



Document Sécurité GN L'Agonie d'un Rêve II

4, 5 et 6 septembre 2009 – Ternay (86)

Organisation

Les organisateurs de l'Agonie d'un Rêve considèrent que la sécurité des personnes et des biens est une des priorités de l'évènement. C'est pourquoi cette année un pôle Sécurité a été constitué afin de veiller au déroulement sans accros du jeu.

Ce dispositif englobe les organisateurs, le coordinateur sécurité, les PNJ ainsi que les joueurs disposant de capacités et de savoir particuliers (secouristes, médecins, pompiers...). Il a pour rôle de prévenir les situations dangereuses mais aussi de porter assistance en cas de besoins.

Les organisateurs, le coordinateur sécurité et les PNJ ont toute autorité pour stopper les situations présentant des risques, que ce soit pendant une scène ou un combat. Les décisions prises dans ces circonstances le sont pour le bien et l'intégrité physique de chacun, merci de les respecter.

En cas de besoins n'hésitez pas à poser des questions à vos orgas, au coordinateur ou aux PNJ au cours de ce week-end. Et surtout amusez-vous !

Le feu et l'éclairage : Consignes de sécurité

Les organisateurs ne peuvent fournir la fée électricité à l'ensemble des joueurs. Pour tout ce qui concerne l'éclairage de vos campements nous vous invitons à faire appel à votre astuce. Cependant afin d'assurer la sécurité de chacun nous vous imposons les règles suivantes concernant vos éclairages. En effet costumes, tentes et tentures ne font pas bon ménage avec les flammes (et notre orga chef en sait quelque choses) ! Si vous souhaitez assurer au maximum votre sécurité et celle de votre campement n'hésitez pas à vous munir d'un extincteur (comme ceux que l'on trouve au rayon auto des grandes surfaces).

Pour nos amis fumeurs la possession d'une boîte à mégots est fortement recommandée, le site n'est pas un cendrier géant, des poubelles seront à votre disposition pour vider votre contenant.

Pour vos déplacements nocturnes si vous le souhaitez, munissez-vous d'une lampe électrique. Toutefois évitez les torches puissantes du type « Maglite » qui nuisent au jeu et peuvent aveugler les autres joueurs (qui n'a jamais pris un faisceau de ce type dans les yeux en pleine nuit ?). Dans tous les cas pensez à camoufler vos lampes (en lanterne ou en torche factice).



1. Les feux

En accord avec le propriétaire des lieux et suivant les arrêtés préfectoraux est **interdit** de faire des feux sur le site.

2. Les bougies et bougeoirs

Ces éclairages bien que répandus en Grandeur Nature sont cependant des sources importantes de risques d'incendie, en particulier dans les tentes, tonnelles et à l'entrée des campements.

- ▶ Aucune bougie ou bougeoir ne devra être placé à moins d'un mètre du sol
- ▶ Les **cierges, bougies longues et bougies chauffe-plats** sont **prohibés** dans les campements du fait de leur instabilité pour les premières et de leur dangerosité pour les secondes.
- ▶ Si vous employez des bougeoirs privilégiez ceux enfermant la bougie.
- ▶ Dans tout les cas il est interdit de laisser allumées des bougies dans un camp inoccupé.

Vous l'aurez compris les organisateurs vous déconseillent fortement l'utilisation de ces sources de lumière.

3. Les Torchères

En accord avec le propriétaire des lieux et sauf dérogation expresse de ce dernier, d'un organisateur et du coordinateur sécurité l'utilisation des torchères est interdite.

4. Les Braseros

En accord avec le propriétaire des lieux et sauf dérogation expresse de ce dernier, d'un organisateur et du coordinateur sécurité l'utilisation des braseros est interdite.

5. Les Lampes Tempêtes

Privilégiez les modèles électriques disponibles dans toutes les bonnes boutiques de camping et chez une célèbre grande surface d'articles de sport.

Si toutefois vous souhaitez privilégier un modèle « à l'ancienne » voici quelques conseils d'utilisation :

- ▶ Ne pas déplacer la lampe après allumage, le verre chaud pourrait vous brûler !
- ▶ Aucune lampe ne devra se trouver à moins d'un mètre du sol
- ▶ Si vous choisissez de la suspendre utilisez de la chaîne (la corde brûlera à coup sûr).
- ▶ Si votre lampe se trouve en intérieur ne la placez pas à moins de 1 mètre des tissus, tentures, toile de tente ni au raz du plafond.
- ▶ Utilisez uniquement du pétrole désodorisé ou aromatisé
- ▶ Conservez le pétrole à l'abri de la lumière et de la chaleur



6. Les groupes électrogènes

Sont prohibés sur le site du GN à l'exception des besoins organisateurs. En effet un groupe fait du bruit, produit des fumées et chauffe.

L'utilisation ne peut donc se faire en milieu forestier.

Armes, armures et matériels

Comme à l'accoutumée le matériel de jeu sera vérifié avant le briefing. Pour cela après votre installation vous aurez la possibilité de passer voir l'équipe de vérification sous une tonnelle proche de la tonnelle d'accueil. C'est ici que sera vérifié l'état de votre matériel et que vous obtiendrez vos possessions en jeu.

Vérification = Possessions

Pour ces vérifications nous vous demandons de nous présenter tout votre matériel y compris la daguette cachée sous votre oreiller et votre « arme-secrète-vorpale-+12 » que vous réservez pour les nuits agitées.

- ▶ Tout élément non vérifié par nos soins et qui est employé en jeu sera confisqué et consigné en attendant la fin du jeu.
- ▶ Lorsqu'un élément est considéré comme dangereux le refus sera sans appel et le-dit élément devra être consigné par son propriétaire et au besoin par l'équipe sécurité.
- ▶ Si un élément jugé dangereux se retrouvait en jeu malgré la décision de l'équipe le responsable se verrait immédiatement sorti du jeu.
- ▶ Les armes réelles, même non affûtées, ne seront pas admises sur le site y compris comme arme d'appart d'un noble Dah'Ryth ou du premier prince de l'Empire.

1. Vérification des armes et boucliers

La vérification des armes n'a pas pour but de juger de l'esthétique ou de la qualité du travail fourni sur la pièce observée mais de s'assurer de la conformité de cette dernière.

Attention une arme qui n'est que partiellement terminée ne sera pas validée

Les points vérifiés seront les suivants :

Arme de contact

- ▶ 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 en quantité 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).
- ▶ La structure est trop épaisse pour la longueur de l'arme (donc l'arme est trop rigide).
- ▶ 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.
- ▶ L'arme est trop lourde et a une inertie trop importante

Pour les boucliers :

- ▶ Boucliers tout en mousse : état des bords et des pointes
- ▶ Boucliers en bois ou avec support bois : la présence de pointes et la protection des bords
- ▶ Il présente des boulons ou clous 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. (Le tuyau de plastique ne suffit pas).
- ▶ Il y a des copeaux ou des échardes de bois ou de métal qui pourraient égratigner ou déchirer les vêtements, la peau ou les armes qui le frappent (cela inclut le verso du bouclier et spécialement l'intérieur de la bosse centrale).

2. Critères de vérification des armures

Les critères observés seront les suivants :

- ▶ État général de l'équipement
- ▶ Présence d'arrêtes vives
- ▶ Bords des éléments métalliques
- ▶ État des rivets
- ▶ Présence de piques ou pointes
- ▶ État des boucles

Dernières remarques

Amusez-vous bien et rendez-vous les 4, 5 et 6 septembre à Ternay sous un beau ciel bleu (si on a commandé du beau temps) !

Remerciements :

Le collectif Prisme (pour la forme du document) & le Gonpat (pour la section armes et armures).



Evaluation des risques pour le GN l'Agonie d'un Rêve II

A lire absolument par l'ensemble des participants

Dangers identifiés	Risques	Moyens de prévention
Milieu forestier	naturel, <ul style="list-style-type: none">▪ Chutes, foulures, entorses▪ Blessures aux membres et au visage▪ Piqûres d'insectes	<ul style="list-style-type: none">▪ Port de chaussures adéquates, maintenant la cheville et couvrantes▪ Désinfectant et matériel de premier secours au PC Orga
Eclairage	<ul style="list-style-type: none">▪ Incendie	<ul style="list-style-type: none">▪ Extincteurs▪ Consignes sur les feux et les éclairages
Etang sur le site	<ul style="list-style-type: none">▪ Noyade	<ul style="list-style-type: none">▪ Balisage de la zone▪ Les participants devront être particulièrement vigilants à l'approche de l'étang
Trous dans le sol et dans les caves	<ul style="list-style-type: none">▪ Graves chutes pouvant être mortelles ou des dommages irréversibles	<ul style="list-style-type: none">▪ Zones dangereuses balisées par l'équipe organisatrice▪ Les participants ne devront en aucun cas s'approcher à moins de 1 mètre du balisage en place
Rambarde le long des douves	<ul style="list-style-type: none">▪ Chute grave pouvant être mortelle	<ul style="list-style-type: none">▪ La zone sera balisée par l'équipe organisatrice▪ Les participants ne devront en aucun cas s'approcher à moins de 1 mètre du balisage en place

Les dangers présentés ont été signalés par les organisateurs au cours des visites du site de Ternay. Il est particulièrement important que chacun respecte les consignes énumérées ci dessus.