



# *GN Ile Mystérieuse - FACT*

## *Informations pratiques et importantes*

<b>Planning .....</b>	<b>2</b>
<b>Accès au site .....</b>	<b>3</b>
Transports publics .....	3
Voiture .....	3
Parking .....	4
<b>Check-In.....</b>	<b>5</b>
Participants mineurs .....	5
<b>Nourriture et boissons .....</b>	<b>6</b>
Repas .....	6
Taverne.....	6
<b>Campements .....</b>	<b>7</b>
Nuits .....	7
Feux.....	7
Toilettes.....	7
<b>Sante et sécurité.....</b>	<b>8</b>
Armes, armures et combats .....	8
Sécurité physique .....	8
Sécurité émotionnelle.....	8
Alcool, tabac et substances illicites.....	9
Accidents et problèmes .....	9
<b>Divers.....</b>	<b>10</b>
Tiques, taons et moustiques .....	10
Promeneurs et passants .....	10
Animal de compagnie et faune sauvage.....	10
Déchets et mégots .....	10
Matériel .....	10

---

## *Planning*

---

<b>Vendredi 11 juillet</b>	Dès 12h	Ouverture de l'accès au terrain
	12h à 17h	Check-in (obligatoire pour tous)
	17h	Briefing et check armes/armure
	18h	Début du jeu
	~ 20h	Repas du soir
	Minuit	Suspension du jeu pour la nuit
<b>Samedi 12 juillet</b>	~ 8h	Petit-déjeuner et reprise du jeu
	~ 12h	Repas de midi
	~ 20h	Repas du soir
	Minuit	Suspension du jeu pour la nuit
<b>Dimanche 13 juillet</b>	~ 8h	Petit-déjeuner et reprise du jeu
	~ 12h	Fin du jeu
	~ 12h à 13h	Débriefing + repas de midi
	Dès 13h	Démontage des camps
	Dès 14h	Départ du terrain (après contrôle de la zone du camp)
	18h	Fermeture du site du GN

---

## Accès au site

---

Voici un lien Google Maps pour accéder au site du GN :

<https://maps.app.goo.gl/5CYU8Cyvrz2gqdMD6>

### *Transports publics*

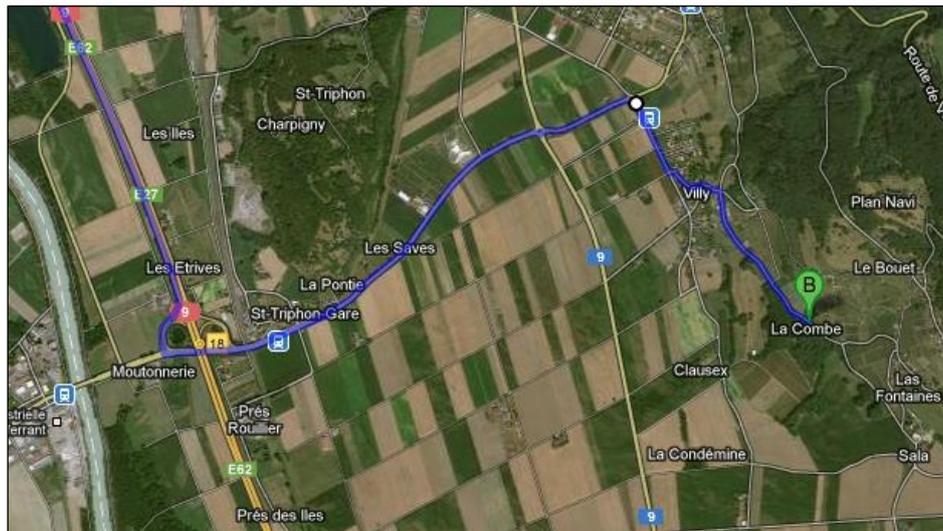
Pour ceux qui souhaitent venir en transport public, l'arrêt le plus proche est la gare de « [Villy](#) », vous pouvez l'atteindre en prenant le train régional R72 depuis la gare CFF d'Aigle direction Monthey/Champéry ou le même train depuis la gare de Monthey-Ville direction Aigle.

Il y a un train toute les 30 minutes et il vous faudra ensuite marcher 1,2 km jusqu'au terrain du GN (environ 20 minutes à pied). Attention l'arrêt de la gare de Villy est sur demande !

Vu la marche pour venir depuis l'arrêt de Villy, nous vous conseillons de faire amener votre matériel par les membres de votre groupe qui seront en voiture.

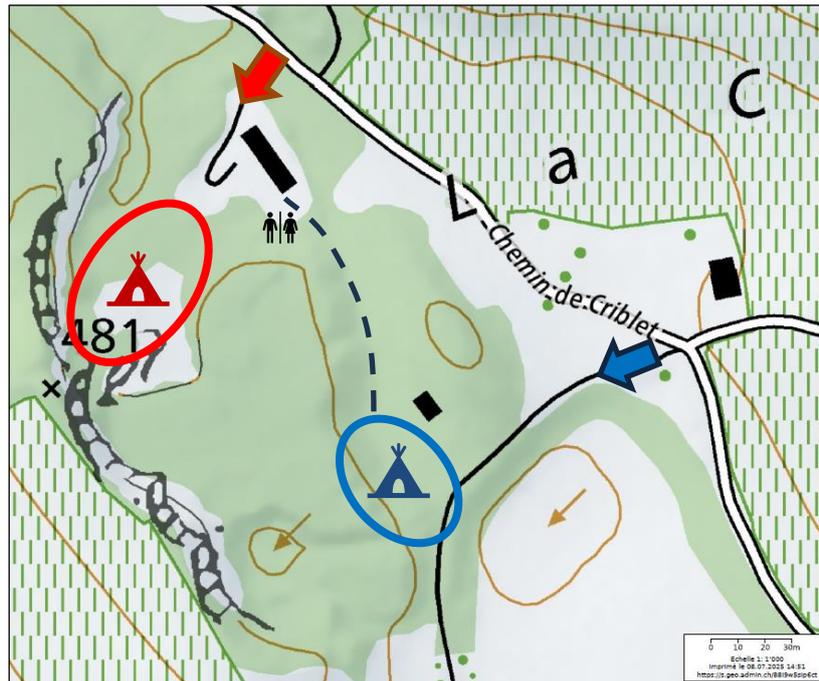
### *Voiture*

Depuis la sortie d'autoroute 18 (Saint-Triphon) sur l'A9, Suivre Ollon / Villard et aller tout droit au premier rond-point (Villy). Suivre ensuite les panneaux « Troll du Caveau » qui jalonnent le parcours jusqu'au terrain.



Lors de votre arrivée sur le site, merci de suivre les directives des ORGAs afin d'être orientés et de pouvoir accéder au terrain de jeu de la manière la plus fluide possible. Les véhicules doivent rester un minimum de temps sur place, juste pour décharger.

Une partie des camps (les Naufragés) seront installés près du refuge, dans la zone rouge sur la carte. Le reste des camps (Anciens et Habitants de la jungle) seront installés dans une clairière, dans la zone bleue sur la carte.



Chaque zone peut être atteinte en voiture (voir les flèches de couleurs sur la carte). Toutefois il faut faire attention lors de l'accès sur la zone bleu, car le chemin n'est pas en bon état et les voitures trop basses ne passeront pas ! Merci de vous présenter au refuge (flèche rouge) avant d'accéder à la zone bleue.

## *Parking*

Une fois le matériel déchargé, le chauffeur devra évacuer la voiture immédiatement selon les directives des ORGAs. Puis des convois seront organisés pour amener les voitures à la zone de parking, située à quelques kilomètres. Une fois les voitures parquées, l'ORGA qui aura guidé les chauffeurs les ramènera en voiture sur le site du GN.

Chaque chauffeur devra remplir et déposer un formulaire bien visible à l'intérieur de son pare-brise. Afin de signifier que cette voiture est autorisée à stationner à cet emplacement. Les formulaires seront remis par les ORGAs à votre arrivée.

Les places de parking étant limitées, nous vous conseillons de vous regrouper dans les voitures.

---

## Check-In

---

Le check-in est obligatoire pour tous les participants !

Il sera ouvert vendredi de 12h à 17h au refuge. Si vous arrivez sur le lieu du GN en dehors de ces heures, vous devez absolument aller chercher un ORGA afin qu'il procède au check-in.

Pour procéder au check-in rapidement, vous devez avoir sur vous vos billets d'entrée munis du QR code. Si vous n'avez toujours pas reçu de billet par mail contactez-nous, aucun billet ne sera vendu sur place. Si vous n'avez pas de billet et que nous n'avons aucune preuve de votre paiement l'accès au GN vous sera refusé. Aucune exception ne sera faite!

Lors du check-in vous recevrez un bracelet de couleur à mettre au poignet, merci de le garder sur vous pendant toute la durée du GN.

### *Participants mineurs*

Pour les personnes de 16 et 17 ans, il faut absolument avoir une autorisation signée par leur représentant légal pour participer au GN. Cette décharge est [disponible sur notre site](#).

Les personnes de moins de 16 ans doivent avoir une autorisation signée et aussi être accompagnée d'une personne responsable dont le nom figure sur l'autorisation et qui partagera le même groupe/campement. Cette décharge est [disponible sur notre site](#).

Merci de prendre votre carte d'identité pour que nous puissions vérifier votre âge en cas de doute.

---

## *Nourriture et boissons*

---

### *Repas*

L'inscription au GN inclus tous les repas du vendredi soir au dimanche midi. Nous essayons de respecter les souhaits de chacun concernant les repas, mais la priorité sera toujours mise sur les allergies alimentaires, puis les intolérances, et ensuite seulement aux préférences personnelles.

Pour les personnes qui ne nous auraient pas averties de leur allergie, ou intolérance, ou du fait qu'elle soit végétarienne, nous ne garantissons pas que les repas soient adaptés pour vous.

**Vous devez impérativement prendre avec vous une assiette et des couverts médiévaux !**

L'idéal est une assiette creuse ou un grand bol, car cela supporte autant le ragout, que la soupe que des pâtes, etc. Vous trouverez sur place un système pour nettoyer vos auges.

Nous vous conseillons de manger quelque chose le vendredi avant d'arriver sur place ou de prévoir un sandwich ou un pique-nique à manger durant votre installation.

Des plateaux de fruits et autres snacks seront à votre disposition entre les repas à la taverne.

A la fin du GN, si de la nourriture n'a pas été consommée vous aurez la possibilité d'en prendre avant de repartir.

### *Taverne*

Notre taverne vous proposera des boissons tous le long du GN dès le vendredi soir. Les boissons sans alcool sont incluses dans l'inscription au GN, les boissons alcoolisées seront payantes. Nous avons fait un effort important pour vous proposer des boissons à un prix correct. Merci de faire bon accueil à cette taverne pour soutenir notre association !

Vous pourrez payer vos boissons à la taverne en espèces (francs suisses) ou par Twint (application de paiement bancaire suisse). Merci d'anticiper cela si vous désirez acheter des boissons.

**Il est conseillé de prendre une chope ou corne avec vous pour les boissons.**

Nous avons quelques gobelets et chopes de style médiéval, mais pas assez pour tous.

Nous aimerions vous rendre attentif au fait qu'aucune boisson n'a le droit d'être vendue en argent réel en dehors de notre taverne sur le lieu du GN. Vous pouvez bien entendu échanger des boissons durant le jeu. Néanmoins, nous vous demandons d'être fair-play et de ne pas concurrencer la taverne.

Les bénévoles servants à la taverne ont l'obligation de refuser de servir toute personne qui abuserait de l'alcool ou qui aurait un comportement déplacé (hors-jeu). Les ORGAs interviendront en cas de problème et n'hésiteront pas à expulser le ou les fauteurs de troubles.

Pour l'eau potable, une fontaine est disponible à côté du refuge.

---

## *Campements*

---

Les lieux de camp seront séparés en campements. Chaque groupe aura un espace dédié et balisé. La place étant très limitée dans cette zone forestière nous vous demandons de ne pas prévoir de camp trop étendu, si vous avez un doute n'hésitez pas à nous contacter.

Notre GN se voulant immersif, nous vous demandons de faire un maximum d'efforts pour rendre votre campement le plus réaliste et «en jeu» possible. C'est-à-dire que les tentes « igloos » fluo ne sont pas les bienvenues dans les parties en jeu du site. Cependant, tout le monde ne possédant pas de tente médiévale, une bonne organisation du camp, une simple bâche ou un jeu de tissu permet facilement de cacher ces dernières.

De plus, nous vous demandons de conserver une certaine propreté dans vos camps, afin que les « canettes » et « maglights » anachroniques ne prennent pas trop le dessus.

### *Nuits*

Même si nous sommes en été, les nuits peuvent aussi être froides. Nous vous recommandons fortement de vous équiper en conséquence : lit de camp ou matelas épais ou couche vous isolant du sol, sac de couchage adapté peut-être compléter d'un sac à viande, couverture, peau, un bonnet (c'est par la tête qu'on perd le plus de chaleur), etc.

### *Feux*

Les feux sont totalement interdits sur tout le terrain et aux alentours. Cela inclus aussi les braséros et torches ! Si un feu est allumé dans un camp c'est TOUT LE CAMP qui sera expulsé immédiatement et sans discussion!

Un petit réchaud à gaz de camping par camp est toléré (du style pour faire le café). Les bougies peuvent être utilisées uniquement en dehors des tentes et dans des endroits sans danger. Chaque camp se doit d'avoir une petite réserve d'eau (bidon, seau) afin d'éteindre tout départ d'incendie !

Les lanternes fermées et lampes à pétrole peuvent être utilisées pour s'éclairer la nuit et se déplacer. Il est interdit de commencer un combat avec un porteur de lanterne, celui-ci est obligé de poser la lanterne à l'écart avant de commencer un combat.

### *Toilettes*

Deux WC sont disponibles sur l'aire de jeu à côté du refuge. Veuillez les utiliser correctement et les quitter en les laissant en bon état. Merci de les utiliser plutôt que la forêt!

---

# Sante et sécurité

---

## *Armes, armures et combats*

Lors du briefing, nous vérifierons toutes vos armes, arcs, flèches, boucliers et armures que vous amenez sur le site. Seul le matériel validé pourra être utilisé durant le GN. Le port d'une arme non admise entrainera un renvoi du jeu immédiat.

Lors des combats, les coups doivent être le plus possible retenus, le but étant de toucher l'adversaire et pas de le blesser. Les coups interdits sont : à la tête, à l'entrejambe, à la poitrine (pour les femmes) et d'estocs (pointe en avant).

Si vous désirez faire un duel un peu plus « musclé » pendant un combat, veuillez le signaler à un ORGA et, avec son accord, vous mettre à l'écart de la mêlée.

Si une personne ne respectait pas ces règles ou blessait intentionnellement quelqu'un durant le jeu, cette personne sera expulsée.

## *Sécurité physique*

Quand vous entendrez l'annonce « STOP JEU » : tout le monde s'arrête immédiatement, lève son arme en l'air, reste attentif à son environnement, et attends les instructions des ORGAs.

Durant toute la durée du GN, on vous rappelle qu'il est possible de se mettre hors-jeu par les signes suivants : mains sur la tête / bras croisés sur le torse / arme levée tenue à l'envers

Ceci signifie que vous ne prenez plus part au jeu ou que les autres doivent vous ignorer.

## *Sécurité émotionnelle*

Durant le jeu, si l'intensité d'une scène ou d'un thème est trop forte pour vous, vous pouvez utiliser le principe des feux tricolores. Ceux-ci servent à indiquer que l'on peut continuer à jouer mais qu'il faut faire attention :

- « Rouge » : je souhaite arrêter la scène ou m'en retirer !
- « Jaune / Orange » : merci d'atténuer l'intensité ou d'alléger la scène !
- « Vert » : Tout est OK pour moi !

Quelques exemples :

- Si quelqu'un se roule par terre en hurlant durant un combat et que vous avez un doute s'il joue ou s'il est vraiment blessé, vous pouvez lui demander discrètement « Vert ? » et s'il vous répond « Vert ! » c'est qu'il joue, mais s'il continue d'hurler c'est qu'il y a un problème, vous pouvez donc crier « STOP JEU » et demander de l'aide.
- Si une personne à la phobie élevée des araignées, et qu'un joueur à une fausse araignée très ressemblante sur son épaule, la personne peut simplement dire « Orange » en pointant du doigt l'araignée et le joueur pourra s'éloigner un peu, ou la personne peut dire « Rouge » en s'éloignant elle-même. Dans ce genre de cas il faut laisser la personne s'en aller et ne pas chercher à la suivre pour éclaircir l'origine du problème.

Ces mécanismes sont là pour gérer la sécurité émotionnelle et doivent être respectés. Si une personne les ignorait ou devait en abuser pour des gains en jeu, les ORGAs se réservent le droit de l'expulser.

En cas de soucis, si une scène a été difficile pour vous, si un thème abordé avec votre personnage ne vous convient pas, n'hésitez vraiment pas à vous mettre hors-jeu. Venez voir un ORGA, nous essaierons au maximum de prendre du temps pour vous écouter et pour trouver des solutions.

### *Alcool, tabac et substances illicites*

Nous comptons sur tous les participants du GN de ne pas distribuer d'alcool et de tabac si vous avez un doute sur l'âge d'un des participants. Si un mineur boit de l'alcool fort durant notre événement, il en sera renvoyé sans aucun avertissement tout comme la personne lui ayant fourni l'alcool.

Nous comptons sur les adultes pour préserver un maximum les mineurs des scènes de jeu « difficiles ». Vous êtes responsable d'avoir un comportement décent en tout temps. La fête est bien évidemment autorisée et souhaitée, mais en cas d'abus, de comportement inadéquat, irrespectueux ou dangereux, nous n'hésiterons pas à vous demander de partir, avec appui des forces de l'ordre au besoin. Merci également de signaler aux ORGAs tout comportement suspect, dérangeant ou dangereux.

Nous vous rappelons qu'en Suisse la consommation de certaines substances est illicite. L'association n'est en rien responsable de votre consommation et nous vous serons reconnaissants de ne pas consommer de substances illicites durant notre événement sur le lieu du GN. En cas de non-respect de cette règle, les ORGAs se réservent le droit de renvoi de l'événement sans avertissement.

### *Accidents et problèmes*

Un nécessaire de premiers secours sera disponible sur le site du GN. Si vous avez un problème de santé ou un accident n'hésitez pas à venir nous demander de l'aide. Merci aussi aux professionnels de la santé de s'annoncer lors du briefing, afin d'intervenir en cas d'urgence.

Attention, vous êtes responsable de prendre votre propre médication. Nous ne sommes pas une pharmacie ambulante ! On a ce qu'il faut pour les premiers secours, mais pas pour tous vos problèmes privés.

En cas d'accident ou de problème, essayer d'abord d'avertir les ORGAs pour qu'ils gèrent cela. Mais en cas d'urgence n'hésitez pas à appeler directement les services de secours !

En cas d'accident grave, d'infractions ou de violences avérées, l'organisation n'hésitera pas à faire appel aux services urgentistes civils (police, pompiers et ambulanciers). En cas d'intervention, les directives des secouristes passent au-dessus de toutes celles des ORGAs.

---

## Divers

---

### *Tiques, taons et moustiques*

L'organisation vous rappelle que nous sommes dans une zone forestière où la prolifération de ce genre de bêtes est conséquente. Aussi munissez-vous d'anti-moustique et d'anti-tique, afin d'éviter tout problème. Une pince à tique dans la trousse d'un des membres de votre faction est une excellente précaution.

### *Promeneurs et passants*

Malgré nos panneaux d'information il est possible que des promeneurs traversent le terrain du GN. Merci de les respecter, comme ils le feront pour vous. Nous comptons sur vous !

### *Animal de compagnie et faune sauvage*

Aucun animal de compagnie n'est autorisé sur le site même si celui-ci est en laisse. Merci donc de laisser vos compagnons à quatre ou trois pattes à la maison.

Merci de ne pas gêner la faune locale. En cas de rencontre avec un animal sauvage, retirer vous simplement de la zone concernée et laisser le tranquille. N'oubliez pas que vous êtes chez lui !

### *Déchets et mégots*

Le terrain du GN est une forêt protégée, nous comptons sur votre respect des lieux et de la nature environnante ainsi que de sa propreté. Des poubelles de tri seront disponibles proche du refuge et nous comptons sur vous pour les utiliser.

Les fumeurs se muniront d'une « écobox » ou d'un autre petit récipient et veilleront à ne pas jeter leurs mégots au sol, même sous la table parce que personne ne voit.

Un joueur jetant un mégot par terre recevra un avertissement, puis sera expulsé en cas de récidive. TOUS les mégots doivent être récupérés, biodégradable ou non !

### *Matériel*

La liste non-exhaustive du matériel nécessaire pour participer au GN est la suivante :

Costume et accessoires adapté à votre personnage, armes et armures si nécessaire, tente typée médiévale (plusieurs personnes par tente), matériel de couchage, décoration de camp, votre propre vaisselle (assiette, bol, couvert, verre), de bonnes chaussures.

Les alchimistes, médecins, etc. doivent prendre le matériel nécessaire pour leur jeu. Par exemple : fiole, alambic, mortier et pilon, bandages, faux ciseaux, faux scalpels, etc.

### *Nous contacter*

Si vous avez des questions ou remarques vous pouvez contacter les responsables :

- **Jeu (scénario, BG, etc.)**      Loïc | +41 79 627 34 52 | [loic@trollducaveau.ch](mailto:loic@trollducaveau.ch)
- **Logistique & Admin**      Alex | +41 79 704 42 51 | [alex@trollducaveau.ch](mailto:alex@trollducaveau.ch)