



D'ESPRIT & D'ESTOC

Le tournoi des
NATIONS

14 août 1021



Un jeune écuyer prenait une pause méritée, installé confortablement dans la paille servant à garnir la litière du destrier de son seigneur. Les pieds posés sur l'arçon de la selle encore au sol, il tenait dans ses mains un petit livret dans lequel il écrivait d'une main calme et posée. L'odeur du cuir et de l'acier le faisait toujours rêver.

« C'est le début de la faim, alors que la peste tire à sa fin. Le monde de l'Hippocampe tremble du bruit des gargouillis de la panse de nos habitants, avides de prendre les bouchées doubles afin de rattraper le temps perdu.

Sans qu'elles ne soient présentes sur aucune lèvres, moult questions sont pourtant dans nos esprits: veut-on vraiment rebâtir comme avant ou doit-on se servir de ce génocide envoyé par les dieux afin de construire quelque chose de nouveau? Va-t-on renaitre de nos cendres ou faire feu de tout bois? Et quel sera le coût de cette reconstruction?

Toutes les nations du monde se donnent rendez-vous afin de s'affronter à nouveau. Des champions sont dépêchés de partout afin de prouver au monde entier que leur région a non seulement vaincu la peste, mais est encore assez puissante pour mener des guerres.

Mais aucun seigneur ne désire s'affaiblir plus qu'il ne l'est déjà. Les rues et places de toutes nos capitales débordent déjà de veuves et d'orphelins et il n'y a aucune gloire à achever un adversaire ayant déjà un genou en terre. Voilà pourquoi les affrontements prennent la forme de tournois et de compétitions plutôt que de massacres et de coups d'estoc. La grande peste aura eu cette conséquence bénéfique, les grands seigneurs auront peut-être appris la valeur de la vie humaine.»

Un grand gaillard, issu d'une noblesse certaine, se tenait silencieusement derrière le jeune homme. Il allait renvoyer l'écuyer à son boulot prestement quand son regard rencontra les dernières lignes du texte qui se rédigeaient devant lui. Son regard dur s'adoucit et le grand seigneur demeura immobile, contemplant avec mélancolie la candeur de son écuyer.

Sa main gantée se posa doucement sur sa besace. À l'intérieur, un document recopié en plusieurs exemplaires, tous portant son sceau personnel. Dès la tombée de la nuit, toutes les garnisons de la région recevraient l'ordre de se préparer à la guerre. Il faut frapper pendant que l'ennemi est au sol. Alors que les soldats s'harnacheraient, lui irait participer aux tournois, question d'apprendre lequel de ses adversaires avait été le plus durement touché par la peste.





COMMENT PARTICIPER

EN RAISON DES RESTRICTIONS SANITAIRES EN PLACE, LES INSCRIPTIONS SONT LIMITÉES.

Chaque région pourra inscrire un maximum de 50 participants qui la représenteront au courant de la journée. Les chefs de chaque région devront fournir à l'Équipe de gestion des activités une liste des 50 participant(e)s qui la représenteront ainsi que les tournois auxquels ils/elles participeront avant le 24 juillet. Veuillez la faire parvenir par courriel au activites@bicolline.org

Les inscriptions ouvriront en juillet et seuls les participant(e)s présent(e)s dans les délégations pourront s'inscrire à l'activité. Veuillez vous référer aux chefs de régions pour soumettre votre candidature. Inscriptions libres pour les spectateurs.

Prix de l'activité

Participants (16 ans et +) 65\$ + tx pour les membres et 80\$ + tx pour les non-membres. (repas non-inclus)
Spectateurs (16 ans et +) 25\$ + tx pour les membres et 30\$ + tx pour les non-membres. (repas non-inclus)
Spectateurs (- de 16 ans) gratuit. **Inscription obligatoire**

Repas

Les participants et spectateurs ont l'option de réserver deux repas pour 22,50\$ + tx. Ils pourront aller chercher leur repas de mi-journée entre 11h et 14h au chapiteau cuisine et entre 16h et 20h pour celui du souper. Deux coupons de couleurs différentes seront remis à l'accueil.

Il est à noter que le chapiteau cuisine vendra aussi de la nourriture jusqu'à la fermeture de l'auberge à 22h30.

<p>MENU - Option pour végétariens disponible à l'inscription Midi: Salade César au poulet grillé + dessert Souper: Méchoui avec deux choix de viande, pomme de terre au four et salade + dessert</p>

Horaire

- Le site ouvre ses portes à 7h samedi matin pour l'accueil des participants et l'homologation des armes.
- L'activité se déroule de 10h à 18h.
- L'auberge sera ouverte de 12h à 22h30.
- Les joueurs non-cessionnaires seront invités à quitter le terrain pour 22h30 au plus tard.
- Les cessionnaires participants pourront demeurer sur le site dans la nuit de samedi à dimanche. Les cessionnaires inscrits pour la semaine de villégiature suivante (16 au 19 août 2021) pourront demeurer sur le site pour la nuit du dimanche au lundi.

Protocole sanitaire pour les activités

Nous vous invitons à prendre connaissance du protocole sanitaire pour nos activités. Celui-ci est disponible sur notre site Internet. [Bicolline/protocole sanitaire/covid](#)

Renseignements généraux

- Chaque région doit identifier un ambassadeur, un héraut d'armes et un porte-étendard. L'ambassadeur et le héraut d'armes sont les points de contact avec la régie et le porte-étendard sera responsable de l'étendard (fourni par le Duché de Bicolline) pour la journée.
- À l'exception de l'ambassadeur, du héraut d'armes et du porte-étendard, les participants doivent obligatoirement être inscrits à au moins un tournoi. Bien que nous ferons notre possible pour éviter les conflits d'horaires, un(e) participant(e) qui s'inscrit à plusieurs tournois pourrait ne pas être en mesure de participer à chacun d'entre eux. Le déroulement des tournois suivra un horaire établi et un(e) participant(e) qui ne pourrait se présenter à un tournoi en raison d'un conflit d'horaire sera réputé(e) avoir déclaré forfait.





- Un personnage ne doit pas nécessairement être « domicilié » dans la région pour faire partie de l'équipe représentant la région.
- Certains tournois ont des limitations quant au nombre de participants ou d'équipes provenant d'une même région.

Gains

- Les prix : Une bourse de solars sera remise aux vainqueurs des différents tournois (1re, 2e et 3e positions pour la majorité des tournois).
- Un arc gravé « Tournoi des nations » + 6 flèches, sera tiré comme prix de présence à travers tous les participants.
- Les points de victoire : Des points de victoire seront accordés aux 1re, 2e et 3e positions pour chaque tournoi. Au terme de la journée, selon les points amassés dans l'ensemble des tournois, 3 régions ressortiront grandes gagnantes des affrontements de l'événement D'esprit et d'estoc. Selon leur classement, les régions gagnantes pourront ainsi influencer le nombre de pierres présentes dans la Syta pour une zone de leur choix lors du tirage qui se tiendra au Bal Pourpre 1022.
 - › 1re place : Peut remplacer jusqu'à 20 pierres neutres par 20 pierres au choix (lumineuses et/ou sombres) avec une limite de 4 pierres portant la même gravure (A à E).
 - › 2e place : Peut remplacer jusqu'à 10 pierres neutres par 10 pierres au choix (lumineuses et/ou sombres) avec une limite de 2 pierres portant la même gravure (A à E).
 - › 3e place : Peut remplacer jusqu'à 5 pierres neutres par 5 pierres au choix (lumineuses et/ou sombres) à condition qu'aucune des pierres ne porte la même gravure (A à E).

GRAND CONCOURS DE PANACHE

Représentez votre région ! Durant la journée, des membres de l'organisation de Bicolline circuleront sur le terrain pour observer le panache des différentes délégations. Sortez vos couleurs, faites-vous entendre, impressionnez les juges, intimidez par vos chants de victoires, éblouissez la galerie avec vos envolées oratoires ou vos uniformes assortis ! L'important est de vous faire voir et entendre. Nous voulons nous imprégner de la saveur unique de votre région, ne serait-ce que le temps d'un défilé ou de la façon particulière que vous encouragerez vos champions.

Nous jugerons votre grandeur selon les critères suivants :

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

Notez que les membres de l'organisation qui jugeront de votre prestance le feront à toute heure du jour et parfois de façon incognito ! Soyez sublimes, même si personne ne semble vous observer !

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

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

KIOSQUE D'INFORMATIONS

Kiosque d'informations à l'entrée du site. Les horaires et les résultats y seront affichés et disponibles.



Duché de Bicolline



LE TOURNOI DES NATIONS



Allée Marchande:

-Pétanque Impériale



-Défi des Érudits
(Départ à la Forge)



-Échecs du Baron



-Bureau des Paris

-Bras de Fer





LE TROLLBALL

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

Discipline parmi les disciplines dans l'univers de Bicolline, le Trollball est exigeant, épuisant et extrêmement spectaculaire. L'objectif est de placer le plus grand nombre de fois une tête de troll dans un puits sans se faire découper par les abatteurs adverses. Guérisseur, abatteur ou réserve, chaque joueur 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.

Lieu & nombre de participants

- Les 2 terrains de trollball sont situés à proximité du bâtiment du valraven.
- Équipe de 9 à 14 participant(e)s.
- Chaque région ne peut inscrire qu'une seule équipe.

Informations importantes

- Les souliers à crampons sont interdits.
- La réglementation de trollball adaptée aux mesures sanitaires est disponible à l'Annexe D.

Principes généraux

- Il faut un minimum de 9 joueurs (7 trolleurs, 2 guérisseurs) pour qu'une équipe puisse s'inscrire au tournoi.
- En aucun cas une équipe ne peut avoir plus de 16 joueurs inscrits sur sa fiche et seulement 12 joueurs jouent à la fois.
- Il y aura 3 divisions d'équipes. Lorsque les gagnants des 3 divisions sont connus, ceux-ci s'affrontent dans un tournoi à la ronde (round robin) afin de déterminer les première, deuxième et troisième positions.

Gains

- 1re place : 1000 solars
- 2e place : 500 solars
- 3e place : 250 solars



COMBAT D'ARCHERS

Une toute nouvelle 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 régionaux dans des escarmouches de six contre six, tout en défendant leurs drapeaux. Ces combats d'archers se déroulent dans une zone définie et sont encadrés en collaboration avec l'équipe de Combats d'archers Montréal

Lieu & nombre de participants

- La plaine de l'Ordo Cervi
- Équipe de 6 participant(e)s.
- Chaque région ne peut inscrire qu'une seule équipe.

Informations importantes

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

Principes généraux

- Mélange entre le tir à l'arc, le paintball et le ballon chasseur. Les archers entrent en compétition dans un combat d'arcs et flèches. Les participant(e)s combattront dans une arène munie d'obstacles.
- Équipe de 6 participant(e)s.
- Chaque région ne peut inscrire qu'une seule équipe.

Gains

- 1re place : 280 solars + Passe Combat d'archers Montréal
- 2e place : 280 solars
- 3e place : 160 solars



LA COUPE TACTIKA

Le combat des combats. L'exercice ultime d'un groupe de 12 combattants armés et armurés jusqu'aux dents. Dans ce tournoi, les guildes désireuses de démontrer hors de tout doute leurs prouesses tactiques et leur détermination sur le champ de bataille sont appelées à atteindre de nombreux objectifs pour l'obtention de la coupe Tactika.

Lieu & nombre de participants

- Le tournoi aura lieu dans l'Arène du monastère.
- Équipe de 12 participant(e)s.
- Chaque région ne peut inscrire qu'une seule équipe.

Informations importantes

- En cas de blessure nécessitant une sortie du jeu pour un joueur, celui-ci pourrait être remplacé par un autre membre de la délégation.
- Les participants doivent avoir leur propre équipement qui doit être homologué.
- La réglementation complète pour la coupe Tactika est disponible à l'Annexe B.

Principes généraux

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

Gains

- 1re place : 700 solars + Une carte du champ de bataille
- 2e place : 460 solars
- 3e place : 220 solars



TOURNOI D'ARTILLERIE

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

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

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

Lieu & nombre de participants

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

Informations importantes

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

Principes généraux

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

Gains

- 1re place, Catégorie « Artillerie mixte » : 250 solars + Un drapeau de la région que l'équipe représente
- 1re place, Catégorie « Canons » : 250 solars + Un drapeau de la région que l'équipe représente
- 1re place, Catégorie « Éclat pompeux » : 250 solars + Un drapeau de la région que l'équipe représente



TOURNOI D'ARCHERIE : LE CERCLE DE LOREN

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

Le tournoi classique de tir à l'arc a pour but de faire connaître le meilleur archer du Duché. Les qualifications déterminent les meilleurs archers. Ceux-ci accéderont à l'épreuve ultime : le Cercle de Loren.

Lieu & nombre de participants

- Le tournoi se déroule dans le campement de l'Ordo Cervi.
- Chaque région peut inscrire jusqu'à 5 participant(e)s.

Informations importantes

- Les participants doivent avoir leur propre équipement qui doit être homologué.
- Pour la ronde de qualifications :
 - › Chaque archer devra effectuer 10 tirs sur cibles fixes.
 - › Il y aura 5 cibles de couleurs différentes qui seront associées à un bâton de couleur que l'arbitre possédera.
 - › Quand l'archer sera prêt à effectuer son tir, l'arbitre lui présentera un des bâtons de couleur et l'archer aura 3 secondes pour effectuer le tir sur la cible correspondante. Si le tir est effectué après le temps alloué, il ne sera pas comptabilisé, même si ce dernier touche la bonne cible.
 - › Les tirs se succèdent jusqu'à ce que l'archer ait effectué 2 tirs sur chaque cible.
 - › En cas d'égalité, il y aura un blitz sur les cibles. Le premier participant qui touche 2 cibles remporte la qualification.
- La finale se dispute avec le classique Cercle de Loren.
 - › Les finalistes se font face autour d'un cercle de 30 pieds de diamètre. Ils ont 3 flèches chacun, ne portent aucune armure et doivent éliminer leur adversaire par 3 touches. Le cercle n'est pas en continu, 3 rondes d'une touche.

Principes généraux

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

Gains

- 1re place : 100 solars + Un arc gravé « Tournoi des nations » + 6 flèches
- 2e place : 100 solars
- 3e place : 50 solars





L'ENDURANCE DU GUERRIER

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

Bicolline est peuplé de combattants et nous sommes à la recherche du plus endurant d'entre eux!

Les guerriers devront s'affronter en duel dans une arène. Les combattants reçoivent des points lorsqu'ils gagnent, mais aussi lorsqu'ils perdent! Un combattant doit obtenir le plus de points possible durant la durée totale du tournoi (4 heures réparties en deux blocs de 2 heures).

Lieu & nombre de participants

- Le tournoi a lieu dans une zone dédiée à cet effet à proximité de la cabane de Montfort.
- Chaque région peut inscrire jusqu'à 3 participant(e)s.

Informations importantes

- Qu'ils portent une armure ou non, les combattants ont un point de protection sur chaque membre, en plus du point de vie de base.
 - › Le port du casque est tout de même fortement suggéré pour des raisons de sécurité.
- Toutes les armes de 152 cm (60 po) et moins sont acceptées. Aucune arme de jet.
- Les participants doivent avoir leur propre équipement.
- Toutes les armes doivent être homologuées.
- Chaque joueur sera numéroté et le terrain sera divisé en plusieurs couloirs de façon à ce qu'au moins 4 duels aient toujours lieu en même temps.
- Lorsqu'un combattant 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 combattant perd son duel:
 - › Il se présente pour sa part devant le maréchal en charge des points et lui donne 2 informations:
 - Le numéro du joueur gagnant (le maréchal ajoute 2 points à sa fiche)
 - Son propre numéro (le maréchal ajoute un point à sa fiche).
 - › Va se placer en file pour pouvoir combattre à nouveau dès qu'un couloir se libère.

Principes généraux

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

Gains

- 1re place: 100 solars + Une épée « La Duchesse »
- 2e place: 100 solars
- 3e place: 50 solars





TOURNOI DES FINES LAMES

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

Lieu & nombre de participants

- Devant le campement du Bock de fer
- Chaque région peut inscrire jusqu'à 4 participant(e)s.

Informations importantes

- Arme autorisée : Épée de 112 cm (44 po) ou moins.
- Les participants doivent avoir leur propre équipement.
- Toutes les armes doivent être homologuées.
- Les pièces d'armures n'offrent aucun point de protection, mais le port du casque est recommandé pour des raisons de sécurité.
- Chaque touche rapporte un point à son auteur.
 - › La tête compte.
 - › Les touches à la main qui tient l'arme ne sont pas comptées pour ce tournoi.

Principes généraux

- 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.
- Les souliers à crampons sont interdits.

Gains

- 1re place : 100 solars + Une épée « Athena »
- 2e place : 100 solars
- 3e place : 50 solars



TOURNOI DES GLADIATEURS

Les règlements de ce tournoi sont très simples : aucune finesse, aucune convention ou étiquette à respecter. Les adversaires s'affrontent, maniant leurs armes de prédilection et tentant de répandre le sang dans le sable de l'arène pour le plus grand plaisir des foules avides de sensations fortes.

Tournoi où les combattants descendent deux par deux dans l'arène et s'y affrontent en équipes. Ces duels d'équipes sont spectaculaires et demandent une bonne coordination de la part des combattants. Il ne peut y avoir qu'une équipe gagnante.

Lieu & nombre de participants

- Le tournoi aura lieu dans l'Arène du monastère.
- Équipe de 2 participant(e)s.
- Chaque région peut inscrire jusqu'à 2 équipes.

Informations importantes

- Combat 2 contre 2.
- Les vainqueurs de 2 affrontements sur 3 avancent au prochain round dans le tableau de classement.
- Toutes les armes et boucliers sont permis. Aucune arme de jet.
- Les armes et boucliers sont ceux des participants et les armes doivent être homologuées.
- À l'exception du casque, les pièces d'armures n'offrent aucun point de protection.
- Les combattants peuvent avoir des armes différentes.
- Lors d'un 2 de 3, les combattants doivent conserver les mêmes armes et/ou boucliers tout le long des 2 ou 3 affrontements. Les combattants peuvent toutefois changer d'armes entre les rounds du tableau de classement.

Principes généraux

- 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.
- **AUCUN CONTACT PHYSIQUE** (disqualification automatique).
- Les règles de combat sont celles du champ de bataille (démembrement, la tête compte).
- Les souliers à crampons sont interdits.

Gains

- 1re place : 160 solars + Deux épées « Athena »
- 2e place : 160 solars
- 3e place : 120 solars





TOURNOI DE PETANQUE IMPERIALE

Pour la première fois de l'histoire de ce tournoi, l'Empereur a annoncé qu'il viendrait défendre son titre de champion en personne. Que le meilleur gagne ! Et s'il ne s'agit pas de son illustrissime Karl Von Schlaffenmark 1er, le meilleur mourra !

Lieu & nombre de participants

- Le tournoi de pétanque se déroule sur l'allée marchande ainsi qu'autour de l'Auberge.
- Les équipes doivent être formées de 2 participant(e)s.
- Chaque région ne peut présenter qu'une seule équipe.

Informations importantes

- La réglementation complète de pétanque est disponible à l'Annexe C.

Principes généraux

- À la pétanque, l'objectif est de marquer des points en plaçant ses boules plus près du cochonnet que son adversaire.
- Les parties sont jouées en équipes de 2 disposant chacune de 3 boules par mène.
- Chaque joueur lance 3 boules par mène.
- Un lancer qui touche directement le cochonnet marque immédiatement un point.

Gains

- 1re place : 160 solars + Deux dagues « La Marquise »
- 2e place : 160 solars
- 3e place : 120 solars



LES ECHECS DU BARON

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

Lieu & nombre de participants

- Sous un chapiteau en Haute-Ville.
- Chaque région ne peut inscrire qu'un(e) seul(e) participant(e).

Informations importantes

- Il s'agit d'un tournoi en rondes selon le système suisse.
- Les rondes sont divisées en 3 tableaux (A, B et C). Il y a 4 échiquiers par ronde. Le tableau A contient les échiquiers A1 à A4, le tableau B les échiquiers B1 à B4 et le tableau C les échiquiers C1 à C4.
- Chaque région ne peut inscrire qu'un seul champion
- En cas de nombre impairs de participants un bye de 1 point sera accordé à un joueur par tirage au sort.

Principes généraux

- Fonctionnement : Partie semi-rapide, 25 minutes par participant(e).
- Rappel : pièce touchée, pièce jouée.
- Les participant(e)s seront classé(e)s 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. ½ point par partie nulle.
- Le vainqueur est celui qui a le plus haut total. En cas d'égalité, une victoire avec les noirs l'emporte sur une victoire avec les blancs.
- Départage : En cas d'égalité au terme des rondes, il y aura départage par des blitz de 5 minutes (le vainqueur sera le premier avec 2 victoires d'avance).

Gains

- 1re place : 100 solars et une épée « La Duchesse »
- 2e place : 100 solars
- 3e place : 50 solars
- Victoire en blitz simultané contre le baron : 20 solars





LE 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.

Lieu & nombre de participants

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

Informations importantes

- Dans les 2 cas, il s'agit d'un tournoi à simple élimination.
- Les adversaires initiaux seront tirés au hasard.
- S'il y a un nombre impair de participant(e)s, les vainqueurs des Épreuves de force du Duché dans la catégorie poids lourds bénéficieront d'un laissez-passer pour la première ronde. S'ils ne sont pas présents, il y aura un tirage au sort.

Principes généraux

- Chaque participant(e) doit se présenter à la compétition avec une chope contenant du liquide.
- L'arbitre aura la responsabilité de s'assurer de la position équitable des participant(e)s avant d'annoncer le début de l'affrontement.
- Les mains doivent être au centre de la table et les poignets doivent être droits.
- La main libre doit enlacer le coude de l'adversaire entre le pouce et l'index et rester ainsi tout au long du match.
- L'arbitre sera secondé par 2 maréchaux, également responsables de surveiller la position avant le départ ainsi que son maintien durant la manche.
- La compétition se tiendra assise.
- Si la main libre quitte sa position, l'arbitre appellera une faute et relancera la manche. À la seconde faute, la victoire sera accordée à l'adversaire.
- Si la prise est lâchée, l'arbitre fera reprendre la manche et pourra attacher les mains des adversaires ensemble si nécessaire.
- La victoire est acquise lorsqu'un participant réussit à mettre le dos de la main de son adversaire en contact avec la table.

Gains

- 1re place masculin et féminin : 100 solars + Un ensemble comprenant une chope et un gobelet de l'aventurier à l'effigie de Bicolline
- 2e place masculin et féminin : 100 solars
- 3e place masculin et féminin : 50 solars





DEFI DES ERUDITS - premiere partie

Ici, le combat cède la place à la réflexion. Nul besoin d'épée, ni même de dague. La seule arme permise est la matière grise. Les érudits auront le défi de faire couler un sang qui n'est pas le leur avec l'unique pouvoir de la pensée. Niais, prière de s'abstenir.

Lieu & nombre de participants

- Tout le terrain du Duché de Bicolline.
- Chaque région peut inscrire une équipe de 2 participant(e)s qui tenteront de réussir la quête au cours de la journée.

Principes généraux

- Aucun combat n'est permis, que ce soit entre les participants des autres régions ou contre les participants non-joueurs (PNJ).

Gains

- 1re place: 160 solars + Un indice majeur pour la suite de la quête + 2 dagues elfiques avec fourreaux
- 2e place: 160 solars + Un indice moyen pour la suite de la quête
- 3e place: 120 solars + Un indice mineur pour la suite de la quête



SOUQUE A LA CORDE

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

Lieu & nombre de participants

- Sur une surface gazonnée près de la plaine du monastère
- Chaque région ne peut inscrire qu'une seule équipe mixte, obligatoirement composée de 2 femmes et 2 hommes.

Principes généraux

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

Gains

- 1re place: 220 solars + Quatre dagues « La Marquise »
- 2e place: 220 solars
- 3e place: 140 solars



BUREAU DES PARIS

Votre arrogance vous porte à croire que vous êtes en mesure de prédire l'avenir et êtes assez fortunés pour le prouver? Ou encore vous êtes pauvres comme la galle et croyez pouvoir vous refaire grâce à votre flair? Le bureau des paris est l'endroit pour vous! Ce sera peut-être votre seule chance de vous enrichir lors du Tournoi des nations, si par malheur vous deviez faire face à la défaite dans votre épreuve de prédilection...

Lieu

- Sous un pavillon en Haute ville

Informations importantes

- Entre 10h et midi, les participants pourront miser sur le résultat final de 3 compétitions: le Trollball, le Combat des archers ainsi que sur la région qui remportera le Tournoi des nations.
- Lors des événements de Bras de fer ainsi que de Souque à la corde, des preneurs au livre seront présents afin de permettre aux participants de parier sur chacun des affrontements tout au long des compétitions
- Les joueurs pourront récolter leur gain tout au long de la journée en se présentant au comptoir du Bureau des paris.
- Les paris peuvent se faire en solars sonnants ou en cartes
- Les seules cartes acceptées par le Bureau des paris sont le bétail, les céréales et les victuailles
- Toutes les cartes sont considérées comme ayant la même valeur nominale et seront considérées comme équivalentes. À titre d'exemple, un joueur pourrait prendre un pari à 3 contre 1 en donnant une céréale et se voir remettre 2 bétails et 1 victuaille en guise de lot en cas de victoire
- Les greffes ne seront pas ouverts, les participants doivent donc avoir en main les solars et les cartes qu'ils désirent miser.

Principes généraux

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

Gains

- Variables



ANNEXE A

RÈGLEMENTATION COMBAT D'ARCHERS 2021

1. TERRAIN

a) Zone neutre

La zone neutre est délimitée par les lignes jaunes au centre du terrain. Un joueur doit avoir les 2 pieds derrière cette ligne pour tirer.

participant(e)s doivent commencer derrière cette ligne. Au signal de l'arbitre, ils peuvent la traverser pour aller chercher une flèche au centre.

b) Zone de départ

La zone de départ est délimitée par une ligne verte au fond du terrain. Au début de la partie, les

c) Structures sur le terrain

Les structures sur le terrain ne peuvent pas être déplacées.

2. LES FLÈCHES

a) 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.

Ces flèches sont réservées pour l'équipe adverse.

b) Sélection d'une flèche à la première course

À la première course au centre pour prendre une flèche, un(e) participant(e) ne peut pas prendre une flèche dont l'encoche n'est pas pointée vers lui/elle.

c) Une seule flèche à la fois dans la zone neutre
Un(e) participant(e) ne peut prendre qu'une seule flèche à la fois dans la zone neutre en tout temps. Un(e) participant(e) peut retourner en prendre une autre autant de fois que désiré, mais toujours une seule à la fois.

3. LA CIBLE

a) Déplacement de la cible

La cible ne peut pas être déplacée. Si une cible se fait déplacer, l'arbitre déclare un temps mort pour la remettre en place.

comme un jailbreak et tous les joueurs éliminés retournent sur le jeu.

b) Les rondelles

Les rondelles sont placées dans la cible de façon à ce qu'elles sortent partiellement de la cible. L'arbitre vérifie les rondelles entre chaque manche.

d) Bloquer la cible

Il est interdit pour un(e) participant(e) de bloquer la cible. Si un(e) participant(e) attrape une flèche ou se fait toucher devant la cible, l'arbitre compte la cible comme étant touchée et ramène un(e) participant(e) en jeu. La rondelle reste cependant dans la cible et peut être utilisée à nouveau. Si c'est la dernière rondelle qui est bloquée, cela provoque un jailbreak et tous les participant(e)s de cette équipe reviennent en jeu. La rondelle restante n'est à ce moment plus utilisable car on la compte comme étant tombée.

c) Frapper une rondelle

Lorsqu'une rondelle est frappée hors de la cible, un(e) participant(e) retourne sur le jeu. Si 2 rondelles tombent à la fois, 2 participant(e)s retournent sur le jeu. Lorsque la 5e rondelle sort de la cible, ceci est considéré



4. ATTRAPER

a) Une flèche attrapée

Une flèche attrapée ramène un(e) participant(e) éliminé(e) en jeu.

b) Ce qui est considéré comme un attrapé

Une flèche est considérée attrapée si elle entre en contact avec un(e) participant(e) ou son arc et ne touche ensuite à rien d'autre avant de s'immobiliser.

c) Ce qui n'est pas considéré comme attrapé

Si la flèche touche à quoi que ce soit après avoir touché un(e) participant(e), elle n'est pas considérée comme attrapée. Si la flèche touche le sol, le filet, le mur ou un obstacle gonflable, un(e) participant(e) est éliminé(e). La flèche doit s'immobiliser complètement avant d'entrer en contact avec un objet pour que ça compte comme un attrapé.

5. RETOUR EN JEU

Lorsqu'un(e) participant(e) retourne en jeu, il/elle doit toucher sa ligne du fond avant de pouvoir être considéré(e) en jeu. Il/Elle ne peut pas ramasser de flèches lors de son passage et il/elle ne peut pas

être éliminé(e) avant d'avoir touché sa ligne du fond. Cependant, il/elle doit toucher à la ligne du fond dans les 5 secondes suivant un attrapé ou un ballon tombé.

6. ELIMINATION

a) Ce qui élimine un joueur

Un(e) participant(e) est éliminé(e) s'il/elle est touché(e) par une flèche et sans parvenir à l'attraper avant qu'elle ne touche le sol ou un objet.

b) Les rebonds

Si la flèche touche le sol, le mur, le filet, la cible, un(e) autre participant(e) ou un obstacle gonflable avant de toucher à un(e) participant(e), le/la participant(e) n'est pas éliminé(e). La flèche élimine seulement à son premier contact.

7. SORTIE DU JEU

Lorsque touché(e), un(e) participant(e) 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(es).

8. ENVAHISSEUR

Après 2 minutes et 30 secondes de jeu, l'arbitre criera « envahisseur ». À ce moment, les 2 équipes pourront

tirer à partir de la zone neutre. Cette phase dure jusqu'à la fin de la manche.

9. FAIRPLAY

a) 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.

b) Touché par une flèche

Si vous vous faites toucher, vous devez sortir du terrain. L'arbitre est là pour trancher, mais vous devriez sortir par vous-même. Si un(e) participant(e) touche un adversaire qui ne sort pas, il faut attendre la fin de la manche et le signaler aux arbitres. Les participants(es)

qui trichent recevront un avertissement et/ou une pénalité.

c) Se cacher dans la ligne des morts

Vous ne pouvez pas vous cacher près des participants(es) éliminé(s) afin d'éviter la confusion entourant les participants(es) mort(s).

d) Tout abus verbal ou physique est interdit

Le respect des joueurs et SURTOUT des arbitres est très important. Vous ne recevrez qu'un seul avertissement.

10. S'AMUSER

Il faut absolument s'amuser durant le tournoi. C'est une obligation.





ANNEXE B

RÈGLEMENTATION TACTIKA 2021

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Le tournoi se déroule en 3 phases qui sont décrites ci-dessous.

- Toutes les équipes affrontent toutes les autres équipes un nombre égal de fois. Ce nombre est déterminé en fonction du nombre d'équipes inscrites.
- Après chaque phase, un classement sera déterminé et des points accordés aux 3 équipes ayant le mieux performé.
 - › 1re place: 15 points
 - › 2e place: 10 points
 - › 3e place: 5 points

Les armes

- Phase 1: Armes de 112 cm (44 po) et moins, aucune arme de jet.
- Phase 2: Toutes les armes sont permises, y compris les armes de jet.
- Phase 3: Maximum de 3 armes d'hast, aucune arme de jet.

Arbitrage

- Si au moins 2 arbitres (dont l'arbitre en chef) s'entendent pour dire qu'une équipe (et non des participants en particulier) n'a pas fait preuve de fair play lors d'une épreuve, celle-ci sera pénalisée.
 - › Une première offense entraînera la perte de 10 points. Un match pour lequel une telle pénalité aurait été appliquée devra être repris.
 - › Une deuxième offense entraînera la disqualification de l'équipe en question.



Phase 1 – Contrôler le terrain

- Un cercle de 10 mètres de diamètre est tracé au sol. Au centre de celui-ci se trouve une boîte à temps comme on en voit sur le champ de bataille.
 - L'objectif de cette phase est d'être l'équipe qui a contrôlé la boîte à temps le plus longtemps lors du match.
 - Trois équipes s'affrontent lors de cette phase.
 - Lorsqu'un combattant meurt, il doit sortir du cercle en marchant. Il est alors immédiatement ressuscité.
 - Cette phase est composée de 2 manches de 5 minutes.
- › Les équipes se divisent en 2 groupes de 6 combattants. Un groupe fera la première manche et l'autre la deuxième.
 - › La transition entre les manches sera marquée par un coup de sifflet, mais pas d'arrêt du temps.
 - › Lorsque les combattants de la première manche entendent le coup de sifflet, ils doivent immédiatement aller rejoindre les combattants de la deuxième manche à un point prédéfini.
 - › Les combattants de la deuxième manche ne peuvent pas entrer en jeu avant que tous les combattants de leur équipe de la première manche ne soient revenus.

Phase 2 – Anéantir l'ennemi

- Chaque équipe a un puits de guérison qui peut donner jusqu'à 100 vies.
 - › Chaque fois qu'un mort utilise le puits, son équipe perd un point.
 - L'objectif est de faire perdre le plus grand nombre de vies possibles à l'équipe adverse.
- Deux choses peuvent mettre fin à cette épreuve : une équipe n'a plus de vies ou le chronomètre atteint 10 minutes.
 - Le classement de cette phase est basé sur le nombre total d'adversaires tués lorsque toutes les manches d'une équipe sont comptabilisées.

Phase 3 – Protéger les commandants

- Chaque équipe désigne 3 commandants.
 - Chaque équipe a un puits de guérison infini.
 - L'objectif est d'éliminer les 3 commandants de l'équipe adverse avant de se faire éliminer les siens.
 - Lorsqu'un commandant meurt, il va au puits de guérison et devient un guerrier régulier.
 - Deux choses peuvent mettre fin à cette épreuve :
 - la mort des 3 commandants d'une équipe ou le chronomètre qui atteint 10 minutes.
- Pour le classement de cette phase, on cumule le nombre de commandants ayant survécu pour chaque équipe lorsque toutes les manches sont comptabilisées.
 - › En cas d'égalité, un affrontement entre les 3 commandants de chaque équipe concernée aura lieu.

Classement final

L'équipe ayant accumulé le plus grand nombre de points lors des 3 phases du tournoi gagne.

- Bris d'égalité pour le classement final
 - › 1er bris : Nombre de combattants total tués lors de la phase 2
 - › 2e bris : Nombre de commandants survivants à la phase 3



ANNEXE C

RÈGLEMENTATION PÉTANQUE 2021

INFORMATIONS GÉNÉRALES

- Le tournoi sera joué sur 4 terrains simultanément selon une formule où chaque équipe aura la chance de jouer un minimum de 2 parties.
- S'il y a moins de 8 équipes, des rondes suisses seront organisées.
- Dans le cas d'un nombre impair d'inscriptions, l'équipe championne du tournoi de 1019 se verra offrir un laisser-passer pour la 1re ronde. Si l'équipe est absente, le laisser-passer se fera par tirage au sort.
- Chaque partie sera arbitrée par un pointeur.
- Vous pouvez apporter vos propres boules, si la superstition vous parle.
- Une partie se joue en 13 points
- Si après 25 minutes de jeu, aucune équipe n'a atteint 13 points, les joueurs terminent la mène et l'équipe avec le plus de points gagne la partie.
- Une fois qu'il restera uniquement 8 équipes, les parties (et la finale) se joueront en 21 points.

Début de la partie

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



qui dispose également de 3 essais, etc. En tout état de cause, c'est toujours l'équipe qui a marqué à la mène précédente qui conserve la priorité pour jouer la première boule.

- Une équipe lance ses boules tant qu'elle en a, et jusqu'à ce qu'elle place une de ses boules plus près du cochonnet que celles de l'équipe adverse.
- Toute boule lancée dans des conditions non réglementaires est nulle et tout ce qu'elle a déplacé dans son parcours est remis en place.
- Toutefois, l'adversaire a le droit de faire appliquer la règle de l'avantage et de déclarer que le coup est valable. En ce cas, la boule pointée ou tirée est bonne et tout ce qu'elle a déplacé reste en place.
- Lorsque l'ensemble des boules sont lancées, on comptabilise toutes les boules d'une équipe qui se trouve plus près du cochonnet que la plus proche des boules adverses.
- Le cochonnet ou une boule, arrêté par un spectateur ou par l'Arbitre, conserve sa position à son point d'immobilisation.
- Toute boule jouée, arrêtée par un joueur de l'équipe à laquelle elle appartient est nulle et perdue.
- Toute boule jouée ou déplacée, arrêtée par un adversaire peut, au gré du joueur, être

rejouée (uniquement si c'est celle qui vient d'être lancée), laissée à son point d'immobilisation, ou placée dans le prolongement d'une ligne qui irait de la ligne de départ (ou de sa place dans le cas d'une boule arrêtée) à l'endroit où elle se trouve.

- Si le cochonnet, frappé, est arrêté par un joueur, l'adversaire peut laisser le cochonnet à sa nouvelle place, remettre le cochonnet à sa place originale, placer le cochonnet dans le prolongement d'une ligne allant de sa place originale à l'endroit où il se trouve, ou encore demander la nullité du cochonnet.
- Si un cochonnet ou boule arrêté vient à se déplacer (vent ou déplacé accidentellement par un joueur, un arbitre, un spectateur...), l'objet est remis à sa place. À noter que si un joueur bouscule une boule ou un cochonnet en effectuant une mesure, l'objet sera bien remis en place, mais la mesure est automatiquement perdue pour lui.
- Si les boules adverses sont à égale distance du cochonnet et que la mène est finie, la mène est nulle. Si les 2 équipes disposent de boules, il appartient à celle qui a joué la dernière boule de rejouer, puis à l'équipe adverse, et ainsi de suite alternativement jusqu'à ce que le point soit gagné par l'une d'elles.

Cochonnet nul

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

Fin de la partie

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





ANNEXE D

RÈGLEMENTATION TROLLBALL 2021

AJUSTEMENTS AUX MESURES SANITAIRES

En raison des restrictions imposées par les mesures sanitaires, le tournoi de trollball 1021 sera concentré en une seule journée, ce qui implique des ajustements importants.

C'est pourquoi :

- Nous aurons 2 terrains qui recevront des matchs simultanément.
- Les équipes de chaque « pool » s'affronteront dans un « round robin » (3 matchs/équipe garantis)
- Les équipes gagnantes de chaque « pool » s'affronteront dans un « round robin » afin de déterminer les première, deuxième et troisième positions du tournoi.

En raison des mesures sanitaires, quelques modifications à la réglementation sont nécessaires. Vous trouverez les modifications encadré en vert dans le présent document.

RAPPEL

La règle de courtoisie mise en place en 1016, qui se lit comme suit :

Le fair play est la règle #1 du trollball. Un joueur 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.



RÈGLEMENTS

I. Inscriptions

Les inscriptions se font obligatoirement à l'avance, avant le tournoi, par le biais du formulaire envoyé aux chefs de région.

II. Composition d'une équipe

Une équipe est composée de 10 joueurs (trolleurs), de 2 guérisseurs et (optionnel) de 4 remplaçants. Il n'y a aucune restriction concernant le rôle d'un joueur. Il peut être trolleur ou guérisseur. Par contre, le changement ne peut pas se faire à n'importe quel moment, un temps mort doit être demandé et le changement doit être mentionné aux commissaires;

Un temps mort par demi. Seule exception : si un joueur se blesse durant un match, il peut être remplacé par un nouveau joueur. À ce moment, le joueur blessé sera remplacé de manière permanente et ne pourra pas réintégrer l'équipe.

Chaque équipe se nomme un capitaine.

Son rôle consiste à :

- Communiquer les besoins/demandes de son équipe au comité trollball en place.
- S'assurer en tout temps que les numéros de ses joueurs sont visibles pour les arbitres (faites les gros SVP!)
- Faire régner l'esprit d'équipe et le fairplay dans son équipe.

Il faut un minimum de 9 joueurs (7 trolleurs, 2 guérisseurs) pour qu'une équipe puisse s'inscrire au tournoi;

En aucun cas une équipe ne peut avoir plus de 16 joueurs inscrits sur sa fiche et seulement 12 joueurs jouent à la fois;

Une substitution de joueur pendant une partie n'est possible qu'en cas de blessure. Une substitution de joueur entre 2 parties est permise, tant qu'il n'y a pas plus de 14 joueurs sur la fiche d'inscription.

Chaque équipe peut avoir un superviseur de joutes (entraîneur). Son rôle consiste à :

- Faire respecter la réglementation en vigueur et la maîtriser.
- Veillez à ce que son équipe ait le moins de pénalités possible.
- Retirer les épées du jeu quand une ou des pénalités sont annoncées à ses joueurs.
- Faire régner l'esprit d'équipe et le fairplay dans son équipe.

III. Composition Comité Trollball

Afin de maximiser le nombre de participants pouvant être accueillis lors de la journée du 14 août, nous avons tenté de réduire au maximum le nombre de bénévoles nécessaires au bon déroulement de la journée, car chaque bénévole supplémentaire implique une place de moins de disponible pour un

participant. Pour cette raison, le comité trollball ne sera composé que de 4 bénévoles par terrain : un arbitre en chef, 2 arbitres de but et un commissaire qui se chargera de noter les buts et pénalités. Aucune statistique ne sera compilée.

IV. Demandes des Commissaires

Toutes questions et demandes au comité doivent être communiquées soit avant une joute, à la mi-temps ou à la fin.





V. Déroulement du jeu

Le terrain mesure 27 m x 15 m (90 pi x 50pi) 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 2 capitaines qui s'affrontent peuvent tirer au sort pour le choix du côté de terrain s'ils le désirent.

Les parties durent 20 minutes (2 manches de 10 minutes), en plus d'une pause de 3 minutes pour le changement de côté.

L'objectif est de déposer la tête de troll dans le baril de l'équipe adverse. L'équipe accumulant le plus de points gagne.

Il y a un maximum de 5 joueurs (trolleurs) par équipe présents sur le terrain, un minimum de 2 joueurs (trolleurs) dans la zone de remplacement

et 2 guérisseurs de chaque côté. Donc, 9 joueurs au minimum pour constituer une équipe.

Les trolleurs sont armés d'une épée homologuée par les spécialistes de l'homologation, de 112 cm (44 po) maximum. Il y a 5 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 2 équipes doivent se trouver derrière leur ligne de but respective et attendre le coup de sifflet du départ.

Lors d'un échange, seuls les guérisseurs ont le droit de circuler derrière les barils, entre les 2 zones des remplaçants.

VI. Les trolleurs

La tête de Troll ne peut être touchée qu'avec les mains, et non avec l'arme ou avec les pieds. Seule exception : si un trolleur a la tête en main, celle-ci est considérée comme le prolongement de son corps. Lorsqu'elle est touchée par un coup d'épée, le trolleur meurt. La tête ne peut être lancée. La passe à un autre trolleur se fait donc en lui remettant la tête en mains propres.

Une touche sur n'importe quelles parties du corps, à l'exception d'au-dessus des épaules, met le joueur en état de mort. Portez une attention particulière aux touches aux mains, doigts, poignets, pieds et vêtements.

La tête des joueurs 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). Le joueur qui **DONNE** accidentellement un coup au-dessus des épaules **NE MEURT PAS**. Il recevra cependant un avertissement à la fin du point. Le joueur qui **REÇOIT** un coup

au-dessus des épaules **NE MEURT PAS** non plus. Par contre, il peut faire le choix de mourir s'il ne se sent pas capable de continuer à jouer.

Les touches simultanées : Toutes les touches (excepté au-dessus des épaules) comptent au trollball. On demande à tous de faire preuve de fairplay et de ne pas donner de coup après avoir été touché. Cependant, une telle touche doit être comptée comme valable. Il appartient aux arbitres de relever un joueur tué injustement, selon leur bon jugement.

Un joueur surpris à donner des coups après avoir été touché recevra une pénalité.

- Encore une fois, le fairplay est la règle #1 du trollball. Un joueur 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.

Les trolleurs remplaçants en attente derrière leur ligne ne peuvent entrer à nouveau sur le terrain que si l'un de leurs guérisseurs leur remet une épée.

Lorsqu'un trolleur marque un but il se doit de ramener la tête de troll au centre du terrain et la placer correctement sur la ligne centrale. Il annonce son but aux statisticiens en montrant son numéro de joueur ou il se nomme. Si un joueur manque à ces 2 consignes, il sera passible d'une sanction pour avoir ralenti le jeu. Après chaque point, les joueurs reviennent à la vie.

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. L'arbitre doit remettre le but en place dès 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 joueur peut remettre la tête à l'emplacement où le but se trouvait au départ (qui sera marqué au besoin par l'arbitre).



VII. La mort

Un joueur mort s'agenouille immédiatement, retourne son épée et la tient près de son épaule. Il est permis de faire un pivot en direction de la ligne de fond (et non en direction du guérisseur, même si cela revient souvent au même), ceci dans le but d'éviter de se faire foncer dedans ou frapper au visage par les joueurs de l'équipe adverse qui avancent.

Un joueur ne peut pas commencer à se placer en position de mort et ensuite changer d'idée, peu importe la raison, sauf si le joueur adverse (qui l'a tué) le lui dit clairement. La seule autre façon pour qu'un joueur qui a commencé à se placer en position de mort puisse revenir à la vie est par l'intervention d'un arbitre.

Le joueur mort ne peut plus rien faire. Il s'agenouille à l'endroit où il a été touché et il attend que l'un de ses guérisseurs vienne chercher son épée pour le ramener

à la vie. S'il avait la tête de troll en main, il ne fait que la déposer à côté de lui, sans la lancer ni la cacher. Un joueur mort peut également recevoir un avertissement et/ou une pénalité si nécessaire.

Un joueur 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 joueur sort du terrain complètement (à cause de son élan), il meurt à la seconde qu'il a touché ou traversé la ligne. Le joueur 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.

Le joueur mort, une fois son épée prise par son guérisseur doit sortir du terrain et rejoindre une des zones de remplaçants de son équipe, ceci, sans gêner la circulation des joueurs autour.

VIII. Les guérisseurs

Les guérisseurs ramassent les épées des trolleurs morts sur le terrain et les rapportent aux joueurs remplaçants, dans les zones de remplacements (zones délimitées aux 4 coins du terrain). Les guérisseurs peuvent courir, entrer et sortir, tout autour du terrain.

Les guérisseurs ne peuvent transporter qu'une seule épée à la fois. Les guérisseurs ne peuvent pas toucher à la tête de trollball.

Il est permis de nuire aux déplacements d'un guérisseur, tant qu'il n'y a pas de contact physique.

Pour guérir, le guérisseur doit obligatoirement mettre un pied en jeu pour récupérer une épée. Une guérison est comptabilisée dans les statistiques à chaque fois qu'il y a une remise d'épée à un remplaçant.

Les guérisseurs ne peuvent pas guérir un trolleur qui se trouve complètement à l'extérieur des limites du terrain.

La mort d'un guérisseur se fait de la même manière que celle d'un trolleur. Une touche sur n'importe quelles parties du corps, à l'exception de la gorge, de la nuque, du visage et de la tête, met le guérisseur en état de mort. Les épées transportées par les guérisseurs comptent si elles sont touchées par un joueur 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.

N'importe quelle partie du corps (hormis la tête bien sûr) qui n'est pas derrière les lignes lorsqu'un guérisseur reçoit un coup provoque sa mort. La ligne est considérée comme étant à l'extérieur du terrain, donc un guérisseur avec tout son corps à l'extérieur du terrain et un pied sur la ligne est en sécurité.

Les guérisseurs ne peuvent pas lancer les épées aux joueurs remplaçants.

Un guérisseur vivant peut aller chercher l'épée tenue par un guérisseur mort et la ramener à un trolleur remplaçant, mais cela ne ramène pas le guérisseur mort à la vie, il doit donc rester agenouillé à l'endroit où il est mort.

Si une équipe perd ses 2 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 2 guérisseurs adverses se mérite 5 points à leur score présent (+1 point si cette même équipe marque aussi le but).



IX. Équipement

Armes autorisées

Toute épée à une main (112 cm/44 po maximum) qui a été homologuée, avec ou sans garde.

La largeur des gardes des épées de trollball est limitée à 15 cm (6 po) au point le plus large de la garde. La longueur de la garde n'est pas limitée.

Les armures et les boucliers ne sont pas autorisés. Le costume décorum est de rigueur.

Les souliers à crampons ne sont pas permis. Les souliers à semelle pour terrain de turf ou soccer intérieur seront autorisés ou des souliers sans crampons à semelles plates. Être nu pied est autorisé.

Nous aimerions également rappeler que, bien que les souliers de sport soient permis au trollball pour des

raisons de sécurité, un standard de décorum doit tout de même être respecté: favorisez les souliers bruns, noirs ou gris; évitez les marques de commerce très voyantes et les couleurs vives.

Par mesure de sécurité, tous les joueurs 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.

Numéros

Chaque joueur doit se présenter avec un numéro de joueur visible (**GROS ET FONCÉ**) à chaque match. Les crayons de maquillage ne seront pas fournis par le comité trollball: chaque équipe doit donc prévoir avoir les siens.

AVERTISSEMENTS / PÉNALITÉS

Principes de base

Les pénalités et avertissements peuvent être attribués à un joueur en particulier, à une équipe en général, ou aux 2 équipes selon le cas, à la discrétion des arbitres et commissaires. Soyez indulgents, il n'est pas toujours possible de voir le numéro du joueur fautif. Rappelez-vous que l'erreur est humaine, que les arbitres sont les mieux placés pour voir les fautes et qu'ils ont pour principe de ne jamais donner une sanction pour une faute qu'ils ne sont pas certains d'avoir vue.

Si une faute devient récurrente durant un même match, l'arbitre en chef peut faire un avertissement général aux 2 équipes pour les sensibiliser.

3 avertissements = Une pénalité.
Tous types d'avertissements confondus.

3 pénalités, même joueur, même un match = Expulsion.
Tous types de pénalités confondus.

La pénalité de base est la perte d'une épée au point suivant.

Toute forme de violence physique ou verbale mènera à l'expulsion immédiate du joueur 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 joueurs, ni les capitaines d'équipe, ni les entraîneurs, ni la foule ne peuvent contester leurs

décisions. Au besoin, les arbitres peuvent demander à consulter certains joueurs par rapport à une situation qui demande à être clarifiée.



Fraper après la mort

Pénalité - Attention, cette pénalité diffère de celle de coup ignoré. Dans ce cas-ci, le joueur a été touché, il n'ignore pas le coup, mais il profite de la règle des coups simultanés pour tuer un ou plusieurs adversaires avant de mourir lui-même. On ne s'attend pas à ce

que les joueurs arrêtent leur coup en plein élan, mais il est par contre inacceptable de faire une nouvelle frappe ou d'agiter son épée pour toucher les adversaires après avoir été soi-même touché.

Coup ignoré

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

Les arbitres se réservent également le droit de relever

un ou des joueurs qui auraient été tués par un joueur ayant ignoré une touche ou de demander à ce que le point soit repris (en appliquant la pénalité pour coup ignoré), si la confusion causée par ce geste justifie cette décision.

Joueur en trop

Pénalité - Il doit y avoir, en tout temps, un maximum de 5 trolleurs et 2 guérisseurs par équipe en jeu. S'il y a trop de joueurs (souvent à cause d'une pénalité

non respectée) le point sera arrêté et recommencé, en appliquant cette fois la pénalité de joueur en trop.

Conduite antisportive

Avertissement ou pénalité selon le cas - Cette avertissement peut être donnée pour plusieurs raisons, par exemple à un joueur qui met délibérément sa

tête devant les épées des adversaires pour que ceux-ci obtiennent des pénalités.

Contact physique

Avertissement ou pénalité selon le cas - Plusieurs comportements peuvent mener à un contact physique, par exemple une charge, un saut mal contrôlé, une glissade dangereuse, etc. On pénalise cependant le résultat, soit le contact physique, 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 joueurs d'une équipe qui prennent trop de temps à revenir derrière leur ligne de départ après un point, un joueur qui omet de ramener la tête au centre du terrain après un but (ou qui la replace mal), qui ne donne pas son numéro aux statisticiens, etc.

Il est à noter qu'une équipe est déclarée forfait après 5 minutes de retard et est éliminée du tournoi si elle est déclarée forfait 2 fois.

Fraper les morts

Avertissement - Évitez de frapper les joueurs déjà morts. C'est un comportement désagréable qui cause des tensions entre les joueurs.



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 au trollball (gorge, nuque, tête, visage). Le joueur qui **DONNE** accidentellement un coup au-dessus des épaules **NE MEURT PAS**. Il recevra cependant un avertissement à la fin du point. Le joueur qui **REÇOIT** un coup au-dessus des épaules **NE MEURT PAS** non plus. Par contre, il peut faire le choix de mourir s'il ne se sent pas capable de continuer à jouer. Le coup au-dessus

des épaules peut être jumelé avec une autre faute dépendant de la force et de la hauteur du coup (par exemple: coup excessif).

Précision

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

Ligne de départ

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

Tendre l'épée au guérisseur

Avertissement - Gardez en tête qu'il est permis, pour des raisons de sécurité, à un joueur mort de faire un

pivot en direction **DE LA LIGNE DE FOND**. Il est par contre interdit de tendre l'épée vers un guérisseur.

Les morts ne parlent pas

Avertissement - Les morts ne parlent pas, n'encouragent pas, ne donnent pas de conseils ou d'avertissements à

leur équipe, ne critiquent pas les joueurs adverses ou les décisions des arbitres. Ils sont morts.

Abîmer le matériel de jeu

Avertissement - Il est interdit de volontairement frapper la tête de troll, de la lancer, de la botter, etc. Seule exception : si un trolleur a la tête en main, celle-ci est considérée comme le prolongement de son corps. Comme l'épée qu'un guérisseur lorsqu'il la rapporte,

celle-ci est considérée comme le prolongement de son corps. Lorsqu'elle est touchée par un coup d'épée, le trolleur avec la tête en main ou le guérisseur avec l'épée en main meurt. Soyez également prudents avec les tonneaux (buts) et évitez de foncer dedans.