Annexe G
TOURNOI TROLLBALL - Grande bataille 1023

RÈGLEMENTATION

Inscriptions

- Les inscriptions se font obligatoirement à l'avance, avant le tournoi, par le biais du formulaire en ligne sur le site web.

Composition d'une équipe

- Une équipe est composée entre 7 et 10 trolleurs, de 2 guérisseurs et maximum 4 réservistes. Il n'y a aucune restriction concernant le rôle d'un joueur. Il peut être trolleur ou guérisseur. Cependant, le changement ne peut pas se faire à n'importe quel moment, un temps-mort doit être demandé ou le faire lors de la mi-temps et le changement doit être mentionné aux commissaires;
- Un temps-mort par demi. Seule exception : si un joueur se blesse durant un match, il peut être remplacé par un nouveau joueur. À ce moment, le joueur blessé sera remplacé de manière permanente et ne pourra pas réintégrer l'équipe pour le match en cours.
- Il faut un minimum de 9 joueurs (7 trolleurs, 2 guérisseurs) pour qu'une équipe puisse s'inscrire au tournoi;
- En aucun cas une équipe ne peut avoir plus de 16 joueurs inscrits sur sa fiche et seulement 12 joueurs jouent à la fois;
- Une substitution de joueur pendant une partie n'est possible qu'en cas de blessure, lors d'un temps-mort ou à la mi-temps. Une substitution de joueur entre 2 parties est permise, tant qu'il n'y a pas plus de 16 joueurs sur la fiche d'inscription.

Chaque équipe se nomme un capitaine. Son rôle consiste à :

- Mettre à jour sa fiche de joueurs tout au long du tournoi.
- Communiquer les besoins/demandes de son équipe au comité trollball en place.
- S'assurer en tout temps que les numéros de ses joueurs sont visibles pour les arbitres (faites les gros SVP!)
- Faire régner l'esprit d'équipe et le fairplay dans son équipe.

Chaque équipe peut avoir un entraîneur (coach) de joutes. Son rôle consiste à :

- Faire respecter la réglementation en vigueur et la maîtriser.
- Veillez à ce que son équipe ait le moins de pénalités possible.
- Retirer les épées du jeu quand une ou des pénalités sont annoncées à ses joueurs.
- Faire régner l'esprit d'équipe et le fairplay dans son équipe.

Demandes des Commissaires

- Toutes questions et demandes au comité doivent être communiquées soit avant une joute, à la mi-temps ou à la fin.

Annexe G
TOURNOI TROLLBALL - Grande bataille 1023

Déroulement du jeu

- Le terrain mesure 27 m x 15 m (90 pi x 50 pi) entouré d'un couloir de 1 m (4 pi) pour les guérisseurs. L'entrée des remplaçants mesure 2,5 m (8 pi). (Les distances en mètres ont été arrondies).
- Les 2 capitaines qui s'affrontent peuvent tirer au sort pour le choix du côté de terrain s'ils le désirent.
- Les parties durent 20 minutes (2 manches de 10 minutes), en plus d'une pause de 3 minutes pour le changement de côté.
- L'objectif est de déposer la tête de troll dans le baril de l'équipe adverse. L'équipe accumulant le plus de points gagne.
- Il y a un maximum de 5 trolleurs par équipe présents sur le terrain, un minimum de 2 trolleurs dans la zone de remplacement et 2 guérisseurs de chaque côté. Il faut 9 joueurs au minimum pour constituer une équipe.
- Les trolleurs sont armés d'une épée homologuée par les spécialistes de l'homologation, de 112 cm (44 po) maximum. Il y a 5 épées par équipe. Ces dernières doivent être vérifiées par les arbitres avant le début du tournoi. Prévoyez des épées homologuées de rechange en cas de bris.
- Au début de chaque mise en jeu, la tête de troll est placée sur la ligne au centre du terrain. Les 2 équipes doivent se trouver derrière leur ligne de but respective et attendre le coup de sifflet du départ.
- Lors d'un échange, seuls les guérisseurs ont le droit de circuler derrière les barils, entre les 2 zones des remplaçants.

Les trolleurs

- La tête de Troll ne peut être touchée qu'avec les mains, et non avec l'arme ou avec les pieds. Seule exception: si un trolleur a la tête en main, celle-ci est considérée comme le prolongement de son corps. Lorsqu'elle est touchée par un coup d'épée, le trolleur meurt. La tête ne peut pas être lancée. La passe à un autre trolleur se fait donc de main à main.
- Une touche sur n'importe quelles parties du corps, à l'exception d'au-dessus des épaules, met le joueur en état de mort. Portez une attention particulière aux touches aux mains, doigts, poignets, pieds et vêtements.
- La tête des joueurs ne compte pas au trollball et ne doit pas être visée. Tous les coups au-dessus des épaules sont interdits au trollball (gorge, nuque, tête, visage). Le joueur qui DONNE accidentellement un coup au-dessus des épaules NE MEURT PAS. Il recevra cependant un avertissement ou une pénalité à la fin du point.
- Le joueur qui REÇOIT un coup au-dessus des épaules NE MEURT PAS non plus. En revanche, il peut faire le choix de mourir s'il ne se sent pas capable de continuer à jouer.
- Les touches simultanées : Toutes les touches (excepté au-dessus des épaules) comptent au trollball. On demande à tous de faire preuve de fairplay et de ne pas donner de coup après avoir été touché.
- Cependant, une telle touche doit être comptée comme valable. Il appartient aux arbitres de relever un joueur tué injustement, selon leur bon jugement.
- Un joueur surpris à donner des coups après avoir été touché recevra une pénalité.
- Encore une fois, le fairplay est la règle #1 du trollball. Un joueur qui juge que son coup ne devrait pas être compté par son adversaire (par exemple lors d'une touche pas tout- à-fait- simultanée) est encouragé à signaler à son adversaire de se relever.
- L'adversaire qui est relevé de cette façon doit crier « Vivant! » avant de pouvoir repasser à l'offensive.

Annexe G
TOURNOI TROLLBALL - Grande bataille 1023

- Les trolleurs remplaçants en attente derrière leur ligne ne peuvent entrer à nouveau sur le terrain que si l'un de leurs guérisseurs leur remet une épée.
- Lorsqu'un trolleur marque un but il se doit de ramener la tête de troll au centre du terrain et la placer correctement sur la ligne centrale. Il annonce son but aux statisticiens en montrant son numéro de joueur ou il se nomme. Si un joueur manque à ces 2 consignes, il sera passible d'une sanction pour avoir ralenti le jeu. Après chaque point, les joueurs reviennent à la vie.
- Seul un arbitre peut décider de la validité d'un but en sifflant ou, au besoin, reprendre la tête de troll dans le fond du baril et la remettre en jeu quand le but n'est pas valide. L'arbitre doit remettre le but en place dès que possible sans gêner le jeu en cours. Dans le cas où le but est tombé ou déplacé, et que l'arbitre ne peut pas intervenir, le joueur peut remettre la tête à l'emplacement où le but se trouvait au départ (qui sera marqué au besoin par l'arbitre).

La mort

- Un joueur mort s'agenouille immédiatement, retourne son épée et la tient près de son épaule. Il est permis de faire un pivot en direction de la ligne de fond et non en direction du guérisseur.
- Un joueur ne peut pas commencer à se placer en position de mort et ensuite changer d'idée, peu importe la raison, sauf si le joueur adverse (qui l'a tué) le lui dit clairement ou par l'intervention d'un arbitre.
- Le joueur mort ne peut plus rien faire. Il s'agenouille à l'endroit où il a été touché et il attend que l'un de ses guérisseurs vienne chercher son épée pour le ramener à la vie. S'il avait la tête de troll en main, il ne fait que la déposer à côté de lui, sans la lancer ni la cacher. Un joueur mort peut également recevoir un avertissement et/ ou une pénalité si nécessaire.
- Un joueur qui sort du terrain ou met le pied sur une ligne meurt. Il se met à genoux à son point de sortie (un pied et l'épée à l'intérieur).
- Dans le cas où un joueur sort du terrain complètement (à cause de son élan), il meurt à la seconde qu'il a touché ou traversé la ligne. Le joueur doit revenir à l'intérieur du terrain (un pied et l'épée à l'intérieur des lignes du terrain) pour permettre à son guérisseur de venir chercher l'épée.
- Le joueur mort, une fois son épée prise par son guérisseur doit sortir du terrain et rejoindre une des zones de remplaçants de son équipe, ceci, sans gêner la circulation des joueurs autour.

Annexe G
TOURNOI TROLLBALL - Grande bataille 1023

Les guérisseurs

- Les guérisseurs ramassent les épées des trolleurs morts sur le terrain et les rapportent aux joueurs remplaçants, dans les zones de remplacements (zones délimitées aux 4 coins du terrain). Les guérisseurs peuvent courir, entrer et sortir, tout autour du terrain.
- Les guérisseurs ne peuvent transporter qu'une seule épée à la fois et ne peuvent pas toucher à la tête de trollball.
- Il est permis de nuire aux déplacements d'un guérisseur, tant qu'il n'y a pas de contact physique.
- Pour guérir, le guérisseur doit obligatoirement mettre un pied en jeu pour récupérer une épée. Une guérison est comptabilisée dans les statistiques à chaque fois qu'il y a une remise d'épée à un remplaçant.
- Les guérisseurs ne peuvent pas guérir un trolleur qui se trouve complètement à l'extérieur des limites du terrain.
- La mort d'un guérisseur se fait de la même façon que celle d'un trolleur. Les épées transportées par les guérisseurs comptent si elles sont touchées par un joueur adverse. Un guérisseur qui se fait toucher s'agenouille à l'endroit où il a reçu sa touche et attend le point suivant pour revenir au jeu.
- Un guérisseur meurt s'il reçoit une touche valide lorsqu'il est considéré comme étant en jeu. S'il se trouve hors des lignes qui délimitent le terrain, il est considéré comme étant hors-jeu. Exemple: un guérisseur avec tout son corps à l'extérieur du terrain et un pied sur la ligne est considéré comme étant en sécurité. Les lignes du terrain sont considérées hors-jeu.
- Les guérisseurs ne peuvent pas lancer les épées aux joueurs remplaçants.
- Un guérisseur vivant peut aller chercher l'épée tenue par un guérisseur mort et la ramener à un trolleur remplaçant, mais cela ne ramène pas le guérisseur mort à la vie, il doit donc rester agenouillé à l'endroit où il est mort.
- Si une équipe perd ses 2 guérisseurs, elle ne peut plus guérir ses morts pour le point en cours. Peu importe l'équipe faisant le but, ce dernier est comptabilisé, le match continue et les guérisseurs reviennent à la vie.
- L'équipe ayant réussi à tuer les 2 guérisseurs adverses se mérite 5 points supplémentaires.

Équipement

- Armes autorisées; toute épée à une main (112 cm/44 po maximum) qui a été homologuée, avec ou sans garde.
- La largeur des gardes des épées de trollball est limitée à 15 cm (6 po) au point le plus large de la garde. La longueur de la garde n'est pas limitée.
- Les armures et les boucliers ne sont pas autorisés. Le costume décorum est de rigueur.
- Les souliers à crampons ne sont pas permis. Les souliers à semelle pour terrain de turf ou soccer intérieur seront autorisés ou des souliers sans crampons à semelles plates. Être nu pied est autorisé.
- Nous aimerions également rappeler que, bien que les souliers de sport soient permis au trollball pour des raisons de sécurité, un standard de décorum doit tout de même être respecté: favorisez les souliers bruns, noirs ou gris; évitez les marques de commerce très voyantes et les couleurs vives.
- Par mesure de sécurité, tous les joueurs qui portent des souliers devront montrer ceux-ci à un arbitre ou un commissaire avant le début de leur premier match du tournoi afin de confirmer que ceux-ci respectent la réglementation.

Annexe G
TOURNOI TROLLBALL - Grande bataille 1023

Numéros

- Chaque joueur doit se présenter avec un numéro de joueur visible (GROS ET FONCÉ) à chaque match.
- Les crayons de maquillage ne seront pas fournis par le comité trollball : chaque équipe doit donc prévoir avoir les siens.

AVERTISSEMENTS / PÉNALITÉS

Principes de base

- Les pénalités et avertissements peuvent être attribués à un joueur en particulier, à une équipe en général, ou aux 2 équipes selon le cas, à la discrétion des arbitres et commissaires. Soyez indulgents, il n'est pas toujours possible de voir le numéro du joueur fautif. Rappelez- vous que l'erreur est humaine, que les arbitres sont les mieux placés pour voir les fautes et qu'ils ont pour principe de ne jamais donner une sanction pour une faute qu'ils ne sont pas certains d'avoir vue.
- Si une faute devient récurrente durant un même match, l'arbitre en chef peut faire un avertissement général aux 2 équipes pour les sensibiliser.
- 3 avertissements = Une pénalité (tous types d'avertissements confondus).
- 3 pénalités, même joueur, même un match = Expulsion. Tous types de pénalités confondus.
- La pénalité de base est la perte d'une épée au point suivant.
- Toute forme de violence physique ou verbale mènera à l'expulsion immédiate du joueur fautif du tournoi, sans possibilité de le réintégrer par la suite. Des conséquences plus graves peuvent s'appliquer selon le cas.

Contester l'arbitrage

- Pénalité - Le jugement des arbitres est sans appel. Ni les joueurs, ni les capitaines d'équipe, ni les entraîneurs, ni la foule ne peuvent contester leurs décisions. Au besoin, les arbitres peuvent demander à consulter certains joueurs par rapport à une situation qui demande à être clarifiée.

Frapper après la mort

- Pénalité - Attention, cette pénalité diffère de celle de coup ignoré. Dans ce cas-ci, le joueur a été touché, il n'ignore pas le coup, mais il profite de la règle des coups simultanés pour tuer un ou plusieurs adversaires avant de mourir lui-même. On ne s'attend pas à ce que les joueurs arrêtent leur coup en plein élan, mais il est en revanche inacceptable de faire une nouvelle frappe ou d'agiter son épée pour toucher les adversaires après avoir été soi-même touché.

Annexe G
TOURNOI TROLLBALL - Grande bataille 1023

Coup ignoré

- Pénalité - Un joueur qui ignore une touche se fera immédiatement coucher par un arbitre et recevra une pénalité à la fin du point.
- Les arbitres se réservent également le droit de relever un ou des joueurs qui auraient été tués par un joueur ayant ignoré une touche.
- Attention: si l'équipe du trolleur ayant ignoré le coup marque un point, celui-ci sera annulé en plus de recevoir la pénalité. Ceci est également valide concernant les 5 points pour avoir tué les 2 guérisseurs.

Joueur en trop

- Pénalité - Il doit y avoir, en tout temps, un maximum de 5 trolleurs et 2 guérisseurs par équipe en jeu. S'il y a trop de joueurs (souvent à cause d'une pénalité non respectée) le point sera arrêté et recommencé, en appliquant cette fois la pénalité de joueur en trop.

Conduite antisportive

- Avertissement ou pénalité selon le cas - Cette avertissement peut être donnée pour plusieurs raisons, par exemple à un joueur qui met délibérément sa tête devant les épées des adversaires pour que ceux-ci obtiennent des pénalités.

Contact physique

- Avertissement ou pénalité selon le cas - Plusieurs comportements peuvent mener à un contact physique, par exemple une charge, un saut mal contrôlé, une glissade dangereuse, etc. On pénalise cependant le résultat, soit le contact physique, et non la cause. Retard de jeu Avertissement - Plusieurs comportements peuvent mener à un retard de jeu. Par exemple, un cabotinage excessif, une équipe qui arrive en retard à son match, les joueurs d'une équipe qui prennent trop de temps à revenir derrière leur ligne de départ après un point, un joueur qui omet de ramener la tête au centre du terrain après un but (ou qui la replace mal), qui ne donne pas son numéro aux statisticiens, etc.

Annexe G
TOURNOI TROLLBALL - Grande bataille 1023

Frapper les morts

- Avertissement - Évitez de frapper les joueurs déjà morts. C'est un comportement désagréable qui cause des tensions entre les joueurs. Coup au-dessus des épaules (tête, visage, gorge, nuque, etc)
- Avertissement ou pénalité selon le cas - Tous les coups au-dessus des épaules sont interdits au trollball (gorge, nuque, tête, visage). Le joueur qui DONNE accidentellement un coup au-dessus des épaules NE MEURT PAS. Il recevra cependant un avertissement à la fin du point. Le joueur qui REÇOIT un coup au- dessus des épaules NE MEURT PAS non plus. En revanche, il peut faire le choix de mourir s'il ne se sent pas capable de continuer à jouer. Le coup au-dessus des épaules peut être jumelé avec une autre faute dépendant de la force et de la hauteur du coup (par exemple: coup excessif).
- Précision
    - Un joueur qui reçoit un coup au-dessus des épaules QUI SE POURSUIT sur une partie valide de son corps (épaule, bras, torse, etc.) se doit de compter ce coup et de s'asseoir.

Ligne de départ

- Avertissement - Exemple d'infraction : partir avec un pied devant la ligne de départ.

Tendre l'épée au guérisseur

- Avertissement - Gardez en tête qu'il est permis, pour des raisons de sécurité, à un joueur mort de faire un pivot en direction DE LA LIGNE DE FOND. Il est en revanche interdit de tendre l'épée vers un guérisseur.

Les morts ne parlent pas

- Avertissement - Les morts ne parlent pas, n'encouragent pas, ne donnent pas de conseils ou d'avertissements à leur équipe, ne critiquent pas les joueurs adverses ou les décisions des arbitres. Ils sont morts.

Abîmer le matériel de jeu

- Avertissement - Il est interdit de volontairement frapper la tête de troll, de la lancer, de la botter, etc.s.
- Comme l'épée qu'un guérisseur lorsqu'il la rapporte, celle-ci est considérée comme le prolongement de son corps. Lorsqu'elle est touchée par un coup d'épée, le trolleur avec la tête en main ou le guérisseur avec l'épée en main meurt.