



Règlements lors des activités de l'AJJRO

Introduction

Ce document a pour but d'expliquer les règles de sécurité ainsi que les spécifications au niveau des armes, armures et costumes qui doivent être respectés lors des activités de Grandeur nature de l'AJJRO. Tout participant doit connaître et respecter ces règles. L'AJJRO se réserve le droit de sévir contre toute personne qui y contrevient, allant jusqu'au retrait du droit de participer à ses activités.

Homologation

Le comité homologation a pour mission de faire respecter les règles et règlements de l'AJJRO, d'inscrire les participants aux différentes activités et de les accueillir 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.

Lors de l'inscription et/ou sur le terrain, le Comité homologation vérifiera les éléments suivants :

- Vérifier si la fiche d'inscription (en ligne) est bien remplie. Accompagnée de la fiche d'autorisation parentale si nécessaire.
- Vérifier si la feuille de personnage est correctement remplie.
- Vérifier les armes, armures et flèches.
 - Les armes considérées comme dangereuses seront confisquées pour la durée de l'activité, aucun matériel de réparation ne sera fourni.
 - Une flèche sera ouverte pour en vérifier la confection. Veuillez préparer du matériel pour la réparer.
 - Les armures considérées comme dangereuses seront confisquées pour la durée de l'activité, aucun matériel de réparation ne sera fourni.
- Vérifier les costumes : Le participant doit avoir un costume acceptable pour entrer sur le terrain, le plus décorum possible.

Sécurité et bon déroulement des activités

Campements et dispositions des tentes

- Seuls les campements identifiés comme tels peuvent être utilisés.
- Les tentes doivent être disposées à une distance sécuritaire des ronds de feu.

Ronds de feu

- Aucun feu n'est permis sauf en présence d'un rond de feu clairement identifiable.
- Il n'est pas permis de faire un nouveau rond de feu ou d'en agrandir un.
- Les combats autour des ronds de feu sont interdits.
- Prière de ne pas jeter de matières non combustibles.

Coupe de bois

- Il est interdit de couper ou d'arracher des arbres vivants (y compris l'écorce).

Déchets

- Chacun est responsable de rapporter ses propres déchets. Le terrain doit être dans le même état que lorsque l'on est arrivé.
- Les mégots de cigarette doivent être jetés dans un rond de feu.

Drogues et alcool

- La consommation de drogues illégales ne sera pas tolérée. Toute personne prise en possession ou sous l'effet de drogues illégales est susceptible d'être banni de l'AJRO.
- La consommation d'alcool est interdite, sauf autorisation expresse. Toute personne en état d'ébriété est susceptible d'être banni de l'AJRO.

Infrastructures et constructions

- Aucun participant n'est autorisé à se rendre à la maison des propriétaires et de les déranger.
- Les infrastructures présentes sur le terrain ne doivent pas être endommagées.
- Si une construction ne vous apparaît pas sécuritaire, soyez prudent et avisez les organisateurs ou quelqu'un du Comité homologation.

Véhicules sur le terrain

- Sauf permission expresse du Comité homologation ou des organisateurs, AUCUN VÉHICULE n'est autorisé sur le terrain.
- Les véhicules doivent être stationnés dans les endroits indiqués.

Vols

- Tous les items mit « en jeu » peuvent être volés : objets magique, argent, parchemins magiques, runes, etc.
- Dans le cas d'une arme magique d'un joueur, l'arme du joueur ne peut PAS être volée. Pour ce faire, il faut enlever le ruban de couleur et la mettre sur une arme semblable.
- Aucun vol d'un élément « hors jeu », appartenant à un joueur ou à l'AJRO ne sera autorisé et toléré.

Divers

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

- Éviter au maximum l'utilisation d'une lampe de poche, sauf pour les sorts de lumière magique ou dans les tentes.

Armes, armures et boucliers

Armes

- Si vous fabriquez votre propre arme, seuls les tuyaux de PVC et les tiges de fibre de verre sont acceptés. Aucune base de métal et de bois (sauf pour les flèches).
- Armes de jet : Ces dernières ne doivent contenir aucune armature à l'intérieur.
- 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!
- 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).

Boucliers

- Tous bouclier doit être recouvert de mousse isolante.
- De plus, les boucliers en métal doivent être recouverts de tuyau vert (d'arrosage) en plus de la mousse isolante par-dessus.
- Aucun bouclier possédant les caractéristiques suivantes ne seront admises sur le site : protubérances dangereuses, extrémités coupantes ou aspérités pointues.

Armures

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

Costumes

Les éléments de costume visibles suivants ne sont pas recommandés et sont interdits :

- Jeans.
- Vêtements de sports.
- Logos et motifs non explicitement médiéval.
- Casquettes.
- Pantalons cargos.
- Fermeture éclair et bouton presseur visible.
- T-shirts.
- Cotton ouaté.
- Chemise non médiéval.
- Culottes courtes (sauf celles style « bouffon »).