

***PRESSION, DOULEUR &
SPORT-BUSINESS***

DOCUMENT PARTICIPANT.E



CE DOCUMENT EST SPONSORISÉ PAR RED BULL

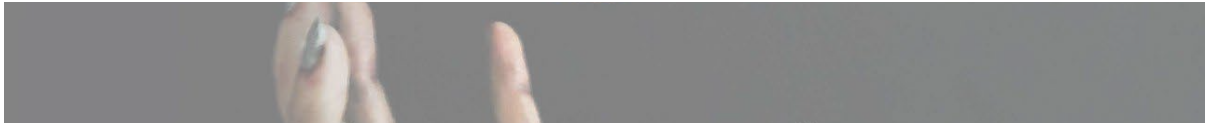


TABLE DES MATIÈRES

THÈMES, INSPIRATION & APPROCHE	3
BIENVENUE DANS L'UFL	4
COMMENT ON DEVIENT PLAYR	4
SUR LA ROUTE	5
LES MÉDIAS	5
LES PERSONNAGES	6
STATS & NOM DE GUERRE	8
L'ARGENT	8
CHANGER D'ÉCURIE OU DE POSTE	9
RÉPARTITION PERSONNAGES & CO-CRÉATION	10
EXPÉRIENCE POUR LES PARTICIPANT.E.S	10
SOMMEIL, NOURRITURE ET DOUCHES	11
LA VIOLENCE PHYSIQUE	12
SEXE, BAISERS & NUDITE	12
DROGUE & ALCOOL	12
SÉCURITÉ & INTENSITÉ	13
PHOTO & VIDEO	14
COSTUMES	14
STRUCTURE DU GN	15
SÉQUENCES	16
BLESSURES ET SOINS	17
INSCRIPTION & PAIEMENT	18
OÙ & QUAND	18
RÉCAPITULATIF DE CE QU'IL FAUT AMENER	19



1. THÈMES, INSPIRATION & APPROCHE

Thème N°1 : Pression

- On exige une performance maximale, quel que soit votre état.
- Si votre performance baisse, vous perdez tout.

Thème N°2 : Douleur

- Les Fans adorent voir la violence et la douleur.
- Les PlayRs sont poussés à bout, Round après Round.
- Perdre fait mal et a des conséquences très concrètes.

Thème N°3 : Sport-Business

- Le nombre de vues fait et défait les carrières, et les Fans ne regardent que si le show est extrême et spectaculaire.
- Le cycle Média ne s'arrête jamais.

**ABSOLUT
VODKA**

PARTENAIRE DE L'UFL ©

Les sources d'inspiration pour ce GN incluent :

- GN : Last Will, Unscripted, Hell On Wheels
- Sport : NFL (football américain), UFC (arts martiaux mixtes)
- Films : North Dallas Forty, Any Given Sunday

Nous utilisons une approche narrative : la priorité des participant.e.s et organisateurs est de créer ensemble des scènes et des histoires dramatiques¹. La cohérence est secondaire et il n'y a aucune compétition entre participant.e.s.

Les participants se soutiennent entre eux pour mettre en valeur leurs personnages respectifs. Ce sont les capacités du personnage qui comptent, pas celles du participant (aussi appelé "play to lift"). Aucune connaissance réelle des sports de combat n'est nécessaire pour participer.

Ce GN est transparent. Les participant.e.s sont encouragé.e.s à échanger ponctuellement et discrètement hors-personnage pendant le GN afin d'orienter de manière collaborative leur expérience.

Il n'est pas question ici de renverser l'UFL : ceux qui essayent sont broyés.

¹ Pour plus d'information sur le narrativisme : <https://www.electro-gn.com/317-latheoriegns>



2. BIENVENUE DANS L'UFL

Vingt ans dans l'avenir, l'Ultimate Football - un mélange extrême de football américain et de MMA² - est devenu le sport le plus regardé du monde. Tout le monde connaît les stars, suit leurs histoires et les regarde saigner sur le Terrain.



Pour les Fans, c'est un frisson quotidien de violence primaire, qui véhicule aussi des valeurs de courage et de sacrifice. C'est un sport fascinant et un spectacle éblouissant, plein de remontées héroïques et de destins tragiques.

Pour les Propriétaires d'Écuries, c'est un business qui brasse des milliards et un moyen prestigieux de s'amuser.

Pour les Staff et les Médias, c'est une carrière riche, certes en difficultés, mais aussi en récompenses potentielles.

Pour les PlayRs, c'est un peu tout ça. Mais c'est aussi souvent le seul moyen de se sortir de la misère pour ceux³ qui sont prêt.e.s à se battre : une chance de gagner argent et renommée en échange de risques physiques extrêmes. D'autres recherchent le défi ultime, aiment la violence, ou sont simplement attirés par la beauté du jeu et l'ivresse de la victoire.

3. COMMENT ON DEVIENT PLAYR

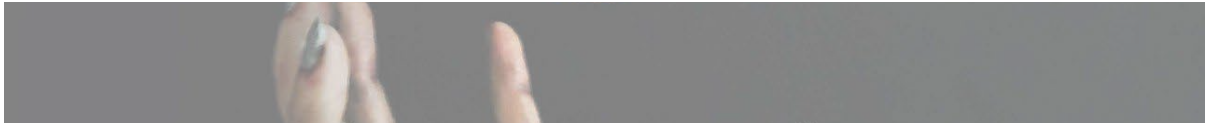
Les Écuries de l'Ultimate Football League écument les mauvais quartiers, les prisons et les combats clandestins, à la recherche de recrues ayant des capacités physiques et peu d'autres options dans la vie. Toutes rêvent de rejoindre les rangs de l'élite de l'UFL, qui jouit d'une exposition médiatique et d'un train de vie enviable.



Celles qui réussissent le mieux les épreuves de sélection obtiennent un Contrat avec une Écurie. Les conditions vont de "une paye minimale avec une chance de gagner plus si tu marches bien" à "un bon salaire qui peut vite chiffrer gros si tu tiens quelques années".

² Mixed Martial Arts, ou art martiaux mixtes.

³ L'UFL est un sport mixte, et tous les rôles sont ouverts à toutes et à tous.



Les moins bonnes deviennent Fixer. Ielles peuvent espérer devenir un jour PlayR ou Staff, après avoir porté bouteilles d'eau et messages pendant quelques années.

Une fois qu'ils décrochent un Contrat UFL, les PlayRs font tout ce qu'ils peuvent pour s'accrocher à leur carrière, car l'action, l'argent et la célébrité disparaissent vite quand elle prend fin. La plupart des ex-PlayRs ont le corps et le cerveau détruits, et aucune compétence valorisable. Peu parviennent à gérer leur argent ou les effets secondaires d'une carrière très "médicamenteuse". Seuls quelques PlayRs prennent une retraite confortable, et une minuscule élite (très médiatisée) demeure des super-stars à vie.



4. SUR LA ROUTE

Les Écuries passent l'essentiel de leur temps dans des complexes dédiés, disposant de tous les équipements Média, hébergements et stades nécessaires. Les Matches sont diffusés en direct dans le monde entier. Des foules générées par ordinateur ont remplacé les tribunes, optimisant les coûts et le contrôle de l'UFL.

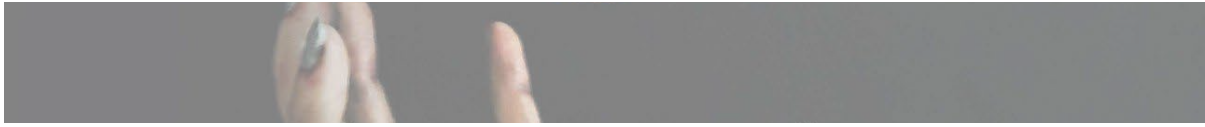
Les Écuries voyagent d'un complexe à l'autre. Tout le monde est donc sur la route en permanence, dans cette "bulle UFL". Le stress partagé donne lieu à des relations fortes mais compliquées entre PlayRs, Staff et Médias.

5. LES MÉDIAS

L'Ultimate Football est présenté comme un combat chevaleresque moderne. Les Écuries ont des noms belliqueux et les PlayRs se peignent fièrement leurs couleurs sur le visage. "Respect" et "fair-play" sont mentionnés continuellement, fournissant une excuse aux Fans avides de violence. On célèbre la brutalité et l'audimat s'envole dès que le sang coule.

Les Stats et les tactiques sont discutées ad nauseam par des millions de Fans sur l'incontournable réseau social X-BUZZ. Les Médias alimentent des narratifs de héros et de traîtres, de stars et de has-beens, sur le Terrain et en-dehors. Des rumeurs apparaissent sans arrêt, contribuant à la pression permanente.

D'énormes foules regardent les Matches en ligne, rapportant des sommes gigantesques à l'UFL. Les acclamations artificielles sont retransmises en live sur le Terrain pour renforcer le rapport entre PlayRs et Fans.



Occasionnellement, les Médias montrent la richesse délirante des Propriétaires. Leur réalité parallèle est un rappel constant de ce qui est théoriquement possible pour ceux qui ont du talent et travaillent dur.

Un équilibre naturel existe entre Médias et Écuries pour l'accès aux PlayRs. Les Médias ne peuvent pas imposer un accès total et permanent, mais plus le Staff restreint l'accès, plus les Médias punissent l'Écurie avec une couverture négative (avec des conséquences financières directes). Les Écuries qui limitent moins l'accès sont présentées sous un meilleur jour (un minimum de controverse reste inévitable, sinon les Fans se lassent).



6. LES PERSONNAGES

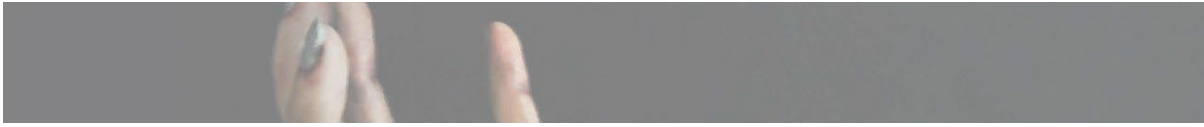
Il y a 54 personnages en tout :

- 4 Écuries UFL, composées de :
 - L'équipe de PlayRs : 2 Fronts + 2 Sides + 1 Central + 2 Backups
 - Le Staff : 1 Coach + 1 Trainer + 1 Physio + 1 Spinner + 1 Fixer
- 2 équipes Média

Les PlayRs :

- On attend d'eux qu'ils génèrent des revenus pour le Propriétaire en gagnant des Matches et en étant visibles dans les Médias. Pour gagner, ils doivent dépasser leurs limites physiques et mentales, et suivre les instructions en toute circonstance. Pour créer du buzz médiatique, ils doivent jouer de manière spectaculaire et violente. Hors-Terrain, ils doivent alimenter leur narratif individuel et d'Écurie devant les caméras. La controverse peut également fonctionner, mais comporte des risques.
- **Les Fronts** protègent leur Central et attaquent le Central adverse. C'est le poste le plus violent, soumis à d'énormes pressions physiques. Ielles sont souvent vus comme des bourrin.e.s.
- **Le Central** dirige l'action sur le Terrain et décide qui aura le ballon. C'est généralement le poste le plus en vue de l'Écurie, qui a souvent droit à un traitement de faveur.
- **Les Sides SCORENT** quand le Central leur donne le ballon, et empêchent les Sides adverses de SCORER. Les Sides d'une même Écurie sont souvent en compétition.
-





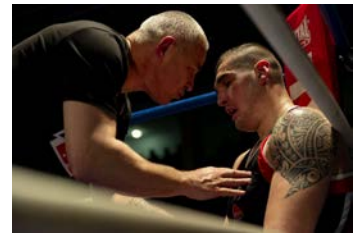
- **Les Backups** remplacent n'importe quel PlayR. C'est un poste souvent considéré comme inférieur (à tort ou à raison) et les Backups ont souvent à cœur de prouver leurs capacités sur le Terrain pour obtenir un poste fixe.

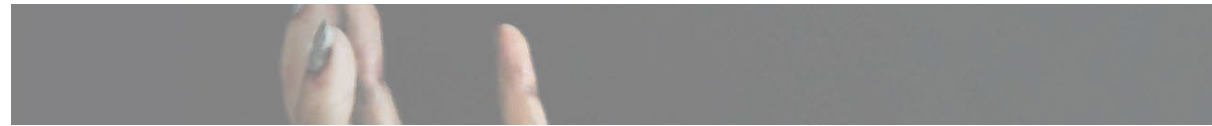


PARTENAIRE DE L'UFL ©

Le Staff :

- On attend d'eux qu'ils soient professionnels et qu'ils fassent gagner leur Écurie. Ils ne sont pas censés être le centre d'attention, à part peut-être certains Coaches.
- **Le Coach** est à la tête de l'Écurie. Ielle coordonne les PlayRs et le Staff, et prend les décisions de haut niveau. Il reçoit ses ordres du Propriétaire, et il est donc soumis à une forte pression.
- **Le Trainer** prépare les PlayRs physiquement et techniquement, et contribue souvent aux décisions tactiques. Ce poste est largement considéré comme l'étape avant de devenir Coach.
- **Le Physio** gère le bien-être physique des PlayRs. Ielle décide si un PlayR est en état de jouer ou non, et subit beaucoup de pression pour faire fonctionner des PlayRs blessés. Il établit parfois un rapport émotionnel avec les PlayRs, que certains Coaches exploitent.
- **Le Spinner** est chargé de rendre les PlayRs intéressants pour les Fans (ce qui est parfois en conflit avec ce qui fait gagner). Ielle passe beaucoup de temps avec les Médias, et les PlayRs se disputent souvent son attention, puisqu'une meilleure Stat Média signifie généralement un meilleur Contrat. Le Spinner filme parfois lui-même ses PlayRs pour fournir des rushes aux Médias.
- **Le Fixer** est tout en bas de l'échelle et est censé répondre au doigt et à l'œil. Ielle fait gagner du temps au Staff en portant les bouteilles d'eau et les messages, aidant les PlayRs à enfiler leurs armures, etc. La plupart des Fixers veulent devenir PlayR ou Staff, ou sont des ex-PlayRs/Staffs qui ont mal tourné. Leur position leur permet de passer inaperçu et d'entendre beaucoup de choses. Les Écuries les utilisent aussi pour des actions illicites, afin de pouvoir nier toute implication en cas de découverte (ce que l'UFL tolère).





Les Médias :

- Deux équipes Média couvrent l'UFL et ont un accès exclusif aux Écuries et Matches. Elles sont en compétition pour générer le plus de vues possible, avec des images spectaculaires et des narratifs poignants (réels, inspirés du réel, ou totalement inventés).
- **L'Exec** est à la tête de l'équipe, recevant ses instructions du Directeur de la chaîne. Il décide comment utiliser les images recueillies (ou inventées) en narratifs excitants. Il commente régulièrement des Matches, joue l'expert et fait parfois des interviews.
- **Le Face** passe beaucoup de temps avec les PlayRs et Staffs, accumulant de l'information et des rumeurs. Elle fait la plupart des interviews et raconte les narratifs à l'image. Elle commente aussi les Matches avec l'Exec (et convoite généralement la place).
- **Le Techie** capte vidéos, sons et photos pendant les Matches et les interviews. Elle est en bas de l'échelle des Médias, ce qui facilite les relations avec les Fixers et les Backups.



Les organisateurs incarnent plusieurs personnages secondaires. Si un organisateur change de costume, il n'incarne plus la même personne.

7. STATS & NOM DE GUERRE

Chaque Écurie a un Classement de 1e à 10e, en fonction de ses victoires et défaites pendant la saison.

Chaque PlayR a deux Stats, qui évoluent de 1 (merdique) à 100 (ultime) :

- **Stat Perf** : performance sur le Terrain
- **Stat Média** : succès auprès des Fans

Chaque PlayR a aussi un Nom de Guerre, court et percutant (10 caractères max). C'est généralement quelque chose de redoutable ou tape-à-l'œil qui plaira aux Fans, comme "9MM" ou "VALKYRIE". On appelle un PlayR par son Nom de Guerre (sa vraie identité n'intéresse pas grand-monde). Les Staff et Médias ont un nom de famille.

8. L'ARGENT

Une Écurie rapporte de l'argent à son Propriétaire via l'intérêt des Fans (droits vidéo, merchandising, etc.), qui à son tour dépend des Stats Média des PlayRs et du Classement de l'Écurie. Les Propriétaires mettent donc la pression aux Coaches pour qu'ils gagnent, mais aussi pour qu'ils mettent en avant des PlayRs populaires.



Chaque Staff ou PlayR a un **Contrat**, donnant droit à quelques bases (repas, dortoir, équipement, soins⁴), ainsi qu'à des **Primes de Match**. Les **Primes** sont versées en cash après chaque Match, uniquement en cas de victoire.

Le montant de la **Prime de Match** de chacun est déterminé par son **Niveau de Contrat**, qui va de "Niveau 1" (quasi-rien) à "Niveau 4 / Élite" (vie de star). Le Niveau de Contrat se voit au nombre de bracelets dorés qu'on porte.



Contrats des PlayRs :

- Chaque équipe UFL a deux Contrats "Niveau 1", deux "Niveau 2", deux "Niveau 3" et un "Niveau 4 / Élite".
- Le Coach peut changer la distribution des Niveaux de Contrat à tout moment (il suffit de changer les bracelets).
- La compétition pour obtenir les meilleurs Contrats est intense, car les différences sont importantes et les carrières peuvent être courtes (3-4 saisons en moyenne).

Contrats du Staff :

- Les Niveaux de Contrat du Spinner, Trainer et Physio sont décidés par le Coach. Celui du Coach est décidé par le Propriétaire.
- Le Fixer n'a pas de Prime de Match. Ielle gagne parfois quelques extras en vendant son corps ou des informations (attention : pas de viol dans ce GN).

À noter que le Contrat n'est valide que tant qu'on est employé par l'Écurie. On peut être licencié à tout moment.

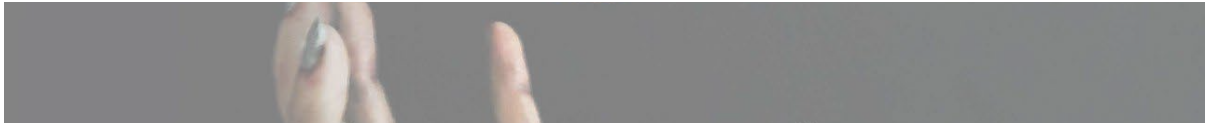
Le Niveau de Contrat donne la priorité dans les queues (exemple : buffet).

9. CHANGER D'ÉCURIE OU DE POSTE

À tout moment durant les Actes :

- Les Écuries peuvent échanger des PlayRs ou des Staffs, tant que les deux Coaches sont d'accord (l'intérêt dramatique prime). Échanger un Fixer est quasi-automatique.
- Un Coach peut changer un PlayR ou un Staff de poste (et un PlayR peut devenir Staff, et inversement).

⁴ Attention, seules les blessures reçues en training ou en Match sont prises en compte !



Seuls les Propriétaires peuvent décider d'échanger ou de changer de poste les Coaches.

Les échanges plaisent aux Spinners car ils génèrent de bons narratifs.

10. RÉPARTITION PERSONNAGES & CO-CRÉATION

Les organisateurs répartissent les personnages en fonction des préférences exprimées à l'inscription. S'il y a trop d'inscriptions, les participant.e.s sont tirés au sort, en privilégiant la diversité.

Tout le monde peut incarner tous les personnages, sans restriction de sexe, d'apparence, etc. : les évolutions techniques permettent à toutes les morphologies de trouver leur place sur le Terrain, et le sexisme fait partie du passé.



Après la répartition des personnages, les participant.e.s les co-développent en établissant des relations, en choisissant des Noms de Guerre, etc.

Les personnages et relations sont 100% modifiables : changez ce que vous voulez. Les postes peuvent être échangés, les amitiés devenir des romances, etc. Certains descriptifs sont volontairement vagues afin de laisser plus d'espace créatif aux participant.e.s.

11. EXPÉRIENCE POUR LES PARTICIPANT.E.S

L'expérience pour les participant.e.s est basée sur les relations et interactions interpersonnelles, dans le contexte des trois thèmes du GN.

En plus de cela :

- **L'expérience PlayR est plus physique**, avec un cycle continu training-Match-fête. Leur drama personnel est centré sur ce qu'il se passe sur le Terrain et l'impact sur leur corps, leur profil médiatique et leurs relations. Aucune capacité sportive réelle n'est nécessaire, mais évitez ce type de personnage si vous avez du mal à jogger, rouler par-terre, vous relever, etc.
- **L'expérience Staff est plus personnelle**. Ils gèrent des PlayRs et des situations, avec la pression continue des Propriétaires et des Médias. Leur drama personnel est centré sur pousser les performances à fond, et les conséquences associées. L'expérience des





Fixers peut comporter une dose d'humiliation, à calibrer avec les participant.e.s de leur Écurie.

- **L'expérience Média est plus créative et ouverte.** Ils passent beaucoup de temps à interagir avec les Écuries, filmer et élaborer des narratifs sensationnels. Leur drama personnel est centré sur la compétition médiatique et ses côtés artificiels et repoussants. Concernant les vidéos : si transmettre de bons rushes aux organisateurs est cool, le plus important reste votre expérience pendant les scènes où vous filmez.

Tou.te.s les participant.e.s doivent être à l'aise avec un minimum de cris et d'insultes, permettant d'alimenter l'atmosphère de pression. Pas d'insultes sur les caractéristiques physiques réelles des participant.e.s.

Les participant.e.s ont beaucoup de liberté pour co-créer leurs situations dramatiques et développer relations et objectifs personnels. Ceci est également une responsabilité, car les organisateurs n'apportent qu'une contribution dramatique limitée pendant le GN. Il est donc important que les participant.e.s prennent part à la co-création pré-GN.

12. SOMMEIL, NOURRITURE ET DOUCHES

Les participant.e.s dorment dans des dortoirs de 6-9 personnes. Ils doivent amener un sac de couchage ou des draps (couvertures et oreillers sont fournis).



La nourriture est végétarienne, alternant entre super-saine et junk-food. Amenez une gourde marquée à votre nom de personnage.

Les repas sont fournis du vendredi soir au lundi matin. Amenez un casse-croûte pour le vendredi midi.

Les participant.e.s ne sont privés ni de sommeil, ni de nourriture.

Il n'y a que 7 douches (3 cabines et 4 partagées), donc :

- Prenez une douche quand vous voulez pendant le GN
- Les heures paires sont réservées aux hommes (exemple : de 8 à 9)
- Les heures impaires sont réservées aux femmes (exemple : de 7 à 8)
- Les personnes trans ou non-binaires se douchent quand elles veulent

S'il vous faut un miroir pour vous costumer, apportez-le.



13. LA VIOLENCE PHYSIQUE

La violence physique est simulée avec des coups ralentis et retenus, afin de privilégier la sécurité des participant.e.s. Le contact est à priori limité, mais peut être augmenté à l'aide de calibration et de safewords. Faux sang et maquillage sont fournis pour simuler les blessures (attention : taches indélébiles).

14. SEXE, BAISERS & NUDITE

Les interactions sensuelles ou sexuelles entre personnages sont un moyen de rendre plus intenses les relations et scènes de fête. Les relations homo- ou bi-sexuelles sont totalement normalisées.

Pour signifier à un autre participant.e que vous souhaitez amorcer une scène de sexe, placez votre main sur leur épaule et regardez-le dans les yeux. L'autre participant.e peut soit accepter en faisant la même chose, soit refuser en retirant votre main ou en s'éloignant (refuser n'est jamais un problème).

L'interaction sexuelle est simulée par un massage des épaules et des caresses de la nuque et du cou. Tout contact physique supplémentaire doit être calibré hors-personnage ou avec les safewords.



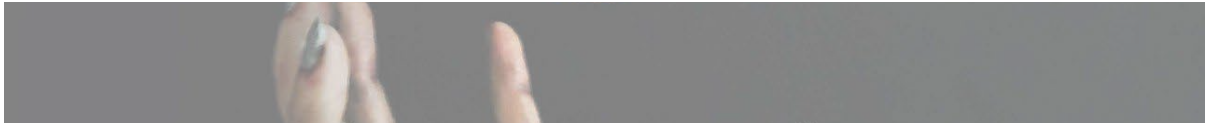
Les personnages peuvent se prostituer ou utiliser le sexe pour manipuler quelqu'un, tant que c'est pleinement consenti. Toute relation sexuelle non-consentie entre personnages est exclue dans ce GN.

Les participant.e.s peuvent s'embrasser s'ils l'ont calibré en amont. On peut éventuellement placer ses pouces sur la bouche de l'autre avant.

Les participant.e.s doivent porter au moins leurs sous-vêtements lorsqu'en public. Les scènes de sexe peuvent très bien être jouées habillé.

15. DROGUE & ALCOOL

Les principales drogues consommées par les personnages sont la Berzadrine (dopant, simulée par des injecteurs), la Morphisone (anti-douleur, simulée par des gélules) et la Nova (festive, simulée par du sucre-glace). Elles ont toutes des effets secondaires importants (à déterminer par les participants). La drogue est interdite par l'UFL, mais personne n'a jamais raté un test anti-dopage.



L'alcool est simulé par du jus de pomme. *Aucun* alcool ou drogue réel n'est autorisé pendant le GN. Les participant.e.s peuvent amener un peu d'alcool pour la soirée post-GN.

16. SÉCURITÉ & INTENSITÉ

Safewords

Les participant.e.s utilisent des safewords pour augmenter ou réduire l'intensité d'une interaction :

- **"Vert"** : l'autre participant.e peut augmenter l'intensité.
- **"Jaune"** : l'autre participant.e doit réduire l'intensité.
- **"Rouge"** : arrêter la scène et passer hors-personnage.

Si une interaction ne vous convient pas ou que vous êtes réellement blessé, utilisez un safewords SVP. Cela rend le GN meilleur, pas pire.

OK check-in

Pour vérifier qu'un autre participant.e va bien, on lui adresse discrètement le signe "OK" avec la main:

- S'il répond avec un pouce en l'air, il va bien.
- S'il répond avec un pouce en bas, il va mal.
- S'il répond "bof bof" de la main, pareil que pouce vers le bas.



Look down

Placer sa main devant ses yeux comme une visière indique qu'on souhaite être ignoré et éviter les interactions en-personnage dans l'immédiat.

La pelouse

La pelouse en contrebas du site et sa galerie couverte sont réservées aux participant.e.s souhaitant décompresser hors-personnage.

Responsabilité collective

Il est attendu des participant.e.s qu'ils :

- utilisent les techniques ci-dessus pour calibrer leur expérience
- soient attentifs à leur propre bien-être et à celui des autres

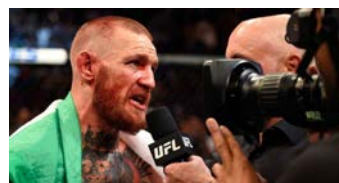
Les organisateurs feront leur possible pour soutenir quelqu'un en difficulté, mais ne pourront pas être partout à la fois.

Harcèlement

Le harcèlement sexuel en- ou hors-personnage n'est pas le bienvenu. L'équipe d'organisation est diverse et traite tout signalement de manière sérieuse et respectueuse, y compris s'il vise un organisateur.

17. PHOTO & VIDEO

Les équipes Média prennent des photos et des vidéos. Elles sont éditées et utilisées pendant le GN sur le réseau social dédié X-BUZZ. Les personnages accèdent à X-BUZZ via leur téléphone. Les organisateurs fournissent un accès wifi aux participant.e.s disposant de forfaits limités.



Après le GN, les images sont diffusées aux participant.e.s. Toute diffusion plus large (par exemple, sur Facebook) ne peut se faire qu'avec l'accord explicite des personnes reconnaissables à l'image.

18. COSTUMES

L'esthétique générale est **urbaine, moderne et légèrement futuriste**.

Le costume doit **refléter le Niveau de Contrat du personnage** : de "usé et sale" pour un Niveau 1 à "bling et extravagant" pour un Niveau 4. Dans la mesure du possible, amenez plusieurs options, puisque votre personnage peut changer de Niveau de Contrat ou d'occupation pendant le GN.

Pour un personnage PlayR, amenez :

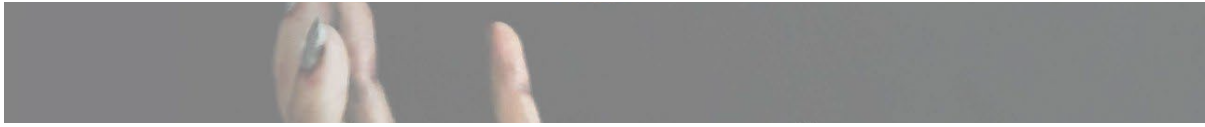
- Tenue de Match :
 - Chaussures de sport (sombres si possible)
 - Pantalon de jogging noir
 - T-shirts noirs (plusieurs)
 - Protège dents (pour le look)
 - Peinture pour le visage (couleur Ecurie)
 - Optionnel : gants, bandes de mains...
 - Recommandé : genouillères sous jogging (sol en béton)
 - Fourni par les organisateurs : armures et bandeaux de couleur
 - Optionnel : un patch velcro pour personnaliser votre armure (les armures auront toutes un patch velco "mou" de 10x1,5cm)
- Une ou plusieurs tenues sportives pour Trainings, interviews, etc.



Pour un personnage Staff, amenez :

- Tenue sale et usée pour les Fixers
- Tenue libre pour les autres : chic, casual, sportive, street-wear...

En complément des costumes, les participants de chaque Écurie confectionnent le **drapeau de leur Écurie**. Il est utilisé pendant les Matches.



Pour un personnage Média, amenez :

- Execs et Faces : tenue business (voire show-business) ou casual chic
- Techies : tenue noire pratique

Ne portez pas de blanc ! Cette couleur est réservée aux méga-riches, comme par exemple les Propriétaires d'Écurie.

Nous utilisons du **faux sang**, qui laisse parfois des **taches indélébiles**, donc évitez les vêtements précieux (surtout pour les PlayRs). Les participant.e.s (notamment Physios) peuvent également amener du maquillage pour les blessures s'ils le souhaitent.

Vous serez en extérieur ou dans un bâtiment non-chauffé pour les Matches et Trainings. Il y fera **8-19°C**, donc prévoyez des sous-vêtements thermiques et des chauffeuses si besoin.

19. STRUCTURE DU GN

Le GN se déroule en trois Actes, correspondant à différentes parties de la saison UFL. Les nuits servent d'ellipse temporelle.

Acte I - Le début de la saison (vendredi soir) :

- Les rancœurs de la saison précédente refont surface.
- On rencontre les nouvelles recrues.
- Les Médias spéculent sur la saison à venir

Acte II - Le milieu de la saison (samedi) :

- La pression et la douleur s'accumulent.
- Certains tutoient la gloire, d'autres sombrent.
- Le cirque médiatique tourne à plein régime.



Acte III - La fin de la saison (dimanche matin) :

- La dernière chance pour ceux au fond du trou.
- Les personnages peuvent mourir pendant cet Acte.
- L'Acte s'achève avec le dernier Match de la saison.

À la fin des Actes I et II (avant 23h), les participant.e.s remettent un court formulaire aux organisateurs, indiquant leurs souhaits d'évolution de leur personnage et Écurie entre cet Acte et le suivant. Les organisateurs combinent le mieux possible les différents souhaits, puis présentent les évolutions aux participant.e.s à leur réveil le lendemain matin.

Le GN est précédé et suivi d'ateliers. Il débute et finit avec un sas musical.



20. SÉQUENCES

Ce GN combine séquences de groupe et séquences individuelles selon un emploi du temps pré-établi. Chaque séquence dure 60 minutes : 40 minutes d'activité et 20 minutes de transition vers la séquence suivante (qui sont aussi l'occasion d'interagir hors-Ecurie).

Exemples de séquences :

- de groupe : trainings, préparations de Match, fêtes post-Match...
- individuelles : interviews, soins Physio, réunions de Staff...

Trainings

Physique : jogging, (fausse) musculation, exercices réels (optionnels, utiliser calibration et safewords).

Combat : gants de frappe, shadow-boxing, combat.



Technique : répéter des Tactiques (pas à pas, puis "vitesse réelle"), tester des Tactiques avec la moitié des PlayRs en défense, passes Central-Sides.

Tactique : étudier PlayRs adverses, instructions sur Tactiques à mener.

Préparation de Match

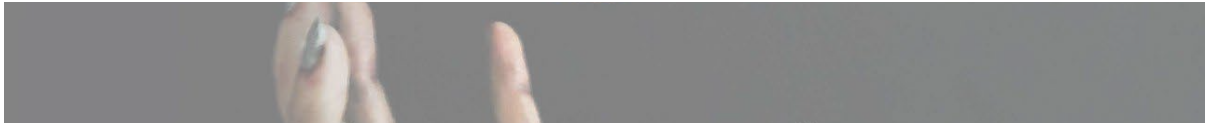
Avant un Match, l'Écurie se rassemble dans son dortoir. Le Fixer aide les PlayRs à enfiler armures et couleurs. Le Physio gère blessures et douleurs. Le Coach donne un discours, puis tout le monde se rend au stade.

Durant les 20 dernières minutes de cette séquence, les participant.e.s peuvent se retrouver derrière le gymnase pour calibrer hors-personnage leurs interactions physiques. Une autre calibration est possible à la Mi-Temps.

À la fin de cette séquence, le Staff est en bordure de Terrain et les PlayRs sont rassemblés dans leur SCORE-ZONE. Puis, les deux équipes font un tour de Terrain, avec drapeau et présentation Média.



PARTENAIRE DE L'UFL ©



Matches & Médias

Voir les documents “Matches : mode d’emploi” et “Médias : mode d’emploi”.

Fête post-Match

Après avoir laissé les armures sur le Terrain, l'Écurie se retrouve dans son dortoir pour faire la fête. C'est l'occasion de noyer sa douleur, relâcher la pression, et fêter la victoire ou oublier la défaite. Ces fêtes sont généralement agitées, avec alcool, junk food, musique bruyante, sexe semi-public et parfois quelques bastons.



La Zone (optionnel)

Après 23h, le gymnase devient La Zone. Les gens viennent dans ce lieu interlope, sale et dangereux pour se droguer, danser ou négocier, loin de la surveillance permanente de l'UFL. Les organisateurs y sont peu présents. C'est une option pour les participant.e.s qui ont besoin de moins de sommeil.



Autres

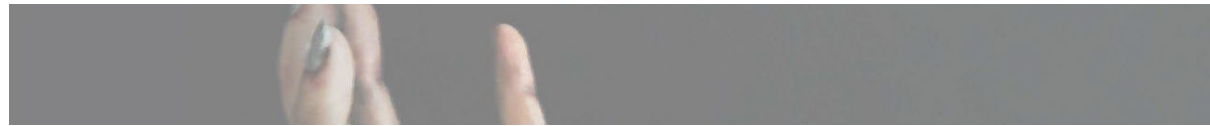
Discours UFL : au début et au milieu de la saison, un cadre UFL s'adresse à tous les personnages réunis.

Revue PlayRs : chaque Staff voit les PlayRs de l'Écurie un.e par un.e pour faire le point en début de saison.

21. BLESSURES ET SOINS

Dans chaque complexe UFL, les Physios disposent d'une zone dédiée pour gérer leurs PlayRs blessés ou épuisés. Ielles sont comme des médecins de guerre qui doivent maintenir les PlayRs en état de jouer pendant des semaines, en attendant qu'ils puissent subir scans et opérations dans un centre médical.

Ces scans et opérations coûtent cher et doivent être planifiés longtemps à l'avance. Ils sont menés par des médecins hors-site (entre les Actes) uniquement lorsque leur rapport coût/bénéfice est positif pour l'Écurie.



Dossier Médical

- Les Physios disposent du Dossier Médical de chaque PlayR, indiquant antécédents, état actuel, et instructions des médecins.
- Ce Dossier est un outil dramatique pour Physios et PlayRs.

Blessures

- Chaque participant.e est libre de déterminer quand son personnage est blessé, en fonction de l'intérêt dramatique.
- Un personnage blessé tombe au sol. S'il se relève seul, c'est douloureux mais sans réelle gravité. S'il reste au sol et qu'il doit être aidé à se relever, c'est grave.
- Entre les Actes, les participant.e.s ont une liberté totale sur l'évolution des blessures. Mettez à jour le Dossier Médical.
- Un.e participant.e peut décider de faire mourir son personnage pendant le dernier Acte.



22. INSCRIPTION & PAIEMENT

Le formulaire d'inscription doit être rempli avant le 15 juillet 2021. L'inscription reste possible sur liste d'attente après cette date. S'il y a trop d'inscriptions, les places sont tirées au sort, en favorisant la diversité.

Les participant.e.s tiré.e.s au sort seront informé.e.s au plus tard le 15 août 2021. Ils/Elles auront ensuite jusqu'au 15 septembre 2021 pour régler leur PAF (participation aux frais) de 110 €.

Dix places à 60 € sont réservées aux gens fauchés. Si au contraire vous avez les moyens, n'hésitez pas à verser une PAF solidaire à 135 €.

La PAF n'est pas remboursée en cas de désistement. Ce GN est à but non-lucratif.

23. OÙ & QUAND

Le GN a lieu à "La Colo" (rue de la Colonie 54380 Martincourt). Les participant.e.s doivent être sur place à 13h le vendredi 13 mai 2022.

À partir de 20h le dimanche 15 mai 2022 (fin du rangement), les participant.e.s sont libres de partir ou de rester pour la soirée post-GN.

Tout le monde quitte le site au plus tard le lundi 16 mai 2022 à 10h.



24. RÉCAPITULATIF DE CE QU'IL FAUT AMENER

Un casse-croûte pour le vendredi midi
Un costume (avec options en cas de changement de poste ou de Contrat)
Des sous-vêtements thermiques (contre le froid en gymnase/extérieur)
Un téléphone (pour accéder à X-BUZZ)
Une gourde (clairement marquée au nom du personnage)
Un sac de couchage ou des draps
Une serviette de bain
Un miroir (optionnel)
Des bouchons d'oreille (optionnel)
Du maquillage pour peintures de guerre, blessures, etc. (optionnel)
Un drapeau par Écurie

Chaque équipe Média amène sa propre caméra (un téléphone peut suffire), idéalement avec un pied. Les Spinners peuvent aussi en amener une.

Les organisateurs fournissent quelques accessoires sportifs et médicaux. N'hésitez pas à amener des accessoires supplémentaires, tant qu'ils sont sans danger (informez les organisateurs et marquez votre matériel).

REMERCIEMENTS

Conception : Jeff M, Adrien B
Repérage & visuel promo : Mathilde B
Relecture : Anne M
Matériel cuisine : Rôle
Kin : Thomas M



PARTENAIRE DE L'UFL ©