



Campagne de guerre des Monts-Venteux 2011

Règles d'homologation



Armure

Les points de vos armures seront confirmés lors de votre homologation.

L'armure ne doit pas présenter d'arête saillante pouvant blesser ou abimer les armes des autres joueurs (ni les joueurs).

Arme

Les armes se doivent d'être légères afin de ne pas avoir un impact cinétique pouvant blesser les autres joueurs.

Les armes doivent être suffisamment rembourrées afin que l'on ne sente pas l'armature. De nombreux tutoriaux existent sur internet pour la conception d'armes de GN sécuritaires.

Les armes ne doivent pas comporter d'armature en métal.

Arcs, arbalètes, Flèches et carreaux

On ne peut pas utiliser un arc/arbalète pour parer un coup. Sinon c'est le bras tenant l'arme qui subit les dégâts. (en commençant par l'éventuelle armure)

Un arc ne doit pas avoir plus de 20 livres de pression pour une flèche de 80 cm d'allonge.

Une arbalète ne doit pas avoir plus de 30 livres de pression.

Une flèche ne doit pas être plus grande que 90cm au total.

Une flèche/carreau sera prise et ouverte au hasard dans votre réserve lors de l'homologation afin de s'assurer de sa conformité aux normes de sécurité. (prévoyez du ducktape pour la réparer)

Il est de la responsabilité des archers de ne pas tirer des flèches sur le terrain qui ne sembleraient ne plus répondre aux normes de sécurité (mousse ouverte ne tenant pas en place, plume arrachée, armature fendue etc..)

Les flèches/carreaux doivent respecter les normes suivantes :

Avoir une armature en gougeon de bois ou fibre carbone.

Contenir au moins 2 plumes (tape, plastique ou plumes).

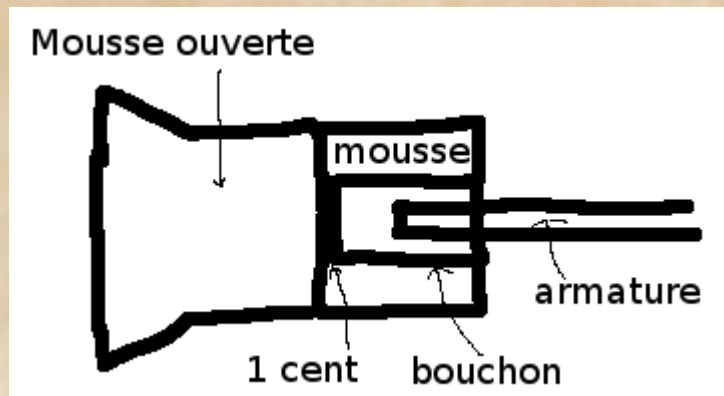
l'armature doit être rentrée et fixée (colle ou duck tape) dans un bouchon (liège ou plastique).

Une piécette de métal doit être fixée au bout du bouchon (duck tape et éventuellement colle).

Minimum 2 po de mousse ouverte (mousse de matelas) après la cent.

Mousse ouverte apparente de la pointe minimum 2po x 2po x 1po.

Être suffisamment maintenue tout au long de sa construction par du DuckTape et ou de la colle.



Armes à une main

Les armes à une main mesurent entre 30cm et 1m10. Elles doivent être conçues de manière sécuritaire et font 1 point de dommage

Armes à deux mains

Épée à deux main

Les épées à deux mains mesurent entre 110 cm et 1m50. Elles doivent être tenues à 2 mains en tout temps.



Halbardes

Les halbardes mesurent entre 1m80 et 2m10. Leur armature devra être faite en bambou 1 à 2 pouces de diamètre. Elles doivent être tenu à 2 mains et au minimum à 60cm de chaque extrémités. Elles peuvent être utilisées pour l'estoc si conçu en conséquence (CF lance). Elles devront être conçues comme une arme tranchante (tête de hache). Elles font 2 points de dommage.

Lances

Les lances sont seulement utilisées pour l'estoc. Elles doivent respecter les normes suivantes :

Mesurer entre 1m80 et 2m75 (6p à 9p)

Avoir une armature en bambou de 1 à 2 pouces de diamètre

Extrémités de l'armature sécurisées

Minimum de 1m (3p) de mousse sous la tête de la lance suffisamment dense pour ne pas sentir l'armature

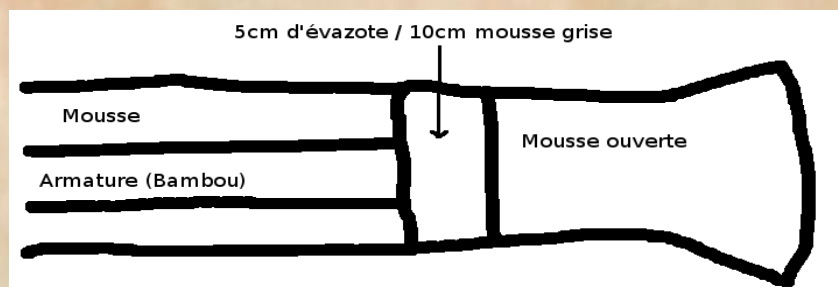
Coussin de 5cm d'évazote / 10cm de mousse grise aux extrémités de l'armature

20cm de mousse ouverte (mousse de matelas) après le coussin (coté pointe)

Base / pommeau rembourré de mousse

Mousse ouverte apparente de la pointe minimum 4po x 4po x 2po

Être suffisamment maintenue tout au long de sa construction par du DuckTape et ou de la colle.



Bouclier

La dimension maximale d'un bouclier est de 1m50.

Un bouclier ne doit pas présenter d'arête saillante pouvant blesser ou abimer les armes des autres joueurs. Son contour doit être suffisamment bien rembourré (tuyau d'arrosage + mousse d'isolation)

Les boucliers sur le dos, épaule ou autre moyen détourné pour gagner de l'armure ne comptent pas.

Un bouclier doit être maintenu par la main et ou l'avant bras.

Décorum

L'aspect décorum est important dans la mentalité de l'AJJRO. Aussi nous vous demandons de ne pas prendre de vêtements qui sortiraient de l'ambiance médiéval fantastique de l'activité.

De même préférez des chaussures aux couleurs foncées. (pas d'espadrilles, idéalement des chaussures de randonnées)

Les couleurs fluax sont donc à banir.

Maréchaux et homologation

Les maréchaux ont autorité suprême sur les équipements sur le terrain et peuvent confisquer une pièce d'équipement qu'ils jugent dangereuse même si elle a passé l'homologation.

Même si ce n'est pas spécifié dans les règlements et peu importe votre avis, un maréchal peut vous refuser l'entrée sur le terrain d'une pièce de votre équipement qu'il jugerait dangereuse.

Aussi, si vous pensez avoir une idée géniale mais ne savez pas si elle sera acceptée, envoyez un courriel à homologation@ajjro.org avant de dépenser de l'argent que vous regretterez plus tard....