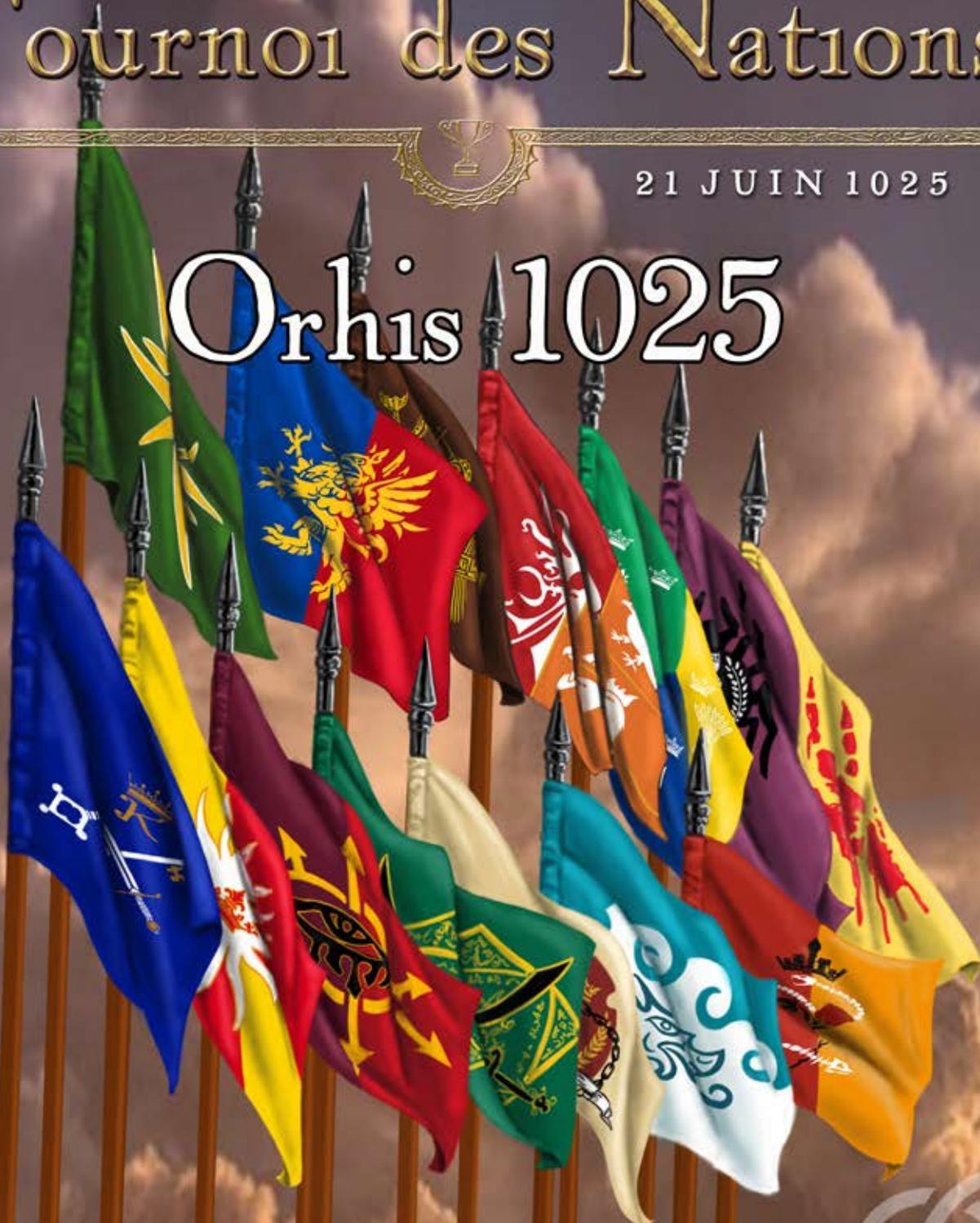


# Tournoi des Nations

21 JUIN 1025

## Orhis 1025



DUCHÉ DE BICOLLINE





# Tournoi des Nations

## Tournoi des Nations – Orhis 1025

*C'est au beau milieu d'une guerre qui bat son plein que la glorieuse Cité d'Orhis, joyau du Reikwald, sera l'hôte de la troisième édition du désormais légendaire Tournoi des Nations.*

*Par décret du Comité Interrégional Obérant – le tout aussi redoutable que partial CIO – Orhis, a été choisie pour se parer de ses plus fastueuses bannières afin de succéder à Lusignan, qui s'était arrogé la victoire d'accueil en l'an 1023, déjouant de peu les visées ambitieuses de la Trésorerie Impériale. Mais ce ne fut que partie remise puisque cette année les plus nobles lignées, les plus féroces guerriers, et les plus vénérables représentants des nations du monde de l'Hippocampe convergent vers la merveilleuse et célèbre cité d'Orhis.*

*Tandis que l'Empire gronde au son des canons et du galop des chevaliers, c'est un havre de trêve et de défi qui surgit au cœur du tumulte. Tant les alliés que les ennemis délaissent le champ de bataille afin de démontrer leur esprit sportif et leur capacité à se montrer bon joueur l'espace d'une journée. Au Tournoi des Nations, la victoire revient aux plus rapides, aux plus habiles, aux plus forts ainsi qu'aux plus malins.*

*Le Tournoi des Nations – Orhis 1025 se veut d'autant plus rassembleur que cette année, le CIO fait appel non seulement aux champions de l'arène, mais également à ceux et celles qui font vibrer le cœur des nations : explorateurs des confins, occultistes aux savoirs ésotériques, grands-prêtres aux pouvoirs redoutables, artistes déjantés, mages flamboyants, honnêtes marchands, marins d'eau douce et salée, politiciens aux promesses fluctuantes et même aux filous aux desseins brumeux! Bien que la ligne qui sépare les deux dernières catégories ne soit pas toujours claire, tous sont conviés à mettre la main à la pâte pour la plus grande gloire de leur nation.*

*Orhis 1025 s'annonce non pas comme un simple tournoi, mais bien comme une célébration majestueuse, un festin de peuples et de passions, une fresque vivante où nul ne sera laissé dans l'ombre.*

*Que les tambours résonnent et que les oriflammes se dressent puisque débute le Tournoi des Nations!*

Orhis





# Tournoi des Nations

## À propos de l'événement

L'événement *Le Tournoi des Nations – Orhis 1025* est un grand rassemblement sportif et immersif se tenant dans l'univers de jeu de Bicolline. Il se tiendra le 21 juin 2025 au Duché de Bicolline situé au 1480, chemin Principal, Saint-Mathieu-du-Parc, Québec, G0X 1N0.

La participation aux compétitions du Tournoi des Nations est réservée aux personnes âgées de 16 ans et plus et inscrites en tant que champions. La participation aux quêtes de sphère est ouverte aux personnes âgées de 16 ans et plus et inscrites en tant que villageois. Pour tous ceux et celles âgés entre 10 et 15 ans, il sera possible de participer au Tournoi des écuyers.



## Horaire et accès au site

Le site ouvre ses portes à 7h00 samedi matin pour l'accueil des champions et l'homologation des armes. Les tournois se déroulent de 10h00 à 18h00.

La cérémonie de clôture et la remise des prix débiteront à 20h00 et seront suivies d'un concert pour faire danser et chanter toute la populace !

L'Auberge sera ouverte de 12h00 (midi) le samedi jusqu'à 3h00 dimanche matin.  
Le Marché sera ouvert dès 9h00 et ce jusqu'en soirée.

Plusieurs étals seront prêts à vous accueillir sur l'Allée marchande à partir de 9h00 jusqu'en soirée.

Les cessionnaires pourront demeurer sur le site et dormir dans leur bâtiment dans la nuit de samedi à dimanche. Aucune tente de camping ou pavillon de logement ne peuvent être installés.

Tout le monde doit avoir quitté le site pour 14h00 le dimanche 22 juin.





# Tournoi des Nations

## Services de restauration et de bar

Des points de restauration et de boissons seront accessibles aux deux extrémités du terrain afin de servir tous les participants.

### Pour la bedaine

Il y aura une offre alimentaire à l'Auberge, au restaurant de Santé Taouk dans le Faubourg ainsi qu'à la Cantine du relais de la Station en Haute Ville.

### Pour l'esprit

Venez étancher votre soif à partir de midi! N'oubliez pas vos chopes et coupes puisqu'il n'y aura pas de gobelets de plastique aux points de service situés à l'Auberge jusqu'à 3h00 et à la Vieille taverne jusqu'à 19h00.

Aucun alcool provenant de l'extérieur ne sera toléré à l'intérieur du site : seuls les points de vente du Duché de Bicolline sont autorisés lors de l'activité.

## Arrivée le vendredi et consignes

Le site sera accessible le vendredi à partir de **17h00**, et ce jusqu'à **20h00** (aucune entrée et accès possible après 20h00) uniquement aux participants qui remplissent au moins l'un des 3 critères suivants:

- Être propriétaire d'une cession
- Être inscrit en tant que champion
- Être volontaire lors de l'événement

Cet accueil supplémentaire est pour faciliter la logistique à nos cessionnaires, aux participants venant de loin ainsi que pour désengorger l'accès au site le matin même de l'événement. Tout véhicule doit être sorti du terrain et garé au P1 pour 20h00.

L'accueil sera ouvert de 7h00 à 20h00 le jour de l'événement pour l'enregistrement des champions et des villageois.





# Tournoi des Nations

## Inscription, préinscription tournois et tarifs

### Inscriptions et tarifs

Les inscriptions sont ouvertes sur notre site internet. Il faut être inscrit à l'avance pour pouvoir y participer : aucune inscription sur place ne sera possible.

- Le prix de l'activité pour les champions est de **85,00 \$ CA** (plus taxes) pour les membres et **95,00 \$ CA** (plus taxes) pour les non-membres.
- Le prix de l'activité pour les « villageois » est de **55\$ CA** (plus taxes) pour les membres et **60\$ CA** (plus taxes) pour les non-membres.
- Le prix de l'activité est de **30\$ CA** (plus taxes) pour les enfants de 10 à 15 ans.
- L'activité est gratuite pour les enfants de 0 à 9 ans.

*\*\*\*Rappel important pour les gens dont cela serait la première expérience. Il s'agit d'un événement d'immersion médiéval fantastique ou tous les participants se doivent d'être costumés pour pouvoir avoir accès au site.\*\*\**

Toutes les personnes étant membre et ayant 16 ans ou plus, inscrites à l'activité, se verront octroyé une fiche de population, ainsi que cinq solars sonnants !

- Une fiche Tournois des Nations pour les joueurs inscrits comme champions.
- Une fiche Ducasse pour les « villageois ».

Le tout sera remis à votre arrivée lors de l'enregistrement à l'Accueil.

Lorsque vous procéderez à votre inscription, veuillez vous assurer d'être en possession du code QR que vous aurez reçu par courriel lors du paiement ou encore muni d'une pièce d'identité avec photo. Les participants ne pouvant présenter l'un de ces deux documents ne seront pas admis.

**Tous les champions doivent préalablement être inscrits à l'activité afin de pouvoir joindre une des nations. L'inscription pour une délégation se fait auprès du chef ou du représentant de celle-ci, les coordonnées pour chacune des nations se trouvent dans le tableau suivant :**





# Tournoi des Nations

Région	Personne contact	Moyen de communication
Berkwald	Jean-François Chabot	maeglys@hotmail.com
Carcosa	Julien Landry-Martineau	julien.lmartineau@gmail.com
Cité des Sables	Simon Lavallée	slavallee31@gmail.com
Empire	Frédérique Roussel	frederique.rsl@gmail.com
Fédération argannaise	Jérémy Savard	jeremy.savard17@gmail.com
Îles Celtes	Patrick Noël	p.noel21@hotmail.com
Indépendants*	Zoey Kryszewski / Jean-Sébastien Roy	zoey@jinxed.ca / vanguard_h@hotmail.com
Irendille	Gustave Lapointe-Lamarche	gustavelapointegamache@gmail.com
Nasgaroth	Mélissa Desbiens	blk_lotus24@yahoo.ca
Ozame	Vincent Moureau	13880vincent@gmail.com
Pays de Kafé	Marc-Antoine Deragon	deragon.marcantoine@gmail.com
Terres d'Auquesse	Audrey Dufour	akiyomiwaka@gmail.com
Terres des Brumes	Mathieu Roy	mroystage@outlook.com
Terres du Sud	Éric Valériote	rekko666@hotmail.com



*\*Comme l'Andore ne possède pas de Charte ni de Chef de région pour le moment, il est toujours possible pour les guildes étant affiliées de participer aux divers tournois de manière individuelle ou par équipe. En cas de victoire, les guildes ou les individus victorieux recevront les gains, mais aucun point de victoire ne pourra être accumulé à titre de nation sur le tableau de compétition général.*





# Tournoi des Nations

## Homologation

Le comptoir d'homologation sera ouvert de 7h00 à 10h00. Toute arme qui sera utilisée dans un tournoi doit être homologuée!



## Renseignements généraux sur les délégations

**Les champions doivent obligatoirement être inscrits à au moins un tournoi:**

Un champion 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 champion qui ne pourrait se présenter à un tournoi en raison d'un conflit d'horaire sera réputé avoir déclaré forfait. Aucun accommodement ne sera accordé de même qu'aucune double inscription ne sera tenue en compte lors de l'établissement de l'horaire.

**Domiciliation :**

Un champion ne doit pas nécessairement être domicilié dans une région pour en être représentant lors d'un tournoi. Un champion n'est pas limité quant au nombre de nations qu'il peut représenter. Cependant, il ne peut représenter qu'une nation par tournoi.

**Tournois d'équipe :**

La composition des équipes est totalement libre quant à la provenance des champions. Par contre, une seule nation sera considérée pour les points de victoire.

Les tournois peuvent avoir des limitations quant au nombre de champions ou d'équipes provenant d'une même région.





# Tournoi des Nations

## Gains

### Les prix :

Une bourse de solars sera remise aux vainqueurs des différents tournois (1re, 2e et 3e positions pour chaque tournoi).

Les points de victoire:

Des points de victoire seront accordés aux 1re, 2e et 3e positions pour chaque tournoi. La nation s'étant hissée au premier rang d'un tournoi recevra trois (3) points de victoire, celle ayant terminé deuxième en recevra deux (2) et la nation qui se sera classée troisième se méritera un (1) point de victoire.



Les quêtes de sphère ainsi que le concours de la Nation la plus éclatante rapporteront également un point de victoire (voir les détails plus loin dans le document).

### Les nations victorieuses :

Au terme de la journée, selon les points de victoire amassés dans l'ensemble des tournois, trois (3) nations ressortiront grandes gagnantes des affrontements. Selon leur classement, les nations victorieuses se verront remettre les prix suivants:

#### 1re place :

- Nom de la nation gravée sur la plaque de la Coupe des Nations
- Un (1) lingot d'or déposé dans une citadelle au choix.
- Un (1) lingot d'argent déposé dans une autre citadelle au choix (peut aussi être échangé pour la construction d'une citadelle)
- Le Chef de région ou son équivalent pourra identifier une guilde méritante de sa nation afin de lui offrir un (1) point de notoriété. Le choix des guildes devra être communiqué à [gestion.jeu@bicolline.org](mailto:gestion.jeu@bicolline.org) avant le mercredi 25 juin à 23h59.

#### 2e place :

- Deux (2) lingots d'argent à être déposé dans deux (2) citadelles différentes au choix. Un (1) des deux (2) lingots d'argent peut être échangé pour la construction d'une citadelle.
- Le Chef de région ou son équivalent pourra identifier une guilde méritante de sa nation afin de lui offrir un (1) point de notoriété. Le choix des guildes devra être communiqué à [gestion.jeu@bicolline.org](mailto:gestion.jeu@bicolline.org) avant le mercredi 25 juin à 23h59.





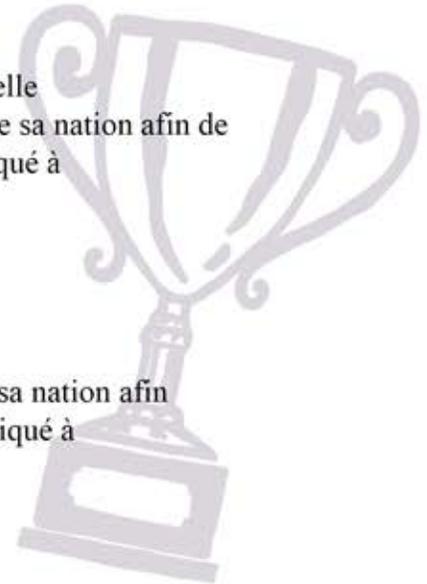
# Tournoi des Nations

## 3e place :

- Un (1) lingot d'argent déposé dans une citadelle ou construction d'une citadelle
- Le Chef de région ou son équivalent pourra identifier une guilde méritante de sa nation afin de lui offrir un (1) point de notoriété. Le choix des guildes devra être communiqué à [gestion.jeu@bicolline.org](mailto:gestion.jeu@bicolline.org) avant le mercredi 25 juin à 23h59.

## Toutes les nations inscrites au Tournoi des Nations :

Le Chef de région ou son équivalent pourra identifier une guilde méritante de sa nation afin de lui offrir un (1) point de notoriété. Le choix des guildes devra être communiqué à [gestion.jeu@bicolline.org](mailto:gestion.jeu@bicolline.org) avant le mercredi 25 juin à 23h59.



## Kiosque d'information

Un kiosque d'information sera positionné à l'entrée du site. Les horaires ainsi que les résultats y seront affichés.

## Carte des lieux

**Duché de Bicolline**

Tournois	Quêtes	Commande	Services
1- Artillerie 2- Censé de Loren 3- Francs archers 4- Tactika 5- Souape à la corde 6- Embarcadere de guerre et Course de Kriif 7- Iles de fer 8- Pétanques 9- Echecs de Baron 10- Carriar d'archers 11- Tredball 12- Fines laines / Gladiateurs	1- Magie et Occultisme 2- Artistique 3- Croissance 4- Maîtrise et Choix des Animaux 5- Claustréisme 6- Commerce et Exploration 7- Politique	1- Homologation 2- Bureau des parts 3- Marché du Duché 4- Tournoi des écuyers 5- Clos des Bas	1 - Restauration 2 - Point d'eau 3 - Soins 4 - Kiosque d'informations 5 - Accueil 6 - Toilettes 7 - Bars





# Tournoi des Nations

## Horaire des tournois

	10h00	11h00	12h00	13h00	14h00	15h00	16h00	17h00	18h00
Artillerie					■	■			
Bras de fer mixte	■	■							
Bras de fer féminin			■	■					
Combat d'archers	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Échecs du baron	■	■	■	■					
Pétanque	■	■	■	■	■	■	■		
Cercle de Loren	■	■						■	■
Francs archers				■	■	■	■	■	■
Endurance du guerrier	■	■							
Course de kroft				■	■	■			
Souque à la corde						■	■		
Tactika	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Trollball mixte	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Fines lames dames	■	■							
Fines lames mixte			■	■	■				
Gladiateurs							■	■	■

## Règles générales - Tournois

- Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fairplay et en ne discutant pas leurs décisions.
- Les souliers à crampons sont interdits.
- C'est la touche qui compte et non la force.
- Les champions doivent obligatoirement être inscrits à au moins un tournoi. Un champion 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 champion qui ne pourrait se présenter à un tournoi en raison d'un conflit d'horaire sera réputé avoir déclaré forfait. Aucun accommodement ne sera accordé de même qu'aucune double inscription ne sera tenue en compte lors de l'établissement de l'horaire.
- Se référer aux annexes A à D pour plus de précision sur les règles des tournois suivants : Combat d'archers, Pétanque, Tactika et Trollball
- Certains tournois suivent les règles de combat régulières du Duché de Bicolline. Elles sont disponibles sur le site internet de Bicolline dans la section Règles de combat en bas de page.
- Présence à la remise de prix : Les gagnants (ou leur représentant) qui ne peuvent se présenter à la remise de prix lors de la cérémonie de clôture (20h00) verront leurs solars déposés dans le coffre virtuel de leur guilde.





# Tournoi des Nations

## Informations spécifiques à chaque tournoi – *Programmation*

### Artillerie – 14h00 à 15h30

Une compétition unique 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 humaine.

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

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

Venez, et que la compétition commence!

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



### Lieu et nombre de participants

- Le tournoi se déroule sur le chemin principal dans la section entre l'Accueil et le Monastère.
- Équipe d'au maximum six (6) participants.
- Chaque nation ne peut inscrire qu'une (1) seule équipe.

### Renseignements importants

- 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.

### Gains

- 1re place, Catégorie « Artillerie mixte » : 500 solars + Un drapeau de la nation que l'équipe représente + Un point de notoriété
- 1re place, Catégorie « Canons » : 500 solars + Un drapeau de la nation que l'équipe représente + Un point de notoriété





# Tournois des Nations

## **Bras de fer – Masculin de 10h00 à 12h00, Féminin de 12h00 à 14h00**

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 et nombre de participants**

- Bâtiment sous pilotis en Haute-Ville
- Chaque région pourra présenter une (1) championne et un (1) champion pour la représenter dans les volets féminin et masculin du tournoi.

### **Renseignements importants**

- Dans les deux cas, il s'agit d'un tournoi à simple élimination.
- Les adversaires initiaux seront tirés au hasard.
- Le participant doit se présenter à la table dans un délai de trente (30) secondes, un retard est considéré comme une défaite.
- S'il y a un nombre impair de participants, les vainqueurs des Épreuves de force du Duché de la Grande Bataille précédente 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.





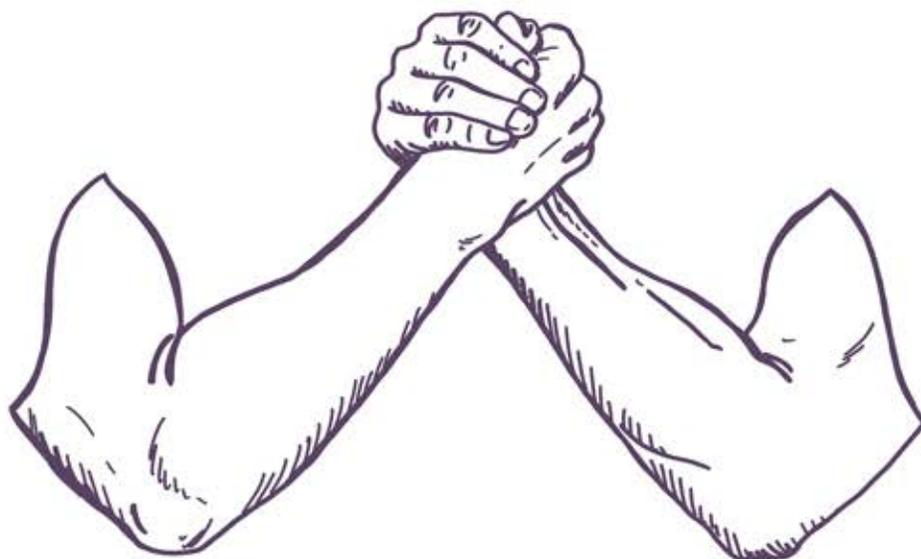
# Tournois des Nations

## Principes généraux

- Chaque participant 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 participants avant d'annoncer le début de l'affrontement
- L'arbitre sera secondé par deux (2) maréchaux, également responsables de surveiller la position avant le départ ainsi que son maintien durant la manche
  - Les bras doivent être nus de la main à 4" au-dessus du coude, 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 de l'affrontement.
  - À aucun moment la main libre ne doit quitter sa position. 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.
  - La compétition se tiendra assise et les fesses ne doivent en aucun cas décoller du siège. Il est de la responsabilité des participants de s'habiller adéquatement pour que les arbitres puissent confirmer, sans contact, que le postérieur du participant est toujours collé au siège.
- Si la prise est lâchée, l'arbitre fera reprendre la manche et pourra attacher les mains des adversaires ensemble si nécessaire.
- Pendant l'affrontement, sous aucun prétexte les participants ne doivent être touchés

## Gains

- 1re place masculin et féminin : 300 solars + Un drapeau de la nation
- 2e place masculin et féminin : 200 solars
- 3e place masculin et féminin : 100 solars





# Tournois des Nations

## Cercle de Loren – 10h00 à 12h00, Finale à 17h00

Rendue célèbre dans les terres du Duché 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.

### Lieu et nombre de participants

- Le tournoi se déroule dans la plaine de l'Ordo Cervi.
- Chaque région peut inscrire jusqu'à cinq (5) participants et deux (2) remplaçants en cas d'absence.

### Armes

- Les participants doivent avoir leur propre équipement.
- Un (1) arc homologué au préalable.
- Trois (3) flèches homologuées au préalable.

### Renseignements importants

- Combat un (1) contre un (1).
- Deux (2) archers se font face autour d'un cercle de 30 pieds de diamètre.
- Ils commencent la ronde avec trois (3) flèches en main et l'une d'elle peut déjà être encochée.
- Les archers doivent effectuer un demi-tour (se rendre passé la position de départ de leur adversaire) avant de pouvoir décocher.
- Toutes les touches comptent (mains, arc, flèches tenues, parties intimes, etc.).
- La position de départ (en alternant les positions) et les flèches sont reprises entre chaque touche.

### Principes généraux

- La ronde de qualification est à élimination double. Le premier archer à comptabiliser deux (2) touches remporte l'affrontement.
- La ronde finale est à élimination simple. Le premier archer à comptabiliser trois (3) touches remporte le tournoi.

### Gains

- 1re place : 300 solars + Un drapeau de la nation
- 2e place : 200 solars
- 3e place : 100 solars





# Tournois des Nations

## Combats d'archers – 10h00 à 18h00

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 et nombre de participants

- Le tournoi se déroule à la droite de l'Auberge.
- Chaque nation peut inscrire une (1) seule équipe.
- Chaque équipe est composée de six (6) participants et deux (2) remplaçants en cas d'absence.

### Renseignements importants

- Chaque partie est d'une durée de 15 ou 20 minutes
- L'équipe vainqueur sera celle qui aura remporté le plus de manches
- Équipement :
  - Les participants peuvent utiliser leur propre arc s'il est homologué au préalable.
  - Un arc homologué et un masque seront fournis aux participants qui n'ont pas leur propre équipement.
  - Les flèches seront fournies sur place.
- Tout ce qui va contre le « faisplay » constitue une faute.
- Un participant peut se faire expulser de la partie s'il commet quatre fautes ou une faute grave.

### Gains

- 1<sup>re</sup> place : 800 solars + Un drapeau de la région que l'équipe représente
- 2<sup>e</sup> place : 500 solars
- 3<sup>e</sup> place : 250 solars





# Tournois des Nations

## Course de Kroft – 13h00 à 16h00

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.

### Lieu et nombre de participants

Le départ de la course se fait face au Bock de fer  
Équipes composées d'entre trois (3) et cinq (5) participants.

### Principes généraux

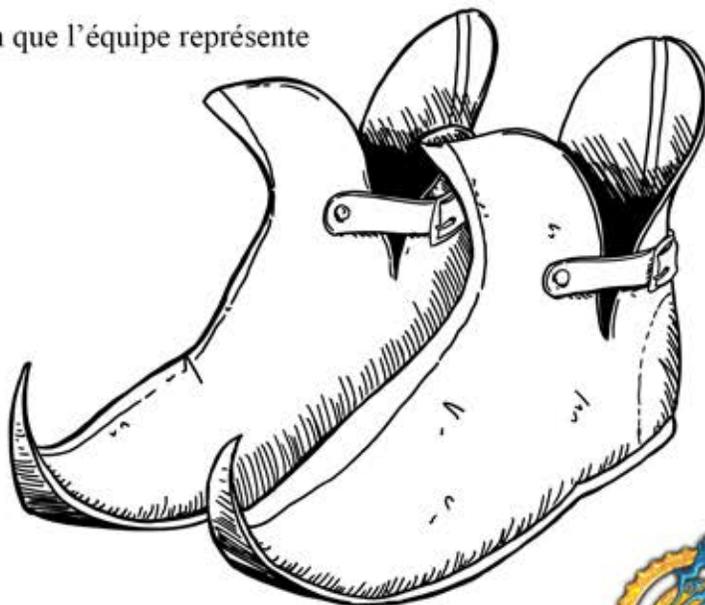
- Au début du tournoi, un arbitre expliquera le premier défi à accomplir.
  - Une fois ce premier défi accompli, les équipes recevront une enveloppe contenant une carte et quatre (4) autres défis à relever
- Ces défis peuvent être faits dans n'importe quel ordre.
- Une équipe reçoit un (1) jeton pour chaque défi réussi.
  - Une fois les cinq (5) jetons ramassés, les équipes doivent retourner au point de départ de la course afin de connaître le défi final.

### Gains

1<sup>re</sup> place : 300 solars + Un drapeau de la région que l'équipe représente

2<sup>e</sup> place : 200 solars

3<sup>e</sup> place : 100 solars





# Tournois des Nations

## Échecs du Baron – 10h00 à 14h00

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 et nombre de participants

- Sous-Sol de l'Auberge
- Chaque région ne peut inscrire qu'un (1) seul participant.

### Renseignements importants

- Il s'agit d'un tournoi en rondes selon le système suisse.
- Les rondes sont divisées en trois (3) tableaux (A, B et C). Il y a quatre (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.
- En cas de nombre impair de participants un bye d'un (1) point sera accordé à un participant par tirage au sort.

### Principes généraux

- Partie semi-rapide, 25 minutes par participant.
- Pièce touchée, pièce jouée.
- Les participants seront classés par ordre de niveau si connu, puis par tirage au sort sinon.
- Les rondes suivantes seront établies selon les règles du système suisse.
- Un (1) point par victoire. Un demi (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 cinq (5) minutes. Le vainqueur sera le premier avec deux (2) victoires d'avance.

### Gains

- 1re place : 300 solars + Un drapeau de la région
- 2e place : 200 solars
- 3e place : 100 solars
- Victoire en blitz contre le Baron : 20 solars





# Tournois des Nations

## Endurance du guerrier – 10h00 à 12h00

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...

Le Duché de 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.

### Lieu et nombre de participants

- Le tournoi se déroule devant le Bock de Fer.
- Chaque région peut inscrire jusqu'à trois (3) participants et deux (2) remplaçants en cas d'absence.

### Armes et armure

- Les participants doivent avoir leur propre équipement.
- Les armes sont celles des participants et doivent être homologués.
- Qu'ils portent une armure ou non, les participants ont un (1) 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 homologuées de moins de 152 cm (60") sont acceptées. Aucune arme de jet.
- Les participants peuvent avoir des armes différentes.
- Les boucliers sont autorisés.
- À l'exception du casque, les pièces d'armures n'offrent aucun point de protection.





# Tournois des Nations

## Renseignements importants

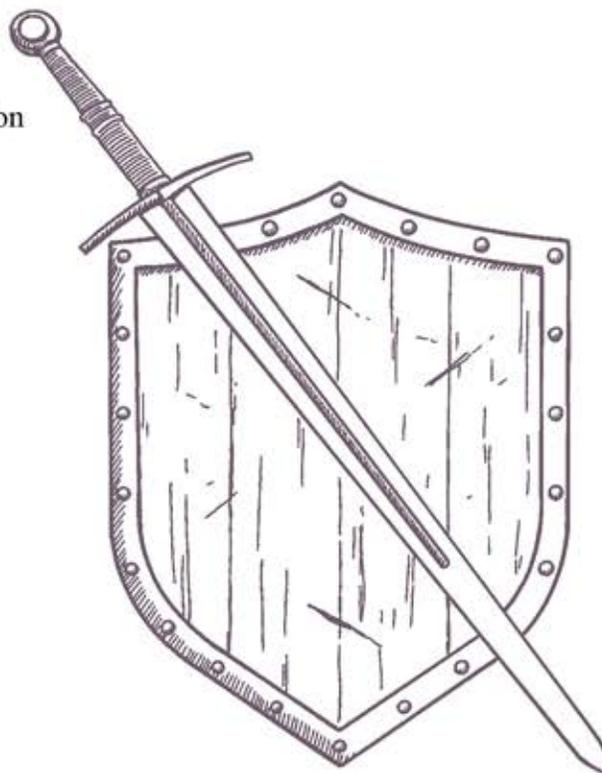
- Chaque participant sera numéroté et le terrain sera divisé en plusieurs couloirs de façon à ce qu'au moins quatre (4) duels aient toujours lieu en même temps.
- Lorsqu'un participant remporte son duel, il reste dans son couloir et il fait immédiatement face à un autre adversaire. S'il a perdu des points d'armure ou de vie durant le duel précédent, ces pertes s'appliquent au duel suivant.
- Lorsqu'un participant perd son duel, il se présente devant le maréchal en charge des points et lui donne deux (2) informations: le numéro du participant gagnant (le maréchal ajoute deux (2) points à sa fiche) et son propre numéro (le maréchal ajoute un (1) point à sa fiche). S'il le désire, le participant retourne alors se placer en file pour 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 fairplay 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 : 300 solars + Un drapeau de la région
- 2e place : 200 solars
- 3e place : 100 solars





# Tournois des Nations

## **Fines Lames - Dames de 10h00 à 12h00, Mixte de 12h00 à 15h00**

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 et nombre de participants**

- Le tournoi se déroule dans la Fosse aux monstres.
- Chaque région peut inscrire jusqu'à quatre (4) participants et deux (2) remplaçants en cas d'absence dans chaque catégorie (mixte et féminine).

### **Armes et armure**

- Les participants doivent avoir leur propre équipement.
- Les armes sont celles des participants et doivent être homologués.
- Seules les épées de 112 cm (44") et moins sont autorisées.
- Les pièces d'armures n'offrent aucun point de protection, mais le port du casque est recommandé pour des raisons de sécurité.

### **Renseignements importants**

- Chaque touche rapporte un (1) point à son auteur.
- La tête compte.
- Les touches à la main qui tient l'arme ne sont pas comptées pour ce tournoi.
- Le tournoi est monté selon le principe de double élimination. Chaque participant a donc au minimum deux (2) affrontements avant d'être éliminé.

### **Principes généraux**

- C'est la touche qui compte et non la force.
- Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fairplay et en ne discutant pas leurs décisions.
- Les souliers à crampons sont interdits.

### **Gains**

- 1re place mixte et dame : 300 solars + Un drapeau de la région
- 2e place mixte et dame : 200 solars
- 3e place mixte et dame : 100 solars





# Tournois des Nations

## Francs archers – 13h00 à 16h00, Finales à 16h00

La logique derrière le tournoi sur cible fixe se base sur trois critères jugés cruciaux par les elfes d'Irendille dans la pratique de l'archerie, soit: la précision, la prise de décision rapide, et la rapidité d'exécution. Ainsi, ces trois critères sont évalués dans le tournoi sur cible fixe dans un contexte moins intimidant que le Cercle de Loren.

### Lieu et nombre de participants

- Le tournoi se déroule dans le campement de l'Ordo Cervi.
- Chaque région peut inscrire jusqu'à cinq (5) participants et deux (2) remplaçants en cas d'absence.

### Armes

- Les participants doivent avoir leur propre équipement.
- Un (1) arc homologué au préalable.
- Entre cinq (5) et dix (10) flèches homologuées au préalable.

### Renseignements importants

- La ronde de qualification s'effectue en deux (2) étapes, soit le tir sur cibles et le tir de rapidité :
  - Tir sur cible :
    - Cinq (5) cibles de tailles identiques seront disposées à des hauteurs et distances différentes. Elles seront identifiées par des couleurs et/ou symboles différents.
    - L'officiel aura en main cinq (5) fanions identifiés de la même façon que les cibles.
    - L'archer doit avoir une flèche encochée, mais son arc pointé vers le sol.
    - Au signal de l'archer, l'officiel lèvera un fanion, puis l'archer aura trois (3) secondes pour effectuer son tir sur la cible correspondante. Un tir effectué après ce délai sera considéré invalide, même s'il atteint la bonne cible.
    - La touche doit être franche, avec la pointe de la flèche. Si la tige ou les plumes font tomber la cible, la touche n'est pas valide.
    - L'opération est répétée jusqu'à ce que le participant ait effectué deux (2) tirs pour chaque cible.
    - Le participant accumule un (1) point pour chaque bonne cible atteinte, pour un maximum de dix (10) points.



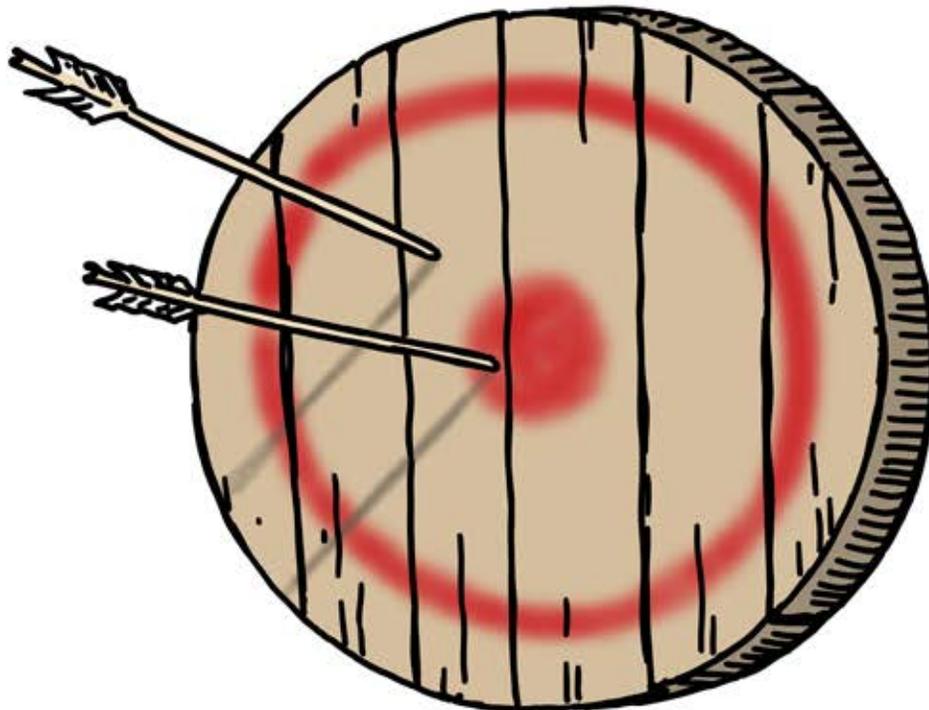


# Tournois des Nations

- Tir de rapidité :
  - Une seule cible est disposée à quinze (15) pieds du participant. Celui-ci dispose de quinze (15) secondes pour tirer un maximum de flèches possible sur celle-ci, accumulant un (1) point par flèche atteignant la cible en touche franche.
- Ronde finale :
  - Bris d'égalité par tirs successifs, jusqu'à ce que l'un des archers manque une cible.
  - Les archers s'affrontent pour les mêmes cibles, en étant côte à côte sur une ligne, avec cinq (5) flèches chacun.
  - Cinq (5) cibles sont disposées à distance égale des deux (2) participants.
  - Les archers peuvent avoir une flèche encochée mais l'arc pointé vers le sol.
  - Au signal de l'officiel, les archers peuvent tirer à volonté.
  - Le premier archer à faire tomber trois (3) cibles est déclaré vainqueur.
  - Si aucun des archers n'a atteint trois (3) cibles en ayant tiré toute ses flèches, ils les récupèrent pour une seconde ronde.

## Gains

- 1re place : 300 solars + Un drapeau de la région
- 2e place : 200 solars
- 3e place : 100 solars





# Tournois des Nations

## Gladiateurs – 16h00 à 18h00

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'équipe sont spectaculaires et demandent une bonne coordination de la part des combattants. Il ne peut y avoir qu'une équipe gagnante.

### Lieu et nombre de participants

- Le tournoi se déroule dans la Fosse aux monstres.
- Chaque région peut inscrire jusqu'à deux (2) équipes.
- Chaque équipe est composée de deux (2) participants et deux (2) remplaçants en cas d'absence.

### Armes et armure

- Les armes et les boucliers sont ceux des participants et doivent être homologués.
- Les participants peuvent avoir des armes différentes.
- Toutes les armes sont autorisées à l'exception des armes de jet.
- Les boucliers sont autorisés.
- À l'exception du casque, les pièces d'armures n'offrent aucun point de protection.



Photo de  
**BICOLLINE**  
Photographe  
Vicky La Rose





# Tournois des Nations

## Renseignements importants

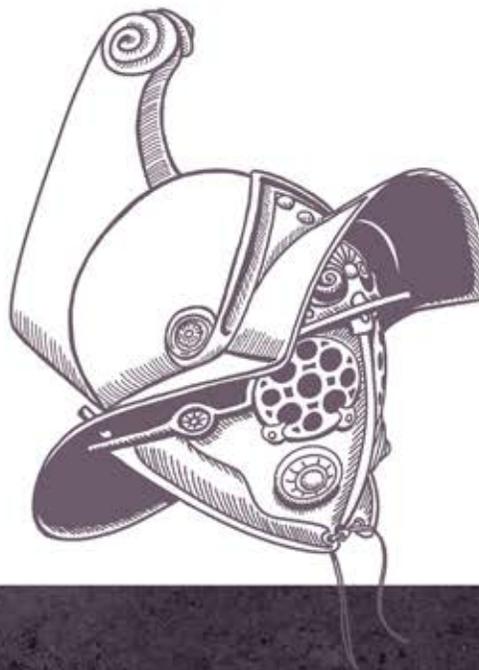
- Combat deux (2) contre deux (2).
- Le tournoi est monté selon le principe de simple ou double élimination en fonction du nombre de participants/équipes
- À l'exception du casque, les pièces d'armures n'offrent aucun point de protection.
- Les règles de combat sont celles du champ de bataille.

## Principes généraux

- C'est la touche qui compte et non sa force.
  - Un participant faisant preuve d'agressivité ou de violence envers les autres participants ou les arbitres peut être exclu du tournoi.
  - Un coup est annulé si le vainqueur de l'échange est le participant qui a frappé au visage/trop fort de sorte qu'un arbitre soit intervenu.
  - Si le comportement dangereux souligné par les arbitres se répète, le participant perd son match et pourrait être expulsé du tournoi (selon la gravité du comportement).
  - Aucun contact physique (disqualification automatique).
- Les participants doivent avoir leur propre équipement (homologué au préalable, lorsqu'applicable) :
  - Toutes les armes sont autorisées à l'exception des armes de jet.
  - Tous les boucliers sont autorisés.
  - Casque, pour la sécurité et pour les points d'armure.
- Les participants peuvent avoir des armes différentes.
- Lors d'un deux (2) de trois (3) ou trois (3) de cinq (5) (selon le nombre de participants/équipes), les participants doivent conserver les mêmes armes et/ou boucliers tout le long des affrontements. Les participants peuvent toutefois changer d'armes entre les rondes du tableau de classement.

## Gains

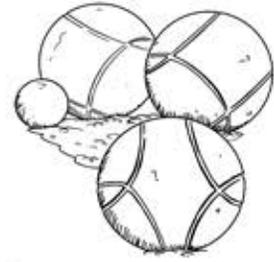
- 1re place : 500 solars + Un drapeau de la région que l'équipe représente
- 2e place : 300 solars
- 3e place : 200 solars





# Tournois des Nations

## Pétanque – 10h00 à 17h00



### Lieu et nombre de participants

- Le tournoi de pétanque se déroule derrière l'Auberge.
- Chaque région ne peut présenter qu'une (1) seule équipe.
- Les équipes doivent être formées de deux (2) participants et deux (2) remplaçants en cas d'absence.

### Renseignements importants

- Les équipes doivent préférablement fournir leurs propres boules.

### Principes généraux

- À la pétanque, l'objectif est de marquer des points en plaçant ses boules plus près du cochonnet que son adversaire.
- Chaque participant dispose de deux (2) ou trois (3) boules et les lance à chaque mène.
- Un lancer qui touche directement le cochonnet marque immédiatement un (1) point.
- Le tournoi sera joué sur plus d'un terrain simultanément selon une formule où chaque équipe aura la chance de jouer un minimum de deux (2) parties.
- Une partie régulière se joue en 13 points
- Si après 25 minutes de jeu, aucune équipe n'a atteint 13 points, les équipes terminent la mène et l'équipe avec le plus de points gagne la partie.
- L'équipe qui commence la partie est tirée au sort, et n'importe quel participant de cette équipe choisit le point de départ et se place dans le cercle.
- S'il ne réussit pas, les participants de son équipe jouent leurs boules jusqu'à ce qu'ils reprennent le point ou qu'ils ne possèdent plus de boules.
- Lorsque plus personne n'a de boules à lancer, l'équipe dont la boule est la plus près du cochonnet marque des points pour la manche en cours. L'équipe marque autant de points qu'elle a de boules placées plus proche du cochonnet que l'équipe adverse.
- Si après la fin de la mène, la partie est égale, une mène supplémentaire est jouée.

### Gains

- 1re place : 400 solars + Un drapeau de la région que l'équipe représente
- 2e place : 250 solars
- 3e place : 150 solars





# Tournois des Nations

## Souque à la corde – 15h00 à 16h00

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 et nombre de participants

- Le tournoi se déroule sur une surface gazonnée près de la Plaine du monastère.
- Chaque nation ne peut inscrire qu'une (1) seule équipe mixte de quatre (4) personnes, obligatoirement composée de deux (2) hommes et deux (2) femmes.
- Chaque équipe peut avoir deux (2) remplaçants en cas d'absence.

### Principes généraux

- La corde doit être empoignée par les participants 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.

### Gains

- 1re place : 500 solars + Un drapeau de la région que l'équipe représente
- 2e place : 300 solars
- 3e place : 200 solars





# Tournois des Nations

## Tactika – 10h00 à 18h00

Le combat des combats. 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 et nombre de participants

- Le tournoi se déroule dans la Plaine du monastère.
- Chaque nation peut inscrire une (1) seule équipe.
- Chaque équipe mixte est composée de douze (12) participants (8 actifs, 4 renforts) et d'un minimum de 50%+1 de membres de la même région.

### Armes et armures

- Les participants doivent avoir leur propre équipement qui doit être homologué.
- Les armes et boucliers sont ceux des participants et doivent être homologués au préalable.
- Il y aura un maximum de trois (3) armes d'hast (lance et hallebarde) par équipe pour toute la durée du tournoi.
- Les archers sont permis.

### Principes généraux

- Classement : Il s'agit d'un tournoi à la ronde par groupe. Après les Phases 1 et 2, un classement sera déterminé et des points accordés aux trois (3) équipes ayant le mieux performé dans chacune des phases:
  - 1re place: 15 points
  - 2e place: 10 points
  - 3e place: 5 points
- Si les arbitres s'entendent pour dire qu'une équipe (et non des participants en particulier) n'a pas fait preuve de fairplay lors d'une épreuve, celle-ci sera disqualifiée.
- Si un geste est jugé sévère par les arbitres, le participant fautif sera sorti complètement de l'épreuve en cours et potentiellement du tournoi.
- Aucun comportement irrespectueux envers un arbitre ne sera toléré, pouvant aller jusqu'à la disqualification de l'équipe.
- Si une équipe se rend à trois (3) pénalités, l'équipe perdra automatique l'épreuve en cours.

### Gains

- 1re place : 1000 solars + Un drapeau de la région que l'équipe représente
- 2e place : 700 solars
- 3e place : 350 solars

PHOTOGRAPHIE  
VICKY LA RONE





# Tournois des Nations

## Trollball – 10h00 à 18h00

Élevé au rang de sport national au sein de plusieurs provinces du monde, 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 baril sans se faire découper par les trolleurs adverses. Guérisseur, épéiste ou réserve, 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.

### Lieu et nombre de participants

- Le tournoi se déroule dans la lice de Trollball
- Chaque nation peut inscrire une (1) seule équipe.
- Une équipe est composée des participants suivants, pour un maximum de 16 participants par équipe (excluant l'entraîneur) :
  - Sept (7) à dix (10) trolleurs (épéistes).
  - Deux (2) guérisseurs.
  - Quatre (4) réservistes (maximum).
  - Un (1) entraîneur (si désiré).



### Renseignements importants

- Pendant une joute (20 minutes), il y a cinq (5) trolleurs et deux (2) guérisseurs sur le terrain et entre deux (2) et cinq (5) trolleurs en attente derrière la ligne.
- Une substitution de participant pendant une joute n'est possible qu'en cas de blessure, lors d'un temps-mort ou à la mi-temps. Une substitution de participant entre deux (2) joutes est permise tant qu'il n'y a pas plus de 16 participants sur la fiche d'inscription
- Chaque équipe jouera deux (2) parties de qualification.
- Les quatre (4) meilleures équipes passeront aux rondes éliminatoires. Position 1 vs 4 ainsi que 2 vs 3. Perdant vs perdant et gagnant vs gagnant pour couronner la nation championne.
- Les trolleurs sont armés d'une épée de 112 cm (44 po) maximum. Il y a cinq (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.





# Tournois des Nations

## Principes généraux

- Chaque participant doit se présenter avec un (1) numéro visible à chaque match.
- Un participant doit également conserver le même numéro tout au long du tournoi.
- La tête de Troll ne peut être touchée qu'avec les mains, et non avec l'arme ou avec les pieds. Seule exception : si un trolleur a la tête en main, celle-ci est considérée comme le prolongement de son corps. Lorsqu'elle est touchée par un coup d'épée, le trolleur meurt. La tête ne peut pas être lancée. La passe à un autre trolleur se fait donc de main à main.
- Seul un arbitre peut décider de la validité d'un but en sifflant ou, au besoin, reprendre la tête de troll dans le fond du baril et la remettre en jeu quand le but n'est pas valide.
  - Une pénalité se traduit par un (1) participant en moins sur le terrain.

## Gains

- 1re place : 1200 solars + Un drapeau de la région que l'équipe représente
- 2e place : 800 solars
- 3e place : 400 solars





# Tournois des Nations

## Quêtes

Le Tournoi des Nations est l'occasion pour les plus grands athlètes du monde de l'Hippocampe de briller, mais qu'on ne s'y méprenne, le reste de la populace ne sera aucunement relégué au rang de badauds dans les gradins! En effet, tout au long de ce jour faste, les différentes guildes auront l'occasion de démontrer leur valeur, leur ruse et leur savoir-faire elles aussi. Chacune des sphères par lesquelles la trame du jeu de Bicolline se tisse offrira des quêtes par lesquelles les guildes pourront se faire valoir.

Pour prendre part à ces quêtes, les guildes possédant le sceau d'une sphère de jeu n'ont qu'à se présenter à l'endroit et à l'heure indiquée dans le tableau plus loin. Il n'est pas nécessaire d'avoir les sceaux en main. Un registre des sceaux de guildes (en date du 15 avril dernier) sera présent à chaque endroit où sont distribuées des quêtes. C'est ce registre qui fait foi du droit de participation des guildes aux quêtes pour chacune des sphères de jeu. Chaque guilde n'aura droit qu'à une seule participation par sphère de jeu. À titre d'exemple, si au sein d'une guilde avec un sceau artistique se trouvent un flûtiste et un joueur de luth, ils pourront unir leurs talents en un duo harmonieux et non livrer deux prestations individuelles.

Les gains varieront selon la difficulté des quêtes offertes. Pour chacune des sphères de jeu, une guilde aura la chance d'offrir un point de victoire à la nation de son choix. L'identification de cette guilde pourra se faire au hasard, par le biais d'un jury ou encore selon la décision du maître de jeu de la sphère concernée, dépendamment de la formule de la quête proposée.

## Horaires des quêtes

Sphère de jeu	Lieu	Heure
Artistique	Bureau du Patron en Vieille ville	10h00 à midi - Distribution des quêtes 14h00 - Remise des œuvres 10h00 à 14h00 - Signature de contrats
Clandestin	Sous-sol de l'Auberge	14h30 à 16h30
Commerce	Allée marchande voisin de Dracolite	13h30 à 16h30
Croyance	Allée marchande voisin de Dracolite	10h00 à 13h00
Exploration	Allée marchande voisin de Dracolite	10h00 à 13h00
Magie	Tour de Magie et d'Occultisme	13h30 à 16h30
Maritime	Allée marchande voisin de Dracolite	13h00 à 16h00
Occulte	Tour de Magie et d'Occultisme	10h00 à midi
Politique	Étal du Dailyocampe en face de l'Auberge	10h00 à midi - Distribution des quêtes 15h00 à 16h00 - Remise des quêtes





# Tournois des Nations

## Sphères de jeu

### Artistique – 10h00 à 14h00

La remise des quêtes aura lieu de 10h00 à midi. Les artistes auront ensuite jusqu'à 14h00 pour rapporter leur œuvre.

Il sera également possible de signer des contrats entre 10h00 et 14h00, cependant les critiques n'arpenteront pas le terrain, la performance devra avoir lieu sur une scène adjacente au Bureau du Patron

#### Lieu

- Au Bureau du Patron en Vieille ville.



### Clandestin – 14h30 à 16h30

Les quêtes clandestines se dérouleront sous forme de jeu de tripot appelés De haut en bas et Plus vite que son ombre. Les règlements des jeux seront expliqués sur place.

#### Lieu

- Au sous-sol de l'Auberge.



### Commerce – 13h30 à 16h30

Les quêtes de commerce vous mettront au défi de concrétiser un véritable traité entre les grands marchés et les instances politiques ou commerciales. Pour y parvenir, il vous faudra manier habilement le verbe, la négociation et l'intuition, car seul votre sens du commerce fera pencher la balance en votre faveur.

#### Lieu

- Sur l'allée marchande, voisin de Dracolite





# Tournois des Nations

## Sphères de jeu

### Exploration – 10h00 à 13h00

La Chasse aux Nuisances est ouverte! Armez-vous de vos meilleures bottes, de votre connaissance du Duché de Bicolline et de votre vivacité d'esprit et soyez celui qui remportera le plus de trophées de chasse!

#### Lieu

- Sur l'allée marchande, voisin de Dracolite

### Magie – 13h30 à 16h30

L'intendant de la Tour vous attend afin de vous confier un défi que seuls les mages les plus observateurs pourront résoudre. Comme nous donnerons congé aux scribes pour l'après-midi, n'oubliez pas d'apporter votre parchemin et votre plume!

#### Lieu

- Tour de Magie et d'Occultisme



### Maritime - 13h00 à 16h00

Un fonctionnaire maritime a installé un bureau devant la banque pour récupérer les objets volés d'une cargaison dispersée dans la région. À l'aide de croquis, les joueurs doivent retrouver ces pièces identifiées et les lui rapporter.

#### Lieu

- Sur l'Allée marchande, voisin de Dracolite





# Tournois des Nations

## Sphères de jeu

### **Croyance - 10h00 à 13h00**

Un courtier en successions religieuse, mandate des aventuriers pour identifier l'origine spirituelle d'un ensemble d'objets hérités dont la foi destinataire n'a pas été précisée. Ne pouvant se déplacer aux Grandes Archives, il vous confie la tâche d'y trouver des preuves concrètes permettant d'associer chaque objet à une croyance reconnue.



#### **Lieu**

- Sur l'allée marchande, voisin de Dracolite

### **Occulte – 10h00 à 12h00**

L'intendant de la Tour vous attend afin de vous confier un défi parmi les six spécialités de la sphère. Une fois que vous aurez choisi, il vous faudra alors réussir l'épreuve dans le temps alloué.



#### **Lieu**

- Tour de Magie et d'Occultisme

### **Politique – 10h00 à 12h00 et 15h00 à 16h00**

Le Bureau du Dailypocampe sera ouvert de 10h00 à midi pour la distribution des quêtes ainsi que d'une édition spéciale de son journal.

Le Bureau du Dailypocampe sera également ouvert entre 15h00 et 16h00 afin de recevoir le résultat des quêtes et distribuer les récompenses à ceux qui auront réussi.

#### **Lieu**

- Étal en face de l'Auberge.



## Autres activités et lieux d'intérêt

### Concours de la Nation la plus éclatante !

Badauds venus de partout, préparez-vous à briller et à montrer votre éclat au monde entier ! Ce concours est l'occasion parfaite pour mettre en avant la créativité, le style unique et la passion de votre nation. Que vous soyez une petite communauté ou une grande nation, ce concours est ouvert à tous.

#### Critères de participation :

- Originalité : Montrez-nous quelque chose de jamais vu auparavant !
- Esthétique : Faites en sorte que votre présentation soit visuellement époustouflante.
- Engagement : Impliquez-vous et faites preuve de passion pour votre nation et encouragez vos participants.
- Les juges seront un peu partout sur le terrain et évalueront les nations au courant de la journée.

#### Gains

- La nation choisie comme étant la plus éclatante se méritera un point de victoire sur le tableau de pointage!





# Tournois des Nations

## Choc des Amiraux – 10h30, 13h00 et 15h00

### *L'océan : la frontière finale.*

*Alors que les nations du monde de l'Hippocampe se disputent les Terres du Centre depuis des générations, les récentes avancées technologiques ont permis la construction de navires capables de naviguer en haute mer. Les peuples elfiques et norrois revendiquent cette maîtrise depuis l'Antiquité. À l'aube du second millénaire, la course aux flottes militaires et commerciales s'intensifie de peur d'être dépassée par le progrès. Pendant ce temps, les navigateurs des guildes maritimes se lancent dans des expéditions audacieuses, à la découverte des secrets des flots.*

### Inscription

- Tous les amiraux désirant s'inscrire doivent faire parvenir un courriel avant le 9 juin 2025 à **frederic.dalphonc@bicolline.org**
- Il y a 12 places de disponibles. S'il y a plus de demandes que de places disponibles, les places seront attribués à la pige.
- Chaque amiral inscrit sa flotte pour une plage de 1h30, affrontant trois adversaires simultanément.
- Présence obligatoire de l'amiral pour diriger sa flotte.
- Composition des équipages : minimum 2 participants, maximum 3 par flotte. Les flottes incomplètes ou absentes à leur heure perdront leur créneau.

### Lieu

- Au 2e de la Banque.

### Gains

- L'équipage ayant le plus de panache gagne +1 en notoriété pour la guilde de l'amiral. Une guilde ne peut pas gagner ce point plus d'une fois par année.
- Chaque participant reçoit 20 solars.
- L'amiral victorieux remporte un objet de collection.
- La flotte gagnante verra son nom gravé sur une plaque dans le bâtiment maritime.
- Sanction : les amiraux perdants perdent 1 point de structure sur leur navire amiral lors de la saison en cours (Géopolitique).





# Tournois des Nations

## Bureau des paris – 10h00 à 12h00 (paris)

Encore cette année, si votre arrogance vous porte à croire que vous êtes en mesure de prédire l'avenir et êtes assez fortunés pour le prouver, le bureau des paris est là pour vous.

Vous êtes pauvres comme la galle et croyez pouvoir vous refaire grâce à votre flair? Le bureau des paris est là pour vous.

Si par malheur vous deviez faire face à la défaite dans votre épreuve de prédilection, le bureau des paris sera toujours là pour vous...

### Lieu:

- Dans un bâtiment en face du kiosque d'informations

### Renseignements importants

- Entre 10h00 et 12h00, les participants pourront miser sur le résultat de trois (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 fers 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 participants pourront récolter leurs gains 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 participant pourrait prendre un pari à trois (3) contre un (1) en donnant une (1) céréale et se voir remettre deux (2) bétails et une (1) victuaille en guise de lot gagnant.
- Seule la Banque de l'Hippocampe offrira le service de change.

### 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



# Tournois des Nations

## Tournoi des Écuyers - 10h00 à midi et 13h30 à 16h30

Les jeunes écuyers de toutes les nations sont conviés au Tournoi des Écuyers! Des épreuves de tir à l'arc, de duels à l'épée, d'énigmes et de course engageront leurs diverses habiletés! C'est l'occasion en or (ou en piécettes...) pour les écuyers de prouver leur valeur et représenter leurs régions! L'équipe chevronnée des Camps Légendaires sera sur place pour assurer le bon déroulement des activités, la sécurité et le plaisir des participants au Tournoi!

### Lieu

- Sous le préau du Faubourg

### Épreuves

- **Tir à l'arc:** Les tirailleurs devront faire valoir leurs aptitudes de franc-archer à travers une épreuve qui allie tir de précision et rapidité! Des arcs homologués sont fournis par Combats d'archer pour cette épreuve.
- **Duels à l'épée:** Nos meilleurs maîtres d'armes animeront des cercles de Duels en choisissant des participants de même gabarit/calibre. Pour remporter, les duellistes devront s'illustrer non seulement en dominant leur adversaire, mais aussi en montrant une bonne exécution technique à l'épée.
- **Énigmes:** Puisque l'esprit est aussi une arme qu'il faut aiguiser, un maître des énigmes sera sur place pour évaluer les capacités intellectuelles des participants qui devront résoudre énigmes et casse-têtes!

### Restrictions

- Le Tournoi des Écuyers est organisé pour les 8 à 15 ans.



## Clos des flos – 10h00 à 16h00

Même les plus petits auront l'occasion de s'amuser lors du Tournoi des Nations. Il y aura une équipe d'animation au Clos des Flos du Faubourg pour accueillir les enfants qui désirent faire des activités libres comme du dessin et plusieurs autres. Nous vous rappelons que le Clos des flos n'est pas un service de garde et que tout enfant présent nécessite la compagnie d'un adulte.





# Tournois des Nations

## **Cérémonie de clôture – 20h00 à 21h00**

Venez admirer les glorieux du Tournoi des Nations 1025 lors de la remise officielle des prix. Vous pourrez donc découvrir les différents champions des 16 tournois qui prendront enfin leur place sur le podium pour leur moment de gloire et bien sûr, pour votre bon plaisir. Pratiquez vos cris de joie et vos sourires de fierté, car on vous attend en grand nombre près de la scène qui se trouve face à l'Auberge.

## **Spectacle de clôture – Dès 21h00**

Dès 21h00, venez festoyer au son des chants enivrants de Svarica. Leur musique endiablée vous fera gambiller à en avoir mal aux pieds!

C'est un rendez-vous sur la scène principale du Tournoi des Nations!

## **La Banque de l'Hippocampe – 13h00 à 18h00**

La Banque de l'Hippocampe sera ouverte pour traiter toutes les transactions de fin de saison.

## **Comptoir des greffes – 15h00 à 18h00**

Le comptoir des greffes sera ouvert au sous-sol de l'Auberge pour toutes transactions concernant la plateforme de jeu.

## **Tirages de Syta – 18h15 à 18h45**

Le tirage de Syta des Érudits aura lieu à 18h15 au rez-de-chaussée de la Banque de l'Hippocampe.





# Tournois des Nations

## Annexes (règlementation de certains tournois)

### Annexe A : Combat d'archers

#### Terrain

- Zone neutre : La zone neutre est délimitée par les lignes blanches au centre du terrain. Un participant doit avoir les deux pieds derrière cette ligne pour tirer.
- Zone des morts : La zone de départ est délimitée par une ligne jaune. Les morts doivent y rester et si un participant tir à partir de la zone des morts, il est mort.
- Structures sur le terrain : Les structures sur le terrain ne peuvent pas être déplacées.

#### Les flèches

- Placement au centre : Les flèches sont placées les unes à côté des autres au centre. Chaque flèche est placée dans le sens contraire de flèche à côté d'elle.
- Sélection d'une flèche à la première course : À la première course au centre pour prendre une flèche, un participant ne peut pas prendre une flèche dont l'encoche n'est pas pointée vers lui. Ces flèches sont réservées pour l'équipe adverse.
- Une seule flèche à la fois dans la zone neutre : Un participant ne peut prendre qu'une seule flèche à la fois dans la zone neutre en tout temps. Un participant peut retourner en prendre une autre autant de fois que désiré, mais toujours une seule à la fois.

#### La cible

- Déplacement de la cible : La cible ne peut pas être déplacée. Si une cible se fait déplacer, l'arbitre siffle pour déclarer un temps mort et remet la cible en place.
- Les ballons : Les ballons sont placés dans la cible de façon à ce qu'ils sortent partiellement de la cible. L'arbitre vérifie les rondelles entre chaque manche.
- Frapper un ballon : Lorsqu'un ballon est frappé hors de la cible, un participant retourne sur le jeu. Si deux ballons tombent à la fois, deux participants retournent sur le jeu.
- Bloquer la cible : Il est interdit pour un participant de bloquer la cible. Si un participant attrape une flèche ou se fait toucher devant la cible, l'arbitre compte la cible comme étant touchée et ramène un participant en jeu. Le ballon reste cependant dans la cible et peut quand même être utilisé.

#### Attraper

- Une flèche attrapée : Une flèche attrapée ramène un participant éliminé en jeu.
- Ce qui est considéré comme un attrapé : Une flèche est considérée attrapée si elle entre en contact avec un participant ou son arc et ne touche ensuite à rien d'autre avant de s'immobiliser.
- Ce qui n'est pas considéré comme attrapé : Si la flèche touche à quoi que ce soit après avoir touché un participant, elle n'est pas considérée comme attrapée. Si la flèche touche le sol, le filet, un mur ou un obstacle, le participant est éliminé. La flèche doit s'immobiliser complètement avant d'entrer en contact avec un objet pour que ça compte comme un attrapé.





# Tournois des Nations

## La « pan »

- Une plaque en métal est suspendue dans les airs en fond de terrain de chaque côté.
- Une (1) fois par partie, une équipe peut viser la plaque (Pan) pour ramener en vie tous les participants morts de son équipe.

## Retour en jeu

- Lorsqu'un participant retourne en jeu, il doit toucher son mur du fond avant de pouvoir être considéré en jeu.
- Il ne peut pas ramasser de flèches lors de son passage et il ne peut pas être éliminé avant d'avoir touché son mur.
- Cependant, il doit toucher au mur du fond dans les cinq (5) secondes suivant un attrapé ou un ballon tombé.

## Élimination

- Ce qui élimine un participant : Un participant est éliminé s'il est touché par une flèche sans parvenir à l'attraper avant qu'elle ne touche le sol ou un objet.
- Les rebonds : Si la flèche touche le sol, le mur, le filet, la cible, un autre participant ou un obstacle gonflable avant de toucher à un participant, le participant n'est pas éliminé. La flèche élimine seulement à son premier contact.

## Sortie du jeu

- Lorsque touché, un participant doit lever la main dans les airs et sortir du terrain le plus rapidement possible en essayant de longer le fond du terrain pour ne pas nuire à la vision des autres participants.

## Fautes

- Tout ce qui va contre le « fairplay » constitue une faute. Se référer entre autres à la section Fairplay plus loin.
- Si un participant commet une faute, l'arbitre siffle et tous les participants doivent arrêter de bouger immédiatement.
- Les participants qui avaient une flèche en main doivent la déposer par terre en avant d'eux et doivent attendre le sifflet de l'arbitre pour continuer à jouer.
- L'arbitre qui siffle indique quel participant a commis la faute et l'envoi dans la zone des morts.
- La partie recommence au son du sifflet de l'arbitre.
- Un participant peut se faire expulser de la partie s'il commet quatre fautes ou une faute grave.

## Le fairplay

- Frapper les flèches de l'adversaire au centre : Il est interdit de frapper les flèches de l'adversaire lors de la prise de flèches au centre.
- Touché par une flèche : Si un participant se fait toucher par une flèche, il doit sortir du terrain. L'arbitre tranchera au besoin, mais le participant devrait sortir par lui-même. Si un participant touche un adversaire qui ne sort pas, il faut attendre la fin de la manche et le signaler aux arbitres. Les participants qui trichent recevront un avertissement et/ou une pénalité.
- Se cacher dans la ligne des morts : Un participant ne peut pas se cacher près des participants éliminés afin d'éviter la confusion entourant les participants morts.
- Tout abus verbal ou physique est interdit.
- Le respect des participants et des arbitres est très important.





# Tournois des Nations

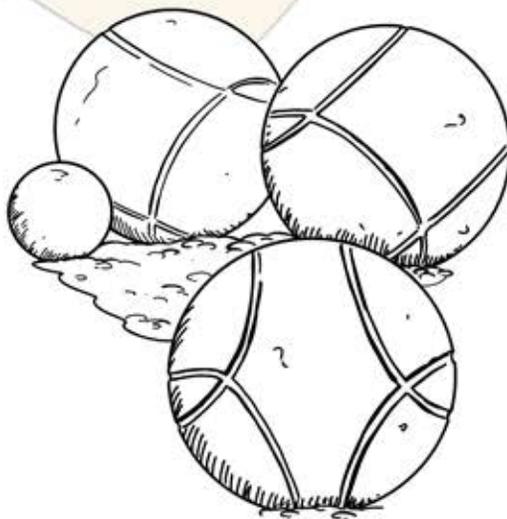
## Annexe B : Pétanque

### Déroulement

- L'équipe qui commence la partie est tirée au sort, et n'importe quel participant de cette équipe choisit le point de départ et se place dans le cercle.
- Ce dernier lance le cochonnet à une distance entre six et dix mètres avant de lancer sa première boule en tentant de la placer la plus près possible du cochonnet.
- Le participant de l'équipe adverse entre dans le cercle et lance sa boule en essayant de la placer encore plus près du cochonnet que la boule de son adversaire ou de la chasser en la tirant.
  - S'il y parvient, c'est à un participant de l'autre équipe de jouer à nouveau.
  - S'il ne réussit pas, les participants de son équipe jouent leurs boules jusqu'à ce qu'ils reprennent le point ou qu'ils ne possèdent plus de boules.
- Dès que les participants d'une équipe n'ont plus de boules, leurs adversaires jouent leurs boules en tentant de les placer le mieux possible.
- Une fois que les deux (2) équipes n'ont plus de boules à lancer, il faut compter les points de la manche en cours.
- Ensuite, un participant de l'équipe gagnante lance le cochonnet et la manche suivante débute.

### Compter des points

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





# Tournois des Nations

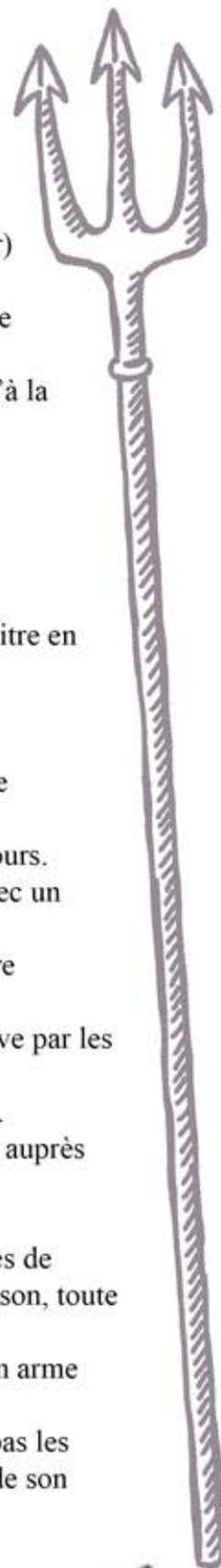
## Annexe C : Tactika

### Fairplay

- Aidez les arbitres en n'oubliant pas votre fairplay et en ne discutant pas leurs décisions.
- Si les arbitres s'entendent pour dire qu'une équipe (et non des participants en particulier) n'a pas fait preuve de fairplay lors d'une épreuve, celle-ci sera disqualifiée.
- Si le geste est jugé sévère par les arbitres, le participant fautif sera sorti complètement de l'épreuve en cours et potentiellement du tournoi.
- Aucun comportement irrespectueux envers un arbitre ne sera toléré, pouvant aller jusqu'à la disqualification de l'équipe.

### Pénalités

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





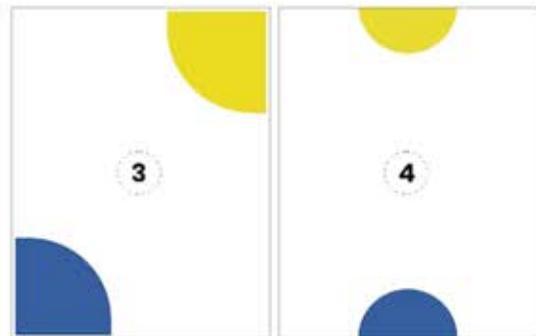
# Tournois des Nations

## Épreuves

- Sur quatre (4) épreuves possibles, trois (3) constitueront les Phases 1, 2 et 3 (finale). Une pige est effectuée. Chaque épreuve a une possibilité de deux (2) terrains, lesquels seront aussi soumis à une pige.

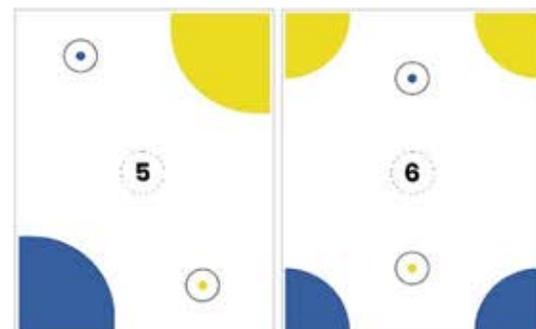
### Épreuve 1 – Anéantir l'ennemi (100 morts)

- L'objectif est de tuer tout le monde avant que votre équipe soit anéantie.
- Chaque équipe a un puits de guérison qui peut donner jusqu'à un maximum de 100 vies. Chaque fois qu'un mort utilise le puits, son équipe perd un point.
- L'objectif est de faire perdre le plus grand nombre de vies possibles à l'équipe adverse.
- Deux (2) choses peuvent mettre fin à cette épreuve :
  - Une équipe n'a plus de vies.
  - Le chronomètre atteint dix (10) minutes.
- Bris d'égalité :
  - Différentiel (ennemis tués ± morts au sein de l'équipe).
  - Temps.



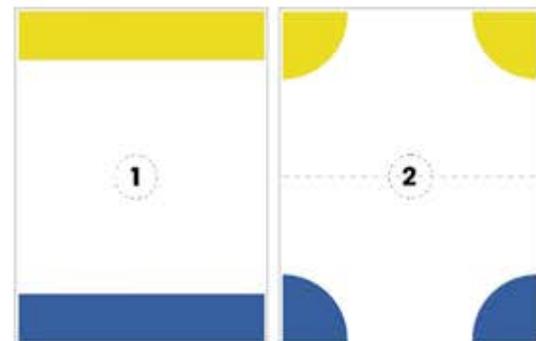
### Épreuve 2 – Gueling gueling pouet

- L'objectif est d'être l'équipe qui a cumulé le plus de réussites.
- Il faut sonner (ou simuler de sonner) la cloche pour cumuler une réussite. Sonner la cloche signifie la faire tinter trois (3) fois consécutives.
- L'épreuve dure 20 minutes.



### Épreuve 3 – Contrôler le terrain

- L'objectif est de maintenir le plus longtemps et le plus souvent le contrôle du terrain.
- L'épreuve dure 10 minutes.
- Deux (2) arbitres sont attirés au pointage.
- Lorsqu'un (1) arbitre juge qu'une équipe contrôle une majorité du terrain, l'équipe accumule du temps.
- Dès que le terrain est contesté, le temps est arrêté.
- Bris d'égalité :
  - Temps.
  - Huit contre huit, la première équipe qui élimine son adversaire.





# Tournois des Nations

## Annexe D : Trollball

### L'équipe

- Une équipe est composée des participants suivants, pour un maximum de 16 participants par équipe (excluant l'entraîneur) :
- Sept (7) à dix (10) trolleurs (épéistes).
- Deux (2) guérisseurs.
- Quatre (4) réservistes (maximum).
- Un (1) entraîneur (si désiré).
- Pendant une joute, il y a cinq (5) trolleurs et deux (2) guérisseurs sur le terrain et entre deux (2) et cinq (5) trolleurs en attente derrière la ligne.
- Une substitution de participant pendant une joute n'est possible qu'en cas de blessure, lors d'un temps-mort ou à la mi-temps. Une substitution de participant entre deux (2) joutes est permise tant qu'il n'y a pas plus de 16 participants sur la fiche d'inscription.

### Déroulement du jeu

- Toute question ou demande au comité Trollball doivent être communiquées soit avant une joute, à la mi-temps ou à la fin.
- Le terrain mesure 27 m x 15 m (90 pi x 50 pi) et est entouré d'un couloir de 1 m (4 pi) pour les guérisseurs. L'entrée des remplaçants mesure 2,5 m (8 pi). Les distances en mètres ont été arrondies.
- Les capitaines des deux (2) équipes qui s'affrontent peuvent tirer au sort pour le choix du côté de terrain s'ils le désirent.
- Les joutes durent 20 minutes (deux (2) manches de dix (10) minutes), en plus d'une pause de trois (3) minutes pour le changement de côté. Chaque équipe a droit à un (1) temps-mort par manche.
- L'objectif est de déposer la tête de troll dans le baril de l'équipe adverse. L'équipe accumulant le plus de points gagne.
- La tête de Troll ne peut être touchée qu'avec les mains, et non avec l'arme ou avec les pieds. Seule exception : si un trolleur a la tête en main, celle-ci est considérée comme le prolongement de son corps. Lorsqu'elle est touchée par un coup d'épée, le trolleur meurt. La tête ne peut pas être lancée. La passe à un autre trolleur se fait donc de main à main.
- Seul un arbitre peut décider de la validité d'un but en sifflant ou, au besoin, reprendre la tête de troll dans le fond du baril et la remettre en jeu quand le but n'est pas valide.
  - Si le but a été déplacé, l'arbitre doit le remettre en place dès que possible sans gêner le jeu en cours.
  - Dans le cas où le but est tombé ou déplacé et que l'arbitre ne peut pas intervenir, le participant peut remettre la tête à l'emplacement où le but se trouvait au départ (qui sera marqué au besoin par l'arbitre).
- Il y a deux (2) guérisseurs par équipe ainsi qu'un maximum de cinq (5) trolleurs présents sur le terrain et un minimum de deux (2) trolleurs dans les zones de remplacement.





# Tournois des Nations

- Les trolleurs sont armés d'une épée de 112 cm (44 po) maximum. Il y a cinq (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 deux (2) équipes doivent se trouver derrière leur ligne de but respective et attendre le coup de sifflet du départ.
- Les participants reviennent tous à la vie après chaque point.

## Les trolleurs

- Une touche, avec la lame ou la pointe de l'épée, sur n'importe quelles parties du corps (à l'exception d'au-dessus des épaules) met le participant (allié ou adversaire) en état de mort. Portez une attention particulière aux touches aux mains, doigts, poignets, pieds et vêtements.
  - La tête des participants ne compte pas au Trollball et ne doit pas être visée.
  - Tous les coups au-dessus des épaules sont interdits au Trollball (gorge, nuque, tête, visage).
  - Un trolleur qui **DONNE** accidentellement un coup au-dessus des épaules **NE MEURT PAS**. Il recevra cependant un avertissement ou une pénalité à la fin du point.
  - Le trolleur ou guérisseur qui **REÇOIT** un coup au-dessus des épaules **NE MEURT PAS**.
- Les trolleurs remplaçants en attente derrière leur ligne ne peuvent entrer à nouveau sur le terrain que si l'un de leurs guérisseurs leur remet une épée, et ce, dans la zone d'entrée.
- Lorsqu'un trolleur marque un but, il doit ramener la tête de troll au centre du terrain.
- On demande à tous de faire preuve de fairplay et de ne pas donner de coup après avoir été touché.
  - Les touches simultanées sont cependant considérées comme valables. Il appartient aux arbitres de relever un participant tué injustement, selon leur bon jugement.
  - Un trolleur surpris à donner des coups après avoir été touché recevra une pénalité.
- Un trolleur qui juge que son coup ne devrait pas être compté par son adversaire (par exemple lors d'une touche pas tout à fait simultanée) est encouragé à signaler à son adversaire de se relever. L'adversaire qui est relevé de cette façon doit crier « Vivant! » avant de pouvoir repasser à l'offensive.

## La mort

- Un trolleur mort s'agenouille immédiatement, retourne son épée et la tient près de lui, verticalement. Il est permis de faire un pivot en direction de la ligne de fond et non en direction du guérisseur.
- Un trolleur ne peut pas commencer à se placer en position de mort et ensuite changer d'idée, peu importe la raison, sauf si le trolleur adverse qui l'a tué le lui dit clairement ou par l'intervention d'un arbitre.
- Le trolleur mort ne peut plus rien faire. Il s'agenouille à l'endroit où il a été touché et il attend que l'un de ses guérisseurs vienne chercher son épée et ainsi lui permettre de retourner derrière sa ligne de but. S'il avait la tête de troll en main, il ne fait que la déposer à côté de lui, sans la lancer ni la cacher.





# Tournois des Nations

- Un trolleur qui sort du terrain ou met le pied sur une ligne meurt. Il se met à genoux à son point de sortie (un pied et l'épée à l'intérieur).
- Dans le cas où un trolleur sort du terrain complètement (à cause de son élan), il meurt à la seconde qu'il touche ou traverse la ligne. Le trolleur doit revenir à l'intérieur du terrain (un pied et l'épée à l'intérieur des lignes du terrain) pour permettre à son guérisseur de venir chercher l'épée.
- Une fois son épée prise par son guérisseur, le trolleur mort doit sortir du terrain et rejoindre une des zones de remplaçants de son équipe sans gêner la circulation des autres participants.

## Les guérisseurs

- Les guérisseurs récupèrent les épées des trolleurs morts sur le terrain et les rapportent aux trolleurs remplaçants dans les zones de remplacement (zones délimitées aux quatre (4) coins du terrain). Les guérisseurs ne peuvent pas lancer les épées aux trolleurs remplaçants.
- Les guérisseurs ne peuvent transporter qu'une (1) seule épée à la fois et ne peuvent pas toucher à la tête de Trollball.
- Les guérisseurs ne peuvent pas guérir un trolleur qui se trouve complètement à l'extérieur des limites du terrain.
- Les guérisseurs peuvent courir et entrer/sortir tout autour du terrain.
- Il est permis de nuire aux déplacements d'un guérisseur, tant qu'il n'y a pas de contact physique.
- Toute partie du corps d'un guérisseur qui est en jeu, y compris l'épée qu'il tient, est considérée comme étant en jeu. Ainsi, si un trolleur touche cette partie avec son épée, le guérisseur meurt. En d'autres termes, si un guérisseur est touché au coude, et que cette partie de son corps est en jeu, même si le reste de son corps est de l'autre côté de la ligne (hors-jeu). Le guérisseur meurt.
- La mort d'un guérisseur se fait de la même façon que celle d'un trolleur. L'épée transportée par le guérisseur compte si elle est touchée par un trolleur adverse. Un guérisseur qui se fait toucher s'agenouille à l'endroit où il a reçu sa touche et attend le point suivant pour revenir au jeu.
  - Un guérisseur vivant peut aller chercher l'épée tenue par un guérisseur mort et la ramener à un trolleur remplaçant, mais cela ne ramène pas le guérisseur mort à la vie. Il doit donc rester agenouillé à l'endroit où il est mort ou sortir du terrain.
  - Si une équipe perd ses deux (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 deux (2) guérisseurs adverses se mérite cinq (5) points supplémentaires.

## Équipement

- Le costume décorum est de rigueur.
- Les armures et les boucliers ne sont pas autorisés.
- Armes autorisées :
  - Épée à une main (112 cm/44 po maximum) qui a été homologuée, avec ou sans garde.





# Tournois des Nations

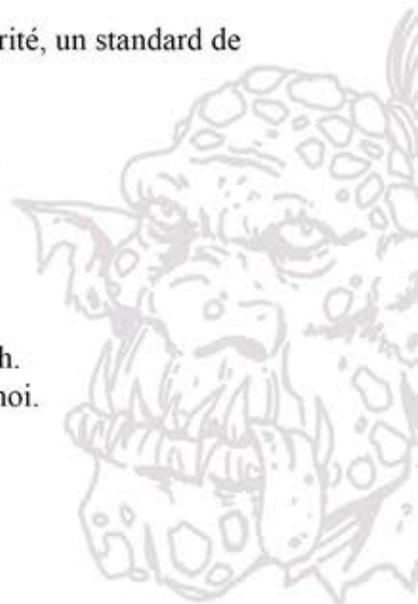
- Si elle en a une, la largeur de la garde est limitée à 15 cm (6 po) au point le plus large de la garde. La longueur de la garde n'est pas limitée.
- Les souliers à crampons sont interdits. Les souliers à semelle pour terrain de turf ou soccer intérieur seront autorisés ou des souliers sans crampons à semelles plates. Être nu-pied est autorisé.
- Par mesure de sécurité, tous les participants qui portent des souliers devront montrer ceux-ci à un arbitre ou un commissaire avant le début de leur premier match du tournoi afin de confirmer que ceux-ci respectent la réglementation.
  - Bien que les souliers de sport soient permis pour des raisons de sécurité, un standard de décorum doit tout de même être respecté :
    - Favorisez les souliers bruns, noirs ou gris.
    - Les marques de commerce très voyantes sont proscrites.
    - Les couleurs vives sont proscrites

## Numéros

- Chaque participant doit se présenter avec un (1) numéro visible à chaque match.
- Un participant doit également conserver le même numéro tout au long du tournoi.

## Avertissements et pénalités

- Principes de base :
  - Une pénalité se traduit par un (1) participant en moins sur le terrain.
  - Les pénalités et avertissements peuvent être attribués à un (1) participant en particulier, à une (1) équipe en général, ou aux (2) deux équipes selon le cas, à la discrétion des arbitres et commissaires.
  - Si une faute devient récurrente durant un même match, l'arbitre en chef peut faire un avertissement général aux deux (2) équipes pour les sensibiliser.
  - Trois (3) avertissements au sein d'une même équipe (du même participant ou non) constituent une pénalité (tous types d'avertissements confondus).
  - Un participant qui cumule trois (3) pénalités dans un même match sera expulsé (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 participant fautif du tournoi, sans possibilité de le réintégrer par la suite. Des conséquences plus graves peuvent s'appliquer selon le cas.
  - Contester l'arbitrage : Pénalité
  - Le jugement des arbitres est sans appel. Ni les participants, ni les capitaines d'équipe, ni les entraîneurs, ni la foule ne peuvent contester leurs décisions.
  - Au besoin, les arbitres peuvent demander à consulter certains participants par rapport à une situation qui demande à être clarifiée.





# Tournois des Nations

- Frapper après la mort : Pénalité
- Attention, cette pénalité diffère de celle de coup ignoré. Dans ce cas-ci, le participant a été touché et 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.
- Il est interdit d'initier un coup après avoir subi une touche.
- Coup ignoré : Pénalité
- Un participant qui ignore une touche se fera immédiatement coucher par un arbitre et recevra une pénalité à la fin du point.
- Les arbitres se réservent également le droit de relever un (1) ou des participants qui auraient été tués par un trolleur ayant ignoré une touche.
- Attention: si l'équipe du participant ayant ignoré le coup marque un (1) point, celui-ci sera annulé en plus de recevoir la pénalité. Ceci est également valide concernant les cinq (5) points pour avoir tué les deux (2) guérisseurs.
- Joueur en trop : Pénalité
- Il doit y avoir, en tout temps, un maximum de cinq (5) trolleurs et deux (2) guérisseurs par équipe en jeu. S'il y a trop de participants, le point sera arrêté et recommencé, en appliquant cette fois la pénalité « joueur en trop ».
- Conduite antisportive : Avertissement ou pénalité selon le cas
- Cet avertissement ou pénalité peut être donné pour plusieurs raisons : par exemple, à un trolleur qui met délibérément sa tête devant les épées des adversaires pour que ceux-ci obtiennent des pénalités, ou un trolleur qui marche pour aller marquer un but ou ne fait tout simplement pas le point volontairement.
- Contact physique : Avertissement ou pénalité selon le cas
- Plusieurs comportements peuvent mener à un contact physique : par exemple, une charge, un saut mal contrôlé, une glissade dangereuse, etc.
- On pénalise cependant le résultat (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 trolleurs d'une équipe qui prennent trop de temps à revenir derrière leur ligne de départ après un point, un trolleur qui omet de ramener la tête au centre du terrain après un but (ou qui la replace mal), un participant qui ne donne pas son numéro aux statisticiens, etc.
- Frapper les morts : Avertissement
- Il faut éviter de frapper les participants déjà morts. C'est un comportement désagréable qui cause des tensions entre les équipes.
- Coup au-dessus des épaules (tête, visage, gorge, nuque, etc.) : Avertissement ou pénalité selon le cas.
- Tous les coups au-dessus des épaules sont interdits.
- Le trolleur qui **DONNE**, accidentellement ou non, un coup au-dessus des épaules **NE MEURT PAS**. Il recevra cependant un avertissement à la fin du point.
- Le participant qui **REÇOIT** un coup au-dessus des épaules **NE MEURT PAS** non plus.
- Précision : Un participant qui reçoit un coup au-dessus des épaules **QUI SE POURSUIT** sur une partie valide de son corps (épaule, bras, torse, etc.) se doit de compter ce coup et de s'agenouiller.





# Tournois des Nations

- Ligne de départ : Avertissement
  - Partir avec un (1) pied devant la ligne de départ.
- Tendre l'épée au guérisseur : Avertissement
  - Il est interdit de tendre l'épée vers un guérisseur.
  - Un participant mort peut cependant pivoter en direction DE LA LIGNE DE FOND.
- Les morts ne parlent pas : Avertissement
  - Les morts ne parlent pas, n'encouragent pas, ne prodiguent pas de conseils ou d'avertissements à leur équipe, ne critiquent pas l'équipe adverse ou les décisions des arbitres. Ils sont morts.
- Abîmer le matériel de jeu : Avertissement
  - Il est interdit de volontairement frapper la tête de troll (sauf si elle est transportée par un trolleur), de la lancer, de la botter, etc.





## *Le choc des Amiraux*

*L'océan : la frontière finale. Alors que les nations du monde de l'Hippocampe se disputent les Terres du Centre depuis des générations, les récentes avancées technologiques ont permis la construction de navires capables de naviguer en haute mer. Les peuples elfiques et norrois revendiquent cette maîtrise depuis l'Antiquité. À l'aube du second millénaire, la course aux flottes militaires et commerciales s'intensifie de peur d'être dépassée par le progrès. Pendant ce temps, les navigateurs des guildes maritimes se lancent dans des expéditions audacieuses, à la découverte des secrets des flots.*



*Le choc des Amiraux est un jeu de bataille naval sur table, où les amiraux et capitaines de navires de notre monde, peuvent s'affronter dans une atmosphère ludique en y déployant tout le panache qui émane de ces grands navigateurs et aventuriers des mers. L'idée derrière cela est de rendre plus tangible les affrontements maritimes, tout en créant des souvenirs et histoires à raconter par la suite, étant donné que vous l'aurez "vécu"!*

### **Horaire et Inscription**

- Pour le Tournoi des Nations, les affrontements ont lieu à **10h30, 13h et 15h**
- Tous les amiraux désirant s'inscrire doivent faire parvenir un courriel avant le 9 juin 2025 à [frederic.dalphond@bicolline.org](mailto:frederic.dalphond@bicolline.org)
- Il y a 12 places de disponibles. S'il y a plus de demandes que de places disponibles, les places seront attribués à la pige.
- Chaque amiral inscrit sa flotte pour une plage de 1h30, affrontant trois adversaires simultanément.
- **Présence obligatoire** de l'amiral pour diriger sa flotte.
- **Composition des équipages** : minimum 2 participants, maximum 3 par flotte. Les flottes incomplètes ou absentes à leur heure perdront leur créneau.





## Composition de la Flotte

Chaque flotte est composée de :

- 1 Frégate (navire amiral)
- 1 Galion
- 1 Caravelle

## Les Capitaines

- Chaque capitaine commande son propre navire.  
Si une flotte n'a qu'un seul capitaine, celui-ci commande les deux navires secondaires.

## Rôles

### L'Amiral

- Commande la frégate.
- Possède des pouvoirs spéciaux qu'il peut attribuer à ses capitaines ou à sa frégate.
- Chaque navire peut recevoir un seul pouvoir face cachée à la fois.
- Une fois utilisé, un pouvoir peut être remplacé.
- Si un navire est coulé, tous ses pouvoirs (même cachés) retournent à l'amiral.





## Déroulement de la Partie

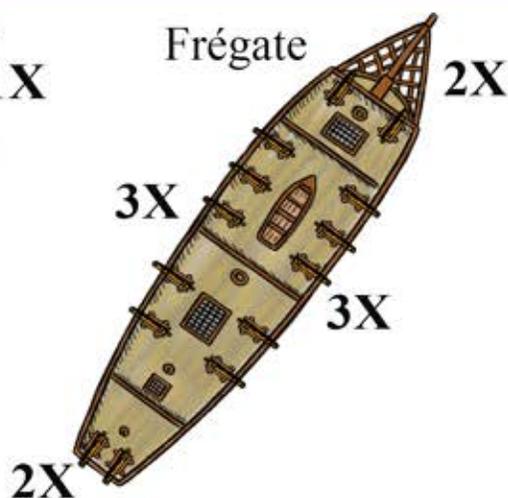
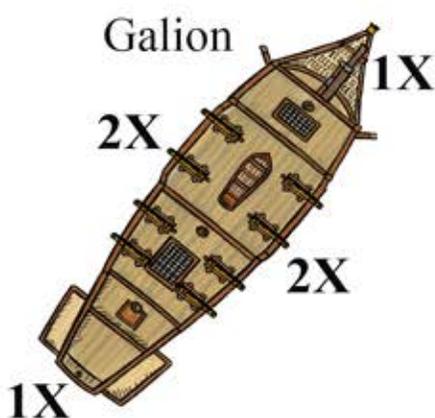
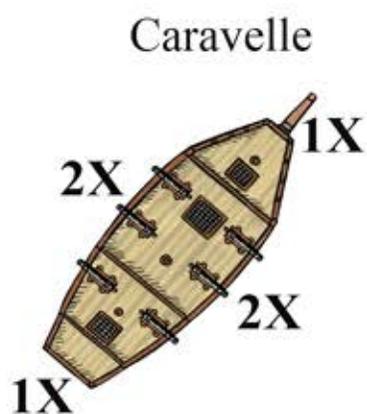
### Phase de Discussion

- Avant chaque tour, les joueurs discutent de leurs stratégies. C'est à ce moment que l'amiral attribue (ou non) des pouvoirs.

### Phase de Mouvement

- Pendant le déplacement, toute communication est interdite entre les membres de la flotte concernant les déplacements.

Initiative Mouvement	Tirs	Structure/combattants
Caravelle : 1 Rapide	2+2+1+1	10
Galion : 2 Moyen	2+2+1+1	15
Frégate : 3 Lent	3+3+2+2	20



## Règles de Combat Naval

### Déploiement

- Chaque flotte commence dans une des **quatre zones égales** du plateau.
- L'ordre de jeu suit l'**initiative**, en sens horaire.

### Initiative

- Le navire avec l'initiative la plus haute se déplace en premier.
- Pour chaque type de navire, l'ordre de déplacement est tiré au sort (ex. : caravelles, puis galions, puis frégates).

### Déplacement

- Les navires peuvent pivoter à **30°** (bâbord ou tribord) au début, au milieu ou à la fin de leur déplacement.
- **Distance minimale obligatoire** : au moins la moitié de leur portée de déplacement. Les déplacements se font à partir de la base de la coque.





## Éperonnage

- Si le navire se déplace de plus de la moitié de sa distance : 2 points de dégâts infligés.
- Moins de la moitié : 1 point.
- Le navire subissant l'éperonnage est déplacé de 1 pouce. L'éperonnage se fait dès que la maquette entre en contact avec la maquette ennemie.

## Abordage

- Si deux navires sont **flanc à flanc**, l'abordage est déclenché :
  - **1 point de dégât** à chaque navire.
  - Ils peuvent encore tirer.
  - Les navires en abordage ne peuvent **plus se déplacer** tant que l'un n'est pas coulé. Pour qu'un abordage réussi, un navire doit se rendre directement sur sa cible et ensuite faire son pivot de maximum 30 degré afin de coller son navire sur le flanc de sa cible.



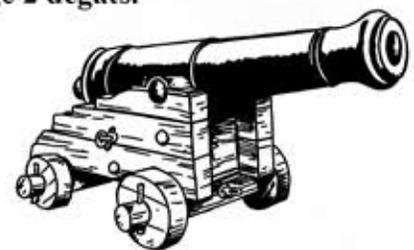
## Collision

- Collision avec un récif (côté de table) ou un navire allié : 1 point de structure perdu.
- Le navire termine son déplacement, mais peut s'orienter à nouveau de 30°.



## Tirs

- L'ordre de tir est déterminé **aléatoirement**. Toute la flotte tire en même temps.
- Les tirs sont **simultanés** : un navire coulé peut tout de même tirer.
- Les tirs se font à partir de la coque à partir de la base de la maquette, au centre pour les flancs.
- **Angle de tir** : 15°, avec gabarit. Un tir est valide si le gabarit touche une portion visible de la maquette cible, sans obstruction.
- **Portée** : sur un lancer de 1d6
  - Courte : touche sur 3+
  - Longue : touche sur 5+
  - Un 6 inflige 2 dégâts.





## Phase d'abordage

- Chaque camp lance 2d6 et ajoute ses points de structure (combattants restants).
- La différence est le nombre de dégâts infligés au perdant.
- Le gagnant reçoit la moitié des dégâts infligés (arrondi à l'inférieur), limités aux combattants restants du perdant.



## Pouvoirs de l'Amiral

Nom	Type	Effet
Potion d'héroïsme	Abordage	Double la force du navire.
Tromblons à ferraille	Abordage	Double les dés d'abordage.
Baril explosif	Combat	Inflige <b>5 dégâts</b> aux navires adjacents lors de la destruction.
Ancre	Mouvement	Permet un virage de <b>180°</b> avant ou après le mouvement.
Grande voile	Mouvement	Permet un second déplacement.
Réparation de fortune	Mouvement	Répare <b>5 points</b> (sans excéder le maximum).
Canon à chaînes	Tir	Immobilise un navire à courte portée pour le prochain tour.
Manœuvre d'évasion	Tir	Annule tous les dégâts de tir du tour.
Salve de l'amiral	Tir	Double la salve d'un navire.
Pacte des brumes	Mouvement	Réservé à l'amiral : <b>cessez-le-feu</b> avec un autre amiral pour un tour (pas d'abordage, de tir, ni d'éperonnage).

**Note :** Si la frégate est coulée, tous les pouvoirs **non attribués** sont perdus. Les pouvoirs déjà en jeu peuvent encore être utilisés.





## Conditions de Victoire

- **Dernière flotte encore à flot** avec au moins un navire.
- En cas de plusieurs navires encore à flot:
  - Nombre de points de structure restant.
  - **Trésors ramassés** encore sur un navire non coulé. Chaque trésor vaut entre 1 et 6 points.
  - Trophée de guerre : Couler une caravelle offre 2 points, un galion 4 points et une frégate 6 points.
  - Si encore égalité : amiral ayant le **plus de pouvoirs en main**.

## Récompenses et Panache

- L'équipage ayant le **plus de panache** gagne **+1 en notoriété** pour la guilde de l'amiral. Une guilde ne peut pas gagner ce point plus d'une fois par année.
- Chaque participant reçoit **20 solars**.
- L'amiral victorieux remporte un **objet de collection**.
- La flotte gagnante verra son **nom gravé sur une plaque** dans le bâtiment maritime.
- **Sanction** : les amiraux perdants perdent **1 point de structure** sur leur navire amiral lors de la saison en cours (Géopolitique).





# *Le Choc des Amiraux*

## Déploiement

4 Flottes de trois joueurs

Galion / Frégate / Caravelle

Galion / Frégate / Caravelle



Caravelle / Frégate / Galion

Caravelle / Frégate / Galion



=





# *Le Choc des Amiraux*

## Déploiement

3 Flottes de trois joueurs

Galion / Frégate / Caravelle



Galion / Frégate / Carayelle

Caravelle / Frégate / Galion



=

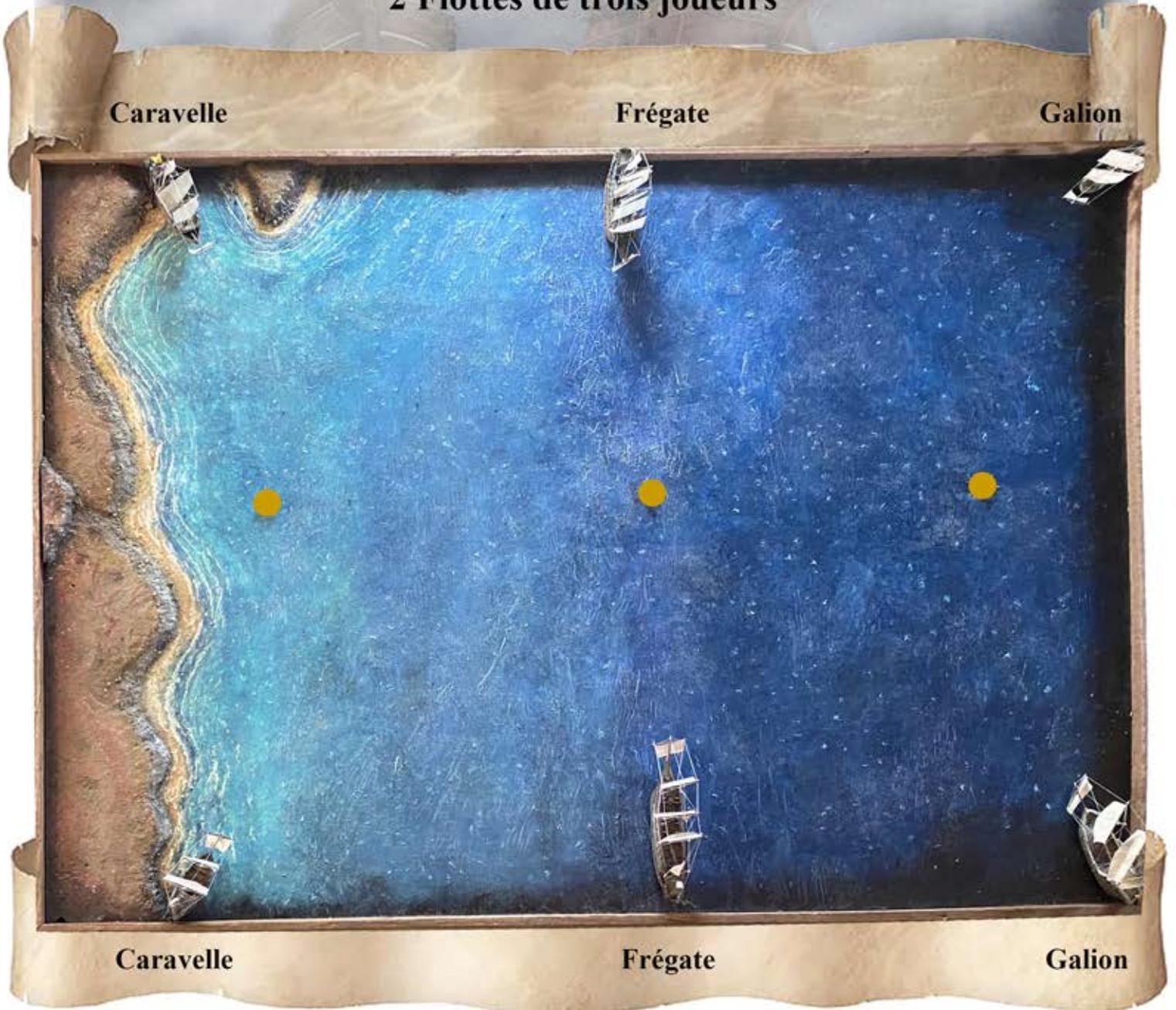




# *Le Choc des Amiraux*

## Déploiement

2 Flottes de trois joueurs



=





# Tournois des Nations

## Pour nous rejoindre

**Lieu de l'activité:**

Duché de Bicolline

1480, chemin Principal, Saint-Mathieu-du-Parc, Québec, G0X 1N0

**Courriels :**

**[info@bicolline.org](mailto:info@bicolline.org)**

Pour toute question générale et de logistique (inscriptions, accueil, logement, etc.).

**[activites@bicolline.org](mailto:activites@bicolline.org)**

Pour toute question en lien avec les tournois.

**[gestion.jeu@bicolline.org](mailto:gestion.jeu@bicolline.org)**

Pour toute question en lien avec le jeu géopolitique.

**Téléphone :**

(819) 532-1755

*Au plaisir!*

*L'équipe du Duché de Bicolline*

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





# TOURNOI DES NATIONS



## Duché de Bicolline

- Tournois**
- 1- Artillerie
  - 2- Cercle de Loren
  - 3- Francs archers
  - 4- Tactika
  - 5- Souque à la corde
  - 6- Endurance du guerrier et Course de Kroft
  - 7- Bras de fer
  - 8- Pétanques
  - 9- Échecs du Baron
  - 10- Combat d'archers
  - 11- Trollball
  - 12- Fines lames / Gladiateurs

- Quêtes**
- 1- Magie et Occultisme
  - 2- Artistique
  - 3- Croyance
  - 4- Maritime et Choc des Amiraux
  - 5- Clandestin
  - 6- Commerce et Exploration
  - 7- Politique

- Communauté**
- 1- Homologation
  - 2- Bureau des paris
  - 3- Marché du Duché
  - 4- Tournoi des écuyers
  - 5- Clos des flos

- Services**
- Restauration
  - Point d'eau
  - Scène
  - Kiosque d'informations
  - Accueil
  - Toilettes
  - Bars