Lettre d'intention

Bienvenue au Microcosme, un terrain qui sera dédié au Jeux de rôle grandeur nature (GN) et à l'imaginaire en tout genre.
Le terrain dispose de plusieurs biomes, comme des plaines, des bois avec différents environnements, du marécage ainsi que des clairières.
Cette année, le terrain se verra accueillir son premier événement.
Un tournoi nommé le Grand Tournoi des IV où chacun pourra s'inscrire sur les cinq disciplines proposées ;
Ce tournoi est nommé ainsi en l'honneur des quatre fiefs qui composent le duché du Duc d'Alathan.

En effet, les participants se verront remporter des titres importants sur les disciplines suivantes :

- Duel d'élégance à la rapière
- Adresse à l'épée bâtarde
- Assurance à l'épée-bouclier
- La maîtrise à l'épée à deux mains
- et Combat à trois

Contexte :

Sur un duché en déclin, où de nombreuses créatures font des ravages au sein de la population.
Une décision doit être prise pour rétablir la sécurité. Parmi de vieux ouvrages, un conseiller du duc d'Alathan remit au jour une ancienne tradition susceptible d'améliorer la situation...Un tournoi va voir le jour afin de désigner des chefs de fiefs et des haut gradés dans la milice qui seront en charge de protéger cette partie du territoire.

Lieu et durée de l'événement :

Date de l'évènement : le 5 et 6 juillet à partir de 10 h

L'événement se déroulera sur le terrain de la SCI Microcosme géré par l'association Alannès and Co situé sur la commune de Bord Saint George, au lieu-dit «Le Puyol».

Ce dernier sera accessible à partir du vendredi 4 juillet 2025 à 14 h jusqu'au dimanche 13 juillet 2025 à 18 h pour ceux voulant profiter du terrain durant la semaine qui suit le tournoi.

Bien que le terrain soit accessible aussi longtemps, il vous sera demandé de le préserver aussi proprement que possible et de prévenir l'organisation lors de votre départ pour que nous puissions inspecter que cela reste dans de bonnes conditions. Plusieurs douches avec eau chaude et toilettes sèches seront à votre disposition tout au long de votre séjour sur le terrain. Si vous remarquez un problème concernant ces installations, merci de prévenir aussi rapidement que possible l'équipe d'organisation.

Il y a toutes les commodités nécessaires à Gouzon, une petite ville située à seulement 10 kilomètres du terrain (carrefour, market, tabac, etc...).

Animaux:

Les animaux sont évidemment autorisés sur le terrain, cependant, il vous est demandé de vous assurer d'être responsable de ces derniers et le port de la laisse est fortement conseillé.

Il y a un parc animalier avec des animaux exotiques non loin du terrain. Nous aimerions éviter tout problème d'animaux qui se seraient introduits là-bas, donc nous comptons sur vous pour surveiller vos chers compagnons.

Plusieurs activités touristiques sont disponibles autour du terrain, voici une liste non exhaustive :
- Accueil - Parc Animalier Les Clautres
- Les pierres Jaumâtres à Toulx-Sainte-Croix
- Château de Boussac
- Les loups de Chabrières à Guéret

Vous aurez plus amples informations dans la feuille de route.

Information pratique :

- Trombinoscope de l'équipe organisatrice :

À venir

- Les informations importantes :

Nombre de participants minimum : 60

L'événement sera annulé s'il n'y a pas au moins 60 participants au vu des frais d'organisation. Si l'événement vient à être annulé, tous les participants seront remboursés à hauteur de

leurs inscriptions.

Chaque participation dans chaque discipline est payante à hauteur de 30 € comprenant l'inscription à l'association et une boisson à la taverne (l'inscription à plusieurs disciplines est autorisée).

Les visiteurs et spectateurs devront payer un accès au terrain de 5 € comprenant leurs inscriptions obligatoires à l'association pour des raisons d'assurance en échange d'une boisson offerte à la Taverne. Un document sera à remplir, il vous garantira une assurance pendant l'événement ainsi que votre inscription à l'association Alannès and Co

Liens utiles :
https://www.facebook.com/profile.php?id=61573800698313
https://www.instagram.com/gn_microcosme/
https://discord.com/invite/VEMKG26YPW?fbclid=IwY2xjawI5d4BleHRuA2FlbQIxMAABHe3hMgEdA7NBNPmY0STwxApdoV7hok9fzAYSzZGfPnfmXt_nz7KkoJbw7Q_aem_TWswsnKwdyhSSjqP93Dp4Q

Désistements

- En cas de désistement, nous pouvons vous proposer un report de place sur le prochain événement Microcosme, où vous avez la possibilité de revendre votre place par vos propres moyens, puis de contacter l'organisation pour effectuer le changement de nom sur ladite place.

- Remboursement uniquement en cas d'annulation de l'événement.

L'accessibilité :

- L'accessibilité au terrain en voiture peut dépendre des intempéries, il aura une publication d'une feuille de route à chaque événement.

- Note importante : pour les personnes à mobilité réduite, l'accès est dépendant de la météo, le terrain étant sur une praire en cas de grosse pluie, le déplacement en fauteuil roulant peut être compliqué voir impossible, a côté de cela des places de parking sur une partie plus accessible dédié aux personnes à mobilité réduite sera mise en place.

Repas :

Les repas sont à votre charge, une taverne sera à disposition pour toutes les personnes présentes sur le terrain, elle servira nourriture et boisson.

La taverne vous proposera :

-Barbecue : cuisse de poulet, chippo, merguez et ribbs) et
Légumes à volonté, pois chiche et lentilles corail

-pot au feu

- tartine

-taboulé

-planche de charcuterie

Hébergement :

L'hébergement se fera en tente sur le terrain, de préférence des tentes RP de type Sahara, les tentes HRP (hors rôle play) de type Quechua devront être camouflées. Les campements seront aux alentours de l'arène et à voir avec l'organisation à votre arrivée.

Un plan vous sera fourni à l'accueil afin de mieux vous orienter sur le terrain.

Volonté de l'Organisation

Quel type de tournois ?

Le Grand tournoi des IV sera un tournoi où l'ont souhaitent valoriser le beau jeu et les belles actions et pas simplement la touche, ainsi qu'une ambiance la plus immersive possible de ce que serait un tournoi dans un monde médiéval fantastique, c'est pour cela que nous comptons sur vous pour être le plus fair-play possible et de respecter les décisions des arbitres et des juges. Car bien que ce soit de l'escrime ludique , c'est avant tout une discipline de jeu de rôle grandeur nature , soit du théâtre d'improvisation, c'est pour cela que nous avons essayé d'élaborer des règles de combat qui vont dans ce sens.

Le terrain :

Nous avons décidé de laisser le terrain ouvert durant toute la semaine qui suit l'événement pour vous permettre de vous familiariser avec ce dernier pour les futurs événements de GN, cependant le terrain a l'heure d'aujourd'hui est « nue » car il est à ces balbutiements, nous avons le souhait d'y implanté de multiples infrastructures dans l'avenir afin d'augmenter l'immersion lors de nos événements. Nous avons pour projet d'y faire un labyrinthe

semi-enterré, des sources d'eau antiques, des ruines anciennes, plusieurs hameaux qui seront démontables et adaptables au besoin.

N'hésitez pas à le visiter lors de votre venue !
Un plan immersif vous sera remis à l'entrée du terrain pour vous orienter sur ce dernier.

Médiatisation du terrain :

Nous avons la volonté d'immortaliser les événements qui se feront sur le terrain, c'est pourquoi il y aura des caméras et des drones qui seront présents lors du tournoi à certains moments, ce sera annoncé par les organisateurs pour ceux qui ne souhaitent pas être pris en photo ou en vidéo, les personnes pourront se mettre à l'écart pour ne pas apparaître sur les images. Un document par rapport à l'autorisation, au droit à l'image sera délivré à l'entrée et également disponible en ligne pour la préparer à l'avance.

Règles et notation des combats :

Répartition des combattants et phases du tournoi :

Chaque combattant sera tiré au sort pour remplir le tableau de tournois pour chaque discipline afin de répartir aléatoirement les combattants. Le classement se fera sous forme de pyramide montante, avec un premier tour à élimination à la touche qui découlera d'une comptabilisation des points pour la suite du tournoi.

Le second tour sera l'affrontement des vainqueurs du premier tour qui auront déjà cumulé des points et seront de nouveau répartis par tirage au sort.

Le troisième tour sera composé des combattants ayant cumulé le plus de points durant le second tour et seront de nouveau répartis aléatoirement par tirage au sort.

À savoir que les combattants qui auront gagné leurs duels précédents ne seront pas forcément les combattants qui se qualifieront pour le reste du tournoi s'ils n'ont pas cumulé suffisamment de points. Ce sont bien les participants qui auront accumulé le plus de points qui pourront passer à la phase suivante.

L'opération du troisième tour se répétera jusqu'en quart de finale, le nombre de participants déterminera le nombre de tours pour arriver en quart de final.

Le quart de final sera composé des 6 bretteurs qui auront cumulé le plus de points durant les tours précédents, c'est pourquoi les points de bravoure et de grâce sont importants afin de marquer le plus de points possible pour arriver ici en quart de final.

La demi-finale se verra de nouveau affronter les 4 combattants qui auront cumulé le plus de points depuis le début.

Et pour finir, le final qui déterminera le grand vainqueur, C'est celui qui sera au sommet avec le plus de points qui remportera le gros lot.

Les armes :

Pour chaque duel, l'organisation fournira un duo de répliques identiques d'armes en mousse et en latex fabriquées par la forge Alannès afin d'assurer la parité des armes.

Les armes de la forge d'Alannès ont un poids conséquent comparé aux armes industrielles du marché et un point d'équilibrage très proche d'une arme réelle.

Voici le descriptif des armes qui seront utilisées pour chaque discipline :

Duel à la rapière :
Rapière Pappenheimer du XVIIe siècle de 105 cm, utilisable de la main gauche ou droite, point d'équilibre environ à la garde.

Duel à l'épée bâtarde :
Épée bâtarde du XVe siècle de 110 cm avec un équilibrage à environ 4 cm de la garde

Duel à l'épée bouclier :
Épée à une main du XIVe siècle de 95 cm avec un équilibrage à environ 7 cm de la garde et bouclier type Écu 60 x 80 cm à sangle vertical et horizontal ou une épée viking du Xe siècle de 95 cm avec un équilibrage à environ 7 cm de la garde et une rondache viking de 75 cm de diamètre à manipule.

Duel à l'épée à deux mains :
Épée à deux mains du XVe siècle de 145 cm avec un équilibrage à environ 7 cm de la garde.

Combat en trio :
En plus des armes utilisées pour le duel à la bâtarde, à l'épée à deux mains et à l'épée-bouclier, il y aura une hache d'arme du XVe siècle de 170 cm.

Règles de sécurité :

Il y a des règles de combat à respecter pour votre sécurité et celle de vos adversaires :

– Les coups à la tête et aux parties intimes sont prohibés.
– Les coups d'estoc (en pointe) sont interdits, nos armes ne sont pas conçues pour l'estoc.

- Les coups aux mains ne seront pas comptabilisés afin d'éviter tout abus sur cette partie du corps qui est fragile.

-Si par accident un coup non autorisé est porté, le combat cesse immédiatement pour examiner la blessure ou non et voir si la personne va bien. Le combat pourra reprendre si les deux parties sont d'accord.

-Si un second coup non autorisé est asséné à une partie du corps non autorisée, la fautive perdra 5 points.

-Si un troisième coup non autorisé est asséné, la fautive sera exclue du combat et considérée comme perdant. (Excepter les coups aux parties intimes qui sont exclus à partir du deuxième coup.) Un ajustement des points sera attribué afin de ne pas désavantager la victime qui n'aurait pas pu faire l'entièreté du combat pour comptabiliser des points par rapport au autre participant.

-Si un combattant ayant déjà été exclu d'un combat pour coup interdit réitère dans un second combat, il sera alors exclu du tournoi.

- Les juges et arbitres décideront de qui est fautif en cas de coup non autorisé.

Règles des duels :

Les duels se dérouleront de la façon suivante :

Chaque combattant doit asséner 5 points à la touche à son adversaire, le torse comptant pour 2 points et les membres 1 point.

Le combat se déroule de façon continue.

Les combats se font en deux manches gagnantes.

Les arbitres lèvent un drapeau à chaque touche pour indiquer aux juges quel membre a été touché afin qu'ils puissent attribuer leurs notations.

Il y aura trois arbitres, un pour chaque combattant et un arbitre central pour confirmer les touches.

Les touches simultanées sont comptabilisées des deux côtés dans une limite de 1 seconde entre les deux touches. Si la limite de temps excède 1 seconde, c'est l'avantage à la première touche si ce sont les membres touchés ou avantage à la touche au torse.

Les arbitres sont en droit de stopper le combat entre deux assauts pour départager ou faciliter le décompte des touches.

Notations des duels :

Les juges aux nombres de trois noterons les participants de la façon suivante en suivant une fiche de notes :

Les touches aux membres = 1 point par touche
Les touches au torse = 2 points par touche
Les touches gracieuses = 1 point par touche
Les actes de bravoure = 3 points par action
Victoire par manche = 1 point par manche
Interprétation = 1 point par manche
Immersion = 1 point par manche
Victoire totale = 8 points
Victoire écrasante = 15 points

Pour un total maximum de 54 points pour une victoire en trois manches et de 56 points pour une victoire écrasante en deux manches.

Chaque touche est notée et peut valider un acte de bravoure et une touche gracieuse !

Exemple 1:

Vous touchez au torse en plus d'avoir eu une posture élégante et d'avoir bondi pour esquiver un coup en roulade avant d'avoir touché votre opposant vous apportera 6 points ! 2 pour la touche au torse, 1 pour la touche gracieuse et 3 pour l'acte de bravoure.

Exemple 2 :

À contrario, si vous touchez votre adversaire aux bras avec un coup mou de façon peu élégante sans action spectaculaire, vous n'obtiendrez que 1 point pour la touche au bras.

Définitions :

Acte de bravoure : une action spectaculaire ou une prise de risque importante qui donne du spectacle lors de votre duel. Ces points sont rares et rapportent beaucoup, montrez aux publiques que vous en valez la peine ! Pour le valider, il faut que votre coup touche à la suite de l'acte !

Touches gracieuses : une touche est considérée comme gracieuse à partir du moment où un effort de posture est fait avant une touche. C'est un point facile à obtenir et qui sera attribué presque à chaque touche, sauf cas particulier d'action disgracieuse, sans beau jeu.

Interprétation : cela désigne votre jeu d'acteur lors du duel, simuler les coups que vous avez pris, jouer le caractère de votre personnage, donner de la vie à votre combat ! Le point sera attribué à la fin si l'interprétation a duré suffisamment longtemps.

Victoire totale : une victoire totale est une suite de deux victoires consécutives sans avoir pris de touche de son opposant, sans spécialement avoir accompli d'acte de bravoure. Il faut cependant avoir validé toutes ses touches gracieuses pour obtenir une victoire totale.

Victoire écrasante : une victoire écrasante est une suite de deux victoires consécutives sans avoir pris de touches de son opposant en ayant validé toutes les touches gracieuses en plus de la majorité des touches avec acte de bravoure.

Immersion : point ajouté aux personnes qui portent une tenue ou une armure présentant un désavantage au combat.

Nous voulons valoriser les belles actions avant tout. Bien que cela soit un tournoi avec des récompenses, vous aurez tout à gagner à jouer le beau jeu. N'oubliez pas qu'il y aura des spectateurs et que vous mettriez également votre réputation et votre fair-play en jeu.

La notation sera analysée par les 3 juges afin d'attribuer la somme totale des points après délibération entre chaque combat.

Des modifications peuvent être apportées aux règles avant la date de fin d'inscription.

Règles du Combat à trois :

Les combats à trois se dérouleront de la façon suivante :

Chaque combattant aura une réserve de 6 points. Chaque touche reçue sur n'importe quelle partie du corps, excepté les parties non autorisées, retire 1 point à cette réserve.

Un combattant n'ayant plus de points doit se retirer du combat. Les arbitres assureront le décompte des points et lèveront un drapeau de la couleur attribuée au combattant vaincu pour lui signifier qu'il est hors combat.

Le combat se déroule de façon continue. Jusqu'à élimination d'une équipe.

Il y aura 3 arbitres, 1 arbitre pour 2 concurrents adverses.

Les coups simultanés sont comptabilisés pour les deux.

Les combats se font en deux manches gagnantes.

Les arbitres sont en droit de stopper le combat si nécessaire.

Notation Combat à trois :

Les juges aux nombres de trois noteront les participants de la façon suivante en suivant une fiche de notes :

Combattant vaincu : 1 point par combattant
Équipe stratégique = 3 points par manche
Équipe brave = 2 points par manche
Victoire par manche = 1 point par manche
Prestance d'équipe : 2 points par marche
Interprétation = 1 point par manche
Immersion = 1 point par manche
Baroud d'honneur : 3 points
Victoire totale = 5 points
Victoire écrasante = 16 points

Pour un total maximum de 46 points pour une victoire en trois manches (à condition d'avoir fait 2 barouds d'honneur) et de 42 points pour une victoire écrasante en deux manches.

La notation sera analysée par les trois juges afin d'attribuer la somme totale des points après délibération entre chaque combat.

Des modifications peuvent être apportées aux règles avant la date de fin d'inscriptions.

Équipe stratégique : les points d'équipe stratégique s'obtiennent en prouvant que vous savez établir une stratégie viable lors de vos assauts.

Exemple 1 : vous arrivez à vous coordonner pour isoler un combattant pendant que l'un d'entre vous tient les deux autres en respect, ou bien que vous effectuez une charge au bon moment pour déstabiliser vos adversaires et prendre l'avantage.

Exemple 2 : vous avez mis au point une attaque combinée avec un de vos alliés pour mettre la pression sur la ligne adverse et ainsi vaincre rapidement un de vos opposants.

Équipe Brave : vous ou un de vos coéquipières fait une action spectaculaire ou une prise de

risque importante qui donne du spectacle lors de votre combat. Ces points sont rares et rapportent beaucoup, montrez aux publics que vous en valez la peine ! Pour le valider, il faut que l'action mène à une touche !

Prestance d'équipe : la majorité de votre équipe est considérée comme ayant de la prestance à partir du moment où un effort de posture est fait durant le combat. C'est un point facile à obtenir et qui sera attribué presque à chaque combat, sauf cas particulier d'action disgracieuse, sans beau jeu.

Interprétation : cela désigne le jeu d'acteur de la majorité de votre équipe lors du combat, simuler les coups que vous avez pris, jouer le caractère de votre personnage, donner de la vie à votre combat ! Le point sera attribué à la fin si l'interprétation a duré suffisamment longtemps.

Victoire totale : une victoire totale est une suite de deux victoires consécutives sans avoir perdu de membre d'équipe, sans spécialement avoir accompli d'acte de bravoure. Il faut cependant avoir validé le point d'équipe stratégique pour obtenir une victoire totale.

Victoire écrasante : une victoire écrasante est une suite de deux victoires consécutives sans avoir perdu de membre d'équipe en ayant validé le point d'équipe stratégie, d'équipe de prestance et d'équipe Brave.

Baroud d'honneur : un baroud d'honneur est validé quand le dernier membre d'une équipe arrive à éliminer les trois membres de l'équipe adverse seul.

Immersion : point ajouté si la majorité des personnes d'une équipe porte une tenue ou une armure présentant un désavantage au combat.

Nous voulons valoriser les belles actions avant tout, bien que cela soit un tournoi avec des

récompenses, vous aurez tout à gagner à jouer le beau jeu. N'oubliez pas qu'il y aura des spectateurs et que vous mettriez également votre réputation et votre fair-play en jeu.

La notation sera analysée par les trois juges afin d'attribuer la somme totale des points après délibération entre chaque combat.

Des modifications peuvent être apportées aux règles avant la date de fin d'inscriptions.

Role play et immersion :

Afin d'augmenter l'immersion durant le tournoi, chaque combattant pourra participer sous le nom d'un personnage qu'il aurait créé ou qui pourra être attribué parmi les personnages préfabriqués.

Ledit personnage pourra servir lors des futurs événements du Microcosme. Toutes les récompenses en jeu obtenues à la fin du tournoi seront alors liées au personnage et, s'il le désire, le gagnant pourra le léguer à un autre personnage qu'il aura désigné.

Nous vous invitons donc à créer votre personnage si vous le désirez grâce aux documents qui seront disponibles dans les prochaines semaines si vous le désirez. N'hésite pas non plus à créer une famille avec le blason à arboré durant le tournoi !

Nous mettrons le dossier en ligne sur le Drive afin que vous puissiez y accéder simplement.

N'hésitez pas à nous contacter sur les différents réseaux sociaux ou par la boite e-mail pour plus amples informations ou pour poser vos questions.

Armure :

Le port d'armure est autorisé, cependant prenez en compte qu'elle risque de vous désavantager en combat comparé à un combattant en tenue légère.

Le port d'armure (minimum plastron et spalliere) vous rapportera automatiquement un point d'immersion à chaque manche.

L'armure ne compte pas dans la comptabilisation des touches afin de simplifier la notation.

Comme indiqué dans la section Notation, la définition de l'interprétation :

Interprétation :

Cela désigne votre jeu d'acteur lors du duel, simuler les coups que vous avez pris, jouer le caractère de votre personnage, donner de la vie à votre combat ! À noter que plus vous serez réaliste et beau jeu, plus vous aurez de chance de marquer des points en plus dans la bravoure et l'interprétation.

Exemple 1 : vous venez de prendre un coup à la jambe, ce qui aurait pour conséquence de vous faire boiter, vous décidez donc d'interpréter cette situation. Pour que le point soit comptabilisé, l'interprétation doit être jouée sur toute la durée de la manche.

Exemple 2 : vous prenez un coup au bras qui tient votre arme, vous décidez pour continuer le combat de changer de main directrice, quitte à vous désavantager, vous remportez donc le point d'interprétation et de bravoure pour cette manche.

Costume :

Le costume sera obligatoire pour le combattant (minimum une chemise et un pantalon dans le style médiéval/fantastique.)

Des Tabars seront proposés au visiteur à l'entrée pour rester dans l'immersion. Évidemment, ceux ayant des costumes déjà faits sont invités à les porter pour donner vie à l'événement !

Réputation :

Pour les plus glorieux combattants qui auront eu le prestige d'arriver jusqu'en demi-finale, des points de réputation seront attribués à leur personnage dans les futurs GN du Microcosme.

La caractéristique « réputation » permet une certaine notoriété dans notre univers.

Exemple : des chansons chantées par les bardes, un accès privilégié à certaines tables des familles les plus prestigieuses ou encore, à l'inverse, des facilités pour nouer des relations dans des milieux peu respectables.

Récompenses des vainqueurs par discipline :

Duel d'élégance à la rapière :

-Le premier :

Une rapière de GN haut de gamme fabriquée par la forge Alannès (celle-ci sera récupérable à la fin lors de la remise de prix) et un titre de fief utilisable lors du jeu de rôle grandeur nature de 2026.

-Pour le deuxième :

Une rapière de GN moyen de gamme (récupérable à la fin lors de la remise de prix) et une bourse de monnaie contenant 50 pcs d'argent de jeux utilisable lors du GN de 2026.

-Pour le troisième :

Une dague de poing moyen de gamme, une bourse de 10 pcs d'argent de monnaie de jeux et un rince-cochon (une boisson au choix à la taverne).

Adresse à l'épée bâtarde :

-Le premier :

Une épée bâtarde de GN haut de gamme fabriquée par la forge Alannès (celle-ci sera récupérable à la fin lors de la remise de prix) et un titre de fief utilisable lors du jeu de rôle grandeur nature de 2026.

-Pour le deuxième :

Une épée bâtarde de GN moyen de gamme (récupérable à la fin lors de la remise de prix) et une bourse de monnaie contenant 50 pcs d'argent de jeux utilisable lors du GN de 2026

-Pour le troisième :

Une dague de poing moyen de gamme, une bourse de 10 pcs d'argent de monnaie de jeux et un rince-cochon (une boisson au choix à la taverne).

Assurance à l'épée-bouclier :

-Le premier :

un bouclier de GN haut de gamme fabriqué par la forge Alannès (celle-ci sera récupérable à la fin lors de la remise de prix) et un titre de fief utilisable lors du jeu de rôle grandeur nature de 2026.

-Pour le deuxième :

Un bouclier de GN moyen de gamme (récupérable à la fin lors de la remise de prix) et une bourse de monnaie contenant 50 pcs d'argent de jeux utilisable lors du GN de 2026

-Pour le troisième :

Une dague de poing moyen de gamme, une bourse de 10 pcs d'argent de monnaie de jeux et un rince-cochon (une boisson au choix à la taverne).

La maitrise à l'épée à deux mains :

-Le premier :

Une épée à deux mains d' 1m45 de GN haut de gamme fabriquée par la forge Alannès (celle-ci sera récupérable à la fin lors de la remise de prix) et un titre de fief utilisable lors du jeu de rôle grandeur nature de 2026.

-Pour le deuxième :

Une épée à deux mains d'1,45 m de GN moyen de gamme (récupérable à la fin lors de la remise de prix) et une bourse de monnaie contenant 50 pcs d'argent de jeux utilisable lors du GN de 2026

-Pour le troisième :

Une dague de poing moyen de gamme, une bourse de 10 pcs d'argent de monnaie de jeux et un rince-cochon (une boisson au choix à la taverne).

Pour le combat à trois :

Le groupe qui a gagné, aura un lot de 3 armes au choix parmi les cinq en jeu et sera des armes de la Forge Alannès moyen de gamme en garantie un an. La récompense en jeu sera des titres importants comme « lieutenant de la milice » au sein de l'armée au service du duc….

et

Le deuxième groupe aura une dague de poing moyen de gamme, une bourse de 10 pcs d'argent de monnaie de jeux et un rince-cochon (une boisson au choix à la taverne).

L'événement ne pourra se faire qu'avec un minimum de 60 compétiteurs

Tarifs :

30 € par discipline comprenant l'inscription à l'association et une boisson à la taverne (l'inscription à plusieurs disciplines est autorisée).

- 5 € par personne visiteur et spectateur (pris pour l'adhésion obligatoire pour l'assurance et une boisson offerte)

Limites à respecter :

Drogues :

L'usage des drogues est strictement interdit conformément à la loi.

L'alcool :

Bien que la consommation d’alcool ne soit pas interdite , l’état d'ébriété en public lui l’est, ainsi elle doit rester modérée. Toute consommation excessive , perturbant le tournoi ou importunant les personnes présentes, ne sera pas tolérée.

Respect de la personne :

L’homophobie, la transphobie, le racisme ainsi que toute forme de harcèlement ou d’agression, y compris sexuelle, sont absolument prohibées et punies par la loi. En cas de violation de cette dernière règle, nous nous engageons à prendre les mesures nécessaires, y compris un accompagnement des victimes auprès des autorités compétentes si ces dernières le demandent.

Tout manquement à ces règles pourra entraîner une exclusion immédiate du tournoi et du terrain temporairement ou définitivement, selon la gravité.