

## Le Code de vie – « Attitude et responsabilité » 2018

### *L'Enregistrement*

Tout participant doit porter son bracelet (preuve de paiement) visiblement. Le manquement à ce règlement entraînera un avertissement et une vérification du paiement du participant. Aucun participant n'est autorisé à prendre part au jeu sans avoir au préalable payé son entrée. Toute personne prise en faute sera expulsée du terrain pour la durée du jeu. À la deuxième faute, celle-ci sera expulsée définitivement.

Les participants de 18 ans et moins doivent avoir remplis la **Décharge de responsabilité** avant de jouer. Tout participant doit avoir en sa possession en tout temps sa **carte d'assurance maladie valide**.

Lorsqu'un scénario commence le samedi à 13h00, les enregistrements se font entre midi et 13h00. Si aucun comédien n'est disponible à votre arrivée pour prendre votre inscription, patientez jusqu'à l'arrivée d'un de ceux-ci. L'accueil se trouve à la crypte. N'entrez pas en jeu sans avoir payé votre entrée.

À chaque fin d'activité, les participants sont responsables de rapporter tous leurs items en jeu ainsi que toutes leurs possessions monétaires à l'accueil, afin que ceux-ci soient placés dans un sac à leur nom. La monnaie d'échange de Thanagar ainsi que tout objet ou élément de costume introduit par l'animation demeure la propriété de l'OBSL Thanagar. L'organisme est donc en droit de récupérer son bien en tous cas. Par exemple, un participant ayant omis de rendre son matériel en jeu et l'ayant rapporté à son domicile devra s'assurer de le retourner en intégralité au cours du mois suivant.

### *Us et coutumes*

Le respect est la ligne directrice de Thanagar.

Toute violence verbale ou physique provoquera une expulsion sans remboursement.

Tout vol, bris volontaire, vandalisme provoquera une expulsion sans remboursement.

L'expérience de grandeur nature confronte les personnages à des situations peu communes, parfois troublantes. Le joueur derrière le personnage doit accepter le contrat qu'est de se prêter au jeu en s'intéressant aux règles ainsi qu'en prenant part à l'univers fantastique par son « role-play ». À ce sujet, le respect et la confiance sont fondamentaux pour la réussite de tout événement. Ne contredisez pas les actions d'un joueur en jeu. Il se peut fort bien que la situation soit explicable. En cas de doute, on exécute l'action d'emblée et on questionne un animateur sur sa légitimité par la suite.

Il est permis de fumer la cigarette sur le terrain, mais nous vous demandons de ramasser vos mégots.

**L'utilisation des poubelles est obligatoire.** Respectez notre environnement de jeu et ses multiples habitants végétaux ou animaux. Un joueur pris en flagrant délit de pollution recevra un avertissement et sera expulsé à la deuxième offense.

Dans tout cas de vol, bris volontaire ou vandalisme, le joueur sera expulsé sans remboursement.

### *Alcool et drogue*

Aucune boisson alcoolisée ne sera tolérée en jeu. Au premier avertissement, l'alcool sera saisi et remis au départ du joueur le dimanche. Au deuxième avertissement, le joueur sera expulsé définitivement du jeu et de ses installations.

La consommation de drogue signifie l'expulsion automatique du participant.

Nous sommes très soucieux de la sécurité de nos participants et nous jugeons que l'alcool et la drogue n'ont pas leur place dans un GN, puisqu'ils altèrent le jugement et mettent potentiellement les participants en danger.

## *Décorum*

Vous devez être déguisé en fonction de l'activité. Les costumes historiquement réalistes rendent le jeu plus crédible. Un joueur qui ne respectera pas la norme établie (jeans, t-shirt, tissus non-historiquement acceptables...) devra améliorer son costume pour le prochain événement.

Le bon décorum s'étend également aux accessoires et autres objets utilisés lors du jeu. Merci de camoufler les objets modernes, spécifiquement ceux aux couleurs vives tels que les glacières, tentes et autres.

## *Armes*

Toutes les armes doivent être homologuées avant leur utilisation. Toute arme non homologuée sera considérée illégale et dangereuse à l'utilisation. Les armes de mousse isolante seront privilégiées. Toute arme qui a déjà été homologuée est sujette à une seconde inspection, à la demande de l'animation, afin de s'assurer que des participants cessent d'utiliser des armes qui ne seraient plus sécuritaires après une trop longue utilisation.

Il est possible d'utiliser des armes en latex. Les armes de latex avec cœur de mousse injectée ont plus de risque d'être refusées.

## *Combat*

Les armes, boucliers, arcs et autres armes ne peuvent être agrippés pendant un combat. **Aucun contact physique n'est accepté.**

Toute arme magique n'a aucun effet si vous n'avez pas identifié sa caractéristique en jeu. Informez-vous auprès de l'animation.

Aucun coup à la figure n'est toléré. Si un accident survient, les excuses sont de mise ainsi que les premiers soins, s'il y a lieu. La force des coups doit être raisonnable et le coup doit être franc. Le cas échéant, les coups « en mitraillettes » ne seront comptabilisés qu'à un ratio d'environ 5 pour 1 dégât.

À la mort d'un joueur, on ne peut voler que ses écus, ses potions et les objets magiques ou tout autre objet. Les objets restants sont considérés comme des accessoires personnels. Consultez la section sur le vol dans le manuel des joueurs pour plus d'information.

## *Les zones en-jeu et hors-jeu, et les caches*

Dès qu'un participant traverse la lisière séparant la forêt de la plaine des joueurs, il se trouve dans la zone en-jeu et doit donc se soumettre aux règles en intégralité. À moins d'une situation particulière pour laquelle vous auriez été avisé par l'animation, il n'y a pas de pause dans le jeu et chacun doit demeurer dans son personnage en tout temps. Le fait de traverser le terrain pour aller se soulager aux latrines ou quérir sa pitance dans sa charrette, ou simplement se diriger vers sa tente pour y dormir, doit être accompli en jeu. Vous ne pourrez donc vous soustraire à un combat ou une situation qui vous interpellera en chemin.

Une situation fait exception à cette règle; dans une situation d'urgence, telle la blessure la maladie réelle d'un participant. Lors d'une telle situation, veuillez suivre les indications des animateurs et des secouristes présents sur le terrain. D'ailleurs, il est recommandé lors de votre arrivée de s'informer sur l'identité des secouristes au sein des joueurs et animateurs. Ceux-ci s'identifient généralement au cours de la séance d'explication des règlements.

Le seul endroit sur les terres où vous serez considéré comme hors-jeu est l'intérieur de votre tente. L'intérieur des bâtiments est toujours en-jeu. Aucun individu n'est autorisé à pénétrer dans la tente d'un autre participant lorsque celui-ci y sommeille, évidemment pour des raisons de sécurité et de respect, ni lors de son absence. Comme aucun ne peut cacher d'items dans sa tente alors qu'il en est absent, il n'existe aucune raison d'y pénétrer, sous peine d'une expulsion. Aucun individu ne devrait également se cacher dans sa tente pendant un événement afin de fuir à des adversaires.

Les individus qui voudront cacher des objets en jeu pourront le faire à l'intérieur de leur campement (l'un des campements principaux établis) ou dans un radius de 15 pieds autour de celui-ci.