



Règlement général

Grandeur nature Confluence, Opus II

Bienvenue dans Confluence, Opus II, un événement de jeu de rôle grandeur nature (GN) organisé par l'association Les Gens Qui Jouent (LGQJ). Le présent règlement a pour objectif de garantir le bon déroulement et la sécurité du jeu pour tous. Chaque participant doit obligatoirement lire et accepter ce document avant son inscription à l'événement.

Ce règlement contient essentiellement des règles de bon sens, très rarement enfreintes par les participants de GN, qui sont motivés pour l'immense majorité par le plaisir du beau jeu collectif. Confluence accueille une communauté mature, attentive et bienveillante, ce qui a largement contribué au succès de la première édition. Nous entendons poursuivre dans cet état d'esprit et faisons appel à l'intelligence des joueurs pour respecter l'expérience de jeu de chacun, comme le travail des organisateurs.

1. Conditions de participation

- **Âge minimum** : 16 ans. Les mineurs de plus de 16 ans peuvent participer s'ils sont accompagnés d'un tuteur légal ou d'un proche majeur qui s'est préalablement fait connaître auprès des organisateurs. Le tuteur légal d'un mineur de plus de 16 ans doit se référer à la lettre d'intention disponible sur le site confluence-legn.fr afin d'évaluer si les contenus du jeu sont de nature à affecter sa sécurité émotionnelle. En cas de doute, contactez les organisateurs avant l'inscription d'un mineur.
- **Inclusivité et accessibilité** : Le GN est ouvert à tous et les organisateurs s'engagent à faire tout leur possible pour rendre l'événement le plus accessible possible. Les participants en situation de handicap ou affectés par des particularismes pouvant modifier leur expérience de jeu peuvent contacter les organisateurs en amont de l'inscription pour tenter de mettre en place des aménagements spécifiques.
- **Acceptation des risques inhérents au contenu**: Chaque participant est tenu de consulter la lettre d'intention et de poser ses éventuelles questions aux organisateurs en amont de l'événement pour cerner le propos et les contenus déployés dans le GN. L'organisation ne peut garantir que le jeu collectif proposé est de nature à satisfaire les attentes particulières, à rejoindre les valeurs de chacun et à respecter les sensibilités individuelles. Bien que cela ne constitue pas la volonté des organisateurs, les

participants doivent accepter le risque qu'un propos ou une situation puissent être de nature à les heurter ou leur déplaire.

- **Inscription valide** : Une inscription est réputée valide lorsque le participant a rempli le formulaire d'inscription sur le site confluence-legn.fr et réglé le montant de sa participation (150 euros pour les PJ, 75 euros pour les PNJ)
- **Préparation** : Chaque participant s'engage à se préparer correctement en amont de l'événement, tant sur le plan de la création de son personnage que sur l'acquisition de son matériel. Un joueur non costumé ne sera pas autorisé à entrer en jeu. Les participants s'engagent à compléter leur profil sur la plateforme de création de personnage confluence-legn.fr et à interagir dans des délais raisonnables avec les organisateurs sur le serveur Discord dédié.
- **Responsabilité individuelle** : Chaque joueur est responsable de ses actions et de ses équipements (costumes, armes, accessoires ou tout autre effet personnel en jeu ou hors jeu). Les organisateurs ne peuvent être tenus responsables des accidents causés par un comportement imprudent, par le non-respect du présent règlement ou par des actions de joueurs indépendantes de sa volonté (vols, pertes, dégradations...). Une assurance obligatoire qui couvre les dommages causés à un tiers est obligatoire et incluse dans le tarif du GN.

2. Conditions de désistement et remboursement

- **Désistement** : Bien que les organisateurs ne l'encouragent pas au regard des difficultés que cela entraîne, un participant peut se désister à tout moment et sans justification.
- **Remboursement** : Une inscription peut faire l'objet d'un remboursement intégral si le désistement intervient avant l'ouverture de la phase de création des archétypes (environ 6 mois avant l'événement) et de 50% du montant entre 6 mois et 30 jours avant le GN.
- **Non remboursement** : Il ne sera en revanche pas possible d'exiger un remboursement si le désistement intervient dans un délai inférieur à 30 jours avant le GN.
- **Cession de places** : Les inscriptions étant associées à un compte joueur et à un personnage, il n'est pas possible de céder sa place à une autre personne.
- **Annulation par les organisateurs** : LGQJ s'engage à faire tout son possible pour maintenir la tenue de l'événement. Dans un cas de force majeure comme défini par la loi (imprévisible, irrésistible et échappant au contrôle des organisateurs), l'intégralité de la trésorerie restante au moment de l'annulation sera reversée aux participants inscrits.

3. Dates, horaires et lieu

- **Lieu et dates** : Confluence, Opus II se déroulera au sein du parc Rustik, situé à Chailloué (61), du vendredi 5 septembre 2025 au dimanche 7 septembre 2025.
- **Horaire d'arrivée** : Les participants sont tenus d'arriver au moins une heure avant 12h le vendredi 5 septembre 2025 pour suivre le briefing sécurité obligatoire et être intégrés de façon standard au jeu. En cas de force majeure, des aménagements peuvent être trouvés avec les organisateurs s'ils sont prévenus à temps.
- **Arrivée la veille** : Les participants peuvent arriver dès le jeudi 4 septembre 2025 à 10h pour suivre les ateliers préparatoires facultatifs dont le programme sera communiqué en amont de l'événement, ou pour s'installer et se préparer pour le début du jeu le

lendemain. Aucun camping en jeu ne sera proposé le jeudi, qui est considéré comme une journée hors jeu.

- **Départ** : Le jeu se terminera le dimanche 7 septembre 2025 aux alentours de 14h. Les participants peuvent rester l'après-midi et la soirée du dimanche pour profiter de moments de détente collective ainsi que le lundi pour aider l'équipe technique à démonter le site. Les participants doivent quitter le site au plus tard le lundi à 18h.

4. Sécurité et respect des autres

- **Sécurité générale** : Le respect des consignes de sécurité est impératif. Les participants s'engagent à suivre les instructions données lors des briefings ou lors du jeu par les organisateurs et à signaler tout comportement ou situation dangereuse.
- **Briefings obligatoires** : Tous les joueurs doivent assister aux briefings organisés par les responsables de l'événement avant le début du jeu. Les briefings couvriront les règles de sécurité, les consignes de jeu, et la vérification des équipements (armes, costumes, etc.).
- **Feu et risque incendie** : En raison du caractère forestier exposé au risque incendie du site de jeu, seuls les points de feu définis par les organisateurs sont autorisés. Aucun matériel à risque ne pourra être utilisé sur le site de jeu (lanternes enflammées, torches, feux de camps, bougies, braseros...). Les consignes incendie feront l'objet d'une attention particulière et leur non-respect sera particulièrement sanctionné.
- **Armes et équipements** : Seules les armes de GN validées par les organisateurs sont autorisées. Les armes en métal, comportant du bois ou des matériaux trop rigides sont interdites. Chaque arme sera vérifiée avant l'entrée en jeu pour s'assurer qu'elle ne présente pas de risque de blessure. Les armures et vêtements en matériaux durs sont autorisés s'ils ne possèdent pas d'éléments saillants ou de nature à blesser en cas de contact.
- **Interactions et consentement** : Tout contact physique doit être consenti et respectueux. Les situations susceptibles de comporter un risque physique ou émotionnel doivent être abordées avec prudence. En cas de détresse, chaque participant peut utiliser un *safeword* pour signaler la nécessité d'interrompre immédiatement la scène ou l'interaction en cours. Le non-respect de ce principe de consentement entraînera des sanctions immédiates.
- **Matériel implicitement hors jeu** : De nombreux matériels seront présents sur le site de jeu pour des raisons techniques, décoratives, de sécurité ou pour d'autres raisons qui ne concernent pas directement le jeu et les joueurs. Ces matériels, même s'ils ne sont pas explicitement marqués comme tels, ne doivent pas être utilisés, transportés, accaparés. Liste non exhaustive : matériel électrique ou éclairage, panneaux de signalisation, outils de forge ou objets décoratifs dangereux, documents liés à l'organisation etc.
- **Substances interdites** : La consommation de stupéfiants est strictement interdite sur le site et pendant la durée du jeu. Tout joueur pris en possession ou sous l'influence de drogues sera immédiatement exclu. L'alcool est autorisé et encadré par l'organisation, mais les comportements inappropriés liés à l'alcool entraîneront également des sanctions, notamment l'exclusion.
- **Poste de secours** : Un poste médical, avec du personnel formé et un équipement d'urgence sera présent sur le site. Les participants doivent signaler immédiatement toute blessure ou malaise aux organisateurs.

- **Hygiène** : Sept WC classiques et quatre douches chauffées seront à la disposition des joueurs. Un principe de coupons avec horaires sera proposé pour éviter les files d'attente devant les douches et la perte de temps de jeu.
- **PC Orga** : Les organisateurs ne seront pas identifiés physiquement lors du GN, ils feront partie des différents PNJ, mais en cas de besoin, vous pourrez vous rendre au "PC orga", qui sera clairement identifié lors du briefing.

5. Respect de l'immersion et du jeu

- **Immersion continue** : Le GN est conçu pour être diégétique et immersif. Le HRP (Hors Role Play) doit être minimal et réservé aux zones désignées (zones HRP). Toute action ou discussion HRP excessive peut nuire à l'expérience des autres joueurs et sera sanctionnée par des mesures en jeu, puis hors jeu en cas de récidive.
- **Respect des personnages et de l'univers** : Chaque joueur doit s'efforcer de respecter l'univers de Septas, en agissant et en interagissant comme son personnage. Cela inclut le respect des hiérarchies et de l'économie sociale du jeu. Les participants doivent éviter de faire intervenir des éléments de la vie moderne (les téléphones portables par exemple) dans l'espace RP. De la documentation est mise à disposition des joueurs pour les aider à se préparer. Les organisateurs sont disponibles sur le serveur Discord pour répondre aux questions. Des ateliers de préparation facultatifs sont proposés la veille du début du jeu.
- **Zones RP et HRP** : Le site du jeu est divisé en zones. La zone RP est celle où le jeu est actif en permanence, y compris la nuit. La zone HRP est une zone réservée au repos et aux moments hors-jeu (HRP). Les joueurs peuvent librement aller et venir entre les zones, mais sont tenus de jouer dans la zone RP et de ne pas jouer dans la zone HRP.
- **Fumeurs** : Il est strictement interdit de fumer dans les zones RP ainsi que dans toutes zones signalées comme sensibles au risque incendie (espaces forestiers). Des zones dédiées seront indiquées pour permettre aux participants de fumer hors jeu et hors risque incendie. Les cigarettes électroniques camouflées en pipes ou instruments médiévaux sont autorisées en jeu tant que cela ne risque pas de nuire à l'immersion des autres participants.

6. Costumes et équipements

- **Conformité des costumes** : Chaque joueur est responsable de son costume et doit veiller à ce qu'il soit en cohérence avec l'univers du jeu. Les organisateurs fourniront des guides pour aider à la conception de tenues appropriées. Un tabard militaire pourra selon les rôles, être prêté aux joueurs et devra le cas échéant, être intégré à leurs costumes pour respecter la diégèse du jeu.
- **Équipement RP** : Les joueurs sont tenus d'apporter les accessoires RP nécessaires à leur qualité de vie en jeu (exemples : lanterne LED, bourse, gourde, gamelle...). Une liste de ce matériel sera publiée en amont de l'événement.
- **Armes de GN** : Les participants peuvent apporter leurs armes de GN si elles sont conformes ou demander un prêt gracieux aux organisateurs. Une caution d'un montant de 100 euros sera alors demandée en contrepartie, puis restituée après l'événement si l'arme est retournée en bon état.

7. Zones de camping et hébergement

- **Camping RolePlay (RP)** : Les participants qui disposent de tentes d'apparence médiévale peuvent installer leur campement dans la zone RP. Dans cette zone, le jeu est actif la nuit et les joueurs acceptent donc les potentielles nuisances liées à cette particularité.
- **Camping Hors-RolePlay (HRP)** : Une zone HRP est prévue pour les joueurs qui préfèrent dormir hors-jeu ou qui ne disposent pas de tentes médiévales.
- **Autres hébergements** : Les joueurs peuvent organiser leur propre hébergement hors du site (gîte, voiture, domicile...).

8. Restauration et gestion des ressources

- **Nourriture et boissons en jeu** : Les repas et boissons sont fournis en quantité et en qualité aux participants du vendredi midi au dimanche midi. La gestion de la nourriture faisant cependant partie de l'expérience de jeu de Confluence II, les joueurs devront coopérer pour obtenir et préparer les repas dans un cadre ludique.
- **Repas hors-jeu** : Les repas pour les ateliers du jeudi ne sont pas inclus dans le prix de la place, et il revient à chaque joueur de prévoir son repas pour cette journée additionnelle.
- **Monnaie du jeu** : Il est impossible et interdit d'acheter de la monnaie circulant dans le GN en dehors du cadre du jeu. La gestion des ressources et de la monnaie est un élément clé de l'expérience de Confluence, Opus II.
- **Vol** : Le vol de petit équipement en jeu est autorisé uniquement sous certaines conditions définies dans des règles spécifiques qui seront publiées en amont de l'événement. Toute tentative de vol ou de dégradation de matériel HRP sera sanctionnée.

9. Droit à l'image

- **Autorisation d'utilisation d'image** : En participant à Confluence, Opus II, chaque joueur accepte d'être photographié et filmé durant l'événement. Ces images pourront être utilisées à des fins de promotion, d'archives ou de souvenirs de l'événement. Une autorisation de droit à l'image est disponible sur le site confluence-legn.fr et doit être lue et acceptée avant l'inscription au GN.

10. Autres

- **Animaux** : Les animaux sont autorisés sur le site de jeu dans les mêmes conditions que celles en vigueur sur le domaine public, après avoir contacté et obtenu l'accord préalable des organisateurs.
- **Photos/vidéos** : il n'existe pas d'interdiction formelle de prendre des photos ou vidéos, mais dans la mesure où les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser de matériel HRP sur le site de jeu comme les téléphones, les appareils photos ou les drones, cet usage est à réserver aux moments qui précèdent ou succèdent le jeu, ou aux zones HRP.

11. Sanctions et exclusions

- **Exclusion immédiate** : Tout manquement grave au règlement, tel que la violence hors cadre du jeu, le harcèlement, l'irrespect des consignes de sécurité ou un comportement nuisant volontairement à l'expérience des autres joueurs, entraînera une exclusion immédiate.

- **Comportement HRP abusif** : Les joueurs qui persistent à briser l'immersion avec des actions ou des discussions HRP inappropriées peuvent être temporairement ou définitivement exclus du jeu.

12. Modifications du règlement

- L'organisation se poursuit et se précise jusqu'au jour de l'événement. Dans le cas où des modalités du présent règlement seraient amenées à évoluer, les organisateurs mettront à la disposition de tous une nouvelle version de ce document et notifierons des changements.

Conclusion

En acceptant ce règlement, vous vous engagez à respecter l'ensemble des règles décrites. Vous reconnaissez que tout manquement peut entraîner des sanctions, y compris l'exclusion définitive du jeu sans remboursement. Vous vous engagez également à contribuer à une expérience immersive, sécurisée et respectueuse pour tous.