

STANDARDS D'HOMOLOGATION DE BICOLLINE

25 mai 2017

Ce cahier n'est en aucune façon un exposé sur la fabrication d'armes en mousse. Il se limite à la méthode d'homologation employée lors des événements de Bicolline.

Homologation	1
À noter :	1
Armes de mêlées	2
Objets de moins de 20 cm	2
Armes sans squelette	2
Armes avec squelette	2
Armes avec squelette (2 mains)	2
Armes d'haste	3
Armes d'estoc (Lance)	3
Armes de tir	4
Arc et Arbalète	4
À noter	5
Projectiles	6
Flèches et carreaux	6
Javelines	6
À noter	7
Boucliers	8
Boucliers	8
Machines de guerre	9
Projectiles des machines de guerre	10
Trait de Baliste	10
Boulets de canon, Bombarde	10
Boulets de catapulte, Trébuchet	10
Les Monstres	11



Homologation

Les activités de combat comportent toujours une part de risque même si les armes utilisées sont factices et développées pour ce genre de hobby. Certains points de vérification élémentaires sont obligatoires avant toute activité où les armes sont utilisées afin d'assurer au maximum la sécurité des participants.

Un point d'homologation fixe est prévu à la vérification de l'armement lors de chaque activité. Il est obligatoire pour chaque joueur de présenter ses armes au kiosque d'homologation avant de participer à l'événement. Les armes homologuées sont marquées par un *tag*, ainsi que les boucliers.

À noter :

- Toute arme jugée non sécuritaire ou ne respectant pas les standards de sécurité de Bicolline ne sera pas autorisés à pénétrer sur le champ de bataille. Tout joueur contrevenant à cette règle peut se voir expulsé de l'activité sur le champ.
- Un maréchal peut refuser une arme dont le poids excessif ou mal distribué pourrait comporter un risque de sécurité.
- Un maréchal peut refuser une arme dont il ne reconnaît pas facilement le concept de fabrication ou d'origine.
- Une arme sécuritaire ne l'est plus si utilisée avec trop de force et sans discernement. Chaque joueur doit se rappeler que c'est la touche qui compte et non sa force.
- Bicolline utilise le système métrique. Le système impérial est présent à titre informatif uniquement.
- Les armes de 152 cm et moins doivent avoir un fini en latex ou en mousse injecté. Les finis en Duck Tape ou un équivalent ne sont pas permis.
- Les réparations avec Duck Tape ou un équivalent qui reste relativement mineur, peuvent être acceptés. La reconstruction d'une partie de l'arme ne sera pas acceptée.
- L'arme se doit d'avoir une apparence appropriée à l'activité.
- Bicolline n'est pas un fabricant d'arme et n'a pas l'intention de régir et d'expliquer comment fabriquer des armes.
- Bicolline se réserve le droit de retirer toute arme ou tout bouclier sans préavis ni raison.



Armes de mêlées

Objets de moins de 20 cm

Longueur	0 à 20 cm (0 à 8")
Homologation	<ul style="list-style-type: none">• Ne font aucun dégât et n'est pas homologable.• Ne sont pas considérés comme des armes.

Armes sans squelette

Longueur	20 à 40 cm (8 à 16")
Homologation	<ul style="list-style-type: none">• Doit être constituée de mousse ou de matière molle.• Ne doit pas comporter de parties rigides.

Armes avec squelette

Longueur	20 à 112 cm (8 à 44")
Homologation	<ul style="list-style-type: none">• Extrémités du squelette sécurisées.• Doit être recouverte de protection de la pointe à la garde.• Pour les armes d'estoque, la pointe doit être rembourrée.• Densité de mousse suffisante pour ne pas sentir le squelette.• Peut contenir une à deux articulations, pour un espacement total maximum de 12 cm. (5")

Armes avec squelette (2 mains)

Longueur	112 à 152 cm (44 à 60")
Homologation	<ul style="list-style-type: none">• Les mêmes règles que pour les armes avec squelette de 20 à 112 cm (8 à 44") s'appliquent à l'exception qu'elles ne peuvent contenir d'articulation.



Armes d'haste

Longueur	152 à 214 cm (60 à 84")
Homologation	<ul style="list-style-type: none">• Extrémités du squelette sécurisées.• Pointe rembourrée avec finition pour estoc.• Densité de mousse suffisante pour ne pas sentir le squelette.• Un minimum de 90 cm (36") de protection sous la tête de l'arme.• Base / pommeau protégé(e).• Squelette de l'arme en bambou ou matériel qui ne produit pas d'éclisse.• Structure suffisamment rigide pour le combat et qui ne fouette pas.• Aucune articulation permise.

Armes d'estoc (Lance)

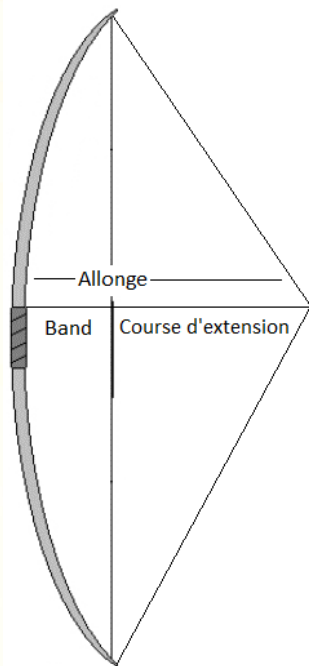
Longueur	214 à 274 cm (84 à 108")
Homologation	<ul style="list-style-type: none">• Les mêmes règles que pour les armes d'haste de 152 à 214 cm (60 à 84") s'appliquent avec les l'exception suivant :• La pointe de la lance doit faire au moins 5 cm (2") de diamètre.• La pointe de la lance doit se terminer par suffisamment de mousse à cellule ouverte et/ou de mousse injectée pour ne pas sentir le squelette.• Chaque arme de plus de 214 cm doit avoir une marque en relief clairement identifiée à 50 cm de son pommeau.



Armes de tir

Arc et Arbalète

Homologation



- L'effort maximal de projection ne doit pas dépasser 28 joules.
- Les armes à poulie sont interdites.

Pour connaître la tension maximale autorisée pour une arme correspondant à un effort maximal de projection de 28 joules, vous devez premièrement déterminer quelle est sa **course d'extension**. Deuxièmement, transposez la mesure dans le tableau **Tension maximal des armes**.

Pour toutes armes qui peuvent utiliser des flèches avec l'allonge maximale du tableau. On trouve la course d'extension en soustrayant le band d'arc de l'allonge maximale du tableau.

Pour les armes qui ne peuvent avoir l'allonge maximale du tableau. Il faut déduire l'allonge maximale réelle de l'arme du band d'arc.

Allonge maximale: Distance mesurée entre la poignée de l'arc et la corde de l'arc en pleine extension.

Band d'arc: Intervalle entre l'intérieur de la poignée de l'arc et la corde de l'arme sans extension.

Course d'extension: Correspond à la différence entre l'allonge et le band d'arc.



À noter

- Dans le but de faciliter l'homologation des armes de tir, nous avons gardé leur spécification relativement simple. Cependant, l'évaluation de la sécurité d'une arme reste au bon jugement de l'homologateur.
- Si votre arme tire à plus de 30 m (100'), cela devrait vous allumer une lumière rouge.


Tension maximal des armes			
Course d'extension en pouce	Course d'extension en cm	Tension maximal en lbs	Tension maximal en kg
8" et moins	20 cm et moins	60	27,2
9	23	56	25,5
10	25	51	23,0
11	28	46	20,9
12	30	42	19,2
13	33	39	17,8
14	36	36	16,5
15	38	34	15,5
16	41	32	14,5
17	43	30	13,7
18	46	29	13,0
19	48	27	12,3
20	51	26	11,7
21	53	25	11,2
22	56	24	10,7
23	58	23	10,2
24	61	22	9,8
25	64	21	9,5
26	66	20	9,1
27	69	19	8,8
28	71	19	8,5



Projectiles

Flèches et carreaux

Longueur	Une allonge maximum de 74 cm (29").
Homologation	<ul style="list-style-type: none">• Extrémité de la pointe du squelette sécurisée.• Pointe du squelette de la flèche fixée de façon à ce que le squelette ne puisse en aucun temps passer au travers de la protection de la pointe.• Finition de la pointe avec suffisamment de protection pour qu'en tout temps, l'œil soit protégé d'un impact.• La pointe se doit d'être d'un minimum de 5 cm (2") de diamètre.• Les projectiles doivent comporter le nom de leur propriétaire.• Tous les projectiles seront homologués par un trait de peinture.• Seules les tiges en fibres de verre ou de carbone sont acceptées.



Javelines

Longueur	130 à 152 cm (51 à 60")
Homologation	<ul style="list-style-type: none">• Les mêmes règles que pour les flèches s'appliquent avec l'exception des restrictions de longueur.



À noter

- Les seuls projectiles autorisés sont les flèches, les carreaux, les javelines et les projectiles des machines de guerre.
- Les projectiles ne sont pas conçus pour le combat corps à corps. Il est donc interdit de les utiliser ainsi.
- Il est de votre responsabilité de vous assurer du bon état d'un projectile avant son utilisation.
- Il est de votre responsabilité de vous assurer que les pointes en métal des flèches/carreaux que vous achetez/utilisez ont été enlevées et que le squelette est sécurisé adéquatement. Les homologateurs et les maréchaux peuvent à tout moment saisir une flèche/carreau et l'ouvrir pour vérifier sa fabrication.

Les Flèches et carreaux fabriqués avec finis en Duck Tape ou un équivalent seront tolérés d'ici la Grande Bataille 2018. À compter de la Grande Bataille 2018, seules les flèches et les carreaux en fini de mouse injecté seront acceptés.



Boucliers

Boucliers	
Superficie	0 à 1,12 m ² (12 pieds carré)
Homologation	<ul style="list-style-type: none">• Le rebord et/ou contour doit avoir un fini rond de 2cm (3/4") de diamètre ou être rembourré de mousse.• Le rebord et/ou contour ne doit pas avoir de tranchant ou de protubérance dangereuse et/ou qui pourrait endommager les armes.• Doit avoir une apparence appropriée pour être facilement reconnaissable en tant que bouclier.



Machines de guerre

- Les seules machines de guerre autorisées sont : la balise, le canon, le pavois et la catapulte.
- Les dimensions minimum sans la décoration son de 1m x 1m x 1m (3'x3'x3'). (Mesures prises sur la partie la plus longue.)
- Les dimensions maximum avec décoration son de 3m x 3m x 3m (9'x9'x9').
- Le poids minimum est de 50kg (110 lbs)
- La portée en tire direct doit être de 30 m (100 pieds) et moins.
- Cela prend un anneau pour mousqueton à l'avant de la machine. L'anneau doit être visible et libre d'entrave.
- Cela prend de 2 à 3 servants identifiés par un brassard rouge.
- Les balistes et catapultes doivent être munies d'un système d'armement avec déclenchement.
- L'apparence et l'équilibre du jeu sont pris en considération.



Projectiles des machines de guerre

Trait de Baliste

Longueur	71 à 91 cm (28 à 36")
Homologation	<ul style="list-style-type: none">• Extrémité de la pointe du squelette sécurisée• La pointe du squelette du trait doit être fixée de façon à ce que le squelette ne puisse en aucun temps passer au travers de la protection de la pointe• Finition du trait avec suffisamment de protection pour qu'en tout temps l'œil soit protégé d'un impact.• Ailerons en mousse seulement.• Doit être rouge.

Boulets de canon, Bombarde

Dimensions	7,5 cm (3") de diamètre minimum
Homologation	<ul style="list-style-type: none">• Le boulet doit être en matière molle.• Doit être rouge

Boulets de catapulte, Trébuchet

Dimensions	31cm (12") de diamètre minimum
Homologation	<ul style="list-style-type: none">• Le boulet doit être en matière molle• Doit être rouge



Les Monstres

C'est un privilège que de jouer un monstre à Bicolline. Il n'y a aucune garantie que vous allez avoir le droit de l'incarner sur le champ de bataille.

Tout monstre doit avoir une histoire qui explique sa provenance et son passé, que l'organisation peut demander au besoin.

Le critère principal est l'apparence. Un monstre doit, sans aucun doute, avoir l'apparence d'un monstre par sa masse, sa grandeur, son équipement, sa texture, son encombrement, etc.

Exemple :

- **Sa masse ou sa grandeur** : On recommande aux monstres de mesurer plus de 2,15 m (7') ou d'être suffisamment encombrant pour qu'ils ne puissent passer à travers les rangs des soldats sans les déranger.
- **L'apparence** : L'équipement et la forme de la créature doit être différente d'un guerrier en armure. Nous avons beaucoup d'orques, de gobelins, d'elfes noirs et autres créatures qui, sur le champ de bataille, ne sont pas considérés comme des monstres. Si vous retirez votre masque ou un élément spécifique de votre costume, les autres joueurs vont-ils toujours penser que vous êtes un monstre? Inspirez-vous la crainte et/ou le respect?
- **Historique** : Quelle est la raison role-play pour l'apparition de votre monstre dans l'univers de Bicolline? Est-ce la première fois que l'on entend parler de vous? Cadrez-vous dans le scénario ou l'univers de Bicolline?
- **Les détails** : Votre monstre est-il soigné et plein de détails de la tête aux pieds?
- **Power Player** : Votre monstre est-il conçu pour abuser des règlements? Est-il bien balancé?

Ce sont tous des critères suggestifs et l'on ne peut être plus précis sans être trop limitant. C'est donc l'homologateur des monstres qui tranchera à Bicolline.

- Pour l'homologation, c'est le joueur incarnant le monstre sur le champ de bataille qui doit se présenter costumé.
- Le monstre doit fournir une autre personne qui sera maréchal de monstre.

