

# Règlement Officiel – Warfront WW2

Samedi 18 – Dimanche 19 avril 2026

---

## 1. Objet du règlement

Ce règlement a pour objectif d'assurer la sécurité de tous les participants, le bon déroulement du jeu et le respect du cadre historique et scénaristique. Chaque joueur s'engage à le lire attentivement et à l'appliquer strictement.

---

## 2. Règles de sécurité générales

### 2.1. Responsabilité individuelle

- La sécurité est l'affaire de tous. Chaque participant doit rester vigilant et signaler immédiatement toute situation dangereuse.
- Il est obligatoire d'écouter et d'appliquer les consignes des organisateurs et des responsables d'équipe.

### 2.2. Zones sécurisées

- Certaines zones seront déclarées **hors-jeu** ou **zones neutres** (campement, zone organisateurs, parking). Les armes n'y sont jamais pointées, chargées ou manipulées.

### 2.3. Interdiction d'alcool et substances

- Il est strictement interdit de consommer alcool ou substances altérant la vigilance durant toute la durée du jeu.
- 

## 3. Règles liées aux armes (tir à blanc)

### 3.0. Interdictions générales

- **Baïonnettes interdites** : aucune lame, même factice, ne doit être fixée sur une arme.
- **Armes et munitions personnelles interdites** : seuls les équipements validés ou fournis par l'organisation sont autorisés.

### **3.1. Manipulation**

- Toute arme doit être manipulée comme une arme réelle.
- Doigt hors détente hors action de jeu.
- Ne jamais pointer une arme vers le visage d'un joueur à moins de 5 m.
- Le tir en contact ou à bout portant est interdit.  
*Ne pas visé directement une personne en cas d'objet qui se serait introduit dans le canon.*

### **3.2. Sécurité tirs à blanc**

- Les armes doivent être vérifiées par un organisateur avant l'entrée en jeu.
- Munitions à blanc fournies ou validées par l'organisation.
- Port de protections auditives recommandé pour tous.

### **3.3. Incident matériel**

- En cas de dysfonctionnement d'une arme : lever la main, crier "**STOP ARME**", quitter la zone de jeu.  
*Ne jamais laisser son arme seule ou confiez le à une personne de confiance le temps de le récupérer. En cas de perte ou de vol vous serez l'unique responsable.*
- 

## **4. Gestion des "civils" ou tiers**

### **4.1. Civils ou visiteurs sur zone**

- Si une personne extérieure apparaît sur le terrain :
  - **STOP JEU** immédiatement.
  - Tous les tirs cessent instantanément.
  - Un joueur proche annonce à voix forte "**CIVIL !**".
  - L'information circule de proche en proche jusqu'à couvrir toute la zone.

### **4.2. Sécurisation de la personne**

- Un organisateur accompagne ou éloigne la personne vers une zone sûre.
  - Le jeu ne reprend qu'après validation officielle.
- 

## **5. Communications et consignes**

### **5.1. Chaîne d'information**

- Chaque équipe dispose d'un responsable chargé de relayer les consignes.
- Toute annonce d'un organisateur a priorité absolue.

## **5.2. Mots-clés universels**

- **STOP JEU** : arrêt immédiat de toute action, immobilité générale.
- **BLESSÉ RÉEL** : intervention secours, jeu suspendu.
- **CIVIL** : présence extérieure, interruption de tous les tirs.

## **5.3. Radios**

- Les fréquences radio seront attribuées par les organisateurs.
  - Utiliser un langage clair, concis et non agressif.
- 

## **5.4. Uniformes interdits**

- Par respect historique, éthique et légal, **tout uniforme SS ou Waffen-SS est strictement interdit**.
- Cela inclut : insignes, écussons, runes, coiffes, éléments de tenue ou accessoires associés.
- L'organisation se réserve le droit d'exclure tout joueur portant un élément s'y apparentant **sans remboursement**.

## **5.5. Fumigènes artisanaux**

- **Fumigènes artisanaux interdits** : seuls les fumigènes homologués, certifiés CE et validés par l'organisation sont autorisés.
- Tout dispositif non homologué, bricolé, modifié ou instable est prohibé.
- En cas d'utilisation de fumigènes autorisés :
  - Prévenir oralement avant activation.
  - Ne jamais lancer en direction d'un joueur.
  - Ne pas utiliser par vent fort ou en zone sèche.

# **6. Règles de jeu et immersion**

## **6.1. Comportement en jeu**

- Respect des autres joueurs en toutes circonstances.
- Aucune violence physique réelle n'est tolérée.
- Les contacts légers scénarisés doivent être consentis et annoncés.

## **6.2. Rôle et historique**

- Le jeu repose sur l'immersion Seconde Guerre mondiale.
- Respect du matériel, des costumes et du sérieux historique.

## **6.3. Blessures et éliminations**

- Un joueur touché (tir à blanc simulant une balle) doit se déclarer hors-combat.
  - Respect total des règles de "medic" ou de résurrection définies par les organisateurs.
- 

## 7. Environnement et terrain

### 7.1. Respect du lieu

- Ne rien dégrader, ne pas laisser de déchets.
- Feux interdits hors zones autorisées.

### 7.2. Conditions météo

- Prévoir vêtements adaptés.
  - En cas de conditions dangereuses (orage, vent violent), les organisateurs peuvent suspendre le jeu.
- 

## 8. Nuit et visibilité réduite

- Déplacements prudents.
  - Armes pointées vers le sol.
  - Lampes autorisées en lumière blanche ou rouge selon instructions.
- 

## 9. Sanctions

- Avertissement oral.
  - Exclusion temporaire.
  - Exclusion définitive du jeu sans remboursement en cas de comportement dangereux ou irrespectueux.
- 

## 10. Acceptation du règlement

En s'inscrivant au **Warfront WW2** et en participant à l'événement des 18–19 avril 2026, chaque joueur accepte intégralement ce règlement et s'engage à le respecter pour la sécurité et le plaisir de tous.