de toutes les compétitions de la HEHLan. De plus, un joueur qui refuse qu'un responsable de tournois vérifie sa configuration sera automatiquement tenu pour coupable de tricherie, et sera donc exclu de toutes les compétitions de la HEHLan.
7. Seront permises : les modifications n'affectant que le taux de rafraîchissement (sous réserve d'une interdiction particulière).
8. Ne seront pas tolérés :
 - les modifications aux « skins » lorsque celles-ci ne correspondent plus aux paramètres initiaux du jeu. En cas de compétition en équipe, l'équipe entière devra subir les conséquences d'un verdict de tricherie lors du déroulement du tournoi.
 - C'est donc la responsabilité de l'équipe de s'assurer, pour chacun des tournois, de la configuration de ses membres, sous peine d'en subir les conséquences ci-dessus exposées.
 - Employer des enceintes (l'usage de casques audio est fortement recommandé).
 - 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.



- Ces listes ne sont toutefois pas exhaustives.
9. Toute personne ayant un comportement jugé déplaisant par un responsable de la HEHLan se verra expulsée de l'évènement sans aucun remboursement et sans aucune discussion possible. Sont inclus dans les comportements déplaisants : violence ou harcèlement, verbal ou physique, menace de toute sorte envers les organisateurs de la HEHLan ou les autres joueurs ainsi que le vol ou le bris volontaire d'équipement appartenant à la HEHLan ou à un autre particulier présent. Cette liste n'est toutefois pas exhaustive.
 10. Des poursuites judiciaires peuvent être entreprises contre cette personne en question.

Article 10 : Droit au remboursement

Dans le cas où l'évènement viendrait à être annulé, l'intégralité des entrées déjà payées seront remboursées aux joueurs concernés. Par contre, aucun des évènements suivants ne garantit une réduction ou un remboursement du prix d'entrée :

- Interruption du réseau et/ou de l'électricité.
- Annulation d'un tournoi.
-

Article 11 : Médias

Tous les participants acceptent d'apparaître sur tous les médias visuels et sonores liés à l'évènement.

Article 12 : Signature

La HEHLan considère que le surnom « nickname » d'un joueur est un identificateur valable de l'identité d'un individu. L'acte d'inscrire son surnom à un quelconque endroit (document, formulaire, blog, etc.) revient donc à inscrire sa signature et implique toutes ses considérations légales.

Article 13 : Collecte des données

1. En fournissant des renseignements personnels de tout genre, vous donnez le droit à la HEHLan d'utiliser ces données à des fins d'analyse et de statistiques. L'équipe de la HEHLan s'engage à ne pas diffuser ces informations à quiconque n'étant pas directement impliqué dans l'organisation de la HEHLan. Parmi ceux considérés comme des membres de l'organisation immédiate nous incluons le comité exécutif de la HEHLan ou toute unité de service officielle de la Haute Ecole en Hainaut.
2. Bien que les informations personnelles restent confidentielles, la HEHLan se dégage de toute responsabilité au cas où ces informations se verraient publiées à l'insu ou sans le consentement écrit de la HEHLan.



Article 14 : Politique de modification de cette présente charte.

Les organisateurs de la HEHLan se réservent le droit de changer les termes et les conditions qui régissent l'inscription ou la participation à l'événement de la HEHLan. Le participant à la HEHLan a la responsabilité de passer en revue régulièrement ces modalités et conditions. La HEHLan s'engage à mettre à jour sur le site internet le plus rapidement possible toute modification au règlement. Les modifications n'entreront en vigueur que lorsqu'elles seront sur le site internet.

J'ai lu et accepte cette présente charte, en foi de quoi je signe :

Nom :
Surnom :
E-Mail :
Date :
Signature :