

Règlement intérieur de l'activité LAN (Local Area Network)

Ce document doit être lu et signé par chaque participant pour confirmer son accord avec le dit règlement et prouver sa présence lors de l'évènement. En cas de refus le participant ne sera pas autorisé à rejoindre les autres participants.

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

Les organisateurs se réservent le droit d'expulser toute personnes ne respectant pas ce règlement ou nuisant au bon déroulement de la manifestation.

Règles de conduite

- 1.1 En cas de dégradation, de casse ou de vol de matériel des participants, GoodGame ne pourra être tenu responsable. Toute dégradation de matériel causée à un tiers devra être réparée par l'auteur de l'acte. Chaque participant est responsable des biens personnels qu'il apporte.
- 1.2 Toute tentative de saturation du réseau, de piratage, de vol ainsi que tout comportement déplacé entraînera l'expulsion immédiate de la personne concernée.
- 1.3 Il est strictement interdit de fumer dans la salle, de posséder, de consommer et de vendre des boissons alcoolisées et toute sorte de drogue. Toute personne en état d'ébriété, ou sous l'action de produits stupéfiants, sera immédiatement expulsée de la LAN.
- 1.4 Le matériel de réseau (serveur, switchs, câbles, etc...) ne peut être configuré, modifié ou déplacé que par les organisateurs.
- 1.5 Les échanges de fichiers sont tolérés mais les organisateurs déclinent toutes responsabilités quant à la nature des données contenues sur les machines personnelles des joueurs ou transitant par le réseau.
- 1.6 Tout comportement de nature dangereuse (physique ou matérielle) quel qu'il soit entraînera l'exclusion du participant.

Règles concernant le matériel du participant

- 2.01 L'utilisation de tous systèmes audio (enceinte, caisson de basse, etc...) est interdite, seuls les casques d'écoute et les micros sont autorisés.
- 2.02 Chaque participants est responsable du contenu numérique de ses disques durs et de son matériel personnels.

- 2.03 Les branchements des prises électriques et des câbles réseaux sur les switchs vous seront indiqués par les organisateurs. De même, vous poserez votre matériel à l'endroit indiqué par les organisateurs. Une adresse IP fixe sera attribuée à chaque joueur pour se connecter au réseau.
- 2.04 Vous devez disposer de tout le matériel nécessaire pour jouer en réseau : un ordinateur, une carte réseau (10, 100 ou 1000 Mb) et un câble réseau RJ45 d'au moins 5 mètres (10 mètres conseillés). Pour l'installation et la configuration de votre carte réseau vous pourrez demander de l'aide aux organisateurs à condition de disposer des pilotes (si la carte n'est pas déjà reconnue par votre système d'exploitation).
- 2.05 Les organisateurs déclinent toute responsabilité quant aux dégâts pouvant être occasionnés au matériel des joueurs suite à une éventuelle défaillance électrique ou autre.
- 2.06 Les joueurs devront veiller à l'absence de tout virus sur leur machine et être à jour concernant les failles de sécurité de leur système. Un joueur dont la machine s'avérera infectée sera isolé du réseau jusqu'à résolution du problème.
- 2.07 Chaque joueur doit posséder une rallonge électrique et une multiprise de façon à permettre le bon fonctionnement de sa machine.
- 2.08 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.

Règles concernant le local

- 3.01 Les locaux nous sont soit prêtés, soit loués. Pour pouvoir continuer de bénéficier de ces privilèges, les organisateurs se réservent le droit d'expulser immédiatement l'auteur de n'importe quelle forme de dégradation des locaux ou du matériel que les locaux contiennent. De plus l'auteur de la dite dégradation sera porté responsable de son acte et devra dédommager le(s) propriétaire(s) des locaux.

Règles de sécurité

- 4.01 Chaque participant doit formellement indiquer lors de son inscription si il est sujet aux crises d'épilepsie, ou pertes de connaissance dû à la stimulation visuelle de certains effets stroboscopiques ou lumineux.
- 4.02 Il est strictement interdit d'utiliser des appareils électriques autres que votre PC sans l'accord des organisateurs.
- 4.03 Toute manipulation électrique ou sur le réseau est interdite, en cas de problème demander l'aide d'un organisateur.
- 4.04 Les mineurs seront acceptés sous la responsabilité de leurs parents (autorisation écrite).
- 4.05 Les organisateurs se réservent le droit de suspendre temporairement la mise en service des infrastructures réseaux et informatiques en cas de nécessité (notamment pendant un orage).
- 4.06 Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de vols commis à l'encontre des participants. La sécurité sera néanmoins assurée par un filtrage des entrées et sorties.