

Les règles « écrémées » du Trollball RAJR pour initiation/démo/animation

Bonjour à tous et bienvenus.

Voici les règles de jeu pour le Trollball Championship Lyonnais (TCL) qui se déroule dans le Royaume de Fedt.

Les règles du trollball sont assez simples et ce qui suit correspond aux règles « lights » pour pas dire écrémées qui sont applicables dans la version d'initiation au Trollball (événement d'un jour et non régulier).

Danh (orga-géniteur)

1 Les bases

Qui a dit que les règles du Trollball étaient compliquées ?

Tout ce que vous avez à retenir se trouve sur les chapitres suivants :

Les armes (pour se faire mal)

Combats et KO (pour ceux qui aiment faire mal et qui finiront par se faire mal)

1.1 Armes



Comme tous les GN, le trollball se pratique avec des armes en latex et mousse convenablement rembourrées.

Les organisateurs les contrôleront au début du GN et pourrons le faire à tout moment en particulier avant un match.

Une arme peut être retirée du jeu sur décision d'un Organisateur ou du joueur lui-même s'il estime qu'elle est devenue dangereuse.

L'utilisation d'une arme peut être soumise à la possession d'une compétence particulière.

Nous distinguons 4 types d'arme :

Dagues : dague, couteau et autres trucs coupants qui ne dépassent pas les 45cm. Ce type d'armes ne nécessite pas de compétence particulière.

Armes à une main : toute épée ou arme coupante de moins de 110cm. Ce type d'armes ne nécessite pas de compétence particulière.

Armes à 2 mains : toute forme de bâton, d'épée de plus de 110cm, haches, coffres-forts avec un manche, etc.... Pour les utiliser il faut avoir la compétence "Arme à 2 mains".

Armes de tir : Tout ce qui lance un projectile est une arme de tir, arc, arbalète etc. Pour les utiliser, il faut avoir la compétence "Tireur d'élite". Les dagues de lancé sont considérées comme des armes de tir.

1.2 Combat

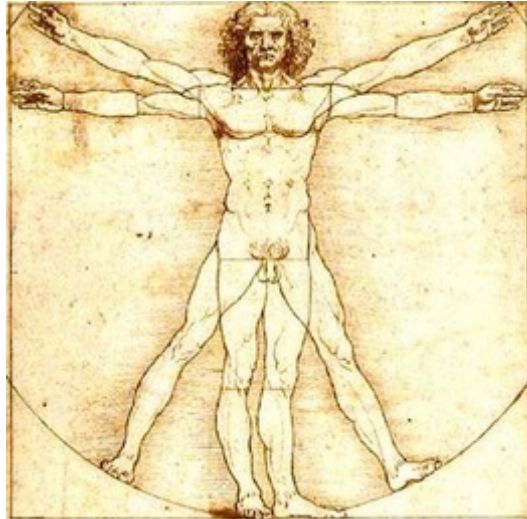
Tout personnage du Trollball peut décider de se battre avec un autre personnage du Trollball (on ne frappe pas les touristes !!! C'est une espèce protégée), mais pour utiliser certaines armes, vous devrez posséder une compétence appropriée (cf. Armes).

Les combats au corps à corps sont interdits. Tous les combats devront se faire avec des armes adaptées aux combats en GN.

Si vous êtes touché, vous devez immédiatement en appliquer les conséquences en tenant compte de vos compétences et de ce que dit l'adversaire (s'il utilise aussi des compétences).

En temps normal un combat, ne tuera pas votre personnage, mais vous mettra KO.

1.2.1 Touches



Vous pouvez être touché dans trois parties physiques distinctes. La tête ne doit pas être visée :

La tête : c'est interdit et dangereux, qu'on vient de dire, ça ne compte pas, ça ne fait même pas partie du jeu... mettez vous ça dans le crâne (je n'ai pas dit tête).

Un bras : votre bras est blessé, lâchez ce qu'il tenait, il ne peut plus servir tant qu'il n'est pas soigné.

Le torse : là ça vous met KO. Vous êtes assommé (pendant 10min). Vous vous relèverez avec vos autres blessures.

La jambe : votre jambe est blessée, vous devez mettre (et garder) le genou à terre tant que vous n'êtes pas soigné.

1.2.2 KO

Une fois KO, vous devez rester dans les vapes 10 minutes...

Mais 10 vraies minutes qui durent 30 secondes chacune, et pas compter jusqu'à 10 comme on voit trop souvent.

À la fin d'un KO, vous pouvez vous relever, vous conservez vos autres blessures et pourrez reprendre le cours de votre vie.

1.2.3 Soin

Un personnage qui possède la compétence "Soin" peut soigner les blessures et les KO.

Tout personnage blessé devra être guéri par un soigneur pour réutiliser les membres atteints (des exceptions peuvent exister mais seront vues en temps et en heure).

Le soigneur peut également relever votre personnage KO avant la fin du temps normal. En même temps, les blessures seront soignées.

Lors des matchs de Trollball, sur le stadium, tous les personnages présents sont soignés lorsqu'un panier est sifflé et à la fin de chaque mi-temps.

1.2.4 Coup d'Estoc

Le coup d'estoc est un coup d'épée donné en "plantant" l'épée vers l'adversaire.

Les épées étant très souvent toujours faites avec une armature rigide à l'intérieure, ce qui rend ce genre de coups très dangereux.

C'est pour ça que les coups d'estoc sont interdits en GN.

Même si les armes de GN de dernière génération (Carimacil et autres) n'ont pas forcément d'armature rigide, le principe reste le même : **PAS de coup d'estoc**.

1.3 Créer son équipe/personnage

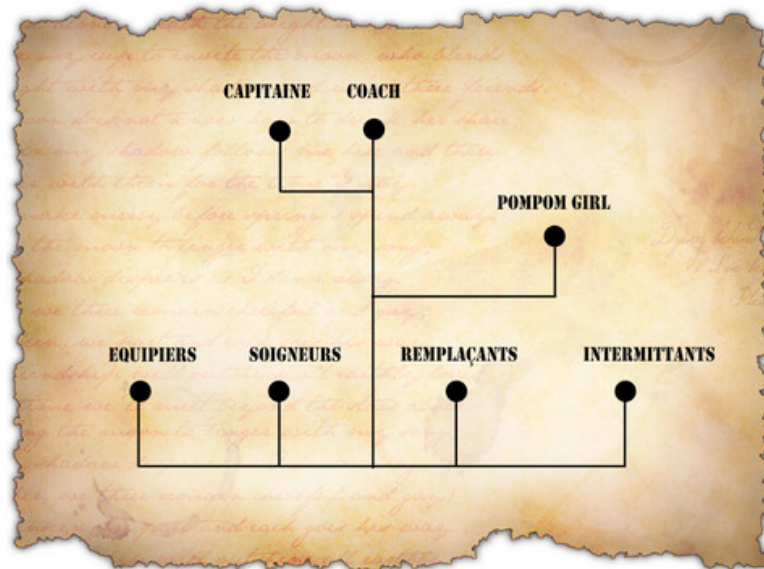
Indispensable si vous voulez jouer ☺

1.3.1 Créer votre Équipe

Si vous êtes au moins 5 joueurs, vous pouvez créer une équipe : 1 capitaine, 3 équipiers et 1 soigneur. Un coach est toujours le bienvenu (voir sa compétence).

Une équipe est composée :

- d'un encadrement : Capitaine,
- de sportif : de 3 équipiers, d'un soigneur, de remplaçant (optionnels),
- des supporters (optionnels) : pompon girls, de supporters, de porteurs de drapeaux,...



Capitaine

Il est unique et obligatoire lors de la création de l'équipe.

C'est la seule personne qui a le droit d'être écoutée par l'arbitre.

De plus le capitaine fait le duel des capitaines au début du match pour gagner l'engagement.

Le capitaine peut changer d'un match à l'autre, mais il doit obligatoirement être présenté à chaque début de partie. Il porte une marque distinctive (au choix des joueurs) représentant sa fonction.

Pompon girl

Que serait une saison de Trollball sans un troupeau de Pompon Girl beuglant sur le bord du terrain.

En plus de présenter un atout certain pour la présentation de votre équipe, les Pompons représentent un avantage stratégique.

En effet, à chaque arrêt de jeu demandé par un des coachs, ou bien à la mi-temps, les Pompons peuvent faire une chorégraphie qui permet de récupérer le ballon pour la remise en jeu suivante (voir la compétence pompon).

Si les deux équipes envoient leurs Pompons alors il y a duel de Pompons réglé à applaudimètre.

Il est obligatoire pour une Pompons d'avoir la compétence "Pompon Girl".

Les équipiers et remplaçants

Les équipiers sont 3 maximums sur le terrain (plus le soigneur et le capitaine ça fait 5 joueurs sur le terrain).

C'est à chaque équipe de recruter ces propres équipiers.

Chaque équipe a le droit (et non l'obligation) de posséder plusieurs remplaçants. Un remplaçant obéit aux mêmes restrictions qu'un équipier.

Le remplacement ne peut se faire qu'entre un panier et l'engagement qui suit et doit passer par l'arbitre assesseur.

Le soigneur

Il est unique (même si d'autres joueurs ont le droit de posséder des capacités de soins).

Il peut soigner ses équipiers et/ou son capitaine. Il utilise pour cela la compétence Soins.

Le soigneur peut entrer et sortir du terrain, mais n'a pas le droit de toucher le ballon. Il peut être tué ou blessé par l'équipe adverse lorsqu'il ne soigne pas.
Un Soigneur ne peut pas porter le ballon ni d'arme de plus de 45 cm au total.

1.3.2 Créer votre Personnage

Que vous veniez en groupe ou seul, que ça soit pour jouer les sportifs ou supporteurs, vous pouvez (devez) créer un personnage.

Ce personnage est caractérisé par :

- un nom,
- une équipe affiliée ou « indépendant »,
- une liste de compétence (validé par les orgas) qui représente un ensemble de capacité que le joueur pourra utiliser en jeu,

Faites-nous vos propositions et nous les validerons (ou pas).

L'utilisation de costumes et autres artifices est encouragée par les organisateurs.

2 Votre personnage

Ce quoi votre personnage est fait et sur quelles étagères.

2.1 Les caractéristiques

En plus de son identité (nom du personnage), un personnage est caractérisé par son job (ce qui fait dans le jeu), ses compétences (ce qui peut faire de particuliers).

Le reste, c'est vous qui animerez la chose.

2.2 Les compétences

Une compétence représente l'aptitude de votre personnage à faire quelque chose de particulier.

Bien entendu vous n'avez pas besoin d'avoir une compétence pour faire des choses banales telles que tenir un ballon, manger ou aller aux toilettes.

2.2.1 Choisir ses compétences

Un personnage nouvellement créé commence avec 3 compétences. Le choix des compétences doit être validé par un organisateur, pour assurer un minimum de cohérence et d'équité.

Donc, n'hésitez pas à demander conseil à ceux-ci.

2.2.2 Utilisation des compétences

- C'est au joueur qui utilise une compétence de vous dire ce qu'elle fait (soyez donc fair-play des 2 côtés).
- Nous faisons énormément d'effort pour que les compétences soient intuitives et qu'il est inutile de connaître toutes les compétences du jeu : quand un joueur utilise une compétence, il annonce ce qu'elle fait et cela doit être simple et clair.
- Pour les compétences qui s'utilisent un nombre de fois limité par jour, le jour commence au lever du soleil et s'étend toute la nuit jusqu'à l'aube suivante.

3 Règlement Sportif du Trollball (RST)

Venons-en à ce qui vous emmène ici : le Troll Ball ! Le vrai, celui qui tâche !

Comme beaucoup de célébrités, de guerriers avertis et de débutants courageux, vous comptez remporter plein de Pitous, monter sur le podium et devenir un champion immortel (voir

Régent : qui a dit qu'on ne pouvait pas faire de politique après le sport !).

Commencez donc par lire les règles de ce beau sport.

3.1 Le Terrain

Un match de Trollball se déroule sur un « terrain de jeu » qui se compose du terrain à proprement parler et de zone franche sur ces cotés.

Le terrain est un rectangle d'environ 20m de long sur 13m de largeur.

Un panier est posé à terre, de chaque côté du terrain, à 2 mètres de largeur sur la médiane.

Pendant un match, seuls les joueurs, le soigneur, le capitaine et les arbitres doivent se trouver sur le terrain.

Une zone franche est disposée sur chacun des 2 côtés longs du terrain.

Le coach et les remplaçants se trouvent dans cette zone, sur le banc de touche (à l'abri des jets de canettes des hooligans adverses).

3.2 Le ballon ou la tête de troll

Dans certaines contrées éloignées, le Trollball se pratique avec une tête de troll. C'est nous, pour respect pour nos familles nous évitons de le faire : le troll n'apprécie guère qu'on lui prenne la tête.

Nous utiliserons donc tout autre instrument pouvant faire office de ballon, un ballon de rugby, un ballon extravagant équipé de piques en latex, une boule de masse d'arme. Certains choisiront peut-être des cadavres de nains, mais sachez que nous avons aussi des nains. L'important est que votre "ballon" soit résistant, ne présente aucun danger et puisse être attrapé facilement (Il faut aussi que celui-ci puisse rentrer dans le panier, mais cela paraît évident).

3.3 Le maniement du ballon

Le match de Trollball oppose deux équipes. L'objectif de chaque équipe est de mettre un maximum de fois le ballon dans les "paniers" adverses pendant la durée d'un match.

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, sous les bras 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 (ou de son bouclier).

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 interdites.

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**

- **Il est interdit de viser la tête avec la balle** (On dit ça pour le gros bourrin capable de viser une tête à 30 mètres).

Un joueur mort ou KO doit immédiatement lâcher le ballon. Il lui est interdit de le **LANCER**. Si un joueur quitte le terrain avec le ballon, une sortie est déclarée. Le joueur est considéré comme KO et le ballon est remis en jeu (voir ci-dessous).

3.4 Le PANIER

Les paniers sont deux récipients disposés, ouverture vers le haut, posé au bord du terrain. Ils ne peuvent être en aucun cas déplacés au cours d'un match.

Tout contact d'un des membres d'une équipe avec le panier est strictement interdit durant le match, si ce n'est pour marquer (on ne peut pas s'y asseoir, s'y coucher, le retourner, l'emporter, shooter dedans,...).

En dehors des paniers, il est interdit de mettre la main au panier. Si toutefois un joueur sans ballon rentre en contact avec le panier, celui-ci sera immédiatement KO.

Pour marquer un panier :

- Il faut faire parvenir le ballon dans le panier du camp adverse,
- mettre KO tous les joueurs de l'autre équipe (y compris le soigneur), le panier est alors sifflé immédiatement.

Quand une équipe se prend un panier, elle fait l'engagement suivant.

3.5 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 (du terrain, voir du jeu) s'il s'agit d'un coup volontairement violent. La règle des contacts concerne tous les membres d'une équipe.

3.6 Les blessures

Lors d'un match, les blessures sont comptées normalement.

Si vous êtes mis KO, faites attention à ne pas vous faire marcher dessus, mettez vous à genoux avec vos armes (ou les mains) au dessus de la tête.

La seule différence avec les combats classiques est qu'à chaque panier et à la fin de chaque mi-temps, tous les joueurs KO ou blessés se relèvent et sont soignés de leurs blessures.

Le soigneur peut bien sûr relever ou soigner un joueur avant un panier.

Rappel : Toute personne qui meurt dans le coliséum est immédiatement transformée en fantôme.

3.7 La durée

Les matchs durent 2 mi-temps de 7 minutes, donc, un match d'environ 20-25 minutes en comptant les pauses.

Une pause de 2 à 5 minutes (selon l'état des joueurs, des arbitres, ou les conditions d'organisation) a lieu à la fin de la première mi-temps.

Temps morts : les coachs ont la durée d'un sablier, réparti comme ils veulent tout au long du match pour demander des arrêts de jeux. (Soit environ 2 à 3 minutes).

Il appartient aux joueurs d'être rapides lors des retours en zone d'engagement et aux arbitres de faire en sorte que certaines équipes ne jouent pas 'le chronomètre' (attention aux amendes !).

3.8 Le début de match ("Toss") et engagement

En début de match, les deux capitaines de chaque équipe se battent en duel jusqu'au KO de l'un d'eux. Le gagnant du duel choisit : l'engagement ou le terrain.

Lors de l'engagement de mi-temps et des arrêts de jeu, si une équipe possède une ou plusieurs Pompon on doit effectuer un duel par une chorégraphie de Pompon (voir la compétence "Pompon"). Le vainqueur choisit qui possède le ballon.

3.9 L'engagement

Les équipes prennent place dans leur moitié de terrain et s'immobilisent.

L'équipe qui a le ballon place un joueur au centre du terrain les jambes écartées, le ballon sur le sol entre les deux pieds. Quand tout le monde est placé et immobile, l'arbitre siffle le coup d'envoi, le joueur qui tient le ballon entre ses pieds a alors 10 secondes pour passer le ballon.

Dès le coup de sifflet, tous les joueurs (sauf celui qui tient le ballon) peuvent bouger dans leur moitié de terrain. Dès que le ballon quitte le sol, le jeu commence !!

3.10 Les sorties de joueur

Un joueur qui sort du terrain (sauf le soigneur), avec ou sans le ballon, est considéré comme KO jusqu'au prochain engagement. Il ne peut pas être remis en jeu par le soigneur.

3.11 Les sorties de ballon

Lorsque le ballon est sorti ou que le joueur avec le ballon est en dehors du terrain, un des joueurs adverses réalise une remise en jeu du ballon à l'endroit de la sortie.

Le joueur adverse peut passer la balle à une personne de son équipe ou bien continuer sur sa lancée.

Si le joueur met plus de 10 secondes pour effectuer la remise en jeu, il est considéré comme sorti et la remise en jeu est faite par l'équipe adverse.

3.12 Les arrêts de jeu

Les arrêts de jeu sont sifflés par l'arbitre. Tous les membres des deux équipes stoppent leurs actions jusqu'à un second coup de sifflet qui relance le jeu.

Les arrêts de jeu ne sont pas décomptés du temps global de la partie sauf cas particulier.

3.13 L'arbitre

Sur le terrain l'arbitre prend les décisions finales. Les joueurs obtempèrent sans discussion ou par le biais de leur 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 des fautes, arrêts et remises en jeu,...

Une fois sur le terrain un arbitre est invulnérable.

Il ignore les coups, les séductions et les trucs dans le genre.

Plusieurs arbitres peuvent être amenés à gérer un match.

3.14 Les expulsions

L'arbitre peut aussi mettre des cartons jaunes (petite faute) ou rouges (faute grave et expulsion).

Deux cartons jaunes = Un carton rouge = 1 expulsion.

L'expulsion consiste à sortir du terrain le joueur concerné pour une durée d'une minute ou plus.

4 Listes des compétences

4.1.1 Bagou

Permet à un capitaine de faire retirer à l'arbitre un carton jaune ou en mettre un 1 fois par match uniquement.

«Si si, M'sieur l'arbitre, il nettoyait sa hache et le coup est parti tout seul!».

«Z'avez vu m'sieur l'arbitre, les lacets de la botte de l'ogre, là, ne sont pas conformes!».

4.1.2 Pompon Girl

Lors de l'engagement d'après mi-temps ainsi qu'à chaque arrêt demandé par un coach, une équipe peut faire appel à ses Pompon Girls.

Elles doivent réaliser une chorégraphie digne de ce nom (nous punirons les trucs nuls).

Si les deux équipes envoient des Pompon Girls, c'est l'arbitre qui décide «à l'applaudimètre».

Si vos Pompons charment les arbitres ou réalisent une meilleure prestation scénique que les Pompon Girls de l'équipe adverse, alors elles font gagner à leur équipe l'Engagement.

Nécessite une charmante prestation scénique pour attirer les faveurs des arbitres et du public.

4.1.3 Ambidextrie

Prenez donc un dictionnaire.

4.1.4 Arme à deux mains (ANNONCE)

Tel Conan face aux méchants, vous pouvez tenir une belle et grande arme à 2 mains. (Ceci comprend les bâtons, haches, Gatling à canon rotatif et Mortenzen de 2,40m).

Vous pouvez faire une frappe annoncée en lançant un bô «**Coup 2 mains!**».

Ne peut être utilisé en courant.

4.1.5 Bouclier

On ne peut pas prendre le ballon dans la main qui tient le bouclier.

Le bouclier vous protège des coups que vous pourrez recevoir c'est déjà pas mal !

4.1.6 Soins (ANNONCE)

Il faut pour cela toucher le Blessé de la main en prononçant clairement et entièrement l'une des 2 incantations suivantes :

« **Petit pot d'onguent quand te dépetitpotdonguenteras-tu ? Je me dépetitpotdonguenterai lorsque tous les petits pots d'onguent se dépetitpodonguenteront.** »

Ou « **Il est gros le bobo, il est gros le bobo !!! Elle est laide la grosse plaie, elle est laide la grosse plaie !!! Zoom zoom le bobo il est guérit. Zoom zoom le bobo il est partit...** »

À la fin de la phrase, et uniquement à la fin, le joueur blessé ou KO est considéré comme complètement soigné et peut repartir au combat.

Lorsque le soigneur impose ses mains et prononce sa phrase, lui et le blessé sont invulnérables.

À la fin de l'incantation, non.

4.1.7 Tireur d'élite (ANNONCE)

Le tireur, même hors du terrain (mais dans le Stadium) peut lancer un projectile en mousse sur un joueur et le **mettre KO** pour la durée d'un panier (5min. hors match).

Vous devez annoncer un bô «**Flèche perforante!**».

Ne peut être utilisé en courant.

Nécessite une touche franche (et pas entre le pied et le sol ni sur la cape).

Le projectile peut être arrêté par un bouclier et un coup raté (ou pas franc) est perdu.

Hors match : sans limitation

En match : 5 projectiles maximum par match qui sont apportés à l'arbitre assesseur.

Cette compétence peut être acquise 3 fois.

Rappel : Les armes de jet peuvent être l'arc, la dague de lancer, l'arbalète,... du moment que le projectile est sécurisé (à valider par les orgas avant le début du jeu).