

Homologation et réglementation des armes et armures



Table des matières

Armes	3
Quelques règles :	3
Les types d'armes :	3
Épées, masses, haches, etc.	3
Hallebardes	3
Lances	3
Bâtons	3
Homologation et règles de fabrication	4
Armes de moins de 180,1 cm	4
Lances et hallebardes	4
Boucliers	4
Règles d'utilisation des différentes armes	5
Armes de 50 cm à 90 cm.	5
Armes de 90,1 cm à 110 cm	5
Armes de 110,1 cm à 180 cm	5
Lance	5
Hallebarde	5
Bâton	5
Armes de tir	5
Réplique d'arme à feu	5
Armures	6
Conseils de sécurité pour les Armures	6
Conseils de Fabrication pour les Armures	6
Processus d'Homologation	6

Armes

Bien que dans le GN de Valgaia nous utilisons de fausses armes, il est important de se rappeler qu'elles sont conçues pour ne pas blesser. Que même l'arme la plus sécuritaire qui soit, si elle est utilisée avec une force excessive ou de manière dangereuse, elle va blesser. C'est pour cela qu'il y a un ensemble de règles établit qui parfois peuvent paraître exagéré, mais elles sont là pour la sécurité de tous.

Quelques règles :

- Toutes les armes et armures doivent être homologuées à l'entrée sur le site.
- Toute arme, bouclier ou armure ne respectant pas les dimensions indiquées ou jugée dangereuse ne sera pas acceptée, mais il vous sera proposé des modifications à y apporter pour qu'elle soit acceptée.
- Aucune arête pointue est acceptée.
- Les pointes de l'arme ne doivent pas pouvoir pénétrer facilement dans un œil.
- Les dimensions indiquent la longueur totale de l'arme, de l'appendice la plus loin au niveau de la pointe à l'appendice le plus loin du côté du pommeau.
- Aucune arme ne peut être prise à son propriétaire sans son consentement.

Les types d'armes :

Épées, masses, haches, etc.

Armes de moins de 50 cm :

Ne peut pas servir à attaquer en mêlée. Peut-être utiliser pour parer. Doit être tenue à 1 main

Armes de 50,1 cm à 90 cm :

Ne doit pas être utilisée en estoc. Doit être tenue à 1 main et fait 1 point de dégât.

Armes de 90,1 cm à 110 cm :

Ne doit pas être utilisée en estoc. Peut être tenue à 1 ou 2 mains, fait 1 point de dégât.

Armes de 110,1 cm à 180 cm :

Ne doit pas être utilisée en estoc. Doit être tenue à 2 mains et fait 1 point de dégât.

Hallebardes

Armes de 180,1 cm

Doit être tenu à 2 mains et fait 1 point de dégât.

S'utilise en estoc seulement si le bout est prévu à cet effet.

Lances

Armes de 180 cm à 270cm

Peut être tenu à 1 main a moins de 110cm de la pointe et fait 1 point de dégât. Peut être tenu à 2 mains et fait 1 point de dégât.

Ne s'utilise qu'en estoc.

Bâtons

Armes de x cm à x cm (x = minimum 50 cm, maximum 180 cm)

Si le bâton est de 90 cm et moins, doit être tenue à 1 main et fait 1 point de dégât.

Si le bâton est de 90,1 cm et plus, il peut être tenu à 1 ou 2 mains et fait 1 point de dégât.

Ne doit pas être utilisée en estoc.

Homologation et règles de fabrication

Armes de moins de 180,1 cm

L'épaisseur de mousse du ou des côtés tranchants de la tige doit être d'un minimum de 23mm (2.3cm) et fait de mousse de type ferme à cellules fermées (matelas de sol, plastazote, évazote, autres mousses du même type). Si elle est faite de mousse à cellule ouverte (isolant à tuyau, etc.) l'épaisseur doit être de 33mm (3.3cm). La tige de l'épée doit être faite de PVC, PEX, carbone ou fibre de verre (le bois et le métal sont strictement interdits car très dangereux!). Pour les armes de plus de 90cm, le pommeau et la garde doivent être, eux aussi, recouvert de mousse (environ 4 ou 5mm)

- Extrémité du squelette sécurisés
- Doit être recouverte de protection de la pointe à la garde.
- Densité de mousse suffisante pour ne pas sentir le squelette.
- Peut contenir une à deux articulations, pour un espacement total maximum de 12 cm. (5")

Lances et hallebardes

Corps rigide en bambou ou fibre de verre

Marque visible à 50 cm de la base.

Marque visible à 110 cm de la pointe pour les lances.

Sous la tête de la lance ou de la hallebarde une longueur complète de 90 cm de mousse d'isolation. Longueur totale minimale maximale de l'arme : 6pieds et 6pouces pour les hallebardes et 6pieds et 9pouces pour les lances.

Épaisseur de mousse minimum pour le tranchant de la tête de la hallebarde 50 mm (5 cm) avec de la mousse de type ferme à cellule fermée de bonne qualité (matelas de sol, plastazote, évazote, etc.)

Pour la lance, le bout doit avoir un minimum de 3 pouces de diamètres et 3 pouces de mousse aéré non recouverte (type matelas de mousse jaune!)

- Extrémités du squelette sécurisées.
- Pointe rembourrée avec finition pour estoc.
- Densité de mousse suffisante pour ne pas sentir le squelette.
- Un minimum de 90 cm (36") de protection sous la tête de l'arme.
- Base / pommeau protégé.
- Squelette de l'arme en bambou ou matériel qui ne produit pas d'éclisse.
- Structure suffisamment rigide pour le combat et qui ne fouette pas.
- Aucune articulation permise
- La hallebarde, doit avoir une forme qui indique clairement la capacité à donner un coup de tranche.
- La lance, doit avoir une forme qui indique clairement une arme purement d'estoc
- La lance doit avoir une marque visible à 110 cm de la pointe, pour pouvoir être utiliser a 1 main.

Boucliers

Les boucliers doivent obligatoirement avoir les arêtes recouvertes de mousse et c'est encore mieux si vous pouvez recouvrir les rebords de tuyaux d'arrosage avant de mettre le mousse.

La grandeur maximum d'un bouclier est de 1728 pouces carrés de superficie (exemple : 36 pouces x48 pouces).

Si le bouclier est une Targe (petit bouclier fixé à l'avant-bras et libérant la main qui peut tenir une arme) la grandeur maximum est de 100 pouces carrés (exemple: un bouclier carré de 10 pouces x 10 pouces ou un bouclier rond de 11 pouces de diamètre).

Règles d'utilisation des différentes armes

Armes de 50 cm à 90 cm.

Doit être tenue à une main. Lorsque vous frapper, vous vous devez de respecter une distance entre l'impact du coup et votre main, de 50 cm. Aucun coup d'estoc.

Armes de 90,1 cm à 110 cm

Peut être tenue à une ou deux mains. Lorsque vous frapper, vous vous devez de respecter une distance entre l'impact du coup et votre main, de 50 cm. Aucun coup d'estoc.

Armes de 110,1 cm à 180 cm

Doit être tenue à deux mains. Lorsque vous frapper, vous vous devez de respecter une distance entre l'impact du coup et votre main, de 80 cm. Aucun coup d'estoc.

Lance

Peut être tenue à une ou deux mains. Pour l'utiliser à une main, il faut la tenir à moins de 110 cm de la pointe et elle fait un point de dégâts. Quand elle est utilisée à deux mains, les mains doivent être de chaque côté de la marque de 50 cm. Les lances ne s'utilisent qu'en estoc et ne cause aucun dégât par la tranche. Tout mouvement coulissant est interdit (*faire coulisser la lance sur l'une des mains, comme une queue de billard*).

Hallebarde

Doit obligatoirement être tenue à deux mains en tout temps. Les mains doivent être de chaque côté de la marque de 50 cm. La hallebarde s'utilise en estoc et en tranche comme une hache. Tout mouvement coulissant est interdit (*faire coulisser la hallebarde sur l'une des mains, comme une queue de billard*).

Bâton

Un bâton de moins de 90,1 cm doit être tenue à une main.

Un bâton de plus de 90 cm peut être tenue à une et deux mains.

Lorsque vous frapper, vous vous devez de respecter une distance entre l'impact du coup et votre main, de 50 cm. Aucun coup d'estoc.

Armes de tir

Les flèches et les carreaux font 1 point de dégâts. Les tirs à bout portant (moins de 10 pieds) sont totalement interdits et dangereux.

Arc : les arcs doivent avoir une poussée maximale de 25 livres

Arbalète : les arbalètes doivent avoir une poussée maximale de 35 livres

Réplique d'arme à feu

Armes de projectile de type Nerf : Elles peuvent être sur votre costume comme décoration, mais ne posséder aucune munition ou batterie. Ne peut pas être utilisé pour menacer une autre personne en la pointant avec son arme.

Armes de projectile de type Airsoft ou Paintball : Avant d'entrer sur le terrain, elles doivent être présenté à l'organisation, toute munition et bombe retirée et homologuée, suite à cela, elles peuvent faire partie de votre costume comme décoration. Ne peut pas être utilisé pour menacer une autre personne en la pointant avec son arme.

Armures

Pour garantir la sécurité de tous les participants lors des activités de Valgaïa, il est essentiel que toutes les armures soient homologuées selon des critères stricts. Ce guide vous fournira des conseils de sécurité et des recommandations de fabrication pour assurer que vos armures soient conformes et sécuritaires.

Conseils de sécurité pour les Armures

1. Matériaux Sûrs et Appropriés :

- Utilisez des matériaux solides et non toxiques pour la fabrication des armures.
- Évitez les matériaux qui peuvent causer des blessures, comme les bords tranchants ou les métaux rouillés.

2. Évitez les pointes de plus de 2cm :

- Les armures ne doivent pas comporter de parties pointues ou saillantes qui pourraient blesser d'autres participants lors des combats.
- Les rivets et les attaches doivent être bien fixés et ne pas dépasser de l'armure.

3. Fixation Sécurisée :

- Assurez-vous que les armures sont solidement fixées au corps et qu'elles ne risquent pas de se détacher ou de bouger excessivement pendant les mouvements.
- Utilisez des sangles robustes et ajustables pour garantir un ajustement sûr et confortable.

Conseils de Fabrication pour les Armures

1. Choix des Matériaux :

- **Cuir** : Utilisez du cuir épais (au moins 3 mm) pour les armures de cuir. Le cuir doit être tanné de manière appropriée pour assurer sa durabilité et sa sécurité.
- **Métal** : Utilisez de l'acier doux ou de l'aluminium pour les armures de plaques. Évitez les métaux cassants ou fragiles.
- **Autres matériaux** : Si vous choisissez un matériel qui servira à imiter un autre, exemple utiliser du carton recouvert de tape gris, l'armure sera automatiquement considérée comme avec 1 point de résistance que l'original.

2. Construction et Assemblage :

- **Rivets et Coutures** : Utilisez des rivets solides et des coutures robustes pour assembler les différentes parties de l'armure. Vérifiez régulièrement les fixations pour s'assurer qu'elles restent sécurisées.
- **Renforts** : Ajoutez des renforts dans les zones particulièrement vulnérables, comme les épaules, les coudes et les genoux.

3. Doublure et Confort :

- **Doublure Intérieure** : Utilisez une doublure en mousse ou en tissu épais pour améliorer le confort et absorber les chocs.
- **Ventilation** : Prévoir des ouvertures ou des zones ventilées pour éviter la surchauffe et assurer un bon flux d'air.

Processus d'Homologation

Le processus d'homologation est une simple inspection visuelle qui vérifie que l'armure est exempte de défauts visibles qui pourraient compromettre la sécurité et qu'elle répond à tous les critères nommé ci-dessus.