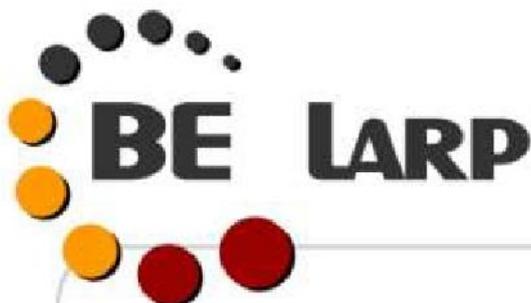




## Version 11

*Mise à jour du samedi 5 juillet 2014*

G. De Costa  
E. De Passe  
M. Ghigny  
S. Gouigah  
A. Linchamp  
G. Thomisse



<http://www.larp.be>

La fédération belge du jeu de rôles grandeur nature  
De belgische federatie van live rollenspellen  
Der belgische Verband für Life Action Roleplaying

## TABLE DES MATIERES

1.	Introduction.....	3
1.1.	Pourquoi la BWAT ? .....	3
2.	Différents type d'armes .....	4
2.1.	Armes de contact .....	4
a)	Armes de contact classiques .....	4
b)	Armes de contact articulées .....	5
2.2.	Armes à distance .....	6
b)	Projectiles avec structure (flèches et carreaux).....	7
c)	Armes de jet .....	8
d)	Munitions lourdes.....	8
2.3.	Les propulseurs de traits en mousse (Nerfs © et apparentés) .....	9
a)	Les projectiles .....	9
b)	Les armes .....	10
2.4.	Les boucliers.....	11
a)	Bouclier entièrement en mousse .....	11
b)	Bouclier rigide.....	11
2.5.	Les armures (cuir, métal, résine, mousse) .....	12
2.6.	Les Airsofts.....	12
3.	Conseils et recommandations .....	12
4.	Personnes de contact .....	13

# 1. Introduction

## 1.1. Pourquoi la BWAT ?

La création de la BWAT est une initiative de la Fédération Belge du Jeu de Rôles grandeur nature (en abrégé BE Larp) afin de pouvoir faciliter les déplacements des joueurs entre les différents clubs mais aussi, à terme, entre les différents pays. En ayant des règles de bases communes concernant la sécurité, tout joueur saura que tant que son arme correspond aux critères définis dans ce document, il pourra aller jouer où bon lui semble.

Ces critères ont été définis sur base de longues discussions avec des artisans ainsi que sur base de l'expérience des différents membres de la BWAT dans leurs clubs respectifs.

Ce document représente également un avantage pour les artisans et pour les commerçants : si les armes qu'ils vendent respectent les critères, elles seront acceptées dans tous les GN et ils pourront ainsi développer leur marché.

La BWAT permet aussi la centralisation de toutes les données et techniques concernant l'homologation. Elle propose aussi des sessions de formations et/ou de transfert de compétences à ceux qui le souhaitent.

NB. : ce document est destiné à évoluer. N'hésitez donc pas à nous contacter si vous y trouvez des manquements, des imperfections ou si vous avez de nouvelles technologies à éprouver.

### Homologation

Une arme ne sera homologable que si elle a été spécialement conçue pour le GN. Ceci permet de prévenir l'utilisation d'objets insolites et non-adaptés tels que les armes d'Halloween en plastique moulé, les couteaux d'entraînement d'arts martiaux, etc.

L'homologation est mise en place pour vérifier qu'un équipement peut être utilisé en toute sécurité. Un manque d'esthétisme n'est donc pas une justification pour refuser des armes. De la même manière, un mauvais état du latex ne rend pas obligatoirement l'arme dangereuse. Tout objet ne passant pas l'homologation se verra écarté pour la sécurité de tous.

Plusieurs nouvelles homologations sont susceptibles d'avoir lieu au cours du jeu. En effet, une arme considérée comme sécuritaire en début d'événement peut être ultérieurement déclassée (détérioration, ...). Les participants sont dès lors vivement encouragés à vérifier la sécurité de leur matériel tout au long du jeu. Si le joueur constate de lui-même qu'une partie de son armement est endommagée, il veillera, pour éviter tout incident, à la mettre de côté ou à contacter les personnes s'occupant de l'homologation pour qu'ils effectuent une vérification.

Les participants restent responsables de leur matériel. Le *bon sens* reste le mot d'ordre.

### Critères à vérifier lors d'une homologation

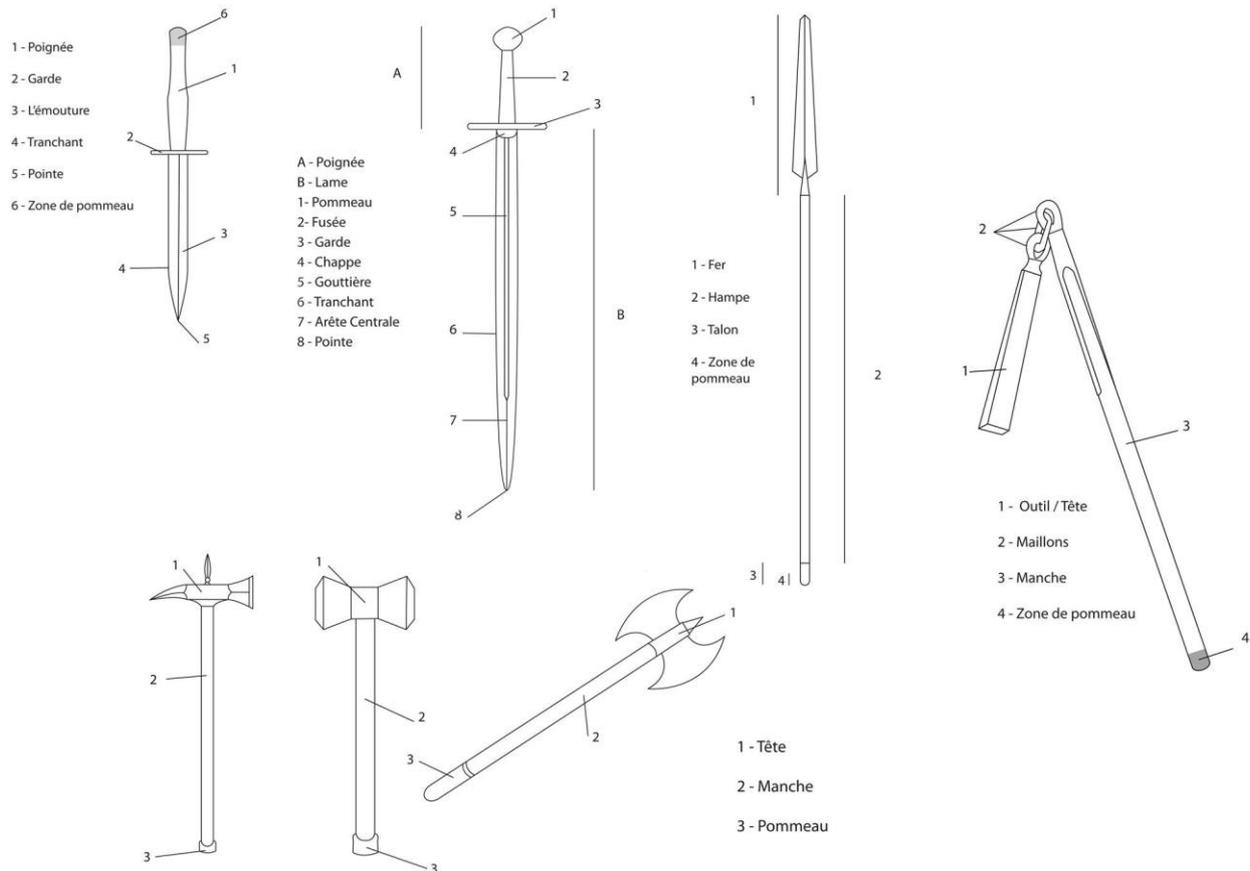
1. Poids : une arme trop lourde est plus douloureuse car son inertie est trop importante.
2. Pointe : une pointe trop usée risque d'exposer l'âme et rend donc l'arme dangereuse.
3. Lame : ne doit pas avoir de surface dure ou de décollement.
4. Garde : doit être solidaire à la structure.
5. Pommeau : doit impérativement être en mousse et solidaire de la structure.
6. Âme : ne doit pas être brisée, fendue, visible.
7. Mousse : ne doit avoir aucune déchirure et être solidaire de la structure en tout endroit.

## 2. Différents type d'armes

### 2.1. Armes de contact

#### a) Armes de contact classiques

##### Description



Une arme de contact est une arme qui a été prévue pour toucher d'autres joueurs (exemple : épée, masse, arme d'hast, lance...). Elle doit donc être assez rigide que pour pouvoir être contrôlée, mais suffisamment flexible pour ne pas blesser un adversaire lors de la touche.

##### Composition classique

- \* Structure centrale - fibre de verre, fibre de carbone, bambou.
- \* Recouvrement - mousse à haute densité, latex, vernis.
- \* Pointe de fibre - recouverte de cuir ou jeans pour ne pas transpercer la mousse.
  - \* fusée - seule partie d'une arme qui ne doit pas forcément être recouverte de mousse.
- \* Pommeau – couvert de mousse.

## **Homologation**

Une arme de contact devra être refusée au contrôle si :

- \* La structure travaille au travers de la pointe, du pommeau ou d'une face de l'arme.
- \* La structure de l'arme n'est plus collée à la mousse environnante.
- \* La mousse est soit compactée, soit en quantité insuffisante sur l'arme.
- \* L'arme présente des extrémités dures ou tranchantes (exemples : clous, gemmes, colles...).
- \* La structure de l'arme est faite d'un matériau inadapté (exemple : métal...).
- \* La densité de la mousse utilisée est trop faible pour rembourrer suffisamment et protéger de la structure (on ne doit pas sentir la fibre si on exerce une légère pression sur la mousse).
- \* La densité de la mousse est trop élevée sur un endroit particulier de l'arme (exemple : marteau...).
- \* Une partie de l'arme a été réparée avec du ruban adhésif (tape, scotch...).

Toute arme doit être entièrement recouverte de mousse, exception faite de la fusée. Un maximum de 35 cm non moussé au niveau de la prise en main est accepté.

### *b) Armes de contact articulées*

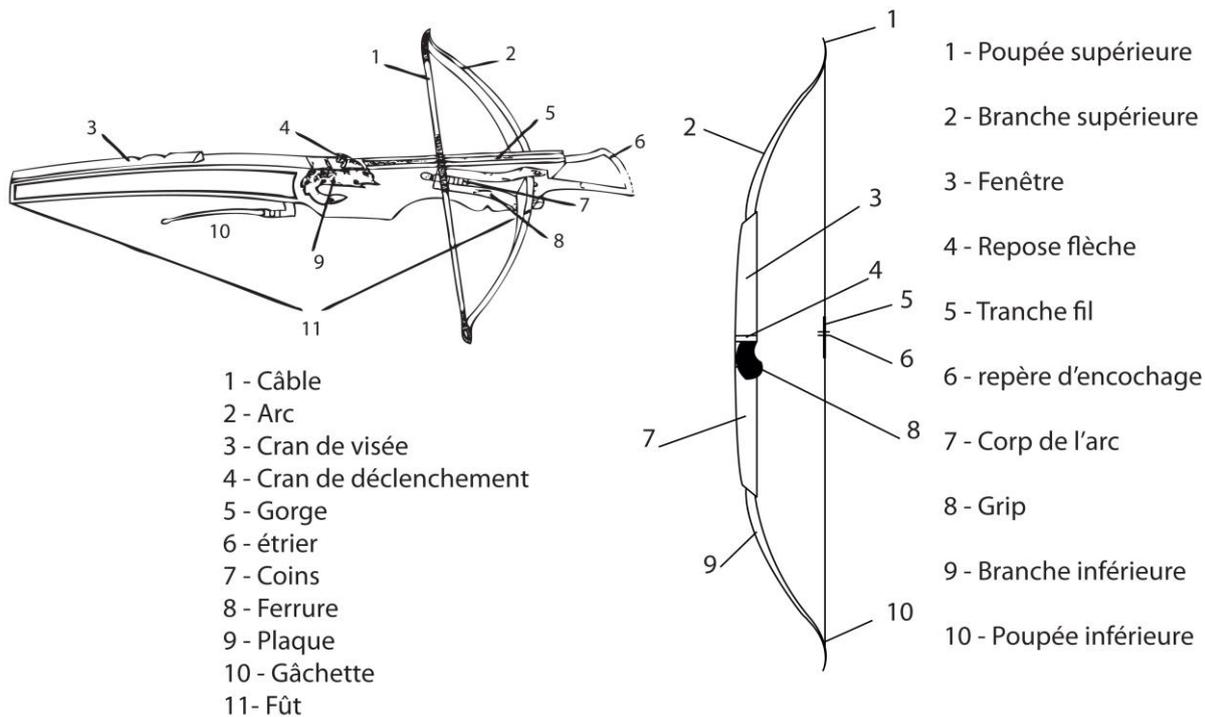
Les fléaux une et deux mains doivent respecter certains critères propres et stricts. Concernant tous les points d'homologation, ils doivent répondre aux mêmes critères que les armes de contact classique.

Cependant, la partie de contact (outil/tête) doit être entièrement en mousse et ne pas comporter de structure. Par ailleurs, la partie supérieure doit être rattachée au manche via maximum deux demi-maillons et un maillon complet. Ceci dans le but de rendre impossible un enroulement de la partie supérieure du fléau.

## 2.2. Armes à distance

### a) Armes de trait (arc, arbalètes)

#### Description



Ce type d'arme permet d'envoyer des projectiles (un arc ou une arbalète).

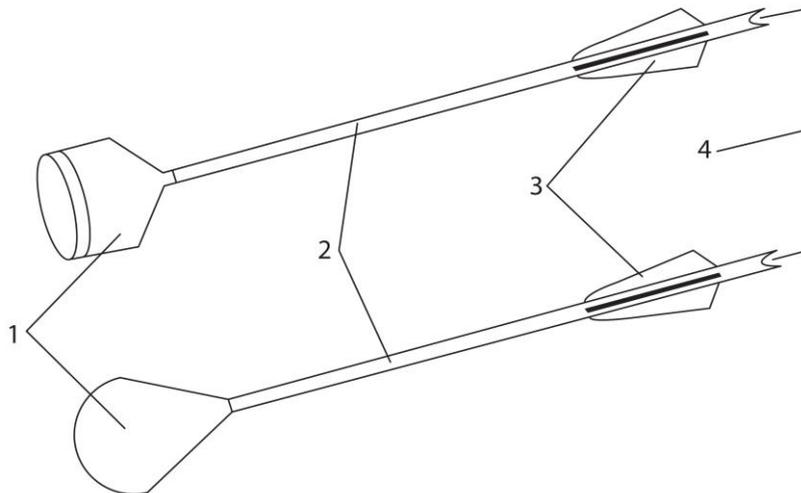
#### Homologation

Un arc (ou une arbalète) devra être refusé(e) au contrôle si :

- \* Sa force dépasse les 30 livres à 28" (13,6 kg à 71 cm).
- \* Sa corde est usée.
- \* La structure est craquelée.
- \* La corde travaille avec trop de jeu dans les entailles.
- \* La griffe est usée.

## b) Projectiles avec structure (flèches et carreaux)

### Description



- 1 - Tête de flèche
- 2 - Tube
- 3 - Empennage
- 4 - Encoche

### Homologation

Une flèche ou un carreau devra être refusé au contrôle si :

- \* La flèche n'a pas trois empennages.
- \* Le carreau n'a pas au moins deux empennages l'un en face de l'autre.
- \* La matelassure est insuffisante au point d'impact (min. 3 cm).
- \* La matelassure du point d'impact est de diamètre inférieur à 5 cm.
- \* La matelassure du point d'impact ne doit pas avoir de profil pointu.
- \* La pointe métallique n'a pas été enlevée.
- \* Le fût est fait d'un matériau inadapté (exemple : tige de chevilles).
- \* Le talon est impropre, endommagé ou manquant.
- \* La face d'impact est couverte de latex ou le latex est à moins de 6 mm de celle-ci.
- \* Le fût n'est pas attaché à la tête de la flèche ou du carreau de manière sûre.
- \* Le fût est abîmé.



### c) Armes de jet

#### **Description**

Ce type d'arme peut être envoyé à la main. Ces projectiles ne doivent pas contenir de structure et sont principalement constitués de mousse. Ils peuvent être recouverts de latex.

Il faut néanmoins noter l'exception des javelines, elles devront respecter les critères d'une arme de contact classique au niveau du corps et les critères des flèches au niveau du point d'impact.

#### **Homologation**

Une arme de jet sera refusée au contrôle si :

- \* L'arme a des surfaces dures.
- \* On peut sentir une structure au cœur de l'arme (exception faite des javelines).
- \* L'arme a des extrémités dures qui risquent de rentrer dans l'orbite de l'œil.
- \* L'arme est lestée.
- \* L'arme pèse plus de 300 g.

NB. : lors de leur utilisation, rappelez-vous qu'un projectile en mousse mouillé est plus lourd et l'impact devient donc plus douloureux.

### d) Munitions lourdes

#### **Description**

Ce sont les projectiles utilisés par les "Armes de siège". Les finitions au latex ne sont pas permises. La mousse des balles doit donc être apparente et peut éventuellement être teinte.

On distingue 3 types de munitions lourdes :

- \* Type flèche : elles doivent respecter les mêmes critères que les flèches mais les empennages ne sont pas obligatoires.
- \* Type boulet : elles doivent faire maximum 300 g, minimum 15 cm de diamètre, ne pas être rigides et ne pas contenir de lest.
- \* Type spécial : ces munitions seront examinées au cas par cas.

#### **Homologation**

Une munition ne doit pas faire mal, peu importe la hauteur de laquelle elle tombe.

Une munition lourde devra être refusée au contrôle si :

- \* Elle pèse plus de 300 g.
- \* Elle est couverte de latex.
- \* Un boulet contient du lest.
- \* Un boulet fait moins de 15 cm de diamètre.

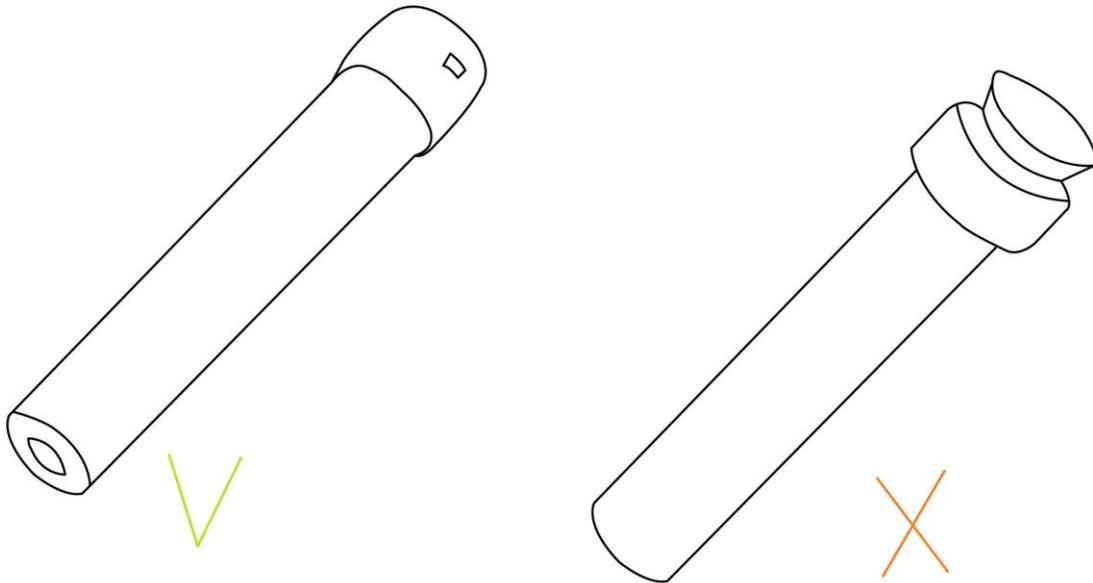


### 2.3. Les propulseurs de traits en mousse (Nerfs © et apparentés)

Ce terme regroupe la famille des armes propulsant des projectiles en mousse popularisée par la marque Nerf (Hasbro ©). Il existe d'autres marques qui proposent des jouets similaires pouvant rentrer dans cette catégorie d'armes.

#### a) Les projectiles

##### Description



Les projectiles peuvent être de différents types, mais sont tous produits sans matière rigide. Il existe 4 catégories de projectiles dont deux seules sont recommandées par la BWAT. Les deux autres présentent trop de danger pour être acceptées dans un GN.

##### Catégories homologuées

- \* **Projectiles sifflant** : les plus sécurisants car la tête, creuse et légèrement plus grosse que celle des autres projectiles s'amortit mieux. Tirée même à bout portant, ces projectiles ne représentent pas de danger.
- \* **Projectiles de base/luminescents (pointe en caoutchouc)** : les projectiles qui portent le plus loin et les plus répandus. Tirés même à bout portant, ces projectiles ne représentent pas de danger.



### **Catégories dangereuses (à refuser)**

- \* **Projectiles à ventouse (certains sont luminescents)** : le bord en caoutchouc de ces projectiles les rend sensiblement plus dangereux que ceux de base. Même si les bords ne sont pas coupants, ceux-ci peuvent blesser un œil.
- \* **Projectiles à velcro** : les projectiles sont fort ralentis lors du tir mais la nature du velcro peut endommager/griffer l'œil lors de l'impact.

NB. : tous ces types de projectiles ne fonctionnent pas nécessairement dans toutes les armes. Certaines armes n'acceptent que les projectiles du même fabricant, d'autres pas.

### **Homologation**

- \* Les projectiles doivent être ceux construits par le fabricant. On ne construit pas ses projectiles.
- \* Les projectiles ne doivent pas être peints ou enrobés d'une quelconque matière car la rigidité et le poids en seraient accrus. Aucune modification autre qu'une teinte/dessin/etc. légers n'est acceptable sur les projectiles.
- \* Les projectiles doivent être propres et en bon état lors de leur utilisation pour éviter que des impuretés (cailloux, etc.) s'y attachent et blessent éventuellement l'œil.

### ***b) Les armes***

#### **Description**

Les armes fonctionnent sur un principe d'air comprimé envoyé dans le tube afin de faire voler le projectile. Certaines armes peuvent avoir un chargement variable en puissance. Aucune modification visant à augmenter la puissance ne sera acceptée car elle rendrait la garantie Européenne du produit invalide.

Il existe également de nombreux accessoires : chargeurs multiples, faisceaux lumineux, etc. Les accessoires officiels ne posent pas de problème, mais les vérifications habituelles liées aux arrêtes tranchantes et autres dangers liés à la forme de ces accessoires seront d'usage.

Via certains fabricants, il existe aussi des fusils ou arquebuses basées sur le principe des sarbacanes (propulsion par souffle). C'est armes doivent être homologuées selon les critères des armes de contact classiques et, concernant les projectiles, ils doivent respecter ceux des Nerfs.

#### **Homologation**

- \* Les armes ne doivent pas comporter d'arêtes, d'angles ou de pointes risquant de griffer ou déchirer les vêtements, la peau ou d'autres armes en mousse.
- \* Les armes doivent être en bon état et ne pas comporter de bris ou fissures. Si l'arme est comprise dans une enveloppe solide, seule cette enveloppe doit correspondre aux critères ci-dessus.





## 2.4. Les boucliers

### **Description**

Un bouclier doit offrir une protection tout en évitant le risque de blessure. Il y a actuellement deux types de bouclier : ceux qui sont entièrement en mousse et ceux qui sont fabriqués avec des matériaux rigides.

#### *a) Bouclier entièrement en mousse*

Il faut éviter d'y apposer des matériaux rigides, souvent à titre décoratif, qui pourraient blesser tant l'utilisateur que les autres personnes.

Structure: plaques de mousse et poignée ou lanières, latex, vernis.

#### *b) Bouclier rigide*

Il n'y a aucune restriction quant à l'emploi des matériaux mais d'un autre côté, certaines parties peuvent présenter des dangers.

Il est donc obligatoire de bien protéger le pourtour au moyen de mousse et d'arrondir les coins au maximum. Veillez également à ce que les fixations (vis, clous...) soient bien protégées afin d'éviter toute blessure.

### **Homologation**

Un bouclier devra être refusé au contrôle si :

- \* Il présente des boulons ou clous qui dépassent au point de pouvoir égratigner et déchirer les vêtements, la peau ou les armes qui le frappent.
- \* Le pourtour n'est pas rembourré ou rembourré de manière insuffisante (le tuyau de plastique ne suffit pas).
- \* Il présente des échardes (bois, métal...) qui pourraient égratigner ou déchirer les vêtements, la peau ou les armes qui le frappent. Cela inclut l'intérieur du bouclier, y compris l'intérieur de la bosse centrale).
- \* La solidité est douteuse (plaques de mousses non solidaires, structure fendue ou cassée).
- \* La mousse du pourtour est usée, abîmée ou insuffisante.

Rappel : il est interdit de couvrir de ruban adhésif les parties en mousse protégeant le pourtour du bouclier.





## 2.5. Les armures (cuir, métal, résine, mousse)

### Homologation

Une armure (toutes parties, casques, brassards, mailles...) devra être refusée au contrôle si :

- \* Elle présente des arrêtes ou des bords tranchants (cela s'applique surtout aux plates, tôles d'aluminium et écailles).
- \* Elle présente des extrémités dures ou tranchantes (pointes de plastique, boulons, clous trop hauts).

## 2.6. Les Airsofts

Concernant les armes de type "Airsoft", veuillez-vous référer aux conseils donnés par les fédérations officielles d'Airsoft (Fédération Francophone d'Airsoft Belge : [www.ffab.be](http://www.ffab.be)).

## 3. Conseils et recommandations

Cette partie n'est, en soi, pas obligatoire mais nous vous conseillons d'appliquer ces recommandations dans vos différentes associations et durant la fabrication de votre matériel afin de faciliter le déplacement de celui-ci d'un GN à l'autre.

Notre avis est que ces normes ne sont en rien une contrainte et n'auront pas d'influence sur la qualité de votre jeu ou sur les règles. Ces recommandations sont basées à la fois sur des principes de sécurité, mais aussi historiques ainsi que sur des normes commerciale largement répandues.

### Longueur des armes

Type d'arme	Longueur max. en cm	Longueur max. en pouces
Armes courtes	60	23,62
Armes à une main ou bâtarde	110	43,31
Fléaux à une main	130	51,18
Armes à deux mains	150	59,06
Fléaux à deux mains	170	66,92
Armes d'hast	220	86,61



### Taille des boucliers

Type d'arme	Longueur max. en cm	Longueur max. en pouces
Bouclier rectangulaire (pavois)	120 sur 60	47,24 sur 23,62
Bouclier rond (rondache)	90 (diamètre)	35,43

## 4. Personnes de contact

Vous pourrez trouver les coordonnées de ces personnes sur le site web de la fédération du Jeux de rôle grandeur Nature Belge [www.larp.be](http://www.larp.be) dans la section BWAT.

L'adresse e-mail officielle : [bwat@larp.be](mailto:bwat@larp.be)

Une partie du [forum BE Larp](#) est dédiée à la BWAT, n'hésitez pas à venir y poser vos questions, à faire vos remarques ou à y parler de vos propres expériences afin de faire évoluer ce document.

Prénom et nom	Langue maternelle	Autre langue
Adrien Linchamps	Français	
Dimitri Vivane	Français	
Eric Depasse	Français	Néerlandais-Anglais
Gabrielle De Costa	Français	Anglais
Gery Thomisse	Français	
Jeremy Naus	Néerlandais	Français-Anglais
Lionel Gigot	Français	
Manu Ghigny	Français	Anglais
Sofiane Gouigah	Français	Anglais
Steve Lemerrier	Français	