



LA KASSE GUEULE **CONVENTION DES COACHS**

RÈGLES

0. Livre des règles

Utilisation du "Living Rulebook 6" **avec** certains amendements (voir Annexe)

ÉQUIPE

1.1 Former une équipe

Voir la section 5.1

1.2 Équipes

Une race choisie doit l'être pour toute la durée d'une saison (soit 6 mois). Le "Living Rulebook 6" permet aux équipes de rester en relative santé durant toute une saison... ce qui aide à conserver l'intérêt d'un coach pour son équipe. À la saison suivante, le coach peut conserver son équipe en se conformant au plancher et plafond salarial (section 5.1) ou changer pour une nouvelle. Il est interdit d'être le coach de deux équipes simultanément.

1.3 Nom des équipes

À des fins d'uniformisation, un nom d'équipe éligible doit compter un mot + un nom de territoire (exemple: les Nordiques de Québec). Les noms composés ne sont pas acceptés (exemple: les Simili-Nordiques de Québec). Le nom du territoire doit être en lien avec la ville de Québec et ses banlieues. Les équipes existantes ont jusqu'à la fin de la saison d'été 2016 pour opérer un déménagement dans la capitale nationale.

1.4 Miniatures de jeu

Chaque joueur de l'équipe choisie doit être représenté par une figurine crédible et complète (ex: pas de paire de jambe sans corps) tenant compte de la race du joueur. En cas de litige, le commissaire de ligue tranche.

Le socle d'une miniature doit être marqué d'une tache de couleur (exemple : peinture, autocollant trouvables au Dollarama, papiers feutrés collés avec de la gommette bleue) lorsque le joueur a une ou plusieurs de ces compétences (Blocage = Rouge, Esquive = Jaune, Garde = Bleu).

1.5 Archiver une équipe

Lorsqu'une équipe est archivée pour une saison ou plus, le club-école est démantelé. Lorsqu'une équipe réintègre la ligue, un jet de 1D6 doit être fait pour tous les joueurs ayant 76 points d'expérience ou plus. Sur un jet de 4+, le joueur est parti jouer dans une autre ligue et n'est plus disponible pour l'équipe.

SAISON

2.0 Durée

Une saison dure approximativement 6 mois et ses dates précises sont fixées à la rencontre du Bureau des Gouverneurs. Typiquement, la saison d'Hiver est de Octobre à Mars et la saison d'Été est de Avril à Septembre.

2.1 Ordre de fixation des fiches d'équipes

Lorsque désiré, avant le début d'un match, l'équipe la plus haute au classement général est tenue d'immuablement fixer sa fiche d'équipe avant la plus basse équipe au classement général. Il est permis à l'équipe défavorisée de consulter la fiche de son adversaire avant d'immuablement fixer la sienne. En très rare cas de parfaite égalité, les deux coachs fixent immuablement leur fiche d'équipe à l'abris du regard de leur adversaire.

2.2 Météo

Durant la saison d'été (avril à septembre), les jets de météo sont les suivants:

- 2. *Canicule*
- 3. *Très ensoleillé*
- 4-10. *Clément*
- 11. *Très ensoleillé*
- 12. *Canicule*

Durant la saison d'hiver (octobre à mars), les jets de météo sont les suivants:

- 2. *Blizzard*
- 3. *Averse*
- 4-10. *Clément*
- 11. *Averse*
- 12. *Blizzard*

2.3 Matches

Hormis s'il y a accord commun entre les coachs impliqués, les tours des matches sont obligatoirement chronométrés à 4 minutes par tour. De cette manière, la durée totale d'un match est d'approximativement 1h30 à 2h00.

2.4 La correcte utilisation du chronomètre

Il est permis de mettre le chronomètre sur « Pause » lorsque :

- l'adversaire doit prendre une décision,

- l'adversaire doit réaliser un jet de dé,
- une précision relative à un règlement ou une situation de jeu est demandée ou cherchée,
- un jet de blessure est réalisé.

Lorsque le chronomètre affiche 0:00, il est encore permis de :

- terminer une action en cours, en autant que celle-ci ait été déclaré avant la fin du décompte.

Que puis-je faire si mon adversaire n'arrête pas de dire des niaiseries ?

- tout ce que dit un coach sans mettre le chrono sur pause n'a théoriquement aucune importance et peut être ignoré à loisirs.

Que puis-je faire si mon adversaire semble vouloir dire, balbutier, articuler pauvrement ou bégayer quelque chose semblant important ?

- il est permis de mettre le chronomètre sur « Pause » pour demander ou offrir des précisions. À noter qu'un coach dont le tour de jeu est en cours et qui omet de mettre le chronomètre sur pause pour demander des précisions de pourra en aucune manière reprendre le temps perdu à la fin du décompte.

2.5 Gestion des procédures illégales imprévues par le manuel d'instructions

Trop de joueur sur le terrain

Lorsqu'un coach a placé plus de 11 joueurs sur le terrain et que son adversaire s'en aperçoit, celui-ci peut déclarer une procédure illégale. L'arbitre éjecte alors aléatoirement des joueurs jusqu'à ce que le total soit rétabli à 11. Cette procédure illégale peut être déclarée à partir du moment où le botté est réalisé, avant même que le ballon ne soit retombé.

Plus de deux joueurs sur les côtés

Lorsqu'un coach a placé plus de 2 joueurs sur les côtés et que son adversaire s'en aperçoit, celui-ci peut déclarer une procédure illégale. L'arbitre éjecte alors aléatoirement des joueurs jusqu'à ce que le total soit rétabli à 2. Cette procédure illégale peut être déclarée à partir du moment où le botté est réalisé, avant même que le ballon ne soit retombé.

Moins de trois joueurs sur la ligne de mêlée

Lorsqu'un coach a placé moins de 3 joueurs sur la ligne de mêlée et que son adversaire s'en aperçoit, celui-ci peut déclarer une procédure illégale. L'équipe fautive doit alors se départir d'une relance de la même manière que la procédure illégale prévue par le manuel d'instructions et placer un troisième joueur sur la ligne de mêlée. Cette procédure illégale peut être déclarée à partir du moment où le botté est réalisé, avant même que le ballon ne soit retombé.

2.6 Procédures illégales

Une procédure illégale peut être déclarée dès qu'une figurine bouge d'un espace, se retourne de « sonné » à « couché » ou se relève de « couché » à « debout ». Une procédure illégale peut aussi être déclarée lorsque n'importe quel jet de dé est réalisé ou

lorsqu'une carte est jouée.

2.7 Jets de dés

Un jet de dés valable doit être roulé sur la surface de jeu ou sur la table et être tombé parfaitement à plat. Lorsqu'un dé s'immobilise hors de la surface permise ou ne tombe pas parfaitement à plat, seul le dé fautif doit être relancé. Lorsque plusieurs dés sont lancés en même temps, ceux-ci doivent tous quitter la main au même moment ou, à défaut, l'ensemble du jet doit être repris.

2.8 Modificateurs de fin de match

Pour encourager le déplacement des coachs, un bonus de +1 sur le jet des revenus (\$) est prévu pour le coach s'étant déplacé chez son adversaire (taxe de bienvenue). Le bonus est aussi applicable lorsque deux coachs se sont déplacés pour jouer leur match à l'étranger.

Pour encourager une belle présentation de son équipe, un bonus de +1 sur le jet de popularité en fin de match est prévu pour le coach ayant entièrement peinturé son équipe à l'aide d'au minimum 2 couleurs.

2.9 J.P.V

Les joueurs décédés, les joueurs vedette et les journaliers ne peuvent être sélectionnés comme joueur le plus valable.

2.10 Rapport de match

Les coachs ont les deux journées suivant la conclusion d'un match pour en écrire par courriel le résultat au commissaire. La pénalité est de 10.000\$ par journée fautive.

STRUCTURE

3.1 Divisions

La ligue est organisée en une seule division. Si 10 équipes ou plus forment la ligue, une nouvelle formule doit être votée par le bureau des gouverneurs.

3.2 Classement

Le processus de classement d'une équipe est expliqué en détails à l'adresse suivante : <http://bloodbowl.ca/ksgl/classement/>

3.3 Club Écoles

Le fonctionnement des club-écoles est expliqué ici : <http://bloodbowl.ca/ksgl/espoirs-du-club-ecole-et-repechage/>. Statistiquement, la possibilité de repêcher de bons joueurs est plus élevée durant l'événement de repêchage (une fois par saison) que lors d'un rachat de contrat.

TOURNOIS ET CHAMPIONNATS

4.1 Championnat de fin de saison (Coupe Blanche et Coupe Noire)

Six matchs joués sont nécessaires à une équipe pour être qualifiée. À la fin de la saison, les quatre meilleures équipes qualifiées sont admises au tournoi. La première position affronte la quatrième. La seconde position affronte la troisième. Les deux gagnants s'affrontent en finale. À défaut de quatre équipes qualifiées, la formule du tournoi est ajustée en conséquence.

4.2 Tournoi de mi-saison (Classiques d'Été et d'Hiver)

Les Classiques utilisent une formule opposant les deux meilleures équipes à deux autres sélectionnées au hasard parmi les coachs s'étant montrés intéressés à participer.

4.4 Primes de match en tournoi

- Les héros sont interdits.

ENTRE-SAISONS

5.1 Plafond et plancher salarial

Dès la fin d'une saison, un plancher et un plafond salarial est établi par le commissaire en fonction de toutes les équipes qualifiées durant la saison. Ce plancher et plafond doit être respecté avant le début d'une nouvelle saison. Le plafond est la *Valeur d'équipe* moyenne de toutes les équipes (+100K). Le plancher est la *Valeur d'équipe* moyenne de toutes les équipes (-100K).

Avant le début d'une nouvelle saison...

Les équipes au-dessus du plafond (*Valeur totale maximale à respecter)** doivent retraiter des joueurs, relances, cheerleaders, assistants, argent de trésorerie (mais pas de popularité) afin d'être égales ou inférieures au plafond salarial. Un joueur retraité peut être gratuitement remplacé par un joueur de même position recrue ou un joueur de base recrue.

Les équipes entre le plafond et le plancher peuvent agir comme une équipe au-dessus du plafond, en autant que le plancher salarial soit respecté.

Les équipes sous le plancher (*Valeur totale minimale à respecter)** doivent engager des joueurs recrues, joueurs du club école, relances, cheerleaders, assistants, trésorie et popularité afin d'atteindre précisément le plancher salarial. Ces éléments sont gratuits.

Les nouvelles équipes ont un budget de formation égal au plancher, incluant 7% de la valeur du plancher (arrondi au 20K supérieur) à facultativement dépenser pour des compétences de base (20K). La limite est d'une compétence par joueur qui voit alors son total de points d'expérience amené à 6 points (jargon: joueur d'expansion).

* La *Valeur totale* est la *Valeur d'équipe* additionnée de l'argent en trésorie.

5.2 Fiche d'équipe propre et neuve

Il est de bon ton de s'imprimer une fiche d'équipe neuve au début d'une saison et de transférer les points d'expérience de la saison précédente de chaque joueur dans la case « XP pré-saison » afin de démarrer une saison avec une fiche d'équipe propre. Aussi, les joueurs « Manquant le prochain match » reviennent au jeu à temps pour le début de la nouvelle saison (les blessures statistiques et persistantes ne sont toutefois pas régénérées).

ORGANISATION

6.1 Commissaire de ligue

La KSGl est administré par un commissaire en poste à vie, régi par un bureau des gouverneurs qui limite ses pouvoirs.

6.2 Bureau des gouverneurs

Le Bureau des gouverneurs est constitué des coachs membres de la KSGl. Le commissaire doit toujours soumettre à son bureau des gouverneurs les modifications qu'il souhaite apporter à la convention des coachs. Ceux-ci ont la responsabilité de voter ces amendements. Une modification est acceptée à un vote de (50% +1). En cas d'égalité parfaite, le commissaire tranche.

6.3 Trésorie

Le trésorier est élu à la réunion du bureau des gouverneurs (aux 6 mois), parmi les membres du Bureau des Gouverneurs. Le trésorier ne peut être le commissaire de ligue.

MEMBERSHIP

7.1 Membership

Être membre de la ligue coûte 20\$ annuellement (renouvelé au début de la saison d'Hiver). Jouer une seule saison coûte 10\$. La KSGl est un organisme à but non lucratif. Tout ce qui ne sert pas aux dépenses d'exploitation (location du nom de domaine, hébergement de site) sert à financer les chips, jujubes, liqueur et bière lors des tournois, événements ou assemblées générales. Pour des raisons de flux de trésorie parfois négatifs ou de coupures de changes absentes, un membership n'est pas remboursable.

7.2 Le membership donne droit à :

- un logo personnalisé pour son équipe (maximum 1 logo aux 6 mois), les délais de livraison peuvent varier,
- être membre du Bureau des gouverneurs et voter aux assemblées de celui-ci,

- un sablier d'une durée approximative de 2 minutes (à remettre au commissaire en cas d'arrêt du membership),
- la publication de vos compte-rendus de matchs et autres potins sur le blogue du site.

7.3 Paiement du membership

Le commissaire ayant de la difficulté à rencontrer tous les gouverneurs au cours d'une saison pour récolter efficacement les memberships, un paiement par la poste sera mis en place pour tout membership non payé lors de la réunion du bureau des gouverneurs.

ANNEXE (amendements au livre des règles)

P.31 «Défis de ligue»

Les coachs peuvent tenter d'exclure des équipes puissantes des demi-finales en refusant de jouer des matchs contre elles pendant la saison de ligue ou les tournois. Pour contrer cette pratique sournoise et parfaitement méprisable, chaque coach a le droit de défier un coach adverse par écrit, *au maximum deux fois par saison*, pour lui réclamer un match. Le défi est envoyé au commissaire de ligue, qui le transmet au coach défié. *Le commissaire publie ensuite le défi sur le blogue de la ligue et toute communication relative à l'arrangement de ce match entre les deux coachs doit être faite de manière publique à cet endroit. Un coach ne peut défier ou être défié à nouveau tant qu'un défi le concernant n'est pas résolu.* Un coach qui reçoit un défi doit y répondre en *deux semaines* maximum de l'une des trois manières décrites ci-dessous :

- **Acceptation:** le coach défié peut accepter de jouer le match *qui doit se jouer à l'intérieur de 4 semaines à partir du moment de la publication du défi. Un défi accepté mais non joué à l'intérieur de 4 semaines peut être référé par le coach défiant au commissaire qui en arbitrera la résolution en tenant compte des circonstances (défi annulé, défaite ou victoire de 2 à 0).*
- **Refus:** Le coach défié peut refuser de jouer le match. Cela compte comme une victoire de 2 à 0 pour le coach qui a lancé le défi *et une défaite 2 à 0 pour le coach qui a refusé de jouer le match.* Les points d'expérience, l'argent et la popularité des deux équipes restent inchangés.
- **Remplacement:** le coach défié peut demander à n'importe quel autre coach de jouer à sa place, pourvu que celui-ci accepte. Le coach remplaçant doit participer *à la ligue* et ne doit pas avoir encore joué contre le coach qui a lancé le défi. Celui-ci *doit* jouer contre le remplaçant *à l'intérieur de 4 semaines à partir du moment de la publication du défi*, sinon on considère qu'il a perdu le match 2 à 0.