

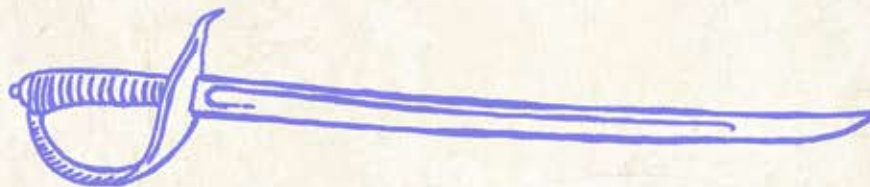
# Standards d'homologation de Bicolline



*Version 1.1*



*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.*



Standards d'homologation Version 1.1 - avril 2026.....	1
Introduction à l'homologation.....	2
Processus d'homologation.....	2
Règles générales importantes.....	3
Armes de mêlée.....	4
Objets de moins de 20 cm.....	4
Armes sans squelette.....	4
Armes avec squelette.....	4
Armes avec squelette (2 mains).....	4
Armes d'hast.....	5
Armes d'estoc (Lance).....	5
Finition et réparation.....	6
Armes de tir.....	6
Arc et Arbalète.....	6
Projectiles.....	7
Flèches et carreaux.....	7
Javelines.....	7
Boucliers.....	8
Boucliers.....	8
Machines de guerre.....	8
Projectiles des machines de guerre.....	9
Traits.....	9
Boulets.....	9
Monstre.....	10



## Introduction à l'homologation

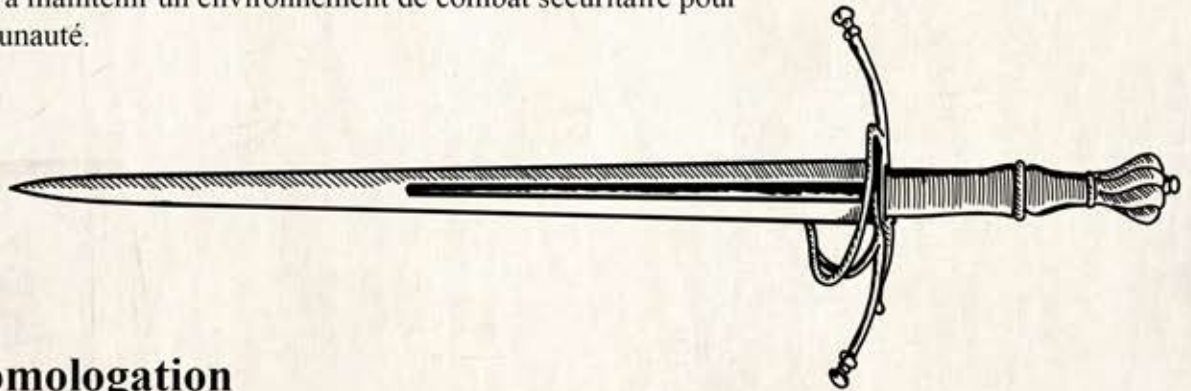
L'homologation est une étape essentielle pour assurer la sécurité et la cohérence du combat à Bicolline. Toutes les armes utilisées en contexte de jeu doivent être inspectées et approuvées par l'équipe d'homologation avant de pouvoir entrer sur le champ de bataille.

Cette inspection vise à confirmer que l'arme respecte les normes en vigueur. Une attention particulière est portée à l'usure, aux réparations et aux modifications susceptibles de compromettre la sécurité de l'équipement. Une arme jugée trop rigide, endommagée ou présentant un risque peut être refusée, ou retirée temporairement, jusqu'à ce que des correctifs soient apportés.

Une fois approuvée, l'arme reçoit une identification visuelle attestant son homologation pour la saison ou pour l'événement. Celle-ci doit demeurer visible en tout temps. Les maréchaux peuvent vérifier une arme à tout moment et retirer du jeu tout équipement devenu non conforme.

L'homologation ne constitue pas une validation permanente. Toute dégradation peut entraîner une nouvelle inspection, et l'entretien de l'équipement demeure la responsabilité du participant. Par ailleurs, l'homologation n'est ni une garantie ni un sceau d'approbation de Bicolline. Il s'agit d'une inspection subjective, réalisée en grande partie par des bénévoles, qui vise à évaluer la conformité de l'arme au moment de la vérification.

Ce processus contribue à maintenir un environnement de combat sécuritaire pour l'ensemble de la communauté.



## Processus d'homologation

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.

Des points d'homologation fixes sont prévus 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.



## Règles générales importantes

De plus, Bicolline se réserve le droit de retirer du jeu tout équipement (armes, projectiles, boucliers, etc.), à tout moment sans préavis ni justification.

Certaines activités sur le site peuvent avoir des restrictions supplémentaires aux règles générales, par exemple le Trollball.

L'arme se doit d'avoir une apparence appropriée à l'activité.

## Sécurité avant tout

Toutes les armes jugées non sécuritaires ou ne respectant pas les standards de sécurité de Bicolline ne seront pas autorisées à pénétrer sur le champ de bataille. Tous les participants contrevenant à cette règle peuvent se voir expulsés de l'activité sur le champ.

Une arme dont la fabrication ne permet pas l'estoc sera refusée

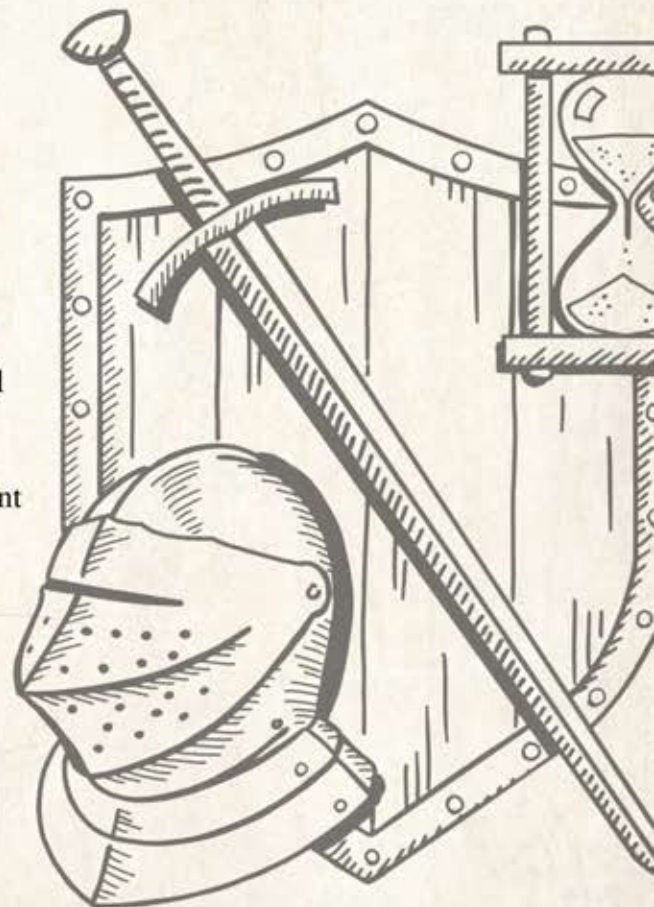
## Pouvoir discrétionnaire des maréchaux

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.

## Système de mesures

Bicolline utilise le système métrique.





## Armes de mêlées

### Objets de moins de 20 cm

Longueur	0 à 20 cm (0 à 8")
Homologation	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ne causent aucun dégât en jeu.</li><li>- Ne sont pas homologables.</li><li>- Ne sont pas considérées comme des armes.</li></ul>

### Armes sans squelette

Longueur	Plus de 20 cm à 40 cm (8 à 16")
Homologation	<ul style="list-style-type: none"><li>- Doivent être entièrement constituée de mousse ou de matière molle.</li><li>- Ne doivent comporter aucune partie rigide ou structure interne.</li></ul>

### Armes avec squelette

Longueur	Plus de 20 cm à 112 cm (8 à 44")
Homologation	<ul style="list-style-type: none"><li>- Les extrémités du squelette doivent être sécurisées.</li><li>- L'arme doit être entièrement recouverte de protection, de la pointe à la garde.</li><li>- La pointe doit être adéquatement rembourrée et sécuritaire pour l'estoc.</li><li>- La densité de mousse doit être suffisante afin que le squelette ne soit pas perceptible au toucher.</li><li>- Peut comporter une à deux articulations, pour un espacement total maximal de 12 cm (5").</li></ul>

### Armes avec squelette (2 mains)

Longueur	Plus de 112 cm à 180 cm (44 à 72")
Homologation	<ul style="list-style-type: none"><li>- Les extrémités du squelette doivent être sécurisées.</li><li>- L'arme doit être entièrement recouverte de protection, de la pointe à la garde.</li><li>- La pointe doit être adéquatement rembourrée et sécuritaire pour l'estoc.</li><li>- La densité de mousse doit être suffisante afin que le squelette ne soit pas perceptible au toucher.</li><li>- Aucune articulation n'est permise.</li></ul>





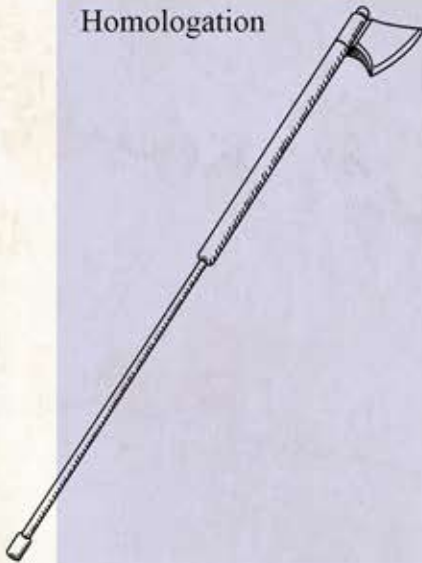
## Armes d'hast



Longueur

Plus de 180 cm à 214 cm (72 à 84")

Homologation



- Les extrémités du squelette doivent être sécurisées.
- La pointe doit être adéquatement rembourrée et sécuritaire pour l'estoc.
- La densité de mousse doit être suffisante afin que le squelette ne soit pas perceptible au toucher.
- Aucune articulation n'est permise.

### Exigences spécifiques

- Une section ininterrompue de mousse d'au moins 107cm (42") à partir de la pointe de l'arme est requise.
- Une base ou un pommeau protégé.
- Un squelette en bambou ou en matériel qui ne produit pas d'éclisse.
- Une structure suffisamment rigide pour le combat, sans effet de fouettement.
- Une forme qui indique clairement la capacité à porter des coups de tranche.
- Le poids de la tête ne doit pas excéder 900g (2 lbs).

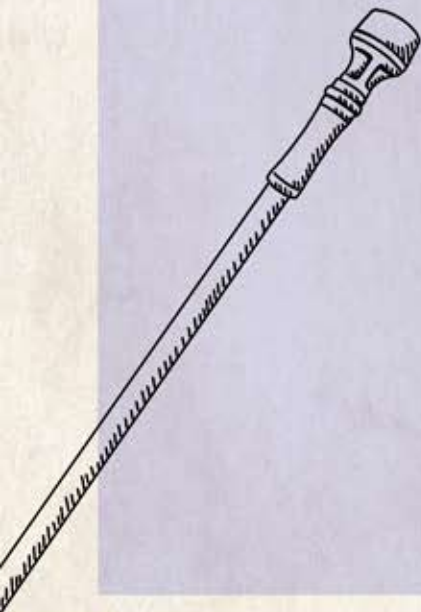
## Armes d'estoc (Lance)



Longueur

Plus de 214 cm à 274 cm (84 à 108")

Homologation



- Les extrémités du squelette doivent être sécurisées.
- La pointe doit être adéquatement rembourrée et sécuritaire pour l'estoc.
- La densité de mousse doit être suffisante afin que le squelette ne soit pas perceptible au toucher.
- Aucune articulation n'est permise.

### Exigences spécifiques

- Une section ininterrompue de mousse d'au moins 107 cm (42") à partir de la pointe de l'arme est requise.
- Une base ou un pommeau protégé.
- Un squelette en bambou ou en matériel qui ne produit pas d'éclisse.
- Une structure suffisamment rigide pour le combat, sans effet de fouettement.
- Une pointe d'un diamètre minimal de 5 cm (2")
- Toute arme de plus de 214 cm doit comporter une marque en relief clairement identifiable à 50 cm de son pommeau.
- La forme doit indiquer clairement qu'il s'agit d'une arme exclusivement destinée à l'estoc.



## Finition et réparation

- Les armes de 180 cm (84") et moins doivent présenter un fini uniforme (latex, mousse injectée, recouvrement en tissu, etc.).
- Les finis en « duct tape » ou équivalent sont interdits.
- Les réparations mineures d'une arme peuvent être acceptées. Toutefois, l'homologateur se réserve le droit de refuser une arme s'il juge que la réparation compromet ou pourrait compromettre la sécurité de celle-ci.
- Les flèches et carreaux doivent également présenter un fini uniforme. Les finis en « duct tape » ou équivalent sont interdits.

## Armes de tir

### Arc et Arbalète

#### Puissance acceptée

- Arcs : La puissance calculée par chronographe ne doit pas excéder **24 joules** sur une allonge de 28 pouces.
  - Un arc jugé trop puissant sera révérifié au peson (pèse-poisson) et la limite sera de **28 lbs**.
- Arbalètes : La puissance calculée par chronographe ne doit pas excéder **18 joules**.

#### Calcul simplifié de l'énergie (joules)

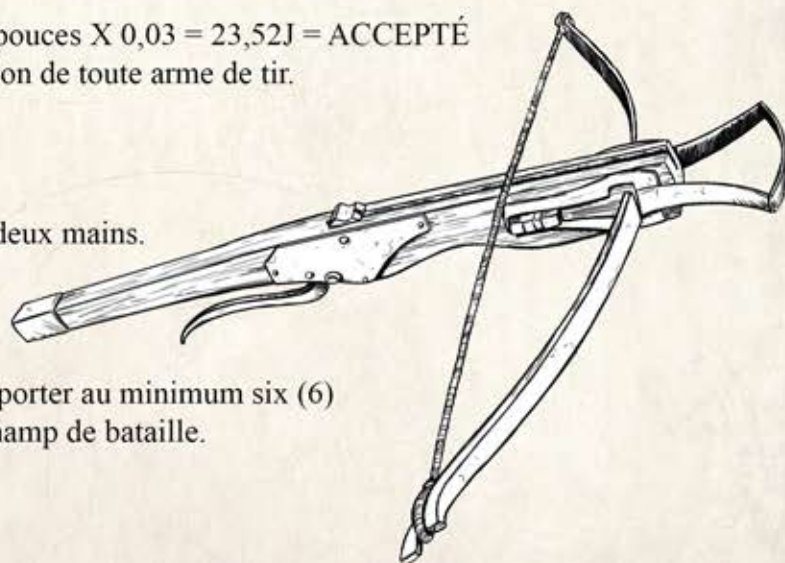
- (nb de livres de pression) X (allonge en pouces) X (coefficient) = joules
  - Le coefficient est un raccourci mathématique qui regroupe les conversions d'unités, la formule physique et l'efficacité réelle mesurée de l'arme.
    - Coefficient arcs = 0,03
    - Coefficient arbalètes = 0,04
  - Par exemple, un arc de 28 livres :  $28 \text{ lbs} \times 28 \text{ pouces} \times 0,03 = 23,52\text{J} = \text{ACCEPTÉ}$
- Bicolline se réserve le droit de refuser l'homologation de toute arme de tir.

#### Exigences générales

- Les armes à poulies sont interdites.
- Les arbalètes doivent être utilisées en tout temps à deux mains.
- Les arbalètes doivent faire plus de 500 mm.

#### Conditions d'admission au combat

- Un combattant utilisant un arc ou une arbalète doit porter au minimum six (6) projectiles sur sa personne pour être admis sur le champ de bataille.





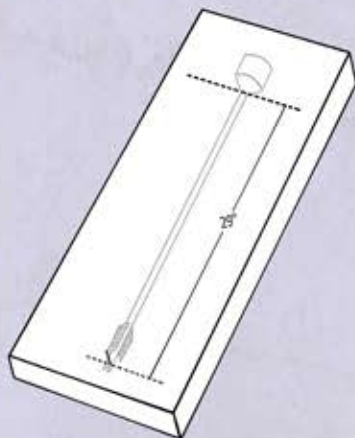
## Projectiles

### Flèches et carreaux

Longueur

Allonge maximale de 73,7 cm (29")

Homologation



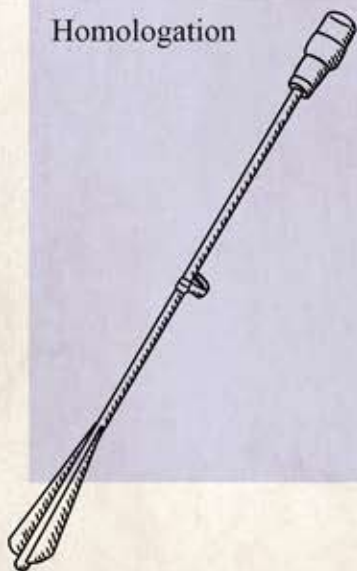
- La tête de la flèche doit être fixe, sécurisée et non amovible.
- La protection de la tête doit être suffisante pour assurer la sécurité des yeux lors d'un impact.
- La tête doit présenter une surface plate d'un diamètre minimal de 5 cm (2").
- Les projectiles doivent être identifiés (gilde ou participant).
- Tous les projectiles doivent être homologués.
- Seules les tiges en fibre de verre ou en carbone sont autorisées.

### Javelines

Longueur

130 à 154 cm (51 à 60")

Homologation



- L'extrémité du squelette doit être sécurisée.
- La tête de la javeline doit être fixée de façon à empêcher le squelette de traverser la protection.
- La protection de la tête doit être suffisante pour assurer la sécurité des yeux lors d'un impact.
- La pointe doit présenter une surface plate d'un diamètre minimal de 5 cm (2").
- L'arme doit être clairement identifiable comme une javeline.
- Les ailerons doivent être en mousse.
- Tous les projectiles doivent être identifiés (gilde ou participant).



## Boucliers

Superficie

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

Homologation

- Le rebord et/ou le contour doit présenter un fini arrondi d'un diamètre minimal de 2 cm (3/4"), ou être adéquatement rembourré de mousse.
- Le rebord et/ou le contour ne doit comporter aucun tranchant, arête vive ou protubérance susceptible de blesser un participant ou d'endommager une arme.
- Le bouclier doit avoir une apparence appropriée et être clairement identifiable comme tel.



## Machines de guerre

- La baliste et le canon sont les seules machines de guerre autorisées.
- Toutes les machines doivent figurer dans le Registre des machines de guerre. Pour ce faire, écrivez à [activites@bicolline.org](mailto:activites@bicolline.org)
- La machine de guerre nécessite trois (3) opérateurs, ceux-ci sont identifiés par un brassard rouge.
- Les balistes doivent être munies d'un système d'armement avec déclenchement.
- Les canons doivent être équipés d'un système assurant une pression de tir constant.
- Ce mécanisme doit être verrouillable afin de ne pas permettre de modifier la pression pendant l'événement.
- Le système de verrouillage doit prévoir un endroit pour poser l'étiquette d'homologation.
- La portée en tir direct doit être de 30 m (100 pieds) et moins lors de trois tirs consécutifs.
- Toutes les machines de guerre doivent être munies d'un fanion rouge servant à signaler leur destruction. Ce fanion doit être suffisamment grand pour être facilement repérable et visible.

**Bicolline se réserve le droit de refuser l'homologation d'une machine de guerre.**

Dimensions

\*\*\*Mesures prises sur la partie la plus longue\*\*\*

- Minimum (sans la décoration) : 1 m x 1 m x 1 m (3 x 3 x 3 pieds)
- Maximum (avec la décoration) 3 m x 3 m x 3 m (9 x 9 x 9 pieds)
- Poids minimal : 50 kg (110 lbs).



## Projectiles des machines de guerre

- Tous les projectiles doivent être identifiés (gilde ou participant).
- Tous les projectiles devront être homologués au même moment que votre machine de guerre.
- Les boulets artisanaux sont interdits.
- Les opérateurs s'engagent à respecter une distance minimale de tir garantissant la sécurité des autres participants. Un tir à courte portée jugée non sécuritaire par un maréchal pourrait entraîner un avertissement.

**Bicolline se réserve le droit de refuser l'homologation à tous projectiles.**

### Traits

Dimensions	71 à 91 cm (28 à 36 pouces)
Homologation	<ul style="list-style-type: none"><li>- La pointe du squelette doit être solidement fixée pour empêcher tout passage à travers la protection.</li><li>- Le trait doit comporter une pointe minimale de 5 cm de diamètre ainsi qu'une protection suffisante pour prévenir tout impact à l'œil.</li><li>- Les ailerons doivent être faits exclusivement de mousse.</li><li>- Les extrémités doivent être sécurisées.</li><li>- Le trait doit être de couleur rouge.</li></ul>

### Boulets

Dimensions	7 cm (2,75 pouces) de diamètre minimum
Homologation	<ul style="list-style-type: none"><li>- Le boulet doit être entièrement composé de matière molle.</li><li>- Si une enveloppe est ajoutée, elle ne doit en aucun cas altérer la souplesse ou l'effet amortissant du boulet.</li><li>- Le boulet doit être rouge.</li></ul>



## Les Monstres

Incarner un monstre à Bicolline constitue un privilège. Aucune garantie n'est donnée quant au droit d'en interpréter un sur le champ de bataille.

### Approbation préalable obligatoire

Avant même de pouvoir être présenté à l'homologation, tout monstre doit :

- Soumettre un historique détaillé expliquant sa provenance et son passé ;
- Transmettre toute image, croquis ou concept visuel disponible ;
- Obtenir l'approbation officielle de l'organisation ;
- Sans approbation préalable, aucun monstre ne pourra être homologué.

### Critères d'évaluation

L'évaluation d'un monstre repose principalement sur son apparence et sa cohérence avec l'univers de Bicolline.

#### 1. Apparence générale

- Un monstre doit, sans ambiguïté, présenter une apparence monstrueuse.  
Cela peut se manifester par :
  - Sa masse
  - Sa taille
  - Son encombrement
  - Sa texture
  - Son équipement
  - Son impact visuel global
- Le monstre doit mesurer plus de 2,15 m (7 pieds).
- Il doit être suffisamment encombrant pour ne pas pouvoir traverser les rangs de soldats sans perturber leur formation.

#### 2. Distinction visuelle

- L'apparence du monstre doit être clairement distincte de celle d'un simple guerrier de grande taille en armure.
- Certaines créatures (orques, gobelins, elfes noirs, etc.) ne sont pas automatiquement considérées comme des monstres sur le champ de bataille.



Une question clé à se poser :

- Si vous retirez votre masque ou un élément distinctif de votre costume, les autres joueurs percevront-ils toujours votre personnage comme un monstre ?
- Le monstre doit inspirer la crainte et/ou le respect par sa seule présence.

### 3. Cohérence narrative (Historique)

- Le monstre doit s'intégrer de façon crédible à l'univers de Bicolline.

À considérer :

- Quelle est la justification roleplay de son apparition ?
- Est-il déjà connu dans l'univers ?
- S'intègre-t-il au scénario en cours ?

### 4. Qualité et finition

- Le costume doit être soigné et détaillé de la tête aux pieds.
- Un monstre ne peut reposer sur un seul élément visuel fort : l'ensemble doit être cohérent et travaillé.

### 5. Équilibre de jeu

- Un monstre ne doit pas être conçu pour exploiter ou contourner les règlements.

Il doit être :

- Équilibré en termes de jeu ;
- Adapté à l'expérience collective ;
- Conforme à l'esprit des règles ;
- Tout concept visant à obtenir un avantage excessif sera refusé.

### Armement

- Un monstre peut utiliser :
  - Une arme d'une longueur maximale de 152 cm (60").
  - ou
  - Une arme et un bouclier.



## Nature de l'évaluation

- Ces critères comportent une part de jugement. Il est impossible de les rendre entièrement objectifs sans restreindre la créativité.
- La décision finale appartient au comité d'homologation, qui tranchera toute situation ambiguë.

## Prérequis pour interpréter un monstre

1- Soumission annuelle : avant le **1er juin de chaque année**, le participant doit transmettre au comité combat ([activites@bicolline.org](mailto:activites@bicolline.org)) :

- a- L'historique du monstre
- b- Les images, croquis ou concepts visuels
- c- Toute modification apportée au costume ou au concept
- d- Le monstre sera ajouté ou maintenu au bestiaire s'il est jugé conforme.
- e- Toute modification significative doit être signalée.

### 2- Homologation obligatoire

Lors de l'homologation :

- a- Le participant incarnant le monstre doit se présenter entièrement costumé et armé.
- b- Seules les créatures inscrites au bestiaire peuvent être homologuées.

### 3- Préposé au monstre

- Chaque monstre doit être accompagné d'un préposé désigné à l'avance.

Cette personne doit :

- a- Avoir suivi la formation obligatoire en ligne ;
- b- Agir à titre de responsable du suivi et de l'encadrement du monstre sur le champ de bataille.