

Règlements généraux pour les Grandeurs-natures

Introduction

Ce document a pour but d'expliquer les règles de sécurité ainsi que les spécifications au niveau des armes, armures et costumes qui sont en vigueur lors des activités de Grandeur nature de l'AJJRO. Le joueur se doit de connaître ces règles et de s'y conformer. L'AJJRO se réserve le droit de sévir contre un membre qui contrevient à ces règlements, allant jusqu'au retrait du droit de participer aux activités de l'AJJRO.

Homologation

Le comité homologation a pour but de faire respecter les règles de l'AJJRO, d'inscrire les membres aux différentes activités et d'accueillir les membres au début d'une activité ainsi qu'à la fin de celle-ci.

Dans le cas d'un participant mineur, une autorisation parentale est exigée avant de s'inscrire aux activités de l'AJJRO. Lorsqu'un participant devient membre, une autorisation parentale est requise et il n'aura plus à fournir une autorisation pour chaque activité.

En début d'activité de grandeur nature, le comité homologation vérifiera les éléments suivants :

- Validation de l'inscription
- Cohérence de la feuille de personnage
- Vérification des armes et flèches (Les armes considérées comme dangereuses seront confisquées pour la durée de l'activité, **aucun** matériel de réparation ne sera fournis par le comité).
- Une flèche sera ouverte pour en vérifier la confection. Veuillez préparer du matériel pour la réparer.
- Vérification des armures (Les armures considérées comme dangereuses seront confisquées pour la durée de l'activité, **aucun** matériel de réparation ne sera fournis par le comité).
- Vérification du costume (Le participant doit avoir un costume acceptable pour entrer sur le terrain. Voir plus bas.)
- Le comité se réserve le droit d'ouvrir les glacières et les sacs. Si le participant refuse, il ne sera pas accepté sur le terrain.

Sécurité générale

Disposition des tentes sur le terrain

Périmètre autour des ronds de feu qui détermine la limite permise où les tentes devraient être établies.

On suggère que les combats ne se fassent pas devant les tentes.

Ne pas mettre de tente sur le bord des chemins, près des feux et près des bâtiments

Ronds de feu

Il n'est pas permis de faire ou d'agrandir un rond de feu sans avoir l'approbation du propriétaire et d'un membre du comité de l'homologation.

Il n'est pas permis de faire des ronds de feu de plus de deux pieds de large.

Les seuls combustibles permis sont le papier et le bois.

Il est interdit de suspendre des objets inflammables au dessus du feu, sauf pour les marmites et instruments de cuisson.

Coupe de bois

Interdiction de couper les arbres vivants.

Pour tout doute à ce sujet, consulter un membre de l'homologation.

Déchets

Chacun est responsable de rapporter ses propres déchets. Le terrain doit être dans le même état que lorsque l'on est arrivé.

Vol

Il n'est acceptable de voler, en jeu, que ce qui a été donné par l'homologation au début du jeu.

Les armes qui deviennent magiques peuvent être volées. Même les armes des joueurs.

Exception à la règle : objets fétiches et symboles religieux, poupées voodoo.

Autre

Il est interdit de se battre avec une flamme vive dans les mains.

Pas de lampe de poche, seulement des lumières décorum. Exception : dans le camp, à pointer par terre et utilisateur du sort « lumière magique » avec une lampe de poche utilisant des piles AA.

Règles de terrain

- Tous les mégots de cigarettes doivent être jetés dans les aires de feu
- Les participants devront ramasser eux-même leurs déchets et s'en débarrasser.
- Les arbres vivants ne doivent en aucun temps être endommagés (que ce soit pour faire du bois de chauffage ou même briser les branches).
- Aucune voiture ne sera acceptée sur le terrain afin d'éviter la détérioration des chemins et les embouteillages à la fin des GN. Seuls les organisateurs possèdent ce pouvoir (pas les PNJ).
- Les infrastructures présentes sur le terrain ne doivent sous aucune considération être endommagées.
- Il est interdit de déranger les propriétaires. Ainsi, les participants doivent aviser la personne responsable de leur transport de l'heure à laquelle ils quitteront les lieux : aucun appel téléphonique ne se fera du domicile des propriétaires.
- Les seuls sites de feu utilisables sont ceux déjà présent sur le site. Ils ne peuvent être « agrandis » ou « changés d'entraits ». De même, une personne devra toujours être présente si le feu n'est pas

totallement éteint. De même, la hauteur du feu se doit de demeurer raisonnable.

- Le terrain devant demeurer dans un état impeccable, tous devront le laisser dans l'état qu'il était à leur arrivé. Il est de la responsabilité des participants d'informer le comité d'homologation de tout problème présent sur le terrain à leur arrivée : dans le cas contraire, ils seront considérés comme les responsables.

Armes

On conseille aux joueurs qui ont une arme en latex d'en prévoir une de rechange au cas où leur arme principale serait endommagée pendant un combat, car leur armature est trop dangereuse pour être réparée avec seulement un morceau de ducktape.

- Les armes de latex doivent être testées comme les armes de ducktape au niveau homologation.

Matériaux utilisés

De loin, *les tuyaux de PVC et les tiges de fibre de verre sont les plus sécuritaires et par conséquent les seuls acceptés.*

*Le bois et le métal doivent être **oubliés** pour la fabrication de vos armes. Le métal est trop lourd et solide pour offrir un impact sécuritaire (le coup sera probablement trop fort et le choc pourrait être trop dur pour un os!).*

Armes de jet : Rappelez-vous aussi que les armes de jet *ne doivent comporter aucune armature* à l'intérieur, toujours afin de diminuer les risques de blessures.

Rembourrage des armes

Nous recommandons l'utilisation du *tuyau de mousse gris* (isolant à tuyau) et les *tapis de mousse bleus*. Notez toutefois que ces derniers sont plus denses que la mousse grise, ce qui augmente la force d'impact. Assurez-vous que votre arme absorbe suffisamment les chocs pour éviter les blessures!

Toutes armes comportant une armature : Compte tenu du potentiel d'impact de ces armes, *deux épaisseurs de mousse sont nécessaires sur la zone d'impact* (la lame pour une épée, etc.).

Utilisation du ruban adhésif (duck-tape)

Une seule couche est suffisante! En mettre plus ne fait que rendre l'arme plus dure et plus dangereuse!

Il est absolument interdit d'enrouler le ruban adhésif en spirale autour de l'arme (ce qui la durcit et la rend sujette à fendre).

Voir les documents annexes pour savoir comment fabriquer ses armes et flèches.

Armures/boucliers

Aucune armure ou boucliers possédant les caractéristiques suivantes ne seront admises sur le site : protubérances dangereuses, extrémités coupantes ou aspérités pointues.

Voir les documents annexes pour savoir comment fabriquer son armure antique.

Costumes

Costumes interdits

On dresse une liste des choses que l'on **ne veut pas voir** sur le costume visible. Il a été dit que ce qui est mis en dessous de l'armure compte comme un costume visible.

- Jeans, sauf ceux qui ont été médiévalisé (à l'exception des jeans bleus)
- Tout vêtements sports (incluant serviette de douche)
- Logos et motifs non explicitement médiéval
- Casquettes
- Pantalons cargos
- Fermeture éclair, ni bouton pressoir visible
- T-Shirts
- Cotton ouaté
- Chemise non médiévalisé
- Culottes courtes (sauf celles style « bouffon »)

Suggestions

Chaussures/bottes brun, noir ou vert forêt.

Voir les documents annexes pour savoir comment médiévaliser les costumes