

TROLLBALL 2008 - BRIGNAC

1. BREVE PRESENTATION

Le Troll Ball fût créé en Angleterre mais son origine est réellement indéterminée : La soule, le rugby australien pervers ! Une bastonnade sportive déguisée entre copains!!

Le Troll Ball semble être une transcription en grandeur nature du jeu de plateau "Bloodbowl".

Certaines similitudes avec le football américain pourraient faire penser que le jeu vient d'outre-atlantique mais une enquête reste à faire. Maintenant, on le retrouve intégré dans le monde d'Anachronie, à Bicolline, dans certaines cours de récré ! Les règles, qui vous sont proposées, sont celles de la Fantastique Comédie, basées sur les règles anglo-belges du Summerfest. Elles datent de 1990 !

Nous avons surtout privilégié des équipes de 5 (au lieu de 10) pour multiplier les styles d'équipes et le nombre d'associations participantes.

2. LES REGLES

2.1. Le but

Le match de Troll Ball oppose deux équipes costumées selon un thème.

Le but de chaque équipe est de mettre un maximum de but sur la durée d'un match. Pour marquer un but, il faut faire parvenir la tête de troll qui fait office de ballon dans la zone d'embut adverse et de l'aplatir au sol.

2.2. Le terrain

Le terrain est un rectangle de 30m. de long sur 15m de large. Cependant, chaque largeur est prolongée d'une zone d'embut de 1m à 1m50. Le centre et/ou la ligne médiane du terrain sont marqué ; Seuls les joueurs et l'arbitre peuvent se trouver sur le terrain.

2.3. La durée

Les matchs durent 10 minutes répartie en 2 mi-temps de 5 minutes. Une pause de 2 à 5 minutes (selon l'état des joueurs, des arbitres, ou les conditions d'organisation) à lieu à la fin de la première mi-temps. Pour rendre les matchs plus rythmés et moins éprouvant pour les joueurs, les arrêts de jeu ne sont pas comptabilisés. Il appartient aux joueurs d'être rapide lors des retours en zone d'engagement et aux arbitres de faire en sorte que certaines équipes ne jouent pas 'le chronomètre'.

2.4. Les buts

Pour marquer un but, il faut faire parvenir la tête de troll qui fait office de ballon dans la zone d'embut adverse et de l'aplatir au sol.

Aplatir la balle veut dire la poser au sol et la maintenir avec l'une des parties de son corps pendant au moins une seconde.

2.5. Le ballon

Le Troll Ball se pratique théoriquement avec une tête de troll en latex ou tout autre instrument pouvant faire office de ballon

(Ballon de rugby ou Ballon extravagant genre Balle équipée de piques en latex).

Celle-ci étant parfois difficile à trouver, nous vous conseillons de faire la votre. Certains préconisent l'emploi de boules de masses d'armes, d'autres ont choisi des cadavres de nains, l'important est que le ballon soit résistant, ne présente aucun danger et puisse être attrapé facilement.

2.6. Les armes

Le Troll Ball se pratique avec des tailles d'armes identiques pour les 2 équipes. On utilise généralement des épées ; la longueur est la même pour tous : 100 cm + ou - 10% garde comprise (mais toutes armes ne dépassant pas la taille minimum et remplissant les conditions de sécurité seront acceptées). Elles seront convenablement rembourrées, aussi bien à l'estoc que sur les tranchants et sur les plats. L'arbitre les examinera avant le début de chaque match et il lui sera toujours possible d'en refuser une, aussi chaque équipe disposera d'au moins une arme de rechange. Toute arme peut être déclassée en cours de match également sur décision de l'arbitre, si celui-ci estime qu'elle est devenue dangereuse. Tout joueur estimant que son arme est devenue dangereuse doit immédiatement le signaler à l'arbitre. Il est possible aussi dans le cas de règles spéciales de devoir posséder d'autre type d'arme (voir le chapitre « Règles Spéciales »).

2.7. Les équipes

Nous souhaitons que les équipes représentent un style médiéval fantastique. Des lots et/ou coupes seront remis aux plus belles équipes (pour ses costumes, son fair-play, et autres arguments à la discrétion des organisateurs). Les équipes doivent avoir une certaine homogénéité de style. (Nous encourageons les blasons, Tabard, porte étendard, symboles religieux, chants de guerre et autres signes distinctifs qui font que toutes les équipes sont uniques et visuellement identifiées)

Composition d'une équipe :

Equipe standard : 6 joueurs = 1 capitaine, 4 équipiers, 1 remplaçant

Equipe minimum : 5 joueurs = 1 capitaine, 4 équipiers

Le Capitaine :

Il n'a pas vraiment d'autorité sur son équipe, mais c'est la seule personne qui a le droit de contester (avec courtoisie !) l'arbitrage. Si un joueur s'estime lésé, il devra passer par son capitaine pour obtenir gain de cause auprès de l'arbitre. Tout joueur enfreignant cette règle pourra subir une sanction. Le capitaine peut changer d'un match à l'autre, mais il doit obligatoirement être présenté à chaque début de partie. C'est au capitaine de s'assurer que le résultat d'un match a été correctement transmis aux organisateurs et que le tableau de tournoi est bien rempli.

Les équipiers

Ils peuvent manipuler une arme à une main et manipuler le ballon dans l'autre main. Ils ne peuvent avoir deux armes en main (sauf cas particulier, voir le chapitre « Règles spéciales »). Cette règle s'applique aussi pour le capitaine.

Le remplaçant

Chaque équipe a le droit (et non l'obligation) de posséder un remplaçant. Vous ne pouvez faire qu'un remplacement au cours d'une mi-temps. Le remplacement ne peut se faire que lors d'inter manche, c'est à dire, juste après un point et juste avant un engagement.

2.8. L'arbitre

Il prend les décisions finales. Les joueurs obtempèrent sans discussion ou par le biais du capitaine. Toute protestation entraîne un avertissement, qui peut être suivi d'une sanction. Si c'est une injustice flagrante, le capitaine peut le signaler. L'arbitre dispose d'un sifflet qu'il utilise pour stopper le jeu lors de fautes, remise en jeu,...

3. DEROULEMENT DE LA PARTIE

3.1. Début de match et mise en jeu

Avant le 1er engagement de la partie on tire au sort quelle équipe commencera avec la balle. Les équipes commencent la partie dans leur zone d'embut, et l'arbitre siffle le coup d'envoi. Par la suite, c'est l'équipe qui vient de se prendre un but qui commencera l'engagement avec la balle.

Lors de la remise en jeu pour la seconde mi-temps la balle revient à l'équipe qui la possédait au moment ou a été sifflé la fin de la première mi-temps. Si la première mi-temps s'est terminée sur un but, la seconde mi-temps commence comme un nouvel engagement.

3.2. Le Combat

Un joueur touché par une arme est K.O. Les touches infligées par des membres de son équipe comptent également (!!!).

Un joueur KO se met à genoux en mettant son arme (ou ses mains) au-dessus de sa tête.

Les coups à la tête et les coups d'estocs (avec la pointe de l'arme) ne sont pas comptabilisés, ils sont formellement interdits, sous peine de sanction.

Les touches à la main et au pied comptent aussi.

Une touche aux vêtements est considérée comme une touche à la partie du corps concernée. Exception : afin de ne pas pénaliser les costumes les plus étoffés et les plus originaux : une touche qui ne touche AUCUNE partie du corps de l'adversaire et qui se perd dans un élément du costume ne sera pas comptabilisé (Cape, franges, etc. ...). Cette règle n'est en aucun cas un avantage pouvant être exploité par les joueurs sous peine de sanction. Dans tous les cas, c'est l'arbitre qui aura le dernier mot.

Toute touche, même effleurée, est considérée comme bonne. Néanmoins, il est conseillé de toucher de façon franche afin d'éviter les contestations. Un joueur touché doit immédiatement en appliquer les conséquences ou obéir à l'injonction de l'arbitre.

Après chaque point, les joueurs KO reviennent en jeu.

Coups simultanés :

Pour éviter les litiges, voici une description de ce qu'est un coup simultané :

Il y a coup simultané, lorsque vous êtes touché par votre adversaire et que vous le touchez dans la seconde qui suit.

Ce n'est en aucun cas 1 seconde de bonus pendant lequel vous pouvez riposter ! Le coup que vous portez devra déjà être amorcé avant que votre adversaire ne vous touche.

Donc, si vous riposter d'un coup rapide après que votre adversaire vous ait touché, votre riposte ne sera pas prise en compte et vous subirez la touche adverse.

3.3. Le maniement du ballon

Le ballon peut être touché par toutes les parties du corps mais il ne peut être tenu qu'avec la main (et pas entre les dents ou entre les cuisses). La main doit être vide (on ne peut tenir en même temps son arme et le ballon). On peut utiliser le ballon pour parer les coups. Les passes aussi bien en avant qu'en arrière sont autorisées. On ne peut :

- Arracher le ballon de la main de son adversaire (contact physique interdit).
- Arracher l'arme de la main de son adversaire, même K.O.
- Dissimuler le ballon sous ses vêtements
- Se coucher sur le ballon (sauf pour marquer un but).
- Lancer le ballon sur son adversaire, ni le frapper avec.
- Tirer au pied.

Un joueur KO doit immédiatement lâcher le ballon.

Il est interdit à un joueur KO de LANCER le ballon.

Si un joueur quitte le terrain avec le ballon, une sortie est déclarée. Le joueur est considéré comme KO et le ballon est remis en jeu (voir ci-dessous)

3.4. Sortie de balle et remise en jeu de la balle.

Lorsque la balle sort du terrain, l'arbitre siffle la sortie.

Les joueurs stoppent la partie momentanément et reste SUR PLACE.

Une équipe est responsable d'une sortie de balle :

- Si l'un de ces joueurs possédant la balle sort du terrain. (Voir les sorties de joueur)
- Si c'est l'un des membres de son équipe qui a touché en dernier la balle (avec n'importe quelle partie de son corps, de son arme ou de son équipement) avant de la faire sortir du terrain (dans ce cas le joueur n'est pas mis K.O.).

La balle est remise en jeu à l'endroit de sa sortie et est donnée à l'un des joueurs de l'équipe adverse.

L'arbitre siffle la reprise de la partie.

Une remise en jeu de la balle n'est pas un nouvel engagement. Tous les joueurs KO restent au sol.

3.5. Les sorties de joueur :

Un joueur qui sort du terrain est considéré comme KO jusqu'au prochain engagement, sans possibilité de se faire soigner (voir le chapitre « Règles spéciales »).

3.6. Les contacts :

Les contacts entre les joueurs d'équipes adverses autres que par l'intermédiaire d'une arme sont interdits. Tout contact volontaire entraîne une sanction. La règle des contacts concerne tous les membres d'une équipe.

3.7. Les arrêts de jeu :

Lorsqu'un arrêt de jeu est sifflé par l'arbitre, tous les membres des deux équipes stoppent leur action jusqu'à un second coup de sifflet qui relance le jeu. Les arrêts de jeu ne sont pas décomptés du temps global d'une partie sauf cas particuliers.

3.8. Fin de mi-temps et fin de partie :

Lorsque la mi-temps ou la fin de partie est sifflé, le jeu s'arrête immédiatement.

4. ARBITRAGE ET SANCTIONS

4.1. L'arbitre fait la loi sur le terrain :

Une décision de l'arbitre ne pourra être contestée que par un chef d'équipe et seulement de la façon la plus courtoise possible (car un arbitre, c'est très susceptible !)

4.2. Sanction (carton jaune)

Sera sanctionnée d'un carton jaune toute infraction mineure ou modérée aux règles, à la sécurité, et au bon déroulement du jeu.

Si un joueur reçoit une sanction, il continue à jouer normalement jusqu'au deuxième carton jaune. Il est alors exclu du jeu pour le prochain engagement SANS possibilité d'être remplacé, l'équipe jouera un point avec un joueur de moins. (2 cartons jaunes = 1 carton rouge)

Une fois qu'un nouveau point est marqué, il peut réintégrer son équipe.

Exemples de fautes légères :

Ne pas compter ses touches, donner un coup involontaire à la tête, coup violent involontaire, donner un coup d'estoc, comportement risqué (ex : se jeter sur un adversaire tête la première pour attraper le ballon), etc...

4.3. Sanction grave (carton rouge)

Sera sanctionnée d'un carton rouge toute infraction grave aux règles, à la sécurité, et au bon déroulement du jeu.

Si un joueur reçoit une sanction grave, il est immédiatement exclu du terrain pour la fin de l'engagement en cours ET pour le suivant.

Les arbitres se réservent le droit en cas de multiples cartons rouges ou de faute extrêmement grave d'exclure un joueur pour la durée d'un match voir pour toute la durée du tournoi.

Exemples de fautes graves :

Coup violent volontaire, insultes, comportement anti-sportif ou manque de fair-play flagrant, casser volontairement une arme adverse, sanctions répétitives sur une faute déjà commise, etc. ...

n.b. : il peut arriver que des joueurs fassent certaines des fautes mineures ou graves suscitées de façon rôle-play (ex: contester systématiquement toutes les décisions d'arbitrage, insulter à outrance et de façon rôle-play l'équipe adverse, déclencher une fausse bagarre etc...) dans ce cas les décisions de sanctions seront encore une fois à l'appréciation des arbitres, et pourront être des sanctions rôle-play ou réelles.

5. REGLES SPECIALES

5.1. Joueurs spéciaux

Vous pouvez choisir jusqu'à 3 joueurs spéciaux dans la liste suivante :

– Soigneur – Défenseur – Attaquant – Bloqueur – Tireur – Artilleur

Quelques restrictions cependant :

- Il ne peut y avoir sur le terrains que 2 joueurs spéciaux simultanément. Le 3ème joueur spécial sera donc le remplaçant.
- La rotation de joueurs spéciaux ne peut se faire que par le biais d'un remplacement. Il est ainsi possible à une équipe n'ayant pas de joueur remplaçant d'effectuer une permutation de joueur spécial en guise de remplacement.

- Il est obligatoire d'indiquer clairement aux arbitres qui aura quelle spécialité.
- Une spécialité peut être prise jusqu'à deux fois dans une équipe.

Voici une explication des différents joueurs spéciaux :

Soigneur :

Il peut Soigner les autres joueurs de son équipe en supprimant le KO : Il faut pour cela toucher le Blessé de la main en prononçant clairement et entièrement la formule de soin.

Formule : « Par le pouvoir du crâne ancestral, je détiens la force toute puissante. »

A la fin de la phrase, et uniquement à la fin, le joueur KO est considéré comme complètement soigné et peut repartir au combat.

Attention si le joueur KO se fait toucher pendant l'incantation du soigneur, celui-ci devra reprendre son incantation depuis le début pour qu'elle soit efficace.

Le soigneur peut porter une arme de 60Cm maximum garde comprise OU d'un projectile (voir règles du tireur)

Défenseur :

Il dispose, en plus d'une arme normale (1m10 maximum), d'un bouclier d'une surface maximum de 0,8m² soit par exemple : Un diamètre de 100Cm pour les boucliers rond et 100Cm par 80Cm pour les boucliers rectangulaires ou les écus.

Attaquant :

Il Dispose d'une arme à 2mains de 1m60 maximum garde comprise. Il devra toujours s'en servir avec les deux mains, et par conséquent ne pourra porter la balle que s'il lâche son arme.

Bloqueur :

Il dispose d'une armes d'1m10 maximum et d'une deuxième arme de 90Cm maximum.

Tireur :

Il possède 1 projectile (Balle en mousse simulant une boule de feu, une dague de jet, une hachette de lancer, une javeline, etc....). Ce projectile n'est utilisable qu'une seule et unique fois par engagement (impossible de le ramasser) et doit être lancé à plus d'1m de distance de la cible (interdit de le lancer au corps à corps). Le tireur peut porter une arme de 60Cm maximum.

Artilleur :

Il possède 1 gros projectile (Rocher en latex, baril, tonneau, enclume, poutre, etc....). Ce projectile peut être ramassé par l'artilleur après avoir été tiré, et peut servir à parer les attaques adverses. Par contre il est interdit de s'en servir comme d'une arme de Corps à Corps. Pour toucher, le gros projectile devra obligatoirement être lancé à plus d'1m de sa cible. L'artilleur doit utiliser ces 2 mains pour porter son projectile et ne possède pas d'autre arme.

concernant les projectiles :

Un projectile peut être stoppé ou dévié par un bouclier, une arme ou un projectile adverse, ou la balle.

Seul les touches directes sont comptabilisées, toute touche indirecte (c'est à dire après un rebond au sol, contre une arme, contre un autre joueur, etc. ,,,) n'aura

aucun effet.

Une touche de projectile a exactement les mêmes effets qu'un coup porté au corps à corps dans la localisation visée (Rappel : la tête ne compte pas).

Sécurité :

Les armes à projectiles devront être légères et être entièrement sécurisées, aucune partie « dure » ne sera acceptée.

Veillez à ce que vos projectiles soient légèrement lestés afin que votre adversaire puisse sentir s'il est touché de dos (par exemple en trempant vos balles en mousse dans du latex).

Règle spéciale sur le maniement du ballon :

Les joueurs spéciaux ne disposant pas d'une main de libre ont la possibilité de jouer la balle uniquement s'il libère l'une de leur main.

Ex : en jetant l'une de ses armes (ou son arme à 2 mains) au sol.

5.2. Mercenaires

Bien que l'inscription d'une équipe complète avec un thème précis soit préférable, nous permettons l'inscription de joueurs solitaires ou en effectif insuffisant pour constituer une équipe. Ces joueurs s'inscrivent en tant que mercenaire et seront vendu aux enchères aux équipes manquant de joueurs ou de remplaçant, et ce, avant le début du tournoi. S'il reste des mercenaires à la fin de la vente :

- soit ils constitueront une équipe de mercenaires s'ils sont en nombre suffisant,
- soit ils seront intégrés à l'équipe des organisateurs,
- soit nous permettrons un remplaçant mercenaire supplémentaire sur une équipe en fonction du nombre restant.