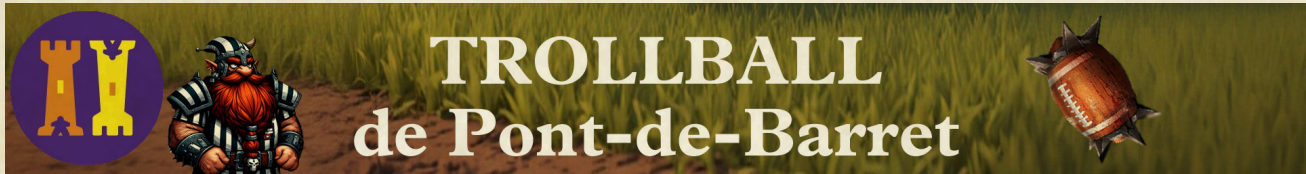


RÈGLES OFFICIELLES V3.1



AVERTISSEMENT

Les règles du Trollball varient selon les contrées, mais le principe reste partout le même : deux équipes s'affrontent sur un terrain en tentant d'emmener une balle dans le camp adverse.

La taille du terrain varie selon les régions et l'humeur des organisateurs, mais sa forme est presque toujours rectangulaire.

Une autre constante : les joueurs sont armés jusqu'aux dents et n'hésitent pas à dessouder leurs adversaires

Le Trollball est un divertissement convivial, basé sur le fair-play la bonne humeur, un jeu en costume, une bonne tranche de rigolade, dérision, de caricatures..

Les règles sont variables mais toutes imposent des consignes de jeux de sécurité strictes afin que personne ne soit blessé, même légèrement (Les coups d'estoc et à la tête sont toujours interdits, ainsi que tout contact physique entre les joueurs)

Les armes et tous les accessoires utilisés sont en mousse et en latex, elles ne peuvent pas occasionner de blessure. Néanmoins on ne se tape pas dessus comme des brutes...

Cette discipline étant issue du milieu du jeu de rôle et du grandeur nature, les joueurs incarnent un personnage le temps d'un tournoi qui dans notre imaginaire, est agressif, brutal et corrompu...

Le texte ci-dessous est à replacer dans ce contexte, et donc à prendre au second degré.

Il ne reflète bien sûr pas du tout la réalité de ce qui se passe sur le terrain/

Compétition délirante-sportive dans un univers qui les regroupe tous !! Vikings, pirates, supers héros, princesses, bizounours, morts-vivants, cosplayers de tous poils s'affrontent en équipes sur un terrain l'arme à main.. Les spectateurs encouragent leurs équipes fétiches dans les gradins, se pressent devant les interview des joueurs vedettes, parient et complotent..



ON NE SE PREND, AVANT TOUTE CHOSE, PAS AU SÉRIEUX ET ON LE FAIT AVEC PLUS GRANDE CONVICTION !!

RÈGLES DU TROLLBALL	1
AVERTISSEMENT	1
LES JOUEURS	2
Composition des équipes en match :	2
Création d'un personnage	2
L'équipement	2
Les compétences	2
DÉROULEMENT D'UN MATCH	6
Le terrain	6
La ball	6

Début de match et mise en jeu	6
Combat	6
Maniement du ballon	7
Sorties de terrain	7
Les points	7
Fin de mi-temps et fin de partie	7
Durée du match	7

ARBITRAGE	8
Arbitres et Arbitres-Assistant	8
Fautes et comportements antisportifs	9
Les sanctions sont définies comme suit :	9

LES JOUEURS

COMPOSITION DES ÉQUIPES EN MATCH :

Chaque équipe sera composée d'**au moins 5 joueurs (1 capitaine et 4 équipiers sur le terrain)** et peut inclure un coach, deux remplaçants et des PomPom sur le banc de touche.

Les joueuses auront à créer leur personnage (voir section suivante) ou peuvent revenir avec leur personnage et son expérience acquise (il faudra alors présenter la licence fédéralistique dudit personnage).

De plus en plus, les règles limitent le nombre d'armes lourdes autorisées sur le terrain, pour encourager les équipes à recruter des combattants légers et des soigneurs. Mais ces derniers sont toujours des cibles privilégiées, et leur espérance de vie reste bien en dessous de la moyenne.

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

De nombreuses équipes aiment porter des tenues officielles, d'origines souvent inconnues. Les plus fières d'entre elles vont jusqu'à porter l'habit traditionnel local, au détriment de toute efficacité.

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

- choisir son univers: celui de son équipe ou si on est mercenaire, celui qu'on veut.
- lui trouver un nom et un costume
- lui choisir des compétences (4 points à dépenser)

L'ÉQUIPEMENT

Le port de crampons est interdit

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

LES ARMES:

Elles doivent être en bon état et convenablement rembourrées, en mousse, aussi bien sur les tranchants et les plats qu'au niveau du pommeau.

Les armes seront vérifiées par les arbitres: dangerosité, état et tailles. 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.

LES BOUCLERS

Ils doivent être intégralement en mousse afin d'éviter qu'un joueur ne se blesse en cas de collision. Les sangles ou poignées du bouclier ne doivent comporter aucune vis de fixation saillante ou non recouverte de mousse

LES COMPÉTENCES

LA LICENCE OFFICIELLE

Vous devez avoir votre Licence Officielle (fiche de personnage) avec vous (ou confiez la à votre coach, c'est à ça qu'il sert). Vos compétences doivent être validées par la fédé.

Si vous êtes un joueur débutant, vous avez 4 points de compétence.

Pour établir sa licence, rendez vous sur le site officiel du [Trollball de Pont-de-Barret](#).

Si votre personnage a déjà participé au Tournoi, vous pouvez y rapporter ses compétences précédentes et dépasser la limite de 4 pts en cochant la case appropriée.

Il faut que vous ayez conservé votre licence précédente, sinon attendez vous à des discussions intenses avec l'arbitre en chef.

On ne peut pas prendre deux fois la même compétence.

Pendant le tournoi, vous pourrez valider une nouvelle compétence pour la modique somme de 2500 PiOs par point de compétence, et après un dur entraînement au Centre de Formation Agréé.

Il y a **2 grands types de compétences**, de terrain qui ne s'appliquent que pendant les matchs et hors terrain qui s'appliquent le reste du temps.

Parmi les compétences de terrain, les rôles de joueurs vous donnent accès aux types de matériel que vous pouvez utiliser, aux formes de combat et de jeu que vous pourrez pratiquer.

Les compétences défensives vous aident à rester debout un peu plus longtemps pendant les phases défensives.

Comme toute compétition sportive du plus haut niveau, cet événement TrollBall organisé par la Fédéralistie va concentrer en ce haut lieu, le grand Stadium de Pont de Barret, tout le gratin de la discipline, même sûrement plus...

Le Grand Fédéraliste sera bien entendu présent pour partager en ces contrées l'esprit du TrollBall Fédéralistique, mais il ne viendra pas seul. Arbitres de haut vol, commentateurs sportifs et journalistes peut être quelques bienfaiteurs et investisseurs...

Aussi, afin de dépenser vos 4 points de compétence, vous avez aussi la possibilité de piocher dans les compétences hors terrain qui peuvent influencer grandement le match ou vos gains. Elles peuvent vous aider dans vos relations avec les PNJs ou fortement défavoriser vos adversaires.

A vous de voir.

LES COMPÉTENCES DE TERRAIN

LES RÔLES

Trollballeur - Joueur « normal »
Compétence être armé

gratuit

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.

Coach

coût :2 pts

Le coach est l'âme de l'équipe, son étincelle, son phare !! Il est l'entraîneur, l'organisateur, le cerveau.

C'est lui qui motive les troupes depuis le banc et surtout il peut, une fois par match ou par mi-temps, lancer le « super pouvoir d'équipe » !! En lien avec l'univers dont provient l'équipe il permet généralement de marquer avec force spectacle (sûrement des primes média en vue...).

Le pouvoir d'équipe est laissé libre mais doit être validé par l'organisation avant le début de la compétition (échange de mail ou lors du briefing).

Oui, enfin, cerveau, âme, toussa, je veux bien, mais c'est surtout celui qui obtient la thune, le pognon, la moulha, le grisbi, le vrai coeur du Trollball.

Parce que bon, faut pas oublier ce qui fait tourner la fédé, hein! Ils sont tous corrompus dans ce bouzin.

A bon entendeur, salut.

Omro Thalizum

Capitaine

1 pt

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 joue enfreignant cette règle pourra être sanctionné par l'arbitre.

Spécialiste

3 pts

Il dispose d'une arme longue de 160 cm maximum qu'il doit manier à 2 mains.

Les touches **doivent être armées** et **portées à deux mains** sinon elles ne sont pas comptabilisées.

Le joueur ne peut prendre le ballon s'il ne lâche pas son arme.

Soigneur

3 pts

Le soigneur est non armé, il peut porter la Ball, il peut marquer.

Il peut sortir des limites du terrain s'il ne porte pas la Ball

Il peut soigner les joueurs de son équipe s'il ne tient pas la Ball.

Il lui suffit de toucher le blessé de sa main et de prononcer une incantation de 12 syllabes.

Durant cette incantation le soigneur et le joueur blessé sont intouchables

Le joueur hors-combat est alors considéré comme complètement soigné peut repartir au combat en signalant son retour à la vie **en criant de manière intelligible « VIVANT ! »**.

Si 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 ne peut pas se soigner lui-même.

Défenseur

3 pts

Il dispose d'une arme à une main et d'un bouclier

Tailles Bouclier/Arme

Arme	Bouclier
1 main 110 cm	< 60 cm
90 cm max	61 à 70 cm
70 cm max	71 à 80 cm
50 cm max	81 à 90 cm

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

Vous ne pouvez en user que pour graviter autour de vous afin protéger les parties de votre corps visées par l'adversaire.

La prise de ballon n'est possible que s'il lâche son arme ou son bouclier, **que l'on ne récupère qu'à la prochaine remise en jeu.**

Il ne peut pas porter de coup avec son bouclier ni à l'adversaire ni à une arme ou n'importe quoi.

Les charges de bouclier sont interdites et soumises à sanction.

Virtuose

3 pts

Il dispose de deux armes à une main (110 cm max) dont la longueur totale cumulée ne peut excéder 180cm.

Il ne peut manipuler la Ball sans lâcher une arme, qu'il ne récupère qu'à la prochaine remise en jeu.

Tireur

2 pts

Il dispose d'une arme de jet rigide sans âme (hachette, clé à molette...). Cette arme de jet n'est utilisable qu'une fois par engagement.

L'arme de jet est parable. Si elle vous touche malgré votre parade ou qu'elle touche quelqu'un d'autre, le ou les KO sero comptabilisés.

Il peut également disposer d'une arme standard.

Il ne peut prendre le ballon s'il ne lâche pas une de ses armes qu'il ne récupère qu'à la prochaine remise en jeu.

Artilleur

3 pts

Il possède **un projectile sans âme** (rocher en latex, tonneau, enclume etc...)

- La taille du projectile ne doit pas trop excéder 60cm x 60 cm x 60cm.
- il doit le manier à 2 mains.
- Le joueur peut parer les autres armes avec son projectile.
- Elle ne peut pas servir d'arme de corps à corps.
- **L'artilleur doit 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 (KO et soin impossible) jusqu'à la prochaine remise jeu.
- Le coup se désamorce lorsque le projectile touche le sol. (pas de rebond)
- 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.
- Attention, il ne peut prendre le ballon que s'il lâche son projectile

LES COMPÉTENCES DE DÉFENSE

Brass de fer

2 pts

Le joueur porte **un bandeau de couleur voyante sur un bras**, ou un élément de costume qui indique clairement qu'il est protégé ou plus fort (armure, prothèse...)

Lorsqu'il est touché a un bras, il doit clairement annoncer « BRASS DE FER » et ignore ainsi le coup donné. Le prochain coup qu'il recevra sur les bras comptera.

Jambes d'acier

2 pts

Le joueur porte **un bandeau de couleur voyante sur une jambe** ou un élément de costume qui indique clairement qu'il est protégé ou plus fort (armure, prothèse...)

Lorsqu'il est touché à une jambe, il doit clairement annoncer « JAMBE D'ACIER » et ignore ainsi le coup donné. Le prochain coup qu'il recevra sur les jambes comptera.

Carreaux de chocolat

3 pts

Le joueur porte **un bandeau de couleur voyante autour de la taille** ou un élément de costume qui indique clairement qu'il est protégé ou plus fort (armure, prothèse...)

Lorsqu'il est touché et normalement KO, il doit clairement annoncer « CARREAUX DE CHOCOLAT » et ignore ainsi le coup donné. Le prochain coup qu'il recevra comptera.

LES COMPÉTENCES HORS TERRAIN

Pick-pocket

1 pts

Vous aurez 3 pinces à linge par jour que vous devrez pos discrètement proche de la poche du joueur que vous souhaitez voler Allez ensuite le signaler à un organisateur en lui précisant bi l'endroit (la poche) visé. Il ira discrètement chercher le résult de votre larcin et vous le transmettra On ne peut pas voler d'armes

Charmer / séduire

1 pts

Hors terrain et 3 fois dans la journée, vous pouvez charmer un aut joueur. Il faut pour cela passer au moins 5 minutes avec ce joueur annoncer « CHARME » Vous lui demanderez alors un petit service qu' ne pourra pas vous refuser s'il vous voit quand il effectue ce q vous lui avez demandé Attention on ne peut charmer qu'une seule fois le même joueur

Se faire mousser

1 pts

Hors terrain et 3 fois par jours, le joueur, accompagné de de complices peut doubler une récompense en se faisant mousser (ne p hésiter à en faire des caisses, surjouer)

Pom Pom

1 pts

Équipés de pompons et avec une petite chorégraphie, les PomP permettent à l'équipe de récupérer l'engagement en début match ou début de seconde période Si les deux équipes ont des PomPom les compétences s'annulent et choix à chifoumi pour l'engagement de début de match aura lieu com prévu par les règles

Remplaçant

Une feuille de match sera demandée pour accéder sur le terrain, par l'arbitre accesseur

Un remplacement de joueurs peut s'effectuer entre 2 joueurs d'une même équipe avant le début d'une manche et sous l'action du coach ou, à défaut, du capitaine.

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.

Un remplacement d'arme ou de joueur ne peut avoir lieu pendant l'engagement en cours. Lors d'un match, les joueurs remplaçants doivent se tenir sur le banc de touche de leur équipe.

Ils n'ont pas le droit d'être sur le terrain mais peuvent communiquer avec eux

Les supporters

Les équipes pourront trouver des supporters, depuis les visiteurs ou même des membres d'autres équipes.

Une équipe peut avoir des supporters en fonction des ses points de renommée. 1 point de renommée donne droit à 1 supporter.

Les points seront distribués aux joueurs en fonction de leurs résultats ou d'actions spécifiques.

Les équipes devront donner un signe distinctif (casquette écharpe, maquillage,) à leurs supporters.

Les supporters ainsi convertis pourront aller au club des supporte pour acheter différentes choses.

Le Trollball a manifestement développé l'imagination des forgerons bricoleurs en tout genre. Les normes imposées sont très vagues, chaque tournoi réserve son lot de surprise et d'innovation.

Les armes les plus originales, souvent inefficaces, sont très appréciées par les spectateurs.

Suite à quelques abus, la règle veut qu'aucune arme utilisée ne soit plus grande que le terrain

Les armes de poing, de tir et autres machines de guerre les plus improbables ont été utilisées. Elles sont parfois tolérées, car elle représentent souvent plus un danger pour les utilisateurs que pour leurs adversaires.

Cette innovation se retrouve dans les évolutions du Jeu aussi bien dans ses formes que dans ses règles.

Cette année la fédération semble mettre l'accent sur la participation tout azimuth des joueurs et même du public aux instances du tournoi.

Attitude positive et signe d'une évolution interne forte de la fédé ou juste délire alcoolisé ? Nul ne le sait mais on n'oublie pas que ce qui semble être la philosophie directrice de la fédé est

«Rhâââ, Bah! Qu'est-ce qui peut mal se passer?»

DÉROULEMENT D'UN MATCH

LE TERRAIN

Le terrain est un rectangle d'environ 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'1m50-2m, en triangle, qui part des coins du terrain et au centre de cet zone d'en-but, au fond, se trouve un panier.

Seuls les joueurs (actifs) et le personnel de la Fédération peuvent se trouver sur le terrain.

Les tentatives de match sur terrain rond n'ayant pas été concluantes, l'idée a vite été abandonnée.

Beaucoup de joueurs n'aiment pas courir, et le terrain se doit de pas être trop grand. En effet, de nombreuses équipes semblent avoir développé des tactiques basées sur la lenteur, dont la célèbre "charmolle", très pratiquée de nos jours.

LA BALL

Le Trollball se pratique avec une tête de troll en mousse et latex ou tout autre objet pouvant faire office de ballon sécuritaire (ball ovale avec piques en mousse et latex, tête de masse d'arme, poulet etc...). .

Il appartient à l'arbitre de vérifier la qualité et sécurité du matériel de jeu avant le match

DÉBUT DE MATCH ET MISE EN JEU

L'équipe qui engage se place dans sa moitié de terrain, ballon posé au sol au centre du terrain, l'arbitre donne un signal et dès que ballon quitte le sol, l'engagement est effectif.

L'équipe qui marque ramène le ballon au centre du terrain, et va placer rapidement dans sa zone d'en but, elle ne pourra sortir qu'à l'engagement.

Attention, si le ballon n'est pas ramené ou que l'équipe traîne trop à rejoindre son en-but, l'équipe perd un point.

COMBAT

C'est un sport, c'est un combat, mais c'est avant tout un jeu. De belles actions et du fair-play sont indispensables au plaisir de tous.

Un joueur touché par une arme est hors-combat (KO) et mettra au moins un genou à terre, en tenant son arme au dessus de sa tête afin de ne blesser personne et de ne pas gêner le déroulement du match.

A la fin de chaque point marqué, les joueurs hors-combat reviennent en jeu.

Attention certaines compétences permettant d'ignorer certains coups et doivent être annoncées pour agir.

LES TOUCHES

- Lorsqu'un joueur se fait toucher par un adversaire ou un membre de son équipe, le joueur est considéré comme KO (sauf compétence annoncée clairement).
- Les coups à la tête, aux parties sensibles et les coups d'estoc (avec la pointe de l'arme en piqué) sont strictement interdits (sauf exceptions qui seront précisées)
- En cas de touche à la tête, les deux joueurs sont KO et si coup volontaire ou mise en danger volontaire, une sanction supplémentaire sera appliquée.
- Il est interdit de simuler un KO
- Tout joueur mettant genou à terre et s'arrêtant de jouer se considéré comme KO
- Tout avertissement de type « touché » de la part d'un adversaire est irrecevable et pourra être passible de sanction
- Toutefois, **si vous voyez un joueur ne pas prendre 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 aucun cas au joueur de décider si son adversaire a été touché
- Il y a coup simultané, lorsque 2 joueurs se touchent « en même temps », ou dans un laps de temps suffisamment rapide pour qu'il soit pas sujet à contestation
- Il y a **Coup Réflexe quand la touche a lieu après avoir été touché.** Ce n'est pas considéré comme un coup simultané l'arbitre vigilant vous considérera comme KO tandis que vot adversaire sera considéré vivant.
- L'abus de Coups Réflexes fera l'objet de sanction de la part de l'arbitre

MANIEMENT DU BALLON

- la Ball ne peut être tenu qu'en main. La main doit être vide.
- La passe doit être faite à la main.
- La Ball peut être touchée par toutes les parties du corps
- On peut utiliser ballon pour parer les coups.
- KO on lâche immédiatement la Ball.

On ne peut pas:

- arracher le ballon de la main de son adversaire
- dissimuler le ballon sous ses vêtements
- se coucher sur le ballon
- lancer le ballon sur s adversaire
- frapper l'adversaire avec
- tirer au pied
- tenir autre chose avec la main qui tient la Ball
- faire de l'anti jeu avec la Ball (ex: Lambiner pour faire perdre du temps à l'autre équipe)

SORTIES DE TERRAIN

La pose d'un pied d'un joueur hors des limites du terrain aboutit à son KO immédiat ET il ne peut pas être soigné.

Lorsque la balle sort du terrain, l'arbitre stoppe le déroulement match le temps pour que la balle soit remise en jeu à l'endroit où elle est initialement sortie.

Ces temps d'arrêt comptent dans le temps de match, il faut donc les jouer rapidement.

LES POINTS

L'objectif est de marquer un maximum de points sur la durée d'un match.

Chaque point marqué par un joueur lui rapportera individuellement des PiOs.

Chaque partie rapportera des PiOs à l'équipe vainqueur.

DEUX FAÇONS DE MARQUER DES POINTS :

- Si le ballon est déposé dans le panier situé au centre de la zone d'en-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 1 point.

FIN DE MI-TEMPS ET FIN DE PARTIE

Lorsque la mi-temps ou la fin de partie est sifflée, le jeu s'arrête L'équipe victorieuse est celle ayant le plus haut score.

DURÉE DU MATCH

Les matchs d'une durée globale d'environ 16 minutes, sont composés de 2 mi-temps de 7 minutes .

À la mi-temps, les équip intervertissent la partie du terrain qu'elles occupaient.

Une pause de 4-5 minutes sera effectuée entre chaque mi-temps

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

Seuls les temps morts réclamés par l'arbitre, les capitaines ou l coachs seront décomptés du chronomètre.

A ce temps, vont se rajouter, les interruptions de jeu, les super Pahoueurs d'équipes, les euphories collectives lors du marquage d' panier, les photos, les commentaires, les envahissements de terrain durement réprimés... bref... le match de 20 minutes peut facileme en durer 45 ou 60...

ARBITRAGE

ARBITRES ET ARBITRES-ASSISTANT

Ils sont censés faire respecter les règles sur le terrain, mais nul n'ignore que le Trollball est gangréné par la corruption. On constate d'ailleurs qu'il y a de plus en plus d'arbitres sur les terrains, et ce n'est pas sans raison. Les organisateurs, presque tous arbitres eux-mêmes, affirment que c'est pour limiter les coups bas ou le berserking.

Mais tout le monde sait qu'ils sont motivés par les pots-de-vin de plus en plus importants, versés par les équipes n'ayant trouvé aucun autre moyen de gagner.

ANNONCE OFFICIELLE FÉDÉRATIVE

Une école d'arbitrage va voir le jour cette année.

Grâce à elle, les arbitres pourront être assités pendant les matchs et qui sait, peut être que nous verrons des vocations apparaître. Cela permettra aussi d'arrondir les fins de mois de certains joueurs.

Au programme:

- statut de stagiaires
- évolution possible vers contractuels de la fédéralistie
- paiement de prestations

Pour l'instant, elle aura lieu au Centre de Formation Agréé.

La menace physique est aussi très largement utilisée pour gagner un arbitre à sa cause

Chaque match sera encadré par :

- Un arbitre assesseur qui enregistrera les feuilles de match d'équipes à l'entrée sur le terrain et qui notera les scores annoncé par l'arbitre
- Un arbitre qui lancera le début et la fin de chaque match, la mi-temps et les arrêts de jeu.
- Il est également possible qu'il annonce le début de chaque engagement.

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 celles-ci si plusieurs arbitres l'assistent.

Quand l'arbitre siffle une faute, toute action est bloquée.

On s'arrête et on se remet là où l'on se trouvait au moment sifflement.

L'arbitre pourra utiliser des cartons de couleur ainsi que des signes de fautes pour signaler aux joueurs et à l'arbitre assesseur qui notera sur la feuille de match les fautes.

- Carton jaune pour les fautes mineures, avertissements

- Carton rouge pour les expulsions (associé à un nombre de remises jeu)
- Carton vert pour signaler que la faute signalée n'en est pas une (par exemple après discussion avec les capitaines et une éventuelle corruption)

L'arbitre peut être suppléé par des 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.

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.

Toute décision remise cause partiellement ou en totalité par un capitaine d'équipe à l'arbitre doit être réglée immédiatement et sans perdre de temps.

L'abus de remises en cause des décisions par les capitaines pourra faire l'objet de sanctions.

FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS

Elles donneront lieu à des amendes en PiOs tarifées !

LES FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS PASSIBLES D'AVERTISSEMENT OU D'EXCLUSION TEMPORAIRE :

Elles sont sanctionnées à fin de l'engagement sauf arrêt de jeu spontané ou blessure.

- 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

LES FAUTES SUIVANTES SONT PASSIBLES D'UNE EXCLUSION TEMPORAIRE À DÉFINITIVE DU MATCH :

L'arrêt du jeu est immédiat.

- 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 antisport
- Le joueur tient des propos ou des gestes blessants, injurieux et/ grossiers
- Le joueur reçoit une nouvelle exclusion temporaire dans le même match

LES SANCTIONS SONT DÉFINIES COMME SUIT :

L'avertissement oral ou carton jaune :

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 ou carton rouge :

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 temporaire 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 l'arbitre à l'exclusion d'autres matchs de la même session de jeu ou du même entraînement.

RÈGLES DU TROLLBALL

1

AVERTISSEMENT 1

LES JOUEURS 2

Composition des équipes en match : 2

Création d'un personnage 2

L'équipement 2

Les compétences 2

DÉROULEMENT D'UN MATCH 6

Le terrain 6

La ball 6

Début de match et mise en jeu 6

Combat 6

Maniement du ballon 7

Sorties de terrain 7

Les points 7

Fin de mi-temps et fin de partie 7

Durée du match 7

ARBITRAGE 8

Arbitres et Arbitres-Assistant 8

Fautes et comportements antisportifs 9

Les sanctions sont définies comme suit : 9

2025@PONT-DE-BARRET TTBDTdJAPdB.V3.1

- Mise en Page: Omro Thalizum
- Sous les auspices des [Tours de Jeux](#).