

Rédaction : Annelise Eireann
Mise en page : Jane Besançon
Photographie : Laureen Keravec

LIVRET DE SECURITE



L É G E N D E S
D'HYBORÉE

UN GRANDEUR NATURE MEDIEVAL FANTASTIQUE



SOMMAIRE

- 
-  I RÈGLES GÉNÉRALES DE SÉCURITÉ
 -  II SÉCURITÉ PHYSIQUE
 -  III SÉCURITÉ DES COMBATS
 -  IV SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE
 -  V SÉCURITÉ DU SITE



Eve Oniris met un point d'honneur à la **sécurité** de ses participantes et participants. L'association se réserve le droit d'**exclure du terrain**, et de déposer plainte si nécessaire, contre une personne qui mettrait en **danger l'intégrité physique ou émotionnelle** des autres par son attitude. Il en va de même en cas de péril contre le lieu du GN. L'association insiste sur le fait, qu'en plus de ce livret, les **lois françaises** doivent être respectées tout au long du jeu, et que le cas échéant, elle se réserve le droit d'en référer aux forces de l'ordre pendant l'évènement.

RÈGLES GÉNÉRALES DE SÉCURITÉ

- Le RP autour du **viol** et/ou des **agressions sexuelles** est **formellement interdit**, qu'il soit fait par évocation, description, simulation. Les menaces de viol sont aussi proscrites.
 - Les arbitres, scénaristes et orgas sont en droit de demander à un.e combattant.e, qui a une attitude dangereuse durant le combat, de sortir de la mêlée. **Eve Oniris se réserve le droit d'interdire de combattre durant tout le GN** à quelqu'un qui se serait montré dangereux ou serait trop alcoolisé et/ou sous stupéfiant.
 - Le poste de secours physique (**croix rouge**), la safe zone, et le PC joueur se situent au même endroit de la plaine, dans une zone entièrement HRP signalée par de la rubalise. Dans cette zone, vous trouverez facilement de l'aide en cas de besoin
 - Le **bandeau blanc** est porté autour de la tête par une personne qui souhaite être considérée comme hors jeu (dans le cadre prévu par les règles : déplacements vers les arènes ou autres lieux sur demande des scénaristes, problème physique ou émotionnel, etc...). Vous ne pouvez pas interagir avec elle ou tenir compte de sa présence
 - Les **mineur.es** doivent porter un canon d'avant bras en cuir jaune durant tout le GN. Protégez-les en adaptant votre jeu en leur présence.
-
- Ce brassard jaune peut aussi être porté par des majeur.es, qui en ont fait la demande, pour des raisons psychiques ou physiques. Modérez votre jeu avec eux. Ils peuvent combattre -en ce cas modérez vos coups- ou choisir de s'asseoir au sol en montrant leur brassard. Ils sont alors considérés agonisant.es d'office. **Quand quelqu'un qui porte le brassard apparaît enceinte ou blessé, redoublez de vigilance**
- La rubalise indique un danger ou une zone hors jeu. Vous avez l'**interdiction totale** de la franchir (sauf autorisation express de l'organisation)



SÉCURITÉ PHYSIQUE

L'organisation dispose d'un **poste de secours** tenu par des bénévoles croix rouge. Ils disposent d'une formation leur permettant d'évaluer la gravité d'un état de santé et de demander un éventuel relais aux pompiers/samu. A partir du moment où votre condition physique ne vous permet plus de jouer, n'hésitez pas à demander de l'aide. **Aucun accord orga n'est nécessaire pour vous y rendre**, si besoin faites-vous accompagner. Pensez à mettre votre bandeau blanc pour le trajet.

Les blessures les plus courantes en GN sont les entorses (genoux/chevilles). Chaussez-vous pour votre sécurité avant l'esthétisme. Ne négligez pas non plus la déshydratation et l'hypoglycémie : proposez ombre et eau aux autres participant.es et prenez le temps de vous restaurer afin de profiter de l'intégralité du GN.

L'**alcoolisation** peut aussi vous conduire à un passage chez les secouristes : modérez votre consommation. L'équipe organisatrice se réserve le droit de prévenir les secours et/ou la police dans le cas d'une consommation qui mettrait en danger les autres ou vous-même.

Pour éviter les risques de chute et les accidents dans les campements, rendez visible les cordages et ne combattez pas à côté.

SÉCURITÉ DES COMBATS

Comportement en combat

Le combat est **strictement interdit** aux personnes qui ont consommé toute substance altérant leurs réflexes et inhibitions. Ne combattez pas si vous avez bu de l'alcool.

Armez vos coups, jouez le poids de vos armes et prenez le temps de simuler les blessures que vous recevez. Plus vous penserez à faire de beaux combats, vous aurez moins de risques de (vous) blesser.

Maîtrisez votre puissance et adaptez-la au costume en face de vous. Frapper avec force pour faire réellement mal à la personne en face est **interdit**.

Le pugilat doit être simulé. Tout contact physique réel doit se faire sur commun accord et ne peut vous être imposé par personne. À la suite de l'échange des scores respectifs de pugilat des participant.es, définissez le gagnant en HRP. Accordez-vous sur le déroulé, simulez les coups et veillez à ce que l'autre ne se blesse pas dans ses chutes éventuelles.

Tout le monde (PJ compris) peut utiliser l'annonce "**DANGER**" pour déplacer un combat ou protéger un blessé. Arrêtez le combat et ne reprenez que quand vous y êtes invité explicitement.

Matériel de combat

Toutes les armes et armures doivent avoir passé le **check arme** pour être utilisées. Eve Oniris **interdit** l'usage de toute arme, armure et munitions non validées par le check arme. L'usage d'une arme non autorisée (et donc potentiellement dangereuse) peut entraîner l'**exclusion du GN**.

Tout équipement utilisé en combat (armes, boucliers, projectiles) doit avoir une zone d'impact recouverte de mousse adaptée et en bon état.

Les armures, accessoires et équipements doivent être exempts de bords tranchants, pointes, angles vifs ou pièces métalliques non protégées (ex. : œilletons non doublés), afin d'éviter tout risque de blessure pour le porteur comme pour les autres joueurs.

Les armes de jet ne doivent contenir ni âme (tige rigide à l'intérieur) ni lest (poids ajouté à l'intérieur).



SÉCURITÉ DES COMBATS

Coups et techniques interdits

Interdiction de porter des coups sur des zones sensibles (tête, poitrine, entrejambe, blessure apparente...) et faire attention aux personnes portant un **brassard jaune** ayant ce symbole (si elles s'assoient en levant le brassard, ne pas les frapper, elles sont considérées comme agonisantes directement).



Les coups portés avec la **pointe** de l'épée (aussi appelés estoc) sont interdits.

Les coups portés avec trop de **force** sont interdits.

Les coups interdits ne sont ni valides, ni comptabilisés.

Les charges réelles et les renversements réels sont interdits.

Les bousculades et les coups de pied/poing dans les armes ou boucliers sont interdits.

Lors de certains combats, il est possible d'interagir avec des objets n'étant pas des armes de GN : armes de siège, bannière, etc. Ces éléments ne doivent pas vous servir à parer/frapper.

Environnement de combat

Les combats sur un terrain dangereux sont interdits : proches d'un feu, de cordages, d'un terrain escarpé, d'un plan d'eau, etc. **N'attendez pas l'intervention d'un arbitre pour demander à décaler le combat.**

Les **combats de nuit** sont possibles sous réserve d'un éclairage suffisant et d'une zone dégagée. L'équipe organisatrice peut décider de l'interrompre ou de le déplacer.

Archerie

Le check archerie est **obligatoire** pour toutes les armes de trait. Le/la possesseur/possesseuse doit être capable de gérer les points suivants :

- Vérifier son arme et ses projectiles.
- Évaluer une distance.
- Donner la puissance de son arc.
- Donner les distances minimum.
- Présenter un montage/démontage de l'arme et une corde en bon état.

Matériel conseillé

Pour l'archerie, il est conseillé de prendre du matériel construit par un professionnel.

Il sera possible d'utiliser du matériel de construction artisanale qui sera marqué après vérification et passage au check arme.

Les flèches artisanales aussi doivent être vérifiées, en présence du constructeur de celles-ci.

Règles de tir

-Le tireur est responsable de ses flèches et de son tir. Il s'assure qu'il les utilise en sécurité pour sa cible.

La distance **minimale** de tir est de 5 m.

La puissance **maximale** est 25 livres.

Le tir en cloche est **interdit**.

Le tir en mêlée est fortement déconseillé si foule compacte.

Il est **obligatoire** de checker vos flèches lors de chaque remise au carquois.

SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE

La sécurité émotionnelle peut se définir comme un état de confort psychique, à un moment M de la vie d'un individu. Cet état de sécurité lui permet d'accueillir avec **sérénité** les stimulations, négatives ou positives, de son environnement.

Pour aider ses participant.es à préserver leur sécurité émotionnelle et celle des gens qui partagent le jeu avec eux, Eve Oniris dispose des outils suivants.

Le Comité de Veille et de Conciliation

L'organisation dispose d'un comité, tous bénévoles dans l'équipe organisatrice, qui assure avant et après les LH la gestion des situations problématiques, que ce soit entre PJ, PNJ, scénaristes ou bénévoles. Le CVC s'assure d'entendre toutes les parties, de proposer des **médiations** et pour chaque situation prend des mesures permettant à chacun.e de venir jouer en préservant sa sécurité émotionnelle. Le CVC peut prendre des décisions allant jusqu'à l'exclusion. (cvc_eveoniris@eveoniris.com)

La liste de consentements

Cet outil invite chaque participant.e à s'interroger, avant le jeu, sur les thèmes (torture, deuil, humiliation, sentimental, parentalité, etc.) qu'il/elle ne souhaite pas explorer pendant le GN. Cette liste, sous forme de document en ligne (type google doc) permet à l'intégralité de votre groupe de connaître vos limites et à vous de connaître les leurs. C'est une façon d'anticiper les situations de jeu qui pourraient être sensibles hors jeu et donc de vous protéger tout en vous assurant une immersion maximale. Demandez à votre référent.e PJ sécurité émotionnelle la liste de consentements, c'est à eux/elle d'en assurer la gestion.

Les référent.es PJs.

Dans l'intégralité des groupes, il a été possible pour les PJs de se former à la sécurité émotionnelle, aux outils de sécurité émotionnelle et aux bons réflexes en cas de situation difficile. Ces référent.es seront des personnes ressources au sein des camps pour leur scénariste autant que pour les PJs. Après le GN, ils/elles seront en charge de faire remonter à Eve Oniris tous les points de difficulté concernant la sécurité émotionnelle.

Le jeu sexuel

Les règles générales comprennent des règles autour du jeu sexuel. Le jeu sexuel est autorisé sur LH et symbolisé par le même bandeau rouge qui est utilisé pour représenter une blessure. Ce bandeau se trouve dans votre enveloppe. Pour proposer un rapport sexuel, nouez-le autour de votre main. L'autre accepte en nouant son propre bandeau à sa main, puis en nouant les deux. Aucun contact physique réel n'est nécessaire pour simuler un rapport sexuel. Pour rappel, le jeu concernant les agressions sexuelles et le viol (par la menace, l'évocation ou la simulation) est interdit sur LH et ses inters. **Aucun effet, aucune annonce, aucune compétence ne peut modifier le consentement sexuel d'un personnage.**



SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE

Le “vraiment vraiment”

Il est là pour vous assurer de l'intégrité psychique et physique des gens avec qui vous jouez. Utilisez-le quand vous ne savez plus si la personne en face va bien ou à l'inverse si vous voulez signaler aux autres que vous n'allez pas bien HRP. Un “vraiment” signifie que vous parlez de votre personnage. Deux “vraiment vraiment” signifient que vous parlez de vous en tant que personne.

Les zones/camps “blair witch”

Elles sont signalées par ce symbole. Elles sont interdites aux mineur.es, même accompagnés de leur représentant.e. Vous pouvez y trouver du RP autour du sexe, de la violence, de l'humiliation, de la torture, du meurtre et de la nudité. Les adultes porteurs du brassard “personne sensible” peuvent rentrer dans les zones blair witch avec la pleine conscience du jeu qu'ils peuvent y rencontrer. Ils retireront en ce cas leur brassard de leur poignet pour le tenir à la main. Si le jeu qui s'y trouve vous heurte, que vous ayez un brassard ou pas, c'est à vous de quitter la zone blair witch.



L'annonce “gêne”

Il s'agit d'une annonce 100% HRP. Elle est à utiliser quand le jeu proposé vous met mal à l'aise. Il est interdit d'y répondre de façon RP ou par un “résiste”. Vous devez interrompre votre scène et laisser la personne s'en extraire. Attention, dans les zones blair witch, c'est à la personne de quitter la zone en cas de gêne vis à vis d'une scène.

Eve Oniris se réserve le droit d'exclure du GN toute personne qui, par son attitude, met à mal la sécurité émotionnelle d'autrui. L'association propose une expérience de jeu sombre et immersive, où le conflit avec les autres personnages et la mort sont partout. Le RP proposé est dur, dangereux, conflictuel ; aussi nous estimons important de mettre en œuvre des outils qui permettent à chacun.e de se sentir en sécurité HRP.

Nous vous invitons à questionner vos propres limites avant le jeu et à vous assurer du consentement des autres participant.es au jeu que vous offrez, durant tout le GN.



SÉCURITÉ DU SITE

Risque de feu

Jusqu'au jour même du GN, la préfecture peut prendre un arrêté interdisant les feux pour limiter les risques incendies. Eve Oniris appliquera cet arrêté s'il est pris.

Aucun feu ne doit rester sans surveillance. Vous avez l'obligation de l'éteindre si vous quittez le camp. Signalez aux orga un feu laissé sans surveillance.

Toute flamme de bougie doit être protégée (lanterne fermée, bougeoir stable) et éteinte si personne n'est présent pour la surveiller.

Les torches sont interdites lors des déplacements sur le terrain. Utilisez des lanternes fermées à la place.

Tous les feux doivent être hors sol (type braséro) et sont soumis à la validation d'Eve Oniris. Dégagez la végétation autour. Gardez un gros volume d'eau proche et/ou un extincteur.

Aucune utilisation d'artifice, de kerdane/pétrole désaromatisé n'est autorisée aux participant.es, sans la validation d'Eve Oniris sur l'usage et la nature du projet.

En raison du risque de feu, la cigarette doit aussi faire l'objet d'une grande vigilance de votre part. Préparez des cendriers portables (contenant sable ou eau) et clos. Ne jetez jamais vos mégots au sol. Ne fumez pas en vous déplaçant.



SÉCURITÉ DU SITE

Risque écologique

Aucun déchet ne doit rester sur place : mégots, papiers, morceaux de costume. Après le démontage, passez votre camp au peigne fin. Si, pendant l'évènement, vous trouvez des déchets au sol, merci de les ramasser. Les objets trouvés doivent être amenés au PC joueurs.

Vos produits d'hygiène (shampooing, gel douche, dentifrice) doivent être écologiques pour être **biodégradables** pour ne pas altérer le site.

La proximité avec la forêt peut vous conduire à croiser du **gros gibier**. Merci de vous tenir éloigné de la faune forestière du site.

Le site comprend un étang, une rivière et un bassin. Il est **strictement interdit de s'y baigner**, pour l'intégrité du site comme pour la vôtre.

Vous pourrez être amené.e à rencontrer des chevaux. **Ne les approchez pas** sans l'accord de leur cavalier.e. Ne les effrayez pas (gestes brusques, courses, combats).

Sur place, vous recevrez les consignes propres à la gestion des déchets de votre campement. Eve Oniris fournit deux sacs poubelles : un pour les déchets recyclables (hors verres) et un pour les autres. Merci de respecter les consignes de tri. En quittant le site, deux bennes seront à votre disposition -une pour chaque type de poubelle- mais surtout pas pour le verre. Il doit être mis à part et emporté par vos soins pour être jeté dans des lieux de collecte à l'extérieur du site.

