

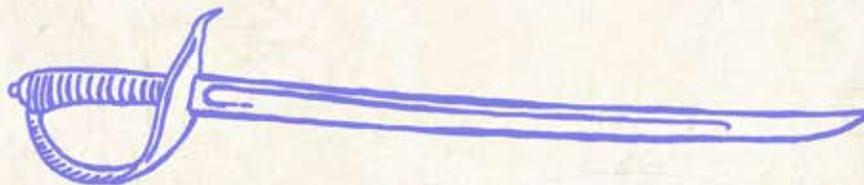
Standards d'homologation de Bicolline



Version 1.0



*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.....	2
À noter.....	2
Armes de mêlées.....	3
Objets de moins de 20cm.....	3
Armes sans squelette.....	3
Armes avec squelette.....	3
Armes avec squelette (2 mains)	3
Armes d'hast.....	4
Armes d'estoc (Lance).....	4
Armes de tir.....	5
Arc et Arbalète.....	5
À noter.....	6
Projectiles.....	7
Flèches et carreaux.....	7
Javelines.....	7
À noter.....	8
Boucliers.....	9
Boucliers.....	9
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



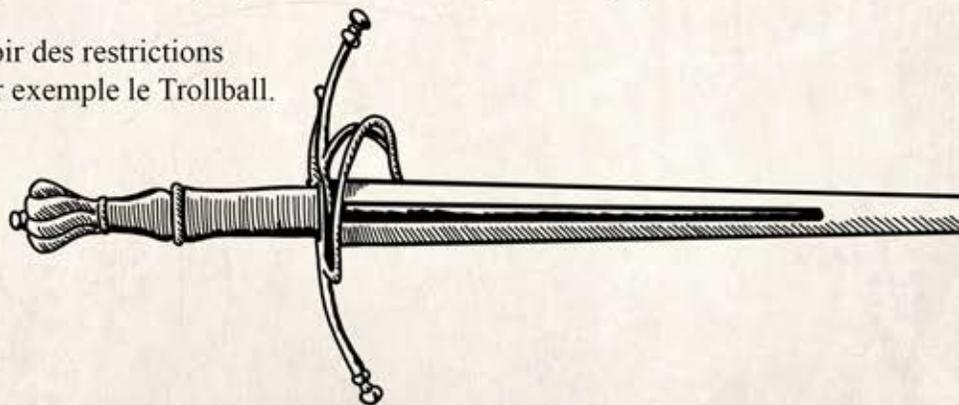
Homologation

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.

Toutes armes ou boucliers pénétrant dans une zone de combat doivent être munis d'une étiquette d'homologation. Il est de la responsabilité de chacun des participants de faire homologuer son matériel s'il désire prendre part aux combats. Un point d'homologation fixe est prévu pour la vérification de l'armement et des boucliers lors de chacune des activités du Duché de Bicolline. Si le matériel est autorisé par l'organisation, il sera alors identifié à l'aide d'une étiquette d'homologation.

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 participant contrevenant à cette règle peut se voir expulsé de l'activité sur le champ.
- Un maréchal peut refuser une arme dont le poids est excessif ou mal distribué, pouvant comporter un enjeu de sécurité.
- Un maréchal peut refuser une arme dont il ne reconnaît pas facilement le concept de fabrication ou son origine.
- Une arme dont le fabricant ne permet pas l'estoc sera refusé.
- Une arme sécuritaire ne l'est plus si utilisée avec trop de force et sans discernement. Chaque participant doit garder en mémoire que c'est la touche qui compte et non sa force.
- Bicolline utilise le système métrique. Le système impérial est présent dans ce document 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 du jeu toute arme, projectile, bouclier ou pièce d'équipement sans préavis ni justification.
- Certaines activités sur le site peuvent avoir des restrictions supplémentaires aux règles générales, par exemple le 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 homologables.
- 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")

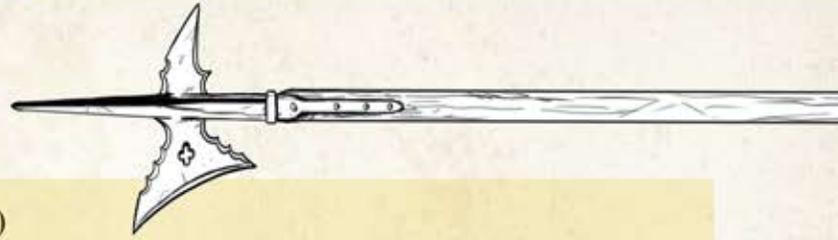
Homologation

- 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.
- Aucune articulation permise.



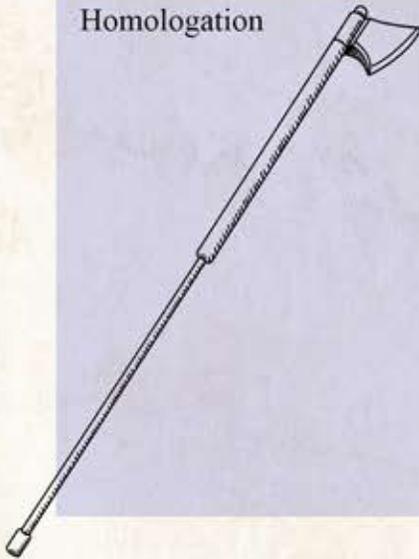


Armes d'hast



Longueur 180 à 214 cm (72 à 84")

Homologation



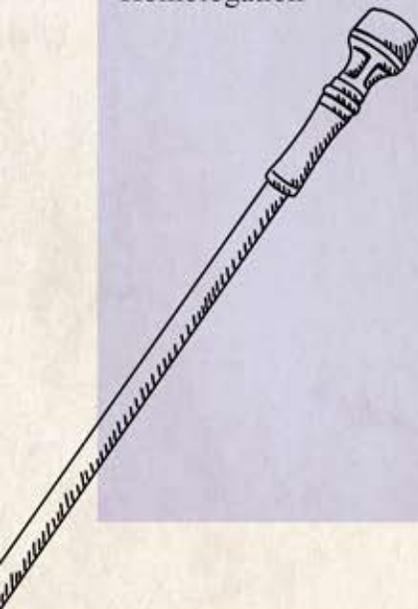
- Extrémités du squelette sécurisées.
- Doit être recouverte de protection de la pointe à la garde.
- La pointe doit être rembourrée et sécuritaire pour l'estoc.
- Densité de mousse suffisante pour ne pas sentir le squelette.
- Aucune articulation permise.
- Une section ininterrompue de mousse, d'un minimum de 90cm (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.
- Doit avoir une forme qui indique clairement la capacité à donner un coup de tranche.
- Le poids de la tête ne doit pas dépasser 900 grammes (2 livres).

Armes d'estoc (Lance)



Longueur 214 à 274 cm (84 à 108")

Homologation



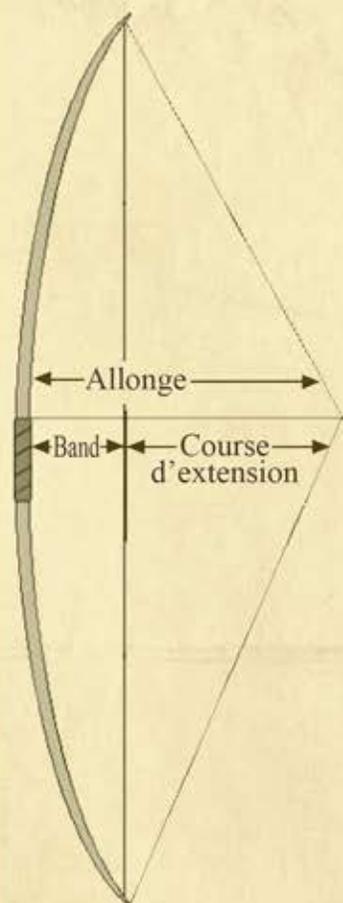
- Extrémités du squelette sécurisées.
- Doit être recouverte de protection de la pointe à la garde.
- La pointe doit être rembourrée et sécuritaire pour l'estoc.
- Densité de mousse suffisante pour ne pas sentir le squelette.
- Aucune articulation permise.
- Une section ininterrompue de mousse, d'un minimum de 90 cm (36") de protection sous la tête de l'arme.
- Base ou pommeau protégé 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.
- La pointe de la lance doit faire au moins 5 cm (2") de diamètre.
- 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.



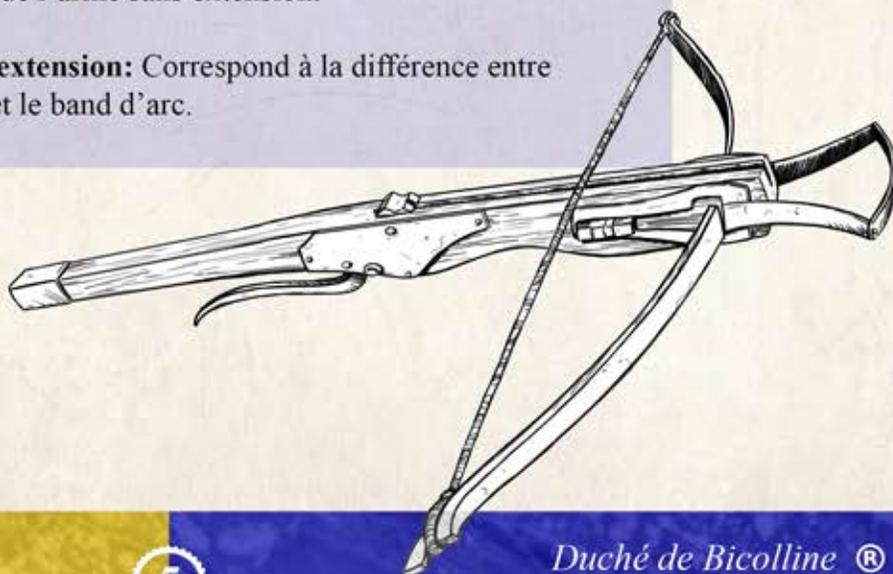
Armes de tir

Arc et Arbalète

Homologation



- L'effort maximal de projection ne doit pas dépasser 2 joules.
- Les armes à poulie sont interdites.
- Pour connaître la tension maximale autorisée pour une arme correspondant à un effort maximale 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'), elle sera refusée à l'homologation, même si elle entre dans les valeurs acceptées du tableau. De plus elle pourrait être retiré durant l'activité. Un test sur plaque de pression ou autre test mécanique pourrait être exigé.

Tension maximale des armes

Course d'extension en pouce	Course d'extension en cm	Tension maximale en lbs	Tension maximale 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



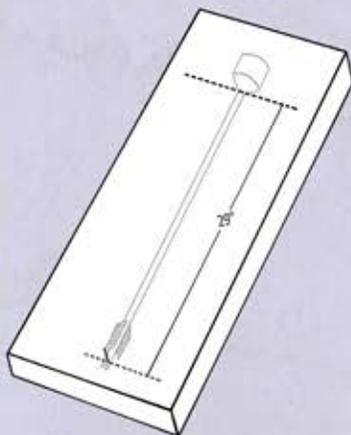
Projectiles

Flèches et carreaux

Longueur

Une allonge maximale de 73,7 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 et marqués.
- Seules les tiges en fibres de verre ou de carbone sont acceptées.

Javelines

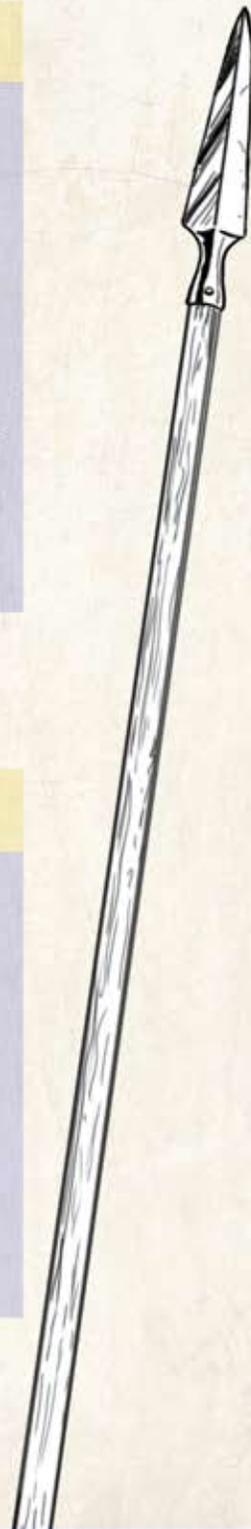
Longueur

130 à 154 cm (51 à 60")

Homologation



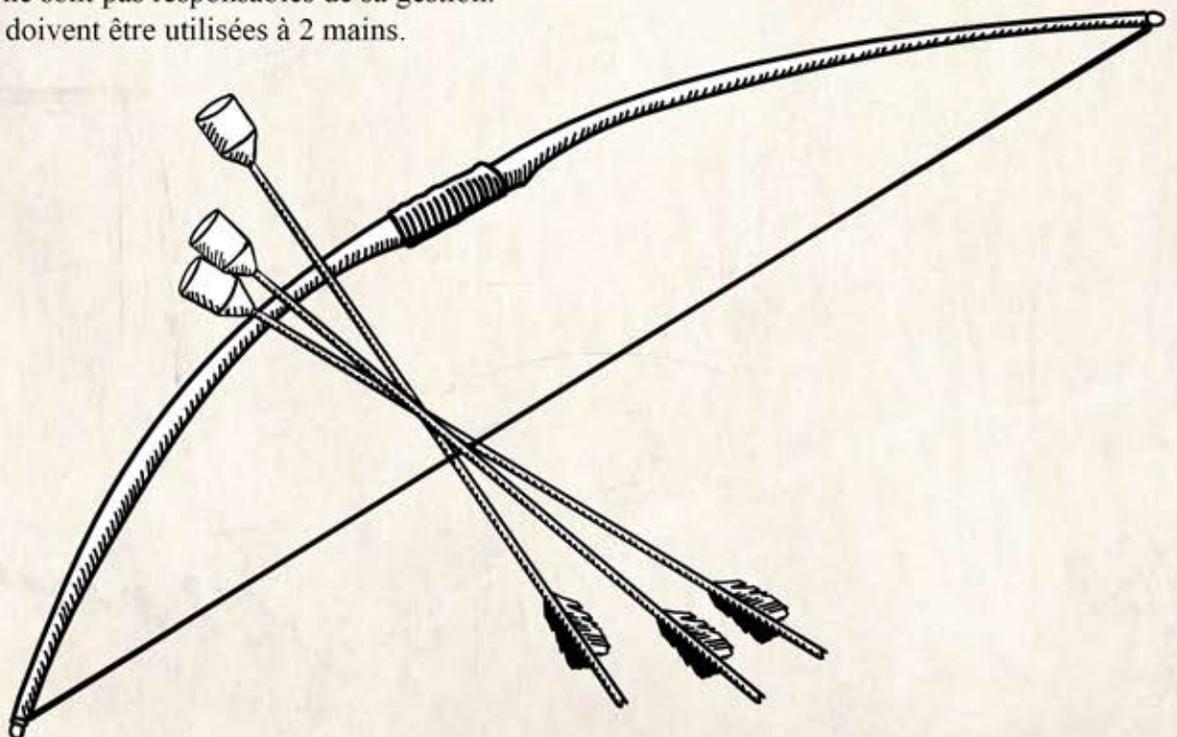
- Extrémité de la pointe du squelette sécurisée.
- Pointe du squelette de la javeline fixée de façon à ce que le squelette ne puisse en **aucun temps** passer au travers de la protection de la pointe.
- Finition de la pointe avec suffisamment de protection pour **qu'en tout temps**, l'œil soit protégé d'un impact.
- La pointe se doit d'être une surface plate d'un minimum de 5 cm (2") de diamètre.
- Doit être clairement identifiable comme une javeline.
- Les ailerons doivent être en mousse.





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 1,8 mètres (6') 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 ne sont pas acceptées. La pointe se définit comme étant le dernier tiers de lame.
- Les réparations avec "duck tape" ou un équivalent qui restent relativement mineures, autres qu'à la pointe (premier tier de la lame ou premier quart de l'arme complète, le plus court des 2) peuvent être acceptées, mais la reconstruction d'une partie de l'arme ne sera pas acceptée.
- Les 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 participant qui combat à l'arc ou à l'arbalète devra posséder au moins 6 projectiles sur sa personne pour être admis sur le champ de bataille.
- Si une arme, projectile, bouclier ou autre pièce d'équipement est retiré du jeu, Bicolline et ses représentants ne sont pas responsables de sa gestion.
- Les arbalètes doivent être utilisées à 2 mains.





Boucliers

Boucliers

Superficie

0 à 1.12 m² (12 pieds carré)

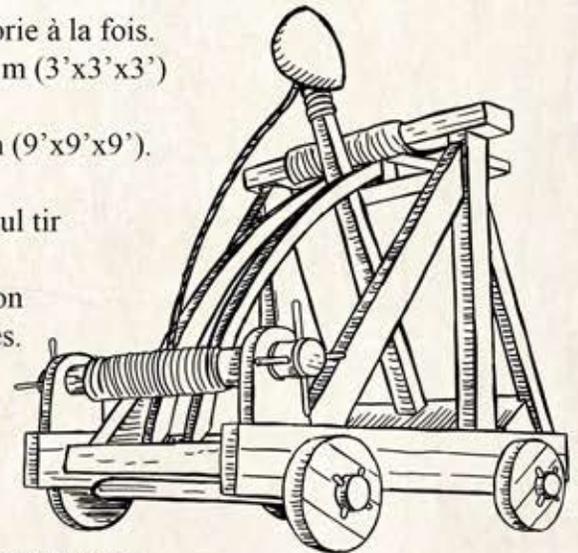
Homologation

- 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 baliste, le canon, le pavois et la catapulte.
- Les machines de guerre ne peuvent appartenir qu'à une seule catégorie à la fois.
- Les dimensions minimales, sans la décoration, sont de 1m x 1m x 1m (3'x3'x3') (Mesures prises sur la partie la plus longue).
- Les dimensions maximales, avec décoration, sont de 3m x 3m x 3m (9'x9'x9').
- Le poids minimal est de 50kg (110 lbs).
- La portée en tir direct doit être de 30 m (100 pieds) et moins. Un seul tir au-dessus de cette distance disqualifie une machine de guerre.
- Une machine de guerre doit comprendre un anneau pour mousqueton situé sur sa partie avant. L'anneau doit être visible et libre d'entraves.
- La machine de guerre nécessite 2 à 3 opérateurs pour ses déplacements, ceux-ci sont identifiés par un brassard rouge.
- Un seul opérateur par machine de guerre est autorisé à lancer des projectiles. Il s'agit de l'artilleur et est également identifié 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 leur puissance.





Projectiles des machines de guerre

Trait de Baliste

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

Boulets de canon, Bombarde

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

Boulets de catapulte, Trébuchet

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



Les Monstres

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

Avant même d'espérer être homologué, tout monstre doit soumettre une histoire qui explique sa provenance et son passé, que l'organisation doit avoir vu et approuvé.

Le critère principal dans la création d'un monstre est l'apparence; il doit, sans l'ombre d'un doute, posséder une apparence monstrueuse par sa masse, sa grandeur, son équipement, sa texture, son encombrement, etc.

Exemple :

- **Sa masse ou sa grandeur** : Les monstres doivent mesurer plus de 2.15 m (7') et être suffisamment encombrants 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 doivent être clairement différents d'un guerrier de grande taille en armure. Il existe beaucoup d'orques, de gobelins, d'elfes noirs et autres créatures qui, sur le champ de bataille, ne sont pas considérés comme des monstres. Si vous retirez votre masque ou un élément spécifique de votre costume, les autres joueurs vont-ils toujours penser que vous êtes un monstre? Inspirez-vous la crainte et/ou le respect?
- **Historique** : Quelle est la raison role-play pour l'apparition de votre monstre dans l'univers de Bicolline? Est-ce la première fois que l'on entend parler de vous? Cadrez-vous dans le scénario ou l'univers de Bicolline?
- **Les détails** : Votre monstre est-il soigné et plein de détails de la tête aux pieds?
- **Power Player** : Votre monstre est-il conçu pour abuser des règlements? Est-il bien balancé?
- **Armement** : Un monstre peut utiliser des armes de 1,52m (60") ou une arme et un bouclier.

Ce sont tous des critères subjectifs et il nous est impossible d'être plus précis sans devenir limitatif. Ce sera donc à l'homologation de trancher sur tous points qui pourrait porter à confusion.

Prérequis pour interpréter un monstre :

- Avant le 1er juin de chaque année, faire parvenir au comité combat (combatGB@bicolline.org) l'historique du monstre, toutes images, croquis, concept disponible pour une pré-évaluation et/ou renouvellement. Le monstre sera ajouté et/ou conservé au bestiaire si conforme. Il est important de communiquer toutes modifications apportées à un monstre.
- Lors de l'homologation (qui reste obligatoire), c'est le participant incarnant le monstre sur le champ de bataille qui doit se présenter entièrement costumé et armé. Seule une créature apparaissant au bestiaire pourra être homologué
- Le monstre doit fournir une autre personne qui agira à titre de préposé au monstre. Cette personne devra avoir été désignée à l'avance et avoir suivi une formation obligatoire en ligne auparavant.