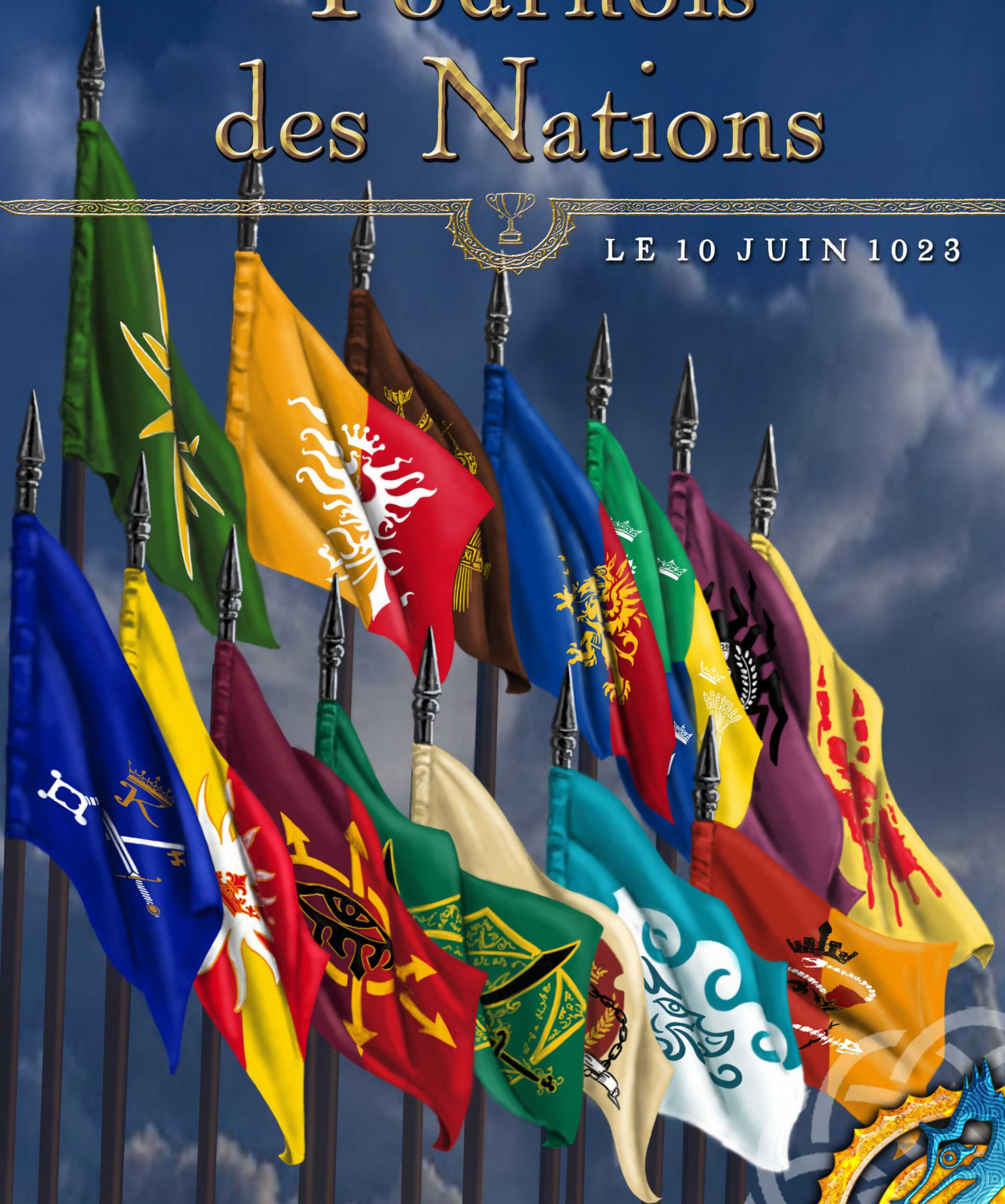


Tournois des Nations



LE 10 JUIN 1023



DUCHÉ DE BICOLLINE



Tournois des Nations

Tournois des nations – Lusignan 1023

C'est dans la superbe Cité de Lusignan, sur les terres d'Édouard de Tarpignan, que sont conviés tous les athlètes et champions de Mundus pour la deuxième édition des compétitions biennales qu'est le Tournoi des Nations. C'est par un vote unanime que le Comité Interrégional Obérant a choisi ce domaine pour y tenir son événement.

Aussi resplendissante que les bijoux du tout nouveau Roy Myriam, la Cité se situe dans la province de Moussillon en Andore. Considéré par les nobles de la région comme étant le berceau de la chevalerie, le Comité Olympique Andorien promet des compétitions qui se dérouleront sous le signe de l'honneur et de la fierté! Les athlètes sont donc invités à venir s'affronter le plus durement possible, mais également dans le plus grand respect qui soit.

Les voyageurs et citoyens venus encourager leurs champions ne seront pas en reste, car outre la merveille architecturale que représente son amphithéâtre depuis moult générations, la Cité de Lusignan se targue de la bonhomie chaleureuse de ses habitants. Les auberges pullulent et les étals de marchands bouillent d'une effervescence où chacun peut y trouver son compte.

Le comité organisateur assure à toute personne désirant venir se joindre à la fête que leur sécurité sera garantie. Il est à espérer qu'il tiendra promesse, car avec la menace d'une révolte paysanne qui semble en train d'enflammer tout le monde connu, il y a fort à parier que Lusignan 1023 sera l'un des derniers grands rassemblements pacifiques au cours des mois à venir...





Tournois des Nations

Table des matières

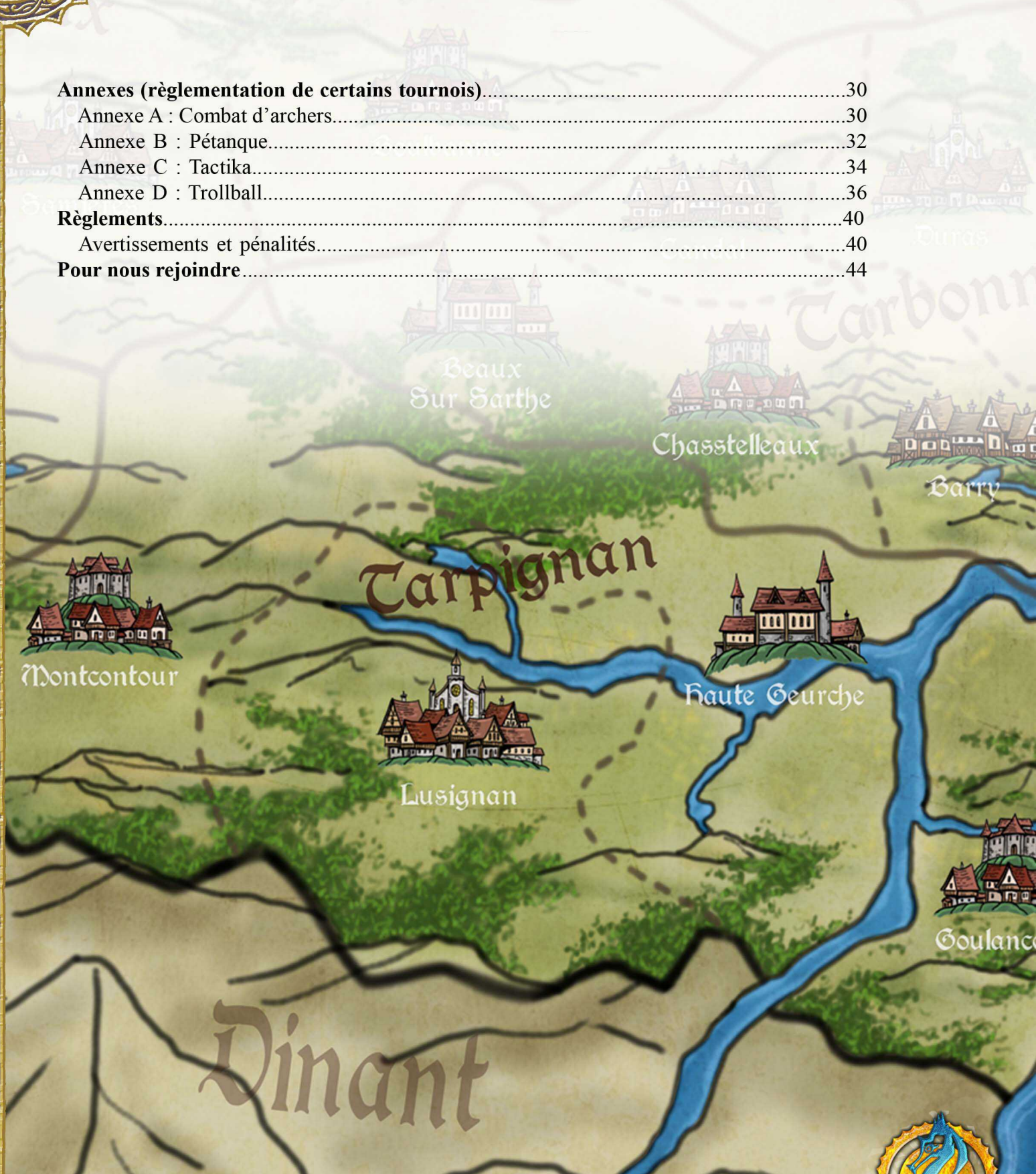
TOURNOI DES NATIONS - LUSIGNAN 1023.....	1
À PROPOS DE L'ÉVÉNEMENT	4
Horaire et accès au site.....	4
Inscription et tarifs	4
Services de restauration et de bar	5
Pour la bedaine	5
Pour l'esprit.....	5
Homologation	5
Renseignements généraux sur les délégations.....	5
Pour rejoindre une délégation	6
Gains.....	6
KIOSQUE D'INFORMATION	7
CARTE DES LIEUX	7
TOURNOIS.....	7
Horaire général.....	8
Artillerie -14h00 à 15h30	8
Bras de fer-Masculin de 10h00 à 12h00, Féminin de 12h00 à 14h00	9
Cercle de Loren-10h00 à 12h00, Finale à 17h00	11
Champions -14h00 à 16h00	12
Combats d'archers -10h00 à 18h00.....	13
Échecs du Baron-10h00 à 14h00.....	14
Endurance du guerrier - 10h00 à 12h00.....	15
Fines lames -Mixte de 10h00 à 12h00, Dames de 12h00 à 13h00	17
Francs archers -13h00 à 16h00	18
Gladiateurs - 16h00 à 18h00.....	20
Pétanque -10h00 à 17h00	22
La Rapidité du Savoir-13h00 à 16h00	23
Souque à la corde - 15h00 à 16h00	24
Tactika -10h00 à 19h00	25
Trollball-10h00 à 19h00	26
AUTRES ACTIVITÉS ET LIEUX D'INTÉRÊT	27
Bureau des paris -10h00 à 12h00 (paris)	27
Concours de panache - 10h00 à 18h00	28
Cérémonie de clôture - 20h00 à 21h00.....	29
Spectacle de clôture -Dès 21h00.....	29
La Banque de l'Hippocampe et le Comptoir des greffes -13h00 à 17h30	29
Tirages de Syta - 17h45 à 18h45	29





Tournois des Nations

Annexes (règlementation de certains tournois)	30
Annexe A : Combat d'archers.....	30
Annexe B : Pétanque.....	32
Annexe C : Tactika.....	34
Annexe D : Trollball.....	36
Règlements	40
Avertissements et pénalités.....	40
Pour nous rejoindre	44





Tournois des Nations

À propos de l'événement

L'événement Le Tournoi des Nations est un grand rassemblement sportif et immersif se tenant dans l'univers de jeu de Bicolline. Il se tiendra le 10 juin prochain au Duché de Bicolline (1480, chemin Principal, Saint-Mathieu-du-Parc, Québec, G0X 1N0).

La participation aux compétitions du Toumoi des Nations est réservée aux personnes de 16 ans et plus (les participants). La participation en tant que spectateur est ouverte à tous. Pour les plus jeunes, le tournoi des écuyers leur sera accessible dès 10h. (Voir détails dans le document)

Horaire et accès au site

Le site ouvre ses portes à 7h samedi matin pour l'accueil des participants et l'homologation des armes. Les tournois se déroulent de 10h00 à 19h00. La cérémonie de clôture débutera à 20h00.

La fête nocturne débutera des 21h00 avec le concert de Crapaud Hurlant, venu faire danser et chanter toute la populace !

L'Auberge sera ouverte de 12h00 (midi) le samedi jusqu'à 3h00 dimanche matin.

Le Marché sera ouvert dès 9h00 et ce jusqu'en soirée.

Les cessionnaires pourront demeurer sur le site et dormir dans leur bâtiment dans la nuit de samedi à dimanche. Aucune tente de camping ou pavillon de logement ne peuvent être installés.

Tout le monde (participants, spectateurs et bénévoles) doivent avoir quitté le site pour 14h le dimanche 11 juin.

Seuls les pavillons abritant des Ambassades pourront être montés aux endroits désignés par l'organisation.

Arrivée le vendredi et consignes

Le site sera accessible le vendredi à partir de 17h et ce jusqu'à 21h (aucune entrée et accès possible après 21h) uniquement aux participants qui remplissent au moins l'un des 2 critères suivants:

- Être propriétaire d'une cession
- Être joueur participant ayant payé 80\$+tx ou 90\$+tx

Cet accueil supplémentaire est pour faciliter la logistique à nos cessionnaires et aux participants venant de loin ou ayant pris l'initiative de monter une ambassade jeu représentant leur région.





Tournois des Nations

Marche à suivre :

- Présentez-vous au bâtiment d'accueil pour votre enregistrement.
- Allez stationner votre véhicule sur le P1, à l'emplacement qui vous sera indiqué et regagnez votre campement à pied.
- Pour les résidents de la vieille ville, le petit débarcadère du 1540 vous sera accessible pour décharger votre véhicule, qui doit être immédiatement stationné au P1 une fois déchargé. Vous pourrez ensuite regagner votre campement à pied
- Aucun véhicule sur le terrain !

Inscription et tarifs

Les inscriptions sont ouvertes sur notre site internet. La période d'inscription restera ouverte jusqu'au **jeudi 8 juin à minuit**. Il faut être inscrit à l'avance pour pouvoir y participer : aucune inscription sur place ne sera possible.

- Le prix de l'activité pour les joueurs participant est de **80,00 \$ CA** (plus taxes) pour les membres et **90,00 \$ CA** (plus taxes) pour les non-membres.
- Le prix de l'activité pour les « spectateurs » est de **50\$ CA** (plus taxes) pour les membres et **55\$ CA** (plus taxes) pour les non-membres.
- Le prix de l'activité est de **30\$ CA** (plus taxes) pour les enfants de 10 à 15 ans.
- L'activité est gratuite pour les enfants de 0 à 9 ans.

Le tournoi des écuyers les attends! (Voir détails dans le document)

****Rappel important pour les gens dont cela serait la première expérience. Il s'agit d'un évènement d'immersion médiéval fantastique ou tous les participants se doivent d'être costumés pour pouvoir avoir accès au site.****

Toutes les personnes étant membres et ayant 16 ans ou plus, inscrites à l'activité, se verront octroyer une fiche de population, ainsi que cinq solars sonnants !

- Une fiche Tournois des Nations pour les joueurs inscrits comme participants.
- Une fiche Ducasse pour les « spectateurs »

Le tout sera remis à votre arrivée lors de l'enregistrement à l'Accueil.

Tous les compétiteurs doivent préalablement être inscrits à l'activité afin de pouvoir joindre une des nations. L'inscription pour une délégation se fait auprès du chef ou du représentant de celle-ci, voir ici-bas les adresses.





Tournois des Nations

Services de restauration et de bar

Un point de restauration et de boisson seront accessibles tout au long de l'événement afin de servir tous les participants.

Pour la bedaine

Il y aura une offre alimentaire à l'Auberge, ainsi qu'au kiosque de **Santé Taouk**.

Pour l'esprit

Venez éteindre votre soif à partir de midi! N'oubliez pas vos chopes et coupes puisqu'il n'y aura pas de gobelets de plastique aux points de service.

Aucun alcool provenant de l'extérieur ne sera toléré à l'intérieur du site : seuls les points de vente du Duché de Bicolline sont autorisés lors de l'activité.

Homologation

Le comptoir d'homologation sera ouvert de 7h00 à 10h00. Toute arme qui sera utilisée dans un tournoi doit être homologuée!

Renseignements généraux sur les délégations

Chaque région doit identifier un ambassadeur, un héraut d'armes et un porte-étendard. L'ambassadeur et le héraut d'armes sont les points de contact avec la régie et le porte-étendard sera responsable de l'étendard (fourni par le Duché de Bicolline pour les Nations n'ayant pas d'étendard) pour la journée. L'étendard doit être remis à l'Accueil à la fin de l'événement.

À l'exception de l'ambassadeur, du héraut d'armes et du porte-étendard, les participants doivent obligatoirement être inscrits à au moins un tournoi. Un participant qui s'inscrit à plusieurs tournois pourrait ne pas être en mesure de participer à chacun d'entre eux. Le déroulement des tournois suivra un horaire établi et un participant qui ne pourrait se présenter à un tournoi en raison d'un conflit d'horaire sera réputé avoir déclaré forfait.

Un participant ne doit pas nécessairement être domicilié dans la région pour faire partie de l'équipe représentant la nation. Cependant, chaque participant ne pourra représenter qu'une seule nation. Un personnage indépendant peut participer, mais il ne peut représenter qu'une seule nation.

Les tournois de Trollball et de Tactika permettent le regroupement de régions. Les athlètes représenteront tout de même leur région d'origine au sein de l'équipe unifiée. Une seule région sera considérée pour les points de victoire.

Les tournois ont des limitations quant au nombre de participants ou d'équipes provenant d'une même région.





Tournois des Nations

Pour rejoindre une délégation

Pour rejoindre une délégation, vous devez obligatoirement vous enregistrer auprès du Chef de région. Seules les listes officielles de participants fournies par les Chefs de région seront considérées.

RÉGION	CHEF DE RÉGION	COURRIEL
Andore	Roy Myriam / Gunthar Ashendorf Contact : Joey Kryszewski/ Gilles Marcus Flaminius	joey@joink.tv
Berkwald	Gabriel 1 ^{er} Contact : Jean-Francois Chabot / Bjorn Hergersson	maeglys@hotmail.com
Carcosa	Rakim Changedenom	royaumejaune@gmail.com
Cité des Sables	Sultan Nakkan Ossan / Saïd Bassam Ibn Abdi Contact : Simon Lavallée / Isid	slavallee31@gmail.com
Empire	Karl Von Schlaffenmark Contact : Frédérique Roussel / Kahaïa de Bourgogne	kdb.bico@gmail.com
Fédération argannaise	Hubert d'Haldorf Contact : Julien Charlebois / Florent de Brahma	julien_charlebois@hotmail.fr
Irendille	Roi Celebrimbor / Sadjhi Oromë	etienneouimet@hotmail.fr
Nasgaroth	Varania Do Denir	blk_lotus24@yahoo.ca
Ozame	Sven Aegirsson	demianfuica@gmail.com
Pays de Kafe	Gabriel Lunelame	pilotesebastien@hotmail.com
Terres d'Auquesse	Morcus Sicarius Hakasson	terresdauquesse@outlook.com
Terres du Sud	Rathan Rex	rekko666@hotmail.com

Les prix : Une bourse de solars sera remise aux vainqueurs des différents tournois (1^{re}, 2^e et 3^e positions pour chaque tournoi).

Les points de victoire: Des points de victoire seront accordés aux 1^{re}, 2^e et 3^e positions pour chaque tournoi. La région s'étant hissée au premier rang d'un tournoi recevra trois (3) points de victoire, celle ayant terminé deuxième en recevra deux (2) et la nation qui se sera classée troisième se méritera un (1) point de victoire.

Les nations victorieuses : Au terme de la journée, selon les points de victoire amassés dans l'ensemble des tournois, trois (3) nations ressortiront grandes gagnantes des affrontements. Selon leur classement, les nations victorieuses se verront remettre les prix suivants:

1^{re} place :

- Le Chef de région pourra identifier trois (3) guildes méritantes de leur région afin de leur offrir chacune deux (2) points de notoriété. Le choix des guildes devra être communiqué à gestion.jeu@bicolline.org avant le mercredi 14 juin à 23h59.
- Deux (2) sceaux seigneuriaux récompenses (usage unique) seront remis au Chef de région lors des revenus de la Grande Bataille 1023.





Tournois des Nations

2e place :

- Le Chef de région pourra identifier deux (2) guildes méritantes de leur région afin de leur offrir chacune deux (2) points de notoriété. Le choix des guildes devra être communiqué à gestion.jeu@bicolline.org avant le mercredi 14 juin à 23h59.
- Un (1) sceau seigneurial récompense (usage unique) sera remis au Chef de région lors des revenus de la Grande Bataille 1023.

3e place :

- Le Chef de région pourra identifier deux (2) guildes méritantes de leur région afin de leur offrir chacune deux (2) points de notoriété. Le choix des guildes devra être communiqué à gestion.jeu@bicolline.org avant le mercredi 14 juin à 23h59.
- Un (1) sceau seigneurial récompense (usage unique) sera remis au Chef de région lors des revenus de la Grande Bataille 1023.

Kiosque d'information

Un kiosque d'information sera positionné à l'entrée du Quartier marchand. Les horaires y seront disponibles et les résultats y seront affichés.

Tactika		Gladiateur		Artillerie		Champion		Bras de Fer Hommes		Bras de Fer Femmes		Combats d'archers		Concours de Panache		Trollball			
1		1		1		1		1		1		1		1		1			
2		2		2		2		2		2		2		2		2		2	
3		3		3		3		3		3		3		3		3		3	
Souque à la corde		Francs Archers		Pétanques Royales		Échecs du Baron		La Rapidité du Savoir		Fines Lames Mixte		Fines Lames Dames		Endurance du Guerrier		Cercle de Loren			
1		1		1		1		1		1		1		1		1		1	
2		2		2		2		2		2		2		2		2		2	
3		3		3		3		3		3		3		3		3		3	





TOURNOIS DES NATIONS



- Accueil
- Banque de l'hippocampe
- Marché du Duché
- Auberge
- Santé Taouk
- Point d'eau
- Scène
- Kiosque Informations
- Bureau des Paris
- Édhecs du Baron
- La Rapidité du Savoir
- Allée Marchande

Duché
de
Bicolline





Tournois des Nations

Tournois

Horaire général

Tournoi	Lieu*	10h00	10h30	11h00	11h30	12h00	12h30	13h00	13h30	14h00	14h30	15h00	15h30	16h00	16h30	17h00	17h30	18h00	18h30	
Artillerie	Chemin principal									14h00-15h30										
Bras de fer, Féminin	Pavillon en Haute-Ville					12h00-14h00														
Bras de fer, Masculin	Pavillon en Haute-Ville	10h00-12h00																		
Cercle de Loren	Ordo Cervi ou Valraven	10h00-12h00																		
Champion	Devant le Bock de fer									14h00-16h00										
Combats d'archers	À la droite de l'Auberge					10h00-18h00														
Échecs du baron	Pavillon en Haute-Ville	10h00-14h00																		
Endurance du guerrier	Ordo Cervi	10h00-12h00																		
Fines lames, Dames	Devant le Bock de fer					12h00-13h00														
Fines lames, Mixte	Devant le Bock de fer	10h00-12h00																		
Francs archers	Ordo Cervi									13h00-16h00										
Gladiateurs	Devant le Bock de fer														16h00-18h00					
Pétanque	Derrière l'Auberge					10h00-17h00														
Rapidité du savoir	Devant l'Auberge									13h00-16h00										
Souque à la corde	Plaine du monastère											15h00-16h00								
Tactika	Plaine du monastère					10h00-19h00														
Trollball	Ordo Cervi ou Valraven					10h00-19h00														

*Le lieu d'un tournoi peut être changé sans préavis selon l'état du terrain

Artillerie – 14h00 à 15h30

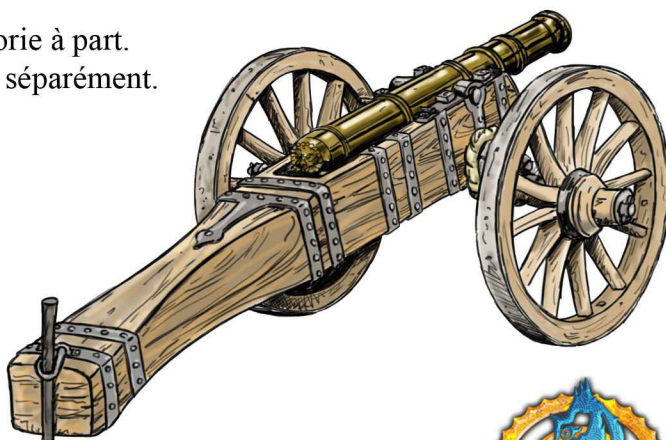
Les machines de guerre représentent l'apogée du génie humain. Les plus grands esprits s'efforcent de concevoir l'invention qui pourra faucher le plus grand nombre de vies, le plus efficacement possible. Les artilleurs sauront-ils faire d'un projectile deux morts ? Ou plus ?

C'est le moment où tous les ingénieurs et guildes possédant des machines de guerre, balistes, trébuchets, catapultes et canons se livrent à une compétition de tir sur différentes cibles. La compétition a pour objectif d'évaluer la rapidité de la machine de guerre et l'efficacité de ses opérateurs, la cadence de tir, l'esthétisme de la machine et la précision des tirs.

Cette année encore, les canons seront mis dans une catégorie à part. Ils participeront au même tournoi, mais ils seront évalués séparément.

Lieu et nombre de participants

- Le tournoi se déroule sur le chemin principal dans la section entre l'Accueil et le Monastère.
- Équipe d'au maximum six (6) participants.
- Chaque région ne peut inscrire qu'une seule équipe.





Tournois des Nations

Renseignements importants

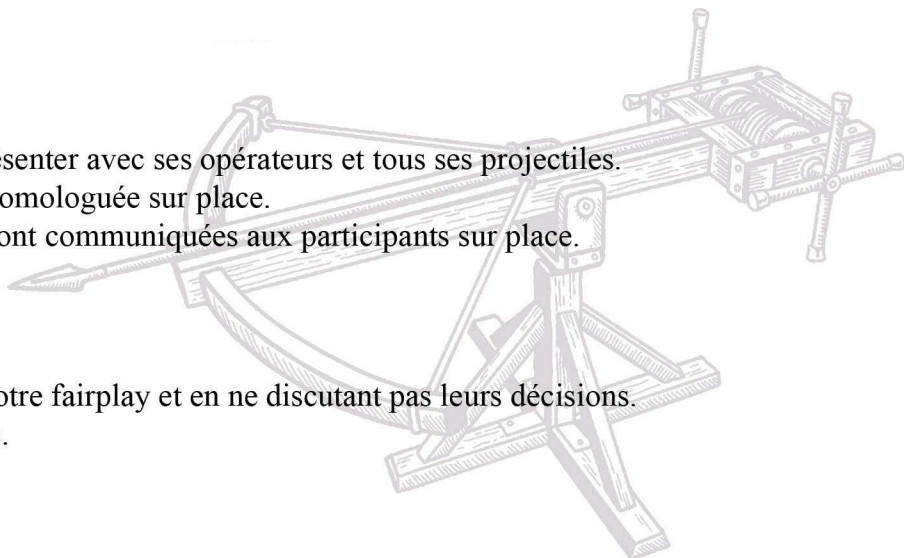
- Chaque machine de guerre doit se présenter avec ses opérateurs et tous ses projectiles.
- Chaque machine de guerre doit être homologuée sur place.
- Les consignes précises du tournoi seront communiquées aux participants sur place.

Principes généraux

- Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fairplay et en ne discutant pas leurs décisions.
- Les souliers à crampons sont interdits.

Gains

- 1re place, Catégorie « Artillerie mixte » : 500 solars + Un drapeau de la région que l'équipe représente
- 1re place, Catégorie « Canons » : 500 solars + Un drapeau de la région que l'équipe représente
- 1re place, Catégorie « Éclat pompeux » : 500 solars + Un drapeau de la région que l'équipe représente



Bras de fer – Masculin de 10h00 à 12h00, Féminin de 12h00 à 14h00

Au lieu de croiser le fer, les adversaires doivent plutôt ici se serrer la pince. Cette poignée de main n'a pourtant rien d'amical, le seul objectif étant de briser la force mentale et physique de son vis-à-vis afin de lui faire plier l'échine. Assurez-vous que votre chope soit pleine de tord boyaux et méfiez-vous des ennemis qui toussent, ils pourraient vous supplanter avec la peste plutôt qu'avec leurs muscles.

Lieu et nombre de participants

- Pavillon en Haute-Ville
- Chaque région pourra présenter une (1) championne et un (1) champion pour la représenter dans les volets féminin et masculin du tournoi.





Tournois des Nations

Renseignements importants

- Dans les deux cas, il s'agit d'un tournoi à simple élimination.
- Les adversaires initiaux seront tirés au hasard.
- Le participant a 30 secondes pour se rendre à la table, un retard est considéré comme une défaite.
- S'il y a un nombre impair de participants, les vainqueurs des Épreuves de force du Duché de 1022 dans la catégorie poids lourds bénéficieront d'un laissez-passer pour la première ronde. S'ils ne sont pas présents, il y aura un tirage au sort.

Principes généraux

- Chaque participant doit se présenter à la compétition avec une chope contenant du liquide.
- L'arbitre aura la responsabilité de s'assurer de la position équitable des participants avant d'annoncer le début de l'affrontement.
- Les bras doivent être nus de la main à 4" au-dessus du coude, les mains doivent être au centre de la table et les poignets doivent être droits.
- La main libre doit enlacer le coude de l'adversaire entre le pouce et l'index et rester ainsi tout au long de l'affrontement.
- L'arbitre sera secondé par deux (2) maréchaux, également responsables de surveiller la position avant le départ ainsi que son maintien durant la manche.
- La compétition se tiendra assise et les fesses ne doivent en aucun cas décoller du siège.
- Pendant l'affrontement, sous aucun prétexte les participants ne doivent être touchés.
- Il est de la responsabilité des participants de s'habiller adéquatement pour que les arbitres puissent confirmer, sans contact, que le postérieur du participant est toujours collé au siège.
- À aucun moment la main libre ne doit quitter sa position. Si la main libre quitte sa position, l'arbitre appellera une faute et relancera la manche. À la seconde faute, la victoire sera accordée à l'adversaire.
- Si la prise est lâchée, l'arbitre fera reprendre la manche et pourra attacher les mains des adversaires ensemble si nécessaire.
- La victoire est acquise lorsqu'un participant réussit à mettre le dos de la main de son adversaire en contact avec la table.

Gains

1re place masculin et féminin : 300 solars

2e place masculin et féminin : 200 solars

3e place masculin et féminin : 100 solars





Tournois des Nations

Cercle de Loren – 10h00 à 12h00, Finale à 17h00

Rendue célèbre dans les terres du Duché de Bicolline, cette étrange compétition, issue des anciennes traditions elfiques, oppose deux adversaires qui s'affrontent dans un duel sans merci, armés de leurs seuls arcs et de leurs questionnables instincts de survie.

Lieu et nombre de participants

- Le tournoi se déroule dans la plaine de l'Ordo Cervi ou en face du Valraven selon l'état du terrain.
- Chaque région peut inscrire jusqu'à cinq (5) participants et deux (2) remplaçants en cas d'absence.

Armes

- Les participants doivent avoir leur propre équipement.
- Un (1) arc homologué au préalable.
- Trois (3) flèches homologuées au préalable.

Renseignements importants

- Combat un contre un.
- Deux (2) archers se font face autour d'un cercle de 30 pieds de diamètre.
- Ils commencent la ronde avec trois (3) flèches en main et l'une d'elle peut déjà être encochée.
- Les archers doivent effectuer un demi-tour (se rendre passé la position de départ de leur adversaire) avant de pouvoir décocher.
- Toutes les touches comptent (mains, arc, flèches tenues, parties intimes, etc.).
- La position de départ (en alternant les positions) et les flèches sont reprises entre chaque touche.

Principes généraux

- La ronde de qualification est à élimination double. Le premier archer à comptabiliser deux (2) touches remporte l'affrontement.
- La ronde finale est à élimination simple. Le premier archer à comptabiliser trois (3) touches remporte le tournoi.

Gains

- 1re place : 300 solars + Un arc gravé « Tournoi des nations » + 6 flèches
- 2e place : 200 solars
- 3e place : 100 solars





Tournois des Nations

Champions – 14h00 à 16h00

Tournoi où les combattants ont le choix entre différents types d'armes et peuvent utiliser un bouclier. Les meilleurs combattants du Duché s'y affrontent depuis des années, pour notre plus grand plaisir.

Lieu et nombre de participants

- Le tournoi se déroule devant le campement du Bock de fer.
- Chaque région peut inscrire jusqu'à quatre (4) participants et deux (2) remplaçants en cas d'absence.

Armes et armure

- Les armes et les boucliers sont ceux des participants et doivent être homologués.
- Toutes les armes homologuées de moins de 152 cm (60") sont acceptées.
- Les participants peuvent avoir des armes différentes.
- Les boucliers sont autorisés.
- À l'exception du casque, les pièces d'armures n'offrent aucun point de protection.

Renseignements importants

- Combat un contre un.
- Le tournoi est monté selon le principe de double élimination. Chaque participant a donc un minimum de deux (2) affrontements avant d'être éliminé.
- Lors d'un deux de trois, les participants doivent conserver les mêmes armes et/ou boucliers tout le long des affrontements. Les participants peuvent toutefois changer d'équipement entre les manches du tableau de classement.

Principes généraux

- AUCUN CONTACT PHYSIQUE (disqualification automatique).
- C'est la touche qui compte et non pas sa force.
- Les règles de combat sont celles du champ de bataille (démembrement, la tête compte, un membre inférieur coupé vous empêche de vous trainer, etc.).
- Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fairplay et en ne discutant pas leurs décisions.
- Les souliers à crampons sont interdits.

Gains

- 1^{re} place : 300 solars
- 2^e place : 200 solars
- 3^e place : 100 solars





Tournois des Nations

Combats d'archers – 10h00 à 18h00

Les flèches volent de partout. Il faut être rapide, précis et agile afin de rester en vie jusqu'à la fin des différentes manches de jeu. Un beau mélange de couardise et d'adresse. De nouvelles renommées sont à voir le jour !

Vos meilleurs archers auront à affronter leurs rivaux régionaux dans des escarmouches de six contre six, tout en défendant leurs drapeaux. Ces combats d'archers se déroulent dans une zone définie et sont encadrés en collaboration avec l'équipe de Combats d'archers Montréal.

Lieu et nombre de participants

- Le tournoi se déroule à la droite de l'Auberge.
- Chaque région peut inscrire une (1) seule équipe.
- Chaque équipe est composée de six (6) participants et deux (2) remplaçants en cas d'absence.

Renseignements importants

- Chaque partie sera d'une durée de 20 minutes,
- Tout l'équipement requis vous sera fourni sur le lieu du tournoi,
- Pour participer en toute sécurité, un point d'information portant sur les règlements sera communiqué avant chaque manche. Il y aura aussi quelques tests de pratique et conseils.
- La réglementation complète pour le Combat d'archers est disponible en annexe.

Principes généraux

- Mélange entre le tir à l'arc, le paintball et le ballon chasseur.
- Les archers entrent en compétition dans un combat d'arcs et flèches.
- Les participants combattront dans une arène munie d'obstacles.

Gains

- 1re place : 800 solars
- 2e place : 500 solars
- 3e place : 250 solars



Publié en
BICOOLINE
Photographe





Tournois des Nations

Échecs du Baron – 10h00 à 14h00

Tout affrontement nécessite des stratégies. Certains troquent le champ de bataille pour l'échiquier afin de démontrer l'ingéniosité de leur tactique ainsi que l'imprévisibilité de leurs déplacements de troupes afin de parvenir à la victoire. Rien n'est jamais noir ou blanc dans cette guerre de nerfs.

Lieu et nombre de participants

- Pavillon en Haute-Ville
- Chaque région ne peut inscrire qu'un (1) seul participant.

Renseignements importants

- Il s'agit d'un tournoi en rondes selon le système suisse.
- Les rondes sont divisées en trois tableaux (A, B et C). Il y a quatre échiquiers par ronde. Le tableau A contient les échiquiers A1 à A4, le tableau B les échiquiers B1 à B4 et le tableau C les échiquiers C1 à C4.
- En cas de nombre impair de participants un bye d'un (1) point sera accordé à un participant par tirage au sort.

Principes généraux

- Partie semi-rapide, 25 minutes par participant.
- Pièce touchée, pièce jouée.
- Les participants seront classés par ordre de niveau si connu, puis par tirage au sort sinon.
- Les rondes suivantes seront établies selon les règles du système suisse.
- Un (1) point par victoire. Un demi (½) point par partie nulle.
- Le vainqueur est celui qui a le plus haut total. En cas d'égalité, une victoire avec les noirs l'emporte sur une victoire avec les blancs.
- Départage : En cas d'égalité au terme des rondes, il y aura départage par des blitz de cinq minutes. Le vainqueur sera le premier avec deux (2) victoires d'avance.

Gains

- 1re place : 300 solars + une épée « La Duchesse »
- 2e place : 200 solars
- 3e place : 100 solars
- Victoire en blitz contre le Baron : 20 solars





Tournois des Nations

Endurance du guerrier – 10h00 à 12h00

Perdre un duel est parfois dû à un simple mauvais mouvement, ou encore une attaque particulièrement vicieuse que l'on a mal anticipée. Pour celles et ceux qui considèrent injuste de mordre la poussière rapidement sans possibilité de rédemption, vous pouvez participer à ce tournoi spectaculaire dans lequel vous pourrez vous faire estropier encore et encore...

Le Duché de Bicolline est peuplé de combattants et nous sommes à la recherche du plus endurant d'entre eux! Les guerriers devront s'affronter en duel dans une arène. Les combattants reçoivent des points lorsqu'ils gagnent, mais aussi lorsqu'ils perdent! Un combattant doit obtenir le plus de points possible durant la durée totale du tournoi.

Lieu et nombre de participants

- Le tournoi se déroule dans la plaine de l'Ordo Cervi.
- Chaque région peut inscrire jusqu'à trois (3) participants et deux (2) remplaçants en cas d'absence.

Armes et armure

- Les participants doivent avoir leur propre équipement.
- Les armes sont celles des participants et doivent être homologués.
- Qu'ils portent une armure ou non, les participants ont un point de protection sur chaque membre, en plus du point de vie de base. Le port du casque est tout de même fortement suggéré pour des raisons de sécurité.
- Toutes les armes homologuées de moins de 152 cm (60") sont acceptées. Aucune arme de jet.
- Les participants peuvent avoir des armes différentes.
- Les boucliers sont autorisés.
- À l'exception du casque, les pièces d'armures n'offrent aucun point de protection.





Tournois des Nations

Renseignements importants

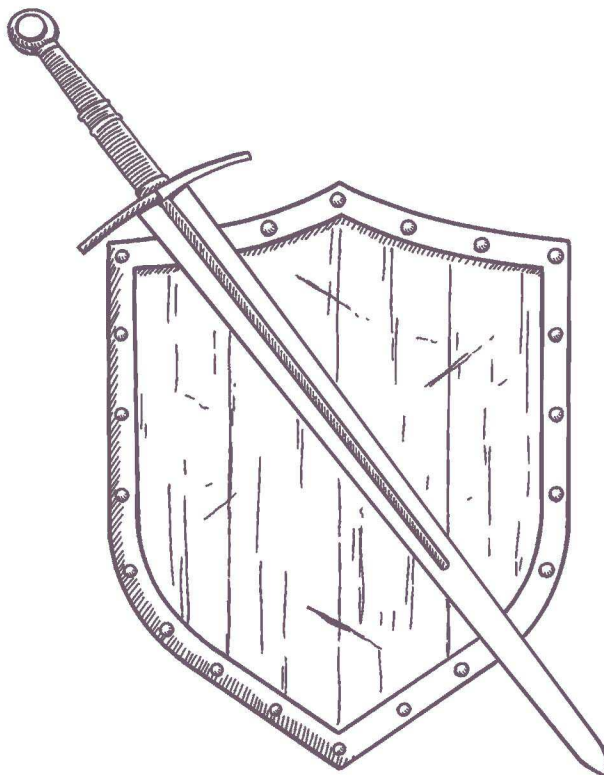
- Chaque participant sera numéroté et le terrain sera divisé en plusieurs couloirs de façon à ce qu'au moins quatre (4) duels aient toujours lieu en même temps.
- Lorsqu'un participant remporte son duel, il reste dans son couloir et il fait immédiatement face à un autre adversaire. S'il a perdu des points d'armure ou de vie durant le duel précédent, ces pertes s'appliquent au duel suivant.
- Lorsqu'un participant perd son duel, il se présente devant le maréchal en charge des points et lui donne deux (2) informations: i) le numéro du participant gagnant (le maréchal ajoute deux points à sa fiche) et ii) son propre numéro (le maréchal ajoute un point à sa fiche). S'il le désire, le participant retourne alors se placer en file pour combattre à nouveau dès qu'un couloir se libère.

Principes généraux

- C'est la touche qui compte et non la force.
- Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fairplay et en ne discutant pas leurs décisions.
- Les règles du combat sont celles du champ de bataille.
- Les souliers à crampons sont interdits.

Gains

- 1re place : 300 solars
- 2e place : 200 solars
- 3e place : 100 solars





Tournois des Nations

Fines lames – Mixte de 10h00 à 12h00, Dames de 12h00 à 13h00

Habiles bretteurs, fins escrimeurs, ferrailleurs chevronnés: ce tournoi est pour vous! Venez démontrer votre expertise technique en affrontant les meilleurs épéistes du duché! La compétition est féroce et l'honneur sera grand pour celui ou celle qui saura démontrer son excellence dans un affrontement à armes égales.

Lieu et nombre de participants

- Le tournoi se déroule devant le campement du Bock de fer.
- Chaque région peut inscrire jusqu'à quatre (4) participants et deux (2) remplaçants en cas d'absence dans chaque catégorie (mixte et féminine).

Armes et armure

- Les participants doivent avoir leur propre équipement.
- Les armes sont celles des participants et doivent être homologués.
- Seules les épées de 112 cm (44") et moins sont autorisées.
- Les pièces d'armures n'offrent aucun point de protection, mais le port du casque est recommandé pour des raisons de sécurité.

Renseignements importants

- Chaque touche rapporte un (1) point à son auteur.
- La tête compte.
- Les touches à la main qui tient l'arme ne sont pas comptées pour ce tournoi.
- Le tournoi est monté selon le principe de double élimination. Chaque participant a donc au minimum deux (2) affrontements avant d'être éliminé.

Principes généraux

- C'est la touche qui compte et non la force.
- Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fairplay et en ne discutant pas leurs décisions.
- Les souliers à crampons sont interdits.

Gains

- 1^{re} place mixte et dame : 300 solars
- 2^e place mixte et dame : 200 solars
- 3^e place mixte et dame : 100 solars





Tournois des Nations

Francs archers – 13h00 à 16h00

La logique derrière le tournoi sur cible fixe se base sur trois critères jugés cruciaux par les elfes d'Irendille dans la pratique de l'archerie, soit: la précision, la prise de décision rapide, et la rapidité d'exécution. Ainsi, ces trois critères sont évalués dans le tournoi sur cible fixe dans un contexte moins intimidant que le Cercle de Loren.

Lieu et nombre de participants

- Le tournoi se déroule dans le campement de l'Ordo Cervi.
- Chaque région peut inscrire jusqu'à cinq (5) participants et deux (2) remplaçants en cas d'absence.

Armes

- Les participants doivent avoir leur propre équipement.
- Un (1) arc homologué au préalable.
- Entre cinq (5) et dix (10) flèches homologuées au préalable.

Renseignements importants

- La ronde de qualification s'effectue en deux (2) étapes, soit le tir sur cibles et le tir de rapidité :
 - Tir sur cible :
 - Cinq (5) cibles de tailles identiques seront disposées à des hauteurs et distances différentes. Elles seront identifiées par des couleurs et/ou symboles différents.
 - L'officiel aura en main cinq (5) fanions identifiés de la même façon que les cibles.
 - L'archer doit avoir une flèche encochée, mais son arc pointé vers le sol.
 - Au signal de l'archer, l'officiel lèvera un fanion, puis l'archer aura trois (3) secondes pour effectuer son tir sur la cible correspondante. Un tir effectué après ce délai sera considéré invalide, même s'il atteint la bonne cible.
 - La touche doit être franche, avec la pointe de la flèche. Si la tige ou les plumes font tomber la cible, la touche n'est pas valide.
 - L'opération est répétée jusqu'à ce que le participant ait effectué deux (2) tirs pour chaque cible.
 - Le participant accumule un (1) point pour chaque bonne cible atteinte, pour un maximum de dix (10) points.



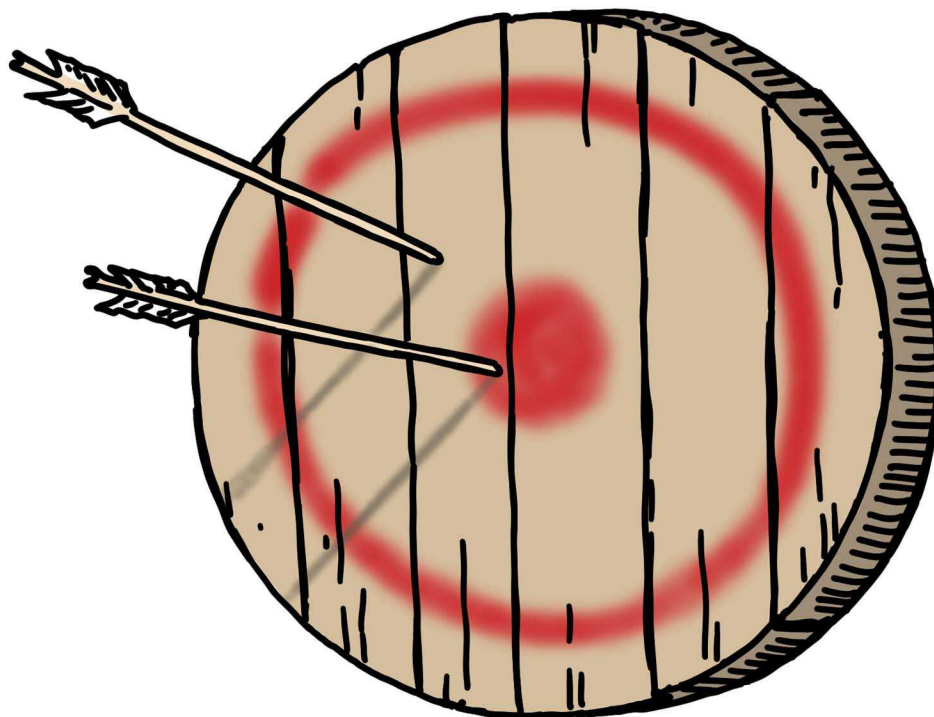


Tournois des Nations

- Tir de rapidité :
 - Une seule cible est disposée à quinze (15) pieds du participant. Celui-ci dispose de quinze (15) secondes pour tirer un maximum de flèches possible sur celle-ci, accumulant un (1) point par flèche atteignant la cible en touche franche.
- Ronde finale :
 - Bris d'égalité par tirs successifs, jusqu'à ce que l'un des archers manque une cible.
 - Les archers s'affrontent pour les mêmes cibles, en étant côte à côte sur une ligne, avec cinq (5) flèches chacun.
 - Cinq (5) cibles sont disposées à distance égale des deux participants.
 - Les archers peuvent avoir une flèche encochée mais l'arc pointé vers le sol.
 - Au signal de l'officiel, les archers peuvent tirer à volonté.
 - Le premier archer à faire tomber trois (3) cibles est déclaré vainqueur.
 - Si aucun des archers n'a atteint trois (3) cibles en ayant tiré toute ses flèches, ils les récupèrent pour une seconde ronde.

Gains

- 1re place : 300 solars + Un arc gravé « Tournoi des nations » + 6 flèches
- 2e place : 200 solars
- 3e place : 100 solars





Tournois des Nations

Gladiateurs – 16h00 à 18h00

Les règlements de ce tournoi sont très simples : aucune finesse, aucune convention ou étiquette à respecter. Les adversaires s'affrontent, maniant leurs armes de prédilection et tentant de répandre le sang dans le sable de l'arène pour le plus grand plaisir des foules avides de sensations fortes. Tournoi où les combattants descendent deux par deux dans l'arène et s'y affrontent en équipes. Ces duels d'équipe sont spectaculaires et demandent une bonne coordination de la part des combattants. Il ne peut y avoir qu'une équipe gagnante.

Lieu et nombre de participants

- Le tournoi se déroule devant le campement du Bock de fer.
- Chaque région peut inscrire jusqu'à deux (2) équipes.
- Chaque équipe est composée de deux (2) participants et deux (2) remplaçants en cas d'absence.

Armes et armure

- Les armes et les boucliers sont ceux des participants et doivent être homologués.
- Les participants peuvent avoir des armes différentes.
- Toutes les armes sont autorisées à l'exception des armes de jet.
- Les boucliers sont autorisés.
- À l'exception du casque, les pièces d'armures n'offrent aucun point de protection.



Duché de
BICOLLINE
Photographe
Vicky La Rose





Tournois des Nations

Renseignements importants

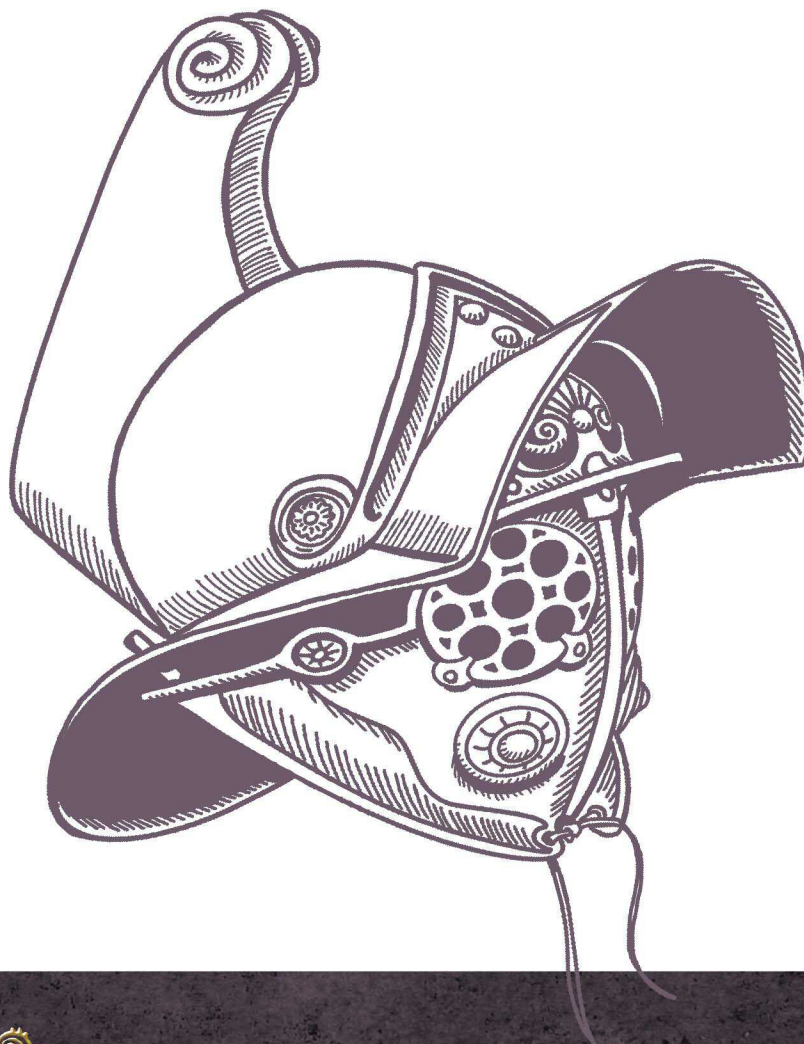
- Combat deux contre deux.
- Le tournoi est monté selon le principe de double élimination. Chaque équipe a donc un minimum de deux (2) affrontements avant d'être éliminée.
- Les règles de combat sont celles du champ de bataille (démembrement, la tête compte, un membre inférieur coupé vous empêche de vous trainer, etc.).
- Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fairplay et en ne discutant pas leurs décisions.

Principes généraux

- AUCUN CONTACT PHYSIQUE (disqualification automatique).
- C'est la touche qui compte et non pas sa force.
- Lors d'un deux de trois, les participants doivent conserver les mêmes armes et/ou boucliers tout le long des affrontements. Les participants peuvent toutefois changer d'équipement entre les manches du tableau de classement.
- Les souliers à crampons sont interdits.

Gains

- 1re place : 500 solars
- 2e place : 300 solars
- 3e place : 200 solars





Tournois des Nations

Pétanque – 10h00 à 17h00

Lieu et nombre de participants

- Le tournoi de pétanque se déroule derrière l'Auberge.
- Chaque région ne peut présenter qu'une (1) seule équipe.
- Les équipes doivent être formées de deux (2) participants et deux (2) remplaçant(e)s en cas d'absence.

Renseignements importants

- Les équipes doivent préférentiellement fournir leurs propres boules.
- La réglementation complète de pétanque est disponible en annexe.

Principes généraux

- À la pétanque, l'objectif est de marquer des points en plaçant ses boules plus près du cochonnet que son adversaire.
- Les parties sont jouées en équipes de deux.
- Chaque participant dispose de trois (3) boules et les lance à chaque mène.
- Un lancer qui touche directement le cochonnet marque immédiatement un (1) point.

Gains

- 1re place : 400 solars
- 2e place : 250 solars
- 3e place : 150 solars





Tournois des Nations

La Rapidité du Savoir – 13h00 à 16h00

Bienvenue, nobles participants, à ce tournoi de rapidité et d'intelligence ! Vous êtes ici pour collaborer et prouver votre valeur en tant que coureur et polymathe de l'histoire du Duché de Bicolline.

Lieu et nombre de participants

- Ligne de départ : Devant l'Auberge.
- Chaque région ne peut présenter qu'une (1) seule équipe.
- Les équipes doivent être formées d'un (1) coureur et un (1) polymathe.

Renseignements importants

Le défi est simple : le coureur doit se rendre le plus rapidement possible à un premier endroit désigné où il devra prendre possession d'un mousqueton identifié à sa nation. Il devra ensuite revenir au point de départ pour remettre le mousqueton en main propre au chef du tournoi. Cela permettra à votre fin polymathe de prendre possession du premier questionnaire.

Mais attention, chers participants ! Vos connaissances seront mises à l'épreuve. Le questionnaire devra être complété le plus rapidement possible. Mais méfiez-vous, car une absence de réponse ou une mauvaise réponse entraînera un malus qui augmentera le temps du coureur. En revanche, une bonne réponse diminuera le temps du coureur.

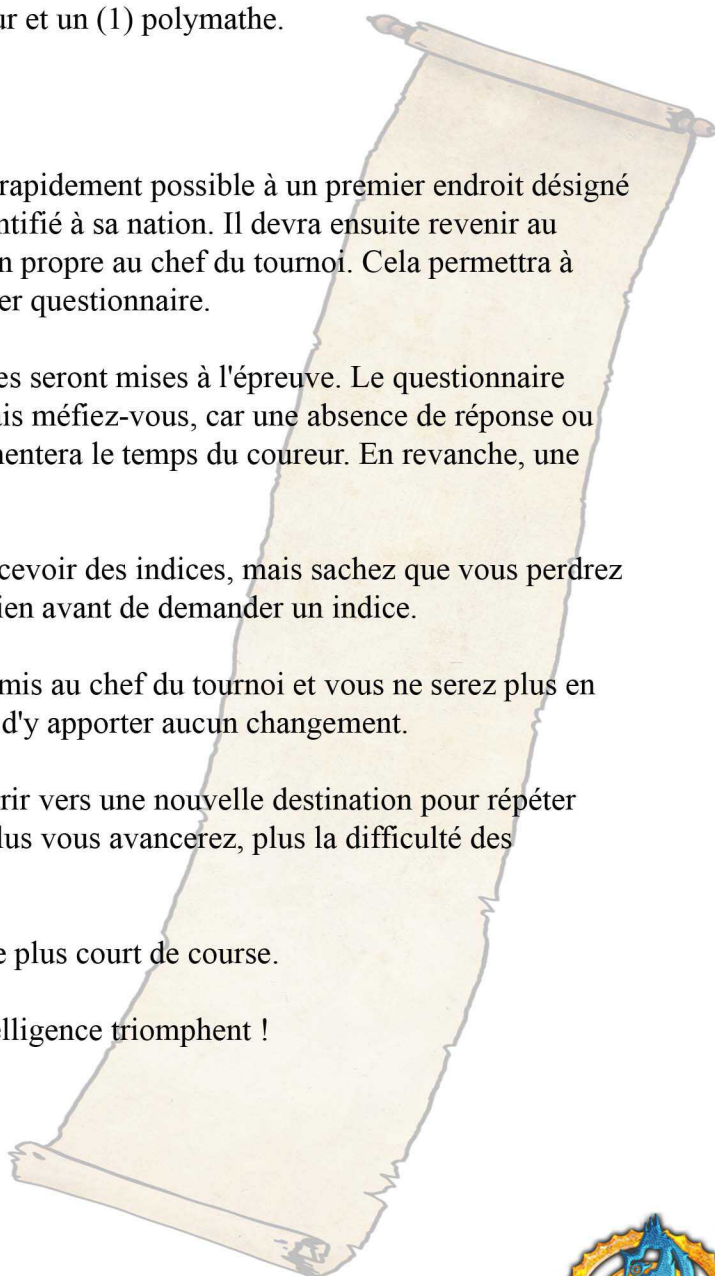
Pour les questions plus ardues, il sera possible de recevoir des indices, mais sachez que vous perdrez un temps précieux. Soyez prudents et réfléchissez bien avant de demander un indice.

Lorsque qu'un questionnaire est complété, il sera remis au chef du tournoi et vous ne serez plus en mesure de reprendre possession du questionnaire ni d'y apporter aucun changement.

Le coureur, qui aura récupéré son souffle, devra courir vers une nouvelle destination pour répéter le même processus. Et encore une troisième fois ! Plus vous avancerez, plus la difficulté des questionnaires s'intensifiera pour le polymathe.

La nation championne sera celle qui aura le temps le plus court de course.

Que le tournoi commence ! Que la prestesse et l'intelligence triomphent !





Tournois des Nations

Principes généraux

- Il y aura trois (3) destinations pour le coureur : le chemin emprunté pour y arriver sera à sa discrétion tant qu'il le fait à pied!
- Seuls les coureurs peuvent prendre possession du mousqueton à l'effigie de leur nation. Il est interdit pour un coureur de déplacer le mousqueton d'une nation qui n'est pas la sienne.
- Les trois (3) questionnaires auront des niveaux de difficulté différents et porteront sur le monde de Bicolline et son histoire obscure.

Gains

- 1re place : 500 solars
- 2e place : 300 solars
- 3e place : 200 solars

Souque à la corde – 15h00 à 16h00

Pour atteindre la victoire, tous doivent contribuer à l'effort de guerre. Au lieu de tenter de tirer la couverture chacun de son côté, les hommes et les femmes de toutes les régions devront unir leur force pour faire traverser à leurs adversaires la limite à ne pas franchir.

Lieu et nombre de participants

- Le tournoi se déroule sur une surface gazonnée près de la Plaine du monastère.
- Chaque région ne peut inscrire qu'une (1) seule équipe mixte, obligatoirement composée de deux (2) femmes et deux (2) hommes.
- Chaque équipe peut avoir deux (2) remplaçants en cas d'absence.

Principes généraux

- La corde doit être empoignée par les participants dans une prise à leur guise derrière leur ligne de démarcation.
- Chaque équipe doit se tenir derrière sa ligne de démarcation lors du signal de départ de l'arbitre.
- La victoire est accordée à la première équipe réussissant à ramener au-delà de sa ligne de démarcation le ruban de couleur marquant le milieu de la corde.
- La victoire peut également être acquise en faisant trébucher l'entièreté de l'équipe adverse.
- Les souliers à crampons sont interdits.

Gains

- 1re place : 500 solars
- 2e place : 300 solars
- 3e place : 200 solars





Tournois des Nations

Tactika – 10h00 à 19h00

Le combat des combats. Dans ce tournoi, les guildes désireuses de démontrer hors de tout doute leurs prouesses tactiques et leur détermination sur le champ de bataille sont appelées à atteindre de nombreux objectifs pour l'obtention de la coupe Tactika.

Lieu et nombre de participants

- Le tournoi se déroule dans la Plaine du monastère.
- Chaque région peut inscrire une (1) seule équipe.
- Chaque équipe mixte est composée de quatorze (14) participants (10 actifs, 4 renforts).
- Votre fiche d'équipe doit contenir : Nom de l'équipe, nom du responsable, noms des participants, nom de personnage des participants.

Armes et armures

- Les participants doivent avoir leur propre équipement qui doit être homologué.
- Les armes et boucliers sont ceux des participants et les armes doivent être homologuées au préalable (incluant l'équipement des renforts).
- Il y aura un maximum de trois (3) armes d'hast (lance et hallebarde) par équipe pour toute la durée du tournoi.
- Les archers sont permis.

Renseignements importants

- En cas de blessure nécessitant une sortie du jeu pour un participant, celui-ci pourrait être remplacé par un des quatre renforts prêts au combat.
- La réglementation complète pour la coupe Tactika est disponible en annexe.

Principes généraux

- C'est la touche qui compte et non la force.
- Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fairplay et en ne discutant pas leurs décisions.
- Les règles du combat sont celles du champ de bataille.
- Les souliers à crampons sont interdits.

Gains

- 1re place : 1000 solars + Une carte du champ de bataille
- 2e place : 700 solars
- 3e place : 350 solars

Duché de
BICOLLINE
Photographe
Vicky La Rose





Tournois des Nations

Trollball – 10h00 à 19h00

Élevés au rang de sport national au sein de plusieurs provinces du monde, ses athlètes atteignent souvent le statut d'idoles dans leur mère patrie. Les dieux du stade sauront-ils assumer leur rôle de chef de file afin de guider leur nation vers la victoire ou jeteront-ils encore et toujours le blâme sur les arbitres pour leur défaite ?

Discipline parmi les disciplines dans l'univers du Duché de Bicolline, le Trollball est exigeant, épuisant et extrêmement spectaculaire. L'objectif est de placer le plus grand nombre de fois une tête de troll dans un puits sans se faire découper par les trolleurs adverses. Guérisseur, épéiste ou réserve, chaque participant a une position bien définie au sein de son équipe. La stratégie ? Une bonne cohésion de groupe et une solide base d'escrime sont des atouts majeurs pour vous lancer dans ce sport enchanteur.

Vous trouverez les modifications en gras et en italiques dans le présent document.

Lieu et nombre de participants

- Le tournoi se déroule dans la plaine de l'Ordo Cervi ou en face du Valraven selon l'état du terrain.
- Chaque région peut inscrire une (1) seule équipe.
- Chaque équipe comprend entre neuf (9) participants et seize (16) participants.
- Chaque équipe doit avoir un minimum de sept (7) trolleurs et deux (2) guérisseurs.
- Chaque équipe ne peut avoir plus de seize (16) participants inscrits sur sa fiche.

Renseignements importants

- Les équipes ne peuvent avoir que douze (12) participants sur le terrain au moment de leur partie.
- Chaque équipe jouera deux (2) parties de qualification.
- Les quatre (4) meilleures équipes passeront aux rondes éliminatoires. Position 1 vs 4 ainsi que 2 vs 3. Perdant vs perdant et gagnant vs gagnant pour couronner la nation championne.
- La réglementation complète pour le Trollball est disponible en annexe.

Principes généraux

- C'est la touche qui compte et non la force.
- Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fairplay et en ne discutant pas leurs décisions.
- Les souliers à crampons sont interdits.

Gains

- 1re place : 1200 solars
- 2e place : 800 solars
- 3e place : 400 solars



DUCHÉ DE BICOLLINE





Tournois des Nations

Autres activités et lieux d'intérêt

Bureau des paris – 10h00 à 12h00 (paris)

Encore cette année, si votre arrogance vous porte à croire que vous êtes en mesure de prédire l'avenir et êtes assez fortunés pour le prouver? Le bureau des paris est là pour vous. Vous êtes pauvres comme la galle et croyez pouvoir vous refaire grâce à votre flair? Le bureau des paris est là pour vous.

Si par malheur vous devriez faire face à la défaite dans votre épreuve de prédilection, le bureau des paris sera toujours là pour vous...

Lieu:

- Sous le pavillon en Haute Ville

Renseignements importants

- Entre 10h00 et 12h00 (midi), les participants pourront miser sur le résultat de trois (3) compétitions: le Trollball, le Combat des archers ainsi que sur la région qui remportera le Tournoi des nations.
- Lors des événements de Bras de fers ainsi que de Souque à la corde, des preneurs au livre seront présents afin de permettre aux participants de parier sur chacun des affrontement stout au long des compétitions.
- Les participants pourront récolter leurs gains tout au long de la journée en se présentant au comptoir du Bureau des paris.
- Les paris peuvent se faire en solars sonnants ou en cartes
- Les seules cartes acceptées par le Bureau des paris sont : le bétail, les céréales et les victuailles
- Toutes les cartes sont considérées comme ayant la même valeur nominale et seront considérées comme équivalentes. À titre d'exemple: un participant pourrait prendre un pari à trois (3) contre un (1) en donnant une céréale et se voir remettre deux (2) bétails et une (1) victuaille en guise de lot gagnant.
- Seule la Banque de l'Hippocampe offrira le service de change.





Tournois des Nations

Principes généraux:

- Les paris en solars sonnants seront honorés en solars sonnants.
- Les paris en cartes seront honorés en cartes en termes de quantité et sans égard à la teneur des cartes mises originellement.
- Des mises maximales seront en vigueur selon les différentes épreuves.
- Les cotes sont sujettes à changement selon l'évolution de la situation.

Gains:

- Variables

Concours de panache – 10h00 à 18h00

Représentez votre région! Durant la journée, le maître de jeu de la sphère artistique ainsi que d'autres membres de l'organisation du Duché de Bicolline circuleront sur le terrain pour observer le panache des différentes délégations. Sortez vos couleurs, faites-vous entendre, impressionnez les spectateurs, intimidez l'adversaire par vos chants de victoires et éblouissez la galerie avec vos envolées oratoires ou vos uniformes assortis!

L'important est de vous faire voir et entendre. Nous voulons nous imprégner de la saveur unique de votre région ainsi que de la façon particulière dont vous encouragerez vos champions tout au long du tournoi.

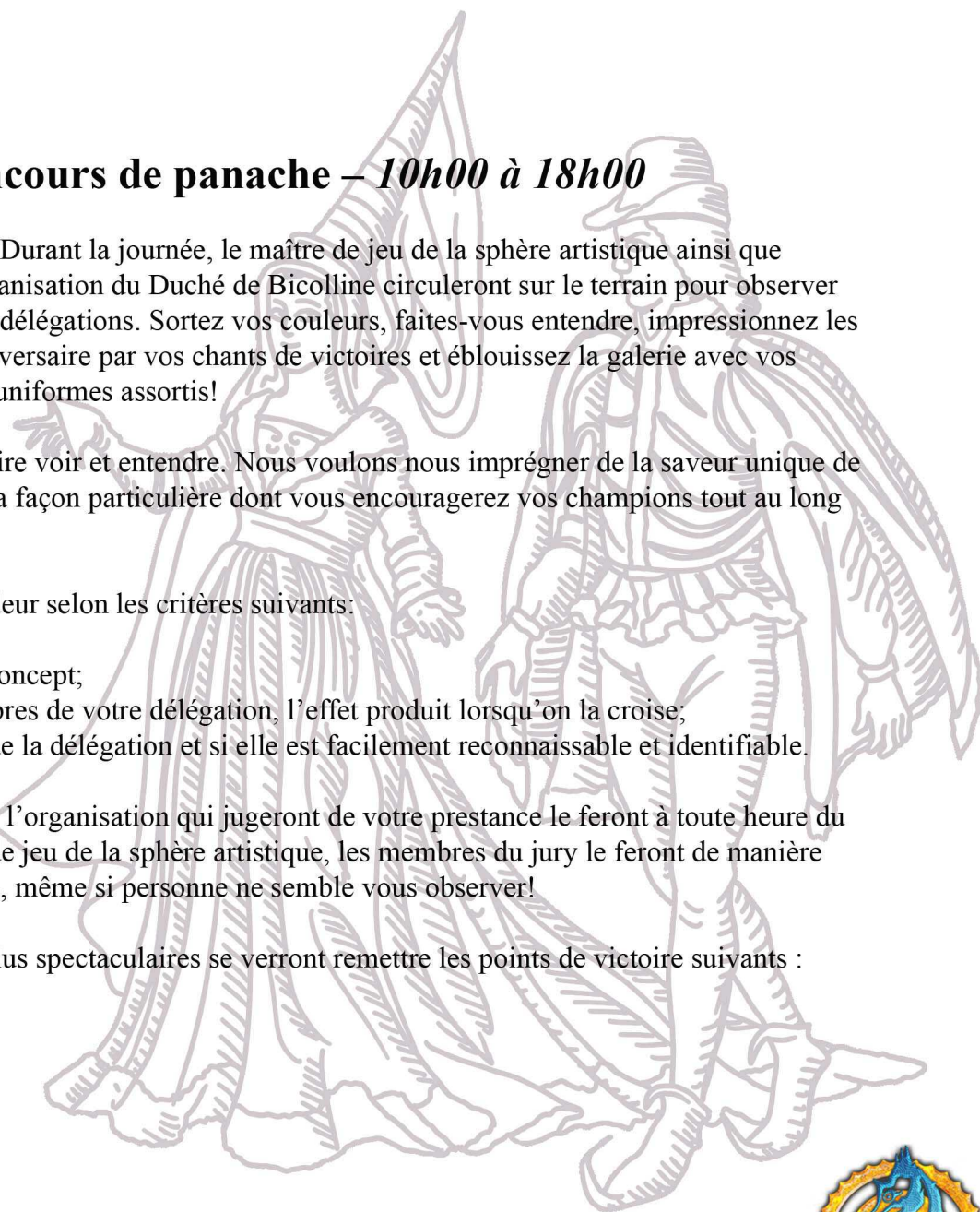
Nous jugerons votre grandeur selon les critères suivants:

- L'originalité de votre concept;
- La prestance des membres de votre délégation, l'effet produit lorsqu'on la croise;
- L'apparence générale de la délégation et si elle est facilement reconnaissable et identifiable.

Notez que les membres de l'organisation qui jugeront de votre prestance le feront à toute heure du jour. Mis à part le maître de jeu de la sphère artistique, les membres du jury le feront de manière incognito! Soyez sublimes, même si personne ne semble vous observer!

Les trois délégations les plus spectaculaires se verront remettre les points de victoire suivants :

- 1re place : 3 points
- 2e place : 2 points
- 3e place : 1 point





Tournois des Nations

Tournoi des écuyers

Les jeunes écuyers de toutes les Régions sont conviés au Tournoi des Écuyers! Des épreuves de tir à l'arc, de duels à l'épée, d'énigmes et de course engageront leurs diverses habiletés! C'est l'occasion en or (ou en piécettes...) pour les écuyers de prouver leur valeur et représenter leurs régions! L'équipe chevronnée des Camps Légendaires sera sur place pour assurer le bon déroulement des activités, la sécurité et le plaisir des participants au Tournoi!

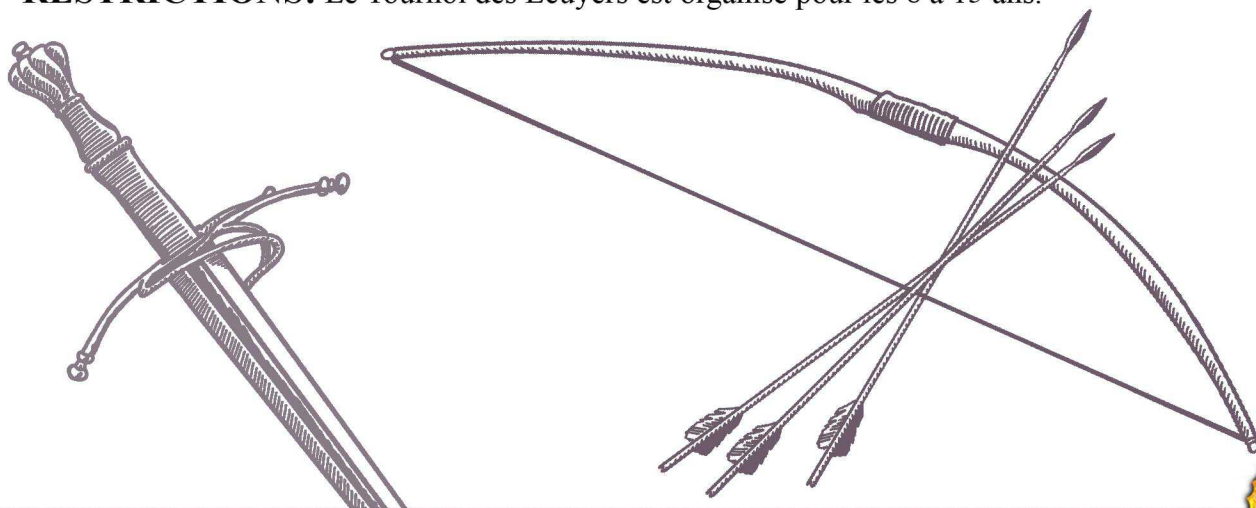
HORAIRE: 10h à 12h et 14h à 16h

LIEU: Le Tournoi des Écuyers se déroule en Haute-Ville, à l'espace de la Tonnellerie.

ÉPREUVES:

- **Tir à l'arc:** Les tirailleurs devront faire valoir leurs aptitudes de franc-archer à travers une épreuve qui allie tir de précision et rapidité! Des arcs homologués sont fournis par Combats d'archer pour cette épreuve.
- **Duels à l'épée:** Nos meilleurs maîtres d'arme animeront des cercles de Duels en choisissant des participants de même gabarit/calibre. Pour remporter, les duellistes devront s'illustrer non seulement en dominant leur adversaire, mais aussi en montrant une bonne exécution technique à l'épée.
- **Énigmes:** Puisque l'esprit est aussi une arme qu'il faut aiguiser, un maître des énigmes sera sur place pour évaluer les capacités intellectuelles des participants qui devront résoudre énigmes et casse-têtes!
- **Course de fond:** L'épreuve la plus longue du Tournoi des Écuyers testera leur forme physique! Les participants devront partir à l'aventure sur les terres de Bicolline pour rapporter un ballot de ressources pour leur Nation. Attention! Il se peut que des surprises les attendent sur leur chemin...

RESTRICTIONS: Le Tournoi des Écuyers est organisé pour les 8 à 15 ans.





Tournois des Nations

Cérémonie de clôture – 20h00 à 21h00

Venez admirer les victorieux du Tournoi des nations 1023 lors de la remise officielle des prix!

Vous pourrez découvrir les différents champions de tous les tournois qui prendront enfin leur place sur le podium pour leur moment de gloire et, bien sûr, pour votre bon plaisir.

Pratiquez vos cris de joie et vos sourires de fierté, c'est un rendez-vous sur la scène principale à 20h00!

Spectacle de clôture – Dès 21h00

Dès 21h00, venez festoyer au son des chants enivrants de Crapaud Hurlant. En grande première, venez découvrir leur musique endiablée qui vous fera gambiller à en avoir mal aux pieds!

C'est un rendez-vous sur la scène principale du Tournoi des nations!

La Banque de l'Hippocampe et le Comptoir des greffes – 13h00 à 17h30

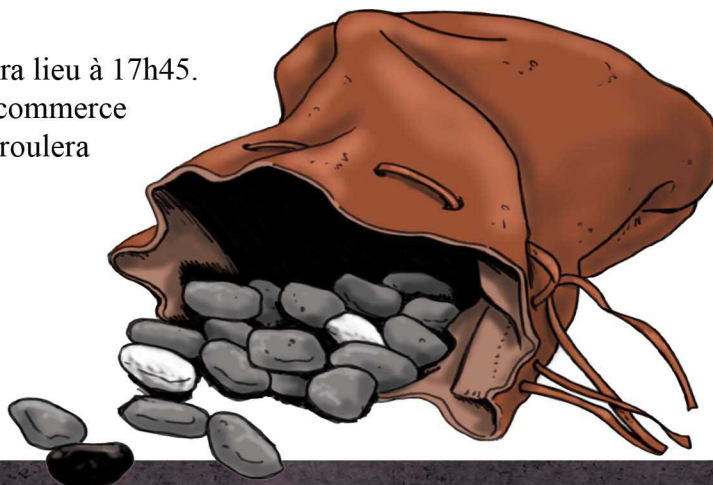
La Banque de l'Hippocampe sera ouverte pour traiter toutes les transactions de fin de saison.

Le comptoir des greffes sera ouvert au sous-sol de l'Auberge pour toutes transactions concernant la plateforme de jeu.

Tirages de Syta – 17h45 à 18h45

Le tirage de Syta des Érudits aura lieu à 17h45.

Le tirage de Syta des routes de commerce débutera à 18h00. LE tout se déroulera à la Banque de l'Hippocampe.





Tournois des Nations

Annexes (règlementation de certains tournois)

Annexe A : Combat d'archers

Terrain

- Zone neutre : La zone neutre est délimitée par les lignes blanches au centre du terrain. Un participant doit avoir les deux pieds derrière cette ligne pour tirer.
- Zone des morts : La zone de départ est délimitée par une ligne jaune. Les morts doivent y rester et si un participant tir à partir de la zone des morts, il est mort.
- Structures sur le terrain : Les structures sur le terrain ne peuvent pas être déplacées.

Les flèches

- Placement au centre : Les flèches sont placées les unes à côté des autres au centre. Chaque flèche est placée dans le sens contraire de flèche à côté d'elle.
- Sélection d'une flèche à la première course : À la première course au centre pour prendre une flèche, un participant ne peut pas prendre une flèche dont l'encoche n'est pas pointée vers lui. Ces flèches sont réservées pour l'équipe adverse.
- Une seule flèche à la fois dans la zone neutre : Un participant ne peut prendre qu'une seule flèche à la fois dans la zone neutre en tout temps. Un participant peut retourner en prendre une autre autant de fois que désiré, mais toujours une seule à la fois.

La cible

- Déplacement de la cible : La cible ne peut pas être déplacée. Si une cible se fait déplacer, l'arbitre siffle pour déclarer un temps mort et remet la cible en place.
- Les ballons : Les ballons sont placés dans la cible de façon à ce qu'ils sortent partiellement de la cible. L'arbitre vérifie les rondelles entre chaque manche.
- Frapper un ballon : Lorsqu'un ballon est frappé hors de la cible, un participant retourne sur le jeu. Si deux ballons tombent à la fois, deux participants retournent sur le jeu.
- Bloquer la cible : Il est interdit pour un participant de bloquer la cible. Si un participant attrape une flèche ou se fait toucher devant la cible, l'arbitre compte la cible comme étant touchée et ramène un participant en jeu. Le ballon reste cependant dans la cible et peut quand même être utilisé.

Attraper

- Une flèche attrapée : Une flèche attrapée ramène un participant éliminé en jeu.
- Ce qui est considéré comme un attrapé : Une flèche est considérée attrapée si elle entre en contact avec un participant ou son arc et ne touche ensuite à rien d'autre avant de s'immobiliser.
- Ce qui n'est pas considéré comme attrapé : Si la flèche touche à quoi que ce soit après avoir touché un participant, elle n'est pas considérée comme attrapée. Si la flèche touche le sol, le filet, un mur ou un obstacle, le participant est éliminé. La flèche doit s'immobiliser complètement avant d'entrer en contact avec un objet pour que ça compte comme un attrapé.





Tournois des Nations

La Pan

- Une plaque en métal est suspendue dans les airs en fond de terrain de chaque côté. Une fois par partie, une équipe peut viser la plaque (Pan) pour ramener tous les participants morts de son équipe en vie. La Pan ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie.

Retour en jeu

- Lorsqu'un participant retourne en jeu, il doit toucher son mur du fond avant de pouvoir être considéré en jeu. Il ne peut pas ramasser de flèches lors de son passage et il ne peut pas être éliminé avant d'avoir touché son mur. Cependant, il doit toucher au mur du fond dans les cinq (5) secondes suivant un attrapé ou un ballon tombé.

Élimination

- Ce qui élimine un participant : Un participant est éliminé s'il est touché par une flèche sans parvenir à l'attraper avant qu'elle ne touche le sol ou un objet.
- Les rebonds : Si la flèche touche le sol, le mur, le filet, la cible, un autre participant ou un obstacle gonflable avant de toucher à un participant, le participant n'est pas éliminé. La flèche élimine seulement à son premier contact.

Sortie du jeu

- Lorsque touché, un participant doit lever la main dans les airs et sortir du terrain le plus rapidement possible en essayant de longer le fond du terrain pour ne pas nuire à la vision des autres participants.

Fautes

- Si un participant commet une faute, l'arbitre siffle et tous les participants doivent arrêter de bouger immédiatement.
- Les participants qui avaient une flèche en main doivent la déposer par terre en avant d'eux et doivent attendre le sifflet de l'arbitre pour continuer à jouer.
- L'arbitre qui siffle indique quel participant a commis la faute et l'envoi dans la zone des morts.
- La partie recommence au son du sifflet de l'arbitre.

Le fairplay

- Frapper les flèches de l'adversaire au centre : Il est interdit de frapper les flèches de l'adversaire lors de la prise de flèches au centre.
- Touché par une flèche : Si un participant se fait toucher par une flèche, il doit sortir du terrain. L'arbitre est là pour trancher au besoin, mais un participant touché devrait sortir par lui-même. Si un participant touche un adversaire qui ne sort pas, il faut attendre la fin de la manche et le signaler aux arbitres. Les participants qui trichent recevront un avertissement et/ou une pénalité.
- Se cacher dans la ligne des morts : Un participant en jeu ne peut pas se cacher près des participants éliminés afin d'éviter toute confusion.
- Tout abus verbal ou physique est interdit : Le respect des participants et des arbitres est très important. Un participant peut se faire expulser de la partie s'il commet quatre (4) fautes ou une (1) faute grave.





Tournois des Nations

Annexe B : Pétanque

Vous êtes invités à apporter vos propres boules!

Le tournoi sera joué sur quatre terrains simultanément selon une formule où chaque équipe aura la chance de jouer un minimum de deux parties. S'il y a moins de huit équipes, des rondes suisses seront organisées.

Dans le cas d'un nombre impair d'inscriptions, l'équipe championne du tournoi de 1021 se verra offrir un laisser-passer pour la 1re ronde. Si l'équipe est absente, le laisser-passer se fera par tirage au sort.

Chaque partie sera arbitrée par un pointeur. Une partie se joue en 13 points. Si après 25 minutes de jeu, aucune équipe n'a atteint 13 points, les participants terminent la mène et l'équipe avec le plus de points gagne la partie.

Une fois qu'il restera uniquement huit équipes, les parties (et la finale) se joueront en 21 points.

Cochonnet nul

- Le cochonnet est nul s'il dépasse les limites de 3 mètres et 10 mètres de distance depuis la ligne de départ.
- Le cochonnet est nul s'il n'est pas visible depuis la ligne de départ (caché par un arbre, de l'herbe, etc.) sauf si c'est une boule qui le cache.
- Le cochonnet est nul s'il flotte dans une mare d'eau.
- Le cochonnet est nul s'il est à moins de 1 mètre d'un obstacle et l'équipe avec le plus de points gagne la partie.

Début de la partie

- L'équipe qui gagne le tirage au sort trace une ligne au sol et lance le cochonnet et la première boule. Pour que le cochonnet lancé par un participant soit valide, il faut qu'il soit entre 3 mètres et 10 mètres de la ligne de départ, qu'il n'y ait pas d'obstacle entre sa position et la ligne de départ et qu'il soit à 1 mètre minimum de tout obstacle ou de la limite d'un terrain interdit.
- Le lancer du cochonnet par le participant d'une équipe n'implique pas qu'il soit dans l'obligation de jouer le premier.
- À la mène suivante, le cochonnet appartient à l'équipe ayant remporté la mène précédente, ou à celle l'ayant lancée si la mène a été nulle. Cette équipe lance le cochonnet à partir d'une nouvelle ligne de départ tracée depuis le point où se trouvait à la fin de la mène précédente le cochonnet.
- Si le lancer n'est pas correct, il est repris par le même participant, ou un coéquipier. Mais si après trois jets consécutifs par la même équipe, le cochonnet n'a pas été lancé dans les conditions réglementaires, il est remis à l'équipe adverse qui dispose également de trois essais. En tout état de cause, c'est toujours l'équipe qui a marqué à la mène précédente qui conserve la priorité pour jouer la première boule.



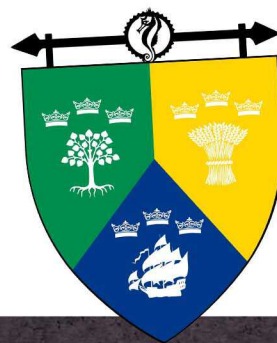
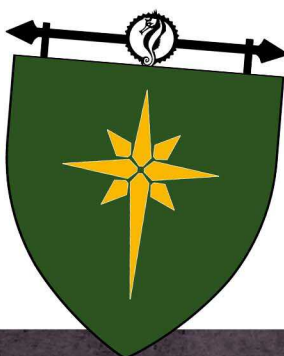


Tournois des Nations

- Une équipe lance ses boules tant qu'elle en a, et jusqu'à ce qu'elle place une de ses boules plus près du cochonnet que celles de l'équipe adverse.
- Toute boule lancée dans des conditions non réglementaires est nulle et tout ce qu'elle a déplacé dans son parcours est remis en place.
- Toutefois, l'adversaire a le droit de faire appliquer la règle de l'avantage et de déclarer que le coup est valide. En ce cas, la boule pointée ou tirée est bonne et tout ce qu'elle a déplacé reste en place.
- Lorsque l'ensemble des boules sont lancées, on comptabilise toutes les boules d'une équipe qui se trouve plus près du cochonnet que la plus proche des boules adverses.
- Le cochonnet ou une boule arrêtée par un spectateur ou par l'arbitre conserve sa position à son point d'immobilisation.
- Toute boule jouée, arrêtée par un participant de l'équipe à laquelle elle appartient est nulle et perdue.
- Toute boule jouée ou déplacée, arrêtée par un adversaire peut, au gré du participant, être rejouée (uniquement si c'est celle qui vient d'être lancée), laissée à son point d'immobilisation, ou placée dans le prolongement d'une ligne qui irait de la ligne de départ (ou de sa place dans le cas d'une boule arrêtée) à l'endroit où elle se trouve.
- Si le cochonnet, frappé, est arrêté par un participant, l'adversaire peut laisser le cochonnet à sa nouvelle place, remettre le cochonnet à sa place originale, placer le cochonnet dans le prolongement d'une ligne allant de sa place originale à l'endroit où il se trouve, ou encore demander la nullité du cochonnet.
- Si un cochonnet ou boule arrêté vient à se déplacer (vent ou déplacé accidentellement par un participant, un arbitre, un spectateur, etc.), l'objet est remis à sa place. À noter que si un participant bouscule une boule ou un cochonnet en effectuant une mesure, l'objet sera bien remis en place, mais la mesure est automatiquement perdue pour lui.
- Si les boules adverses sont à égale distance du cochonnet et que la mène est finie, la mène est nulle. Si les deux équipes disposent de boules, il appartient à celle qui a joué la dernière boule de rejouer, puis à l'équipe adverse, et ainsi de suite alternativement jusqu'à ce que le point soit gagné par l'une d'elles.

Fin de la partie

- Une partie se joue en 13 points.
- Si après 25 minutes de jeu, aucune équipe n'a atteint 13 points, les participants terminent la mène.
- Si après la fin de la mène, la partie est égale, une mène supplémentaire est jouée.





Tournois des Nations

Annexe C : Tactika

Le tournoi se déroule en deux phases et est suivi d'une finale (voir ci-dessous).

Classement

Après chaque phase, un classement sera déterminé et des points accordés aux (3) trois équipes ayant le mieux performé.

- 1re place: 15 points
- 2e place: 10 points
- 3e place: 5 points

Arbitrage

- Une première offense entraîne une pénalité (drapeau orange), le participant fautif sera sorti du scénario pour une durée de 120 secondes.
- Une deuxième offense entraîne une pénalité (drapeau orange), le participant fautif sera sorti complètement du scénario en cours.
- Si une équipe se rend à trois (3) pénalités au cours d'un même scénario, l'équipe perdra automatiquement le scénario en cours.
- Si les arbitres s'entendent pour dire qu'une équipe (et non des participants en particulier) n'a pas fait preuve de fairplay lors d'un scénario, alors celle-ci sera disqualifiée du tournoi.

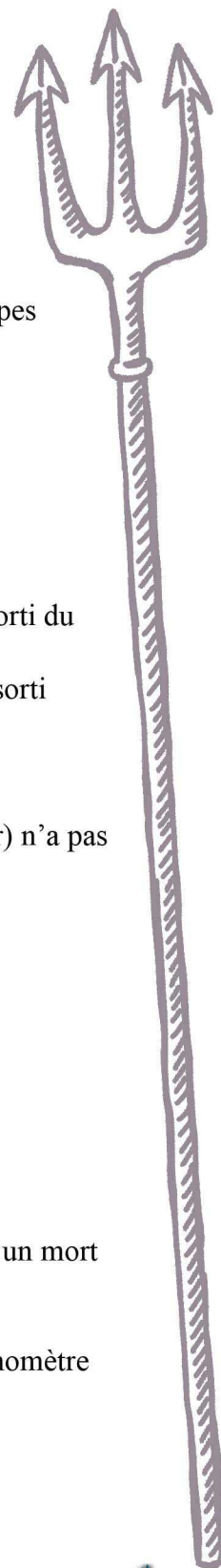
Scénarios

Chaque scénario est d'une durée maximale de dix (10) minutes.

- Phase 1 : Anéantir l'ennemi (100 morts)
- Phase 2 : Protéger les commandants
- Finale : La cloche

Phase 1 : Anéantir l'ennemi (100 morts)

- Chaque équipe a un puits de guérison qui peut donner jusqu'à 100 vies. Chaque fois qu'un mort utilise le puits, son équipe perd un point.
- L'objectif est de faire perdre le plus grand nombre de vies possibles à l'équipe adverse.
- Deux choses peuvent mettre fin à cette épreuve : une équipe n'a plus de vies ou le chronomètre atteint dix minutes.
- Bris d'égalité :
 - 1 – Différentiel (ennemis tués ± morts au sein de l'équipe)
 - 2 – Temps





Tournois des Nations

- Terrain :



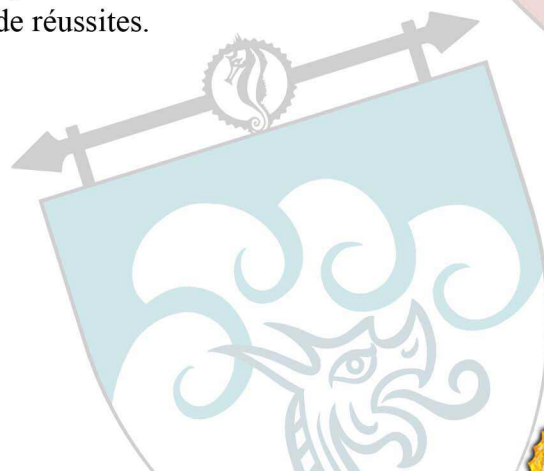
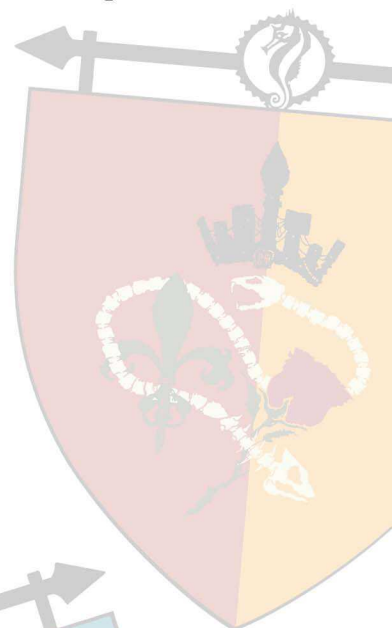
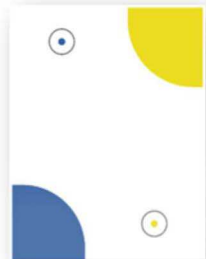
Phase 2 : Protéger les commandants

- Chaque équipe désigne trois (3) commandants.
- Chaque équipe a un puits de guérison infini.
- L'objectif est d'éliminer les trois commandants de l'équipe adverse avant de se faire éliminer les siens.
- Lorsqu'un commandant meurt, il va au puits de guérison et retire son sash d'identification pour devenir un guerrier régulier.
- Deux choses peuvent mettre fin à cette épreuve : la mort des trois commandants d'une équipe ou le chronomètre qui atteint dix minutes.
- Pour le classement de cette phase, on cumule le nombre de commandants ayant survécu pour chaque équipe lorsque toutes les manches sont comptabilisées.
- Bris d'égalité :
 - 1 – Nombre de commandants restant à la fin
 - 2 – Temps
- Terrain :



Finale : La cloche

- Sonner la cloche trois (3) fois de façon consécutive pour cumuler une réussite.
- L'objectif est d'être l'équipe qui a cumulé le plus de réussites.
- Bris d'égalité : Le Roi de l'arène (free for all)
 - Aucun puits de guérison actif.
 - L'objectif est d'être le dernier survivant.
- Terrain :





Tournois des Nations

Annexe D : Trollball



RAPPEL

La règle de courtoisie mise en place en 1016 s'applique et se lit comme suit :

Le fairplay est la règle no.1 du Trollball. Un participant qui juge que son coup ne devrait pas être compté par son adversaire (lors d'une touche pas tout à fait simultanée, par exemple) est encouragé à signaler à son adversaire de se relever. L'adversaire qui est relevé de cette façon doit crier « Vivant! » avant de pouvoir repasser à l'offensive.

Vous trouverez les modifications en *gras et en italiques* dans le présent document.

Règlements

Inscriptions

Les inscriptions se font obligatoirement à l'avance (avant le tournoi) par le biais du formulaire qui sera envoyé aux Chefs de région.

Composition d'une équipe

- *Une équipe comprend entre sept et dix trolleurs, deux guérisseurs et un maximum de quatre réservistes.*
- Il n'y a aucune restriction concernant le rôle d'un participant : il peut être trolleur ou guérisseur. Cependant, le changement ne peut pas se faire à n'importe quel moment et doit être mentionné aux commissaires. Un temps mort doit être demandé *ou le changement doit être fait lors de la mi-temps.*
- Il y a un (1) temps mort par demi. Seule exception : si un participant se blesse durant une partie, il peut être remplacé par un nouveau participant. À ce moment, le participant blessé sera remplacé de manière permanente et ne pourra pas réintégrer l'équipe pour la partie en cours.
- Chaque équipe comprend entre neuf (9) participants et seize (16) participants.
 - Chaque équipe doit avoir un minimum de sept (7) trolleurs et deux (2) guérisseurs.
 - Chaque équipe ne peut avoir plus de seize (16) participants inscrits sur sa fiche.
 - Les équipes ne peuvent avoir que douze (12) participants sur le terrain au moment de leur partie.
- *Une substitution de participant pendant une partie n'est possible qu'en cas de blessure, lors d'un temps-mort ou à la mi-temps. Une substitution de participant entre deux parties est permise, tant qu'il n'y a pas plus de 16 participants sur la fiche d'inscription.*





Tournois des Nations

- Chaque équipe doit nommer un capitaine. Le capitaine compte dans le maximum de participants d'une équipe. Son rôle consiste à :
 - **Mettre à jour sa fiche de participants tout au long du tournoi.**
 - Communiquer les besoins/demandes de son équipe au Comité Trollball en place.
 - S'assurer en tout temps que les numéros de ses participants sont visibles pour les arbitres (faites les gros SVP!).
 - Faire régner l'esprit d'équipe et le fairplay dans son équipe.
- Chaque équipe peut avoir un entraîneur (coach) de joutes. L'entraîneur n'est pas inclus dans le maximum de participants d'une équipe. Son rôle consiste à :
 - Faire respecter la réglementation en vigueur et la maîtriser.
 - Veillez à ce que son équipe ait le moins de pénalités possible.
 - Retirer les épées du jeu quand une ou des pénalités sont annoncées à ses participants.
 - Faire régner l'esprit d'équipe et le fairplay dans son équipe.

Demandes des Commissaires

Toute question et/ou demande au Comité Trollball doit être communiquée soit avant une partie, à la mi-temps ou à la fin d'une partie.

Déroulement du jeu

- Le terrain mesure 27 m x 15 m (90 pi x 50 pi) et est entouré d'un couloir de 1 m (4 pi) pour les guérisseurs. L'entrée des remplaçants mesure 2,5 m (8 pi). (Les distances en mètres ont été arrondies).
- Les deux capitaines qui s'affrontent peuvent faire un tirage au sort pour le choix du côté de terrain s'ils le désirent.
- Les parties durent 20 minutes (deux manches de dix minutes), en plus d'une pause de trois minutes pour le changement de côté.
- L'objectif est de déposer la tête de troll dans le baril de l'équipe adverse. L'équipe accumulant le plus de points gagne.
- Il y a un maximum de cinq trolleurs par équipe présents sur le terrain, un minimum de deux trolleurs dans la zone de remplacement et deux guérisseurs de chaque côté. Il faut au minimum neuf participants pour constituer une équipe.
- Les trolleurs sont armés d'une épée de 112 cm (44 po) maximum homologuée par les spécialistes de l'homologation. Il y a cinq épées par équipe. Ces dernières doivent être vérifiées par les arbitres avant le début du tournoi. Prévoyez des épées homologuées de rechange en cas de bris.
- Au début de chaque mise en jeu, la tête de troll est placée sur la ligne au centre du terrain. Les deux équipes doivent se trouver derrière leur ligne de but respective et attendre le coup de sifflet du départ.
- Lors d'un échange, seuls les guérisseurs ont le droit de circuler derrière les barils entre les deux zones des remplaçants.





Tournois des Nations

Les trolleurs

- La tête de troll ne peut être touchée qu'avec les mains, et non avec l'arme ou avec les pieds.
 - Seule exception : si un trolleur a la tête en main, celle-ci est considérée comme le prolongement de son corps et lorsqu'elle est touchée par un coup d'épée, le trolleur meurt.
 - La tête ne peut pas être lancée.
 - La passe à un autre trolleur se fait donc de main à main.
- Une touche sur n'importe quelle partie du corps, à l'exception d'au-dessus des épaules, met le participant en état de mort. Portez une attention particulière aux touches aux mains, doigts, poignets, pieds et vêtements.
- La tête des participants ne compte pas au Trollball et ne doit pas être visée.
- Tous les coups au-dessus des épaules sont interdits (gorge, nuque, tête, visage). Le participant qui donne accidentellement un coup au-dessus des épaules ne meurt pas. **Il recevra cependant un avertissement à la fin du point.** Le participant qui reçoit un coup au-dessus des épaules ne meurt pas non plus. En revanche, il peut faire le choix de mourir s'il ne se sent pas capable de continuer à jouer.
- Les touches simultanées :
 - Toutes les touches (excepté celles au-dessus des épaules) comptent. On demande à tous de faire preuve de fairplay et de ne pas donner de coup après avoir été touché.
 - Cependant, une telle touche doit être comptée comme valable. Il appartient aux arbitres de relever un participant tué injustement, selon leur bon jugement.
- Un participant surpris à donner des coups après avoir été touché recevra une pénalité.
 - Encore une fois, le fairplay est la règle no.1 du Trollball. Un participant qui juge que son coup ne devrait pas être compté par son adversaire est encouragé à signaler à son adversaire de se relever.
 - L'adversaire qui est relevé de cette façon doit crier « Vivant! » avant de pouvoir repasser à l'offensive.
- Les trolleurs remplaçants en attente derrière leur ligne ne peuvent entrer à nouveau sur le terrain que si l'un de leurs guérisseurs leur remet une épée.
- Lorsqu'un trolleur marque un but, il se doit de ramener la tête de troll au centre du terrain et la placer correctement sur la ligne centrale. Il annonce son but aux statisticiens en montrant son numéro ou il se nomme. Si un trolleur manque à ces deux consignes, il sera passible d'une sanction pour avoir ralenti le jeu.
- Les participants reviennent à la vie après chaque point.
- Seul un arbitre peut décider de la validité d'un but en sifflant ou, au besoin, en reprenant la tête de troll dans le fond du baril et en la remettant en jeu quand le but n'est pas valide. L'arbitre doit remettre le but en place dès que possible sans gêner le jeu en cours. Dans le cas où le but est tombé ou déplacé et que l'arbitre ne peut pas intervenir, le participant peut remettre la tête à l'emplacement où le but se trouvait au départ (qui sera marqué au besoin par l'arbitre).





Tournois des Nations

La mort

- Un trolleur mort s'agenouille immédiatement, retourne son épée et la tient près de son épaule. Il est permis de faire un pivot en direction de la ligne de fond et non en direction du guérisseur.
Ceci a pour objectif de limiter les risques de blessures.
- Un trolleur ne peut pas commencer à se placer en position de mort et ensuite changer d'idée, peu importe la raison, sauf si l'adversaire qui l'a tué le lui dit clairement ou par l'intervention d'un arbitre.
- Le trolleur mort ne peut plus rien faire. Il s'agenouille à l'endroit où il a été touché et il attend que l'un de ses guérisseurs vienne chercher son épée pour le ramener à la vie. S'il avait la tête de troll en main, il ne fait que la déposer à côté de lui, sans la lancer ni la cacher. Un trolleur mort peut également recevoir un avertissement et/ou une pénalité si nécessaire.
- Un trolleur qui sort du terrain ou met le pied sur une ligne meurt. Il se met à genoux à son point de sortie (un pied et l'épée à l'intérieur).
- Dans le cas où un trolleur sort du terrain complètement (à cause de son élan, par exemple), il meurt à la seconde qu'il a touché ou traversé la ligne. Le trolleur doit revenir à l'intérieur du terrain (un pied et l'épée à l'intérieur des lignes du terrain) pour permettre à son guérisseur de venir chercher l'épée.
- Une fois son épée prise par son guérisseur, le trolleur mort doit sortir du terrain et rejoindre une des zones de remplaçants de son équipe sans gêner la circulation des participants autour.

Les guérisseurs

- Les guérisseurs ramassent les épées des trolleurs morts sur le terrain et les rapportent aux trolleurs remplaçants qui attendent dans les zones de remplacement (zones délimitées aux quatre coins du terrain). Les guérisseurs peuvent courir et entrer/sortir tout autour du terrain.
- Les guérisseurs ne peuvent transporter qu'une seule épée à la fois et ne peuvent pas toucher à la tête de troll.
- Il est permis de nuire aux déplacements d'un guérisseur, tant qu'il n'y a pas de contact physique.
- Pour guérir, le guérisseur doit obligatoirement mettre un pied en jeu pour récupérer une épée. Une guérison est comptabilisée dans les statistiques à chaque fois qu'il y a une remise d'épée à un remplaçant.
- Les guérisseurs ne peuvent pas guérir un trolleur qui se trouve complètement à l'extérieur des limites du terrain.
- La mort d'un guérisseur se fait de la même façon que celle d'un trolleur. Les épées transportées par les guérisseurs comptent si elles sont touchées par un adversaire. Un guérisseur qui se fait toucher s'agenouille à l'endroit où il a reçu sa touche et attend le point suivant pour revenir au jeu.
- *Un guérisseur meurt s'il reçoit une touche valide lorsqu'il est considéré comme étant en jeu. S'il se trouve hors des lignes qui délimitent le terrain, il est considéré comme étant hors-jeu. Ainsi, un guérisseur avec tout son corps à l'extérieur du terrain et un pied sur la ligne est considéré comme étant en sécurité.*
- Les guérisseurs ne peuvent pas lancer les épées aux trolleurs remplaçants.
- Un guérisseur vivant peut aller chercher l'épée tenue par un guérisseur mort et la ramener à un trolleur remplaçant, mais cela ne ramène pas le guérisseur mort à la vie. Il doit donc demeurer agenouillé à l'endroit où il est mort.





Tournois des Nations

- Si une équipe perd ses deux guérisseurs, elle ne peut plus guérir ses morts pour le point en cours. Peu importe l'équipe faisant le but, ce dernier est comptabilisé, la partie continue et les guérisseurs reviennent à la vie.
- L'équipe ayant réussi à tuer les deux guérisseurs adverses se mérite cinq (5) points supplémentaires.

Équipement

- Armes autorisées
 - Toute épée à une main (112 cm/44 po maximum) qui a été homologuée, avec ou sans garde.
 - La largeur des gardes des épées de Trollball est limitée à 15 cm (6 po) au point le plus large de la garde. La longueur de la garde n'est pas limitée.
- Souliers
 - Les souliers à crampons ne sont pas permis. Les souliers à semelle pour terrain de turf ou soccer intérieur seront autorisés ou des souliers sans crampons à semelles plates. Être nu pied est autorisé.
 - Nous aimerions également rappeler que, bien que les souliers de sport soient permis pour des raisons de sécurité, un standard de décorum doit tout de même être respecté: favorisez les souliers bruns, noirs ou gris; évitez les marques de commerce très voyantes et les couleurs vives.
 - Par mesure de sécurité, tous les participants qui portent des souliers devront montrer ceux-ci à un arbitre ou un commissaire avant le début de leur première partie du tournoi afin de confirmer que ceux-ci respectent la réglementation.
- Autre équipement
 - Les armures et les boucliers ne sont pas autorisés.
 - Le costume décorum est de rigueur.
- Numéros
 - Chaque participant doit se présenter à chaque partie avec un numéro visible (GROS ET FONCÉ).
 - Les crayons de maquillage ne seront pas fournis par le Comité Trollball : chaque équipe doit donc prévoir les siens.

Avertissements et pénalités

Principes de base

- Les pénalités et avertissements peuvent être attribués à un participant en particulier, à une équipe en général, ou aux deux équipes selon le cas, à la discrétion des arbitres et commissaires.
 - Soyez indulgents, il n'est pas toujours possible de voir le numéro du participant fautif.
 - Rappelez-vous que l'erreur est humaine, que les arbitres sont les mieux placés pour voir les fautes et qu'ils ont pour principe de ne jamais donner une sanction pour une faute qu'ils ne sont pas certains d'avoir vue.





Tournois des Nations

Contester l'arbitrage

Pénalité – Le jugement des arbitres est sans appel. Ni les participants, ni les capitaines d'équipe, ni les entraîneurs, ni la foule ne peuvent contester leurs décisions. Au besoin, les arbitres peuvent demander à consulter certains participants par rapport à une situation qui demande à être clarifiée.

Frapper après la mort

Pénalité – Attention, cette pénalité diffère de celle de coup ignoré. Dans ce cas-ci, le trolleur a été touché, il n'ignore pas le coup, mais il profite de la règle des coups simultanés pour tuer un ou plusieurs adversaires avant de mourir lui-même. On ne s'attend pas à ce que les trolleurs arrêtent leur coup en plein élan, mais il est en revanche inacceptable de faire une nouvelle frappe ou d'agiter son épée pour toucher les adversaires après avoir été soi-même touché.

Coup ignoré

Pénalité – Un participant qui ignore une touche se fera immédiatement coucher par un arbitre et recevra une pénalité à la fin du point (pas d'avertissement).

Les arbitres se réservent également le droit de relever un ou des participants qui auraient été tués par un trolleur ayant ignoré une touche.

Attention: si l'équipe du trolleur ayant ignoré le coup marque un point, celui-ci sera annulé en plus de recevoir la pénalité.

Participant en trop

Pénalité – Il peut y avoir en tout temps un maximum de cinq (5) trolleurs et deux (2) guérisseurs par équipe en jeu. S'il y a trop de participants (souvent à cause d'une pénalité non respectée) le point sera arrêté et recommencé, en appliquant cette fois la pénalité de participant en trop.

Conduite antisportive

Avertissement ou pénalité (selon le cas) – Cet avertissement peut être donné pour plusieurs raisons. Par exemple : à un participant qui met délibérément sa tête devant les épées des adversaires pour que ceux-ci obtiennent des pénalités.

Contact physique

Avertissement ou pénalité (selon le cas) – Plusieurs comportements peuvent mener à un contact physique. Par exemple : une charge, un saut mal contrôlé, une glissade dangereuse, etc. On pénalise cependant le résultat (le contact physique) et non la cause.





Tournois des Nations

Retard de jeu

Avertissement – Plusieurs comportements peuvent mener à un retard de jeu. Par exemple : un cabotinage excessif, une équipe qui arrive en retard à sa partie, les participants d'une équipe qui prennent trop de temps à revenir derrière leur ligne de départ après un point, un trolleur qui omet de ramener la tête au centre du terrain après un but (ou qui la replace mal), un participant qui ne donne pas son numéro aux statisticiens, etc.

Il est à noter qu'une équipe est réputée avoir déclaré forfait après cinq (5) minutes de retard et est éliminée du tournoi si elle déclare forfait deux (2) fois.

Fraper les morts

Avertissement – Évitez de frapper les participants déjà morts. C'est un comportement désagréable qui cause inutilement des tensions.

Coup au-dessus des épaules (tête, visage, gorge, nuque, etc.)

Avertissement ou pénalité (selon le cas) – Tous les coups au-dessus des épaules sont interdits (gorge, nuque, tête, visage). Le participant qui donne accidentellement un coup au-dessus des épaules ne meurt pas. Il recevra cependant un avertissement à la fin du point. Le participant qui reçoit un coup au-dessus des épaules ne meurt pas non plus. En revanche, il peut faire le choix de mourir s'il ne se sent pas capable de continuer à jouer. Le coup au-dessus des épaules peut être jumelé avec une autre faute dépendant de la force et de la hauteur du coup (par exemple: coup excessif).

Précision : Un participant qui reçoit un coup au-dessus des épaules QUI SE POURSUIT sur une partie valide de son corps (épaule, bras, torse, etc.) se doit de compter ce coup et de s'asseoir.

Ligne de départ

Avertissement – Exemple d'infraction : partir avec un pied devant la ligne de départ.

Tendre l'épée au guérisseur

Avertissement – Gardez en tête qu'il est permis, pour des raisons de sécurité, à un trolleur mort de faire un pivot en direction DE LA LIGNE DE FOND. Il est en revanche interdit de tendre l'épée vers un guérisseur.





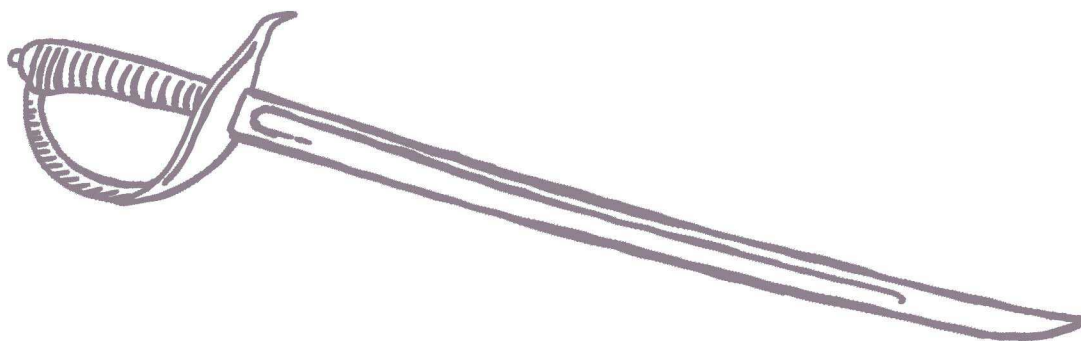
Tournois des Nations

Les morts ne parlent pas

Avertissement – Les morts ne parlent pas, n’encouragent pas, ne donnent pas de conseils ou d’avertissements à leur équipe, ne critiquent pas leurs adversaires ou les décisions des arbitres. Ils sont morts.

Abîmer le matériel jeu

Avertissement – Il est interdit de volontairement frapper la tête de troll, de la lancer, de la botter, etc. Comme l’épée d’un guérisseur lorsqu’il la rapporte, celle-ci est considérée comme le prolongement de son corps. Lorsqu’elle est touchée par un coup d’épée, le trolleur avec la tête en main ou le guérisseur avec l’épée en main meurt.





Tournois des Nations

Pour nous rejoindre

Lieu de l'activité:

Duché de Bicolline

1480, chemin Principal, Saint-Mathieu-du-Parc, Québec, G0X 1N0

Courriels :

info@bicolline.org

Pour toute question générale et de logistique (inscriptions, accueil, logement, etc.).

activites@bicolline.org

Pour toute question en lien avec les tournois.

gestion.jeu@bicolline.org

Pour toute question en lien avec le jeu géopolitique.

Téléphone :

(819) 532-1755

Au plaisir!

L'équipe du Duché de Bicolline

Le genre masculin est utilisé dans le présent document comme genre neutre. L'emploi du genre masculin a uniquement pour but d'alléger le texte et d'en faciliter la lecture.

