



GardeFeu

ENTRAINEMENT - FORMATION

Protocole GardeFeu

Version 2.4

Méthode sécuritaire d'entraînement et de performance en arts de feu

Mai 2023

Remerciements

Merci aux contributeurs de près ou de loin qui ont rendus ce document possible : Patrick Lagacé, Joannie Olivier, Sonia Legault, Francis Dubé, Alexandre Tanguay, Fannie Lagrange, Valérie Archambault, Jacquelin Duchesne, Sarah Guilbault, Tedward LeCouteu de la NAFAA (North American Fire Arts Association), Service de Sécurité Incendie de Montréal (SIM) – Division des effets spéciaux, Vezina Assurance, Mireille Bergeron, Curtis Lin, Samuel Létourneau, Pascal Duguay Gosselin.

Propriété

Ce document est la propriété intellectuelle de GardeFeu. Il ne peut être utilisé, reproduit, modifié en tout ou en partie ou communiqué sans son autorisation.

Note linguistique

Certains mots d'urgence ne doivent pas être traduits pour éviter de causer une confusion ou un retard d'action. Ainsi donc lors d'une activité les termes « safety », « shutdown », « wipe », « medic » doivent être utilisés dans leur forme anglaise, même si la majorité des artistes sont francophones. Pour ces raisons ces termes ne sont pas traduits dans le présent document.

Table des matières

Sommaire	6
À propos de GardeFeu	6
1. Règles essentielles en arts de feu	7
1.1 Ne jamais pratiquer seul avec du feu	7
1.2 Ne jamais essayer une nouvelle discipline sans un mentor	7
1.3 Vérifier l'inflammabilité de vos vêtements	7
1.4 Ne jamais fumer près de la zone de trempage	7
1.5 Ne jamais allumer vos équipements près de la zone de trempage	7
1.6 Tous les participants doivent faire appliquer la sécurité	7
2. Configuration d'une scène de feu	8
2.1 Zone jaune – restreinte	8
2.2 Zone orange - performance	8
2.3 Zone bleu – sécurité	8
2.4 Zone verte – équipement	9
2.5 Zone rouge – trempage	9
3. Règles générales dans la scène de feu	10
3.1 Écologie et propreté	10
3.2 Policiers et pompiers	10
3.3 Photographes et musiciens	10
3.4 Ratio de sauveteurs	11
3.5 Identification des liquides	11
3.6 Projectile	11
3.7 Politique d'allumage	12
3.8 Last call	12
4. Mesures d'urgence	13
4.1 Codes d'urgence	13
4.1.1 SHUTDOWN	13
4.1.2 ORANGE	13
4.1.3 WIPE	13
4.1.4 MEDIC	13
4.1.5 SAFETY	13
4.2 Artiste en feu	14
4.3 Bris d'équipement	14
4.4 Un intrus entre dans la zone restreinte	14
4.5 Urgence médicale	14
4.6 Déversement de combustible	14
5. Rôles et responsabilités des participants	15
5.1 Responsabilités s'appliquant à tous	15
5.2 Sauveteur (Safety)	15
5.3 Artiste	15

5.4 Cracheur	16
5.5 Photographe.....	16
5.6 Superviseur	16
6. Comprendre le feu	17
6.1 Tétraèdre de feu	17
6.2 Types de feu	17
7 Éteindre un feu de type A ou B.....	18
7.1 Extincteurs	18
7.2 Serviette mouillée.....	19
7.3 Couverture anti-feu	19
8 Combustibles et techniques.....	20
Les 3 principaux combustibles utilisés	21
8.1 Isopar-k (Combustible par défaut)	21
8.2 Naphta	21
8.3 Paraffine	21
Autorisés	22
8.4 Lycopodium	22
8.5 Titane.....	22
8.6 Mousse de butane	22
8.7 Flash papper, cotton flash	22
Avec permission spéciale.....	23
8.8. Charbon.....	23
Interdits	23
8.9 Kérosène	23
8.10 Gazoline/Diesel	23
8.11 Laine d'acier	24
8.12 Propane	24
8.13 Alcool à friction	24
8.15 Méthanol (Couleur).....	24
8.15 Grinder.....	24
8.16 Pyrotechnie.....	24
9 Santé et hygiène.....	25
9.1 Brûlures.....	25
9.2. Pneumonie chimique.....	25
9.3 Prévention	26
10 Équipements et vêtements	27
10.1 Équipements	27
10.2 Vêtements	27
11 Demande de permis d'arts de feu.....	28
12 Formation continue	30
12.1 Cours de sécurité en arts de feu de GardeFeu.....	31

Protocole GardeFeu



12.2 Publications de GardeFeu.....	31
12.3 Groupe secret Facebook.....	31
Annexes.....	32
Annexe - Exigences de sécurité pour les prestations des artistes de feu.....	32
Annexe - Historique des modifications.....	33

Sommaire

Le protocole GardeFeu permet à plusieurs artistes de feu de niveaux différents et de spécialités différentes de partager une scène de feu en toute sécurité. Ce protocole englobe toutes les exigences du SIM (Service Sécurité Incendie de Montréal) en matière d'artistes de feu tout en y ajoutant plusieurs niveaux de sécurité et de contrôle supplémentaires basés sur l'expérience acquise au fil des années ainsi que sur les meilleures pratiques de l'industrie en matière d'arts de feu. L'orientation du protocole est la réduction des risques.

Ce protocole fonctionne de concert avec le cours de sécurité en arts de feu de GardeFeu. Les participants y apprennent comment utiliser les différents mécanismes de sécurité énumérés dans ce document et comment agir dans la scène de feu. Le cours de sécurité en arts de feu est un peu l'équivalent du cours de conduite qui permet à des automobilistes de tout horizon de se partager la route en toute sécurité. Le fait que tous les artistes opèrent selon le même protocole diminue grandement le risque d'accident.

Le principe de base est que chaque artiste de feu doit d'abord être un sauveteur et chaque sauveteur doit être un artiste de feu. Cette complémentarité est **essentielle**.

« Le pire ennemi d'un artiste de feu est son égo »

À propos de GardeFeu

Organisme à but non lucratif qui développe et enseigne les meilleurs standards en matière d'arts de feu. Permet aux artistes de feu et aux troupes de tous niveaux de se développer en toute sécurité et les aide à atteindre leur plein potentiel.

- 31 mai 2016 – Fondation de GardeFeu
- 23 novembre 2016 - Organisation du tout premier entraînement libre d'arts de feu légal au Canada. Depuis cette date l'organisme tient des entraînements libres hebdomadaires
- 15 décembre 2018 – Production du premier Cabaret Ardent afin de permettre aux artistes de feu de performer dans un spectacle professionnel grand public
- À ce jour plus de 500 artistes de feu ont été formés au protocole GardeFeu



1. Règles essentielles en arts de feu

1.1 Toujours pratiquer avec un autre artiste de feu

Un autre artiste de feu doit être présent. Une personne qui n'est pas un artiste de feu peut paniquer en situation d'urgence impliquant du feu.

1.2 Ne jamais essayer une nouvelle discipline sans un mentor (Youtube n'est pas un mentor!)

Afin de diminuer le risque de blessure et d'accident, il est important d'apprendre via un expert qui supervise l'apprentissage. Le personnel de GardeFeu est en mesure de rediriger les artistes de feu vers des artistes professionnels et sécuritaires dans chaque discipline des arts de feu.

1.3 Utiliser des vêtements qui ont été testés

Il est d'usage de se faire un « costume de feu » qui consiste en des vêtements qui ont été testés, qui sont principalement composés de fibres naturelles et qui se comporteront de façon constante et sécuritaire en cas de contact avec la flamme.

1.4 Ne jamais fumer près de la zone de trempage

La zone de trempage peut contenir des matières volatiles, il est essentiel de la maintenir exempte de toute flamme. La bonne pratique pour les fumeurs est de considérer l'ensemble de la scène de feu comme étant une zone non-fumeur.

1.5 Ne jamais allumer vos équipements près de la zone de trempage

Toujours dans l'optique de protéger la zone de trempage de toute flamme, il faut éviter de s'allumer trop près de celle-ci. C'est pourquoi l'allumage doit se faire sur des pilotes d'allumage déjà positionnés à distance sécuritaire.

1.6 Tous les participants doivent faire appliquer la sécurité

Chaque individu dans la scène de feu, quel que soit son rôle, est responsable de la sécurité et a l'obligation d'intervenir en cas de problème

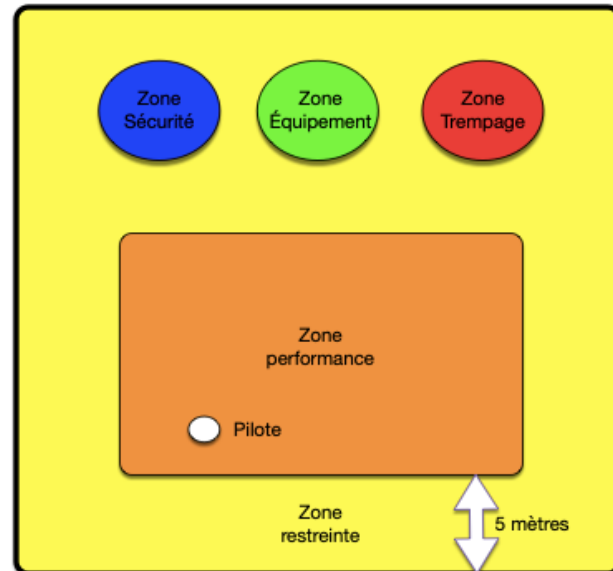
2. Configuration d'une scène de feu

La scène de feu exige la mise en place de 5 zones que l'on identifie par des couleurs différentes. Les zones rouge et bleu peuvent s'inverser de position selon la configuration du site, elles doivent toujours être séparées par la zone verte.

2.1 Zone jaune – restreinte

Définit la zone hors d'atteinte du public.

- Doit être délimitée par un périmètre physique (un enfant qui voudrait la franchir en courant doit s'accrocher dans quelque chose).
- Seuls les participants autorisés peuvent se trouver dans cette zone, aucun accès au public
- Aucune consommation dans cette zone



2.2 Zone orange - performance

Définit la zone où les artistes peuvent performer.

- Seule zone où il peut y avoir du feu
- Allumage sur le(s) pilote(s)
- Tous ses points doivent se trouver à un minimum de 5 mètres du périmètre extérieur de la zone jaune afin de garantir en tout temps une distance minimale de 5 mètres entre la flamme et le public.

2.3 Zone bleu – sécurité

Zone d'entreposage du matériel de sécurité. Il peut y avoir plusieurs zones bleues.

- Grandes serviettes bleues mouillées (quand elles ne sont pas dans les mains des sauveteurs)
- Petites débarbouillettes rouges (pour les cracheurs et pour essuyer du combustible)
- Couverture anti-feu en fibre de verre

- Dossards de sécurité (quand ils ne sont pas utilisés par les sauveteurs)
- Au moins un extincteur ABC
- Contenant d'eau entouré d'un ruban bleu
- Trousse de premiers soins
- Ruban style masking tape bleu et rouge

2.4 Zone verte – équipement

Zone d'entreposage de tous les équipements artistiques de la scène.

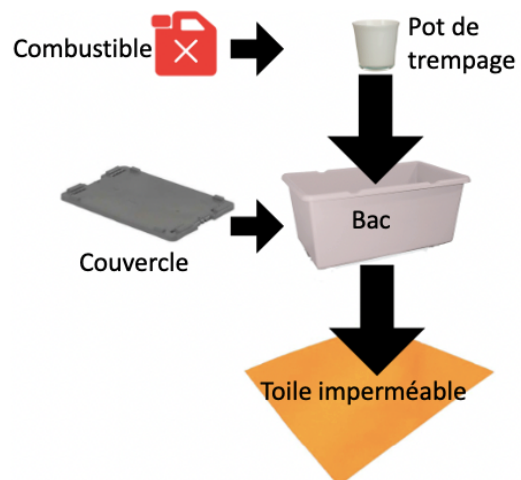
- Contient les équipements chauds et/ou froids des artistes
- Les objets/équipements perdus s'y retrouvent
- Personne ne joue avec les équipements des autres sans la permission du propriétaire
- Toujours entre la zone rouge et la zone bleu

Dans certains événements il peut y avoir une zone verte sec (pour les équipements utilisés) et une zone verte trempée (pour des équipements qui auront été préalablement trempés avant la prestation). Selon la configuration de la performance il peut y avoir plusieurs zones vertes pour prendre ou déposer les équipements.

2.5 Zone rouge – trempage

Zone où les artistes vont ajouter du combustible sur leurs équipements.

- Artistes en trempage seulement
- Protection du sol à 3 niveaux
- Aucune flamme dans cette zone
- Couvercle sur le bac de trempage
- Matière absorbante
- Pas d'équipement chaud
- Extincteur CO2
- Contient les combustibles
- Le couvercle du bac de trempage doit toujours être remis en place après un trempage



3. Règles générales dans la scène de feu

3.1 Écologie et propreté

- Politique écologique « Leave no trace »
- Aucun déchet à la fin de l'activité
- En cas de déversement, utilisation de la matière absorbante et notification au superviseur
- Vérification avant départ final pour s'assurer que le site est propre

3.2 Policiers et pompiers

En cas de visite des autorités, les participants doivent:

- 1) Aviser le superviseur de la présence des autorités
- 2) S'éloigner des autorités pour ne pas les encercler
- 3) Les participants déjà allumés continuent leur performance
- 4) Laisser le superviseur aller négocier avec les autorités

3.3 Photographes et musiciens

Les musiciens doivent toujours être hors de la zone restreinte.

Par défaut les photographes doivent aussi être hors de la zone restreinte.

Dans des cas exceptionnels, le superviseur peut autoriser la présence d'un photographe dans la zone restreinte. Dans cette éventualité :

- Le superviseur avisera tous les participants de la présence du photographe
- Le photographe devra porter un dossard jaune afin d'être visible sans pour autant être identifié comme un sauveteur qui eux portent un dossard orange
- Le photographe devra avoir reçu une formation de sécurité en arts de feu
- Un sauveteur sera dédié au photographe et restera à côté de lui à une distance de moins d'un mètre

3.4 Ratio de sauveteurs

- Un sauveteur peut surveiller :
 - 1 débutant ou
 - 2 intermédiaires ou
 - 3 avancés
- Un sauveteur doit être dédié aux cracheurs lorsque des cracheurs sont en activité
- Un sauveteur doit être dédié à un photographe en cas d'autorisation spéciale à un photographe
- En spectacle le nombre de sauveteur est prédéfini et leurs positions identifiées sur un plan.

3.5 Identification des liquides

Les liquides dans la zone doivent être identifiés par un ruban rouge ou bleu.

Rouge
Danger, combustible



Bleu
Sécurité, eau



Une bouteille d'eau, même identifiée en bleu qui se retrouverait en zone rouge devrait être considérée comme étant contaminée.

3.6 Projectile

Aucun équipement à projectile n'est autorisé.

3.7 Politique de trempage

- Méthode de trempage QuickDip
- Aucun combustible ne devrait dégoutter
- Aucun essorage ou spin off ne devrait être nécessaire
- Pas de retrempage à chaud
- Équipements dérogatoires : fouets, surdimensionné, torche d'avalage

3.8 Politique d'allumage

- Aucun allumage sans un sauveteur en activité
- Allumage sur les pilotes seulement, ils sont préalablement installés à une distance sécuritaire de la zone de trempage
- Pas de partage de feu entre les artistes (pas de « share the fire ») pour éviter un allumage trop près de la zone rouge
- Il peut y avoir plusieurs pilotes



3.9 Last call

Vers la fin de l'activité le superviseur va annoncer « Last call ».

- Pour les artistes déjà allumés, ça signifie que c'est leur dernier burn de la soirée. Idéalement ces derniers deviennent sauveteur après leur performance.
- Pour les artistes non allumés, ça signifie qu'ils peuvent faire un dernier allumage dans les 10 prochaines minutes.

4. Mesures d'urgence

4.1 Codes d'urgence

Les codes d'urgence suivants peuvent être criés par les participants:

4.1.1 SHUTDOWN

Met fin immédiatement à toute activité, les artistes laissent tomber leurs équipements au sol et demeurent immobiles dans l'attente d'instructions.

4.1.2 ORANGE

Un artiste quelconque est en feu et la personne qui invoque le code d'urgence ne connaît pas le nom de l'artiste en question. Tous les artistes en activités doivent s'inspecter sur un ORANGE. La partie du corps enflammée est mentionnée, ex: ORANGE JAMBE EN FEU

4.1.3 WIPE

Un cracheur commence à avoir trop de paraffine sur le menton ou le cou et doit être essuyé. Le cracheur se place alors en croix devant son sauveteur pour se faire essuyer ou il s'essuie lui-même avec sa propre débarbouillette.

4.1.4 MEDIC

Une urgence médicale est détectée, les secouristes accourent à la personne qui a invoqué le code d'urgence.

4.1.5 SAFETY

Un artiste demande l'intervention d'un sauveteur, le sauveteur va alors voir l'artiste pour s'enquérir de ce qui ne va pas.

4.2 Artiste en feu

Un participant cri « (Nom de l'artiste), (partie du corps), en feu ». Dans 95% des cas l'artiste va s'éteindre de lui-même en tapant le feu de sa main.

- Le sauveteur se tient à moins d'une seconde d'action de l'artiste qu'il surveille
- Si la partie du corps est le dos ou la tête, l'artiste laisse tomber ses équipements et présente immédiatement la partie inaccessible à son sauveteur
- Si l'artiste n'a pas réagi dans la seconde, le sauveteur bondit immédiatement sur l'artiste pour l'éteindre

Exemple : « Julie, ton épaule est en feu! »

4.3 Bris d'équipement

Un sauveteur va éteindre l'équipement et le ramener en zone verte, la performance de l'artiste s'arrête. Priorité de sauvetage:

1. Public
2. Salle
3. Artiste

4.4 Un intrus entre dans la zone restreinte

Un participant intervient immédiatement pour le sortir, s'il y a résistance un « Shutdown » peut être invoqué en attendant la sécurité ou la police.

4.5 Urgence médicale

Appelle au 9-1-1

4.6 Déversement de combustible

- Aviser le superviseur
- Mettre de matière absorbante
- Laisse le temps d'imbiber
- Récupération de la matière absorbante une fois que le combustible a été absorbé

5. Rôles et responsabilités des participants

5.1 Responsabilités s'appliquant à tous

1. Invoquer les codes d'urgences au besoin
2. Avoir toutes ses facultés (alcool, drogue, fatigue, colère)
3. Participer au montage/démontage du site
4. Être attentif aux nuages des cracheurs
5. Faire appliquer les règles de sécurité
6. Protéger le périmètre de la scène de feu

Chaque participant assume l'un des rôles suivants :

5.2 Sauveteur (Safety)

Assure la sécurité du public, des lieux et des artistes

- Porter une veste de sécurité orange pour indiquer qu'il est en activité (En spectacle on utilisera plutôt le code vestimentaire technicien de scène)
- Tenir une serviette bleue mouillée avec ses deux mains (souvent noire en spectacle)
- S'il surveille des cracheurs, il doit avoir une débarbouillette rouge
- Connaître l'identité des artistes qu'il surveille
- Rester debout à moins d'une seconde d'action
- Crier à son artiste lors d'un problème et intervenir rapidement en cas d'inaction de l'artiste dans la seconde
- Intervenir rapidement sur les mesures d'urgence
- Éteindre les artistes et leurs équipements
- Être totalement concentré sur les artistes qu'il surveille



5.3 Artiste

S'entraîne avec le feu ou livre sa performance

- Obéir aux sauveteurs
- Porter une tenue dont l'inflammabilité a été préalablement vérifiée
- Participer aux rotations de sauveteurs
- Arrêter immédiatement sur un SHUTDOWN
- S'inspecter sur un ORANGE
- Tremper en quick dip ou utiliser un spinoff écologique

- Les rôles d'artistes et de sauveteurs sont interchangeableables lors des entraînements et des performances libres.

5.4 Cracheur

En plus de toutes les obligations d'un artiste, le cracheur doit aussi se conformer à celles-ci :

- Contrôler son nuage pour éviter de contaminer le public ou les autres participants
- Laisser sa paraffine en zone rouge
- Mettre un ruban rouge autour de sa bouteille de paraffine
- Faire la croix devant son sauveteur sur un WIPE
- Si la paraffine imbibe ses vêtements, il doit arrêter

5.5 Photographe

L'accès à la scène de feu par un photographe n'est pas un droit mais bien un privilège rare. La scène de feu existe tout d'abord pour les artistes de feu.

- Obtenir préalablement la permission du superviseur pour entrer dans la zone en tant que photographe
- Porter un dossard jaune (pas orange qui eux sont réservés aux sauveteurs)
- Obéir à son sauveteur dédié
- Donner priorité aux artistes
- Ne pas être encombrant
- Doit avoir un sauveteur dédié à lui, qui se tient à moins d'un mètre de lui pendant qu'il est dans la scène de feu
- Tous les participants doivent être avisés de sa présence par le superviseur

5.6 Superviseur

Dirige l'entraînement ou la performance selon le permis en vigueur.

- Détenir les documents relatifs à l'activité
 - Une preuve d'autorisation du propriétaire des lieux
 - Une copie du certificat d'assurance
 - Un plan des lieux
 - Un permis du service d'incendie local
 - Une copie du présent protocole
- Prendre en charge les nouveaux
- Répondre aux autorités, aux clients, au public

Protocole GardeFeu

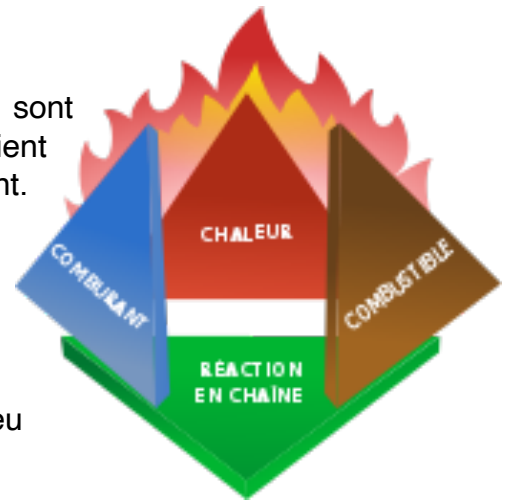
- Prendre les décisions qui peuvent affecter le déroulement de la soirée
- Invoquer le last call

6. Comprendre le feu

6.1 Tétrahèdre de feu

Le feu nécessite 4 éléments pour exister qui sont représentés dans le modèle du tétraèdre de feu. S'il vient à être privé de l'un de ces éléments alors le feu s'éteint.






- Comburant : Oxygène ambiant
- Chaleur : Initiée par le pilote d'allumage ou la torche
- Combustible : Isopar-K, Naphta ou Paraffine
- Réaction en chaîne : Entretien et propage le feu



6.2 Types de feu

Dans le cadre de la pratique des arts de feu les artistes utilisent des feux de type B à base d'Isopar-K, de Naphta ou de paraffine.

En cas d'incident, il est possible qu'ils doivent maîtriser des feux de type A.

Categorie d'incendie	Type d'incendie	Extincteur approuvé
 A Combustibles Ordinaires	Bois, papier, chiffon	Type A; Type A-B
 B Liquides Inflammables	Essence, peintures, huiles, graisse	Type A-B; Type B-C; Type A-B-C
 C Équipement Électrique	Câblage, coffret à fusibles	Type B-C; Type A-B-C
 D Métaux Combustibles	Métaux	Seau de sable
 K Équipement de cuisson commercial	Friteuses commerciales	*Produit chimique mouillant

*Class K extinguishers may require specific training, including when they should be used or not used. For example, the extinguishing agents in many Class K extinguishers are electrically conductive and should only be used after electrical power to the kitchen appliance has been shut off.

7 Éteindre un feu de type A ou B

7.1 Extincteurs

Les extincteurs ABC sont réservés aux feux de type A qui pourraient se produire en cas d'accident. Ils peuvent aussi être utilisés sur un feu de type B si les extincteurs CO2 ne sont pas disponibles.

Les extincteurs CO2 sont réservés aux feux de type B.

Les extincteurs à eau ne sont pas présents dans la scène de feu mais pourraient être présents à proximité en cas de prestation dans un événement. Ils sont à éviter pour des feux de type B.



Extincteur à poudre
Type ABC
Projette une fine poudre
Stocké en **zone bleu**

Tuyau flexible, cadran de pression



Extincteur à CO2
Type BC
Projette du CO2 à -80°C
Stocké en **zone rouge**

Cornet rigide, pas de cadran de pression



Extincteur à eau
Type A
Projette de l'eau
Pas pour des arts de feu

Souvent de couleur argent

Ces extincteurs s'utilisent tous de la même façon :



7.2 Serviette mouillée

Outils anti-feu #1 en arts de feu

- Grand format (plage ou bain)
- Serviette de bain standard en coton
- Pas de fibre de verre/jeans
- Couleur bleu obligatoire pour entraînement (Souvent noire en spectacle)
- Mouillée sans dégouliner



7.3 Couverture anti-feu

Les couvertures anti-feu utilisées sont faites soit de fibre de verre ou de 7171-R (Robco). Les couvertures anti-feu ne doivent être utilisées que si les serviettes mouillées ne fonctionnent pas.

La fibre de verre est irritante pour les mains, contrairement au 7171-R qui ne l'est pas. À noter que le 7171-R est disponible seulement en couleur rouge, c'est pourquoi il est souvent utilisé comme toile de protection au sol dans le cas d'une petite zone de trempage ou encore comme tapis dans la zone rouge pour protéger la toile de protection de sol.

Les couvertures anti-feu sont à éviter pour l'extinction d'équipement puisqu'étant sec, elles ne refroidissent pas les pièces de métal exposés, ce qui augmente le risque de brûlure pour les sauveteurs.



8 Combustibles et techniques

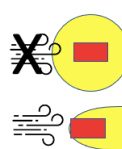
- Tous les combustibles qui ne sont pas spécifiquement autorisés dans ce document sont interdits
- Afin de limiter au maximum la quantité de combustible sur la scène de feu, l'organisation fournit l'Isopar-K et le naphta
- Les cracheurs doivent apporter leur propre paraffine, la laisser dans la zone rouge et y apposer un ruban rouge
- Il est important d'éviter de mélanger les produits
- Un produit dont la température est supérieure à son point d'éclair au moment de sa mise à feu est considéré comme étant inflammable, c'est-à-dire que ce sont ses vapeurs qui s'enflamment
- Un produit dont la température est inférieure à son point d'éclair au moment de sa mise à feu est considéré comme étant combustible, c'est-à-dire que c'est le produit lui-même qui s'enflamme et non ses vapeurs
- Les combustibles sont à privilégier et les inflammables ne sont réservés que pour les pratiques nécessitant absolument un inflammable afin de réduire la zone de danger près de la zone de trempage, de réduire le risque de transfert de feu sur les vêtements et de réduire le risque de contamination des serviettes de sécurité.

Combustible



Il n'y a pas de vapeur inflammable avec un combustible

Inflammable



Les vapeurs inflammables agrandissent la zone de danger et sont très sensibles au vent

Les 3 principaux combustibles utilisés

8.1 Isopar-k (Combustible par défaut)

Aussi appelé : Misol

Point d'éclair 58°C

Autorisé, Fourni à volonté

Utilisation : Poï's, bâton, hula-hoop, éventails, doigts de feu, et tout autre équipement de manipulation de feu en général. L'Isopar-K est le combustible standard pour les équipements qui ne nécessitent pas d'effet de vapeur.



8.2 Naphta

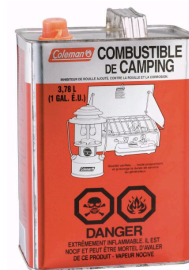
Aussi appelé: White gas, Camp fuel

Point d'éclair -7°C

Autorisé, Fourni et limité

Utilisation : Avalage de feu, fleshing, fouet, toute pratique nécessitant des effets de vapeur.

ATTENTION
Ne jamais cracher
avec ce produit ou
tout autre produit
en état
inflammable



8.3 Paraffine

Aussi appelé : UPLO (Ultra Pur Lamp Oil)

Point d'éclair 118°C

Autorisé, Non fourni

Utilisation : Crachage de feu

Les cracheurs doivent apporter leur propre paraffine. Il faut éviter l'huile à lampe à base de kérosène dont la bouteille ressemble souvent à l'huile à lampe à base de paraffine. Un ruban rouge devra être mis autour de la bouteille lors de l'arrivée sur le site.



Les produits autorisés

8.4 Lycopodium

Aussi appelé : Poudre de lycopode

Autorisé, Non fourni

Ininflammable tant qu'il n'est pas dispersé dans les airs.



8.5 Titane

Aussi appelé : Poudre de titane

Autorisé, Non fourni

Ininflammable en tout temps, utilisé en le saupoudrant sur des équipements trempés afin de provoquer des étincelles.



8.6 Mousse de butane

Autorisé, Non fourni

Produit en vidant une petite bonbonne de butane dans de l'eau savonneuse, ce qui produit de la mousse dont les bulles sont remplies de butane. Le résidu de combustion est tout simplement de l'eau savonneuse.



8.7 Flash papper, cotton flash

Autorisé, Non fourni

Papier s'enflammant immédiatement sous l'effet d'une flamme

Avec permission spéciale

8.8. Charbon

Aussi appelé : Coal spark fx

Demande spéciale requise, Non fourni

Une demande spéciale devra être formulée au service d'incendie pour ajouter du charbon sur la scène. Le vent est un élément essentiel dans l'utilisation du charbon. Les équipements au charbon doivent être préchauffés pendant une vingtaine de minutes pour être amené au stade incandescent. Ils doivent être loin de la zone rouge et doivent ensuite se refroidir à l'air pendant plus de 30 minutes après utilisation. Provoque beaucoup de cendre et de traces de suie au sol.



Interdits

8.9 Kérosène

Point d'éclair 40°C

Interdit

Polluant, dégage une importante fumée noire



8.10 Gazoline/Diesel

Aussi appelé : Essence automobile, gaz à char

Point d'éclair -46°C

Interdit

Beaucoup trop volatile



8.11 Laine d'acier

Interdit



Projettes du métal en fusion

8.12 Propane

Point d'éclair -104°C

Interdit



Nécessite une certification de la Régie du bâtiment du Québec

8.13 Alcool à friction

Aussi appelé : Alcool isopropylique

Point d'éclair 11°C

Interdit



Produit instable pour les arts de feu, phases combustible et inflammable trop changeantes. Inclus aussi tous les alcools à boire. La seule exception l'alcool à friction est la jonglerie avec balle de feu.

8.15 Méthanol (Couleur)

Aussi appelé : liquide à fondue, alcool méthylique, méthanol, hydrate de méthyle, alcool de bois

Point d'éclair 11°C

Interdit



Produit une flamme bleue qui devient verte en y ajoutant de l'acide borique. Produit instable pour les arts de feu.

8.15 Grinder

Interdit

Outils de quincaillerie pour couper ou polir du métal

8.16 Pyrotechnie

Interdit

Les pièces pyrotechniques sont interdites par défaut, un ajout spécial devrait être fait au permis d'arts de feu en cas contraire.

9 Santé et hygiène

9.1 Brûlures

Premier degré

Comme un coup de soleil

- De l'eau froide et un peu d'aloès peut aider au besoin

Deuxième degré

Cloque et ampoule

- Transfert thermique rapide via du métal exposé
- De l'eau froide ou idéalement de la Flamazine peuvent être utilisés (Parlez-en à votre médecin!)



Troisième degré

Carbonisation de la peau

- Il faudrait une exposition TRÈS prolongée au feu pour causer ce type de brûlure sur un artiste (un artiste s'éteint généralement seul et dans le pire des cas un sauveteur agit dans la seconde)

9.2. Intoxication chimique

L'intoxication chimique peut se produire lorsque du carburant est avalé. Il peut aussi être absorbé par les muqueuses de la bouche. Elle se manifeste par un inconfort, des maux de têtes, nausées, vomissements, dans les 48 heures suivant l'exposition. Il faut immédiatement consulter un médecin et lui indiquer qu'il y a un risque d'intoxication chimique.

9.3. Pneumonie chimique

La pneumonie chimique peut se produire lorsque du carburant est respiré. Les cracheurs sont particulièrement vulnérables de se contaminer eux-mêmes mais ils peuvent aussi contaminer les autres artistes ou même le public sans un bon contrôle de leur nuage. Le risque d'une pneumonie chimique est plus élevé lorsque le nuage craché n'a pas été enflammé correctement. Selon les conditions atmosphériques, le nuage de paraffine peut alors se déplacer en ascension, en descendant ou en restant à la même altitude. Cette infection se manifeste par un

inconfort, des maux de têtes, nausées, vomissements, dans les 48 heures suivant l'exposition. Il faut immédiatement consulter un médecin et lui indiquer qu'il y a un risque de pneumonie chimique.

9.4 Prévention

Se gargariser après avoir craché

Une boisson gazeuse permet de nettoyer les muqueuses de la bouche et diminuer le risque d'intoxication. Le coke/pepsi est particulièrement efficace pour briser les molécules de paraffine.

Prendre une douche après l'entraînement

Permet de s'assurer qu'il n'y a plus de carburant sur la peau, évite une contamination cutanée.

Se moucher après l'entraînement

Nettoyer son nez permet de diminuer le risque d'intoxication.

10 Équipements et vêtements

10.1 Équipements

- Les parties enflammées doivent être faite de Kevlar
- Pas de fibre de céramique (cancérogène)
- Pas de plastique
- Pas d'anneau à clé, il faut favoriser le quick link
- Aucun équipement à projectile
- Attention au métal exposé, le transfert thermique est important et provoque rapidement une brûlure de 2^e degré
- Doit être TRÈS solide

10.2 Vêtements

- Favoriser le kevlar, Nomex, cuir, coton, laine ou autre matière naturelle.
- Pas de matières synthétiques qui n'est pas spécialement conçue pour le feu, le polyester est dangereux!
- Les mélanges de fibres naturelles avec du polyester ou autre synthétique doivent être testés, si ça rétrécie ou fait une gelée noire c'est à éviter!
- Plus c'est épais mieux c'est! Un tissu de coton extrêmement mince s'embrassera facilement.
- Certains synthétique sont conçus spécifiquement pour le feu tel que le Nomex, kevlar.
- Les tissus ayant été ignifugés sont à éviter car l'ignifugeant doit être refait après chaque lavage, ce qui est rarement le cas
- Il est essentiel de tester les vêtements et ne pas se fier à l'étiquette.
- Il est d'usage de se faire un « uniforme de feu » où toutes les pièces auront préalablement été testés et que l'on portera régulièrement pour les entraînements



11 Demande de permis d'arts de feu

11.1 Permis d'artiste de feu au Canada

Les pompiers canadiens sont TOUS régis par le Code national de prévention des incendies.

Toutefois, en ce qui concerne le permis de feu, c'est chaque service d'incendie local qui peut délivrer un permis.

L'autorité locale qui peut délivrer un permis est le service d'incendie de la municipalité où le service aura lieu.

De nombreuses petites municipalités n'ont pas de règlement spécifique pour les artistes du feu et se réfèrent au règlement d'une grande ville.



Documents à fournir en général:

- Autorisation écrite du propriétaire des lieux
- Attestation d'assurance de l'artiste du feu
- Plan du site indiquant les éléments de sécurité (périmètre, combustible, distance, zone de représentation, etc.)
- Description des activités
- Mesures de sécurité (PDF du Protocole GardeFeu)
- La preuve de la réussite du cours de pyrotechnicien ou du cours de sécurité en arts de feu est souvent appréciée par les pompiers.

C'est le service d'incendie de la municipalité où aura lieu la prestation d'arts de feu qui a l'autorité de délivrer le permis.

11.1 Permis d'artiste de feu à Montréal

À Montréal il s'agit de la division Effets Spéciaux du SSIM (Service Sécurité Incendie de Montréal)

<http://ville.montreal.qc.ca/sim/effets-speciaux>

La demande doit être faite au moins 30 jours avant l'événement.



Documents à inclure :

- Autorisation écrite du propriétaire des lieux
- Preuve d'assurance artiste de feu
- Plan des lieux identifiant les éléments de sécurité (périmètre, fuel, distance, zone de prestation, etc.)
- Description des activités
- Mesures de sécurité
- Une preuve de réussite du cours de pyrotechnicien ou une certification GardeFeu est souvent appréciée des pompiers

À chaque année GardeFeu organise une formation de pyrotechnicien pour les artistes désirant obtenir cette certification.



Le protocole GardeFeu répond à toutes les exigences de sécurité pour les prestations d'effets spéciaux des artistes de feu du SIM. Voir **Annexe - Exigences de sécurité pour les prestations d'effets spéciaux des artistes de feu**

Le guide « Ma première gig » de GardeFeu peut aider les artistes à préparer leur première demande de permis.

12 Certification

La carte artiste de feu vient en deux versions, normale et senior. La mention senior est ajoutée pour les artistes cumulant plus de 3 ans d'expérience en spectacle professionnel ou plus de 20 spectacles professionnels. Un spectacle professionnel se définit comme étant un événement assuré avec permis du service d'incendie où l'artiste a présenté une performance en tant qu'artiste de feu. Un jam de feu de festival n'est pas considéré comme un spectacle professionnel.



13 Formation continue

Les arts de feu sont un domaine en constante évolution où il est important de rester à jour que ce soit au niveau des nouvelles pratiques, des nouvelles réglementations ou des nouveaux produits de sécurité et nouvelles façons de faire.

13.1 Cours de sécurité en arts de feu de GardeFeu

Cours de sécurité basé sur le protocole GardeFeu, obligatoire pour participer aux activités de GardeFeu. Il est aussi requis par certains assureurs.

- 1) Lecture préalable de la dernière version du protocole GardeFeu
- 2) Cours de sécurité en arts de feu en présentiel avec un instructeur (partie théorique avec exercices sans feu et démonstration)
- 3) Examen théorique
- 4) Exercices pratiques avec feu
- 5) Examen pratique
- 6) Premier tour de safety lors d'un entraînement réel

13.2 Publications de GardeFeu

L'organisme GardeFeu est dédié au développement des bonnes pratiques en matière d'arts de feu afin d'assurer un niveau de sécurité optimal. Le protocole GardeFeu est mis à jour au fil des avancements dans le domaine et est publié gratuitement. <http://www.gardefeu.ca/formation/protocole-gardefeu>

Les cours de perfectionnement GardeFeu permettent aussi d'avancer en matière de sécurité.

Site web www.gardefeu.ca
Courriel info@gardefeu.ca
Facebook www.facebook.com/gardefeu @GardeFeu
Instagram <https://www.instagram.com/gardefeu> #GardeFeu

13.3 Groupe secret Facebook

Demandez à un artiste de feu de vous ajouter, ce groupe est réservé **uniquement** aux artistes de feu. C'est l'endroit parfait pour poser toutes vos questions en matière d'arts de feu.

13.4 Reprise de cours

Un membre qui a suivi le cours 101 Sécurité en arts de feu peut le reprendre à volonté sans frais.

Annexes

Annexe - Exigences de sécurité pour les prestations des artistes de feu

1. L'artiste de feu doit disposer des spécifications des effets de flamme ainsi que du scénario des activités.
2. L'artiste doit s'exécuter dans un endroit sans obstacle à un minimum de 5 m. Aussi, sa prestation ne doit pas être réalisée sous une toiture et à proximité d'un abri ou de tout matériau combustible.
3. Le périmètre de sécurité doit être délimité par des éléments physiques. Une distance d'au moins 5 m doit être respectée entre la flamme et le public, et ce, en tout temps.
4. Il est strictement interdit d'utiliser un liquide inflammable.
5. Le contenant de liquide combustible servant à la prestation devra être situé à l'intérieur du périmètre de sécurité et inaccessible au public.
6. Disposer d'une quantité de liquide combustible minimale pour réaliser les effets prévus durant toute la durée de la prestation.
7. Une zone sécurisée de trempage et de secouage doit être délimitée et inaccessible au public.
8. La zone de trempage doit être munie d'une protection au sol afin de ne pas le contaminer.
9. Un artiste ne peut disposer que d'un maximum de 2 litres de combustible. Il doit être équipé de matériel absorbant près de la zone de trempage et voir à s'en débarrasser de façon sécuritaire.
10. Les accessoires utilisés lors de la prestation doivent être en bon état.
11. Une couverture anti-feu ou des serviettes humides sont nécessaires dans le périmètre de sécurité.
12. Un extincteur portatif d'un modèle approuvé ayant une classification «3A-10BC» doit se trouver près du périmètre de sécurité.
13. La prestation d'effet de flamme dans le bâtiment ne doit pas constituer un obstacle au bon fonctionnement des installations de sécurité incendie ainsi que de ventilation.

Source : <https://ville.montreal.qc.ca/sim/artiste-de-feu>

Annexe - Historique des modifications

Version	Changements
1.0	16 juin 2016 <ol style="list-style-type: none">1. Version initiale
1.1	21 juin 2016 <ol style="list-style-type: none">1. Ajout du bloc : Last-call2. Ajout du bloc : Pour les autres jams de feu3. Ajout du bloc : Photographes et musiciens4. Ajout du bloc : Groupe Facebook5. Numérotation des blocs pour faciliter les discussions6. Correction de l'image de description d'une zone de feu
1.2	23 juin 2016 <ol style="list-style-type: none">1. Ajout du bloc : Vérification de l'équipement lors de la formation des nouveaux
1.3	15 septembre 2016 <ol style="list-style-type: none">1. Correction linguistique2. Ajout du bloc : Code d'arrêt immédiat d'une performance3. Ajout du bloc : Pour faire une demande de permis de spectacle de feu4. Ajout du facteur fatigue dans les éléments de facultés5. Ajout: Remerciements
1.4	18 septembre 2016 <ol style="list-style-type: none">1. Correction du protocole police
1.5	24 août 2017 <ol style="list-style-type: none">1. Ajout des points d'éclairer des combustibles2. Spécification d'Isopar-K au lieu de simplement Isopar3. Spécification de Kérosène clair/Kérosène 1-K au lieu de simplement Kérosène4. Ajustement du protocole police5. Ajout du 3^e degré dans les situations/actions en cas de brûlure6. Ajout d'une mention de ne jamais cracher avec du naphta7. Ajout d'une mention sur quand invoquer le Wipe8. Ajout d'une mention sur quand invoquer le Shutdown9. Ajout d'une mention de laisser tomber les équipements au sol en cas de feu de dos ou de tête
2.0	27 novembre 2021 <ol style="list-style-type: none">1. Ajout du pilote en zone orange2. Ajout des mentions de déversement dans écologie et propreté3. Formalisation du rôle des photographes4. Ajout du système d'identification des liquides5. Ajout de la politique d'allumage6. Ajout du code d'urgence MEDIC7. Formalisation du code d'urgence SAFETY

	<ol style="list-style-type: none">8. Restructuration des actions/situations en mesure d'urgence9. Ajout des rôles superviseur, photographe10. Ajout des responsabilités de cracheur11. Ajout du concept de nuage à vérifier12. Formalisation de l'interdiction des pièces pyrotechniques et projectiles13. Ajout des combustibles suivants : lycopodium, titane, charbon, laine d'acier, mousse de butane, propane, alcool à friction, méthanol14. Ajout des chapitre 6 Comprendre le feu, 7 Éteindre un feu de type A ou B, 9 Santé et hygiène, 10 Équipements et vêtements, 12 Formation continue
2.1	7 Mai 2022 <ol style="list-style-type: none">1. Ajout du grinder dans les techniques interdites2. Ajout du papier flash dans les techniques autorisées3. Ajout d'une mention de l'alcool à boire dans l'alcool à friction4. Déplacement de la pyrotechnique dans Combustibles et techniques5. Renommer la section « Combustibles et inflammables » pour « Combustibles et techniques »
2.2	27 Février 2023 <ol style="list-style-type: none">1. Ajout de la politique de trempage2. Ajout d'une explication et d'un graphique dans la section 8 pour favoriser l'utilisation de combustible par rapport aux inflammables.3. Ajout de la mention de reprise de cours dans la formation en continue
2.3	15 Avril 2023 <ol style="list-style-type: none">1. Ajout d'explication sur l'agrandissement de la zone danger avec des inflammables2. Reformulation des règles de bases pour que ce soit plus positif3. Mention de ne pas utiliser Youtube comme mentor4. Ajout de l'importance de tester les vêtements5. Ajout de l'intoxication chimique6. Ajout d'une mention de ne pas tester les extincteurs7. Ajout de mention de sol glissant en cas de déversement d'Isopar-K ou de paraffine8. Ajout d'une mention sur les jongleurs de balle pour l'alcool à friction9. Ajout d'une mention de primer sur le naphta10. Changement de 10 jours à 30 jours pour les demandes de permis au SIM11. Ajout de clarification sur l'importance de quick dip et combustible pour réduire les risques12. Ajout explication sur l'orientation du protocole vers la réduction des risques.13. Ajout de « laisser le temps d'imbiber » en cas de déversement
2.4	Mai 2023 <ol style="list-style-type: none">1. Déplacement des chapitre 12 et 132. Ajout du chapitre 12 sur la certification