

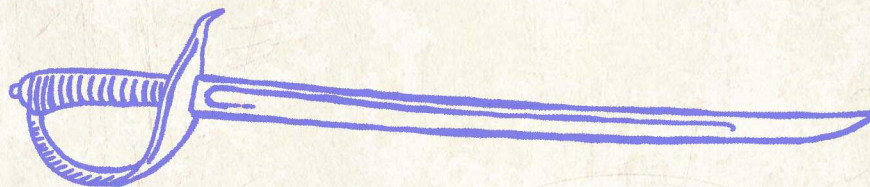
# Standards d'homologation de Bicolline



*1 JUIN 2023*



*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



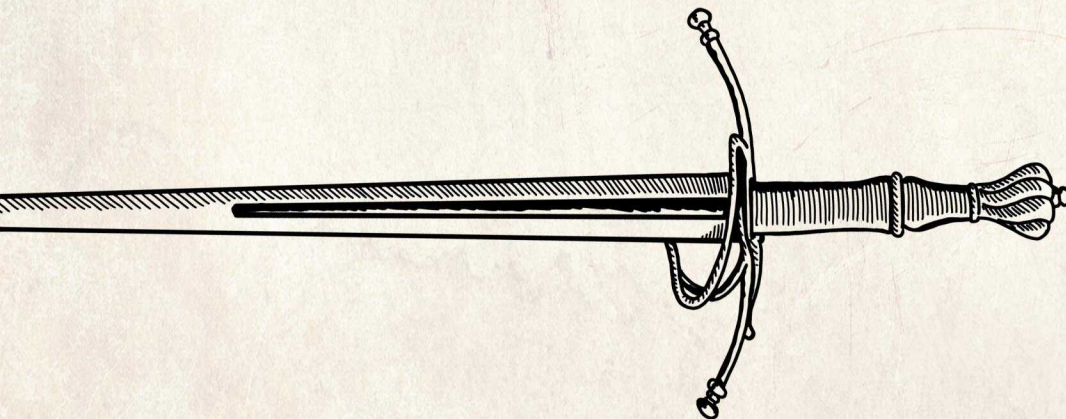
## Homologation

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.

### À noter :

- Toute arme jugée non sécuritaire ou ne respectant pas les standards de sécurité de Bicolline ne sera pas autorisée 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 son 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.
- 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.
- Certaines activités sur le site peuvent avoir des restrictions supplémentaires aux règles générales (ex Trollball)





## Armes de mêlées

### Objets de moins de 20 cm

Longueur 0 à 20 cm (0 à 8")

Homologation

- Ne font aucun dégât et ne sont pas homologable.
- Ne sont pas considérés comme des armes.

### Armes sans squelette

Longueur 20 à 40 cm (8 à 16")

Homologation

- 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

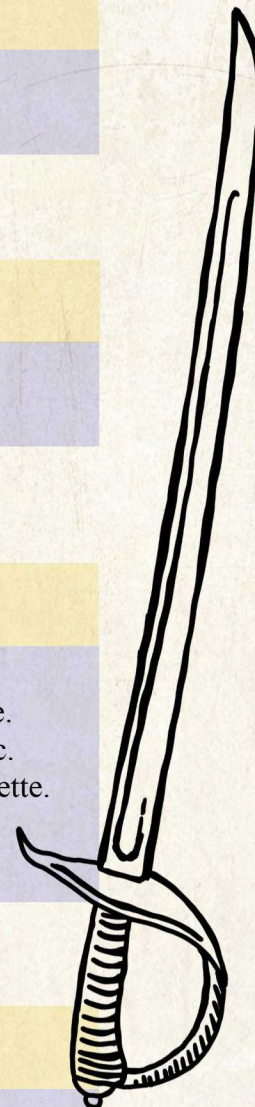
- Extrémités du squelette sécurisées.
- Doit être recouverte de protection de la pointe à la garde.
- La pointe doit être rembourrée et sécuritaire pour l'estoc.
- Densité de mousse suffisante pour ne pas sentir le squelette.
- Peut contenir une à deux articulations, pour un espacement total maximum de 12 cm. (5")

### Armes avec squelette (2 mains)

Longueur 112 à 180 cm (44 à 72")

Homologation

- 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.





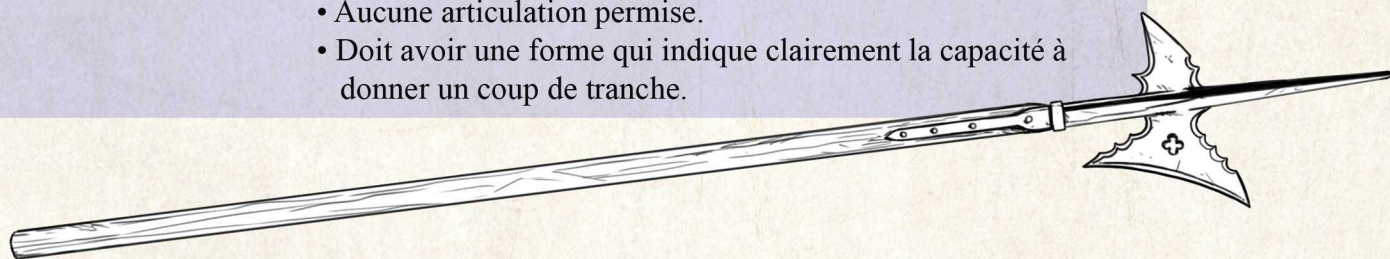
## Armes d'haste

Longueur

180 à 214 cm (72 à 84")

Homologation

- Les mêmes règles que pour les armes avec squelette de 112 à 180 cm (44 à 72")
- Un minimum de 90 cm (36") de protection sous la tête de l'arme.
- Base / pommeau protégé(e) et souple.
- 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.
- Doit avoir une forme qui indique clairement la capacité à donner un coup de tranche.



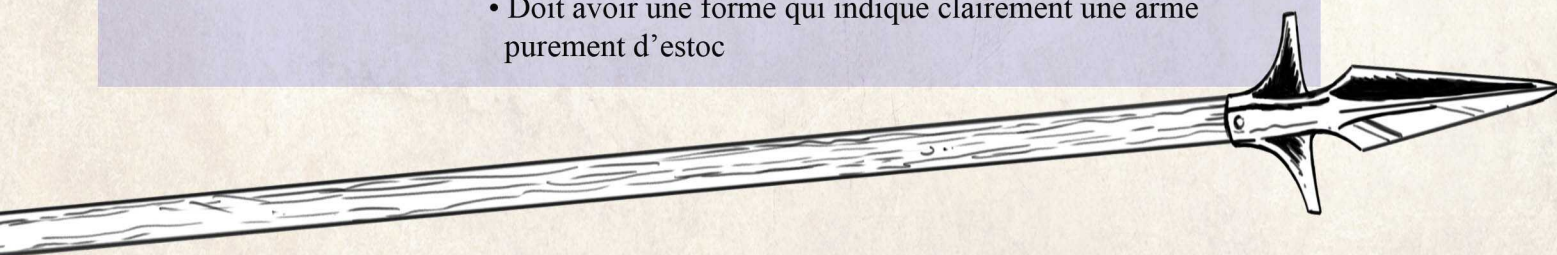
## Armes d'estoc (Lance)

Longueur

214 à 274 cm (84 à 108")

Homologation

- Les mêmes règles que pour les armes d'haste de 180 à 214 cm (72 à 84") s'appliquent avec les exceptions suivantes :
- La pointe de la lance doit faire au moins 5 cm (2") de diamètre.
- La pointe doit être rembourrée et sécuritaire pour l'estoc.
- Chaque arme de plus de 214 cm doit avoir une marque en relief clairement identifiée à 50 cm de son pommeau.
- Doit avoir une forme qui indique clairement une arme purement d'estoc

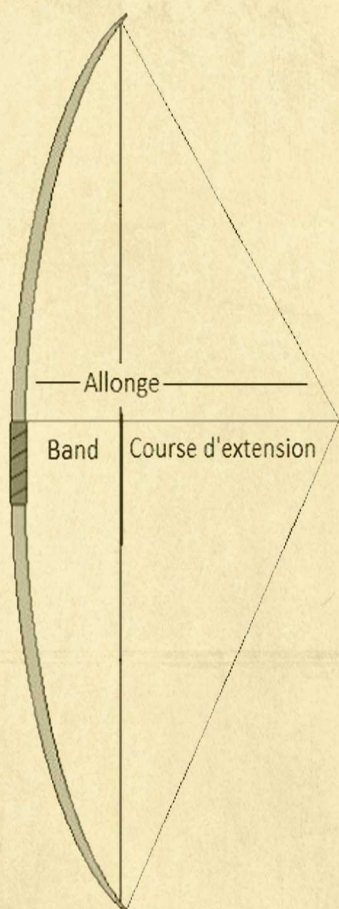




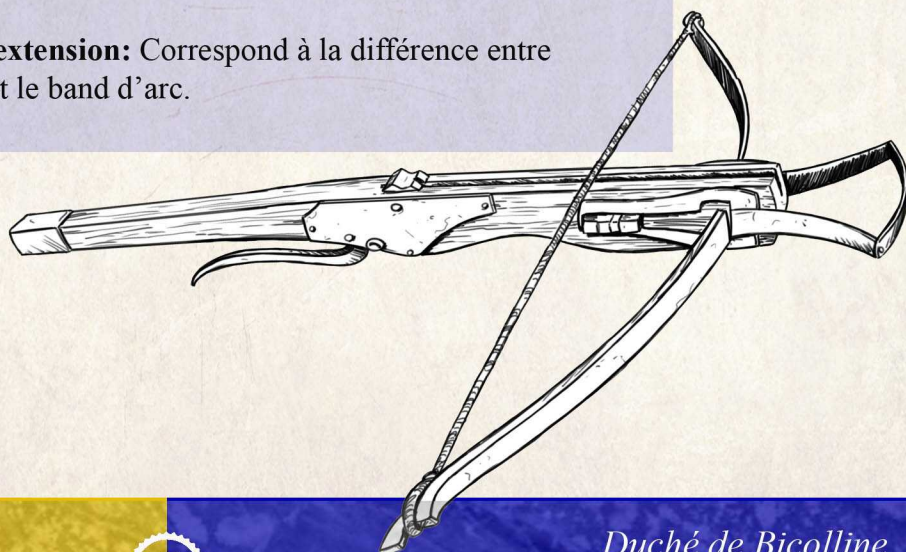
## Armes de tir

### 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 et pourrait être refusé même si elle entre dans les valeurs acceptées du tableau. Un test sur plaque de pression ou autre tests mécaniques pourrait être exigé

### 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



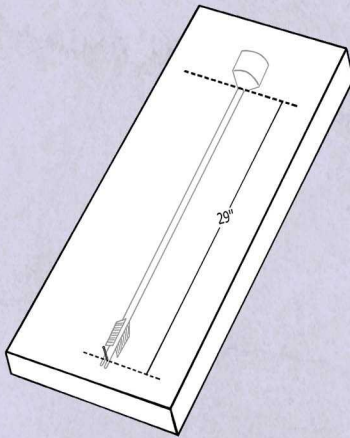
## Projectiles

### Flèches et carreaux

Longueur

Une allonge maximum de 74 cm (29").

Homologation



- 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 une surface plate 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.

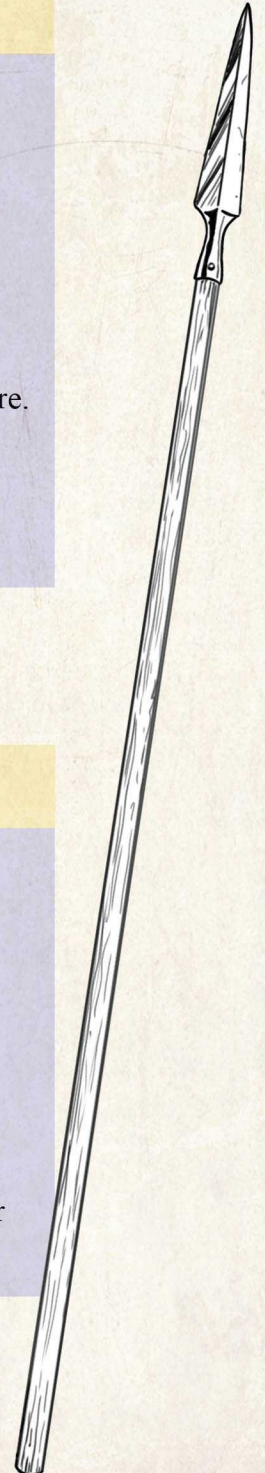
### Javelines

Longueur

130 à 154 cm (51 à 60")

Homologation

- Extrémité de la pointe du squelette sécurisée.
- Pointe du squelette de la javeline fixée de façon 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 une surface plate d'un minimum de 5 cm (2") de diamètre.
- Doit être clairement identifiable comme une javeline
- Le squelette doit être suffisamment couvert de mousse pour être sécuritaire

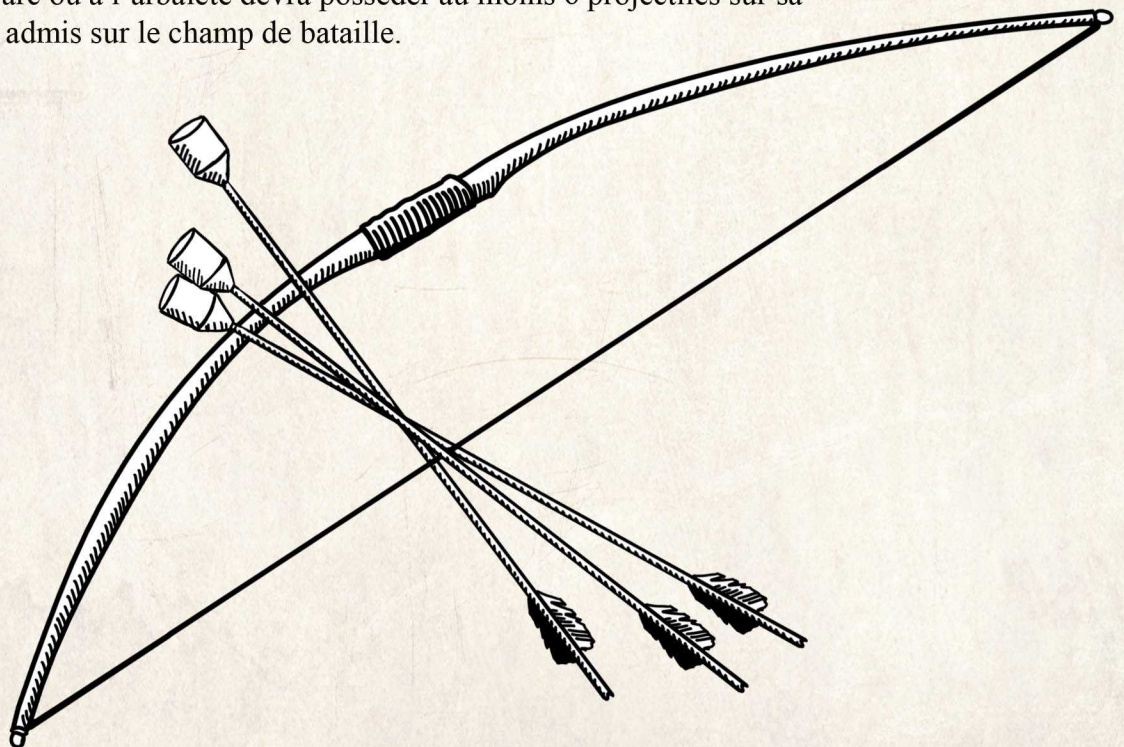






## À noter

- 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 armes de 180 cm et moins doivent avoir un fini uniforme (latex, mousse injecté, recouvrement en tissus, etc.). Les finis en « duck tape » ou un équivalent ne sont pas acceptés.
- Les réparations avec « duck tape » ou un équivalent à la pointe d'une arme (dernier tier de l'arme) ne sont plus acceptées.
- Les réparations avec « duck tape » ou un équivalent qui reste relativement mineur autre qu'à la pointe, peuvent être acceptés à la discrétion du maréchal, mais la reconstruction d'une partie de l'arme ne sera pas acceptée.
- Les pointes de flèches et carreaux doivent avoir un fini uniforme (latex, mousse injecté, recouvrement en tissus, etc.). Les finis en « duck tape » ou un équivalent ne sont pas acceptés.
- Un combattant à l'arc ou à l'arbalète devra posséder au moins 6 projectiles sur sa personne pour être admis sur le champ de bataille.





## Boucliers

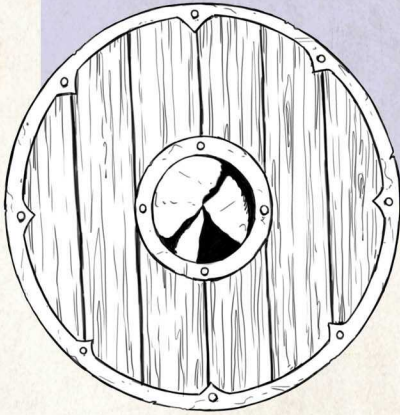
### Boucliers

Superficie

0 à 1.12 m<sup>2</sup> (12 pieds carré)

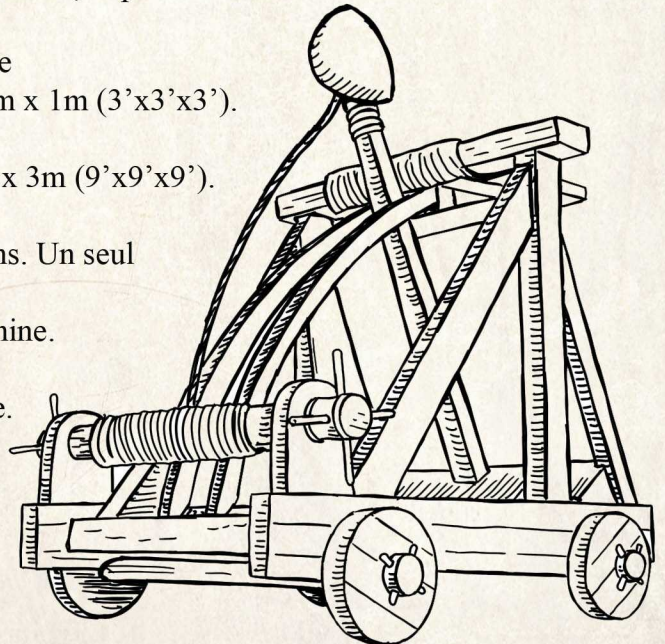
Homologation

- 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 machines ne peuvent appartenir qu'à une seule catégorie
- 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. Un seul tir au-dessus de cette distance disqualifie une machine
- 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.
- Les canons doivent être équipés de mécanismes physiques limitant la puissance





## Projectiles des machines de guerre

### Trait de Baliste

Longueur	71 à 91 cm (28 à 36")
Homologation	<ul style="list-style-type: none"><li>• Extrémité de la pointe du squelette sécurisée</li><li>• 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</li><li>• Finition du trait avec suffisamment de protection pour qu'en tout temps l'œil soit protégé d'un impact.</li><li>• Ailerons en mousse seulement.</li><li>• Doit être rouge.</li></ul>

### Boulets de canon, Bombarde

Dimensions	7 cm (2.75") de diamètre minimum
Homologation	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le boulet doit être en matière molle.</li><li>• Doit être rouge</li></ul>

### Boulets de catapulte, Trébuchet

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



## 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 doit avoir vu et approuvé.

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') et 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 clairement différente d'un guerrier de grande taille 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 équilibré?
- **Armement** : un monstre peut utiliser des armes de 1m52 ou une arme et un bouclier. 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.

### Requis :

- Avant le 1 juin chaque année, faire parvenir au comité combat (adresse [yan.robert@bicolline.org](mailto:yan.robert@bicolline.org)) l'historique du monstre, toutes images, croquis, concept disponible pour une pré-évaluation
- Lors de l'homologation (qui reste obligatoire), c'est le joueur incarnant le monstre sur le champ de bataille qui doit se présenter entièrement costumé et armé.
- Le monstre doit fournir une autre personne qui sera maréchal de monstre.