

Contexte	1
Généralités	1
Règles de sécurité	2
Les zones de touche	2
Estoc	2
Contacts physiques	2
Bâtiments	2
La règle du stop	2
Check Armes	3
Arme de Contact	3
Boucliers	3
Flèches et carreaux	3
Arc et arbalète	4
Armures	4
Éléments de costume	4

Contexte

Les combats vont constituer une part importante de ce GN.

En conséquence, nous mettons l'accent sur la sécurité et le check du matériel que les participants apporteront.

Généralités

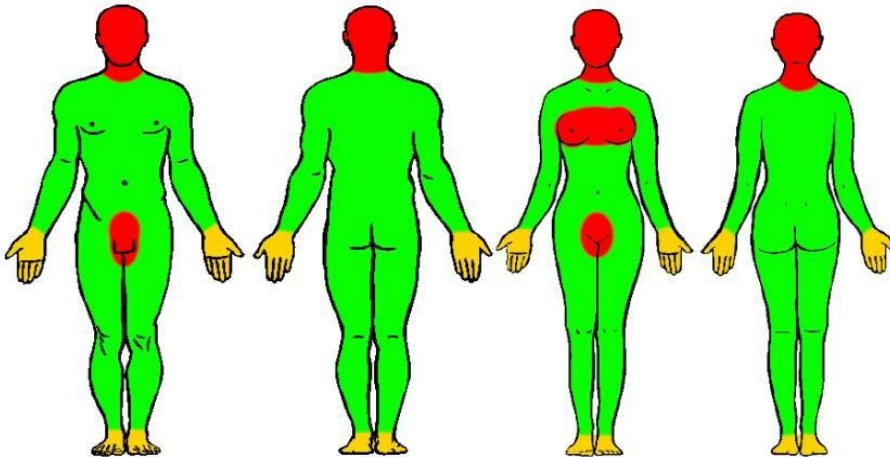
- l'achat d'une arme neuve chez un professionnel ne garantit pas que celle ci sera acceptée durant le check armes
- chaque arme passée au check sera marquée par un signe distinctif
- une arme qui ne possède pas de marque ne doit pas être utilisée
- à tout moment du jeu un arbitre peut vérifier vos armes, et vous demander de les ranger si elles ne répondent plus aux normes de sécurité
- n'hésitez pas à demander aux orgas directement lorsque vous avez des questions ou bien des doutes quand aux sujets abordés dans ce document, ou bien sur la fabrication artisanale d'équipements destinés au combat de GN. Une simple question vaut mieux qu'une déconvenue sur le lieu du GN.

Règles de sécurité

Les zones de touche

Un beau dessin vaut mieux qu'un long discours :

- rouge (la tête et les parties sensibles) = interdit (et donc ne compte pas)
- jaune (les mains et les pieds) = ne compte pas
- vert (le reste) = autorisé



Estoc

Les coups d'estoc ne sont pas autorisés.

Contacts physiques

Les contacts physiques lors des combats ne sont pas autorisés.

Bâtiments

On ne se bat pas dans un bâtiment. Un point c'est tout. Si vous voulez vous battre, il faudra sortir.

La règle du stop

En cas de danger physique manifeste (un protagoniste dans les barbelés, combat au bord d'un dénivelé important, risque de piétinement, mauvais coup donné ou reçu, etc.) ou de blessure, il est possible de crier « STOP ! » afin de figer l'action et d'éviter les accidents.

Si un joueur crie « STOP ! », ne cherchez pas à savoir pourquoi : arrêtez tout ! Soyez beaux joueurs et n'abusez pas du Stop s'il n'est pas justifié.

Check Armes

Arme de Contact

Les armes présentant les défauts suivants seront refusées :

- la structure travaille au travers de la pointe, du pommeau ou d'une face de l'arme
- la structure de l'arme n'est plus collée à la mousse environnante
- la mousse est compacte ou insuffisante sur la pointe ou la garde
- l'arme a des extrémités dures ou tranchantes (exemple : clous, gemmes)
- la structure de l'arme est faite d'un matériau inadapté (exemple : aluminium, bois)
- l'arme est trop lourde et a une inertie trop importante
- la densité de la mousse utilisée est trop faible pour rembourrer suffisamment et protéger de la structure
- la densité de la mousse est trop élevée sur un endroit particulier de l'arme (exemple : grosse tête de marteau)
- une partie de l'arme a été réparée avec du scotch et la mousse en est devenue trop compacte
- le type de l'arme est incompatible avec la sécurité générale

Test effectués :

- torsion de la lame sur la longueur
- flexibilité de la structure
- vérification de la pointe et du pommeau
- vérification des tranchants et de l'état de la mousse
- vérification de la densité de la mousse
- des coups de bonne puissance seront portés par les orgas pour vérifier si l'arme ne fait pas mal

Boucliers

Les boucliers présentant les défauts suivants seront refusés :

- il présente des boulons ou clous sur une des deux faces qui dépassent au point de pouvoir égratigner et déchirer les vêtements, la peau ou les armes qui le frappent
- le pourtour n'est pas rembourré ou le rembourrage est insuffisant (pour les boucliers en structure rigide comme le contreplaqué)
- il y a des copeaux ou des échardes de bois qui peuvent endommager les vêtements, la peau ou les armes qui le frappent

Flèches et carreaux

Les armes présentant les défauts suivants seront refusées :

- la flèche fait plus de 80 cm hors tête (afin de limiter la puissance)
- le vol est inadapté, ce qui donne une trajectoire imprécise (ex : la flèche se retourne, la tête est lestée, l'empennage est insuffisant)
- la flèche n'a pas au moins trois empennages
- le carreau n'a pas au moins deux empennages l'un en face de l'autre
- le talon est impropre, endommagé ou manquant

- la matelassure est insuffisante au point d'impact
- la matelassure du point d'impact est de diamètre inférieur à 5cm
- la face d'impact est couverte de latex ou le latex est à moins de 6mm de celle-ci (cela annule l'amorti de la matelassure)
- il y a du scotch à moins de 2,5cm de la face de la tête
- la pointe métallique n'a pas été enlevée, et / ou le fût n'est pas arrêté par un élément adéquat
- Le fût est fait d'un matériau inadapté et / ou s'effrite (ex : tige de chevilles, fibre de verre).
- Le fût n'est pas attaché à la tête de la flèche ou du carreau de manière sûre.

Test effectués :

- en cas de fabrication artisanale, les orgas peuvent exiger d'ouvrir la tête d'une flèche tirée au hasard dans le carquois pour examiner la méthode de fabrication
- tir à 45° contre le vent. La flèche ne DOIT PAS se retourner en vol et doit tomber la tête la première
- tir direct à pleine puissance : la flèche ne doit pas faire mal

Arc et arbalète

Les armes présentant les défauts suivants seront refusées :

- la force de l'arc ou de l'arbalète dépasse les 30 livres à 28 pouces (13,6 kg à 71 cm)
- la corde est usée
- le bois est craquelé
- la corde travaille avec trop de jeu dans les entailles
- la griffe est usée (arbalète).

Armures

Armures métal, cuir, mousse et latex sont admises avec les restrictions suivantes :

- les armures de métal doivent avoir des ourlets sur toutes les bordures et ne doivent pas présenter de parties tranchantes
- les armures ne doivent pas comporter de parties dangereuses que ce soit pour le porteur ou bien les autres joueurs, (ex : pointes, cornes réelles sur les casques, boulons, etc).

Éléments de costume

Bâtons de marche et autres décorations de costume ou de campements :

- tous les éléments de décoration qui ne servent pas à la simulation de combat sont tolérés, dans la mesure du raisonnable bien sûr ;
- les couteaux devront être rangés dans les camps lors des phases d'action ;
- les bâtons de marche sont autorisés sauf en combat.