

# Le BloodBall

Le BloodBall se veut un divertissement sportif et de roleplay pour tout public. Nous insistons sur le fait que ce sport se pratique principalement dans un esprit de roleplay, afin que tout un chacun, des joueurs au public, puisse s'amuser. Il ne s'agit pas véritablement d'une compétition sportive, mais d'un jeu de rôle qui simule un sport. Nous demandons donc aux joueurs, au public et aux arbitres de se donner à fond pour rentrer dans l'esprit du BloodBall, et de tâcher d'y intégrer un maximum de rôle play (un bon roleplay pouvant vous rapporter de l'expérience au même titre qu'une victoire).

## **Règles Time Out et sécurité.**

Un Gardien ou l'arbitre est à tout moment autorisé à obliger un joueur de retirer tout ou partie de son armure ou tout autre accessoire s'il estime que cela présente un danger, pour lui ou pour les autres.

Chaque participant à un match de BloodBall (joueurs, arbitre, coach, hooligans sur le terrain...) est muni d'une ceinture à laquelle sont accrochés trois foulards (un de chaque côté et un à l'arrière).

**Ceux-ci doivent être facilement arrachables par un autre joueur.**

Quand un joueur arrache un foulard, il doit CRIER à haute et intelligible voix « **TOUCHE !** » s'il ne le fait pas, l'arbitre pourra siffler une faute.

Le foulard ainsi décroché doit être lâché au sol près du joueur auquel il a été arraché.

Un joueur qui se fait arracher un foulard doit jouer le contact (simuler un tackle, un plaquage, un coup de coude vicieux, etc...) en tombant au sol.

**Ce joueur doit impérativement raccrocher son foulard à la ceinture en se relevant.**

Nous insistons lourdement sur le fait que le BloodBall requiert de la maturité et de la prudence de la part des participants. **À aucun moment de véritables coups ou des contacts physiques** ne sont échangés entre les protagonistes !

Toute personne sans ceinture de foulards qui se fait toucher par un joueur **sur le terrain de BloodBall** est systématiquement considérée comme KO (il n'était pas prêt physiquement, tackle de joueur trop violent pour lui), et doit tomber au sol, et être réveillé par un tiers.

**Les règles du Jeu de Ragnarok restent applicables tout le long du match.**

Mais les règles de plaquage avec les foulards prédominent sur la bagarre ou sur une simulation de combat. Ce qui n'empêche pas un joueur de succomber à un coup de lame mal placé.

**Un gardien est indispensable pour permettre une bonne sécurité lors d'un match.**

NB : Les règles inhérentes au Bloodball ne s'appliquent QUE durant les matchs et QUE sur le terrain de Bloodball !