

Code de conduite des participants – Animation Obsidia

1. Introduction et portée

Le présent code de conduite énonce les standards de comportement exigés de l'ensemble des participants, bénévoles, animateurs et organisateurs lors de toutes les activités organisées par Animation Obsidia.

Ce document vise à garantir un environnement sécuritaire, inclusif et respectueux, distinct des règles pures de mécanique de jeu théâtrale ou de combat.

2. Principes généraux de responsabilité civile

La participation aux activités d'Animation Obsidia implique une acceptation consciente des risques inhérents aux activités de plein air et de simulation de combat médiéval. Par conséquent :

- **Responsabilité individuelle** : Toute personne participant aux activités s'engage à adopter un comportement responsable envers elle-même et envers autrui, au-delà du strict libellé des règlements de jeu ou des directives logistiques.
- **Responsabilité légale** : Toute personne (incluant les animateurs et organisateurs) commettant un acte passible de poursuites civiles ou criminelles est reconnue comme l'unique auteur et responsable de cet acte. Animation Obsidia décline toute responsabilité légale à cet égard.
- **Droit d'accès et d'exclusion** : L'organisation se réserve explicitement le droit de refuser l'inscription, de refuser l'accès au terrain ou d'exclure sur-le-champ tout individu dont le comportement compromet la sécurité de l'événement ou contrevient au présent code.

3. Sécurité physique et prévention des risques

Chaque participant doit activement contribuer à la réduction des risques d'accident sur le site de l'activité en se conformant strictement aux directives de sécurité physique suivantes :

- **Intégrité physique** : Il est obligatoire d'agir de façon à ne jamais mettre en péril sa propre vie, sa santé ou son intégrité corporelle, ainsi que celles des autres participants.
- **Encadrement des déplacements** : Lors des expéditions ou des missions se déroulant dans les zones éloignées du terrain principal, les participants doivent obligatoirement rester groupés pour éviter les pertes ou les accidents isolés.
- **Gestion des feux de camp** : Tout feu doit faire l'objet d'une surveillance humaine constante, en plus de respecter toute législation ou réglementation applicables, de même que toute consigne élaborée par le propriétaire du lieu où se déroulent les activités. Il est strictement obligatoire d'éteindre complètement et de sécuriser un foyer avant de quitter un campement.
- **Interdiction du verre** : Pour prévenir les blessures par coupure au sol, l'utilisation de contenants de verre est proscrite sur l'ensemble du terrain de jeu (les contenants métalliques ou de polymère adapté doivent être privilégiés).
- **Éclairage sécuritaire** : L'utilisation de lanternes fermées ou d'appareils électriques est fortement privilégiée par rapport aux torches à flamme nue afin de limiter les risques d'incendie forestier.

Note relative aux simulations de combat : Bien que les mécaniques de combat soient régies par les règles de jeu, le cadre sécuritaire de ce code impose l'obligation stricte d'ajuster la force de ses coups afin de simplement toucher l'adversaire plutôt que de le frapper, ainsi que l'interdiction formelle de viser délibérément la tête et les parties génitales.

4. Alcool, tabac et autres substances

Afin de préserver les facultés de discernement et de garantir la sécurité collective, la réglementation des substances est établie comme suit :

- **Alcool :** La consommation d'alcool est réservée exclusivement aux personnes majeures de 18 ans et plus (ne faisant pas l'objet d'une interdiction légale). Elle doit s'effectuer de manière raisonnable, modérée et ne doit en aucun cas altérer la sécurité ou le confort d'autrui.
- **Cannabis :** La consommation de cannabis est réservée exclusivement aux personnes âgées de 21 ans et plus (conformément aux lois applicables). Elle doit demeurer raisonnable et ne pas nuire à la sécurité collective.
- **Substances illicites :** La possession, l'usage, le trafic ou la distribution de toute autre drogue ou substance illégale sont formellement interdits et entraîneront une expulsion immédiate ainsi qu'un signalement aux autorités policières.
- **Usage du tabac et vapotage :** Il est strictement interdit de fumer ou de vapoter sur le site, à l'exception unique du périmètre immédiat des feux de camp actifs. Les mégots doivent être obligatoirement jetés de manière sécuritaire dans le feu afin de prévenir tout risque d'incendie.

5. Protection de la vie privée et intégrité des biens

Le respect de la vie privée et de la propriété est un pilier fondamental de la vie en communauté durant l'événement :

- **Respect de l'intimité :** Tout participant doit, par ses actions en jeu comme hors-jeu, faire preuve d'un respect absolu envers l'intimité, les tentes et les espaces de repos d'autrui.
- **Protection des effets personnels :** Les effets personnels réels des joueurs (vêtements civils, nourriture, équipements technologiques, lunettes, médicaments) sont considérés comme hors-jeu en tout temps. Il est strictement interdit de les voler, de les manipuler, de les utiliser ou de les endommager sans l'accord explicite de leur propriétaire.

6. Harcèlement, intimidation et limites personnelles

Animation Obsidia applique une politique de tolérance zéro à l'égard de toute forme de harcèlement, d'agression ou de discrimination.

Bien que des interactions de rôle intenses, des rivalités politiques fictives ou des mécaniques de jeu dramatiques puissent faire partie de l'ambiance médiévale-fantastique, elles ne doivent **jamais** s'exercer au détriment du confort réel et de la sécurité psychologique des joueurs.

- **Droit au signalement et arrêt immédiat :** Chaque participant possède le droit inaliénable de signaler son inconfort ou de fixer sa limite personnelle à tout moment (que ce soit via une terminologie de jeu ou une déclaration hors-jeu). Ce signalement impose l'**arrêt immédiat** du comportement visé par les autres personnes impliquées, sans qu'aucune justification ou explication ne soit exigée.

- **Primauté du respect mutuel** : Le respect de l'être humain prime de manière absolue et en tout temps sur l'ambiance, le scénario ou le jeu de rôle. L'expression « C'est ce que mon personnage aurait fait » ne constitue en aucun cas une justification valable pour franchir les limites d'un joueur, harceler ou intimider.

7. Processus disciplinaire et sanctions administratives

Le non-respect des dispositions du présent code de conduite expose son auteur à des sanctions administratives et disciplinaires de la part de la direction d'Animation Obsidia. En cas de litige ou d'évaluation d'un comportement, les organisateurs agissent en qualité de juges et leurs décisions sont finales et sans appel.

Les sanctions applicables, graduées selon la gravité et la récurrence des faits, incluent sans s'y limiter :

1. Avertissement et avis verbal formel.
2. Mise en retrait forcé du jeu pour une durée déterminée.
3. Interdiction de prendre part à des combats.
4. Obligation d'abandonner un personnage.
5. Expulsion immédiate du site de l'activité, sans aucun remboursement.
6. Bannissement temporaire ou permanent de toutes les activités futures d'Animation Obsidia.

En signant le formulaire d'inscription ou en accédant au terrain de l'activité, le participant reconnaît avoir lu, compris et s'engage à respecter l'intégralité du présent code de conduite.

8. Modifications de la politique

La présente politique peut être modifiée à tout moment. Les modifications entrent en vigueur dès leur publication sur le site Internet d'Animation Obsidia.