

Avant toute chose il nous paraît important de mettre en avant que cet évènement bien qu'étant un tournoi n'est pas un championnat du monde et son objectif principal est l'amusement. De plus, dans un souci de bon déroulement des matchs il est demandé de bien profiter des pauses longues entre les matchs car celles-ci ne seront pas acceptées pendant (d'où l'intérêt d'un ou plusieurs remplaçants).

Règles de base

Objectif

Un match est décomposé en 10 manches gagnantes, un match peut donc en théorie atteindre un maximum de 19 manches (Dans le cas où le nombre d'équipes serait trop important la victoire d'un match peut être attribuée à l'équipe ayant remporté le plus de manches en un temps donné).

. Chacune de ces manches peut être remportée de deux manières différentes :

- Décimation : L'intégralité des joueurs d'une des deux équipes est éliminée, l'équipe ayant encore un membre debout gagne la manche.
- Point : Marquer le « point » en écrasant le ballon dans le but adverse, ce but peut prendre différentes formes (puits, bouclier, cerceau, etc.). L'équipe ayant « marqué le point » gagne la manche.

Déroulement d'un match

A chaque manche, avant le coup d'envoi de l'arbitre, chaque joueur se place derrière sa ligne d'en-but et attend le coup d'envoi de l'arbitre. L'arbitre lance ou place la balle sur la ligne médiane. La manche commence à l'instant où celle-ci touche le sol (événement souvent suivi d'un signal sonore). L'arbitre se réserve le droit après un faux départ (sortir de sa ligne d'en-but avant que la balle ait touché terre) de concéder la balle à l'équipe opposée.

L'arbitre peut également remettre un point pour cause de faux départ ou de faute par exemple et qu'il juge nécessaire de le faire.

Entre chaque point il est possible d'effectuer un changement de joueurs ou d'armes spéciales et de l'annoncer à l'équipe adverse et à l'arbitre en s'avancant (Il est néanmoins demandé à chacun de faire cela rapidement pour ne pas perturber les matchs).

Quand la première équipe atteint 5 manches gagnantes, les 2 équipes changent de côté du terrain.

Eliminations

Pour éliminer un joueur il faut l'atteindre à l'aide d'une réplique autorisée, il s'agit simplement de toucher avec sa réplique un joueur qu'il soit allié ou ennemi (Notez qu'une touche non franche comme atteindre un tissu sans pour autant atteindre son adversaire n'est pas une élimination). Une touche n'est en aucun cas une frappe et celle-ci doit être contrôlée et ne doit pas être lancée dans le but de blesser.

Une fois un joueur touché, celui pose un genou à terre et est considéré hors jeu (Jusqu'à la prochaine manche ou la fin d'une phase de réanimation le concernant). Il ne peut donc plus communiquer avec son équipe. Noter qu'un membre de l'équipe ne peut en aucun cas partager une information (entrer en contact avec les membres en jeu) depuis l'extérieur du terrain pendant une manche.

Règles et sécurité

Premièrement il est attendu de tous les joueurs un fair play exemplaire car avant même de gagner la chose la plus importante est de s'amuser.

Un point très important est la double touche, celle-ci se produit quand deux joueurs se touchent en même temps ou quasiment en même temps. Une double touche en est une aux deux conditions suivantes réunis :

- Après avoir été touché, votre adversaire vous touche dans la seconde(à discrétion de l'arbitre).
- Après avoir été touché, votre adversaire vous a touché avec un coup qui était déjà armé et lancé.

Un ou plusieurs arbitres sont présents par terrains, ceux-ci ont la dernière paroles en cas de doute ou d'incertitude. **Leurs décisions n'ont pas à être contestées.** A tout moment l'arbitre peut effectuer un «time freeze», c'est-à-dire un arrêt de jeu, dans ce cas chaque joueur s'arrête et recule de trois pas en attendant la remise en jeu. Un time freeze est effectué en cas de sortie de la balle du terrain ou en cas de faute/litige par exemple.

L'arbitre est en droit d'exclure temporairement ou définitivement un joueur du match / tournoi si celui à un comportement jugé violent, antisportif ...

Fautes

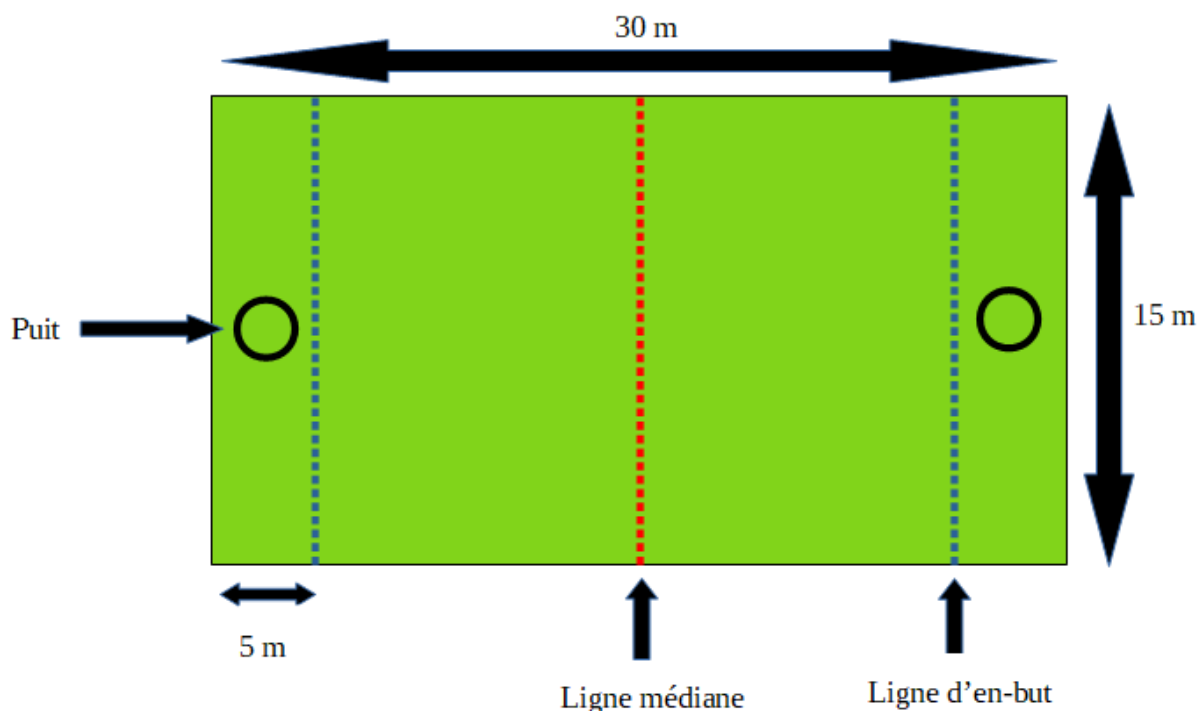
Tout joueur commettant une faute est immédiatement éliminé. Des sanctions peuvent être appliquées par les arbitres si des fautes sont répétées.

Sont considérées comme fautes les actions suivantes:

- Toute touche à la tête (excepté après rebond, le joueur commettant la touche meurt mais n'est pas en faute).
- Tout contact physique ou avec un bouclier, le joueur en mouvement sera immédiatement fautif face à un joueur immobile (ou à discrétion de l'arbitre).
- Toute touche trop brutale, violente ou mal placée.
- Les plongeurs volontaires sont proscrits car considérés comme non contrôlés.

Terrain

Un terrain de trollball mesure 30 m de long sur 15 m de large, il est décomposé en plusieurs zones (*Certains terrains auront certainement une taille réduite*).



Si un joueur dépasse les limites du terrain en posant un pied hors de celui-ci alors il est considéré comme étant sorti et est éliminé et celui-ci ne peut alors plus se faire soigner (élimination jusqu'à la fin de la manche).

Constitution d'une équipe et équipements

Membres

Une équipe de TrollBall doit être constituée de 5 joueurs en simultané sur le terrain, elle peut tout de même contenir jusqu'à 3 remplaçants.

Dans le cadre de ce tournoi, il est conseillé d'amener 1 membre attitré à l'arbitrage (celui-ci n'arbitrera que lors des matchs ou son équipe n'est pas partie prenante). Le membre "arbitre" peut prendre part aux matchs de son équipe en tant que quatrième remplaçant si celui-ci n'est pas en train d'officier.

Équipements

L'équipe a la possibilité de s'équiper de jusqu'à 2 équipements spéciaux par manches. De plus, chaque membre de l'équipe peut se voir doter d'une et unique « arme de base » si son potentiel équipement spécial ne l'empêche pas au vu des différentes réglementations suivantes.

La description des divers équipements autorisés est effectuée dans la rubrique associée « Équipement réglementaire ».

A chaque changement d'attribution d'équipements, l'équipe en question est dans l'obligation de les révéler à l'équipe opposée ainsi qu'aux arbitres.

Notez également qu'il est interdit de ramasser l'équipement d'autres joueurs, vous ne jouez qu'avec votre équipement de début de manche (sauf règle contraire cf. infirmier).

Equipement réglementaire

Les types de répliques autorisés :

Pour éviter toutes blessures, les répliques autorisées sur le terrain et en jeu se doivent d'être « LarpSafe », cette appréciation se fait à l'intimité de l'arbitre. Une réplique ayant été considérée comme telle lors d'une manche précédente peut se voir ôter cet attribut si l'arbitrage la considère comme impropre à une utilisation sécuritaire.

Les types de répliques « LarpSafe » autorisés sont :

- Épée/Sabres et assimilés.
- Dagues et assimilés.
- Haches et assimilés.
- Masses/matraques et assimilés.
- Armes de jets « LarpSafe ».
- Rocher de jets (blocs intégralement en mousse de faible densité ($<30 \text{ kg/m}^3$)).
- Fléaux (à chaînes en mousses) et assimilés.
- Arc et arbalète (25 lbs maximum), et flèches à tête plate (fabrication artisanale interdite).
- Armes d'hast et assimilés.
- Boucliers (intégralement recouvert de mousse / rembourrant).

Réglementation En jeu :

La taille maximum du cumul de la longueur maximum des armes / boucliers et assimilés ne doit pas excéder 170 (+2) cm.

Arme de base

Une réplique est considérée comme arme de base si :

- Elle n'est pas une arme à distance (arc/arbalète/jet/etc.).
- Elle mesure 110 (+2) cm ou moins.

Ballon :

Le ballon peut être utilisé comme bouclier, mais en aucun cas pour éliminer un adversaire. (Rappel : les mains sont considérées comme étant des points éligibles à l'élimination).

De plus, s'il est **écrasé** dans le but adverse, il permet de remporter instantanément la manche.

Equipement spéciale

Un Fléau ne peut être utilisé que comme arme simple et ne peut être utilisé avec une arme spéciale.

Une réplique est considérés comme **arme à deux mains ou d'hast** si :

- Elle mesure entre 110 (+2)cm et 190 (+2)cm.

Pour éliminer un adversaire en portant un coup avec une arme à deux mains/d'hast, il est nécessaire de tenir la réplique à 2 mains au moment de la touche.

Dans le cas où le joueur équipé d'une telle réplique souhaiterait attraper le ballon, il doit se défaire de son arme actuelle, et ne peut en ramasser une autre sur le terrain. Ainsi il n'aura que le ballon en main (s'il lâche la balle il peut tout de même ramasser sa réplique d'origine).

Dans le cas où une arme d'hast serait supérieur à 170 cm, tout centimètre en plus sur son arme devra être retiré sur la taille maximum de l'arme de l'un de ses coéquipiers.

Une réplique est considérés comme **arme à distance** si :

- Seront considérés comme arme à distance toutes répliques étant assimilées ou permettant la projection de projectile ex: armes de jets/ rochers de jets/arcs/arbaleètes/etc.

Nous rappelons que les répliques automatiques types « NERF » ne sont pas autorisées.

Règles régissant les **Arcs, arbaleètes** et assimilés :

- En plus un archer et assimilés peut porter une arme de base d'une taille maximum de 60 cm.
- Un archer et assimilés peut démarrer la manche avec un maximum de 2 munitions. Seul lui peut ramasser ses munitions, si elles n'ont pas déjà éliminé un joueur (une munition sortie du terrain est une munition perdu pour la manche.).
- Un arc/arbaleète ne peut pas être utilisé pour éliminer directement un joueur. Le vecteur de l'élimination doit être une flèche ou un carreau projeté par la réplique en question.
- La flèche/carreau ne peut pas être utilisé comme une arme de corps à corps (elle ne peut engendrer de touche directe sans utilisation de l'arc/arbaleète.
- Une munition perd sa létalité (uniquement) après un contact avec le sol.

Règles régissant les **armes de jets** et assimilés :

- En plus un coutelier et assimilés peut porter une arme de base d'une taille maximum de 60cm dans le cas ou il aurait emporté 2 armes de jets au début de la manche et de jusqu'à 85 cm dans le cas ou il n'aurait emporté que 1 arme de jets au début de la manche.
- Un coutelier et assimilés peut emporter jusqu'à 2 armes de jets maximum, il ne peut en aucun cas les ramasser.
- Une arme de jet doit être projetée pour éliminer un joueur.
- Une arme de jet perd sa létalité (uniquement) après un contact avec le sol.

- Le « Rocher » doit mesurer entre 60 cm et 90 cm dans l'intégralité de ses mensurations.
- Un lanceur de rocher et assimilés peut emporter jusqu'à 1 rocher et assimilés lors d'une manche.
- Le « Rocher » doit être intégralement constitué de mousse et assimilé.
- Pour être létale le rocher doit être jeté et lanceur doit lui simuler un poids très conséquent. Le lanceur doit de plus effectuer un minimum de 2 tours sur lui-même avant de pouvoir projeter le rocher.
- Une personne touchée par un rocher ne peut être soignée par un infirmier.
- Le rocher ne perd sa létalité que lorsqu'il est à l'arrêt ou dans les mains du lanceur de rocher.
- Attention, un rocher est plus à même d'effectuer des « touches à la tête » si une de ces touches venait à être occasionnée avant que le rocher ne soit dévié par un quelconque contact, alors le lanceur s'expose aux règles habituelles concernant ces touches. L'arbitre se réserve le droit d'annuler une touche qui aurait atteint à la fois corps et tête d'un joueur.

Un « infirmier » est considéré comme étant un équipement spéciale :

- Il peut porter une arme de base.
- Il peut récupérer l'arme d'un équipier éliminé pour le faire revenir en jeu (hors jet de rocher) si celui-ci n'est pas en dehors du terrain. Pour ramener en jeu un équipier :
- L'infirmier doit récupérer la réplique de son équipier (Début de phase de réanimation).
- L'infirmier doit déposer la réplique derrière son but, en étant lui-même dans un périmètre de 1,5 m autour de son but.
- Le propriétaire de la réplique doit ensuite aller récupérer son arme, passer derrière son but et déclarer « En jeu » (Fin de phase de réanimation).
- L'équipier éliminé doit tenir son arme vers le haut. (Ne pas tendre toute l'allonge de son arme d'hast vers l'infirmier).
- Un infirmier peut bloquer avec une réplique récupérée, mais ne peut éliminer un joueur avec ladite réplique.
- Le convalescent (propriétaire de la réplique) doit attendre que sa réplique ait touché terre pour se lever et aller la chercher.
- Le convalescent, peut décider de dire « En jeu » à tout point de la ligne d'en-but
- Un joueur n'ayant pas déclaré « En jeu » ne peut interagir avec le match et se doit de laisser le passage.
- Un infirmier ne peut emporter les répliques que d'un convalescent à la fois. Après que celles-ci aient été déposées, il peut commencer une nouvelle phase de réanimation (malgré le fait que le premier convalescent n'ait pas encore déclaré être en jeu).

Un « ambidextre » est considéré comme étant un équipement spéciale :

Est considéré ambidextre un joueur maniant 2 armes distinctes (hors archers/couteliers et assimilés).

- La taille maximale de chaque réplique doit être de 110 (+2) cm, pour une longueur totale cumulée inférieure à 170 (+2) cm.

Un «**porteur de bouclier**» est considéré comme étant un équipement spéciale :

Un joueur portant un bouclier est régi par les règles suivantes :

- La taille maximum du cumul de longueur maximum de sa réplique et de son bouclier ne doit pas excéder 170(+2) cm.
- La taille maximum de la réplique d'un porteur au bouclier ne doit pas dépasser 110 (+2) cm
- Un bouclier ne peut en aucun cas être utilisé pour éliminer un adversaire.
- Un bouclier doit être entièrement recouvert de mousse ou à minima rembourré en tout point.