



REGLES DE TROLLBALL DE STRASBOURG

LE TERRAIN

Le terrain est un rectangle de 30 mètres de long sur 20 mètres de large. Cependant, chaque largeur est prolongée d'une zone d'en-but de 1m50. Le centre et/ou la ligne médiane du terrain sont marqués.

Dans chaque zone d'en-but se trouve un puit dans lequel les joueurs peuvent mettre la balle afin de marquer un point supplémentaire.

Seuls les joueurs et les arbitres peuvent se trouver sur le terrain.

La taille du terrain peut être adaptée suivant l'espace disponible.

LA DURÉE

Les matchs durent 20 minutes réparties en 2 mi-temps de 10 minutes. Une pause de 2 minutes a lieu à la fin de la première mi-temps. Pour rendre les matchs plus rythmés et moins éprouvants pour les joueurs, les arrêts de jeu ne sont pas comptabilisés.

Il appartient aux joueurs d'être rapides lors des retours en zone d'engagements et aux arbitres de faire en sorte que certaines équipes ne jouent pas 'le chronomètre'.

LES POINTS

L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points à la fin du match. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, le match est prolongé jusqu'à ce qu'une équipe marque le point de la victoire.

Pour marquer des points, il faut :

- Emmener la balle dans la zone d'en-but adverse et l'aplatir au sol (1 point).
- Éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse (1 point).
- Mettre la balle dans le panier de la zone d'en-but adverse (2 points). Notez que la balle peut y être lancée, et qu'il y a point même si le joueur est éliminé avant que la balle n'entre dans le panier.

LES ARMES

Il y a quatre catégories d'armes différentes, qui peuvent être de toutes formes (épées, haches, masses, etc...):

- Armes courtes, dont la longueur totale n'excede pas 60cm.
- Armes intermédiaires, dont la longueur totale n'excede pas 90cm.
- Armes standard, dont la longueur totale n'excede pas 110cm.
- Armes longues, dont la longueur totale n'excede pas 160cm, et 220cm pour les lances et hallebardes.

Une différence de quelques centimètres est acceptable.

Les armes doivent être convenablement sécurisées, aussi bien à l'estoc que sur les tranchants et sur les plats.

Elles seront examinées avant le début du tournoi et les orgas se réservent le droit de refuser toute arme qu'ils jugeront non réglementaire. Il est conseillé à chaque équipe de disposer d'au moins une arme de rechange.

Toute arme peut être déclassée en cours de match également sur décision d'un 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.

LES ÉQUIPES

Les équipes doivent être costumées et avoir une certaine homogénéité. (Nous encourageons les blasons, tabards, porte-étendards, symboles religieux, chants de guerre et autres signes distinctifs qui font que toutes les équipes sont uniques et visuellement identifiées).

Composition minimum d'une équipe : 1 capitaine, 4 équipiers.

· Le capitaine

Le représentant de l'équipe et 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. C'est au capitaine de s'assurer que ses équipiers respectent les règles et restent fairplay.

· Les équipiers

Ils peuvent manier une arme standard et manipuler le ballon dans l'autre main. Sauf cas particulier, voir le chapitre Règles Avancées. Ces règles s'appliquent aussi pour le capitaine.

· Les remplaçants

Chaque équipe a le droit (et non l'obligation) de posséder un ou plusieurs remplaçants. Le remplacement ne peut se faire que lors d'inter-manche, c'est à dire, juste après un point et juste avant un engagement.

· Les supporters

Les supporters encouragent leur équipes depuis la ligne de touche. Toute intrusion de supporter sur le terrain est sévèrement sanctionnée par les arbitres.

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 exclusion. 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,... L'arbitre peut mettre des cartons jaune (petites fautes) ou rouge (fautes graves et expulsion).

Plusieurs arbitres peuvent être amenés à gérer un match. Il leur appartient d'être d'accords sur les sanctions et dans le cas de fautes graves (ou de fautes mineures s'ils le désirent) ils peuvent stopper le match pour une courte durée, le temps de gérer la

situation.

N'oubliez pas non plus que c'est souvent l'organisateur et que c'est un humain fragile (et sensible à toute corruption bien amenée).

Pour des raisons pratiques, il sera demandé aux équipes qui ne jouent pas de fournir des arbitres.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1. DÉBUT DE MATCH ET MISE EN JEU

Au 1er engagement de la partie, on place la balle en milieu de terrain. Les équipes commencent la partie dans leur zone d'en-but. L'arbitre donne deux coups de sifflet sonnant le coup d'envoi. Par la suite, c'est l'équipe qui vient de marquer un point qui commencera l'engagement avec la balle.

Lors de la remise en jeu pour la seconde mi-temps, la balle est placée de nouveau au centre du terrain comme au 1er engagement.

2. BLESSURES ET IMMOBILISMES

- Chaque joueur commence chaque engagement avec 1 HP (Hit Point).
- Un joueur touché par une arme perd 1 HP. S'il tombe à 0 HP, il est éliminé et annonce clairement OUT.
- Les touches infligées par des membres de son équipe comptent également!
- Un joueur Out met son arme (ou ses mains) au-dessus de sa tête. Il doit rester immobile et en aucun cas interagir ou gêner le jeu.
- Les coups à la tête ne sont pas comptabilisés, ils sont formellement interdits, sous peine de sanction majeure si volontaires ou répétées.
- Les coups d'estocs ne sont pas permis ni comptabilisés, car la majorité des armes ne sont pas suffisamment sécurisées.
- Les touches aux mains et aux pieds ne comptent pas. 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 originaux, une touche qui ne touche AUCUNE partie du corps de l'adversaire et qui se perd dans un élément de son costume ne sera pas comptabilisée (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.
- 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.
- Les frappes doivent être clairement armées avant de toucher pour que ce soit comptabilisé.

Après chaque point, les joueurs Out sont Rez (ils récupèrent leur HP perdu) et reviennent en jeu.

• Coups simultanés :

Il y a coup simultané, lorsque vous êtes touché par votre adversaire et que vous le touchez au même instant.

Les deux adversaires perdent donc 1 HP.

3. LE MANIEMENT DU BALLON

Le ballon peut être touché par toutes les parties du corps mais il ne peut être tenu qu'en main (et pas entre les dents ou entre les cuisses). La main doit être vide (on ne peut tenir en même temps son arme/bouclier et le ballon). On peut utiliser le ballon pour parer les coups.

Les passes aussi bien en avant qu'en arrière sont autorisées.

Il est interdit :

- D'arracher le ballon de la main de son adversaire (contact physique interdit).
- D'arracher l'arme de la main de son adversaire à mains nues, même Out.
- De dissimuler le ballon sous ses vêtements.
- De se coucher sur le ballon (sauf pour marquer un point).
- De lancer le ballon sur son adversaire, ou le frapper avec.

- De tirer au pied.

Un joueur Out doit immédiatement lâcher le ballon. Il est interdit à un joueur Out de lancer le ballon.

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

4. SORTIE DE BALLE ET REMISE EN JEU

Lorsque la balle sort du terrain, l'arbitre signale la sortie et les joueurs s'immobilisent (Freeze), il récupère la balle et la donne à un joueur proche appartenant à l'équipe qui n'est pas responsable de la sortie de balle.

Une équipe est responsable d'une sortie de balle :

- Si l'un de ses joueurs possédant la balle sort du terrain (voir les sorties de joueurs) ;
- Si la balle sort après que l'un des joueurs l'ait touchée avec n'importe quelle partie de son corps, de son arme ou de son équipement.

5. LES SORTIES DE JOUEUR

Un joueur qui sort du terrain est considéré Out jusqu'au prochain engagement, sans possibilité de se faire soigner.

Pour être déclaré sorti, le joueur doit avoir mis les deux pieds en dehors du terrain, soit sur les cotés du terrain, soit derrière la zone d'en-but.

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.

7. LES ARRÊTS DE JEU

Les arrêts de jeu sont sifflés par l'arbitre qui donne deux coups de sifflet. 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.

L'ARBITRAGE

1. RÉACTION AUX COUPS DE SIFFLETS DE L'ARBITRE

- 1 coup de sifflet + désignation du joueur concerné avec un carton jaune = sanction
- 1 coup de sifflet + désignation du joueur concerné avec un carton rouge = sanction grave
- 2 coups de sifflet = début de jeu ou remise en jeu. Si le jeu est en cours = arrêt de jeu
- 3 coups de sifflet = mi-temps ou fin de match

2. SANCTION MINEURE

Si un joueur reçoit une sanction, il continue à jouer normalement jusqu'à ce que le point en cours soit fini. 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). Une fois qu'un nouveau point est marqué, il peut réintégrer son équipe.

Exemples: ne pas compter ses touches (nous serons intransigeants sur ce point), 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), toutes infractions mineures ou modérées aux règles, à la sécurité, et au bon déroulement du jeu.

3. SANCTION GRAVE

Si un joueur reçoit une sanction grave, il est immédiatement exclu du terrain pour toute la durée du match (voire pour tout le tournoi en cas de faute très grave).

Exemples: coup violent volontaire, insultes, comportement antisportif ou manque de fairplay flagrant, casse volontaire d'une arme adverse, sanctions répétitives sur une faute déjà commise, toutes infractions graves aux règles, à la sécurité, et au bon déroulement du jeu.

LES RÈGLES AVANCEES

1. JOUEURS SPÉCIAUX

Vous pouvez choisir jusqu'à 2 joueurs spéciaux par engagement dans la liste suivante:

Tempest Heavy Guardian Assassin Healer Priest(ess) Ranger Mage Boomer

Quelques restrictions cependant :

- Il est obligatoire d'indiquer clairement aux arbitres qui aura quelle spécialité.
- Une spécialité ne peut être prise qu'une seule fois dans une équipe.
- Un changement de spécialité ne peut se faire qu'entre les engagements, et doit être annoncé à l'arbitre par le capitaine dès la fin de l'engagement en cours.
- Il est conseillé de conserver l'équipement à proximité de la zone d'en-but de l'équipe pour ne pas perdre de temps.

Description des différents joueurs spéciaux:

- **Tempest:** Peut porter 2 armes standard.
- **Heavy:** Porte une arme longue mais devra obligatoirement la manier à 2 mains au moment de l'attaque pour que les touches soient comptabilisées.
- **Guardian:** En plus de son arme standard, peut porter un bouclier (de 100 cm de diamètre maximum s'il est rond, ou de 110cm x 80cm si celui-ci est rectangulaire).
- **Assassin:** Utilise deux armes courtes, mais aucune armure. Un joueur touché par une attaque d'Assassin est directement Out quel que soit son nombre de HP ou AR.
- **Healer:** Peut Rez les autres joueurs en supprimant le Out: Il faut pour cela mimer les soins prodigés au joueur Out pendant environ 5 secondes (incantation, Prière, Injonction, etc...). Le Healer doit garder une main sur le joueur Out durant toute la durée. A la fin de ce temps, et uniquement à la fin, le joueur Out est considéré comme complètement soigné et peut repartir au combat en déclarant "Rez". Porte une arme courte.
- **Priest(ess):** Peut Rez un unique joueur en supprimant le Out: Il faut pour cela lancer un projectile de 10cm de diamètre maximum (et prononcer une prière de soin au préalable pour le style). Si touché, le joueur Out est considéré comme complètement soigné et peut repartir au combat en déclarant "Rez". Le Priest porte une arme intermédiaire.
- **Ranger:** Possède un projectile (Couteau de lancer, hachette de lancer, javeline, etc...), ou une arme à projectile (arc, arbalète, etc) avec une seule munition. Ce projectile n'est utilisable qu'une seule et unique fois par engagement (impossible de le ramasser) et doit être lancé/tiré à plus d'1m de distance de la cible (interdit de lancer/tirer au corps à corps). Le tireur porte une arme courte.
Les fleches, carreaux, et gros projectiles telles que haches de lancer, javelots, etc bénéficient de la règle Perce-Armure (perte de 1 point d'armure en plus). Les couteaux de lancer et petits projectiles ne bénéficient pas de cette règle.
- **Mage:** Possède trois sorts à distance représentés par un projectile chacun de 10cm de diamètre maximum. (Balle représentant une boule de feu, etc...). Chaque 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 lancer au corps à corps), accompagné au préalable d'une incantation d'au moins 2 à 3 secondes. Le Mage ne peut ni porter d'arme, ni d'armure.

Avant chaque lancé de projectile, au cours de l'incantation, le Mage crie bien fort le nom du sort lancé. Il a le choix parmi la liste suivante de sorts, et peut lancer n'importe quelle combinaison de sorts. Le projectile doit atteindre la cible pour prendre effet, y compris arme, bouclier, cape, etc. Ne peut pas être parqué.

- Magic Missile: La cible perd 1 HP.
- Hold: La cible est totalement paralysée durant 3 secondes.
- Magical Armor: La cible gagne 1 AR. (Ce sort n'est pas cumulatif sur la même cible).

• **Boomer**: Il possède un gros projectile (Rocher en latex, baril, tonneau, enclume, poutre, etc....). Ce projectile peut être ramassé, et peut servir à parer les attaques adverses. Le joueur ne peut pas s'en servir d'arme de corps à corps. Le Boomer doit utiliser ses 2 mains pour porter son projectile et ne possède pas d'autre arme.

Avant de lancer son projectile, le Boomer doit effectuer un tour sur lui-même. Un projectile ne peut être stoppé ou dévié par un bouclier, une arme adverse ou la balle. Seules les touches directes sont comptabilisées. Toute touche indirecte n'aura aucun effet (c'est à dire après un rebond au sol, contre une arme, contre un autre joueur, etc.).

Le joueur touché est directement Out, ignorant les armures.

Un Boomer ne peut pas porter d'autre arme.

2. DECLASSEMENT

Au cours d'un engagement, un joueur spécial peut choisir d'abandonner la totalité de son armement au profit d'une arme appartenant à l'un de ses équipiers Out, et ce jusqu'à la fin de l'engagement. Il ne peut s'agir que d'une arme standard. En aucun cas un joueur spécial peut changer de spécialité au cours d'un engagement.

3. ARMURES

Il existe deux types d'armures: Légère, et Lourde.

Sont considérées comme Légères les armures de cuir et assimilées. (AR 1)

Sont considérées comme Lourdes les cotes de mailles et armures de plates de plus de 10kg. (AR 2)

Les organisateurs et arbitres se réservent le droit de classer les armures au check-up.

- Chaque AR octroie 1 HP supplémentaire s'additionnant à celui de base. i.e. Il faut deux touches pour Out un adversaire Léger, et trois pour Out un Lourde.
- Le joueur en armure touché doit clairement annoncer "-1" à chaque touche.
- Le fait de porter une armure protège entièrement, même si la touche a lieu sur une zone non protégée.
- Un joueur en armure qui se fait Rez durant un engagement revient en jeu avec tout le potentiel de son armure.

4. SÉCURITÉ

Projectiles: Ils devront être légers et sécurisés. 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 artisanales en mousse dans du latex).

Boucliers: Frapper son adversaire avec un bouclier est strictement interdit. Le Shield Bash (coup de bouclier) est uniquement autorisé contre les armes et boucliers.

Tous les coups à la tête sont strictement interdits et peuvent être sanctionnés.

5. RÈGLES SPÉCIALES 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'ils libèrent l'une de leurs mains. Ex: en jetant l'une de leurs armes (ou leur arme à 2 mains) au sol, ou en la mettant au fourreau.

RÈGLES SPÉCIALES DE TOURNOI

1. MERCENAIRES

Les mercenaires sont des joueurs non affiliés à une équipe en particulier. Les équipes peuvent engager des mercenaires. Les conditions d'engagement sont laissées à la libre décision des équipes/mercenaires, sous réserve de l'Organisation.

2. OR

Les équipes se voient confier la somme de 5 pièces d'or (GP) au début du tournoi. Avec ces pièces d'or elles peuvent soit aller les parier à l'Arène de Gladiateurs ou les dépenser en Corruption des Arbitres.

2.1. CORRUPTION DES ARBITRES

Avec leurs pièces d'or les équipes peuvent payer 4GP l'Organisation pour recevoir une carte Corruption, entre les match.

Les cartes Corruption sont à utiliser durant les engagements. L'effet et la condition d'utilisation est indiquée sur la carte.

3. L'ARENE DES GLADIATEURS

Deux combattants de deux équipes différentes s'affrontent (un mercenaire peut représenter une équipe). Le Maître de l'Arène prend les paris: Les Pièces d'or dépensées par les joueurs lors des matchs retournent ici en mise de fond.

Les règles de combat sont les memes que lors d'un affrontement de Trollball, à ceci près que le Maître des Arenes peut y apporter des modifications à tout moment pour pimenter le jeu.

Le combat se fait néanmoins en 3 touches.

Les spectateurs peuvent parier sur les combats dans l'arène et ainsi gagner ou perdre des GP.

La Maître des Arenes décide des cotes et valeurs.