

LA SÉCURITÉ SUR LH6

Eve oniris



EVE ONIRIS MET UN POINT D'HONNEUR À LA SÉCURITÉ DE SES
PARTICIPANT.ES.
L'ASSOCIATION SE
RÉSERVE LE DROIT D'EXCLURE DU TERRAIN, ET DE DÉPOSER
PLAINTÉ SI NÉCESSAIRE, CONTRE UNE
PERSONNE QUI METTRAIT EN DANGER L'INTÉGRITÉ DES AUTRES
ET/OU DU LIEU PAR SON ATTITUDE.

Sommaire

- 01 Règles générales de sécurité
- 02 Sécurité physique
- 03 Sécurité des combats
- 04 Sécurité émotionnelle
- 05 Sécurité du site

RÈGLES GÉNÉRALE DE SÉCURITÉ



- La rubalise indique un danger ou une zone hors jeu. Vous avez l'interdiction totale de la franchir.

- Le bandeau blanc est porté autour de la tête par une personne qui souhaite être considérée comme hors jeu. Vous ne pouvez pas interagir avec lui 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 se coucher au sol en montrant leur brassard, ils sont alors considérés agonisant.es d'office. Quand quelqu'un qui porte le brassard apparait enceinte ou blessée, redoublez de vigilance.

- Les zones ou camp "blair witch" sont signalés par ce symbole. Ils sont interdits aux mineur.es. Vous pouvez y trouver du RP autour du sexe, de la violence, de l'humiliation, de la torture, du meurtre et de la nudité. Si le jeu qui s'y trouve vous heurte, c'est à vous de quitter la zone blair witch. Pour y entrer les majeur.es avec le brassard "personne sensible" doivent le retirer.

- Le jeu concernant les agressions sexuelles et/ou le viol est banni, qu'il soit fait par évocation, description ou simulation.



SÉCURITÉ PHYSIQUE



- * Un poste de secours est présent 24h sur 24 au niveau du PC joueur et de la safe zone. A partir du moment où votre condition physique ne vous permet plus de jouer, c'est que vous avez besoin d'aide. Aucun accord orga n'est nécessaire pour vous y rendre. Pensez à mettre votre bandeau blanc pour le trajet au poste de secours.
- * Les blessures les plus courantes en GN sont les entorses (genoux/chevilles) et les insulations. Choisissez des chaussures confortables et qui maintiennent la cheville, l'immersion passe après votre intégrité physique. Et offrez eau et ombre aux autres tant qu'à vous même.
- * L'alcoolisation massive 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 chutes et les accidents dans les campements ; rendez visibles les cordages et ne combattez pas à côté.



SÉCURITÉ DES COMBATS



Symbole combat interdit :

*Toutes les armes et armures doivent avoir passé le check arme pour être utilisées. Eve Oniris interdit l'usage de toute arme, armure et munition non validée par le check arme.

L'usage d'une arme non autorisée (et donc potentiellement dangereuse) peut entraîner l'exclusion du GN.

* Le combat se fait à deux, l'autre est votre (vos) partenaire(s) de jeu : armez vos coups, jouez les coups que vous recevez et prenez votre temps pour faire un beau combat. 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 combat est strictement interdit aux personnes qui ont consommé toute substance altérant leurs réflexes et inhibitions.

* Les coups au visage, à la tête, aux parties génitales (et à la poitrine pour les femmes) sont interdits. De même que les coups portés avec la pointe de l'épée (aussi appelés estoc) et ceux portés avec trop de force. Les coups interdits ne peuvent être comptabilisés valides.

* Les charges réelles et les renversements réels sont interdits, tout comme les bousculades et les coups de pied/poing dans les armes ou boucliers.

* 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.

* Le pugilat doit être simulé. A la suite de l'échange des scores respectifs de pugilat des participant.es, définissez le gagnant en HRP. Prenez le temps de vous accorder.

* Les armes de jets ne doivent contenir ni âme ni lest.

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

* 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.

* 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.

* Les mineur.es et personnes sensibles portent un brassard en cuir jaune, faites attention à eux durant les combats. Et si ils/elles s'allongent au sol volontairement, ils sont considéré.es agonisant.es, ne les attaquez plus.

* Le check archerie est obligatoire pour toutes les armes de trait. Le possesseur doit être capable de gerer les points suivants : Vérifier son arme et ses projectiles. Evaluer une distance. Donner les distances minimum. Présenter un montage/démontage de l'arme et une corde en bon état.

* Pour l'archerie il est conseillé de prendre du matériel construit par un professionnel. Il sera possible d'avoir du matériel de construction artisanale qui sera marquée après vérification et passage au check arme. Les flèches artisanales aussi doivent être vérifiées, en présence du constructeur de celles-ci.

* 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. Le tir en cloche est interdit et le tir en mêlée fortement déconseillé si foule compacte. Il est obligatoire de checker vos flèches lors de chaque remise au carquois.

Les arbitres, scénaristes et orga 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.



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.

* La liste de consentements LH6.

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. 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. (Intégrer un lien vers la liste de consentements)

* La safe zone. Il s'agit d'un espace hors jeu situé à proximité du PC joueurs et du poste de secours. Cet endroit est destiné à vous accueillir afin de vous reposer un temps loin du jeu et/ou de parler avec un.e bénévole formé.e à l'écoute active. Que vous ayez mal vécu une scène de jeu, eu de mauvaises nouvelles concernant votre vie IRL, que vous ayez un handicap, une maladie chronique, ou n'importe quelle situation qui vous réclame de faire une pause hors de votre camp : la tente de sécurité émotionnelle est là pour vous. Pensez à mettre votre bandeau blanc pour vous y rendre.

* 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 "vraiment vraiment" 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

* L'annonce "gêne" est 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.



Symbole blair witch



Symbole personne sensible

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, bougeoire 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 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.



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.

