



*Fait par le comité de direction de l'événement
En date du 30 janvier 2020*



STUDENTS VS ZOMBIES

Règles de jeu

Note : les termes utilisés peuvent s'accorder au féminin.

Un résumé de ces règles est disponible sur notre site web à l'adresse suivante :

<https://jdrpoly.ch/svz/>

Règles de sécurité

Les règles de sécurité (cf. ci-dessous) et les règles de jeu (cf. section suivante), ainsi qu'une décharge, seront distribuées, lues et signées par tout joueur souhaitant s'inscrire.

1. Règles générales

- a. En cas de litige, les organisateurs et les staffs ont toujours raison ;
- b. Les règles sont sujettes à modification / évolution en cours de jeu. Le cas échéant, les participants seront avertis par e-mail ;
- c. En cas de non-respect des règles, le ou les témoins doivent le signaler au stand ;
- d. Les joueurs doivent respecter les règles sous peine d'expulsion du jeu.

2. Horaires de jeu

- a. Le jeu est autorisé le lundi 20 avril de 12h à 19h, le mardi 21 avril de 12h à 19h et le mercredi 22 avril de 12h à 19h (sauf contre-indication exceptionnelle des organisateurs).

3. Zones de jeu

- a. La zone de jeu s'étend sur tout le campus de l'EPFL. Elle s'arrête au nord devant l'entrée de la place Nord côté Esplanade et Diagonale. Le quartier de l'innovation ainsi que le quartier Nord ne sont pas inclus dans les zones de jeu. Un plan détaillé sera fourni aux participants afin que ces limites soient connues de tous les joueurs ;
- b. Il est interdit de jouer à proximité des routes fréquentées par des voitures ;
- c. Une zone dite "sûre" est une zone de non-jeu où, par exemple, un Student ne peut pas se faire zombifier : il est interdit de jouer de quelque manière que ce soit à l'intérieur de celles-ci. De façon non exhaustive, sont considérées comme zones sûres l'intérieur de tous les bâtiments de l'EPFL, ainsi que les passerelles du 1er et 2ème étage entre les CM et CE et le stand sur l'Esplanade. Un document annexe détaille les zones de jeu autorisées et interdites.
- d. La liste des zones sûres est modifiable jusqu'à quelques jours en avance afin d'éviter d'éventuelles délégations en visite. Le comité organisateur se réserve le droit d'interdire une zone en particulier durant l'événement selon les besoins et directives de l'EPFL ;
- e. Il est interdit de toucher au mobilier extérieur : tables, chaises, poubelles, etc. ;

4. Comportement des joueurs

- a. Les bandanas doivent être portés sur la tête ; le cou est proscrit ;
- b. Le maquillage/déguisement n'est pas interdit mais doit rester raisonnable et ne doit pas salir le campus ni inquiéter d'autres personnes. En particulier, les déguisements militaires sont interdits ;
- c. Aucun acte violent ne sera toléré ;
- d. S'en prendre volontairement à une personne ne participant pas au jeu entraîne l'exclusion immédiate du joueur ;

- e. La marche et la course à pied sont les seuls moyens de déplacement autorisés durant le jeu. Aucun autre moyen n'est autorisé ;

5. Armes

- a. Les "armes" que les joueurs peuvent amener de leur propre chef sont des chaussettes individuellement roulées en boule.
- b. Toute arme créée à base de chaussettes est potentiellement acceptable mais doit être présentée au stand et validée avant d'être utilisée ;
- c. Les armes d'apparence réaliste sont interdites ;
- d. Tous équipements autres que ceux autorisés plus haut doivent être validés par les organisateurs (ainsi que par la sécurité de l'EPFL) ;
- e. Les armes ne doivent en aucun cas être visibles à l'intérieur des bâtiments ;
- f. Les projectiles ne doivent pouvoir faire de mal à personne. Il est de plus interdit de viser la tête ;

6. Autre

- a. Une équipe de staff sera en permanence sur le campus de l'EPFL durant les heures de jeu afin de s'assurer du respect des règles par les participants ;
 - i. Les staffs seront identifiés par des bandanas de couleur verte ;
- b. Si les joueurs doivent satisfaire un besoin naturel, les toilettes du campus dans les bâtiments doivent être utilisées ;
- c. JDR-Poly offre aux joueurs la possibilité de déposer leur sac dans la zone hors-jeu du stand. Cependant, les sacs resteront sous la responsabilité des joueurs. La commission ne se porte pas garante en cas de perte ou de vol.

Règles de jeu

1. But des joueurs

- a. Le but pour les Zombies est d'infecter un maximum de Students ;
- b. Le but des Students est de le rester le plus longtemps possible ;

2. Règles du joueur

- a. Les joueurs prenant part au jeu sont identifiés par un bandana de couleur. Si celui-ci est porté par le joueur, il prend part à toutes les interactions constituant le jeu ;
- b. Les personnes qui ne se sont pas inscrites ne doivent en aucun cas participer ou être impliquées dans le jeu (espionnage pour l'un des deux camps par exemple) ;
- c. Les étudiants dont la présence est requise lors d'un autre événement à caractère académique ou associatif doivent enlever leur bandana durant celui-ci, et ne pas prendre part au jeu ;
- d. Pour sortir du jeu, un joueur enlève son bandana depuis une zone sûre (à l'exception d'un zombie touché) ;
- e. Pour revenir dans le jeu, le joueur doit mettre son bandana depuis une zone sûre ;
- f. Un joueur hors-jeu ne peut en aucun cas interagir avec le jeu ;

3. Durant le jeu

- a. Le fair-play est de mise durant toute la semaine ;
- b. L'utilisation de boucliers humains est strictement interdite ;

- c. Les équipements spéciaux nécessitent un permis de port achetable dans la boutique en échange de pin's, et sont fournis par les organisateurs ou validés par ces derniers ;
- d. Des pin's peuvent être prélevés sur les Zombies touchés et être échangés contre des avantages ou de meilleurs équipements (voir section suivante) ;
- e. Lors de l'événement, des missions seront proposées aux deux camps permettant d'obtenir des avantages pour leur camp (réduction des prix par exemple, voir section suivante) ;
- f. Des prix sont destinés aux meilleurs scores individuels, triés par valeur des lots ;

4. Carte du joueur

- a. Une carte de joueur est distribuée à chaque personne prenant part à l'événement, depuis le lundi matin pour ceux s'étant inscrits avant l'événement et dès leur inscription pour ceux s'inscrivant durant les trois jours ;
- b. La carte de joueur doit être gardée durant la totalité de la durée où le joueur prend part à l'événement ;
- c. La carte peut être demandée par un staff à n'importe quel moment du jeu ;
- d. La carte permet aussi de faire valider des points lors de certains événements (par le biais de tampons) ;

5. Le système de jetons

- a. En progressant dans le jeu, les joueurs amasseront des jetons sous la forme de pin's ;
- b. Les jetons pourront être utilisés à la boutique pour accéder à divers équipements spéciaux ou des vies supplémentaires appelées antitoxines par exemple ;
- c. Un jeton dépensé au stand est décompté pour le calcul du score final du joueur.

6. Le stand et stand mobile

- a. Le stand est le lieu où les joueurs peuvent entre autres :
 - i. Venir s'inscrire ;
 - ii. Chercher des informations ;
 - iii. Comptabiliser leurs points ;
 - iv. Passer d'un camp à un autre ;
- b. Le stand se trouve sur l'Esplanade dans une zone dite sûre ; le jeu est interdit dans ses alentours ;
- c. Le stand est tenu par des staffs et par le comité organisateur ;
- d. Le stand sert aussi de point de rendez-vous pour les événements, à moins que cela soit précisé dans un mail ;
- e. Un stand mobile peut être déployé au lieu d'un événement principal si ce dernier se trouve trop loin de l'Esplanade ;
- f. Le stand mobile possède les mêmes propriétés que le stand de l'Esplanade.

7. La boutique

- a. La boutique est le lieu où les joueurs, Students et Zombies, peuvent acquérir une classe spéciale ou un équipement spécial ;
- b. La boutique se trouve au même emplacement que le stand de l'Esplanade. Cependant elle n'a pas la même fonction que ce dernier ;
- c. Tout comme le stand, la boutique est une zone sûre ;
- d. Elle est tenue par des staffs, qui s'occupent de faire les transactions du jeu sous la supervision des organisateurs ;

- e. Les Students récupèrent des pin's sur les Zombies immobilisés, qui servent de monnaie d'échange contre des équipements spéciaux ;
- f. Les Zombies peuvent débloquent des classes spéciales contre des bandanas humains et des antitoxines collectées, regroupés sous le nom de Contaminations.
- g. Les prix de la boutique sont fixés par les organisateurs et peuvent changer au cours de l'événement.

Règles pour les zombies

1. Général

- a. La couleur du bandana des zombies est rouge ;
- b. Un zombie reçoit à sa contamination 3 pin's ;
- c. Tous les pin's du zombie doivent être visibles et accrochés à son bandana ;
- d. Si un zombie n'a plus de pin's, il doit retourner en chercher 3 auprès du stand ;
- e. Le zombie a le droit de réfléchir.

2. Contaminer un humain

- a. Un zombie transforme un humain avec un toucher ferme et prolongé, seulement sur les bras, le torse ou le dos. Agripper les jambes ou la tête est strictement interdit ;
- b. Le toucher d'un zombie ne doit pas nuire à l'honneur ou porter atteinte à la pudeur de la personne touchée ;
- c. Un zombie qui transforme un humain lui prélève son bandana ou son antitoxine. Pendant le prélèvement, le zombie est invincible. Mais il ne l'est plus dès lors que le bandana est dans ses mains ;
- d. Le zombie doit déposer les bandanas collectés au stand au plus vite après l'action en cours.

3. Lorsqu'un zombie est touché

- a. Lorsqu'un zombie se fait toucher par une chaussette celui-ci reste immobile sur place pendant 30 secondes et se signaler en levant une main en l'air ;
- b. Une fois ce temps écoulé ou lorsqu'un pin's a été prélevé, il devient hors-jeu. Il enlève son bandana et peut se déplacer librement sans interférer avec l'action (classes de zombies, informateur, etc.) ;
- c. Pour retourner dans le jeu, il doit attendre 1 minute 30 et repartir depuis une zone sûre ;
- d. Si un humain est toujours en train de prélever un pin's après les 30 secondes de paralysie, le zombie doit attendre que l'humain ait fini ou lâche prise. Dans le dernier cas, l'humain aura échoué son prélèvement.
- e. Si un zombie est réanimé par un médecin (CF. règles des classes de zombies), il doit prendre le sparadrap qui lui est remis et peut rester en jeu après les 30 secondes d'immobilisation ;
 - i. Il doit cependant laisser l'humain collecter le pin's sur son bandana ;
 - ii. Le sparadrap doit être remis au stand le plus vite possible.

4. Classes de zombies

- a. Les zombies peuvent dépenser des Contaminations pour une classe qui leur donne des capacités spéciales au stand et recevront un permis de port de classe ;

- b. Le permis doit être gardé en tout temps sur le zombie et peut être demandé à n'importe quel moment par un staff ;
- c. Il y a 3 classes de zombies : les « tanks », les « cracheurs » et les « médecins » ;
- d. Les Tanks
 - i. Les Tanks sont des zombies portant une armure fournie par JDR-Poly ;
 - ii. En portant l'armure, ils n'acquièrent les capacités de leur armure que quand cette dernière est « activée » ;
 - iii. L'activation d'une armure se fait en s'arrêtant et en changeant le panneau vers la couleur vert. Cette action peut se faire à l'aide d'un autre zombie mais doit se faire à l'arrêt ;
 - iv. Lorsque l'armure est activée, le zombie est insensible aux armes de distance mais ne peut pas courir ;
 - v. La désactivation de l'armure se fait de nouveau à l'arrêt, en changeant le panneau vers la couleur rouge. De nouveau, le zombie peut se faire aider par un camarade ;
 - vi. Lorsque l'armure est désactivée, le zombie ne possède plus les capacités que la classe lui fournit et reste un zombie normal.
- e. Les cracheurs
 - i. Cette classe apporte des « armes » de lancer, fournies par JDR-Poly ;
 - ii. Les munitions sont limitées au nombre maximum de 5 et peuvent être rechargées au stand ;
 - iii. Les munitions des cracheurs ralentissent l'humain touché pendant 2 minutes ;
 - iv. Les cracheurs ne peuvent pas contaminer d'humain tant qu'ils ont encore des munitions sur eux.
- f. Les médecins
 - i. Le médecin peut « réanimer » des zombies touchés et immobilisés durant les 30 premières secondes avant de quitter le jeu ;
 - ii. Le médecin possède jusqu'à 5 « sparadraps », fournis par JDR-Poly, qu'il peut aller recharger au stand ;
 - iii. Les sparadraps doivent être visibles et accrochés à son poignet si le zombie souhaite les utiliser ;
 - iv. Lorsqu'un zombie est touché, le médecin peut lui épargner de quitter le jeu pendant les 1 minute 30 en restant en contact constant (suivant le même principe que pour une contamination) avec lui pendant 5 secondes, les pieds fixes et en lui donnant un sparadraps qui est à déchirer ;
 - v. Si un médecin se fait toucher alors qu'il réanime un coéquipier, son action s'invalide et le médecin doit suivre les instructions d'un zombie touché ;
 - vi. Tant que le médecin porte ses sparadraps, il ne peut pas contaminer un humain ;

5. Score

- a. Un zombie qui amène un bandana au stand reçoit un pin's EPFL ;
- b. Lorsqu'un zombie amène un bandana ou une antitoxine, cela augmente son score ;
- c. A l'issue de certains événements, un zombie peut recevoir une contamination gratuite à faire valoir au stand, un pin's EPFL ou tout autre bonus.

Règles pour les students

1. Général

- a. La couleur du bandana du student est de couleur jaune ;
- b. Les students ne peuvent utiliser qu'une seule arme de corps à corps à la fois ;
- c. Les projectiles ne doivent faire de mal à personne et il est interdit de viser la tête ;
- d. Un student touché sur une partie de son corps par une « arme » de cracheur ne peut courir et doit marcher pendant 2 minutes.

2. Contamination

- a. Une fois touché fermement et de manière prolongée par un zombie, le student lui donne une antitoxine en sa possession. S'il ne le peut pas, il donne son bandana et doit se diriger vers le stand ou le stand mobile afin de devenir zombie ;
- b. Tant qu'il ne reçoit pas son bandana de zombie, le joueur transformé en zombie ne peut participer à aucune activité du jeu.

3. Attaquer un zombie

- a. Une fois le zombie touché, l'humain possède 30 secondes pour prélever un pin's. Au-delà de ce temps, le zombie est hors-jeu (sauf s'il est réanimé par un médic) et le pin's ne peut plus être prélevé ;
- b. Un seul pin's peut être enlevé par l'humain ;
- c. Un seul humain à la fois peut prélever un pin's d'un zombie. Le premier humain arrivé a toujours la priorité ;
- d. Pour prélever un second pin's, le zombie doit revenir en jeu soit par l'aide d'un médic, soit en sortant en zone sûre pendant 1 minutes 30.
- e. Pendant le prélèvement d'un pin's, l'humain peut être zombifié. Il est donc possible de rater son prélèvement. Dans ce cas, l'humain remet le pin's qu'il n'a pas réussi à prélever sur le bandana du zombie.

4. Score

- a. Un humain qui dépense des pin's au stand pour l'équipement gagne des points ;
- b. A l'issue de certains événements, un humain peut recevoir des pin's, des bonus de points, ou tout autre bonus ;
- c. A l'issue du jeu ou après une zombification, les pin's encore en possession du joueur peuvent être rapportés au stand pour qu'ils augmentent également le score du joueur.