



TOURNOIS

Cahier de référence
Grande Bataille de Bicolline – Édition 1025

Version 1, Juillet 2025



Duché de
BICOLLINE

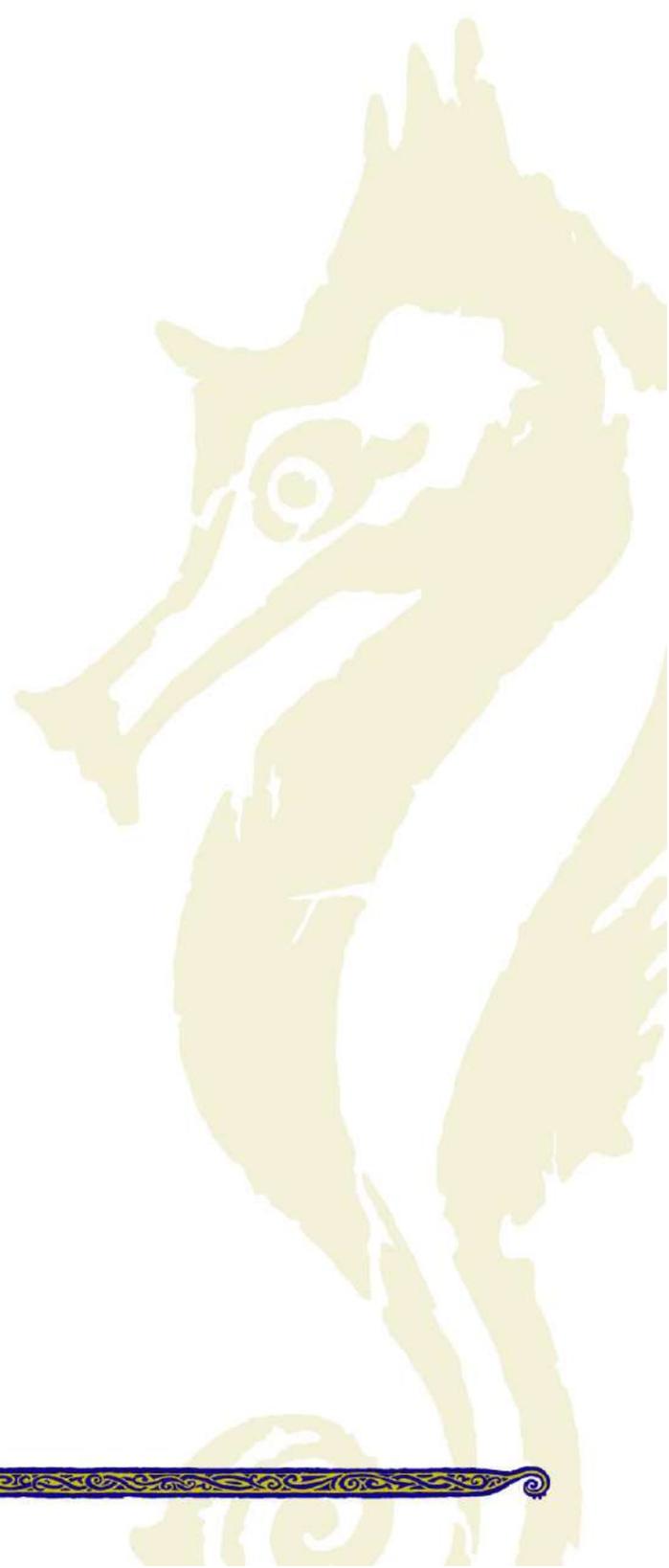




TABLE DES MATIÈRES

ÉQUIPE	1
Équipe de coordination	1
Organisateurs de tournois	2
RÈGLES DE COMBAT	2
HORAIRES	2
INSCRIPTION AUX TOURNOIS	3
REMISE DES PRIX	3
ARTILLERIE	4
Description.....	4
Règles du tournoi.....	6
Prix	6
ASSASSINS	7
Description.....	7
Règles du tournoi.....	7
Prix	8
CAMPEMENT DÉCORUM	9
Description.....	9
Règles du tournoi.....	9
Prix	10
CERCLE DE LOREN	11
Description.....	11
Règles du tournoi.....	11
Prix	12
CHAMPIONS.....	13
Description.....	13
Règles du tournoi.....	13
Prix	14



CHASSE DE KROFT	15
Description.....	15
Règles du tournoi.....	15
Prix	15
COMBATS D'ARCHERS	16
Description.....	16
Règles du tournoi.....	16
Prix	17
Annexe.....	17
COURSE DE KROFT.....	21
Description.....	21
Règles du tournoi.....	21
Prix	21
DÉFI CUTPURSE DE LA GREAT VIOLET COMPANY.....	22
Description.....	22
Règles du tournoi.....	22
Prix	23
ÉCHECS DU BARON.....	24
Description.....	24
Règles du tournoi.....	24
Prix	25
ENDURANCE DU GUERRIER.....	26
Description.....	26
Règles du tournoi.....	26
Prix	27
ÉPREUVES DE FORCE	28
Description.....	28
Règles du tournoi.....	28
Prix	30
Annexe.....	31



FINES LAMES	38
Description.....	38
Règles du tournoi.....	38
Prix	40
FRANCS ARCHERS	41
Description.....	41
Règles du tournoi.....	41
Prix	43
GLADIATEURS	44
Description.....	44
Règles du tournoi.....	44
Prix	45
PÉTANQUES	46
Description.....	46
Règles du tournoi.....	46
Prix	46
Annexe.....	47
TACTIKA	49
Description.....	49
Règles du tournoi.....	49
Prix	50
Annexe.....	50
TROLLBALL	53
Description.....	53
Règles du tournoi.....	53
Prix	54
Annexe.....	55

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



La Grande Bataille de Bicolline est un événement immersif et participatif au cœur du plus grand rassemblement médiéval-fantastique en Amérique du Nord! Laissez-vous porter par la magie d'un village médiéval et rencontrez des personnages uniques et colorés. Elfes, orcs, pirates, monstres, mages, courtisanes et valeureux chevaliers se rassemblent pendant sept jours, au cours desquels se succèdent spectacles, banquets, festes, tournois, rencontres, jeux, combats... et qui mèneront près de 7 000 participants vers une bataille épique!

ÉQUIPE

La mise sur pied d'un événement d'une telle envergure est possible uniquement grâce à l'implication d'une équipe dédiée pour qui la réussite de l'événement prime. L'équipe de coordination Tournois de l'édition 1025 de la Grande Bataille de Bicolline est composée d'un coordonnateur épaulé par un adjoint, des responsables, des chefs d'équipes et, bien évidemment, une équipe dévouée d'organiseurs de tournois et volontaires.

tournois@bicolline.org

ÉQUIPE DE COORDINATION



Geneviève Forcier
Coordonnatrice
Tournois



Roxane St-Yves
Adjointe Tournois
Responsable
Tournois



Jonathan Verville
Responsable
Trollball



Vincent Michaud
Responsable
Tournois



ORGANISATEURS DE TOURNOIS

Artillerie : Alexandre Gaboury-Pauzé
Assassins : Beatrice Bee Krakora
Cercle de Loren : Étienne Ouimet
Champions : Louis Godbout
Chasse de Kroft : Caleb Hand
Combats d'archers : Olivier Ulysse
Course de Kroft : Caleb Hand
Défi Cutpurse de la Great Violet Company : Mark Kowaliszyn
Échecs du Baron : Dany Adam
Endurance du guerrier : Julien Charlebois
Épreuves de force : Mathieu Dumontet
Fines lames : Louis Godbout
Francs archers : Étienne Ouimet
Gladiateurs : Louis Godbout
Pétanques : Carolyne Ménard
Tactika : Éric D'Anjou

RÈGLES DE COMBAT

Certains tournois suivent les règles de combat régulières du Duché de Bicolline. Elles sont disponibles ici : <https://bicolline.org/guide-participant/regles-de-combat/>.

HORAIRES

L'horaire des différents tournois est disponible dans le document de programmation de la Grande Bataille de Bicolline : <https://bicolline.org/programmation-officielle/>. Veuillez le consulter régulièrement afin de prendre note des changements, s'il y a lieu.



INSCRIPTION AUX TOURNOIS

Afin de mieux prévoir les ressources, affrontements et plateaux, certains tournois ont désormais des périodes de préinscription avant la Grande Bataille de Bicolline :

- Campement décorum : <https://forms.cloud.microsoft/r/YepkdZ5wrB>
- Combat d'archers : <https://forms.cloud.microsoft/r/D0kFJaeQLE>
- Fines lames : <https://forms.cloud.microsoft/r/rrrfH7LRBH>
- Tactika : <https://forms.cloud.microsoft/r/h4Jf18PeM1>
- Trollball : <https://forms.cloud.microsoft/r/D0kSi5JWbs>

À moins d'indication contraire dans ce document, l'inscription pour les autres tournois se fait pendant la Grande Bataille de Bicolline au même endroit où le tournoi a lieu, 30 minutes avant le début de la première plage horaire du tournoi.

REMISE DES PRIX

Les prix de chaque tournoi (en solars ou autre) seront remis sur place aux vainqueurs immédiatement suivant la fin du tournoi.

Nous avons aussi le plaisir de vous inviter à la cérémonie de remise des prix en l'honneur de nos vaillants champions. **C'est un rendez-vous le vendredi 15 août à 19h00 à la Fosse aux monstres pour la remise des trophées et médailles et la prise des photos officielles.** Leurs exploits, leur détermination et leur talent auront illuminé les terres du Duché de Bicolline et nous sommes impatients de les célébrer ensemble.



ARTILLERIE

DESCRIPTION

Une compétition unique, teintée de l'éclat médiéval, approche à grands pas. Les tambours résonnent, annonçant le rassemblement des esprits éminents et des ingénieurs les plus talentueux, tous réunis pour une célébration de l'ingéniosité et du génie humain.

Alors, ô valeureux architectes de la destruction, préparez-vous à l'ultime défi. Rejoignez-nous dans cette compétition empreinte de magie médiévale, où les machines de guerre révéleront leur véritable potentiel. Que les dieux du combat vous accompagnent et que votre génie illumine les cieux. Que l'histoire retienne votre nom et que vos créations éternelles inspirent les générations futures. Venez, et que la compétition commence!

MIXTE ET CANONS

La compétition ne se limitera pas seulement à la force brute et à la puissance de feu, mais elle scrutera chaque détail avec précision. La rapidité de vos machines de guerre, l'efficacité de vos opérateurs, la cadence de tir, l'esthétisme de vos créations et, bien sûr, la précision de vos tirs, tout sera évalué. Votre adresse et votre habileté vous permettront peut-être de graver votre nom dans les annales de l'art de la guerre, devenant ainsi les héros de ce tournoi légendaire.

Épreuve 1

- Les redoutables machines de guerre s'élancent tour à tour depuis la ligne de départ, chevauchant vaillamment vers la première ligne de tir au sol. Leur quête : atteindre la cible le plus rapidement possible.
- Trois tirs sont accordés à chacune de ces machines de destruction, qui devront viser avec précision.
 - La première cible, à une distance de 20 pieds, se dresse fièrement devant eux.
 - Une fois touchée, les machines se repositionnent et tirent vers la deuxième cible, toujours à 20 pieds.
 - Puis, telles des bêtes de guerre, elles s'élancent vers la deuxième ligne de tir au sol, prêtes à pourfendre la troisième cible de trois tirs redoutables.
- Lorsque le dernier projectile est lancé, le temps s'immobilise, figeant l'issue de l'épreuve.



- Chaque projectile qui atteint sa cible vaut un point.
- Le plus rapide se voit récompensé de trois points, le second de deux points et le troisième d'un point. Les autres repartent bredouilles.

Épreuve 2

- Trois cibles immobiles et une cible mouvante se dressent devant les machines.
- Les cibles immobiles sont positionnées à une distance de 25 pieds, défiant quiconque osant les approcher. Les équipes ont deux minutes pour atteindre le plus de cibles possibles, décochant autant de projectiles qu'ils le désirent.
- Mais attention! Après une minute, TIBERIUS est invoqué! Tel un spectre, il erre devant les cibles, défiant les machines de le toucher. Toucher TIBERIUS une seule fois vaut cinq points.
- Les autres cibles, tout autant prestigieuses, valent un point par tir qui les atteint.

Épreuve 3

- Les cibles sont soigneusement agencées à des distances de 20, 30 et 40 pieds, échelonnées comme les épreuves d'un défi ancestral.
- Chaque équipe dispose de trois tirs par cible.
- Une fois touchée, une cible ne peut plus être visée.
- Les cibles, selon leur distance, rapportent respectivement un, deux et trois points, offrant aux machines de guerre la chance d'accumuler gloire et renommée.

ÉCLAT POMPEUX

Pour les machines de guerre les plus grandioses, captivantes et envoûtantes, il est possible de remporter la première place du concours Éclat Pompeux ! Déployez vos bannières et sonnez vos trompettes! Que le plus éclatant triomphe!



RÈGLES DU TOURNOI

- Équipe d'au maximum six participants (opérateurs).
- Chaque machine de guerre doit se présenter avec ses opérateurs et tous ses projectiles.
- Chaque machine de guerre doit être homologuée au kiosque d'homologation immédiatement avant le tournoi (se référer à l'horaire d'homologation).
- Les consignes précises du tournoi seront communiquées aux participants sur place.
- Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fairplay et en ne discutant pas leurs décisions.
- Les souliers à crampons sont interdits.

PRIX

MIXTE

1^{er} place : 500 solars et 1 point de notoriété

2^e place : 250 solars

3^e place : 100 solars

CANONS

1^{er} place : 500 solars et 1 point de notoriété

2^e place : 250 solars

3^e place : 100 solars

ÉCLAT POMPEUX

500 solars et 1 point de notoriété



ASSASSINS

DESCRIPTION

Dans l'ombre des murailles anciennes, au cœur des terres de Bicolline, un tournoi sinistre prendra place, orchestré par l'Été invincible. C'est là, lors de cette rencontre annuelle, que les assassins les plus habiles se lèveront, prêts à démontrer leur discrétion, leur mortalité implacable et leur résilience inébranlable. La devise qui résonne dans les couloirs obscurs : tuer ou être tué.

Osez-vous vous mesurer à ces ombres fugitives et devenir le prochain maître assassin ?

RÈGLES DU TOURNOI

- Coût d'inscription : 10 solars
- Le son des trompettes annonce le début et la fin du tournoi. Les participants peuvent arriver à l'heure voulue, mais une fois le brassard apposé, il n'est pas possible de le retirer à moins d'être assassiné.
- Le tournoi prend place dans la Vieille ville, du 1540 jusqu'au quai de la Coque Rouge.
- L'objectif est d'éliminer le plus grand nombre d'adversaires et prendre possession de leur brassard.
 - Il y a assassinat lorsqu'un coup est porté au corps (torse et dos) ou à la tête.
 - Si un coup est porté à un membre, il est possible de combattre ou fuir. Votre membre touché repousse par la suite.
 - Pour qu'un assassinat soit comptabilisé, le brassard (deux morceaux) doit être pris de la victime lors de l'assassinat, puis remis aux organisateurs.
 - Le brassard doit être placé autour du bras GAUCHE, entre l'épaule et le coude, et doit être visible, c'est-à-dire ne pas être caché par aucun vêtement, cape ou autre.
 - Lorsqu'un participant perd son brassard, il ne peut plus commettre d'assassinat jusqu'à la fin de la partie.
 - Si un participant parvient à demeurer en vie jusqu'à la fin du tournoi, son brassard est inclus à son total.



- À la fin du tournoi ou une fois assassinés, les participants doivent se rendre aux abords de la lice de Trollball pour enregistrer ses assassinats.
- En cas d'égalité, un duel sera organisé.
- **Il est interdit d'obtenir l'aide de non-participants.**
- Les participants ne peuvent pas s'organiser en équipe.
- Les pièces d'armures n'offrent aucun point de protection. **C'est la touche qui compte et non sa force.**
- Une seule dague (30 cm) par participant est autorisée.
- Il y aura des arbitres en jeu, identifiables. Ceux-ci ne vous aideront pas.
- En cas d'infraction, les arbitres se réservent le droit de disqualifier les participants.
- Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fairplay et en ne discutant pas leurs décisions.

PRIX

Les prix seront détaillés au moment de l'inscription.



CAMPEMENT DÉCORUM

DESCRIPTION

La guilde ayant le plus beau campement se verra couronnée d'un trophée et d'une récompense digne de sa grandeur. Que résonnent les marteaux, que flamboient les torches, que scintillent les ornements! Vos talents artisanaux, vos rêveries, vos labours partagés seront les bijoux de cette joute où seuls brillent l'originalité et le charme! Qui sait quel destin vous attend... Peut-être serez-vous les fiers vainqueurs!

RÈGLES DU TOURNOI

Seuls les campements et constructions du Duché de Bicolline ayant complété leur préinscription sont admissibles. Se référer à la section *Inscription aux tournois*.

Nouveauté cette année, les guildes peuvent désormais soumettre leur candidature pour l'une ou l'autre de deux catégories :

****NOUVEAUTÉ****

- **Construction** : Emplacement de guilde qui doit contenir au minimum une construction permanente. L'emplacement dans son ensemble sera considéré et non pas uniquement les constructions (tentes décorum, aires communes, etc.).
- **Campement** : Emplacement de guilde composé de tentes décorum. L'emplacement dans son ensemble sera considéré.

Les campements et constructions ayant obtenu le meilleur score selon les critères ci-dessous seront déclarés gagnants dans leur catégorie respective. Chaque critère peut rapporter jusqu'à cinq points, pour un total maximal de 35 points.

- Propreté générale et entretien des installations (bâtiments, tentes, etc.).
- Aménagement de l'emplacement dans son ensemble.
- Absence d'éléments non-décorum visibles.
- Aspects visuels et identification de la guilde.
- Ambiance, accessibilité et hospitalité.
- Originalité du concept et niveau d'émerveillement (effet « wow »).
- Créativité dans le camouflage des anachronismes.



Le jury est composé de quatre membres issus de différentes guildes, de l'Équipe de coordination Tournois ainsi que d'un représentant de la guilde gagnante de l'année précédente. Le jury effectuera sa tournée d'évaluation selon un horaire prédéterminé. Les résultats seront annoncés lors de la remise des prix à la Fosse aux monstres, le vendredi.

PRIX

CATÉGORIE CONSTRUCTION

500 solars, 1 point de notoriété et le trophée

CATÉGORIE CAMPEMENT

500 solars, 1 point de notoriété





CERCLE DE LOREN

DESCRIPTION

Une compétition légendaire se prépare : le tournoi du Cercle de Loren. Comme les flèches volantes qui percent le ciel, les archers les plus habiles se rassemblent pour se mesurer dans une épreuve d'adresse, de précision et de rapidité. Dans une symphonie d'arc et de corde, les flèches s'envolent, frôlant la cible avec une grâce envoûtante. Serez-vous assez audacieux pour rejoindre les rangs des archers légendaires et inscrire votre nom dans les annales du Cercle de Loren, là où la maîtrise de l'arc et l'élégance de la flèche sont portées à leur apogée?

RÈGLES DU TOURNOI

- Ronde de qualification à élimination double.
- Ronde finale à élimination simple réunissant les 16 meilleurs archers de la ronde de qualification.
- Combat un contre un : deux archers se font face autour d'un cercle de 30 pieds de diamètre avec trois flèches en main.
 - Une flèche 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.
- Le premier archer à comptabiliser deux touches remporte le match.
- Les participants doivent avoir leur propre équipement (homologué au préalable) : un arc et trois flèches.
- Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fairplay et en ne discutant pas leurs décisions.
- Les souliers à crampons sont interdits.



PRIX

1^{er} place : 300 solars et le trophée

2^e place : 200 solars

3^e place : 100 solars





CHAMPIONS

DESCRIPTION

Dans les terres médiévales, un tournoi d'exception se prépare. Les courageux combattants ont l'opportunité de choisir parmi une panoplie d'armes et de brandir fièrement leur bouclier. Depuis des années, les plus redoutables guerriers du Duché de Bicolline se mesurent dans cette compétition, offrant ainsi un spectacle captivant pour notre plus grand plaisir.

Préparez-vous à être témoin de l'adresse, de la force et de la stratégie déployées par ces vaillants combattants. Que les dieux de la guerre vous guident alors que vous plongez dans cet affrontement médiéval, où seuls les meilleurs sortiront victorieux et laisseront leur nom gravé dans les mémoires.

RÈGLES DU TOURNOI

- Combats un contre un.
- Le tournoi est monté selon le principe de double élimination. Chaque participant a donc au minimum deux affrontements avant d'être éliminé.
- Les pièces d'armures, incluant le casque, n'offrent aucun point de protection. **Pour des raisons de sécurité, le port du casque et d'une protection pour les yeux est fortement encouragé.**
- Les règles de combat sont celles du champ de bataille (se référer à la section *Règles de combat* ci-dessus).
 - **C'est la touche qui compte et non sa force.**
 - Un participant faisant preuve d'agressivité ou de violence envers les autres participants ou les arbitres peut être exclus du tournoi.
 - Un coup est annulé si le vainqueur de l'échange est le participant qui a frappé au visage/trop fort de sorte qu'un arbitre soit intervenu.
 - Si le comportement dangereux souligné par les arbitres se répète, le participant perd son match.
 - Aucun contact physique (disqualification automatique).



- Les participants doivent avoir leur propre équipement (homologué au préalable) :
 - Armes de moins de 152 cm (60").
 - Bouclier.
- Les participants peuvent avoir des armes différentes.
 - 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'armes entre les rondes du tableau de classement.
- Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fair-play et en ne discutant pas leurs décisions.
- Les souliers à crampons sont interdits.

PRIX

1^{er} place : 300 solars

2^e place : 200 solars

3^e place : 100 solars





CHASSE DE KROFT

DESCRIPTION

Pouvez-vous retrouver un ensemble d'objets aléatoires à travers le Duché de Bicolline le plus rapidement possible ? Si vous avez répondu oui, alors cet événement est fait pour vous.

RÈGLES DU TOURNOI

- Les participants peuvent s'inscrire seul ou en équipe.
- Les participants recevront une liste d'objets à collecter le plus rapidement possible.
- Les objets doivent être remis avant la fin du tournoi à un arbitre qui demeurera à l'Auberge.
- Le participant ou l'équipe ayant récupéré le plus d'objets de la liste remportera le prix et l'honneur d'être déclaré vainqueur.
- Tous les objets doivent être restitués aux participants.

PRIX

En cas d'égalité, le prix sera partagé équitablement entre les participants ou équipes.

1^{er} place : 200 solars

2^e place : 100 solars

3^e place : 50 solars



COMBATS D'ARCHERS

DESCRIPTION

Une discipline de combat par équipe émerge sur nos terres. 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 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.

RÈGLES DU TOURNOI

L'inscription à ce tournoi se fera en préinscription. Se référer à la section *Inscription aux tournois* pour les détails.

Vous n'avez pas d'équipe mais vous désirez essayer le Combat d'archers? Vous pouvez vous présenter sur place durant la période d'inscription et nous vous trouverons une équipe.

- Deux ligues : compétitif et amical.
- Tournoi à la ronde (round robin), mode élimination.
- Affrontements de deux équipes de six participants.
- Équipement :
 - Les flèches sont fournies sur place.
 - Un arc homologué et un masque sont fournis aux participants qui n'ont pas leur propre équipement.
 - Les participants peuvent utiliser leur propre masque et arc s'il est homologué au préalable.
- L'équipe vainqueur sera celle qui aura remporté le plus de manches en 15 minutes.



PRIX

COMPÉTITIF

1^{er} place : 800 solars et 1 point de notoriété

2^e place : 500 solars

3^e place : 250 solars

AMICAL

1^{er} place: 400 solars

2^e place: 200 solars

3^e place: 100 solars

ANNEXE

FAIRPLAY

- Tout abus verbal ou physique est interdit.
- Le respect des participants et des arbitres est très important.
- **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 tranchera au besoin, mais le participant 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** : Afin d'éviter la confusion entourant les participants morts, un participant ne peut pas se cacher près des participants éliminés.



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 tire à partir de la zone des morts, il est mort.
- Les structures sur le terrain ne peuvent pas être déplacées.

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.

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'elles 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.

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 en vie tous les participants morts de son équipe.

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 secondes suivant un attrapé ou un ballon tombé.

ÉLIMINATION

- **Élimination** : Un participant est éliminé s'il est touché par une flèche et qu'il ne parvient pas à l'attraper avant qu'elle 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

- Tout ce qui va contre le « faiplay » constitue une faute. Se référer à la section *Fairplay*.
- 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.
- Un participant peut se faire expulser de la partie s'il commet quatre fautes ou une faute grave.



COURSE DE KROFT

DESCRIPTION

Êtes-vous rapide, intelligent et adroit? Êtes-vous doué avec une lance, une épée ou un arc? Si vous avez répondu oui à l'une de ces questions, alors cet événement est fait pour vous! La Course de Kroft est une compétition qui vous demande de vous déplacer rapidement à travers le Duché de Bicolline tout en accomplissant une série de défis différents. Certains sont physiques, d'autres sont intellectuels, mais tous sont amusants.

RÈGLES DU TOURNOI

- Équipes composées d'entre trois et cinq participants.
- Au début du tournoi, un arbitre expliquera le premier défi à accomplir.
- Une fois ce premier défi accompli, les équipes recevront une enveloppe contenant une carte et quatre autres défis à relever.
 - Ces défis peuvent être faits dans n'importe quel ordre.
 - Une équipe reçoit un jeton pour chaque défi réussi.
- Une fois les cinq jetons ramassés, les équipes doivent retourner au point de départ de la course afin de connaître le défi final.

PRIX

1^{er} place : 200 solars

2^e place : 100 solars

3^e place : 50 solars



DÉFI CUTPURSE DE LA GREAT VIOLET COMPANY

DESCRIPTION

Vous pensez être intelligent, sournois et, surtout, patient? Participez au Défi cutpurse de la Great Violet Company! Le défi se déroule du lundi au vendredi, de jour comme de nuit. En vous inscrivant, vous recevrez une pochette rouge sur laquelle des pinces à linge seront attachées. Vous devez porter la pochette en tout temps, et protégez vos pinces à linge du vol pendant le défi tout en tentant de voler les pinces des autres. Celui qui a le plus de pinces à linge à la fin du défi sera nommé le roi des pickpockets et aura toute la gloire qui va avec un tel titre. Que le meilleur pickpocket gagne!

RÈGLES DU TOURNOI

- Modalités particulières :
 - Frais de participation : 10 solars, ce qui formera une cagnotte.
 - Le décompte des points se fait de 9h00 à 10h00 le vendredi à la Vieille taverne, ou en trouvant un organisateur avant ce moment. Ne soyez pas en retard car un participant qui ne se présente pas déclare forfait.
 - Veuillez ramener les pochettes et les pinces à linge aux organisateurs à la fin du tournoi.
- Les participants recevront une pochette rouge sur laquelle des pinces à linge seront attachées :
 - La pochette elle doit être portée à l'avant à votre ceinture ou votre taille (évitiez l'entre-jambe ou toute autre zone privée du corps).
 - La pochette doit être visible et ne doit pas être couverte ou cachée.
 - Un participant ne peut pas tenter de voler les pinces d'un autre participant si sa propre pochette n'est pas visible.



- La pochette doit être portée en tout temps pendant le tournoi, sauf lors des baignades et des combats.
- Le vol ne peut pas se faire si la victime ne porte pas sa pochette : ce n'est pas indicateur de votre talent de pickpocket!
- Un participant doit tenter de voler les pinces d'un autre participant sans se faire prendre. Si la victime dénonce le vol à l'intérieur de trois secondes, les pinces volées doivent lui être remises.
- En tant que cible, il est possible de repousser rapidement la main qui cherche à piquer votre pochette, mais cela doit être fait de façon respectueuse. Si un contact est fait avec la main du voleur, ce voleur est dans l'obligation de remettre une de ses pinces à sa cible.
- Toutes les pinces, y compris celles qui sont volées avec succès, doivent être attachées à l'extérieur de la pochette rouge et ce même s'il y a un grand nombre de pinces. Aucune pince doit se trouver à l'intérieur de la pochette. Au pickpocket de trouver une façon de les exposer!
- Les pinces à linge perdues en raison de négligence, d'un accident ou de la malchance ne seront pas remplacées.
- Les pinces à linge cassées ne comptent pas.
- La tromperie, l'habileté et la distraction sont des outils de choix pour acquérir toutes les pinces à linge. Il est cependant interdit de les échanger, acheter, ou négocier ou encore d'assassiner un adversaire pour lui en dérober! Le Défi cutpurse se veut un tournoi où seules les compétences sont mises de l'avant.

PRIX

En cas d'égalité, le prix sera partagé équitablement entre les vainqueurs.

1^{er} place : 15% de la cagnotte jusqu'à concurrence de 225 solars

2^e place : 10% de la cagnotte jusqu'à concurrence de 150 solars

3^e place : 5% de la cagnotte jusqu'à concurrence de 75 solars



ÉCHECS DU BARON

DESCRIPTION

Un tournoi d'exception prend forme. Ici, les combats prennent une tournure différente, car les stratèges échangent le champ de bataille pour l'échiquier, dévoilant ainsi l'ingéniosité de leurs tactiques et l'imprévisibilité de leurs mouvements de troupes, tout cela dans la quête de la victoire. Rien n'est jamais clair ou évident dans cette guerre d'esprits où chaque décision peut changer le cours du destin.

Préparez-vous à plonger dans cette bataille d'intelligence, où les esprits les plus brillants rivaliseront pour dominer le jeu. Que votre stratégie soit audacieuse et vos mouvements imprévisibles, car dans cet affrontement sans merci, seule la pensée la plus rusée triomphera.

RÈGLES DU TOURNOI

- Partie semi-rapide, 25 minutes par participant.
- Il s'agit d'un tournoi en rondes selon le système suisse.
- 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 point par victoire, 0.5 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.
- En cas d'égalité au terme des rondes, il y aura un départage par des blitz de cinq minutes. Le vainqueur sera le premier qui cumule deux victoires d'avance.
- En cas de nombre impairs de participants un bye d'un point sera accordé à un participant par tirage au sort.



PRIX

1^{er} place : 300 solars et le trophée

2^e place : 200 solars

3^e place : 100 solars

Victoire en blitz simultané contre le baron : 20 solars





ENDURANCE DU GUERRIER

DESCRIPTION

Le Duché de Bicolline est peuplé de guerriers intrépides et nous sommes en quête de l'âme la plus endurente parmi eux! Les combattants devront s'affronter en duel dans une arène impitoyable. Mais voici la particularité : les points ne sont pas seulement attribués aux vainqueurs, mais aussi à ceux qui subissent la défaite! Un combattant doit accumuler le plus de points possibles tout au long du tournoi, démontrant ainsi son courage et sa persévérance.

Relevez le défi et prouvez votre valeur dans ce tournoi où chaque combat est une opportunité de vous surpasser. Que chaque coup que vous recevez vous rapproche un peu plus de la gloire. Montrez au monde que vous êtes prêt à endurer les épreuves de l'arène, à vous battre avec honneur et à vous relever, toujours plus fort. La victoire ultime vous attend, vous offrant une place parmi les légendes vivantes du Duché de Bicolline.

RÈGLES DU TOURNOI

- 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. **Pour des raisons de sécurité, le port du casque et d'une protection pour les yeux est fortement encouragé.**
- Les règles de combat sont celles du champ de bataille (se référer à la section *Règles de combat* ci-dessus). **C'est la touche qui compte et non la force.**
- Chaque participant sera numéroté et le terrain sera divisé en plusieurs couloirs de façon à ce qu'au moins quatre duels aient toujours lieu en même temps.
- Un contact entre les deux armes doit être fait afin de marquer le début du combat.
- Lorsqu'un participant gagne 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 renseignements:
 - ♦ Le numéro du participant gagnant (le maréchal ajoute deux points à sa fiche).
 - ♦ Son propre numéro (le maréchal ajoute un point à sa fiche).
 - Il retourne se placer en file pour pouvoir combattre à nouveau dès qu'un couloir se libère.
- Les participants doivent avoir leur propre équipement (homologué au préalable, si applicable) :
 - Armes de 152 cm (60") et moins.
 - Les boucliers sont autorisés.
 - Les armes de jet sont interdites.
- Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fairplay et en ne discutant pas leurs décisions.
- Les souliers à crampons sont interdits.

PRIX

1^{er} place : 300 solars

2^{er} place : 200 solars

3^{er} place : 100 solars



ÉPREUVES DE FORCE

DESCRIPTION

Les épreuves de Force du Duché de Bicolline sont de retour. La finesse légendaire du Lotus No Chi se met à l'œuvre pour officialiser le plus grand tournoi de force du Duché de Bicolline. Sous le regard des officiels, les participants devront performer dans cinq épreuves, cinq défis, pour une seule première place par catégorie.

Venez voir des exploits qui entreront dans les légendes ou, encore mieux, inscrivez-vous afin de devenir vous-même une légende!

RÈGLES DU TOURNOI

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

DÉROULEMENT

09:00:	Inscription et prise de poids
10:00-10:40:	Épreuve 1
11:00-11:40:	Épreuve 2
12:00-12:40:	Épreuve 3
12:40-14:00 :	Pause
14:00-14:40:	Épreuve 4
15:00-15:40:	Épreuve 5
16:00-16:30:	Compilation des résultats et remise des solars aux vainqueurs

MATÉRIEL AUTORISÉ

- L'utilisation de gants, de ceinture d'entraînement (« power lifting belt ») et de ruban (« tape ») est autorisée tant que le tout demeure décorum. Les organisateurs du tournoi et arbitres se réservent le droit de refuser l'équipement si le participant brise le décorum de l'évènement.
- L'utilisation de craie est autorisée pour toutes les épreuves.



CATÉGORIES

Notre organisation s'engage à mettre en place des politiques inclusives afin de garantir une participation équitable à tous les participants, peu importe leur identité de genre. Nous souhaitons créer un environnement où chacun.e se sent accueilli.e et respecté.e, y compris les personnes non binaires.

Catégories Open et Open léger

Ces catégories sont ouvertes à tous les participants, sans distinction d'identité de genre. Peuvent y participer des hommes cisgenres, des femmes cisgenres, des personnes transgenres, non binaires ou de toute autre identité de genre. Les participants y sont classés uniquement selon leur performance.

- Open (aucune limite de poids) :
 - Homme +90kg
 - Femme +65kg
- Open léger :
 - Homme -90kg
 - Femme -65kg

Catégories Féminine et Féminine léger

Cette catégorie est réservée exclusivement aux femmes cisgenres.

- Féminine : +65kg
- Féminine léger : -65kg

POINTAGE

- Un participant qui n'est pas en mesure d'exécuter un mouvement ne reçoit aucun point pour cette épreuve.
- Un participant absent à une épreuve est considéré comme éliminé. Il peut toutefois poursuivre la compétition à titre hors concours.



- Il y a huit places, la première place valant huit points et la dernière un point. En cas d'égalité, les participants ont un demi-point de moins que leur rang.
 - Par exemple, pour six participants au total et une double égalité en 2^e position :
 - ♦ 1^{re} position = 8 points
 - ♦ 2^e position = 6.5 points
 - ♦ 2^e position = 6.5 points
 - ♦ 3^e position = 5 points
 - ♦ 4^e position = 4 points
 - ♦ 5^e position = 3 points
 - Par exemple, pour six participants au total et une triple égalité en 2^e position :
 - ♦ 1^{re} position = 8 points
 - ♦ 2^e position = 5.5 points
 - ♦ 2^e position = 5.5 points
 - ♦ 2^e position = 5.5 points
 - ♦ 3^e position = 4 points
 - ♦ 4^e position = 3 points

Abandon

En cas d'abandon, le barème de l'Épreuve 1 demeure inchangé. Par exemple, si dix participants prennent part à l'Épreuve 1, le premier obtient dix points et le dernier, un point.

Si, lors de l'Épreuve 3, deux participants abandonnent, le premier conserve dix points, mais le dernier parmi les participants restants recevra trois points.

PRIX

OPEN

1^{er} place : 300 solars et le trophée
 2^e place : 200 solars
 3^e place : 100 solars

OPEN LÉGER

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

FÉMININE

1^{er} place : 300 solars et le trophée
 2^e place : 200 solars
 3^e place : 100 solars

FÉMININE LÉGER

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



ANNEXE

Épreuve	Féminine léger	Féminine	Open léger	Open
Épreuve 1 : Tetsubō céleste (90 secondes)				
AMRAP log to shoulder to OH	85 lbs	105 lbs	140 lbs	190 lbs
Épreuve 2 : Sentier de Skjǫldr (90 secondes)				
Farmer walk (per hand)	70 lbs	85 lbs	160 lbs	190 lbs
Farmer walk (per hand)	95 lbs	110 lbs	190 lbs	220 lbs
Farmer walk (per hand)	120 lbs	145 lbs	220 lbs	250 lbs
Épreuve 3 : Ishi no Michi (60 secondes)				
Stone to shoulder	85 lbs	115 lbs	185 lbs	205 lbs
Épreuve 4 : Levée d'Yggdrasill (120 secondes)				
Axel deadlift	145 lbs	185 lbs	315 lbs	405 lbs
Épreuve 5 : Les trois Fardeaux (finale) (180 secondes)				
Axel clean (x5)	85 lbs	115 lbs	185 lbs	205 lbs
Stone carry	85 lbs	115 lbs	185 lbs	205 lbs
Sled pull	95 lbs	135 lbs	270 lbs	360 lbs



ÉPREUVE I : TETSUBŌ CÉLESTE

Log press – Épreuve d'endurance et de puissance

« Que le ciel te reconnaisse. Que ta force y laisse une trace. »

(古の力 – Hlið himins opnast fyrir þeim sem þrýsta fast.)

Déroulement

- Au signal du juge, le participant dispose de 90 secondes pour compléter le plus grand nombre de répétitions possibles du Tetsubō céleste (log press) à partir de l'épaule.
- Techniques autorisées : press, push press, push jerk, split jerk, tant que le départ se fait depuis l'épaule.
- La charge est préalablement fixée. Aucun ajustement n'est permis pendant l'épreuve.

Validité

- Une répétition est jugée valide si :
 - Le départ se fait depuis l'épaule.
 - Les genoux et les hanches sont en extension complète.
 - L'outil est stabilisé au-dessus de la tête.
 - Les bras sont complètement tendus.
 - Les oreilles sont visibles devant les biceps.

Critères de performance

- Chaque répétition valide est comptée à voix haute par le juge.
- Le participant avec le plus grand nombre de répétitions dans le temps imparti remporte l'épreuve.



ÉPREUVE 2 : SENTIER DE SKJQLDR

Farmer walk ladder – Épreuve de puissance et de vitesse

« Que ta poigne porte le poids des ancêtres. Trois fois, tu avanceras. Trois fois, tu plieras le monde sous ton pas. »

Déroulement

- Au signal du juge, le participant empoigne les Skjqldr (boucliers de ferme) et s'élanche sur le sentier balisé, exécutant trois allers-retours complets.
- À chaque retour à la ligne de départ, les juges ajouteront du poids aux outils sacrés.
- L'objectif est de compléter les trois marches dans le temps limite de 90 secondes.

Validité

- Une marche est considérée comme réussie si :
 - Les Skjqldr franchissent entièrement la ligne d'arrivée.
 - L'action est complétée dans la limite de temps.

Critères de performance

- Le participant ayant complété les trois marches le plus rapidement remporte l'épreuve.
- Deux bris d'égalités possibles : en cas d'égalité sur le temps total, la victoire revient au participant ayant :
 - Parcouru la plus grande distance totale dans les 90 secondes; OU
 - Réalisé le meilleur temps d'exécution afin de compléter l'épreuve.
- Si aucune marche n'est complétée, le classement se fera selon la distance parcourue avant l'arrêt.



ÉPREUVE 3 : ISHI NO MICHU

Pierre sol à l'épaule – Épreuve de force et de choix

« La force d'un guerrier ne réside pas dans ses bras, mais dans ses choix. »

「武士の力は腕にあらず、選びに宿る。」

Déroulement

- Au signal du juge, le participant dispose de 90 secondes pour accomplir le plus grand nombre de répétitions possibles, en soulevant une pierre sacrée du sol jusqu'à l'épaule.
- Deux pierres de défi sont proposées :
 - La pierre prescrite : lourde, mais valeureuse – 100 points par répétition.
 - La pierre légère : plus maniable, mais moins glorieuse – 1 point par répétition.
- Chaque répétition est scorée selon la pierre utilisée. Le participant peut alterner ou s'en tenir à une seule.

Validité

- Une répétition est jugée valide si :
 - Il y a pleine extension des hanches et des genoux.
 - La pierre est stabilisée sur une épaule.
 - Le bras du côté portant tient la pierre fermement.
 - Le bras opposé ne touche plus la pierre et est posé sur la hanche opposée.

Critères de performance

- Le score total est la somme des points obtenus selon la pierre utilisée.
- En cas d'égalité de points, la victoire revient au participant ayant complété ses répétitions en moins de temps (la dernière répétition exécutée et valide).



ÉPREUVE 4 : LEVÉE D'YGGDRASIL

Deadlift Ladder – Épreuve de force absolue

« Soulève le poids du monde... ou sois écrasé par lui. »

Punginn veldur hvorki bein né vilja – Seuls les forts entendent l'appel de la terre.

Déroulement

- Au signal du juge, le participant dispose de 120 secondes pour exécuter sa levée la plus lourde possible.
- Le participant peut effectuer autant d'essais qu'il le désire pendant la durée impartie.
- Précisions de l'épreuve :
 - La barre est chargée à un poids de départ selon la catégorie du participant.
 - Le participant ne peut pas descendre sous cette charge initiale.
 - Il peut modifier la charge à la hausse ou à la baisse, tant qu'elle reste au-dessus du poids de départ.
 - Aucune préparation ni chargement n'est permis avant le début du temps officiel.

Validité

- Une répétition est considérée valide si :
 - La pleine extension des hanches et des genoux est atteinte.
 - Les épaules sont positionnées derrière la barre à la fin du mouvement.
 - La barre est stabilisée.
 - Le juge annonce verbalement la validité de la levée.

Critères de performance

- Le participant ayant réussi la charge la plus lourde dans les 120 secondes remporte l'épreuve.
- En cas d'égalité de charge, la victoire va au participant ayant réussi cette charge en moins de temps.



ÉPREUVE 5 : LES TROIS FARDEAUX (FINALE)

Medley combiné – Endurance, puissance et volonté

« Trois fardeaux. Un seul souffle. Si ton esprit vacille, ton corps fléchira. »

Þrír byrðar, eitt hjarta. 三つの試練、一つの志。

Déroulement

- Au signal du juge, le participant entame une séquence continue de 180 secondes, pour compléter les trois fardeaux suivants dans l'ordre imposé :
 - Cinq répétitions d'épaulé avec barre d'Axel.
 - Transport de la pierre d'Atlas.
 - Tirage du traîneau sur la distance désignée.
- Les charges sont préétablies selon la catégorie.
- Le participant ne peut pas diminuer les charges sur l'Axel ou le traîneau.
- Aucune préparation préalable de l'équipement n'est permise.
- Le participant doit respecter l'ordre des fardeaux

Validité

- Épaulé à l'Axel
 - La barre part du sol et est amenée à l'épaule.
 - Extension complète des hanches et des genoux.
 - Le participant est debout et stable.
 - Les avant-bras sont en avant de la barre.
 - La barre touche le sol entre chaque répétition.
 - Aucun épaulé à partir de la hanche n'est autorisé.
- Transport de la pierre
 - La pierre franchit entièrement la ligne de départ.
 - Le participant franchit la ligne avec ses deux pieds.
 - Lancer la pierre n'est pas autorisé.



- Tirage du traîneau
 - Le traîneau franchit complètement la ligne d'arrivée.
 - La technique de tirage est libre tant qu'elle ne viole pas les règles de sécurité.

Critères de performance

- Le participant qui complète les trois fardeaux le plus rapidement remporte l'épreuve.
- Si aucun participant ne termine l'épreuve, le classement suivant s'applique :
 1. Le dernier segment franchi ou entamé.
 2. La distance parcourue dans ce segment.
 3. Le temps écoulé jusqu'à ce point.

Bris d'égalité

- Temps d'exécution;
- Distance parcourue du traîneau; OU
- Un point pour le carry complété et deux points par Axel clean complété.



FINES LAMES

DESCRIPTION

Les compétitions de fines lames sont de retour dans toute leur grandeur médiévale! Les guerriers les plus sanguinaires et aguerris se rassemblent pour se mesurer aux meilleurs dans une franche camaraderie. Sous les regards émerveillés, les lames étincelantes se croiseront dans un ballet d'habileté et de détermination.

Que vous soyez une combattante intrépide ou un combattant redoutable, préparez-vous à entrer dans l'arène avec grâce et courage. Les compétitions incluent des duels féminins et des duels mixtes, car nous célébrons la force et l'adresse de tous les combattants.

RÈGLES DU TOURNOI

Seuls les participants ayant complété leur préinscription sont admissibles. Se référer à la section *Inscription aux tournois* ci-dessus.

- **NOUVEAUTÉ**** • Le tournoi suivra un format à simple élimination. Chaque duel sera remporté par le premier participant à atteindre trois points. À partir des quarts de finale, il faudra cumuler cinq points pour l'emporter.
- **NOUVEAUTÉ**** • L'arbitrage de ce tournoi se fait d'abord par les participants qui s'affrontent.
 - Le participant ayant reçu le coup en premier doit concéder le point à son adversaire.
 - **Soyez courtois:** c'est à votre adversaire –et non à vous– de déclarer s'il a été touché. Aucune tentative d'intimidation ou de manipulation ne sera tolérée.
 - Les participants peuvent convenir que les touches étaient simultanées, auquel cas le point est repris.
 - Si les participants qui s'affrontent n'arrivent pas à une entente, ce sont les arbitres qui prendront la décision.
 - À tout moment, si l'arbitre constate des irrégularités ou un comportement contraire aux valeurs du Duché de Bicolline dans le déroulement du tournoi et dans les décisions prises par les participants qui s'affrontent, il peut annuler la décision des participants et décider de l'issue d'un point ou du duel.
 - Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fairplay et en ne discutant pas leurs décisions.



CATÉGORIES

- Le tournoi comporte trois ligues différentes :
 - Ligue féminine
 - Ligue mixte régulière : La ligue mixte régulière vise principalement les nouveaux participants s'inscrivant à ce tournoi.
 - Ligue mixte Duché (maximum de 32 participants)
- Les participants ayant remporté des prix lors des éditions précédentes du tournoi sont vivement encouragés à s'inscrire à la ligue mixte Duché. En cas de dépassement du nombre maximal d'inscriptions, leur candidature sera priorisée.
- Une inscription à la ligue mixte Duché exclut la possibilité de participer simultanément à la ligue mixte régulière.

ÉQUIPEMENT AUTORISÉ

- Les participants doivent avoir leur propre équipement et les armes doivent être homologuées :
 - Épée de 112 cm (44 po) ou moins.
- Les souliers à crampons sont interdits.

RÈGLEMENTATION

- Toutes les touches valides sont comptées (incluant celles à la main qui tient l'arme) et rapportent un point à leur auteur.
- La validité d'une touche suit les règles de combat de Bicolline (se référer à la section *Règles de combat*) :
 - **C'est la touche qui compte et non la force.**
 - Les yeux, le nez, la bouche, la gorge et les parties génitales ne peuvent être pris pour cible. Une touche portée à l'une de ces zones n'est pas valide.
 - Un coup est annulé si le participant ayant touché en premier touche une zone non valide.
 - Il est interdit d'effectuer un estoc au-dessus des épaules.



- Les pièces d'armures, incluant le casque, n'offrent aucun point de protection. **Pour des raisons de sécurité, le port du casque et d'une protection pour les yeux sont fortement encouragés.**
- Si un comportement dangereux souligné par les arbitres se répète, le participant fautif perd son duel.
- Un participant faisant preuve d'agressivité et/ou de violence envers les participants ou arbitres pourrait être exclu du tournoi.

PRIX

LIGUE FÉMININE

1^{er} place : 300 solars et le trophée

2^e place : 200 solars

3^e place : 100 solars

LIGUE MIXTE

1^{er} place : 300 solars et le trophée

2^e place : 200 solars

3^e place : 100 solars

LIGUE DUCHÉ

1^{er} place : 400 solars et le trophée

2^e place : 300 solars

3^e place : 200 solars





FRANCS ARCHERS

DESCRIPTION

Au cœur des terres médiévales, les francs archers se rassemblent pour un tournoi légendaire. Inspirés par les elfes d'Irendille, ils ont établi une compétition qui met en valeur les compétences cruciales de l'archerie. La précision, la prise de décision rapide et la rapidité d'exécution sont les fondements de ce tournoi sur cible fixe, offrant aux participants un défi passionnant dans un contexte moins intimidant que le redoutable Cercle de Loren.

Rejoignez-nous dans cette épreuve où votre habileté à l'arc sera mise à l'épreuve, votre nom pourra briller et votre art de l'archerie s'élever dans une symphonie médiévale sans pareille.

RÈGLES DU TOURNOI

- Les participants doivent avoir leur propre équipement (homologué au préalable) :
 - Un arc.
 - Dix flèches.
- Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fairplay et en ne discutant pas leurs décisions.
- Les souliers à crampons sont interdits.

QUALIFICATIONS

Tir sur cible

- Cinq cibles de taille identique et identifiées par des couleurs et/ou symboles différents seront disposées à des hauteurs et distances différentes.
- Le participant doit avoir une flèche encochée, mais son arc pointé vers le sol.



- L'arbitre aura en main cinq fanions identifiés de la même façon que les cibles (couleur et/ou symbole).
- ****NOUVEAUTE**** Au signal de l'archer, l'arbitre lèvera le premier de cinq fanions et un compte à rebours de 50 secondes débute.
 - Tant que le fanion est levé, l'archer a un maximum de 10 secondes pour tirer sur la cible correspondante.
 - Une fois la flèche tirée ou les 10 secondes écoulées, l'arbitre lèvera un autre fanion et ainsi de suite jusqu'à ce que les 50 secondes soient écoulées ou que l'archer ait tiré ses cinq flèches.
 - 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 tirs pour chaque cible.
- Le participant accumule un point pour chaque bonne cible atteinte, pour un maximum de dix points.

Tir de rapidité

- Une seule cible est disposée à 15 pieds du participant.
- Le participant dispose de 15 secondes pour tirer un maximum de flèches sur la cible.
- Le participant accumule un point pour chaque flèche atteignant la cible en touche franche.

FINALE

- Les participants ont cinq flèches chacun et s'affrontent pour les mêmes cibles, côte à côte sur une ligne.
- Cinq cibles sont disposées à distance égale des deux participants.
- Les participants peuvent avoir une flèche encochée, mais leur arc pointé vers le sol.
- Au signal de l'arbitre, les participants peuvent tirer à volonté.
- Le premier participant à faire tomber trois cibles est déclaré vainqueur.



- Si aucun participant n'a atteint trois cibles en ayant tiré toutes ses flèches, ils les récupèrent pour une seconde ronde.
- Le bris d'égalité s'effectue par tirs successifs jusqu'à ce que l'un des participants manque une cible.

PRIX

1^{er} place : 300 solars

2^e place : 200 solars

3^e place : 100 solars





GLADIATEURS

DESCRIPTION

Les règles de ce tournoi sont simples et directes : aucune subtilité, aucune convention, ni étiquette à respecter. Les adversaires se confrontent, maniant leurs armes de prédilection et cherchant à répandre le sang sur le sable de l'arène pour le plus grand plaisir des foules avides de sensations fortes.

Ce tournoi met en scène des duels en équipe, où les combattants descendent deux par deux dans l'arène pour se mesurer les uns aux autres. Ces affrontements d'équipes sont spectaculaires et exigent une coordination exemplaire de la part des combattants. Seule une équipe sortira victorieuse de cet intense tournoi!

RÈGLES DU TOURNOI

- Combats deux contre deux.
- Le tournoi est monté selon le principe de simple ou double élimination selon le nombre d'équipes inscrites.
- À l'exception du casque, les pièces d'armures n'offrent aucun point de protection. **Pour des raisons de sécurité, le port du casque et d'une protection pour les yeux est fortement encouragé.**
- **C'est la touche qui compte et non sa force.**
- Un participant faisant preuve d'agressivité ou de violence envers les autres participants ou les arbitres peut être exclu du tournoi.
- Un coup est annulé si le vainqueur de l'échange est le participant qui a frappé au visage/trop fort de sorte qu'un arbitre soit intervenu.
- Si le comportement dangereux souligné par les arbitres se répète, le participant perd son match et pourrait être expulsé du tournoi (selon la gravité du comportement).
- **Aucun contact physique** (disqualification automatique).



- Les participants doivent avoir leur propre équipement (homologué au préalable, lorsque applicable) :
 - Toutes les armes sont autorisées à l'exception des armes de jet.
 - Tous les boucliers sont autorisés.
 - Casque, pour la sécurité et pour les points d'armure.
- Les participants peuvent avoir des armes différentes.
 - Lors d'un deux de trois ou d'un trois de cinq (en fonction du nombre de participants), les participants doivent conserver les mêmes armes et/ou boucliers tout le long des affrontements.
 - Les participants peuvent toutefois changer d'armes entre les rondes du tableau de classement.
- Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fair-play et en ne discutant pas leurs décisions.
- Les souliers à crampons sont interdits.

PRIX

1^{er} place : 300 solars

2^e place : 200 solars

3^e place : 100 solars

Équipe coup de cœur: 150 solars



PÉTANQUES

DESCRIPTION

À tous les passionnés de pétanque, préparez-vous pour le tournoi le plus palpitant de la saison! Que vous soyez un joueur chevronné ou novice dans le domaine, c'est votre occasion de mettre en valeur vos compétences sur le terrain de pétanque. Le soleil brille, les boules sont bien polies et la compétition est à son comble.

Rejoignez-nous pour une journée de compétition amicale, de camaraderie et, bien sûr, de ces claquements satisfaisants lorsque les boules s'entrechoquent. Alors, rassemblez votre équipe, entraînez vos lanciers et que le tournoi commence ! Ne manquez pas cette occasion de satisfaire votre envie de pétanque et de vous battre pour le titre de champion ultime de la pétanque.

RÈGLES DU TOURNOI

- 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 lance deux boules par mène.
- Une boule lancée qui touche directement le cochonnet marque immédiatement un point.
- Les équipes doivent fournir leurs boules.

PRIX

1^{er} place : 200 solars et le trophée

2^e place : 150 solars

3^e place : 100 solars

Équipe coup de cœur : 150 solars



ANNEXE

RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

- Le tournoi se joue sur différents terrains simultanément selon une formule où chaque équipe aura la chance de jouer un minimum de deux parties.
- Chaque partie sera arbitrée par un pointeur.
- Un participant qui lance une boule doit le faire paume vers le haut.
- Une partie régulière se joue en 13 points.
- Si après 25 minutes de jeu, aucune équipe n'a atteint 13 points, les équipes terminent la mène en cours et l'équipe avec le plus de points à la fin de la mène gagne la partie.
- Lorsqu'il restera uniquement huit équipes, les parties (et la finale) se joueront en 21 points avec trois boules par mène.

DÉROULEMENT

- L'équipe qui commence la partie est tirée au sort et n'importe quel participant de cette équipe choisit le point de départ et se place dans le cercle.
- Ce dernier lance le cochonnet à une distance entre six et dix mètres avant de lancer sa première boule en tentant de la placer la plus près possible du cochonnet.
- Le participant de l'équipe adverse entre dans le cercle et lance sa boule en essayant de la placer encore plus près du cochonnet que la boule de son adversaire ou de la chasser en la tirant.
 - S'il y parvient, c'est à un participant de l'autre équipe de jouer à nouveau.
 - S'il ne réussit pas, les participants de son équipe jouent leurs boules jusqu'à ce qu'ils reprennent le point ou qu'ils ne possèdent plus de boules.
- Dès que les participants d'une équipe n'ont plus de boules, leurs adversaires jouent leurs boules en tentant de les placer le mieux possible.
- Une fois que les deux équipes n'ont plus de boules à lancer, il faut compter les points de la manche en cours.
- Ensuite, un participant de l'équipe gagnante lance le cochonnet et la manche suivante débute



COMPTER DES POINTS

- Lorsque plus aucun participant n'a de boule à lancer, l'équipe dont la boule est la plus près du cochonnet marque des points pour la manche en cours. L'équipe marque autant de points qu'elle a de boules placées plus proches du cochonnet que l'équipe adverse.
- Si après la fin de la mène, la partie est égale, une mène supplémentaire est jouée.





TACTIKA

DESCRIPTION

Préparez-vous pour le combat des combats! Dans le tournoi Tactika, les guildes les plus intrépides ont l'opportunité de prouver sans le moindre doute leurs prouesses tactiques et leur détermination sur le champ de bataille.

Seuls les plus audacieux oseront se lancer dans cette quête, où de nombreux objectifs stratégiques devront être atteints pour prétendre à la prestigieuse coupe Tactika. Relevez le défi, forgez votre stratégie et unissez vos forces avec vos compagnons pour la victoire ultime!

RÈGLES DU TOURNOI

Seules les équipes ayant complété leur préinscription sont admissibles. Se référer à la section *Inscription aux tournois* ci-dessus.

- Les équipes pour ce tournoi sont mixtes et comprennent :
 - 12 participants (huit sur le jeu, quatre en renfort).
 - Un entraîneur (si désiré). L'entraîneur ne figure pas dans la liste des participants et pourra prendre un temps d'arrêt durant un affrontement.
 - En cas de blessure nécessitant une sortie du jeu pour un participant, celui-ci pourrait être remplacé par un des participants en renfort et prêt au combat.
- Les règles de combat sont celles du champ de bataille (se référer à la section *Règles de combat* ci-dessus).
- C'est la touche qui compte et non sa force.
- Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fair-play et en ne discutant pas leurs décisions. Se référer aux sections *Fairplay* et *Pénalités* ci-dessous.



- Classement : Il s'agit d'un tournoi à la ronde par groupe. Après les Phases 1 et 2, un classement sera déterminé et des points accordés aux trois équipes ayant le mieux performé dans chacune des phases:
 - 1^{er} place: 15 points
 - 2^{er} place: 10 points
 - 3^{er} place: 5 points
- Les participants doivent avoir leur propre équipement (homologué au préalable, lorsque applicable), y compris les participants en renfort :
 - Maximum de trois armes d'hast par équipe (incluant lance et hallebarde de sept à neuf pieds).
 - Les arcs sont permis.
- Chaque participant doit se présenter à chaque épreuve avec un numéro visible. Un participant doit également conserver le même numéro tout au long du tournoi.
- Les souliers à crampons sont interdits.

PRIX

1^{er} place : 1200 solars, 1 point de notoriété et le trophée

2^{er} place : 800 solars

3^{er} place : 400 solars

Équipe coup de cœur: 150 solars

Combattant coup de cœur: 150 solars

ANNEXE

FAIRPLAY

- Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fair-play et en ne discutant pas leurs décisions.
- 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'une épreuve, celle-ci sera disqualifiée.



- Si le geste est jugé sévère par les arbitres, le participant fautif sera sorti complètement de l'épreuve en cours et potentiellement du tournoi.
- Aucun comportement irrespectueux envers un arbitre ne sera toléré, pouvant aller jusqu'à la disqualification de l'équipe.

PÉNALITÉS

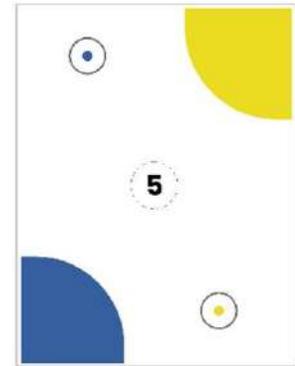
- En cas de pénalité, l'arrêt de jeu est sifflé, les arbitres se consultent et, s'il y a lieu, l'arbitre en chef appelle la pénalité.
 - Une première offense entraîne une pénalité (drapeau orange) et un arrêt de jeu sifflé. Le participant fautif sera sorti de l'épreuve pour une durée de 120 secondes.
 - Une deuxième offense entraîne une pénalité (drapeau orange) et un arrêt de jeu sifflé. Le participant fautif sera sorti complètement de l'épreuve en cours.
 - Si une équipe se rend à trois pénalités, l'équipe perdra automatique l'épreuve en cours.
- **Contact physique** : Pénalité décernée lorsqu'un participant entre en contact physique avec un autre participant. La pénalité est donnée à l'instigateur du contact.
- **Charge au bouclier** : Pénalité décernée lorsqu'un participant initie un contact sur un autre participant ou un autre bouclier avec son bouclier.
- **Force excessive** : Pénalité décernée lorsqu'un participant utilise une force jugée excessive par les arbitres lors d'un coup fait avec son arme.
- **Ignorer les coups** : Pénalité décernée lorsqu'un participant ignore un ou plusieurs coups.
- **Conduite anti-sportive** : Pénalité décernée lorsqu'un participant argumente constamment auprès des arbitres, augmente la tension entre les deux équipes de façon verbale ou nuit au bon déroulement du tournoi par son attitude.
- **Ignorer une règle d'épreuve** : Pénalité décernée lorsqu'un participant brise une des règles de l'épreuve en cours (trop d'armes d'hast, commandant se cachant dans son puits de guérison, toute autre règle spécifique à une épreuve, etc.).
- **Sauter** : Pénalité décernée lorsqu'un participant saute pour effectuer une touche avec son arme sur un adversaire.
- **Non-respect des règles de combat** : Pénalité décernée lorsqu'un participant ne respecte pas les règles de combat de Bicolline. Par exemple : coups à répétition aux visages, utilisation de son arme pour retenir l'arme d'un autre participant, etc.



ÉPREUVES

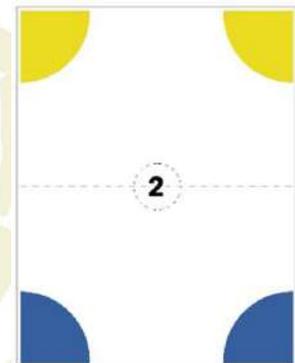
Épreuve 1 : Gueling gueling pouet

- L'objectif est d'être l'équipe qui cumule le plus de réussites.
- Il faut sonner (ou simuler de sonner) la cloche pour cumuler une réussite. Sonner la cloche signifie la faire tinter trois fois consécutives.
- L'épreuve dure 20 minutes.



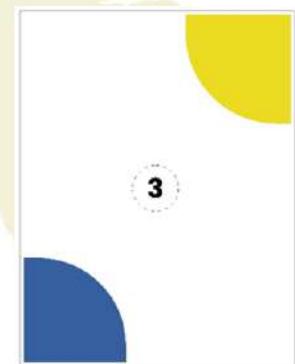
Épreuve 2 : Contrôler le terrain

- L'objectif est de maintenir le plus longtemps et le plus souvent le contrôle du terrain. Huit contre huit, la première équipe qui élimine son adversaire.
- Deux arbitres sont attitrés au pointage. Lorsque l'un d'eux juge qu'une équipe contrôle une majorité du terrain, l'équipe accumule du temps.
- Dès que le terrain est contesté, le temps est arrêté.
- L'épreuve dure 10 minutes.
- Bris d'égalité : Temps.



Épreuve 3 : Anéantir l'ennemi (100 morts)

- L'objectif est de faire perdre le plus grand nombre de vies possible à l'équipe adverse.
- Chaque équipe a un puits de guérison qui peut donner jusqu'à un maximum de 100 vies. Chaque fois qu'un mort utilise le puits, son équipe perd un point.
- L'épreuve dure 10 minutes. Lorsque qu'une équipe n'a plus de vies ou que le chronomètre atteint dix minutes, l'épreuve est terminée.
- Bris d'égalité : Différentiel (ennemis tués ± morts au sein de l'équipe) ou le temps.





TROLLBALL

DESCRIPTION

Discipline parmi les disciplines dans l'univers du Duché de Bicolline, le Trollball est exigeant, épuisant et extrêmement spectaculaire. Élevés au rang de sport national au sein de plusieurs provinces du Mundus, ses athlètes atteignent souvent le statut d'idoles dans leur mère patrie. Guérisseur, trolleur ou réserviste, 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.

Les dieux du stade sauront-ils assumer leur rôle de chef de file afin de guider leur nation vers la victoire ou jetteront-ils encore et toujours le blâme sur les arbitres pour leur défaite?

RÈGLES DU TOURNOI

Seules les équipes ayant complété leur préinscription sont admissibles. Se référer à la section *Inscription aux tournois* ci-dessus.

- L'objectif est de placer le plus grand nombre de fois une tête de troll (ballon) dans un baril (but) sans se faire découper par les trolleurs (épéistes) adverses.
- Le tournoi de Trollball lors de la Grande Bataille est divisé en trois ligues compétitives et une ligue amicale:
 - Ligue féminine (maximum de six équipes).
 - Ligue mixte Duché (maximum de quatre équipes).
 - Ligue mixte régulier (maximum de huit équipes).
 - Ligue mixte amicale (maximum de quatre équipes).
- Une équipe de la ligue mixte régulier peut avoir en son sein un seul participant issu de la ligue mixte Duché, un seul et inscrit sur la fiche d'équipe.
- Une équipe de la ligue féminine peut comprendre plusieurs participantes provenant de la ligue mixte régulier et/ou ligue mixte Duché.



- Les participants doivent avoir leur propre équipement (homologué au préalable, lorsque applicable) :
 - Épée de 112 cm (44") et moins.
 - D'autres précisions sont détaillées dans la section *Équipement* ci-dessous.

PRIX

LIGUE FÉMININE

1^{er} place : 1200 solars, 1 point de notoriété et le trophée

2^e place : 800 solars

3^e place : 400 solars

Équipe meilleur fairplay: 350 solars

LIGUE MIXTE DUCHÉ

1^{er} place : 1200 solars, 1 point de notoriété et le trophée

2^e place : 800 solars

3^e place : 400 solars

Équipe meilleur fairplay: 350 solars

LIGUE MIXTE RÉGULIER

1^{er} place : 1200 solars

2^e place : 800 solars

3^e place : 400 solars

Équipe meilleur fairplay: 350 solars





ANNEXE

L'ÉQUIPE

- Une équipe est composée des participants suivants, pour un maximum de 16 participants par équipe (excluant l'entraîneur) :
 - Sept (7) à dix (10) trolleurs.
 - Deux (2) guérisseurs.
 - Quatre (4) réservistes (maximum).
 - Un (1) entraîneur (si désiré).
- Pendant une joute, il y a cinq (5) trolleurs et deux (2) guérisseurs sur le terrain et entre deux (2) et cinq (5) trolleurs en attente derrière la ligne.
- Une substitution de participant pendant une joute n'est possible qu'en cas de blessure, lors d'un temps-mort ou à la mi-temps. Une substitution de participant entre deux joutes est permise tant qu'il n'y a pas plus de 16 participants sur la fiche d'inscription.
- Chaque équipe se nomme un capitaine. Son rôle consiste à :
 - Mettre à jour sa fiche de participants pendant le tournoi.
 - Communiquer les besoins/demandes de son équipe au comité Trollball en place.
 - S'assurer en tout temps que les numéros des membres de son équipe sont visibles pour les arbitres.
 - Faire régner l'esprit d'équipe et le fairplay dans son équipe.
- Chaque équipe peut avoir un entraîneur (coach) de joutes. Son rôle consiste à :
 - Faire respecter la réglementation en vigueur et la maîtriser.
 - Veiller à ce que son équipe ait le moins de pénalités possible.
 - Retirer les épées du jeu quand une ou des pénalités sont annoncées à son équipe.
 - Faire régner l'esprit d'équipe et le fairplay dans son équipe.



DÉROULEMENT DU JEU

- Toute question ou demande au comité Trollball doivent être communiquées soit avant une joute, à la mi-temps ou à la fin.
- 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 capitaines des deux équipes qui s'affrontent peuvent tirer au sort pour le choix du côté de terrain s'ils le désirent.
- Les joutes durent 20 minutes (deux manches de dix minutes), en plus d'une pause de trois minutes pour le changement de côté. Chaque équipe a droit à un temps-mort par manche.
- L'objectif est de déposer la tête de troll dans le baril de l'équipe adverse. L'équipe accumulant le plus de points gagne.
 - Lorsqu'il y a égalité à la suite de trois matchs de qualification, les conditions de bris d'égalité sont les suivantes, en ordre de priorité :
 - ♦ Si dans les deux équipes qui se retrouvent à égalité se sont affrontées lors des qualifications, l'équipe victorieuse lors de ce match aura le bris.
 - ♦ Le différentiel de points. L'équipe ayant le plus grand différentiel aura le bris.
 - ♦ Le nombre de pénalités. L'équipe en ayant accumulé le moins aura le bris.
- 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. 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.
- Seul un arbitre peut décider de la validité d'un but en sifflant ou, au besoin, reprendre la tête de troll dans le fond du baril et la remettre en jeu quand le but n'est pas valide.
 - Si le but a été déplacé, l'arbitre doit le remettre 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).
- Il y a deux guérisseurs par équipe ainsi qu'un maximum de cinq trolleurs présents sur le terrain et un minimum de deux trolleurs dans les zones de remplacement.

****NOUVEAUTÉ****



- Les trolleurs sont armés d'une épée de 112 cm (44") maximum. 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.
- Les participants reviennent tous à la vie après chaque point.

LES TROLLEURS

- Une touche, avec la lame ou la pointe de l'épée, sur n'importe quelles parties du corps, (à l'exception d'au-dessus des épaules) met le participant (allié ou adversaire) 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 au Trollball (gorge, nuque, tête, visage).
 - Un trolleur qui **DONNE** accidentellement un coup au-dessus des épaules **NE MEURT PAS**. Il recevra cependant un avertissement ou une pénalité à la fin du point.
 - Le trolleur ou guérisseur qui **REÇOIT** un coup au-dessus des épaules **NE MEURT PAS**.
- 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 et ce, dans la zone d'entrée.
- Lorsqu'un trolleur marque un but, il doit ramener la tête de troll au centre du terrain.
- On demande à tous de faire preuve de fairplay et de ne pas donner de coup après avoir été touché.
 - Les touches simultanées sont considérées comme étant valides. Il appartient aux arbitres ou à l'opposant de relever le participant tué injustement, selon leur bon jugement.
 - Une touche est considérée comme « simultanée » lorsque l'épée d'un trolleur est déjà en mouvement vers l'avant lorsque son adversaire le touche. Le délai entre les deux touches doit être raisonnablement court. Le jugement des arbitres a préséance sur la perception des participants.
 - Un trolleur surpris à donner des coups après avoir été touché recevra une pénalité.

NOUVEAUTÉ



- Un trolleur qui juge que son coup ne devrait pas être compté par son adversaire (par exemple lors d'une touche pas tout-à-fait- simultanée) 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.

LA MORT

- Un trolleur mort s'agenouille immédiatement, retourne son épée et la tient près de lui, verticalement. Il est permis de faire un pivot en direction de la ligne de fond et non en direction du guérisseur.
- Un trolleur ne peut pas commencer à se placer en position de mort et ensuite changer d'idée, peu importe la raison, sauf si le trolleur adverse 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 et ainsi lui permettre de retourner derrière sa ligne de but. 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 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), il meurt à la seconde qu'il touche ou traverse 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 autres participants.

LES GUÉRISSEURS

- Les guérisseurs récupèrent les épées des trolleurs morts sur le terrain et les rapportent aux trolleurs remplaçants dans les zones de remplacement (zones délimitées aux quatre coins du terrain). Les guérisseurs ne peuvent pas lancer les épées aux trolleurs remplaçants.
- Les guérisseurs ne peuvent transporter qu'une seule épée à la fois et ne peuvent pas toucher à la tête de Trollball.



- Les guérisseurs ne peuvent pas guérir un trolleur qui se trouve complètement à l'extérieur des limites du terrain.
- Les guérisseurs peuvent courir et entrer/sortir tout autour du terrain.
- Il est permis de nuire aux déplacements d'un guérisseur, tant qu'il n'y a pas de contact physique.
- Toute partie du corps d'un guérisseur se trouvant en jeu (y compris une épée en sa possession), peut être touchée par un trolleur avec son épée. Le cas échéant, le guérisseur meurt.
 - S'il se trouve hors des lignes qui délimitent le terrain, il est considéré comme étant hors-jeu.
 - Les lignes du terrain sont considérées hors-jeu.
 - Par exemple : si un guérisseur est touché au coude, et que cette partie de son corps est en jeu, même si le reste de son corps est de l'autre côté de la ligne (hors-jeu), le guérisseur meurt.
- Lorsqu'un guérisseur récupère l'épée d'un trolleur mort et qu'un adversaire a déjà posé son épée sur cette dernière de manière statique (sans mouvement), le guérisseur ne meurt pas. L'adversaire doit effectuer une touche valide pendant cette interaction pour que le guérisseur meurt.
- La mort d'un guérisseur se fait de la même façon que celle d'un trolleur. L'épée transportée par le guérisseur compte si elle est touchée par un trolleur adverse. 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 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 rester agenouillé à l'endroit où il est mort ou sortir du terrain.
- 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, le match continue et les guérisseurs reviennent à la vie.
- L'équipe ayant réussi à tuer les deux guérisseurs adverses se mérite cinq points supplémentaires.

NOUVEAUTÉ

NOUVEAUTÉ



ÉQUIPEMENT

- Le costume décorum est de rigueur.
- Les armures et les boucliers ne sont pas autorisés.
- Seules les épées homologuées au préalable de 112 cm (44") et moins sont autorisées (avec ou sans garde).
- Si l'épée comporte une garde, elle doit respecter les critères suivants :
 - Aucune restriction de longueur.
 - La largeur totale ne peut excéder 15.24 cm (6").
 - La courbure de l'arc de la garde ne peut faire plus de 180°.
 - La courbure de l'arc de la garde ne peut mesurer plus de 25.40 cm (10") sur sa largeur.
- Les souliers à crampons sont interdits.
- Être nu pied est autorisé.
- Les souliers à semelle pour terrain de turf ou soccer intérieur seront autorisés ou des souliers sans crampons à semelles plates. 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 premier match du tournoi afin de confirmer que ceux-ci respectent la réglementation.
- 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 (ou autre couleur neutre).
 - Évitez les couleurs vives.
 - Évitez les marques de commerce très voyantes.



NUMÉROS

- Chaque participant doit se présenter avec un numéro visible à chaque match.
- Un participant doit également conserver le même numéro tout au long du tournoi.



AVERTISSEMENTS ET PÉNALITÉS

- Principes de base :
 - Une pénalité se traduit par la perte d'une épée au point suivant.
 - 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.
 - Si une faute devient récurrente durant un même match, l'arbitre en chef peut faire un avertissement général aux deux équipes pour les sensibiliser.
 - Trois avertissements au sein d'une même équipe (du même participant ou non) constituent une pénalité (tous types d'avertissements confondus).
 - Un participant qui cumule trois pénalités dans un même match sera expulsé (peu importe le type de pénalité).
 - Toute forme de violence physique ou verbale mènera à l'expulsion immédiate du participant fautif du tournoi, sans possibilité de le réintégrer par la suite. Des conséquences plus graves peuvent s'appliquer selon le cas.
- **Contester l'arbitrage : Pénalité**
 - Le jugement des arbitres est sans appel. Ni les participants, ni les capitaines, 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.
- **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.
 - 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 participant ayant ignoré le coup marque un point, celui-ci sera annulé en plus de recevoir la pénalité. Ceci s'applique aussi aux cinq points pour avoir tué les deux guérisseurs.



- **Frapper après la mort** : Pénalité
 - Le trolleur profite de la règle des coups simultanés pour tuer un ou plusieurs adversaires avant de mourir lui-même. Il est interdit d'initier un coup après avoir subi une touche.
 - Attention : cette pénalité diffère de celle de coup ignoré.
- **Joueur en trop** : Pénalité
 - Il doit y avoir, en tout temps, un maximum de cinq trolleurs et deux guérisseurs par équipe en jeu. S'il y a trop de participants, le point sera arrêté et recommencé, en appliquant cette fois la pénalité « joueur en trop ».
- **Conduite antisportive** : Avertissement ou pénalité selon le cas
 - Cet avertissement ou pénalité peut être donné pour plusieurs raisons : par exemple, à un trolleur qui met délibérément sa tête devant les épées des adversaires pour que ceux-ci obtiennent des pénalités, ou un trolleur qui marche pour marquer un but ou ne fait tout simplement pas le point volontairement.
- **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.
 - Le résultat (le contact physique) est pénalisé et non la cause.
- **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 son match, les trolleurs 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.
- **Frapper les morts** : Avertissement
 - Il faut éviter de frapper les participants déjà morts. C'est un comportement désagréable qui cause des tensions entre les équipes.
- **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.
 - Le trolleur qui **DONNE**, accidentellement ou non, un coup au-dessus des épaules **NE MEURT PAS**. Il recevra cependant une pénalité ou un avertissement à la fin du point.



- Le participant qui REÇOIT un coup au-dessus des épaules NE MEURT PAS non plus.
- 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'agenouiller.
- **Ligne de départ** : Avertissement
 - Il est interdit de partir avec un pied devant la ligne de départ.
- **Tendre l'épée au guérisseur** : Avertissement
 - Il est interdit de tendre l'épée vers un guérisseur.
 - Un participant mort peut cependant pivoter en direction de la ligne de fond.
- **Les morts ne parlent pas** : Avertissement
 - Les morts ne parlent pas, n'encouragent pas, ne prodiguent pas de conseils ou d'avertissements à leur équipe, ne critiquent pas l'équipe adverse ou les décisions des arbitres. Ils sont morts.
- **Abîmer le matériel de jeu** : Avertissement
 - Il est interdit de volontairement frapper la tête de troll (sauf si elle est transportée par un trolleur), de la lancer, de la botter, etc.