

# RÈGLES DE TOURNOI DES PIONNIERS DU TROLLBALL 2016

## I. GÉNÉRALITÉS

### 1. Le but

Le but de chaque équipe est de marquer plus de points que l'équipe adverse.

### 2. Le terrain

Le terrain est un rectangle de 24 m de long sur 15 m de large. A chaque extrémité se trouve une zone d'en-but d'1,5m de large au centre de laquelle est placé un panier. Seuls les joueurs et l'arbitre peuvent se trouver sur le terrain.

### 3. La durée

Les matchs durent 20 minutes répartis en 2 mi-temps de 9 minutes ainsi qu'une pause de 2 minutes à la fin de la première mi-temps.

Il appartient aux joueurs d'être rapide lors des retours en zone d'engagement.

### 4. Les points

Il existe trois manières de marquer des points :

\_ Déposer, écraser ou lançant verticalement la balle sur le sol de la zone d'en-but adverse. (1 point)

\_ Déposer la balle dans le panier.(2 points) Le point est valide à partir du moment où la balle touche l'intérieur du panier. Il est interdit de stationner au-dessus du panier.

**CAS PARTICULIER** :Si le porteur de balle est tué, mais qu'il marque dans la seconde, d'un mouvement amorcé avant son élimination, le point est valide.

\_ "Tuer" tous les membres de l'équipe adverse (1 point).

### 5. L'équipement

#### a. Description

L'équipement standard d'un joueur est une arme à une main dont la longueur, garde comprise, ne dépasse pas 110cm.

Sur le terrain, jusqu'à deux joueurs par équipe peuvent avoir un équipement différent (voir le chapitre Équipements spéciaux).

#### b. Sécurité

Les équipements seront convenablement rembourrés, sur l'ensemble des parties susceptibles d'entrer en contact avec un autre joueur ou son équipement. Pour les projectiles, toute partie dure est interdite.

Un responsable les examinera avant le début de la session et il lui sera toujours possible d'en refuser un s'il estime qu'il présente un risque de sécurité.

Tout équipement pourra être réexaminé ultérieurement si un responsable estime que c'est nécessaire.

Tout joueur est tenu de vérifier régulièrement au cours de la session si son équipement est devenu dangereux et d'arrêter de l'utiliser si c'est le cas.

### **c. Manipulation**

Un joueur peut abandonner une partie de son équipement en le déposant au sol. Une fois immobile, l'objet ne fait plus partie de l'équipement du joueur jusqu'à ce qu'il décide de le ramasser. Il est interdit de manipuler l'équipement d'un autre joueur de quelque manière que ce soit pendant un engagement. Les morts peuvent exceptionnellement se placer vers les armes posées au sol afin d'avertir les joueurs encore en vie d'éviter de les abimer et il peut la récupérer si son propriétaire est mort, afin de la « sortir » du terrain.

Le joueur n'a pas le droit de ranger son arme dans son fourreau, s'il doit la lâcher, il doit absolument la déposer au sol.

## **6. Les équipes**

\_ Une équipe doit être composée d'un minimum de 5 joueurs au début de l'événement.

\_ Chaque équipe possède un capitaine.

\_ Il ne peut pas y avoir plus de 5 joueurs de la même équipe sur le terrain en même temps.

\_ Il n'y a pas de limites au nombre de joueurs que peut contenir une équipe.

\_ Un changement de joueur ne peut se faire qu'entre deux engagements.

\_ Sur un terrain, il ne peut y avoir que les membres inscrits dans l'équipe. Mais si une équipe tombe en dessous de 5 joueurs (blessure) en cours d'événement l'équipe est autorisée à jouer en infériorité numérique ou à utiliser des volontaires parmi les autres équipes comme remplaçant.

\_ Il est interdit de changer plus de deux joueurs en même temps dans une même équipe.

### **Le Capitaine :**

Il est le représentant de son équipe vis à vis des responsables. Il est donc l'interlocuteur privilégié s'il s'agit d'un message à faire passer à l'équipe.

Il est également le seul à avoir le droit de contester ouvertement une décision d'arbitrage et avoir le droit de demander un temps mort (voir Arbitrage et sanctions)

## **II. DÉROULEMENT DE LA PARTIE**

### **1. Début de match et mise en jeu**

Au début de chaque mi-temps, la balle est placée au centre du terrain. Les équipes commencent la partie dans leur zone d'en-but, et l'arbitre siffle le début du match.

Par la suite, c'est l'équipe qui vient de perdre l'engagement qui commencera le suivant avec la balle. Le joueur qui possède la balle donne le signal de début d'engagement, (Trollball!) une fois que les deux équipes sont prêtes. Pour signaler que l'équipe est prête, chaque joueur doit lever son arme.

Si l'engagement se termine sur une double touche (voir Combat), l'équipe qui possédait la balle au début de l'engagement la récupère.

### **2. Le Combat**

#### **a. Les coups**

Les joueurs portent des coups avec leurs armes pour essayer de toucher leurs

adversaires. Les coups d'estoc (avec la pointe de l'arme), ainsi que les coups à la tête et aux parties génitales sont interdits.

NB : Tête désigne toutes les parties du corps se trouvant strictement au-dessus des épaules.

Les touches doivent être franches afin de s'assurer que l'adversaire les sente. Il est nécessaire de ne pas y aller comme des bourrins.

### **b. Les touches**

Un joueur touché, même légèrement, par l'arme d'un autre joueur (allié ou adverse) sur n'importe quelle partie du corps à l'exception des mains équipées est considéré comme « mort ».

NB : Main équipée désigne une main tenant une arme, un bouclier ou la balle.

Si une arme à une main est tenue à deux mains, c'est la main la plus proche de la garde qui compte comme équipée.

Un coup à la tête ou aux parties génitales provoquent la mort des deux joueurs.

Les flottants et les cheveux ne comptent pas.

Compter ses touches relève de la responsabilité des joueurs et non de l'arbitre.

### **CAS PARTICULIERS : Double touche**

Si un combattant élimine son adversaire mais est touché dans la seconde par un coup amorcé par son adversaire avant son élimination, les deux combattants sont "morts".

### **c. La mort**

Un joueur touché est mort. Il doit immédiatement lâcher la balle, cesser tout combat et mettre un genou à terre. Son attitude doit être la plus passive possible.

Il est interdit de feindre la mort.

Sauf pour le cas du soin (voir Armes Spéciales), un joueur mort le reste jusqu'à la fin de l'engagement.

Si vous mourez, vous devez annoncer « AOUT » de la façon la plus sensuelle possible. (Si vous n'êtes pas sensuel, évitez de mourir.)

Et il est interdit de parler sauf si vous voulez continuer de dire « AOUT ».

## **3. Le maniement de la balle**

La balle ne peut être tenue qu'avec la main. On peut utiliser la balle pour parer les coups.

Les passes sont autorisées. Il est toutefois interdit de **frapper** la balle avec son épée sauf si la personne pare un coup.

Un joueur touché doit immédiatement lâcher la balle, sans la lancer, et la rendre accessible.

On ne peut :

- Interagir avec la balle de quelque manière que ce soit lorsqu'elle est en possession d'un adversaire.
- Dissimuler la balle sous ses vêtements ou accessoires
- Lancer la balle sur son adversaire
- Tirer au pied.

#### **4. Sortie de balle et mise en jeu de la balle**

Lorsque la balle sort du terrain, l'arbitre siffle la sortie. Les joueurs stoppent la partie momentanément et restent SUR PLACE.

La balle est remise en jeu à l'endroit de sa sortie.

L'arbitre siffle la reprise de la partie.

#### **5. Les sorties de joueur**

Un joueur qui met un pied hors du terrain est considéré comme "mort" jusqu'au prochain engagement, sans possibilité de se faire soigner (voir le chapitre Équipements spéciaux).

**Cas particuliers** : Les sorties de joueurs volontaires. Si le dernier joueur d'une équipe sort VOLONTAIREMENT du terrain (souvent dans le but d'empêcher les deux points), on attribue automatiquement 2 points à l'équipe adverse.

#### **6. Les contacts**

Les contacts physiques avec les joueurs de l'équipe adverse, autres que par l'intermédiaire d'une arme, sont interdits.

#### **7. Les arrêts de jeu**

Lorsqu'un arrêt de jeu est sifflé par l'arbitre, tous les joueurs stoppent leur action jusqu'à un second coup de sifflet qui relance le jeu. Les arrêts de jeu ne sont pas décomptés du temps du match.

#### **8. Fin de mi-temps et fin de partie**

Lorsque la mi-temps ou la fin de partie est sifflée, le jeu s'arrête à la fin de l'engagement en cours.

### **III. ARBITRAGE ET SANCTIONS**

#### **1. L'arbitre**

La présence d'un arbitre sur le terrain n'est pas obligatoire.

Toutefois, à la demande des responsables ou d'une équipe, un match pourra bénéficier de la présence d'un arbitre.

Le rôle de l'arbitre sur le terrain est de deux natures :

a) Technique : Il lance le match, stoppe le jeu lors de faute ou de sortie de balle, et siffle des mi-temps.

b) Médiateur : Il est celui qui prend les décisions en cas de litiges entre joueurs. Pour cela il se réfère aux présentes règles. Si les règles ne permettent pas la résolution du conflit, il tranche au mieux et référera le cas aux responsables. Une telle décision fait office de jurisprudence pour le reste du match uniquement.

Les arbitres doivent porter un signe distinctif (Gilet jaune, corne ou lunette de soleil ananas...).

#### **Temps mort**

Seul un capitaine est autorisé à contester une décision d'arbitrage. Il peut le faire si lui ou un membre de son équipe s'estime lésé par celle-ci. Pour cela, il peut demander un temps mort d'une minute maximum par match lui permettant d'expliquer son cas calmement et permettre aux joueurs de son équipe d'intervenir.

## 2. Faute et sanction

### a. Faute mineure

Les fautes mineures désignent tous les cas de non-respect des règles n'induisant aucun risque pour la sécurité des joueurs et ne perturbant pas le déroulement du match.

### b. Faute modérée

Les fautes modérées désignent les cas de non-respect des règles ou comportement induisant un risque mineur pour la sécurité ou perturbant le déroulement du match. Elles désignent également la répétition de fautes mineures.

Une faute modérée est sanctionnée d'un carton jaune. Celui-ci entraîne l'exclusion du joueur pour l'engagement suivant, sans possibilité de remplacement.

### c. Faute grave

Les fautes graves désignent les cas de non-respect des règles ou comportement induisant des risques majeurs pour la sécurité. Elles désignent également la répétition de fautes modérées.

Une faute grave est sanctionnée d'un carton rouge. Celui-ci entraîne l'exclusion du joueur pour la mi-temps encours et la mi-temps suivante. Pour l'engagement en cours et le suivant, le joueur ne pourra pas être remplacé.

### d. Sanction définitive

Dans les cas les plus extrêmes et si les responsables estiment que le comportement d'un joueur représente un risque pour sa sécurité ou celle des autres, une exclusion définitive de l'événement peut avoir lieu.

## IV. EQUIPEMENTS SPÉCIAUX

\_ Une équipe peut avoir sur le terrain jusqu'à 2 joueurs possédant un équipement spécial.

\_ Un changement d'équipement spécial ne peut se faire qu'entre deux engagements.

\_ Il est obligatoire d'indiquer clairement aux arbitres et à l'équipe adverse qui joue quel équipement.

Vous pouvez choisir les équipements spéciaux dans la liste suivante:

Guérisseur - Défenseur - Arme à deux mains - Spécialiste - Arme de jet – Artilleur – Nécromancien.

### a. Guérisseur

Il dispose d'une arme de 90cm maximum. De plus, une fois par engagement, il peut soigner un joueur de son équipe.

Il faut pour cela toucher le mort de la main puis prononcer à haute et intelligible voix une formule de soin de 5 syllabes minimum.

Exemple : « *Relève-toi l'ami* ».

A la fin de la phrase, le joueur "mort" peut repartir au combat et le soin est utilisé. Le ressuscité doit prononcer à haute et intelligible « Je suis vivant » et il ne peut rien faire avant de l'avoir annoncé.

Toucher le joueur "mort" n'a aucun effet avant la fin de la phrase.

### b. Défenseur

Il dispose d'une arme à une main et d'un bouclier.

Les combinaisons possibles sont :

- \_ Bouclier inférieur ou égal à 60 cm de diamètre : arme à une main de 110 cm maximum.
- \_ Bouclier de 61 à 70 cm de diamètre: arme à une main de 90 cm maximum.
- \_ Bouclier de 71 à 80 cm de diamètre: arme à une main de 70 cm maximum.
- \_ Bouclier de 81 à 90 cm de diamètre : arme à une main de 50 cm maximum.

Les tailles évoquées sont valables pour un bouclier rond et permettent de déterminer une surface d'encombrement de référence pour les boucliers de forme différente.

Pour manipuler la balle, le joueur devra abandonner son arme ou son bouclier.

### **c. Arme à deux mains**

Il dispose d'une arme à 2 mains de 1m60 maximum, garde comprise.

Ses coups ne sont valides que sises deux mains tiennent l'arme.

Il ne peut manipuler la balle sans abandonner son arme.

### **d. Double armes**

Il dispose de deux armes à une main(max 110 cm) dont la longueur totale cumulée ne peut excéder 180 cm (ex : 1 épée de 110 et 1 autre de 70, 2 épées de 90 cm...).

Il ne peut manipuler la balle sans abandonner une épée.

### **e. Arme de jet**

Il dispose des armes suivantes: une arme de 77.6cm maximum et un petit projectile.

Le petit projectile doit être autorisé par l'arbitre. (C'est le seul juge de l'arme)

Il devra être lancé à la main (pas d'arme de tir : arc, NERF ...)

Ce projectile n'est utilisable qu'une seule fois par engagement.

Il ne peut manipuler la balle sans abandonner une arme.

Le potentiel mortel de l'arme s'arrête au moment où elle touche le sol, utilisée ou non.

### **f. Artilleur**

Il dispose pour arme d'un gros projectile ne dépassant 60 cm dans aucune de ses dimensions. (Rocher,baril...).

Ce projectile peut être utilisé plusieurs fois et peut servir à parer les attaques.

Le joueur doit utiliser ses 2 mains pour lancer son projectile. Il ne peut manipuler la balle tant qu'il porte le projectile.

Il doit obligatoirement faire un tour complet sur lui-même juste avant de lancer le projectile.

Le coup est considéré comme amorcé au moment où le projectile quitte les mains du lanceur.

Si le projectile touche l'équipement d'un joueur, celui-ci est considéré comme touché.

Le potentiel mortel de l'arme s'arrête au moment où elle touche le sol.

Cas particulier : sous acceptation des deux équipes, si les deux équipes ont un artilleur, ils peuvent utiliser le projectile de l'adversaire.

### **a. Nécromancien**

Il dispose pour arme d'une arme de 60cm maximum ou d'un projectile (voir règles des armes de jet). De plus, il peut soigner les joueurs de son équipe.

Il faut pour cela toucher le mort avec la main en prononçant à haute et intelligible voix la formule de soin : "Par le pouvoir de la damnation, je t'offre une nouvelle perception."

A la fin de la phrase, le joueur "mort" peut repartir au combat mais doit annoncer « Je suis vivant » avant toute action.

Toucher le joueur "mort" n'a aucun effet avant la fin de la phrase.