

# RÈGLES DE TROLLBALL

## **Sommaire :**

I)	Le terrain.....	2
1)	Description :.....	2
2)	Autres points.....	2
II)	La balle.....	2
III)	Les joueurs .....	2
1)	Composition des équipes .....	2
2)	Capitaine.....	2
3)	Joueurs normaux et spéciaux.....	3
4)	Remplacements.....	4
5)	L'équipement des joueurs.....	4
6)	Arbitres et Arbitres-Assistants .....	5
7)	Déroulement d'un match.....	5
8)	Durée du match.....	7
9)	Les points.....	7
IV)	Fautes et comportement antisportif .....	8
1)	Les fautes et sanctions.....	8
2)	Comportement attendu.....	9

## I) Le terrain

### 1) Description :

Le terrain est un rectangle de 32m de long sur 18m de large. Les contours et la ligne médiane séparant le terrain en deux parties égales sont tracés au sol. À chaque extrémité du terrain se trouve une zone d'en-but d'1m50. Au centre de cette zone d'en-but se trouve un panier. Seuls les joueurs (actifs) peuvent se trouver sur le terrain.

### 2) Autres points

- La surface de jeu : le trollball se pratique sur un terrain plat qui évite, dans la mesure du possible, les problèmes de relief et de géologie particulière.
- Les coins du terrain peuvent être marqués à l'aide de plots ou d'autres accessoires afin de faciliter le jeu et l'arbitrage.

## II) La balle

Le trollball se pratique avec une tête de troll en mousse et latex ou tout autre objet pouvant faire office de ballon sécuritaire (ballon ovale avec piques en mousse et latex, tête de masse d'arme, etc.) . Il appartient à l'arbitre de vérifier la qualité et la sécurité du matériel de jeu avant le match.

## III) Les joueurs

### 1) Composition des équipes

Chaque équipe sera composée de 5 joueurs (1 capitaine et 4 équipiers) et peut inclure des remplaçants.

Chaque équipe doit présenter 5 joueurs sur le terrain dont deux peuvent tenir des rôles spéciaux différents et non cumulés (décrits plus loin).

Chaque joueur est considéré comme sachant manier ses armes de manière à toucher ses adversaires sans les blesser.

### 2) Capitaine

Le capitaine est le seul à pouvoir s'entretenir avec l'arbitre (avec courtoisie !) 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 être sanctionné par l'arbitre.

### **3) Joueurs normaux et spéciaux**

- **Trollballeur - Joueur « normal »** : Il est le joueur standard de toute équipe. Il possède une épée de 110 cm maximum. Il peut porter le ballon dans une main et son arme dans l'autre.

- **Soigneur** : Le soigneur porte une arme de 90 cm maximum. Une fois par engagement, il peut soigner un joueur de son équipe. Il lui suffit de toucher le blessé de sa main et de prononcer une incantation de 5 syllabes (ex : « Relève-toi l'ami ! »). Le joueur hors-combat est considéré comme complètement soigné et peut alors repartir au combat en signalant son retour à la vie en disant de manière intelligible et à voix haute « Vivant ! ». Si le joueur soigné ne signale pas son retour à la vie, ou s'il abuse de la situation, cette remise en jeu n'est dès lors pas valide. Lorsqu'un soigneur est touché, il perd son pouvoir pour l'engagement. Il ne peut donc pas se soigner lui-même. Le joueur hors-combat ne peut se mouvoir ou se signaler d'aucune manière.

- **Défenseur** : Il dispose d'une arme à une main et d'un bouclier.

Bouclier inférieur ou égal à 60cm de diamètre : arme à une main de 110cm maximum

Bouclier de 61 à 70cm de diamètre : arme de 90cm maximum

Bouclier de 71 à 80cm de diamètre : arme de 70cm maximum

Bouclier de 81 à 90cm de diamètre : arme de 50cm maximum

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

La prise de ballon n'est possible que s'il lâche son arme ou son bouclier. Il ne peut porter de coup avec son bouclier. Les charges de bouclier sont interdites et soumises à sanction, le cas échéant.

Le bouclier est fait pour parer l'arme adverse, et non pour aller à sa rencontre et taper dans l'arme, voire la main de l'adversaire. On ne peut pas faire une « parade agressive » à savoir user de son bouclier pour donner un coup dans l'arme adverse. Vous ne pouvez en user que pour graviter autour de vous afin de protéger les parties de votre corps visées par l'adversaire.

- **Spécialiste** : Il dispose d'une arme de 160 cm maximum qu'il doit manier à 2 mains. Les touches occasionnées par une arme de 160 cm tenue avec une seule main ne sont pas comptabilisées. Les touches doivent être armées et portées à deux mains. Le joueur ne peut prendre le ballon s'il ne lâche pas son arme.

- **Tireur** : Il dispose d'une arme de jet rigide sans âme, faisant au maximum 10cm<sup>3</sup> (la mesure est faite au moment du check arme). Cette arme de jet n'est utilisable qu'une fois par engagement. L'arme de jet est parable. L'arme de jet se désactive lorsqu'elle touche le sol. Si elle vous touche malgré votre parade ou qu'elle touche quelqu'un d'autre lors de votre parade/esquive le ou les KO seront comptabilisés jusqu'à ce qu'elle touche le sol.

Il dispose également d'une arme de 90 cm maximum.

Il ne peut prendre le ballon s'il ne lâche pas une de ses armes.

- **Virtuose** : il dispose de deux armes à une main (maximum 110 cm) dont la longueur totale cumulée ne peut excéder 180cm. Il ne peut manipuler la balle sans lâcher une épée.

- **Artilleur** : Il possède un projectile sans âme (rocher en latex, tonneau, enclume, etc...) qu'il doit manier à 2 mains. La taille du projectile ne doit pas excéder 60cm x 60 cm x 60cm. Le joueur peut parer les autres armes avec son projectile. En revanche, il ne peut pas s'en servir comme d'une arme de corps à corps. Pour lancer son projectile, l'artilleur doit absolument effectuer un tour complet sur lui-même avant de lancer son projectile. Tout lancer réalisé sans ce tour complet n'occasionnera pas d'élimination. Tout coup direct qui touchera un joueur, son arme ou son bouclier l'éliminera. Le coup se désamorçe lorsque le projectile touche le sol. Si la touche est simultanée entre le sol et les éléments précités, la touche compte.

Après un lancer, l'artilleur peut récupérer son projectile au sol et s'en servir à nouveau. De même, il ne peut prendre le ballon que s'il lâche son projectile.

#### ***4) Remplacements***

Il est obligatoire d'indiquer aux arbitres la spécialité des joueurs dont les équipes disposent avant le début de chaque match. Il est possible de changer entre deux manches de spécialité et de joueurs spéciaux. Un remplacement de joueurs peut s'effectuer entre 2 joueurs d'une même équipe avant le début d'une manche. L'arbitre doit avaliser le remplacement. Il n'y a pas de restriction quant au nombre de remplacement de joueur par match pour une même équipe. De même, un remplacement d'arme ou de joueur spécial ne peut avoir lieu pendant un engagement en cours. Lors d'un match, les joueurs remplaçants doivent se tenir derrière la zone d'en-but de leur équipe. Ils n'ont pas le droit d'être sur le terrain mais peuvent communiquer avec eux.

#### ***5) L'équipement des joueurs***

Le trollball se pratique avec des armes factices répondant aux critères de sécurité habituellement requis pour la pratique du jeu de rôle grandeur nature.

Le port de crampons, qu'ils soient cloutés ou moulés est formellement interdit pour des raisons de sécurité.

Les armes doivent être en bon état (intactes) et convenablement rembourrées, en mousse, aussi bien sur les tranchants et les plats qu'au niveau du pommeau.

Les boucliers doivent être intégralement en mousse ceci afin d'éviter qu'un joueur ne se blesse en cas de collision avec le bouclier et également pour que les armes ne s'abîment pas si un coup arrive sur la tranche du bouclier. Les sangles ou poignées du bouclier ne doivent comporter aucune vis de fixation saillante ou non recouverte de mousse. **Les armes feront l'objet d'un check par les arbitres qui pourront refuser l'une d'entre elles s'ils estiment qu'elle est dangereuse ou ne respecte pas les tailles autorisées. Aussi, il est préférable que chaque équipe dispose d'armes de rechange.**

Tout joueur estimant que son arme est devenue dangereuse doit immédiatement le signaler à l'arbitre. Les tailles des armes sont mesurées de la pointe jusqu'au pommeau.

## **6) Arbitres et Arbitres-Assistants**

Chaque match sera encadré par :

- Un arbitre qui lancera le début et la fin de chaque match, les mi-temps et les arrêts de jeu, qui comptera les points et notera les scores. Il est également possible qu'il annonce le début de chaque engagement. Il peut être assisté d'une tierce personne pour le score. L'arbitre est le seul à apprécier et à juger la situation. C'est lui qui tranche de façon définitive, quelle que soit la situation. Sa décision est appuyée par les faits qu'il a observés. L'arbitre a également toujours la décision finale quant aux fautes et aux décisions inhérentes à celle-ci si plusieurs arbitres l'assistent.
- Celui-ci peut être suppléé par 2 arbitres de touche qui seront garants du bon déroulement du match et du respect des règles. Ils assisteront l'arbitre en apportant de par leur positionnement, des faits de jeux, des témoignages et des avis permettant de prendre les décisions les plus justes possible.

Les arbitres prennent les décisions finales qui ne pourront être contestées par les joueurs. En cas de désaccord, chaque joueur pourra faire remonter ses objections par le biais de son capitaine et l'arbitre pourra remettre le point ou mettre la balle au centre. Toute protestation d'un joueur entraînera un avertissement, qui pourra être suivi d'une sanction. Les arbitres restent les seuls à en décider.

Toute décision remise en cause partiellement ou en totalité par un capitaine d'équipe à l'arbitre doit être réglée immédiatement et sans perdre de temps inutilement. L'arbitre a toujours le dernier mot. L'abus de remises en cause des décisions par les capitaines pourra faire l'objet de sanctions.

## **7) Déroulement d'un match**

**Début de match et mise en jeu :**

Le match commence avec la balle au centre du terrain. La deuxième mi-temps reprend de la même façon. Les équipes commencent la partie totalement à l'intérieur de leur zone d'en-but. L'arbitre donne un signal pour le coup d'envoi. L'équipe qui marque donne le ballon à l'équipe adverse, qui commencera l'engagement suivant avec celui-ci.

**Combat :**

Un joueur touché par une arme est hors-combat et mettra au moins un genou à terre, en tenant son arme verticalement devant lui, afin de ne blesser personne et de ne pas gêner le déroulement du match. Un joueur éliminé doit déclarer son élimination via un mot d'une syllabe (ex : OUT !).

A la fin de chaque point marqué, les joueurs hors-combat reviennent en jeu et retournent dans leur zone d'en-but.

### **Les touches qui comptent et celles qui ne comptent pas :**

Lorsqu'un joueur se fait toucher par un adversaire ou un membre de son équipe, le joueur est considéré comme éliminé.

Les touches à la main équipée sont nulles. Les coups à la tête, aux parties sensibles et les coups d'estoc (avec la pointe de l'arme) sont strictement interdits. En cas de touche à la tête, les deux joueurs sont éliminés et si coup volontaire ou mise en danger volontaire, une sanction supplémentaire sera appliquée.

Bien que nous ne comptons pas pénaliser les costumes les plus étoffés et originaux, tous les coups au corps ou aux vêtements sont comptabilisés. En cas de litige, seul l'arbitre aura le dernier mot. Il est interdit de simuler un KO. Tout joueur mettant genoux à terre et s'arrêtant de jouer sera considéré comme KO.

Tout avertissement de type « touché » de la part d'un adversaire est irrecevable et pourra être passible de sanction (pour des raisons de fair-play si le joueur est touché il se considérera effectivement comme touché). Toutefois, si vous voyez un joueur ne pas prendre en compte ses touches n'hésitez pas à lui en faire part puis à le faire remonter à l'arbitre par le biais de votre capitaine. Ce n'est en aucun cas au joueur de décider si son adversaire a été touché.

### **Coups simultanés :**

Il y a coup simultané, lorsque 2 joueurs se touchent en même temps, ou dans un laps de temps suffisamment rapide pour qu'il ne soit pas sujet à contestation. Un coup réflexe (même rapide) après avoir été touché n'est pas considéré comme un coup simultané et l'arbitre vigilant vous considérera comme KO tandis que votre adversaire sera considéré vivant. L'abus de coups réflexes fera l'objet de sanction de la part de l'arbitre.

### **Maniement du ballon :**

Le ballon peut être touché par toutes les parties du corps mais il ne peut être tenu qu'en main. La main doit être vide (on ne peut tenir en même temps son arme ou un bouclier, et le ballon). On peut utiliser le ballon pour parer les coups. Toutes les passes sont autorisées. En revanche on ne peut pas 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 au pied. Il faut impérativement utiliser une main vide. Un joueur KO doit immédiatement lâcher le ballon et n'a pas le droit de le lancer. Si un joueur quitte le terrain avec le ballon, une sortie est déclarée. Le joueur est alors considéré comme hors-combat sans possibilité de se faire soigner et le ballon est remis en jeu : un des arbitres de touche récupère la balle et la pose à l'endroit où est sortie la balle.

Lorsque la balle sort du terrain, l'arbitre stoppe le déroulement du match le temps pour que la balle soit remise en jeu à l'endroit où elle est initialement sortie. C'est lui qui relance le match. Ce temps d'arrêt est souvent désigné comme étant le « freeze » ou « time freeze ».

### **Sorties de terrain :**

La pose d'un pied d'un joueur hors des limites du terrain (arrières comme côtés) aboutit à son élimination immédiate le temps de la manche avec les conséquences habituelles (genou à terre, notifier son K.O à haute voix etc).

### **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 la manche en cours. L'équipe victorieuse est celle ayant le plus haut score.

### **8) Durée du match**

Les matchs d'une durée globale de 16 minutes, sont composés de 2 mi-temps de 8 minutes. À la mi-temps, les équipes intervertissent la partie du terrain qu'elles occupaient. Une pause de 4 minutes sera effectuée entre chaque mi-temps.

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

### **9) Les points**

Leur objectif est de marquer un maximum de points sur la durée d'un match. Trois façons de marquer un point :

- Un point est marqué quand un joueur d'une des deux équipes parvient à aplatir (contact joueur/balle/sol dans la zone d'en-but) le ballon dans la zone d'en-but adverse.

En cas de terrain difficile ou de condition physique particulière chez les joueurs, il peut y avoir un accord joueurs/arbitres pour permettre aux joueurs ayant atteint la zone d'en but (les deux pieds dedans) de lancer la balle de haut en bas pour marquer le point. Ce cas de figure doit rester exceptionnel.

- Si le ballon est déposé dans le panier situé au centre de la zone de but, et qu'il reste au moins un adversaire en jeu, l'équipe qui marque remporte deux points.

- Si une équipe élimine ses cinq adversaires, elle marque un point.

## IV) Fautes et comportement antisportif

### 1) Les fautes et sanctions

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés à la fin de l'engagement sauf arrêt de jeu spontané et blessure. Les fautes suivantes sont passibles d'avertissement ou d'une exclusion temporaire :

- Comportement antisportif
- Manifestation et désapprobation d'une décision arbitrale en paroles ou en actes.
- Répétition de fautes
- Retardement de la reprise de jeu
- Pénétration sur le terrain de jeu sans autorisation préalable de l'arbitre
- Manifestation provocante et/ou excédante d'humeur pendant ou après un point.

Immédiatement par l'arrêt du jeu, les fautes suivantes sont passibles d'une exclusion temporaire à une exclusion définitive du match :

- Le joueur se rend coupable d'une faute évidente
- Le joueur se rend coupable d'un acte de brutalité
- Le joueur anéantit une occasion de marquer un panier par un comportement antisportif
- Le joueur tient des propos ou des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers.
- Le joueur reçoit une nouvelle exclusion temporaire dans le même match.

Les sanctions sont définies comme suit :

- L'avertissement oral : donné par l'arbitre central, il signifie que le joueur est surveillé et est passible d'une sanction plus grande en cas de nouvelle faute.
- L'exclusion temporaire : d'une durée d'un à cinq engagements, le joueur exclu ne peut être remplacé et reste sur la touche, du côté de l'arbitre principal. Plusieurs exclusions temporaires dans un même match peuvent mener à une exclusion définitive.
- L'exclusion définitive : Le joueur quitte le terrain sans pouvoir être remplacé jusqu'à la fin du match. La sanction peut mener sur décision de l'arbitre à l'exclusion d'autres matchs de la même session de jeu ou du même entraînement.

## **2) Comportement attendu**

### - Maîtrise des armes:

Il y a toujours un risque d'accident suite à un coup dangereux involontaire. Afin d'éviter ce type de situation et de garantir la sécurité de l'ensemble des joueurs, nous demandons à tous de bien vouloir faire très attention avec votre matériel et vos comportements, même hors matchs. Si des coups douloureux ou comportements à risque venaient à se répéter, l'arbitre peut prendre des dispositions (éventuellement des sanctions) pour éviter que cela ne se reproduise tel que décrit plus haut.

### - Comportement:

Le trollball est avant tout un sport à caractère ludique. Cet esprit ludique y est la règle et non l'exception. Les comportements agressifs et/ou violents n'ont nullement leur place sur un terrain de trollball.

Chaque joueur doit rester maître de lui-même en toute circonstance. Le joueur est responsable de son propre comportement. De-même, il est à la discrétion de l'arbitre de refuser l'accès au terrain à un joueur jugé inapte.

Tout participant qui transgressera ce principe fondamental s'expose à une exclusion temporaire au minimum étant considéré comme comportement antisportif.