



Conditions Générales d'Inscription

Désignation du groupe organisateur :

Cet évènement e-sport est organisé bénévolement par les membres de l'association LANALOGIX. L'objectif de cet évènement est non lucratif et permet aux membres de mettre en avant leurs formations, leurs compétences techniques et organisationnelles.

Article 1. Propriété intellectuelle

L'intégralité du portail "afti-lan.fr" est protégé par la législation française relative à la propriété intellectuelle. L'ensemble relève des législations française et internationale sur le droit d'auteur et la propriété intellectuelle. Tous les droits de reproduction sont réservés par leurs déposants respectifs, y compris pour les documents textuels, iconographiques et photographiques.

Article 2. Acceptation des conditions générales d'utilisation

Avant de pouvoir finaliser son inscription à l'évènement, l'utilisateur doit d'abord accepter les présentes conditions et se conformer au règlement intérieur et informatique de l'établissement d'accueil.

L'utilisateur ne pourra pas accéder à l'évènement s'il n'en a pas au préalable accepté les conditions générales d'utilisation. L'acceptation des conditions générales d'utilisations résultera du clic par l'utilisateur dans le formulaire d'inscription au tournoi Afti-Lan en ligne.

Article 3. Données personnelles - Droit d'accès et de rectification

L'utilisateur peut visiter le portail "afti-lan.fr" sur Internet sans avoir à décliner son identité et à fournir des informations personnelles le concernant. Cependant, demander des informations pour traiter les inscriptions aux compétitions/manifestations peut s'avérer nécessaire. L'utilisateur peut demander à consulter et/ou modifier ses données personnelles en contactant directement l'équipe d'administration du site par mail à contact@afti-lan.fr.

Voici une synthèse de l'intégralité des informations personnelles recueillies :

- Prénom et Nom et Date de naissance
- Adresse E-mail valable
- Numéro de téléphone
- Pseudo (utilisé pendant l'évènement)
- Team (pseudo de l'équipe d'appartenance du joueur)
- Steam ID

Les informations vous concernant et les adresses électroniques soumises ne sont et ne seront jamais cédées à des tiers. Elles ne seront utilisées que par les organisateurs et notre support pour le bon fonctionnement du portail "afti-lan.fr" et le bon déroulement de l'évènement.

Ces portails, ainsi que le traitement des données nécessaires au bon fonctionnement des services proposés aux internautes, feront l'objet de traitements automatisés.

Article 4. Objet et tarif des services proposés

Le tarif de l'inscription est fixé par l'équipe encadrante de l'évènement, deux types de tarifs sont proposés :

- Participant (joueur) Counter Strike Global Offensive : 40€ TTC
- Participant (joueur) Rocket League : 25€ TTC
- Visiteur (non-joueur) : Gratuit

Ces tarifs comprennent les frais d'inscription dus à l'organisateur (pour les frais divers de l'évènement) ainsi que les frais de gestion du portail "afti-lan.fr".

Des produits alimentaires seront disponibles à la vente au cours de l'évènement. Les frais liés à ces derniers ne sont en aucune manière supportés par les frais d'inscription. Les modalités et tarifs appliqués ne dépendront pas du statut joueur ou du visiteur. Enfin, aucune obligation à la consommation de ses articles n'est imposée au cours de l'évènement par l'organisateur, chacun étant libre d'y consommer des aliments et boissons (hors produits alcoolisés) ramenées de l'extérieur.

Article 5. Conclusion d'une inscription en ligne

Avant de confirmer une inscription, l'utilisateur en vérifie tous les détails :

- Sa disponibilité à la date dudit évènement ;
- Sa capacité à participer à l'évènement (transport, matériels, logiciels, etc.) ;
- Sa capacité d'effectuer le règlement du prix total de la participation à l'évènement (sans se mettre personnellement dans une situation financière délicate) ;
- Que les informations saisies dans le formulaire soient correctes.

Le portail d'inscription adresse à l'utilisateur, par voie électronique, un accusé de réception de son inscription. Cette formalité donne à l'utilisateur la certitude que son intention de s'inscrire a bien été prise en compte et a été transmise à l'organisateur de la compétition/manifestation.

Celui-ci récapitule les éléments soumis lors de l'inscription ainsi que les informations pratiques de l'évènement. Un lien vers l'espace de paiement sera envoyé quand l'équipe est au complet et si, et seulement si, la compétition/manifestation ne possède pas déjà les 16 équipes. Dans ce cas présent, l'équipe sera mise en liste d'attente. Si une équipe inscrite à la compétition/manifestation se désiste, une équipe de la liste d'attente recevra un lien vers l'espace de paiement pour remplacer l'équipe inscrite.

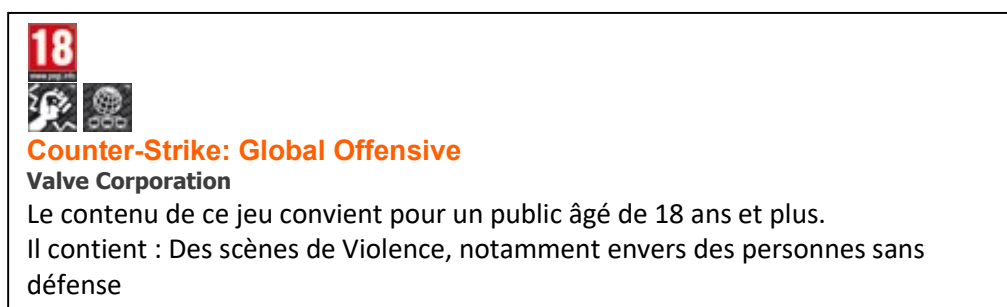
Article 6. Limite d'âge et de participation

L'évènement organisé est à but de loisir et permet d'étendre la visibilité des personnes porteurs du projet et de l'école CFA AFORP à Issy-Les-Moulineaux. Dans ce contexte, il est rappelé que l'accès aux jeux vidéo par des mineurs est soumis à l'autorité parentale.

On notera donc que les jeux proposés lors de l'évènement peuvent être déconseillés aux joueurs de moins de 16 ou 18 ans, en raison du contenu des jeux qui peuvent potentiellement gêner un joueur non averti, notamment en cas d'utilisation de langage grossier ou de scènes de violence.

L'inscription et la participation des mineurs au jeu est autorisée **pour une personne âgée de 16 minimum** et à la condition qu'un **accord parental** préalable, écrit, daté et signé leur ait été donné. Toute participation d'un mineur fera présumer que celui-ci a obtenu cette autorisation.

Signalons toutefois la signalisation suivante pour le/les jeu(x) suivants, objets de l'évènement (source PEGI *Pan European Game Information*)



Article 7. Modes de règlement

L'organisation de l'évènement s'appuie sur les sites Paypal et Sumup pour la gestion de la trésorerie des inscriptions en ligne. Les conditions d'accès à ce service sont propres au site marchand et aucune responsabilité n'est portée par les organisateurs de l'évènement quant à l'inscription, le traitement des données et d'éventuels dysfonctionnements ou indisponibilités du service fourni par Paypal ainsi que Sumup.

La commande d'inscription sera conclue définitivement lorsque l'utilisateur aura finalisé le paiement auprès du site Paypal ou Sumup.

Seul l'organisateur de la compétition/manifestation possède le droit de transformer une demande d'inscription en engagement définitif.

Les tarifs d'inscription sont indiqués en euros. Le règlement s'effectue à la commande par :

- Cartes bancaires Visa et Mastercard
- Paypal

Article 8. Annulation et remboursement

Annulation par l'organisme organisateur :

En cas d'équipe incomplète, les organisateurs de l'évènement peuvent procéder à l'annulation d'une participation. Dans le cas, du rejet de l'inscription de l'utilisateur par l'organisateur de la compétition/manifestation, le montant des frais d'inscription est remboursé à l'exception des frais de gestion engagés.

De même, en cas d'annulation de la compétition/manifestation, le montant des frais d'inscription est remboursé.

Annulation par le participant :

En cas d'annulation de la participation dans un délai minimum 72h avant le début de l'évènement, les frais d'inscription engagés seront remboursés à l'exception des frais de gestion engagés par les organisateurs de l'évènement.

Si le délai est inférieur à 72h, les frais engagés par le participant ne seront pas remboursés, sauf en cas de force majeure dûment constatée.

Article 9. Participants et Attribution des lots

A l'issue de ce tournoi, un « cash prize » sera remis aux participants. La méthode appliquée pour déduire le prix pour les participants est calculée de la façon suivante :

Coût de l'inscription x Nombre de participants – frais d'organisation et d'accueil = CashPrize

Dans le cas où toutes les équipes seront présentes, des prix seront distribués aux trois premiers de la façon suivante :

- 1^{er} : 50% du CashPrize
- 2^{ème} : 30% du CashPrize
- 3^{ème} : 20% du CashPrize

Par mesure de sécurité les récompenses ne sont jamais remises en espèce aux gagnants, mais uniquement par chèque ou virements aux équipes concernées.