

TOURNOI DU 03/11/2012 Regles de Troll-Ball

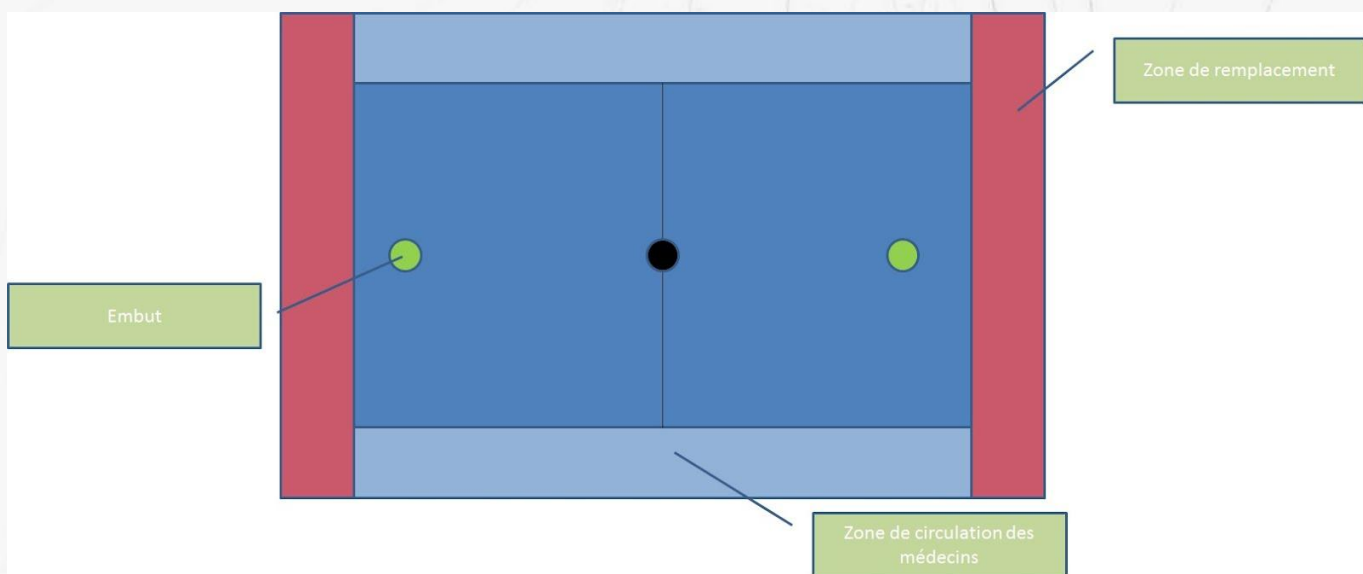
Troll Ball or Not Troll Ball ?

TROLL BALLLLLLL.

(Ogure le Demi-Ogre)

Informations générales

1. Il est demandé aux participants de donner une identité à leur équipe qui les distingue clairement de leurs adversaires sur le terrain. Les costumes ou thématiques GN sont vivement encouragées.
2. Une équipe est composée de 8 joueurs à 10 joueurs
La répartition de l'équipe est 5 fantassins, 1 guérisseur et 2 à 4 remplaçants, les joueurs peuvent changer de rôle entre les engagements mais doivent alors le préciser clairement avant l'engagement. Le guérisseur porte un bandeau sur le front et/ou un brassard
3. Les matchs se déroulent en deux mi-temps de 12 minutes chacune, avec un changement de coté à chaque fois.
4. Chaque équipe peut demander un "temps mort" de 2 minutes, une seule fois durant le match.
5. Le terrain mesure 30 mètres par 15 mètres, entouré d'un couloir de 1 m pour les guérisseurs.
6. Il y a au minimum un arbitre pour un match. Et il peut y en avoir jusqu'à 4. Un arbitre principal est désigné pour chaque match.



Déroulement Du Jeu De Troll Ball

1. Le but est d'écraser une balle dans la zone d'en-but de l'équipe adverse. L'équipe qui marque le plus de points à l'issue du temps de jeu a gagné.
2. La balle est définie au début du match en accord avec les deux équipes, et représente une tête de Troll.
3. Au début de chaque engagement, la tête est placée au centre du terrain et les 2 équipes doivent se trouver 1 mètre derrière leur ligne de but.
4. Pendant toute la durée du match, à l'exception de la mi-temps, et des temps morts accordés par l'arbitre, les participants s'affrontent par équipe en combat de GN. (voir détail dans la partie « 5 : Combat »)
5. Un joueur victime d'un coup d'épée est « assommé ». Il doit poser un genou à terre, tenir son arme par la lame, pommeau vers le ciel (sans la jeter, ni la diriger vers un guérisseur).
6. Un joueur qui sort du terrain est assommé. Il doit poser un genou à terre au niveau de son point de sortie tenir son arme par la lame, pommeau vers le ciel (sans la jeter, ni la diriger vers un guérisseur)..
7. La balle ne peut être touchée qu'à la main (pas avec l'arme, ni les pieds).
8. La passe lancée est autorisée.
9. Si la balle sort du terrain le jeu continue et la balle sera renvoyée le plus vite possible par un arbitre. Les combats ne cessent pas quand la balle sort.
10. Après chaque point marqué tous les joueurs sont ranimés.

Guérisseurs Et Remplaçants

1. Les guérisseurs ramassent les épées des fantassins assommés et les rapportent aux remplaçants.
2. Les guérisseurs ne guérissent que les fantassins de leur propre équipe, et ne touchent pas aux épées des adversaires.
3. Une fois son épée prise par un guérisseur, un fantassin assommé doit sortir par le chemin le plus court et rejoindre une des zones de remplaçants de son équipe sans gêner le déroulement de la partie.
4. Les guérisseurs ne peuvent transporter qu'une seule épée à la fois et s'en servir tant qu'ils sont sur le terrain.
5. Un guérisseur peut transmettre 4 épées au maximum par engagement.
6. Durant la partie, seuls les guérisseurs ont le droit de sortir du terrain, de passer derrière le panier, entre les 2 zones de remplaçants et dans les couloirs. Lorsqu'ils sont dans ces zones ils ne peuvent pas être attaqués, et ne peuvent pas non plus attaquer les joueurs sur le terrain.
7. Un guérisseur ne peut sortir du terrain que s'il n'a pas d'arme.
8. Un guérisseur ne peut pas lâcher une épée sur le terrain, pour fuir ensuite comme un gros lâche.
9. D'ailleurs personne ne doit jamais lâcher son arme au sol.
10. Si un guérisseur sort de son couloir, il est assommé.

11. Dès lors qu'ils sont sur le terrain, armés ou non, les guérisseurs sont vulnérables comme les autres : ils peuvent être assommés. S'ils ont une épée, ils peuvent aussi se défendre, ou même attaquer.
12. Un guérisseur ne peut pas recevoir la balle s'il n'a pas d'épée en main.
13. Un guérisseur ne peut marquer que s'il a une épée en main.
14. Les remplaçants sont dans les zones délimitées derrière la ligne de fond.
15. Les remplaçants ne peuvent rentrer que si un guérisseur leur a donné une épée (sans la lancer).
16. Si un guérisseur est assommé, il mettra un engagement entier à s'en remettre. L'équipe jouera le point suivant sans guérisseur.

Pénalités

1. La pénalité de base est la perte d'une épée au point suivant, et donc d'un joueur sur le terrain.
2. Des pénalités sont données par les arbitres dans les cas suivants : Manquement au règlement, violence, discussion des décisions de l'arbitre, esprit antisportif, tricherie.
3. Un joueur qui a la possibilité de marquer et ne le fait pas en attendant devant le but, peut recevoir une pénalité pour anti jeu.
4. Un guérisseur peut bien évidemment également recevoir une pénalité.
5. Si toute une équipe est pénalisée en même temps, excepté les guérisseurs, elle perd immédiatement la rencontre.
6. La discussion des décisions des arbitres n'est pas vraiment utile.
7. Les pénalités doivent être considérées comme des « avertissements courtois ». Si un joueur multiplie les infractions au règlement et les comportements dangereux, il sera exclu définitivement du tournoi, sans possibilité de remboursement.

Combat

1. Il s'agit de « simuler » un combat avec des armes appropriées.
2. Il est interdit de frapper « fort », il suffit de toucher pour marquer.
3. Il est interdit de frapper la tête, la zone pubienne et la poitrine (pour les filles). Si toutefois l'une de ces zones était malencontreusement frappée, le joueur ayant porté le coup s'excuse et sort du jeu avec son épée pour la durée de l'engagement.
4. Il est interdit de frapper d'estoc, même avec une arme prévue à cet effet.
5. Les saisies, prises, bousculades, croche-pieds, les coups sans arme, et d'une manière générale tous les contacts physiques sont interdits.
6. Une touche sur un joueur, met le joueur en état « assommé ». Le joueur assommé ne peut plus rien tenir, ni lancer et tombe immédiatement en lâchant la balle s'il la tenait. (NB : c'est bien plus drôle de jeter la balle n'importe comment, ou de la laisser tomber au sol, plutôt que de lancer en direction d'un co-équipier.)
7. Les touches sur la main qui tient l'épée ne comptent pas
8. Les touches simultanées dans la même seconde comptent toutes les deux.

9. Le point doit être marqué par un joueur vivant, ou tout du moins valide.

Armes

1. Armes autorisées : toute épée ou gourdin a une main (105 cm maxi) qui a été homologuée par l'arbitre au début du match.
2. Les armes utilisées doivent être des armes prévues pour le combat de GN (mousse/latex), sécurisées et en bon état. Elles doivent mesurer 105 cm maximum d'un bout à l'autre. L'arbitre vérifiera le matériel avant le début de chaque match; il peut refuser une arme si elle ne correspond pas aux critères énoncés précédemment.
3. Il y a 5 épées par équipe. 1 par fantassin.
4. Chaque fantassin entre avec son épée sur le terrain

Protection, Magie, Corruption

1. Les armures ne sont pas prises en compte, et les boucliers sont interdits.
2. Il n'y a pas de magie
3. Les arbitres sont incorruptibles

Fairplay

1. Si vous êtes touchés ne soyez pas aveugle...
2. Ne frappez pas comme des sourds, sinon vous serez exclu par les arbitres.
3. Votre Fairplay est votre meilleur arbitre, demandez-lui conseil en cas de doute.
4. PAS DE CONTACTS PHYSIQUES (disqualification automatique)
5. PAS DE COUP A LA TETE
6. Ne vous énervez pas c'est un jeu après tout.
7. Nous sommes entre amateurs du combat de GN et il y aura probablement du public, profitons-en pour montrer de beaux combats. Faites-vous plaisir, amusez-vous, soyez beaux, soyez RP !