



TOURNOIS

Cahier de référence

Grande Bataille de Bicolline – Édition 1026

Version 3, Juillet 2026



Duché de
BICOLLINE





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.





TABLE DES MATIÈRES

ÉQUIPE	5
Équipe de coordination	5
Organisateurs de tournois	6
RÈGLES DES TOURNOIS.....	6
RÈGLES DE COMBAT	6
HORAIRES ET LIEU.....	7
INSCRIPTION AUX TOURNOIS	7
REMISE DES PRIX.....	7
GAINS ET SCÉNARIOS	8
Artillerie - Mixte et canons	8
Scénarios	8
Gains	9
Assassins.....	10
Gains	10
Bras de fer.....	10
Campement décorum.....	11
Gains	11
Carcolline.....	11
Gains	11
Cercle de Loren - Féminin et Mixte	12
Gains	12
Chasse de Kroft.....	12
Gains	12
Course de Kroft.....	13
Gains	13
Défi Cutpurse de la Great Violet Company.....	13
Gains	13
Échecs du Baron	14
Gains	14
Endurance du guerrier.....	14
Gains	14
Épreuves de force	15
Déroulement.....	15
Scénarios.....	15



Gains	19
Fines lames	20
Gains	20
Francs archers Mixte et Féminin	21
Gains	21
Gladiateurs	21
Gains	22
Pétanque.....	22
Gains	22
Tactika	23
Scénarios	23
Gains	23
Trollball	24
Gains	24



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'organisateurs de tournois et volontaires.

tournois@bicolline.org

ÉQUIPE DE COORDINATION



Roxane St-Yves
Coordonnatrice
Tournois



Gabrielle Bergeron
Adjointe Tournois
Responsable
Tournois



Daniel Soly
Responsable
Tournois



ORGANISATEURS DE TOURNOIS

Artillerie : Alexandre Gaboury-Pauzé

Assassins : Robert McAlister

Carcoline: Éric Chartré

Cercle de Loren : Étienne Ouimet

Chasse de Kroft : Caleb Hand

Course de Kroft : Caleb Hand

Défi Cutpurse de la Great Violet Company : Robert McAlister

Échecs du Baron : Dany Adam

Endurance du guerrier : Patrick Lapointe

Épreuves de force : Mathieu Dumontet

Fines lames : Marc-Antoine Mercier

Francs archers : Étienne Ouimet

Gladiateurs : Marc-Antoine Mercier

Pétanques : Carolyne Ménard

Tactika : Patrick Bleau et Jérémie Robitaille

Trollball: Jonathan Verville

RÈGLES DES TOURNOIS

Le cahier de référence en ligne regroupe l'ensemble des règles propres à chacun des tournois.

Disponible ici : [Règles \(Combats, tournois, etc.\) - Duché de Bicolline](#)

Le présent document présente plutôt les informations susceptibles de varier d'une année à l'autre : annonces de modifications de règles, scénarios de compétition et détails concernant les gains.

RÈGLES DE COMBAT

Certains tournois suivent les règles de combat régulières du Duché de Bicolline. Elles sont disponibles ici : [Règles \(Combats, tournois, etc.\) - Duché de Bicolline](#)



HORAIRES ET LIEU

L'horaire et le lieu des différents tournois est disponible dans le document de programmation de la Grande Bataille de Bicolline : **À venir.** 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.office.com/r/vNgZSL9Kt2>
- Tactika : <https://forms.office.com/r/xRrEeMddvc>
- Trollball : <https://forms.office.com/r/ET03nUSXPB>

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 immédiatement après la finale, accompagnés des photos officielles et de la remise des trophées et médailles.

**C'est un rendez-vous le vendredi 14 août à 19h00 à la Fosse aux monstres
pour la remise de prix de Tactika, Trollball et Campement décorum**



GAINS ET SCÉNARIOS

ARTILLERIE – MIXTE ET CANONS

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. Venez, et que la compétition commence!

SCÉNARIOS

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 (3) 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 (3) tirs par cible.
- Une fois touchée, une cible ne peut plus être visée.
- Les cibles, selon leur distance, rapportent respectivement un (1), deux (2) et trois (3) points, offrant aux machines de guerre la chance d'accumuler gloire et renommée.

Éclat pompeux

Pour les machines de guerre les plus captivantes et envoûtantes, vous avez la chance de remporter la première place du concours Éclat Pompeux ! Déployez vos bannières et faites résonner vos trompettes !

GAINS

Mixte

- 1^{re} place : 350 solars, 30 faveurs occultes et 1 point de notoriété
- 2^e place : 200 solars et 20 faveurs occultes
- 3^e place : 150 solars et 10 faveurs occultes

Canons

- 1^{re} place : 350 solars, 30 faveurs occultes et 1 point de notoriété
- 2^e place : 200 solars et 20 faveurs occultes
- 3^e place : 150 solars et 10 faveurs occultes

Éclat pompeux

- 500 solars et 1 point de notoriété



ASSASSINS

Dans l'ombre des murailles anciennes, au cœur des terres du Duché de Bicolline, un tournoi sinistre prendra place. 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 ?

GAINS

Les prix seront détaillés au moment de l'inscription.

BRAS DE FER

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

GAINS

Féminin

- 1^{re} place : 200 solars, 20 faveurs réputation
- 2^e place : 150 solars et 20 faveurs réputation
- 3^e place : 75 solars et 10 faveurs réputation

Mixte

- 1^{re} place : 200 solars, 20 faveurs réputation
- 2^e place : 150 solars et 20 faveurs réputation
- 3^e place : 75 solars et 10 faveurs réputation



CAMPEMENT DÉCORUM

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 labeurs 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!

Seules les guildes ayant complété leur préinscription sont admissibles. Se référer à la section *Inscription aux tournois*.

GAINS

Catégorie construction

500 solars, 1 point de notoriété et le trophée

Catégorie campement

500 solars et 1 point de notoriété

CARCOLLINE

Inspiré du célèbre jeu de placement de tuiles, ce tournoi propose une version entièrement revisitée. Les joueurs incarnent de puissants seigneurs cherchant à étendre leur influence en bâtissant un royaume prospère.

À tour de rôle, chaque participant ajoute une nouvelle tuile au territoire commun afin de créer des routes, ériger des cités fortifiées, fonder des monastères et développer de vastes terres agricoles. En y plaçant judicieusement ses sujets, il pourra revendiquer ces lieux et accumuler des points de prestige tout au long de la partie. La victoire reviendra au joueur ayant su le mieux planifier son expansion, gérer ses ressources humaines et tirer profit des opportunités offertes par le royaume en constante évolution.

Les règlements complets du jeu seront disponibles sur place; nullement besoin d'y avoir déjà joué pour y participer.

GAINS

1re place : 200 solars, 20 faveurs oblatus

2e place : 150 solars et 10 faveurs oblatus

3e place : 75 solars et 5 faveurs oblatus



CERCLE DE LOREN - FÉMININ ET MIXTE

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?

GAINS

Mixte:

1re place : 200 solars, 20 faveurs prestiges et le trophée

2e place : 150 solars et 10 faveurs prestiges

3e place : 75 solars et 5 faveurs prestiges

Féminin

1^{re} place : 200 solars et 20 faveurs prestiges

2^e place : 150 solars et 10 faveurs prestiges

3^e place : 75 solars et 5 faveurs prestiges

RÈGLES DES TOURNOIS

Le cahier de référence en ligne regroupe l'ensemble des règles propres à chacun des tournois.

Disponible ici : Règles (Combats, tournois, etc.) - Duché de Bicolline

Le présent document présente plutôt les informations susceptibles de varier d'une année à l'autre : annonces de modifications de règles, scénarios de compétition et détails concernant les gains.



RÈGLES DE COMBAT CHASSE DE KROFT

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.

GAINS

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

1^{re} place : 200 solars et 20 faveurs réputations

2^e place : 150 solars et 10 faveurs réputations

3^e place : 75 solars et 5 faveurs réputations

COURSE DE KROFT

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.

GAINS

1^{re} place : 200 solars et 20 faveurs réputations

2^e place : 150 solars et 10 faveurs réputations

3^e place : 75 solars et 5 faveurs réputations

DÉFI CUTPURSE DE LA GREAT VIOLET COMPANY

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 ou la reine des pickpockets et aura toute la gloire qui va avec un tel titre. Que le meilleur pickpocket gagne!



GAINS

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

1^{re} place : 15% de la cagnotte jusqu'à concurrence de 195 solars

2^e place : 10% de la cagnotte jusqu'à concurrence de 130 solars

3^e place : 5% de la cagnotte jusqu'à concurrence de 65 solars





ÉCHECS DU BARON

Un tournoi d'exception prend forme. Ici, les combats prennent une tournure différente, car les stratégies 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.

GAINS

1^{re} place : 200 solars, 20 faveurs oblatas et le trophée

2^e place : 150 solars et 10 faveurs oblatas

3^e place : 75 solars et 5 faveurs oblatas

Victoire en blitz simultané contre le Baron : 20 solars

ENDURANCE DU GUERRIER

Le Duché de Bicolline est peuplé de guerriers intrépides et nous sommes en quête de l'âme la plus endurante 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.

GAINS

1^{re} place : 200 solars et 20 faveurs divines

2^e place : 150 solars et 10 faveurs divines

3^e place : 75 solars et 5 faveurs divines



ÉPREUVES DE FORCE

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!

DÉROULEMENT

09:00:	Inscription et pesée
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 gains aux vainqueurs

SCÉNARIOS

Description détaillée

- **Évènement #1 : Le Convoi du Seigneur**
 - Temps : 90 secondes.
 - Description détaillée : parcours de transport comportant trois paliers de poids croissants (Ladder). Cette épreuve testera votre vitesse et votre force de préhension sous fatigue.
 - Charges (Par main - 3 paliers) :
 - FL: 75 → 95 → 115 lbs
 - F: 95 → 115 → 135 lbs
 - HL: 145 → 175 → 205 lbs
 - H: 185 → 215 → 245 lbs



- Exécution : vous devrez parcourir 30 pieds avec la Charge A, passer la ligne, revenir au départ. Répéter l'aller-retour avec la Charge B, puis terminer par un dernier aller-retour avec la Charge C.
- Points de performance : La charge doit entièrement franchir les lignes de marquage afin que chaque segment soit considéré comme valide.
- Système de Pointage : Le pointage est déterminé par le meilleur temps d'exécution pour la séquence complète. Pour les participants n'ayant pas terminé le parcours, la distance maximale parcourue sera utilisée pour le classement.

- **Évènement #2 : L'élévation d'Yggdrasill**

- Temps : 120 secondes.
- Description détaillée : Recherche de la charge maximale pouvant être soulevée au-dessus de la tête. Cette épreuve testera votre puissance brute et votre stabilité.
- Charges : au choix de l'athlète, avec une augmentation progressive ou une diminution de la charge sur la barre d'essieu.
- Testez vos levées maximales. Vous disposez d'autant d'essais que possible durant la période de temps allouée.
- Points de performance :
Extension complète de la hanche
Verrouillage complet des bras (oreilles visibles)
Charge stabilisée et pied parallèle
Pour l'épreuve de l'Axe, le juge doit donner un signal verbal obligatoire (le mot "REP") pour confirmer que votre répétition est valide.
- Système de pointage : Le pointage est déterminé par la charge maximale soulevée. En cas d'égalité, le temps total d'exécution le plus rapide servira à départager les concurrents.

- **Évènement #3 : L'ancre de l'amourette dorée**

- Temps : 90 secondes.
- Description détaillée : Transport d'une pierre de type Husafell pour une distance maximale. Épreuve de pure détermination et de capacité respiratoire sous compression.
- Charges (Lest hybride) : FL: 77 lbs | F: 100 lbs | HL: 175 lbs | H: 225 lbs.



- Exécution : Ramassage frontal (étreinte de l'ours). Marche constante sur le circuit. L'épreuve s'arrête si la pierre touche le sol ou le haut des cuisses.
- Points de performance : Interdiction d'utiliser la ceinture ou les genoux comme support.
- Système de pointage : La distance totale parcourue avant la chute de l'objet ou la fin du temps imparti détermine le pointage.
- **Évènement #4 : Le Pilier d'Acier**
 - Temps : 60 secondes.
 - Description détaillée : cette épreuve sera un véritable test de volume et de résistance du tronc. Le participant doit soulever la barre depuis le sol, la positionner au niveau des biceps, puis effectuer le plus grand nombre possible de flexions de hanche en Zercher Squat.
 - Charges (Zercher du sol) : FL: 95 lbs | F: 115 lbs | HL: 175 lbs | H: 215 lbs.
 - Exécution : La barre débute au sol. Le participant doit la soulever et la loger dans le creux des coudes avant d'entamer ses flexions de la hanche (squats) avec une prise Zercher.
 - Points de performance :

Les hanches doivent descendre sous la ligne des genoux pour valider la profondeur.

Extension complète des hanches et genoux au sommet.

Si la barre touche le sol, la série est terminée.
 - Système de pointage : Le pointage est déterminé par le nombre maximal de répétitions complétées durant le temps imparti. En cas d'égalité au nombre total de répétitions, le temps d'exécution le plus rapide servira à départager les participants.
- **Évènement #5 : Le Medley des Trois Mondes (La Finale)**
 - Temps : 120 secondes.
 - Description détaillée : Parcours final combinant plusieurs épreuves de force pour déterminer le champion ultime.
 - Séquence de Pointage :

3x Pierre par-dessus la barre : Pierre d'Atlas placé sur le dessus des balles de foin (Femmes: 36", Hommes: 48"). (6 points total)

5x Épaulé et Jeté (Axle) : Charge fixe (H: 205 | HL: 185 | F: 115 | FL: 85 lbs). (10 points total - 2 points par répétition validée)



Transport et chargement : Porter la pierre sur 50 pieds et la stabiliser sur la plateforme finale. (4 points total - 2 points pour le transport aller, 2 points pour le chargement final réussi)

- Points de performance :

Chaque étape doit être complétée avant de passer à la suivante.

Pour l'Axe, le signal « REP » du juge est obligatoire pour valider la répétition.

Extension complète de la hanche.

Verrouillage complet des bras (oreilles visibles).

Charge stabilisée et pieds parallèles.

- Système de pointage : Le pointage total est de 20 points. Le classement est déterminé par le nombre de points accumulés. En cas d'égalité de points, la rapidité d'exécution (temps total) servira à départager les participants.

Tableau récapitulatif

Épreuve	Description	Durée	Charge par catégorie	Pointage
Le Convoi du Seigneur	Parcours de transport à trois paliers de poids croissants (Ladder) sur 30 pieds avec aller-retour pour chaque charge.	90 secondes	FL: 75-95-115 lbs F: 95-115-135 lbs HL: 145-175-205 lbs H: 185-215-245 lbs	Meilleur temps pour la séquence complète. Distance maximale si non terminé.
L'élévation d'Yggdrasill	Recherche de charge maximale au-dessus de la tête avec une barre d'essieu (Axe). Nombre d'essais libre.	120 secondes	Choix de l'athlète (↑ ou ↓ possible dans 120s)	Poids le plus élevé. Temps le plus rapide en cas d'égalité.
L'ancre de l'Amourette dorée	Transport d'une pierre de type Husafell en étreinte frontale pour une distance de 60'	90 secondes	FL: 77 lbs F: 100 lbs HL: 175 lbs H : 225lbs	Distance totale parcourue avant la chute ou la fin du temps.
Le Pilier d'Acier	Maximum de répétitions de Zercher Squat (flexion de la hanche)	60 secondes	FL: 95 lbs F: 115 lbs HL: 175 lbs H: 215 lbs	Nombre maximal de répétitions. Temps total le plus rapide en cas d'égalité.



Le Medley des Trois Mondes	Séquence finale : 3x Pierre d'Atlas sur balle de foin, 5x Épaulé et Jeté (Axle), Transport d'une pierre d'atlas sur 60 pieds.	120 secondes	Axle : FL: 85 lbs F: 115 lbs HL: 185 lbs H: 205 lbs Hauteur: FL et F: 36" HL et H : 48"	Total sur 20 points - 6 pour pierres (2x par pierre) - 10 pour axle (2x par levé) - 4 pour transport Temps total le plus rapide en cas d'égalité.
-----------------------------------	--	--------------	--	---

GAINS

Open

1^{re} place : 200 solars , 20 faveurs réputations et le trophée

2^e place : 150 solars et 10 faveurs réputations

3^e place : 75 solars et 5 faveurs réputations

Open léger

1^{re} place : 200 solars , 20 faveurs réputations et le trophée

2^e place : 150 solars et 10 faveurs réputations

3^e place : 75 solars et 5 faveurs réputations

Féminine

1^{re} place : 200 solars , 20 faveurs réputations et le trophée

2^e place : 150 solars et 10 faveurs réputations

3^e place : 75 solars et 5 faveurs réputations

Féminine léger

1^{re} place : 200 solars , 20 faveurs réputations et le trophée

2^e place : 150 solars et 10 faveurs réputations

3^e place : 75 solars et 5 faveurs réputations



FINES LAMES

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.

GAINS

Ligue féminine

- 1^{re} place : 200 solars, 20 faits d'armes
- 2^e place : 150 solars et 10 faits d'armes
- 3^e place : 75 solars et 5 faits d'armes

Ligue mixte

- 1^{re} place : 200 solars, 20 faits d'armes
- 2^e place : 150 solars et 10 faits d'armes
- 3^e place : 75 solars et 5 faits d'armes

Ligue Duché

- 1^{re} place : 200 solars, 20 faits d'armes et le trophée
- 2^e place : 150 solars et 10 faits d'armes
- 3^e place : 75 solars et 5 faits d'armes



FRANCS ARCHERS MIXTE ET FÉMININ

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.

GAINS

Mixte

1^{re} place : 200 solars et 20 faveurs prestiges

2^e place : 150 solars et 10 faveurs prestiges

3^e place : 75 solars et 5 faveurs prestiges

Féminin

1^{re} place : 200 solars et 20 faveurs prestiges

2^e place : 150 solars et 10 faveurs prestiges

3^e place : 75 solars et 5 faveurs prestiges

GLADIATEURS

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 avide 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!



GAINS

1^{re} place : 350 solars et 30 faits d'armes

2^e place : 200 solars et 20 faits d'armes

3^e place : 150 solars et 10 faits d'armes

Équipe coup de cœur: 50 solars

**Un tournoi de Gladiateurs destiné aux adolescents de 12 à 15 ans se tiendra durant la Grande Bataille.
Restez à l'affût pour plus de détails.**

PÉTANQUE

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 lancers 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.

GAINS

1^{re} place : 300 solars, 20 faveurs magiques et le trophée

2^e place : 200 solars, 10 faveurs magiques

3^e place : 150 solars, 5 faveurs magiques

Équipe coup de cœur : 100 solars



TACTIKA

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!

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

SCÉNARIOS

Nouveauté Les scénarios seront dévoilés à l'approche du jour de la compétition. Les capitaines recevront directement les directives des organisateurs.

L'objectif : pousser chaque équipe à forger une stratégie de combat efficace en un temps record et à mener ses troupes vers la victoire.

GAINS

1^{re} place : 1000 solars, 40 faits d'armes, 1 point de notoriété et le trophée

2^e place : 700 solars et 20 faits d'armes

3^e place : 350 solars et 10 faits d'armes

Équipe coup de cœur: 150 solars

Combattant coup de cœur: 150 solars



TROLLBALL

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.

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

Un tournoi de Gladiateurs destiné aux adolescents de 12 à 15 ans se tiendra durant la Grande Bataille. Restez à l'affût pour plus de détails.

GAINS

Ligue féminine

1^{re} place : 100 solars, 40 faveurs renommées artistiques, 1 point de notoriété et le trophée

2^e place : 700 solars et 20 faveurs renommées artistiques

3^e place : 350 solars et 10 faveurs renommées artistiques

Équipe meilleur fairplay: 350 solars

Ligue mixte Duché

1^{re} place : 100 solars, 40 faveurs renommées artistiques, 1 point de notoriété et le trophée

2^e place : 700 solars et 20 faveurs renommées artistiques

3^e place : 350 solars et 10 faveurs renommées artistiques

Équipe meilleur fairplay: 350 solars

Ligue mixte régulier

1^{re} place : 100 solars, 40 faveurs renommées artistiques, 1 point de notoriété et le trophée

2^e place : 700 solars et 20 faveurs renommées artistiques

3^e place : 350 solars et 10 faveurs renommées artistiques

Équipe meilleur fairplay: 350 solars