



LA KASSE GUEULE **CONVENTION DES COACHS**

RÈGLES

0.1 Éthique et politique de ligue

La Kasse Gueule est une ligue sympathique, ouverte aux nouveaux coachs et sans contraintes sur l'emploi du temps. En ce sens, elle vise à regrouper en communauté des coachs amateurs du jeu. La Kasse Gueule n'est pas un club élite d'hyper-coachs. Il est du devoir de tous de chercher à présenter des équipes intéressantes à affronter – dans la mesure du possible autant pour un vétéran que pour un relatif débutant. La ligue est dotée de plusieurs mécanismes créés dans le but d'encourager l'exploration de la diversité du jeu (ex.: repêchage, champions exclusifs, etc), mais il reste que malgré tout, chaque coach doit aussi volontairement faire sa part. La compétitivité est certainement la bienvenue, mais avec considération pour le plaisir de jouer de tous.

0.2 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.

1.4 Fiches des équipes

Les fiches d'équipes et leur contenu doivent être en français.

1.5 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 (excepté les équipes Mortes-Vivantes)) 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 à l'avant (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). Dû à son influence majeure sur la lecture du jeu, le bleu de la compétence Garde doit être visible de tous les côtés de la miniature (élastique autour du socle ou autour du poing, rondelle de plastique autour du socle, peinture, etc.)

1.6 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 matchs 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 l'un des joueurs fautifs 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 alors qu'il en avait d'avantage de disponible 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.

Oubli de démarrer le chrono

Lorsqu'un coach a oublié de démarrer le chrono au début de son tour 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 démarrer le chrono.

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 Jet de compétence

Le joueur doit être nommé avant que le jet de compétence soit réalisé.

2.11 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. La date limite ultime pour informer le commissaire du résultat d'un match est la dernière journée de la saison régulière, à minuit. Passé ce délai, le match est tout de même considéré comme joué mais son résultat n'affecte pas le classement général.

2.12 Articles journalistiques

Afin d'encourager le "fluff", une mention J.P.V. supplémentaire est attribuée par 5 rapports journalistiques. Un seul rapport peut être comptabilisé par semaine. Une semaine dans la Kasse Gueule débute le lundi et se termine le dimanche. Afin de marquer la progression, l'article journalistique doit comporter l'entête "x de 5" (exemple : 3 de 5). Un article valable doit être constitué d'au minimum 8 lignes de texte publiées (+/- 100 mots). La mention J.P.V. supplémentaire est attribuée à la fin d'un match joué en même temps que la mention J.P.V. régulière.

STRUCTURE

3.1 Divisions

La ligue est organisée en deux divisions.

La Kasse Gueule

Nombre maximum d'équipes : 12

Nombre de matchs : illimités

Classement général : de type Kasse Gueule

Statistiques : comptabilisées

Défis de ligue : entre équipes de la Kasse Gueule

Tournois : Classiques et Championnats

Trophées : Meneurs, Classiques et Coupes

Club-école : oui

Visibilité : le logotype est affiché dans le haut du site

Pré-requis : le coach doit s'être qualifié durant la saison précédente ou durant la saison présente

Vote : oui

Admission : 10\$ / saison

L'Open de la Kasse Gueule

Nombre maximum d'équipes : aucun maximum

Nombre de matchs : 5 maximum

Classement général : victoire 2 pts, nulle 1 pt, défaite 0 pt

Statistiques : non-comptabilisées

Défis de ligue : ne peuvent être défiées

Tournois : aucun

Trophées : L'Open remis à l'équipe totalisant le plus de pts

Club-école : non (sauf si l'équipe a déjà joué dans la Kasse Gueule auquel cas son Club-école est gelé)

Visibilité : non

Pré-requis : l'équipe ne doit pas être qualifiée. La transition de l'Open à la Kasse Gueule doit se faire deux semaines avant la fin des défis de ligue dans la Kasse Gueule.

Vote : non

Admission : 5\$ / saison (5\$ supplémentaire est exigible lorsqu'une équipe transite de l'Open à la Kasse Gueule)

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 seules primes de match permises en tournoi sont :

- Serveuses de Bloodweiser
- Pot de Vin
- Entraînement Complémentaire
- Chef Cuistot Halfling
- Igor
- Apothicaire Local
- Sorcier
- Cartes

Est interdit dans un tournoi :

- Mercenaire
- Champion
- Objets distribués par la Kasse Gueule (magiques ou non)

4.5 Tournois à cinq équipes

Lorsque la Kasse Gueule débute la saison avec 10 à 12 équipes, la Classique et le Championnat de fin de saison sont joués à 5 équipes et comportent 3 rondes auquel cas, la première position du classement général a un passe-droit pour la finale.

4.6 Prolongations

Lors d'une prolongation, l'équipe qui reçoit le ballon place ses joueurs en premier (afin de légèrement mitiger l'avantage de recevoir le ballon). La première équipe à compter un touché remporte le match (mort subite).

4.7 Trophées

Le trophée de la Classique est effectif jusqu'à la mi-saison suivante ?

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 et qui seront de la prochaine 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).

5.3 Changement de coach à la tête d'une équipe

Il est permis à une équipe de changer de propriétaire à la condition que le propriétaire actuel de l'équipe accepte le transfert de propriété.

5.4 Rempporter deux championnats de suite

Une équipe remportant deux championnats de fin de saison consécutifs est immédiatement intronisée au Temple de la Renommée de la Kasse Gueule. Le coach a alors le choix de soit redémarrer (reboot) sa formation à la manière d'une nouvelle équipe ou d'en choisir une autre.

5.5 Niveaux d'équipes et niveaux de coaches

Afin d'encourager les coaches expérimentés à jouer des équipes offrant davantage de challenge, la Kasse Gueule divise l'ensemble des races de blood bowl en trois niveaux de difficulté. Ainsi, un coach ayant remporté un championnat de fin de saison et désirant changer d'équipe est limité dans son choix à un niveau de difficulté égal ou supérieur à celui auquel il a remporté un championnat de fin de saison. La

limitation reste en fonction jusqu'à ce qu'un autre coach ait remporté un championnat de fin de saison avec une équipe d'un niveau de difficulté égal ou supérieur au siens. À noter qu'à moins d'avoir remporté deux championnats de suite avec une même équipe, un coach n'a aucune obligation à changer de race ou à redémarrer (reboot) sa formation.

Liste des niveaux de difficulté

**** Niveau 1 ****

Elfes Noirs
Elfes Pros
Elfes Sylvains
Nains du Chaos
Skavens

**** Niveau 2 ****

Amazones
Chaos
Elfes Hauts
Homme-lézards
Morts-Vivants
Nains
Nécromantiques

**** Niveau 3 ****

Bas Fonds
Gobelins
Halflings
Humains
Khemris
Khorne
Nordiques
Nurgles
Ogres
Orques
Pacte du Chaos
Slanns
Vampires

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 coaches membres de la KSGL. Le commissaire doit toujours soumettre à son bureau des gouverneurs les modifications qu'il souhaite apporter à la convention des coaches. 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. Les décisions relatives à la trésorie

de la Kasse Gueule fonctionnent par décisions unanimes votées par le Commissaire et le Trésorier.

6.4 Centrale de Repêchage

Le chef de la Centrale de Repêchage est élu à la réunion du bureau des gouverneurs (aux 6 mois), parmi les membres du Bureau des Gouverneurs. Le chef de la Centrale de Repêchage peut être le commissaire de ligue. Les décisions relatives au repêchage de la Kasse Gueule fonctionnent par décisions unanimes votées par le Commissaire et le chef de la Centrale de repêchage.

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 KSGGL 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 trésorerie 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,
- 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 méprisante, 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 la Kasse Gueule ou de l'Open de la Kasse Gueule de jouer à sa place, pourvu que celui-ci accepte. 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.