

L'objectif de la présente charte est de présenter les différents points d'attention que BE Larp désire promouvoir dans l'organisation et la réalisation des activités de jeu de rôles grandeur nature. Chaque association adhérant à cette charte s'engage à en respecter les termes tout en prenant les mesures nécessaires pour que les participants en fassent autant. Les exemples cités ne sont ni exhaustifs, ni contractuels et ne servent que d'illustrations à la thématique.

Sécurité

L'organisation s'engage à préserver la sécurité de ses participants durant toute la période de l'activité. Elle s'engage également à souscrire une assurance adaptée aux risques encourus.

Exemples :

- ❖ souscrire au service d'assurance de BE Larp ;
- ❖ repérer et baliser les endroits dangereux du site ;
- ❖ disposer du numéro des services de secours les plus proches ;
- ❖ disposer d'une trousse de premier secours sur place ;
- ❖ lister les participants disposant de leur brevet de secourisme ;
- ❖ briefier les participants au début de l'activité ;
- ❖ avoir pris connaissance de la fiche pédagogique "La sécurité en GN" du guide des bonnes pratiques de BE Larp.

Respect

L'organisation s'engage à respecter et faire respecter les règles d'utilisation du site de jeu durant toute l'activité. De plus, elle s'engage à ne porter aucun préjudice au site et rendra celui-ci dans un état au moins égal à celui dans lequel elle en a pris possession.

Exemples :

- ❖ s'informer des règles en vigueur sur l'utilisation du site de jeu ;
- ❖ procéder à une remise du site de jeu avec le propriétaire ;
- ❖ préserver la tranquillité des riverains ;
- ❖ veiller à la propreté du site et à la gestion des déchets ;
- ❖ respecter l'aire de jeu fournie ;
- ❖ demander les autorisations communales en cas d'utilisation de lieux publics.

Responsabilité

L'organisation s'engage à prendre connaissance des responsabilités qu'implique une activité de jeu de rôles grandeur nature et à les assumer.

Exemples :

- ❖ s'organiser en ASBL pour organiser son activité ;
- ❖ assumer la responsabilité financière de l'événement ;
- ❖ avertir les participants sur les conditions de jeu ;
- ❖ encadrer les participants.

Solidarité

Une association prenant connaissance d'un désagrément généré par son activité ou par l'action d'un de ses participants se doit d'en informer au plus vite BE Larp. Une solution sera alors cherchée de concert entre la fédération et l'association.