

LISTE DES TÂCHES BÉNÉVOLES

GRANDE BATAILLE DE BICOLLINE, ÉDITION 1017

Voici la liste des tâches bénévoles comprenant le numéro, la description, les blocs horaires et la réduction associés à chaque tâche. Le montant de réduction est cumulatif et est applicable au coût d'inscription à la Grande Bataille 1017.

Le bénévole doit remplir le formulaire d'inscription pour les bénévoles en ligne disponible à l'emplacement suivant : http://bicolline.org/pdf/benevoles_formulaire_20170515.pdf. Vous serez ensuite contacté par l'équipe de coordination pour confirmer votre participation ainsi que le prix ajusté de votre événement et les bénéfices supplémentaires selon la *Politique bénévole* disponible à l'adresse suivante http://bicolline.org/pdf/benevoles_politique_20170515.pdf. **Si vous comptez être bénévole lors de la Grande Bataille, il est important que vous procédiez à votre inscription bénévole et que vous attendiez de recevoir le courriel de confirmation avant de procéder à votre inscription régulière en tant que participant.** En effet, afin de simplifier le processus et les remboursements, vous recevrez avec votre confirmation de bénévolat un code que vous permettra d'appliquer directement le montant de réduction applicable à votre inscription régulière.

Les tâches pour lesquelles nous avons besoin de bénévoles se répartissent en huit grandes catégories :

1. Prémontage (samedi le 5 août 2017)
2. Circulation et stationnement
3. Accueil et inscription
4. Soutien technique
5. Soutien logistique
6. Animation et soutien au jeu
7. Vie festive et culturelle
8. Activités et arbitrage

Veuillez noter que le masculin a été utilisé uniquement dans le but d'alléger le texte.

PRÉMONTAGE

N° P1	SOUTIEN LOGISTIQUE	
Description	Diverses tâches en soutien à l'équipe de coordination pendant le samedi du prémontage. Tâches à déterminer.	
Jours	Samedi le 5 août 2017	
Blocs horaires	8h30-13h00	13h00-17h30
Réduction	20\$ par bloc horaire	

CIRCULATION ET STATIONNEMENT

N° S1	GESTION DE LA CIRCULATION					
Description	Gérer la circulation des voitures à l'entrée du site, dans le débarcadère et aux abords des postes de coordination (1540) et d'inscription. Accueillir les participants et leur indiquer le processus d'arrivée (stationner adéquatement le véhicule au débarcadère, compléter l'inscription, accéder au site avec le véhicule lorsque permis ou décharger promptement le matériel pour le transporter sur le site, stationner le véhicule) en collaboration avec le Chef d'équipe - Circulation et stationnement.					
Jours	Dimanche, lundi, mardi, mercredi, jeudi			Vendredi		
Blocs horaires	8h30 - 12h30	12h30 - 16h30	16h30 - 20h30	8h30 - 12h30	12h30 - 16h30	16h30 - 20h30
Réduction	20\$ par bloc horaire			30\$ par bloc horaire		

N° S2	PRÉPOSÉ AU STATIONNEMENT					
Description	Gérer la circulation des véhicules dans les stationnements (à l'intérieur et à l'extérieur du site de Bicolline), distribuer les coupons identifiant les véhicules, valider les espaces de stationnement assignés (stationnement bénévole, par exemple) en collaboration avec le Chef d'équipe - Circulation et stationnement.					
Jours	Dimanche, lundi, mardi, mercredi, jeudi			Vendredi		
Blocs horaires	8h30 - 12h30	12h30 - 16h30	16h30 - 20h30	8h30 - 12h30	12h30 - 16h30	16h30 - 20h30
Réduction	20\$ par bloc horaire			30\$ par bloc horaire		

N° S3	PRÉPOSÉ AU DÉPART	
Description	Aider au départ des véhicules à la fin de l'évènement en collaboration avec le Chef d'équipe - Circulation et stationnement.	
Jours	Dimanche (fin de l'évènement)	
Blocs horaires	8h00 - 12h30	12h30-17h00
Réduction	30\$ par bloc horaire	

ACCUEIL ET INSCRIPTION

N° I1	SOUTIEN À L'INSCRIPTION					
Description	Accueillir les participants avec courtoisie, vérifier les listes des participants pré inscrits et compléter le processus d'inscription des joueurs au poste d'inscription en collaboration avec le Chef d'équipe - Accueil.					
Jours	Dimanche, lundi, mardi, mercredi, jeudi			Vendredi		
Blocs horaires	8h30 - 12h30	12h30 - 16h30	16h30 - 20h30	8h30 - 12h30	12h30 - 16h30	16h30 - 20h30
Réduction	20\$ par bloc horaire			30\$ par bloc horaire		

N° I2	PLACEMENT DES PARTICIPANTS					
Description	Accueillir et désigner l'emplacement où les participants séjourneront (espace décorum ou camping), gérer la circulation des véhicules au débarcadère si nécessaire, encourager les participants à promptement décharger leur matériel et aller stationner leur véhicule, identifier les tentes et maintenir le registre en collaboration avec le Coordonnateur - Gestion des bénévoles.					
Jours	Dimanche, lundi, mardi, mercredi, jeudi			Vendredi		
Blocs horaires	8h30 - 12h30	12h30 - 16h30	16h30 - 20h30	8h30 - 12h30	12h30 - 16h30	16h30 - 20h30
Réduction	20\$ par bloc horaire			30\$ par bloc horaire		

SOUTIEN TECHNIQUE

N° T1	PRÉPOSÉ AU SOUTIEN TECHNIQUE					
Description	Travailler au soutien technique en collaboration avec le Chef d'équipe - Technique pour acheminer du matériel ou des accessoires sur les sites d'activités (soutien technique supplémentaire, dépannage, installation de matériel en vue des activités, etc.). Parcourir les sentiers et faire le remplissage et l'allumage des torches en fin de journée en collaboration avec le Chef d'équipe - Technique.					
Jours	Dimanche, lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi					
Blocs horaires	8h30 - 12h30		12h30 - 16h30		16h30 - 20h30	
Réduction	20\$ par bloc horaire					

SOUTIEN LOGISTIQUE

N° L1	COURSIER			
Description	Faire les courses en véhicule sur et à l'extérieur du site en collaboration avec le Coordonnateur principal.			
Prérequis	Avoir accès à un véhicule et détenir un permis de conduire Classe 5.			
Jours	Dimanche, lundi, mercredi, vendredi		Mardi, jeudi, samedi	
Blocs horaires	8h30 - 12h30	12h30 - 16h30	8h30 - 12h30	
Réduction	20\$ par bloc horaire		20\$ par bloc horaire	

N° L2	BRIGADE COMMUNAUTAIRE				
Description	Les membres de la brigade doivent circuler sur le terrain de Bicolline pour s'enquérir du bien-être des participants. Ils doivent également voir à la prévention des risques qui peuvent faire surface lors de l'évènement.				
Jours	Lundi, mardi, mercredi, jeudi, samedi			Vendredi	
Blocs horaires	8h00-12h00	17h00-21h00	8h00-12h00	12h30-16h30	17h00-21h00
Réduction	20\$ par bloc horaire				

N° L3	VIGIE DU DUCHÉ				
Description	Maintenir une surveillance intérieure du site afin d'assurer le déroulement sécuritaire de l'évènement en collaboration avec le Coordonnateur principal et le Coordonnateur de nuit. S'assurer que les participants agissent civilement et respectueusement.				
Prérequis	Excellente connaissance du site. Bonne capacité de résolution de conflit.				
Jours	Dimanche, lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi				
Blocs horaires	23h00-3h00				
Réduction	20\$ par bloc horaire				

N° L4	PRÉPOSÉ À L'AFFICHAGE				
Description	Placarder les messages et consignes sur les panneaux en collaboration avec le Responsable des communications.				
Jours	Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi				
Blocs horaires	12h30 - 16h30				
Réduction	20\$ par bloc horaire				

N° L5	AMBASSADEUR DU DUCHÉ				
Description	Accueillir les personnes s'étant inscrites au forfait « Découverte » du vendredi, leur expliquer le fonctionnement, répondre aux questions, etc. en collaboration avec le Responsable des communications.				
Jours	Vendredi				
Blocs horaires	8h30-12h30		12h30 - 16h30		
Réduction	30\$ par bloc horaire				

ANIMATION ET SOUTIEN AU JEU

N° J1	CRIEUR		
Description	Remettre les missives et annoncer les événements (en mode personnage) en collaboration avec le Coordonnateur - Communications et le Coordonnateur - Jeu.		
Jours	Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi		
Blocs horaires	8h30 - 12h30	12h30-16h30	
Réduction	20\$ par bloc horaire		

N° J2	HOMOLOGATEUR/PRÉPOSÉ À L'HOMOLOGATION		
Description	Vérifier et marquer le matériel de jeu des participants afin de s'assurer qu'il réponde aux normes décrites dans le livret d'homologation en collaboration avec le Chef d'équipe - Homologation. Possibilité de faire partie de l'équipe d'homologation mobile en poste le lundi.		
Prérequis	Avoir suivi une formation sur l'homologation avec le Chef d'équipe - Homologation.		
Jours	Lundi, mercredi, vendredi	Mardi, jeudi, samedi	
Blocs horaires	9h00 - 13h30	13h30 - 18h00	9h00 - 10h30
Réduction	20\$ par bloc horaire		10\$ par bloc horaire

N° J3	PRÉPOSÉ AU COMPTOIR DE BATAILLE		
Description	Épauler le Coordonnateur – Bataille dans la supervision d'éléments jeu en lien avec les affrontements de la Grande Bataille.		
Jours	Lundi, mercredi, vendredi	Mardi, jeudi, samedi	
Blocs horaires	9h00-13h30	13h30-18h00	9h00-10h30
Réduction	20\$ par bloc horaire		10\$ par bloc horaire

N° J4	PORTIER AUX GREFFES		
Description	Gérer la circulation et les entrées aux greffes et au comité jeu.		
Jours	Lundi, mercredi, vendredi	Mardi, jeudi, samedi	
Blocs horaires	9h00-13h30	13h30-18h00	9h00-10h30
Réduction	20\$ par bloc horaire		10\$ par bloc horaire

N° J5	MARÉCHAL LORS DES ESCARMOUCHES		
Description	Surveiller le déroulement des escarmouches, assurer le respect des règles, intervenir lors de litiges et remettre les prix aux gagnants en collaboration avec le Coordonnateur - Jeu.		
Prérequis	Être d'au moins 16 ans. Excellente connaissance des règles de combat.		
Jours	Lundi, mercredi	Vendredi	
Blocs horaires	12h00 - 18h00	12h00-16h00	
Réduction	30\$ par bloc horaire		20\$ par bloc horaire

N° J6	MARÉCHAL LORS DES GRANDES BATAILLES		
Description	Trois types de maréchaux nécessaires lors des Grandes Batailles. <i>Maréchal de combat</i> : Surveiller le déroulement des batailles, assurer le respect des règles et intervenir lors de litiges en collaboration avec le Coordonnateur - Bataille. <i>Maréchal de position</i> : Surveiller des points stratégiques sur le terrain de bataille (puits de guérison, ponts, mats de position, boîtes à temps, limites du terrain, etc.) en collaboration avec le Coordonnateur - Bataille. <i>Maréchal logistique</i> : Assister le Coordonnateur - Bataille pour l'installation de matériel lors de Batailles, relever certains stratégiques sur le terrain, accompagner un monstre pour assurer la sécurité de celui-ci et des autres combattants, etc., le tout en collaboration avec le Coordonnateur - Bataille.		
Prérequis	Être âgé d'au moins 16 ans. <i>Maréchal de combat</i> : Excellente connaissance des règles de combat. Bon jugement. Bonne capacité de résolution de conflit. Expérience antérieure en tant que maréchal de combat (campagnes ou Grandes Batailles) un atout majeur. <i>Maréchal logistique</i> : Bonne condition physique. Excellente connaissance du terrain.		
Jours	Mardi	Jeudi	Samedi
Blocs horaires	10h30-16h00	10h30-17h00	10h30-18h00
Réduction	30\$ par bloc horaire	35\$ par bloc horaire	40\$ par bloc horaire

N° J7	FIGURATION
Description	Incarner des personnages dans des mises en situation scénarisées pour animer des joueurs en collaboration avec le Chef d'équipe - Jeu de rôle.
Prérequis	Facilité à incarner plusieurs personnages non-joueurs (PNJ). Priorité aux disponibilités à temps plein.
Jours	Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi
Blocs horaires	À déterminer par le Maître de jeu.
Réduction	À déterminer selon les disponibilités.

VIE FESTIVE ET CULTURELLE

N° C1	RÉGIE DE SPECTACLE
Description	Gérer le matériel requis pour les spectacles en collaboration avec le Coordonnateur – Activités festives. Pourrait comprendre du travail préparatoire fait en amont de la Grande Bataille.
Jours	À déterminer en fonction des spectacles
Blocs horaires	À déterminer en fonction des spectacles
Réduction	À déterminer en fonction des spectacles

ACTIVITÉS ET ARBITRAGE

Animer et gérer les activités en collaboration avec le Coordonnateur - Activités. Ces activités comprennent, mais ne se limitent pas aux divers tournois d'adresse (fines lames, tournoi de Loren, etc.), au trollball et aux autres compétitions (échecs, combat de guildes, course du messager, tournoi des hommes et femmes fort(e)s, etc.).

La programmation préliminaire des activités et tournois est détaillée ci-dessous. Cette programmation peut être modifiée d'ici la Grande Bataille. Bien noter que pour des fins de logistique, nous privilégierons les inscriptions de bénévoles étant disponibles pour toute la durée d'un même tournoi.

N° A1	TROLLBALL		
Description	Animer, gérer et arbitrer cette activité en collaboration avec le Chef d'équipe – Trollball.		
Jours	Lundi, mercredi, vendredi		Mardi, jeudi
Blocs horaires	9h45-12h00	14h45-18h00	9h45-12h00
Réduction	20\$ par bloc horaire		20\$ par bloc horaire

N° A2	FINES LAMES		
Description	Animer, gérer et arbitrer cette activité en collaboration avec le Coordonnateur – Activités.		
Jours	Jeudi		
Blocs horaires	8h30-12h00		16h30-19h00
Réduction	20\$ par bloc horaire		10\$ par bloc horaire

N° A3	TOURNOI DES CHAMPIONS		
Description	Animer, gérer et arbitrer cette activité en collaboration avec le Coordonnateur – Activités.		
Jours	Mardi		
Blocs horaires	9h00-12h00		16h00-19h00
Réduction	20\$ par bloc horaire		

N° A4	TOURNOI DES GLADIATEURS		
Description	Animer, gérer et arbitrer cette activité en collaboration avec le Coordonnateur – Activités.		
Jours	Mercredi		
Blocs horaires	10h00-12h00		13h00-17h00
Réduction	10\$ par bloc horaire		20\$ par bloc horaire

N° A5	TOURNOI DE LOREN		
Description	Animer, gérer et arbitrer cette activité en collaboration avec le Coordonnateur – Activités.		
Jours	Lundi, mardi	Mercredi	Vendredi
Blocs horaires	16h00-18h00	17h00-19h00	12h00-15h00
Réduction	10\$ par bloc horaire	10\$ par bloc horaire	15\$ par bloc horaire

N° A6	CONCOURS D'ARTILLERIE	
Description	Animer, gérer et arbitrer cette activité en collaboration avec le Coordonnateur – Activités.	
Jours	Lundi	
Blocs horaires	9h00-12h00	13h00-16h00 (si nécessaire)
Réduction	20\$ par bloc horaire	

N° A7	TOURNOI DES COMBATTANTS		
Description	Animer, gérer et arbitrer cette activité en collaboration avec le Coordonnateur – Activités.		
Jours	Mercredi	Vendredi	
Blocs horaires	13h00-15h00	10h00-12h00	13h00-17h00
Réduction	10\$ par bloc horaire	10\$ par bloc horaire	20\$ par bloc horaire

N° A8	TOURNOI DES HOMMES FORTS ET FEMMES FORTES	
Description	Animer, gérer et arbitrer cette activité en collaboration avec le Chef d'équipe – Tournoi musclé	
Jours	Mercredi	Jeudi
Blocs horaires	12h00-15h00	17h00-20h00
Réduction	20\$ par bloc horaire	

N° A9	COURSE ROYALE	
Description	Animer, gérer et arbitrer cette activité en collaboration avec le Coordonnateur – Activités.	
Jours	Jeudi	
Blocs horaires	17h30-19h30	
Réduction	10\$ par bloc horaire	

N° A10	PÉTANQUE IMPÉRIALE	
Description	Animer, gérer et arbitrer cette activité en collaboration avec le Coordonnateur – Activités.	
Jours	Lundi	Mardi
Blocs horaires	16h00-20h00	17h00-19h00
Réduction	20\$ par bloc horaire	10\$ par bloc horaire

N° A11	TOURNOI D'ÉCHECS	
Description	Animer, gérer et arbitrer cette activité en collaboration avec le Coordonnateur – Activités.	
Jours	Mercredi, vendredi	Jeudi
Blocs horaires	10h00-15h00	10h00-12h00
Réduction	20\$ par bloc horaire	10\$ par bloc horaire