



Livre 5
Bloodball
(SUPPORTE TON
EQUIIIIIPE)

Edition 2026

Pour toute question, merci de contacter la cellule règles de Ragnarok
Ragnarok.regles@gmail.com

Editeur Responsable :

Ragnarok ASBL, rue de la station 51 – 4560 Terwagne

Livre 5 : Bloodball

Le BloodBall se veut un divertissement sportif et de roleplay pour tout public. Nous insistons sur le fait que ce sport se pratique dans un esprit de roleplay. 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 spectacle roleplay.

Vous trouverez en seconde partie de ce livre les règles time in, sous la forme d'un document écrit par la Fédération des Arènes de Tanak (autrement appelée « la FAT »)

Partie 1 : Règles Time Out

- Un Spectre ou l'arbitre est à tout moment autorisé à obliger un joueur de retirer tout élément de costume dont il estime que cela présente un danger, pour lui ou pour les autres.
- Chaque participant à un match de BloodBall 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 (velcro ou simplement glissé sous la ceinture sans nœud).
- Quand un joueur arrache un foulard, il **doit** CRIER à haute et intelligible voix « **TOUCHE !** » sans quoi, l'arbitre pourra siffler une faute. Le foulard ainsi décroché doit être lâché **IMMÉDIATEMENT** 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 **AVANT** de se relever.
- Un joueur qui serait touché par une arme de jet **doit** tomber au sol, comme si on lui avait arraché un foulard.
- Les règles de plaquage avec les foulards s'appliquent même pendant une bagarre ou une simulation de combat.
- Une monstruosité (déclarée comme tel par un Spectre ou PNJ dédié) "frappe" à **KO**. Il faut lui enlever les **5** foulards qu'elle porte pour la mettre au sol. Les foulards enlevés ne peuvent pas être remis. Une fois mise au sol, elle est sortie du terrain.
- Les joueurs de Bloodball équipés d'une ceinture de foulard peuvent annoncer **KO** à tout intrus sur le terrain qui n'en porte pas, en touchant l'intrus. (Celui-ci n'était pas prêt physiquement, tackle de joueur trop violent pour lui), il doit tomber au sol, et être réveillé par un tiers.
- Les règles du jeu de Ragnarok restent applicables tout le long du match.
- 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 !
- Un Spectre ou PNJ dédié 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 !**



règles continentales homologuées par la F.A.T.

Partie 2 : Règles Time In

Nombreuses sont les régions qui ont leur propre version du BloodBall.

Chacune avec ses spécificités traditionnelles, ses règles particulières et ses exceptions culturelles. Mais dans ce document notre chère Fédération des Arènes de Tanak va se concentrer sur ce que ces pratiques du noble sport ont en commun. Notre but étant d'informer correctement les sportifs et supporters des règles continentales qui sont d'application dans chacune des arènes affiliées.

Constitution d'une équipe:

- Les participants doivent avoir passé un examen médical afin d'obtenir la patente d'Artiste de Violence nécessaire à toute pratique dans les arènes affiliées.
- Une équipe ne peut participer que si son coach est détenteur d'une licence agréée de la F.A.T.
- En fonction des accords entre les équipes et l'Arbitre, celles-ci peuvent être constituées d'entre 5 et 12 joueurs sur le terrain.

Règles d'un match:

- Au coup d'envoi, la balle est placée au centre du terrain (parfois lancée par l'arbitre parfois posée). Chaque équipe, accolée à la barrière de son côté du terrain, ne peut démarrer qu'au coup de sifflet.
- La balle ne peut pas être frappée du pied, elle ne peut qu'être tenue ou lancée.
- Un joueur tenant la balle doit la poser dans la zone d'en but de l'équipe adverse pour marquer un point.
- La violence est permise contre ceux qui portent la balle, s'apprêtent à la recevoir via une passe ou s'ils attaquent eux même un autres joueurs. Les autres actes de violences pourront être sanctionnés par l'Arbitre.
- En dehors du matériel de l'équipe de sécurité de la F.A.T. et de l'arbitre, toutes les armes sont interdites sur le terrain.
- Si la balle sort du terrain, c'est l'arbitre qui décide, en fonction des conditions, de l'endroit et de la méthode de la remise en jeu.
- Un match dure traditionnellement entre 20 et 30 minutes séparées par une mi- temps lors de laquelle les équipes changent de côté du terrain.
- Le nombre de joueurs d'une même équipe sur le terrain ne peut pas dépasser celui convenu à l'avant-match.
- L'arbitre licencié de la F.A.T. garde en tout temps, toute autorité sur les décisions de déroulement du match, de sanction et de comptage des scores.
- A la fin du match, en fonction du score, l'arbitre déclare vainqueur l'équipe qui a marqué le plus de points. Une égalité réclame une prolongation par une "balle de match".

Culture du Bloodball:

Les règles officielles énoncés ci-dessus ne couvrent pas l'entièreté de ce qu'est un match de Bloodball. Il est largement reconnu par la F.A.T. que le véritable sel du noble-sport doit beaucoup à la participation de son public. La plupart des équipes étant accompagnées de leurs supporters, fans endurcis et autres hooligans, qui sont souvent considérés comme une part non officielle de l'équipe elle-même. Il est courant que ceux-ci participent à leur manière à la ferveur sportive via des lancers de projectiles, des invectives ou même en s'attaquent aux joueurs adverses restés sur le banc ou déjà blessés. Afin de ne pas effacer cette part de la culture du Bloodball mais de s'assurer malgré tout que des débordements n'entraînent pas l'annulation d'un match ou des dégâts aux structures, la F.A.T. met en place une équipe de sécurité dédiée.

Par contre, si des habitudes de pot-de-vin venu des sponsors sont une part intégrante du Bloodball dans de nombreuses régions, la F.A.T. elle, via son système de licence, garantit l'incorruptibilité de ses arbitres.

Faites donc vos paris en toute tranquillité d'esprit !

