



LE TROLLBALL



1. BREVE PRESENTATION

Le Troll Ball fût créé en Angleterre mais son origine est réellement indéterminée : La soule, le rugby australien perverti !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'Anachrone, 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. SOMMAIRE

1. BREVE PRESENTATION.....	1
2. SOMMAIRE.....	1
3. LES REGLES.....	2
3.1. LE BUT	2
3.2. LE TERRAIN.....	2
3.3. LA DUREE.....	2
3.4. LES BUTS	2
3.5. LE BALLON.....	2
3.6. LES ARMES.....	2
3.7. LES EQUIPES	3
3.7.1. <i>Le Capitaine</i>	3
3.7.2. <i>Les équipiers</i>	3
3.7.3. <i>Le soigneur / runner</i>	3
3.7.4. <i>Le remplaçant</i>	3
3.7.5. <i>Autres rôles possibles</i>	4
3.8. L'ARBITRE	4
4. DEROULEMENT DE LA PARTIE	5
4.1. LA MISE EN JEU ET LE DEBUT DE MATCH.....	5
4.2. BLESSURES ET IMMOBILISMES	5
4.2.1. <i>A la tête</i>	5
4.2.2. <i>Au corps</i>	5
4.2.3. <i>Aux bras</i>	5
4.2.4. <i>Aux jambes</i>	6
4.3. LE MANIEMENT DU BALLON	6
4.4. LES SORTIES DE BALLON :	6
4.5. LES SORTIES DE JOUEUR :	6
4.6. LES CONTACTS :	6
4.7. LES ARRETS DE JEU :	6
5. REGLES OPTIONNELLES.....	7
5.1. SOIGNEUR ARME.....	7
5.2. L'HOMME BOUCLIER	7
5.3. POUVOIR SPECIAUX D'EQUIPE	7

3. LES REGLES

3.1. 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 le récipient (*décrit plus loin*) du camp adverse, ou de tuer tous les joueurs de l'autre équipe.

3.2. Le terrain

Le terrain est un rectangle de 30m. de long sur 20m. de large. Cependant, chaque longueur est prolongée par un triangle isocèle dont la base est constituée par le petit côté du rectangle et dont la hauteur vaut 2 m. Le centre et la ligne médiane du terrain sont marqué ; les buts de chaque équipe sont posés au centre des triangle de chaque coté.

Seuls les joueurs et l'arbitre peuvent se trouver sur le terrain.

3.3. 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 retour en zone d'engagements et aux arbitres de faire en sorte que certaines équipes ne jouent pas 'le chronomètre'.

3.4. Les buts

Les buts sont deux récipients quelconque (de vieux pneu font parfaitement l'affaire). Ils sont disposés, ouverture vers le haut, au centre des triangle de chaque côtés du terrain et ne peuvent être en aucun cas déplacés au cours d'un match. Tout contact d'un des membres d'une équipe avec le but est strictement interdit durant le match, si ce n'est pour marquer (*on ne peut s'y asseoir, s'y coucher, le retourner, l'emporter, shooter dedans, ... !!!*)

Si toutefois un joueur sans ballon rentre en contact avec le but, celui-ci sera immédiatement déclaré MORT !!!

3.5. 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 le vôtre. Certains préconisent l'emploi de boules de masses d'armes, d'autres ont choisi des cadavres de nains, l'important et que celui ci soit résistant, ne présente aucun danger et puisse être attrapé facilement (Il faut aussi que celui ci puisse rentrer dans le but mais cela paraît évident)

3.6. Les armes

Le Troll Ball se pratique avec des armes identiques pour les 2 équipes. On utilise généralement des épées ; la longueur est la même pour tous : 100 cm + ou - 10%.

Elles sont 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 1 épée 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 optionnelles de devoir posséder une petite dague de moins de 50cm ou un bouclier fortement sécurisé (voir le chapitre « Règles optionnelles »).

3.7. 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).

Pour ce grand tournoi du Grand ouest, une équipe de Troll Ball comporte 5 joueurs :

4 joueurs dont le capitaine et ses équipiers (Mass killers orcs, brise fers nains, ...) et 1 soigneur/runner (charcudoc orc, Toubib, Grand prêtre de Shalya....)

Les équipes doivent avoir une certaine homogénéité de style.

(Nous encourageons les blasons, Tabard, porte étendard, symbole religieux païens et autres signes distinctifs qui font que toutes les équipes sont uniques et visuellement identifiées)

3.7.1. Le Capitaine

Il n'a pas de 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 peut se voir averti, puis exclu pour un but et même exclu définitivement.

Le capitaine peut changer d'un match à l'autre, mais il doit obligatoirement être présenté à chaque début de partie.

3.7.2. 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. (cette règle s'applique aussi pour le capitaine)

3.7.3. Le soigneur / runner

Il peut avoir deux fonctions :

Manipuler le ballon et se diriger vers la zone d'en-but pour marquer le TOUCHDOWN (*BUUUTTT !!!*)

Soigner ses équipiers / son capitaine (en supprimant les immobilismes : Il faut pour cela toucher le Blessé de la main en prononçant clairement et entièrement la phrase suivante : « *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 blessé ou mort est considéré comme complètement soigné et peut repartir au combat.)

Le soigneur / runner ne peut porter d'arme. Il ne peut arrêter le soigneur runner adverse.

(Sauf règle optionnelle)

Le soigneur peut changer avant chaque engagement a condition d'être clairement énoncé aux arbitres avant le coup de sifflet.

3.7.4. Le remplaçant

Chaque équipe a le droit (et non l'obligation) de posséder un remplaçant.

Il n'est autorisé qu'un seul remplacement par Match pour éviter tout abus.

Le remplacement ne peut se faire que lors d'inter manche, c'est à dire, juste après un point et juste avant un engagement.

3.7.5. *Autres rôles possibles*

Il est possible d'avoir des PomPom Girls, des supporters, une fanfare, des portes étendards, des tireurs d'élites, des cuisiniers hobbits, une team de formule 1 avec le semi-remorque contenant le mulet, un campement médiéval de 200 personnes vivant en autarcie dans les bois environnants, une armée de mort vivant équipés de trompe et de tambour de guerre, une équipe d'avocat au cas où les arbitres ne respecteraient pas les règles, des assassins, des espions, des voleurs, des violeurs, des parrains de la mafia austro-hongroise avec leurs filleuls, des éléphants de guerre mécanique en latex, des Citroën™ 2 chevaux repeintes aux couleurs de votre équipe arborant fièrement un crâne de skaven géant sur le capot, un bus de supporter de l'équipe de rennes de football, un Harem destiné à corrompre les arbitres, des valises pleines de billets de 50€ pour acheter de la bière à la buvette, des écrans géants avec 250 caméras pour retransmettre en direct par satellite sur une chaîne du câble vos matchs, La totalité des paparazzis de « Ici paris match sur le podium des femmes actuelles », un Harem destiné à corrompre les arbitres (on l'a déjà dit, mais c'est pour insister sur le fait que c'est possible) et tout autre délire contribuant à l'ambiance du jeu. Tout ceci n'est que de la décoration et animation mais est fortement encouragé pour la motivation des équipes (et des arbitres).

3.8. 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 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)

Deux cartons jaunes = Un carton rouge = 1 expulsion.

L'expulsion consiste à sortir du terrain le joueur concerné pour une durée de 1 minute.

Plusieurs arbitres peuvent être amenés à gérer un match. Il leur appartient d'être d'accord 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 toutes corruptions bien amenés).

4. DEROULEMENT DE LA PARTIE

4.1. La mise en jeu et le début de match

Au début du match, chaque capitaine tire à la courte paille. Celui tirant la plus courte choisi le terrain et prend le ballon (voir pourquoi après).

L'engagement ne peut se faire que lorsque tous les joueurs se trouvent dans leur triangle respectif. L'équipe possédant le ballon (qui a donc choisi le terrain ou qui vient de mettre un but) doit dégager à la main le ballon de sorte à ce que celui-ci dépasse la milieu de terrain. Cela permet un équilibre lors des parties l'équipe venant de prendre un but partant avec l'avantage d'avoir un ballon directement dans leur terrain.

Lors de l'engagement, Il ne peut y avoir qu'une seule sortie de terrain. Si le joueur l'a sort du terrain lors de son premier lancé, il peut le refaire. S'il l'a sort de nouveau, l'équipe adverse récupère la balle et part directement avec.

N'importe qu'elle joueur est susceptible de lancer la balle.

Il est interdit de viser la tête avec la balle (cette règle est uniquement destiné au gros bourrin capable de viser une tête à 30 mètres)

4.2. Blessures et immobilismes

Un joueur (ou un soigneur) peut être touché dans quatre parties distinctes. Une seule de ces zones, la tête ne peut être visée. Les touches infligées par des membres de son équipe comptent également (!!!).

Un touche au vêtement est considérée comme une touche à la partie du corps concerné. (Attention aux costumes amples)

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.

4.2.1. A la tête

Les coups à la tête sont interdit, sous peine d'expulsion du jeu (carton jaune immédiat ou carton rouge en cas de violence gratuite et volontaire constatée)

Il est interdit de se baisser ou de parer avec la tête intentionnellement pour provoquer un carton. Cette attitude est dangereuse et peut être sanctionnée.

4.2.2. Au corps

Le joueur touché sur le torse est mort ou immobilisé et seul le soigneur peut le remettre d'aplomb suivant la règle décrite pour le soigneur.

Un joueur immobilisé a 2 choix : ou il se couche par terre ou il reste à genoux (le plus bas possible pour ne pas gêner les autres joueurs encore vivant) en mettant son arme (ou les bras pour le soigneur) derrière la tête.

Il ne doit y avoir aucune ambiguïté sur l'état de santé d'un joueur.

Il est interdit de feinter la mort.

Ce genre de comportement est sanctionnable d'un carton jaune.

4.2.3. Aux bras

Une touche au bras oblige le joueur à lâcher ce que tenait ce bras. S'il s'agit de l'arme, Il doit lâcher son arme. S'il s'agit du ballon, Il doit lâcher le ballon.

Il est cependant possible de faire un transfert. Ainsi plutôt que de lâcher son arme il peut la transférer directement à l'autre main valide.

On ne peut tenir qu'une seule chose par main. Ainsi si un joueur possède la balle, il peut choisir de garder la balle OU son arme en réalisant le transfert adéquat si nécessaire.

Un joueur sans bras tombe et il est considéré comme mort ou immobilisé. Il est donc impossible de faire rempart de son corps ou d'agresser physiquement au contact ses petits camarades de l'équipe adverse pour des raisons évidente de sécurité.

4.2.4. Aux jambes

Tout joueur touché à une jambe devra mettre le genou correspondant à terre. Il ne pourra avancer qu'en laissant son genou au sol(et non pas à cloche pied).

Un joueur touché aux 2 jambes est immobilisé, il peut continuer à se battre mais doit au maximum être à genoux. Il est impossible pour lui de se déplacer...

4.3. 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 valide et vide (on ne peut tenir en même temps son arme et le ballon). Un joueur blessé à un bras doit donc choisir entre la possession du ballon ou de son arme. On ne peut utiliser le ballon pour parer les coups. Les passes aussi bien en avant qu'en arrière sont autorisées ainsi que les tirs au but. (Attention le ballon doit rester dans le but. Les « gamelles » du baby-foot sont interdite.)

On ne peut :

- Arracher le ballon de la main de son adversaire (contact physique interdit).
- Dissimuler le ballon sous ses vêtements
- Se coucher sur le ballon
- Lancer le ballon sur son adversaire, ni le frapper avec.
- Tirer aux pieds.

Un joueur mort doit immédiatement lâcher le ballon.

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

Si un joueur quitte le terrain avec le ballon, une sortie est déclarée.

Le joueur est considéré comme mort et le ballon est remis en jeu (voir ci-dessous)

4.4. Les sorties de ballon :

Lorsque le ballon est sorti ou que le joueur avec le ballon est en dehors du terrain, le joueur adverse réalise une sortie de ballon à l'endroit de la sortie du ballon. L'équipe sans ballon recule de 5 mètres et l'équipe avec ballon prend position.

Le joueur adverse peut :

Passer la balle à une personne de son équipe

Continuer sur sa lancée

Si le joueur prend plus de 10 sec. Pour effectuer la rentrée, il est considéré comme sorti et une sortie est déclarée pour l'équipe adverse.

4.5. Les sorties de joueur :

Un joueur qui sort du terrain est considéré comme mort jusqu'au prochain engagement.

4.6. Les contacts :

Les contacts entre les joueurs d'équipes adverses autres que par l'intermédiaire d'une arme sont interdits. Tout contact volontaire entraîne un carton jaune s'il est bénin, un carton rouge s'il s'agit d'une charge et une exclusion définitive s'il s'agit d'un coup volontairement violent. La règle des contacts concerne tous les membres d'une équipe.

4.7. Les arrêts de jeu :

Les arrêts de jeu sont sifflés par l'arbitre qui donne un coup 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.

5. Règles Optionnelles

Les règles optionnelles sont des petits plus qui permettent de mettre du piquant dans les matchs. Elles ne sont aucunement obligatoire, et dépendent de l'organisation (Un tournoi peut exiger l'ajout d'une ou plusieurs règles par exemple)

5.1. Soigneur Armé

Le soigneur a la possibilité d'attaquer et de défendre. Pour cela il possède une arme d'une taille de 50cm maximum (Attention pas de tolérance a + ou - 10%)

Cette arme doit répondre au même exigence de sécurité que les armes standards du Troll Ball (Voir §3.6 Les Armes)

Toutes les règles concernant les armes et les touches sont valable pour cette arme (pas de coup à la tête, pas de coup d'estoc, une main ne peut porter qu'une arme ou un ballon, etc.)

5.2. L'homme bouclier

Un des équipiers (ou le capitaine) ne possède pas d'arme mais uniquement un bouclier. Attention, le bouclier doit être extrêmement sécurisé. (aucun clou métallique apparent, pas de bois apparent, sa surface doit être entièrement moussée et latexée ainsi que ses pourtours)

Il est interdit d'attaquer ou de charger au bouclier.

L'homme bouclier peut être considéré comme un gardien, mais les règles concernant le récipient de but sont toujours applicable ainsi que les règles concernant le contact physique. L'homme bouclier peut bien sur porter le ballon dans l'autre main et peut transférer sont bouclier d'un bras a l'autre (même s'il est extrêmement difficile de toucher le bras qui tiens le bouclier)

5.3. Pouvoir spéciaux d'équipe

En fonction du nombre de participant, du tournois, de l'organisation, et d'autre paramètre que seul les organisateurs connaissent, il est possible d'octroyer une règle spécial par équipe utilisable une seule fois par match (ou par tournois selon ce qu'on veut faire.)

Cette règle correspond à un pouvoir unique en fonction du thème choisi par les équipes.

Exemple :

- Equipe de morts vivant - mort générale : Une fois par tournois, l'équipe des morts vivant invoque un sort qui tue instantanément tous ces adversaires (ce qui donne un point automatique à cette équipe)
- Equipe de Nécromants - Résurrection : Deux fois par tournois, tous les joueurs morts ou blessés se relèvent et repartent au combat.
- Equipe de Paladins - Imposition des mains : Trois fois par tournois le soigneur peut soigner un joueur simplement en le touchant et en criant « GO ! » La phrase n'est pas obligatoirement
- Equipe d'assassin - Tireur d'élite : Trois fois par tournois un assassin hors du terrain (le remplaçant par exemple) peut lancer une balle mousse sur un joueur et le tuer directement.
- Equipe de magicien - Boule de feu : Deux fois par tournois un magicien hors du terrain (Le remplaçant par exemple) Peut lancer une boule de feu qui tue instantanément 2 joueurs montré du doigt.

- Equipe de guerrier du Chaos – Lame maléfique : deux fois par tournois, le capitaine peut changer d'arme pour une mi-temps complète contre une arme magique qui ne blesse plus et tue directement le joueur adverse touché.
- Equipe d'orc – PomPom Girl – Une fois par tournois, les pompom girl peuvent jouer un air motivant pendant toute une mi-temps. Pendant cette musique chaque coup porté par un Orc sera mortelle (plus de blessure mais mort direct)
- Equipe de Gitan – Vole d'arme : Une fois par Tournois, l'équipe de Gitan peut voler une arme adverse, de ce fait, l'équipe adverse sera composée de 2 soigneurs et de 3 combattants pendant toute une mi-temps.
- Equipe de prêtre – Bannissement : Une fois par tournois, un prêtre peut bannir un joueur adverse qui sera hors jeu jusqu'à la prochaine mi-temps (soit un maximum de 5 minutes.)
- Equipe d'alcoolique – Insensible à la douleur : L'alcool faisant des miracles, une fois par tournois et pendant une mi-temps complète l'équipe d'alcoolique est insensible au premier coup reçu. Une fois le premier coup reçu (quelle que soit la zone, hors tête) les coups sont pris normalement jusqu'au prochain engagement.
- Equipe Homme des sables – Poison : Une fois par tournois, l'équipe d'homme des sable empoisonne l'équipe adverse. Ceux ci seront obliger de se battre avec l'arme en main gauche (droite pour les gauchers) pendant les 2 premières minutes du match.
- Equipe de Hobbit – Immunité : pendant tout le tournoi, l'équipe est insensible aux pouvoirs spéciaux offensifs des autres équipes.

Ce ne sont que des exemples susceptibles d'être modifié ou amélioré.

Attention, ces règles rapprochent plus le Troll Ball d'un GN mais peuvent nuirent à la fluidité des parties.

Il est essentiel que chaque équipe connaissent le pouvoir des autres équipes pour ne pas bloquer un match à cause d'un point de règle.

Ces règles sont donc plus préconisées dans le cadre d'un petit tournoi avec un petit nombre d'équipe.

Les nombres de fois ou les pouvoirs sont utilisables ne sont données qu'à titre d'exemple et dépendent de ce que souhaite l'organisation.

Il est tout à fait possible aux équipes désirant rejoindre le tournoi de proposer SA règle spéciale. Il revient à l'organisation de valider ou non la règle.