



IQA LIVRE DES REGLES 2020



SOMMAIRE

| | |
|--|----|
| SOMMAIRE | 2 |
| REMERCIEMENTS | 4 |
| A PROPOS DE L'IQA | 7 |
| INTRODUCTION | 9 |
| 1. COMPOSITION D'ÉQUIPE ET REMPLACEMENTS | 11 |
| 1.1. Dirigeant·e·s et personnel de l'équipe | 12 |
| 1.2. Effectifs et joueur·euse·s | 13 |
| 1.3. Remplacements | 14 |
| 1.4. Zone de remplacement et banc | 17 |
| 2. EQUIPEMENT ET DIMENSIONS | 20 |
| 2.1. Lignes et marquage du terrain | 23 |
| 2.2. Les anneaux | 25 |
| 2.3. Les balles de jeu | 26 |
| 2.4. Les balais | 28 |
| 2.5. L'équipement des joueur·euse·s | 28 |
| 3. LES PROCÉDURES DE JEU | 35 |
| 3.1. Procédures préliminaires | 36 |
| 3.2. Débuter le match | 36 |
| 3.3. Arrêts de jeu | 39 |
| 3.4. Réguler le temps de jeu | 43 |
| 3.5. Fin de match et prolongations | 43 |
| 3.6. Forfaits | 45 |
| 3.7. Suspension d'un match | 45 |
| 4. MARQUER DES POINTS | 49 |
| 4.1. Marquer un but | 50 |
| 4.2. Reprendre le jeu après un but | 51 |
| 4.3. Anneaux cassés ou tombés | 51 |
| 4.4. L'attrapage du vif d'or | 53 |
| 5. LES COGNARDS ET L'EFFET DE HORS-JEU | 56 |
| 5.1. Le balai monté | 57 |
| 5.2. La mise hors-jeu | 57 |
| 5.3. La procédure de hors-jeu | 59 |
| 5.4. Rediriger et attraper un cognard vivant | 61 |
| 5.5. Le troisième cognard et l'immunité au hors-jeu. | 63 |
| 5.6. Le mouvement naturel | 65 |

| | |
|---|-----|
| 6. CONTACT ET INTERACTIONS PHYSIQUES | 67 |
| 6.1. Interactions générales | 68 |
| 6.2. Contacts spécifiques | 74 |
| 6.3. Les attrapeur·euse·s et le·a porteur·euse du vif d'or | 75 |
| 6.4. Priorités | 77 |
| 6.5. Comportement antisportif | 78 |
| 7. LIMITES DU TERRAIN ET BALLE | 81 |
| 7.1. Se servir des balles | 82 |
| 7.2. La zone du·de la gardien·ne | 85 |
| 7.3. Attaques, défenses et conduites | 85 |
| 7.4. Rythme du jeu | 86 |
| 7.5. Limites du terrain | 89 |
| 8. LE PORTEUR·EUSE DU VIF D'OR | 94 |
| 8.1. Rôle du·de la porteur·euse du vif d'or | 95 |
| 8.2. Les obligations du·de la porteur·euse du vif d'or | 95 |
| 8.3. Le déroulement des opérations pour le·a porteur·euse du vif d'or | 97 |
| 8.4. Vif d'or inattrapable | 97 |
| 9. LES PÉNALITÉS | 100 |
| 9.1. Sanctions disciplinaires | 101 |
| 9.2. Procédure de faute générale | 104 |
| 9.3. Temporalités des fautes | 105 |
| 9.4. La zone de pénalité | 106 |
| 9.5. Avantage | 110 |
| 9.6. Pénalités reportées | 111 |
| 9.7. Reprise de jeu alternative après pénalité | 112 |
| 10. CORPS ARBITRAL | 114 |
| 10.1. Les membres du corps arbitral | 115 |
| 10.2. Les décisions du corps arbitral | 118 |
| 10.3. Joueur·euse·s et corps arbitral | 118 |
| ANNEXE A: DÉFINITIONS | 120 |
| ANNEXE B: LISTE DES FAUTES PAR TYPE | 126 |
| ANNEXE C: SIGNAUX D'ARBITRAGE | 134 |
| ANNEXE D: CHANGEMENTS PAR RAPPORT AU LIVRE DE REGLES IQA 2018-2020 | 160 |

REMERCIEMENTS

Ce livre de règles est produit par et pour l'International Quidditch Association (IQA). L'IQA remercie l'intégralité des personnes ayant contribué à sa création et son amélioration.

Nouveau Contenu

Natalie Astalosh | Michael Clark-Polner | Arkady English | Hugo Petit-Jean | Amel Sadikovic | Nicholas Weir

Révision

Eva Baisan | Andrés Vargas Beato | Keith Jones | Daniel Scharf

Design

Lucy Nicholls | Elisa Scorrano

Photographie

Ajantha Abey Quidditch Photography | Axel Casas | Giovanni Franchi Honeybadger Quidditch Pictures

Conseil d'Administration

Borja Arbosa | Alex Benepe | Alberto Coronado | Kym Couch | Austin Wallace | David Jonsson | Betsy Lewin-Leigh | Rahel Liviero | Pauline Raes

Remerciements

Fredric Armstrong Nelson IV | Katie Bone | Max D. Gutierrez | Clay Dockery | Cynthia Holden | Crystal Hutcheson | Christos Kaldis | Mary Kimball | Sarah Kneiling | Jared Leggett | Aldo Mastellone | Matthew Niederberger | Caleb Ragatz | Eric Schnier | Sarah Woolsey

Anciens Contributeurs

Rebecca Alley | Chula Bruggeling | Stephen Cockram | Armand Cosserson | Steven Daly | Dave Goddin | Alex Greenhalgh | Eamonn Harrison | Chris LeCompte | Jelmer Lokman | Emma Morris | Luke Nickholds | Larsen Price | Kyle Ross | Nicole Stone | Lisa Tietze | Irene Velasco | Ragnhild W. Dahl | Steffen Wirsching

Traduction Anglais / Français

Amélie Audefroy-Wallet | Lina Busson | Agathe Délépine | Benoît Dessoulle | Florian Dion | Alison Merlin | Hugo Petit-Jean | Sasha Ribayrol

Mise en page Édition Française

Coline Bonnargent

Ceci est la traduction officielle du livre des règles IQA 2020 - 2021 en français. Il a passé une phase de révision et de relecture conformes aux standards de traduction IQA, mais il est impossible de garantir qu'il soit totalement exempté d'erreurs. Le travail de traduction est essentiellement effectué par des bénévoles de la communauté, dont la plupart n'ont pas de diplôme en traduction. Le but principal de cette traduction est de rendre les règles de notre sport accessibles à la communauté internationale dans leur langue d'origine. Il est à noter que la communication durant les matches officiels de l'IQA est généralement faite en anglais et que tout·e arbitre certifié·e doit connaître les ordres en anglais également.

Les fédérations nationales peuvent décider d'adapter certaines de ces règles selon leur contexte local et leurs besoins. Vous pouvez contacter votre fédération pour plus d'informations.

Écriture inclusive:

L'équipe de traduction du livre de règles IQA 2020 - 2021 a choisi d'utiliser une forme d'écriture inclusive dans ce livre. L'utilisation du point médian pour ajouter la forme féminine aux mots qui en possèdent une semblait être la plus à même de rétablir une forme d'égalité correspondant aux valeurs du quidditch. Cela a donc remplacé la règle du « masculin neutre » dans des mots tels que « joueur » qui devient « joueur·euse ». Le pronom iel a également été utilisé plutôt que d'alourdir le texte avec une forme telle que il·elle . L'utilisation de cette écriture se veut également l'affirmation du soutien de la communauté du quidditch envers toutes les personnes non-binaires qui ne se seraient pas retrouvées par exemple dans un masculin hégémonique.

Dans le cas où vous trouvez des erreurs ou des incohérences dans ce livre, vous pouvez contacter le Département Traduction de l'IQA à translation@iqasport.org

Ce livre de règles est dédié à tous les bénévoles qui ont consacré tant de temps et d'efforts aux avancées de l'IQA.

Copyright © 2020 by the International Quidditch Association. All rights reserved. No part of this book may be used or reproduced in any manner whatsoever without written permission except in the case of brief quotations embodied in critical articles and reviews.

This book has not been written, prepared, approved, or licensed by Warner Bros, J.K. Rowling, or any of her publishers or licensees.

It does not imply or claim any rights to her characters or creations, nor are the authors, staff members, or the publisher in any way affiliated with Warner Bros, J.K. Rowling, or any of her publishers or licensees.

**A PROPOS DE L'
INTERNATIONAL
QUIDDITCH
ASSOCIATION**

QUELLE EST NOTRE MISSION?

L'International Quidditch Association (IQA) est la structure régissant le quidditch et soutenant son développement et sa compétition à l'international. Nous promovons l'égalité entre les genres et un environnement sportif inclusif à tous les niveaux.

QU'EST-CE QUE LE QUIDDITCH?

Le quidditch existe depuis 2005. Des équipes se rassemblent tous les jours dans une quarantaine de pays. Nous accueillons des joueur·euse·s de tous genres et sexualités et les athlètes pratiquent selon le genre auquel iels s'identifient (qu'ils soient cisgenre ou transgenre, avec un genre binaire ou non binaire). Tous les athlètes de quidditch ont le droit de se définir du genre auquel iels s'identifient et c'est ce genre déclaré qui est reconnu sur le terrain. Plusieurs joueur·euse·s ont ainsi et pour la première fois trouvé un sport qui les reconnaît tels qu'ils sont.

Le quidditch est un sport de contact au rythme de jeu rapide et dynamique. Une équipe de quidditch compte 21 athlètes, dont 7 en jeu en même temps. Chaque joueur·euse doit avoir un balai entre les jambes à tout moment. La règle du genre, ou règle des quatre maximum, établit qu'il ne peut avoir plus de quatre athlètes par équipe s'identifiant au même genre en même temps sur le terrain, permettant ainsi de s'assurer que le sport reste inclusif pour tous. et que cette diversité est toujours maintenue sur le terrain.

Plus d'informations sur iqasport.com.

Pour toutes questions, vous pouvez contacter l'IQA sur les réseaux sociaux



International Quidditch Association <https://bit.ly/2HO0Zmz>



International Quidditch Association <https://bit.ly/2HO1z3J>

INTRODUCTION

Le quidditch a connu une croissance et un développement important au cours des deux dernières années. Le sport évoluant de manière constante et rapide, les règles doivent elles aussi évoluer. Les retours des arbitres, organisateur·rice·s de tournoi, entraîneur·euse·s et joueur·euse·s ont été pris en compte lors de l'écriture de ce nouveau livre de règles dans l'optique notamment de répondre à leurs inquiétudes concernant l'avenir du sport. Nous avons condensé le livre des règles et clarifié les règles, tout en ajoutant de nouveaux éléments constituant des changements significatifs. Nous espérons que ces changements aideront le sport à aller de l'avant d'une manière qui maintiendra l'enthousiasme de tous les joueurs.

© Axel Casas



1.

**COMPOSITION
D'ÉQUIPES**

ET

REMPACEMENTS

1.1. DIRIGEANTS ET PERSONNEL DE L'ÉQUIPE

1.1.1. Désignation obligatoire d'un·e certifié·e

Chaque équipe doit désigner une personne membre de l'effectif officiel de l'équipe qui assumera la responsabilité de capitaine pour le match.

- A. Le·a capitaine a le pouvoir de parler au nom de l'équipe lorsqu'iel s'adresse au corps arbitral.
 - i. Les autres joueur·euse·s peuvent s'adresser au corps arbitral en leur propre nom.
 - ii. Le corps arbitral peut demander à quiconque de cesser de discuter avec un·e membre du corps arbitral.
- B. Si pour une quelconque raison le·a capitaine de l'équipe n'est plus capable d'assurer ses fonctions, son équipe doit désigner un·e capitaine remplaçant·e.
 - i. Si le·a capitaine initial·e revient légalement sur le terrain ou le banc, iel reprend son rôle de capitaine.
- C. Les capitaines ne doivent pas entrer sur le terrain tant que le jeu n'est pas arrêté, sauf s'iels y entrent en tant que joueur·euse·s actif·ve·s.
 - i. Si le·a capitaine entre illégalement sur le terrain ou affecte le jeu alors qu'iel est illégalement sur le terrain, on dit qu'iel empiète sur le terrain.

Pénalité: Carton bleu — Empiéter sur le terrain

1.1.2. Personnel de l'équipe

Les membres d'équipe qui ne jouent pas, y compris les entraîneurs non joueur·euse·s sont appelé·e·s membres du personnel de l'équipe.

- A. Les directeur·rice·s d'un évènement peuvent limiter le nombre de membres du personnel de l'équipe autorisé·e·s dans la zone des joueur·euse·s.
 - i. Ce nombre limite ne peut pas être inférieur à trois.
 - ii. Le corps arbitral peut demander à quiconque de cesser de discuter avec un·e membre du corps arbitral.
- B. Les membres du personnel de l'équipe n'ont pas le droit d'entrer en jeu.
- C. Si un·e membre du personnel de l'équipe effectue une action qui résulterait d'une pénalité pour un·e remplaçant·e, iel doit recevoir la même pénalité.
- D. Les membres du personnel de l'équipe ne doivent pas entrer sur le terrain tant que le jeu n'est pas arrêté.
 - i. Si un·e membre du personnel de l'équipe entre nettement illégalement sur le terrain ou affecte le jeu alors qu'iel est illégalement sur le terrain, on dit qu'iel empète sur le terrain.

Pénalité: Carton bleu — Empiéter sur le terrain

1.2 EFFECTIFS ET JOUEUR·EUSE·S

1.2.1. Effectifs

- A.** Chaque équipe comporte entre 7 et 21 joueur·euse·s.
 - i.** Une équipe doit pouvoir présenter 7 joueur·euse·s éligibles pour commencer ou continuer un match, y compris durant le temps sans attrapeur·euse·s.
 - a.** Pendant la prolongation, une équipe peut continuer à jouer si elle peut présenter 6 joueur·euse·s éligibles.
 - b.** Si à n'importe quel moment du match, une équipe n'a pas assez de joueur·euse·s éligibles pour continuer, cette équipe doit déclarer forfait.
 - c.** Si la blessure d'un joueur·euse entraînerait le forfait mais que l'équipe médicale présente considère que le·a joueur·euse peut retourner sur le terrain après une minute ou moins de soins, alors l'arbitre principal·e devra garder le jeu arrêté jusqu'au retour du·de la joueur·euse, plutôt que de déclarer un forfait.

Penalité: Forfait — Ne pas avoir assez de joueur·euse·s éligibles pour continuer à jouer

1.2.2. Postes

- A.** Une équipe doit avoir quatre poursuiveur·euse·s en jeu, l'un·e d'entre eux étant le·a gardien·ne.
 - i.** Le·a gardien·ne doit porter un bandeau vert sur son front
 - ii.** Le reste des poursuiveur·euse·s doivent porter un bandeau blanc.
 - iii.** Les poursuiveur·euse·s peuvent utiliser le souaffle de toute manière légale
 - iv.** Les gardien·ne·s et poursuiveur·euse·s doivent être considéré·e·s comme des postes différents concernant les remplacements et changements de postes.
- B.** Une équipe doit avoir deux batteur·euse·s en jeu.
 - i.** Les batteur·euse·s doivent porter un bandeau noir sur le front
 - ii.** Les batteur·euse·s peuvent utiliser les cognards de toute manière légale.
- C.** Une équipe doit avoir un·e attrapeur·euse dès la fin du temps sans attrapeur·euse jusqu'à l'attrapage valide du vif d'or. En dehors de cette période, une équipe ne doit pas avoir d'attrapeur·euse en jeu.
 - i.** Les attrapeur·euse·s doivent porter un bandeau jaune sur le front.
- D.** Tout les joueur·euse·s qui ne sont pas en jeu sont des remplaçant·e·s.
 - i.** Les remplaçant·e·s n'ont pas de postes attribué·e·s.
 - ii.** Les remplaçant·e·s n'ont pas l'obligation de porter un bandeau.
- E.** Les joueur·euse·s dans la zone de pénalité sont considéré·e·s comme en jeu et comptent dans le nombre de postes requis pour leur équipe.

1

- F.** Aucune pénalité ne doit être accordée si une équipe n'a pas le nombre requis de joueur·euse·s en jeu, soit en raison d'un remplacement en cours, soit au fait d'un·e attrapeur·euse oubliant accidentellement d'entrer sur le terrain à la fin du temps sans attrapeur·euse·s.

Penalité: Carton jaune pour le·a capitaine — Nombre illégal de joueur·euse·s en jeu

Penalité: Carton jaune pour le·a capitaine — De manière volontaire, ne pas envoyer d'attrapeur·euse sur le terrain à la fin du temps sans attrapeur·euse·s.

1.2.3. La règle du genre

- A.** Une équipe ne doit pas avoir plus de quatre joueur·euse·s s'identifiant au même genre en jeu au même moment.
- i.** Un·e joueur·euse dans la zone de pénalité est considéré·e comme en jeu.
- B.** Le genre avec lequel une personne s'identifie est considéré comme étant son genre

Penalité: Carton jaune pour le·a capitaine — Configuration illégale d'équipe

1.2.4. Corriger une configuration illégale d'équipe

Quand le·a capitaine reçoit une pénalité pour une configuration illégale d'équipe, iel doit corriger cette faute avec le moins de remplacements possibles avant que le jeu ne reprenne.

1.3. REMPLACEMENTS

1.3.1. Procédure de remplacement

Pour effectuer le remplacement d'un·e joueur·euse par un·e autre pendant que le jeu n'est pas arrêté, les conditions suivantes doivent être respectées:s

- A.** Le·a joueur·euse sortant·e n'est pas hors jeu.
- B.** Le·a joueur·euse sortant·e quitte le terrain à l'intérieur de de la zone de remplacement de son équipe et ensuite descend rapidement de son balai.
- i.** Le·a joueur·euse ne doit pas descendre de son balai avant de quitter le terrain.
 - ii.** Le·a joueur·euse sortant·e ne peut plus être mis·e hors jeu une fois descendu·e de son balai.
- C.** Si un quelconque équipement doit être échangé (y compris les bandeaux) l'échange doit être effectué en dehors du terrain.
- D.** Le·a joueur·euse entrant·e doit monter sur son balai dans la zone de remplacement, puis pénétrer sur le terrain avant d'interagir avec le jeu.
- i.** Le·a joueur·euse entrant·e pénètre sur le terrain au niveau de sa zone de remplacement, approximativement à l'endroit où le·a joueur·euse sortant·e a quitté le terrain.
 - ii.** Le remplacement est effectif quand le·a joueur·euse entrant·e pénètre sur le terrain en quittant la zone de remplacement de son équipe et qu'iel touche

1

uniquement le sol dans les limites du terrain.

- a. Le·a joueur·euse entrant·e est alors immédiatement éligible à engager une action de jeu et à être mis·e hors jeu.

- E. Le·a joueur entrant·e reçoit les éventuels cartons de pénalité pour la violation de cette procédure.
- F. Si un·e joueur·euse entre en jeu par un remplacement qui viole cette procédure, mais qu'iel n'a pas encore interagi avec le jeu, le corps arbitral doit déclarer une violation de la procédure de remplacement et non un remplacement illégal.
 - i. Si le·a joueur·euse entrant·e interagit avec le jeu avant le signalement du corps arbitral, ou avant d'avoir corrigé la violation de la procédure, iel doit être pénalisé·e pour remplacement illégal.
 - ii. Un·e joueur·euse qui commet des violations de procédures de remplacement à répétition doit être pénalisé·e pour remplacement illégal.

Penalité: Répéter la procédure — Violation de la procédure de remplacement

Penalité: Carton bleu — Remplacement illégal.

1.3.2. Remplacements

Des joueur·euse·s peuvent changer de poste en suivant la procédure de remplacement et en échangeant leurs bandeaux une fois descendu·e·s de leur balai dans la zone de remplacement.

- A. Quand un·e joueur·euse change de poste avec un·e coéquipier·ère, iel participe à deux procédures de remplacement distinctes. Dans la première, iel sort du terrain en étant à son ancien poste et dans la seconde iel entre sur le terrain avec son nouveau poste.

1.3.3. Consignes de remplacements

- A. Les remplacements doivent être faits lorsque le jeu n'est pas arrêté, avec les exceptions suivantes:
 - i. Remplacer un·e joueur·euse expulsé·e (*Voir: 9.1.6. Expulsion*).
 - ii. Remplacer un·e joueur·euse blessé·e (*Voir: 1.3.4. Remplacements pour cause de blessure*).
 - iii. Un·e gardien·ne doit échanger son poste avec un·e autre joueur·euse en jeu lorsqu'iel est envoyé dans la zone de pénalité. (*Voir: 9.4.2. Aller dans la zone de pénalité*).
 - iv. Remplacer un·e joueur·euse en jeu avec un·e remplaçant·e fautif·ve (*Voir: 9.4.5. Pénalités aux remplaçant·e·s et aux membres du personnel de l'équipe*).
 - v. Corriger les violations après avoir reçu une pénalité pour configuration illégale d'équipe. (*Voir: 1.2.4. Corriger une configuration illégale d'équipe*).

1.3.4. Remplacements pour cause de blessure

1

- A.** Si un·e joueur·euse est blessé·e et que le jeu n'est pas arrêté, tout remplacement doit suivre la procédure de remplacement décrite au point 1.3.1. Procédure de remplacement.
- B.** Le jeu doit être arrêté pour blessure lorsqu'un·e joueur·euse en jeu a une plaie ouverte et qui saigne ou est à terre et ne peut plus continuer à jouer ou effectuer un changement alors que le jeu continue.
- i.** Le jeu doit être arrêté immédiatement si le·a joueur·euse blessé·e empêche le déroulement du jeu, ou est gravement blessé·e, y compris pour une blessure non superficielle à la tête.
 - ii.** Si la blessure est sans gravité et que le·a joueur·euse n'empêche pas le jeu en cours, l'arbitre principal·e doit autoriser le jeu à continuer jusqu'à ce que l'arrêt de jeu n'accorde pas d'avantage significatif à l'une des équipes, ou jusqu'à ce que le jeu se rapproche de la zone du·de la joueur·euse blessé·e.
- C.** Si le jeu est arrêté et qu'un·e joueur·euse est blessé·e:
- i.** Le·a joueur·euse blessé·e peut quitter le terrain pour se faire remplacer.
 - a.** Si le jeu est arrêté pour blessure, le·a joueur·euse blessé·e doit quitter le terrain
 - b.** Si le·a joueur·euse blessé·e saigne, iel doit quitter le terrain
 - 1.** Le·a joueur·euse qui saigne n'est pas éligible à revenir en jeu tant qu'iel n'a pas reçu l'autorisation d'un·e membre du corps arbitral, qui s'assure de l'arrêt du saignement.
 - c.** Le balai du·de la joueur·euse blessé·e est laissé sur le terrain à l'endroit où iel se trouvait au moment de l'arrêt de jeu.
 - ii.** Tout·e joueur·euse blessé·e quittant le terrain doit être remplacé·e par un·e remplaçant·e éligible
 - a.** Pendant que le jeu est arrêté, le·a remplaçant·e prend la place du·de la joueur·euse à l'endroit indiqué par son balai.
 - b.** Le·a remplaçant·e se voit accorder la possession de toute balle qui aurait été en possession du·de la joueur·euse blessé·e au moment du redémarrage du jeu.
 - c.** Si un·e joueur·euse forcé·e par les règles de quitter le terrain pour une blessure sans gravité, et qu'il n'y a pas de remplaçant·e éligible, ce·tte joueur·euse peut prendre son balai et reprendre le jeu au niveau de sa zone de remplacement.
- D.** Un·e joueur·euse ne doit simuler une blessure sous aucun prétexte.

Penalité: Carton jaune — Simuler une blessure

1.4. ZONE DE REMPLACEMENT ET BANC

1.4.1. Restrictions du banc et de la zone de remplacement

- A.** Tous les remplacements doivent avoir lieu dans la zone de remplacement et non

1

sur le banc de l'équipe.

- B.** Les remplaçant·e·s et le personnel de l'équipe doivent rester sur le banc de l'équipe ou dans la zone de remplacement lorsque le jeu n'est pas arrêté et ne doivent pas encombrer la limite du terrain, à moins qu'ils ne s'apprêtent à effectuer un remplacement.
 - i.** Si les joueur·euse·s encombrent de manière illégale et répétée la limite du terrain, le corps arbitral peut demander à tous·tes les remplaçant·e·s de rester sur le banc de l'équipe, sauf celles et ceux s'apprêtant à entrer sur le terrain pour un remplacement.
- C.** Tout équipement supplémentaire ou affaire non nécessaire au jeu apporté·e dans la zone des joueur·euse·s doit être conservé·e en sécurité sur le banc d'équipe.
 - i.** Toute balle supplémentaire gardée sur le banc d'équipe doit être conservée dans un sac ou tout autre contenant approprié.

1.4.2. Quitter la zone de remplacement, le banc, ou la zone des joueur·euse·s

- A.** Un·e remplaçant·e ou membre du personnel à la fois peut quitter à tout moment la zone de remplacement ou le banc de l'équipe pour s'enquérir d'informations avec la table de marque, mais ne doit pas gêner les arbitres de temps et de scores dans leurs fonctions, ni entrer sur le terrain.
- B.** Le·a capitaine peut quitter la zone des joueur·euse·s afin de communiquer avec les membres de l'organisation de l'évènement.
- C.** Toute personne ayant besoin d'assistance médicale peut quitter la zone des joueur·euse·s pour en bénéficier;
 - i.** Tous·tes les joueur·euse·s quittant la zone des joueur·euse·s pour cette raison peuvent revenir en jeu s'ils sont déclaré·e·s médicalement aptes.
 - ii.** Si nécessaire, toute personne désignée par le·a capitaine peut quitter la zone des joueur·euse·s pour s'occuper d'un·e coéquipière blessé·e.
 - iii.** En cas de blessure à la tête, l'arbitre principal·e peut, à son appréciation, demander à ce que la personne blessée quitte la zone des joueur·euse·s pour bénéficier d'une assistance médicale.
- D.** Quitter la zone de remplacement ou le banc intentionnellement et illégalement avec l'intention de contourner d'autres règles est qualifié de contournement illégal.

Penalité: Carton bleu — Contournement illégal

1.4.3. Interférence avec la ligne de touche

Les remplaçant·e·s ne doivent pas créer d'interférences avec la ligne de touche.

- A.** Il s'agit d'une interférence si un·e remplaçant·e influence directement le jeu en commettant l'une des actions suivantes:
 - i.** Le·a remplaçant·e se trouve intentionnellement et illégalement en dehors à la fois de la zone de remplacement et du banc de l'équipe.

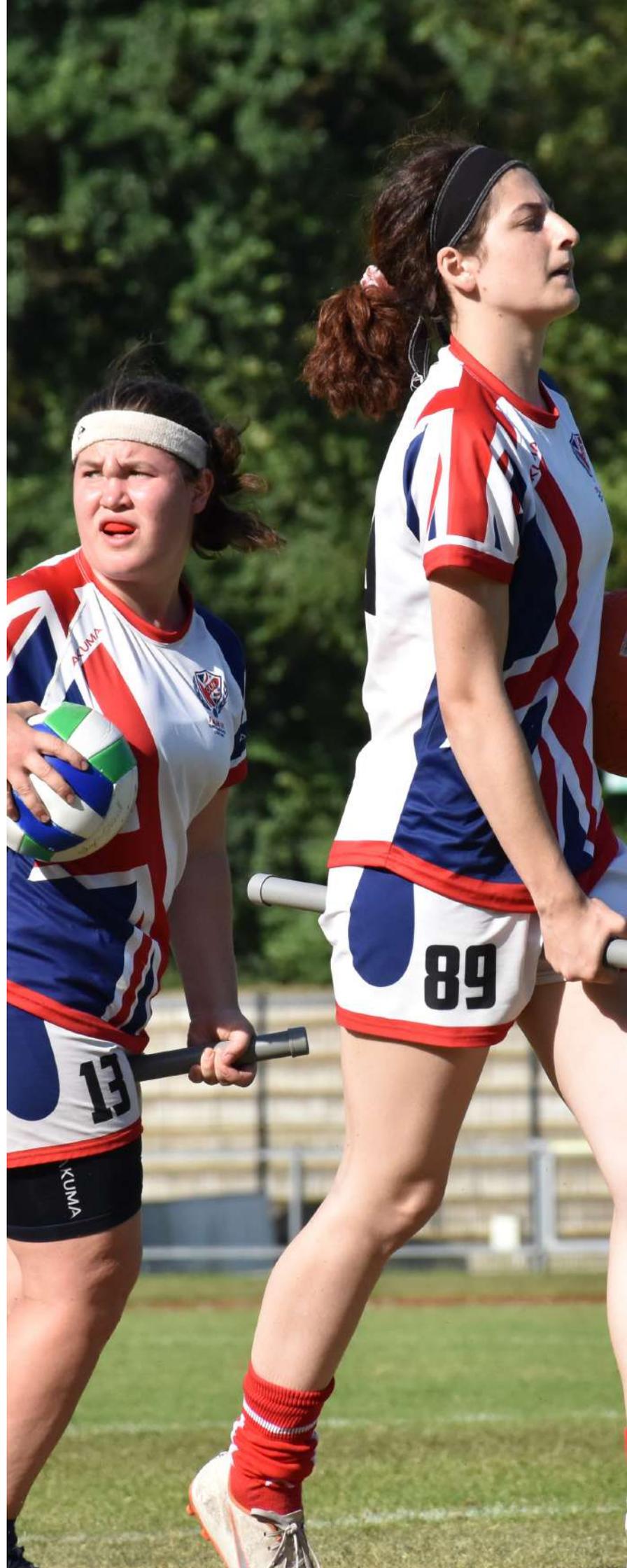
1

- ii. Le·a remplaçant·e ne fait pas tous les efforts raisonnables pour éviter de gêner le jeu.

Penalité: Carton bleu — Interférence avec la ligne de touche

Penalité: Carton rouge — Interférence volontaire avec la ligne de touche

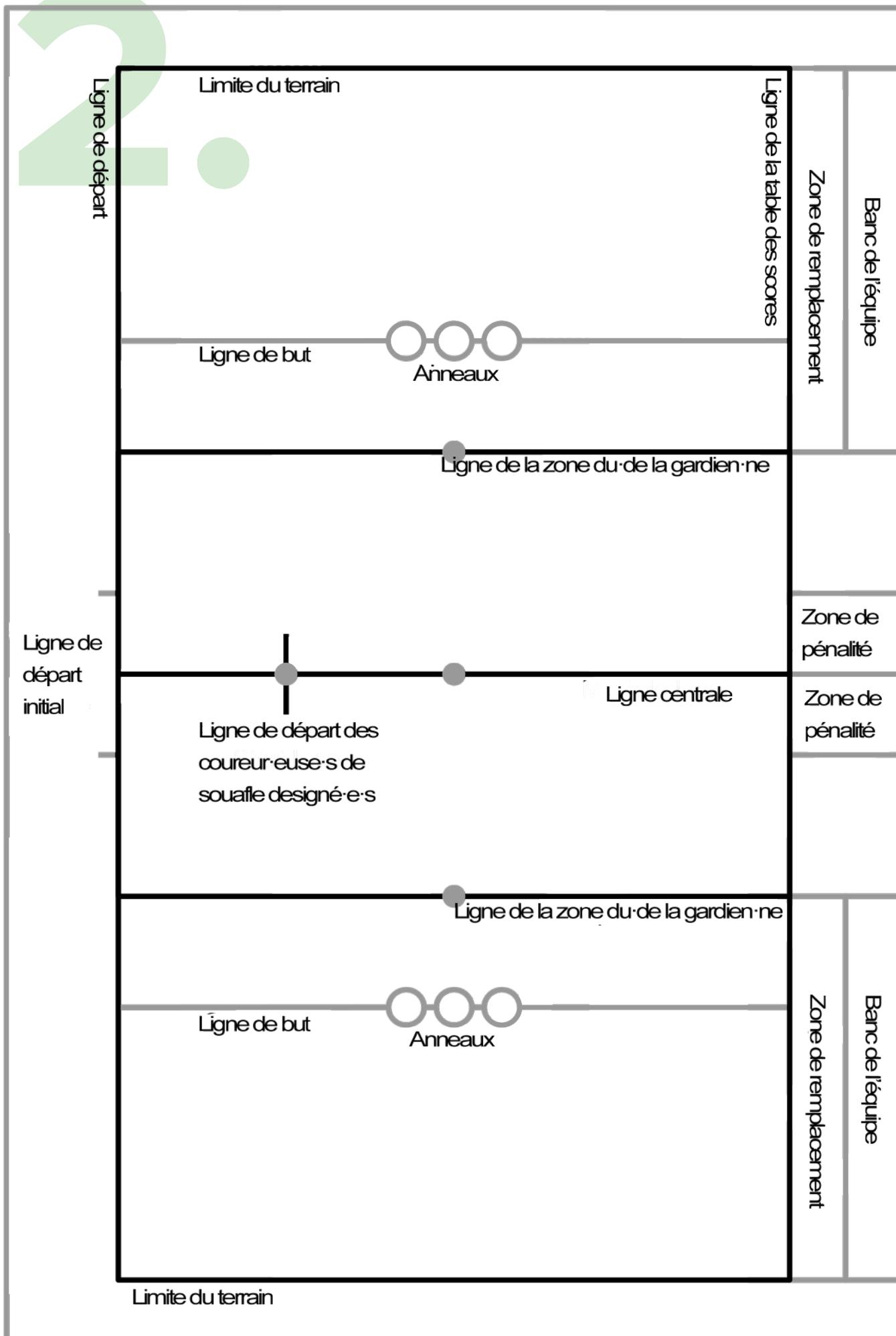
1.



© Honeybadger Quidditch Pictures

2.

**ÉQUIPEMENT
ET
DIMENSIONS**



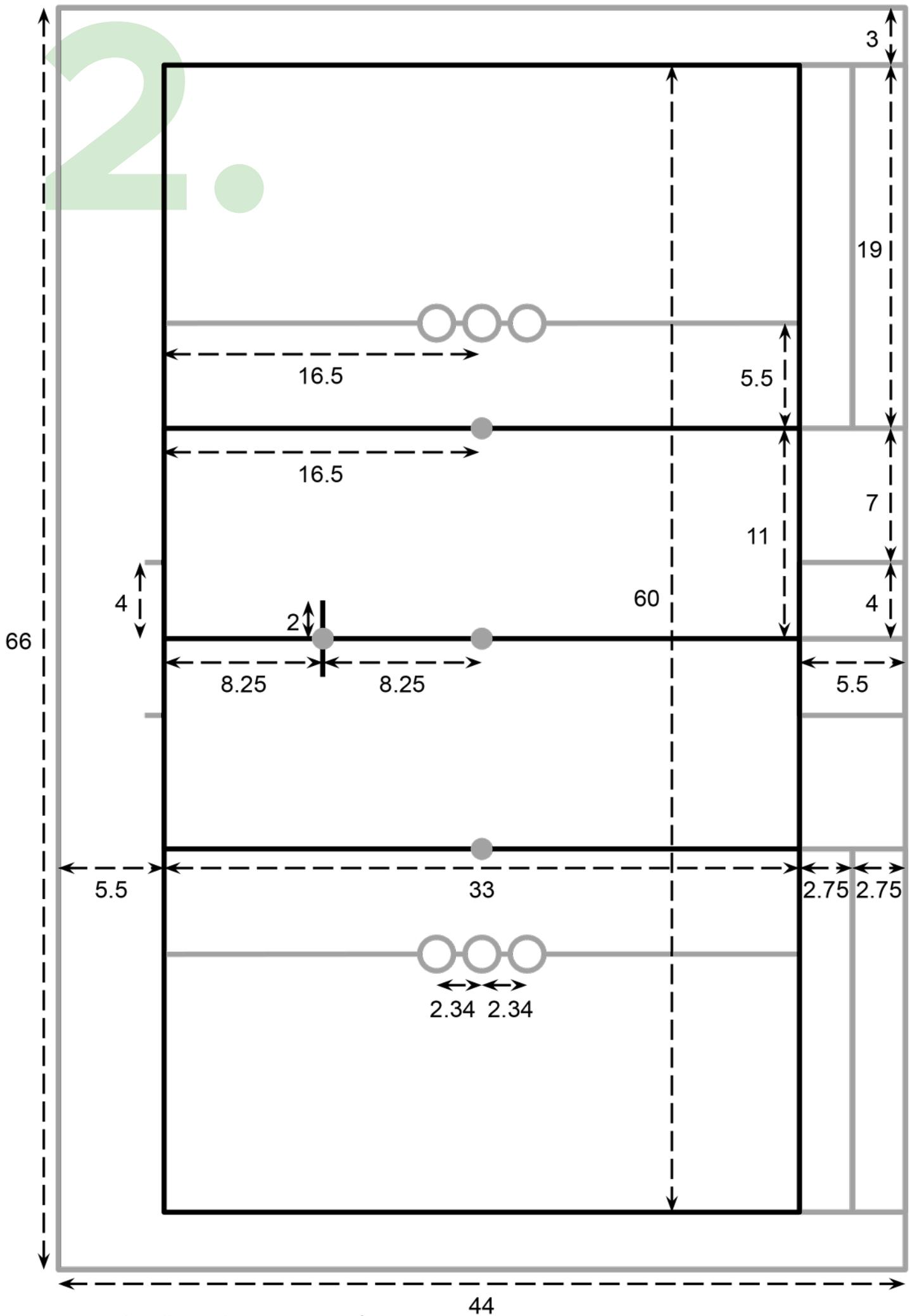


Table des scores

2.1. LIGNES ET MARQUAGES

2.1.1. Limites du terrain

Le terrain est délimité par quatre lignes qui forment un rectangle de 33 par 60 mètres.

- A. Les lignes de 33 mètres sont des lignes de fond.
- B. Les lignes de 60 mètres sont les lignes de côté.
 - i. La ligne de côté la plus proche de la table de marque est appelée ligne de la table de marque.
 - ii. La ligne de côté de la plus éloignée de la table de marque est appelée ligne de départ.

2.1.2. Ligne centrale

La ligne centrale connecte les milieux des lignes de côté.

2.1.3. Lignes de la zone du·de la gardien·ne

Il y a deux lignes du·de la gardien·ne, elles sont parallèles aux lignes de fond et se trouvent à 11 mètres de la ligne centrale de chaque côté de celle-ci.

2.1.4. Lignes de but

Il y a deux lignes de but, elles sont parallèles aux lignes de fond et se trouvent à 16,5 mètres de la ligne centrale de chaque côté de celle-ci.

2.1.5. Ligne de départ des coureur·euse·s de souafle désigné·e·s

La ligne de départ des coureur·euse·s de souafle désigné·e·s se trouve à 8,25 mètres de la ligne de côté de départ et s'étend sur deux mètres dans chaque direction, perpendiculaire à la ligne centrale.

2.1.6. La zone de départ initial

La zone de départ initiale est la zone s'étendant jusqu'à 4 mètres de la ligne centrale depuis la ligne de départ des coureur·euse·s de souafle désigné·e·s jusqu'à la ligne de côté de départ et qui s'étend jusqu'à la limite de la zone des joueur·euse·s.

- A. Si la zone des coureur·euse·s désigné·e·s est marquée, elle ne devrait l'être que sur la ligne de départ en dehors du terrain.

2.1.7. Zones de remplacement

Chaque zone de remplacement d'équipe est un rectangle de 19 par 2,75 mètres à l'extérieur du terrain touchant à la zone du·de la gardien·ne de cette équipe.

- A. Un côté de la zone de remplacement est la partie de la ligne de côté de la table de marque au niveau de la zone du·de la gardien·ne.

B. La zone de remplacement s'étend sur 2,75 mètres au delà de la ligne de côté.

2.1.8. Les bancs d'équipe

Chaque banc est un rectangle de 19 mètres par 2,75 mètres situé entre la zone de remplacement et la limite de la zone des joueur·euse·s.

2.1.9. Les zones de pénalité

Chaque équipe a une zone de pénalité à l'extérieur du terrain.

A. Chaque zone de pénalité est un rectangle de 5,5 mètres par 4 mètres qui commence à la ligne centrale et s'étend sur 4 mètres le long de la ligne de côté de la table de marque vers le banc.

2.1.10. Les positions des balles

Il y a quatre positions de balles sur le terrain:

- A.** Une position de cognard se situe à chaque point médian de chaque ligne de la zone du·de la gardien·ne.
- B.** Une position de cognard se situe à l'intersection de la ligne centrale et de la ligne de départ des coureur·euse·s de souafle désigné·e·s.
- C.** La position du souafle se situe au point médian de la ligne centrale.

2.1.11. La zone des joueur·euse·s

La zone des joueur·euse·s est un rectangle entourant le terrain, ce dernier est en son centre.

- A.** Ce rectangle fait:
 - i.** 44 mètres en largeur et 66 mètres de longueur.
- B.** La zone des joueur·euse·s ne doit comporter aucun obstacle ni être dangereuse pour les joueur·euse·s.
 - i.** Aucun élément obstruant lié à l'évènement, comme la table de marque, ne doit se trouver dans la zone des joueur·euse·s.
- C.** Durant le jeu, la zone des joueur·euse·s est réservée:
 - i.** Aux joueur·euse·s inscrit·e·s dans les effectifs du match en jeu.
 - ii.** Aux arbitres et au corps arbitral assigné·e·s du match en jeu.
 - iii.** Aux membres de l'organisation de l'évènement qui ont accès, à leurs dépens, à la zone des joueur·euse·s (à la discrétion de l'arbitre ou du·de la directeur·rice d'évènement)
 - iv.** Aux membres du personnel de l'équipe comme désigné·e·s au point 1.1.2. Personnel de l'équipe.
- D.** Aucun·e spectateur·rice doit se trouver dans la zone des joueur·euse·s.

2.1.12. Le marquage du terrain

Différents éléments du terrain et des zones autour doivent être marqué d'une manière claire. Ces marquages sont habituellement faits avec des plots ou des lignes.

- A. Les éléments suivants sont impérativement marqués:
 - i. Les limites du terrain décrites au point 2.1.1.
 - ii. La ligne centrale décrite au point 2.1.2.
 - iii. Les lignes des zones du-de la gardien-ne décrites au point 2.1.3.
 - iv. La ligne de départ des coureur·euse·s de souafle désigné·e·s décrite au point 2.1.5.

- B. Les éléments suivants sont optionnels mais recommandés:
 - i. Les lignes de but décrites au point 2.1.4.
 - ii. La zone des coureur·euse·s au souafle désigné·e·s décrite au point 2.1.6.
 - iii. Les bancs d'équipes décrits au point 2.1.8.
 - iv. Les zones de pénalité décrites au point 2.1.9.
 - v. Les positions des balles restantes décrites au point 2.1.10.
 - vi. La zone des joueur·euse·s décrite au point 2.1.11.
 - vii. Les positions des aneaux décrites au point 2.2.3.
 - a. Ces marquages ne doivent pas interférer avec la stabilité des aneaux.

2.2. ANNEAUX

2.2.1. Structure des aneaux

- A. Chaque anneau est constitué d'un poteau et d'une boucle circulaire accroché à son sommet, le cerceau. Ces éléments peuvent être faits d'un quelconque matériau autre que le métal ou le béton et ne doivent présenter aucun danger pour les joueur·euse·s.

- B. Un anneau peut être attaché à une base pour le maintenir vertical.
 - i. Cette base ne doit pas changer la hauteur de l'anneau.
 - ii. Mis à part certaines attaches en métal, la base ne doit pas être composée de métal dur ou de béton.

- C. Les aneaux doivent tenir par eux-mêmes et résister au jeu.
 - i. Les arbitres doivent interdire tout anneau ou base qui présenterait un danger pour les joueur·euse·s.

2.2.2. Forme des aneaux

Chaque série d'anneaux doit avoir des cerceaux attachés au sommet de trois poteaux de hauteurs différentes.

- A. Les hauteurs réglementaires suivantes sont mesurées entre le sol et le point le plus bas du bord extérieur du cerceau.

2

- i. Le petit anneau a une hauteur comprise entre 89 et 93 centimètres.
- ii. L'anneau moyen a une hauteur comprise entre 135 et 139 centimètres.
- iii. Le grand anneau a une hauteur comprise entre 181 et 185 centimètres.

B. Le cerceau doit être attaché au sommet de chaque poteau.

- i. Le diamètre intérieur de chaque cerceau doit être compris entre 81 et 86 centimètres.

2.2.3. La position des anneaux

A. Trois anneaux sont positionnés sur chaque ligne de but.

- i. Le grand anneau est placé au centre de la ligne de but.
- ii. Les deux autres anneaux sont placés sur la ligne de but à 2,34 mètres du grand anneau.
- iii. En regardant une série d'anneau depuis la ligne centrale, le petit anneau doit être sur la gauche et l'anneau moyen sur la droite.

B. Les cerceaux doivent être alignés avec la ligne de but.

2.3. LES BALLE DE JEU

2.3.1. Le souafle

Le souafle doit:

- A.** Être un ballon de volleyball
- B.** Avoir une circonférence comprise entre 65 et 67 centimètres.
- C.** Conserver sa forme sphérique et ne doit pas être totalement gonflé ni trop dégonflé, de sorte qu'un·e joueur·euse moyen·ne ne puisse pas agripper un pli du revêtement avec une seule main.

2.3.2. Les cognards

Les cognards doivent:

- A.** Être des balles sphériques en caoutchouc ou en revêtement semblable (comme des balles de dodgeball)
- B.** Avoir une circonférence de 68 centimètres et 22 centimètres de diamètres.
- C.** Conserver leurs formes sphériques et ne doivent pas être totalement gonflés ni trop dégonflés, de sorte qu'un·e joueur·euse moyen·ne ne puisse pas agripper un pli du revêtement avec une seule main.

2.3.3. Le vif d'or

Le vif d'or doit:

2

- A. Être une balle de tennis standard placée dans une chaussette.
 - i. La chaussette doit avoir une partie visible et non obstruée d'au moins 25 centimètres et de maximum 30 centimètres.
 - a. Si la chaussette est attachée à l'extérieur du short, jusqu'à 5 centimètres de cet attache peuvent être comptés dans la longueur minimum.
- B. La chaussette doit être retenue par ou attachée au short d'une manière stable et permettant que les attrapeur·euse·s décrochent la chaussette.

2.3.4. Balles devenant défectueuses durant le jeu

Si une balle devient défectueuse durant le jeu (par exemple si elle se dégonfle), l'arbitre principal·e doit arrêter le jeu pour remplacer la balle. Les conditions suivantes doivent être observées:

- A. L'arbitre principal·e doit stopper le jeu immédiatement quand une balle devient défectueuse.
- B. Si une balle devient défectueuse dans les airs, la balle remplacée ou réparée est redonnée au·à la joueur·euse qui en avait la dernière possession, exception faite du souafle après un but valide.
 - i. Si ce·tte joueur·euse est hors-jeu ou est descendu·e de son balai avant que le jeu soit arrêté, alors la balle est donnée au·à la joueur·euse éligible de son équipe le·a plus proche du·de la joueur·euse hors-jeu.
 - a. S'il y a pas de joueur·euse éligible, alors la balle doit être laissée à l'endroit où le·a joueur·euse se trouve.
- C. Aucun but ou mise hors-jeu ne peut intervenir avec une balle qu'un·e membre du corps arbitral reconnaît comme défectueuse avant le but ou la mise hors-jeu.
- D. Si un cognard devient défectueux en touchant un·e joueur·euse, la mise hors-jeu compte et le cognard est considéré comme mort.
 - i. Si le cognard devient défectueux dans l'action d'être attrapé par un·e batteur·euse et aurait été attrapé si le cognard n'était pas devenu défectueux, la capture du cognard est valide.
- E. Si le vif d'or devient défectueux durant une capture (la chaussette se déchire en deux par exemple), la capture compte si l'attrapeur·euse a légalement capturé la balle.
 - i. Si le vif d'or devient défectueux avant la capture, alors la capture n'est pas valide.

2.4. LES BALAIS

2.4.1. Réglementations des balais

Tou·te·s les joueur·euse·s en jeu doivent en avoir un. Celui-ci:

- A. Doit être un bâton rigide fait de plastique

2

- i. Sa longueur doit être comprise entre 98 et 102 centimètres
 - ii. La largeur de son diamètre doit être comprise entre 25 et 35 millimètres.
 - a. Si le bout du balai est protégé d'un capuchon, celui-ci peut excéder légèrement les 35 millimètres.
- B.** Ne doit pas présenter de pointes ou d'éclats.
- i. Si le balai est creux, les extrémités du balai doivent être suffisamment couvertes.
- C.** Ne doit pas être attaché au corps, vêtement, ou autre équipement d'un·e joueur·euse.
- D.** Ne doit pas être renforcé par un matériel supplémentaire y compris du ruban adhésif entourant le tube.
- i. De l'adhésif antidérapant peut couvrir une section mesurant jusqu'à 20 centimètres du balai. Celle-ci sera située approximativement à l'endroit où le·a joueur·euse agripperait normalement le balai avec sa main.

2.4.2. Balai cassé

Si un balai est cassé durant le jeu, l'arbitre principal·e doit immédiatement arrêter le jeu et le balai doit être remplacé avant que son·sa joueur·euse n'engage une action de jeu.

- i. Il est illégal d'initier une nouvelle action de jeu en ayant conscience d'avoir un balai cassé.

Penalité: Carton rouge — Commencer une nouvelle action de jeu en ayant conscience d'avoir un balai cassé.

2.4.3. Fournir les balais

Le·a directeur·rice de l'évènement doit, pour chaque match, fournir 10 balais identiques aux deux équipes. Les équipes peuvent fournir leurs propres balais sauf si c'est interdit par le règlement de l'évènement.

2.5. L'ÉQUIPEMENT DES JOUEUR·EUSE·S

2.5.1. Sécurité

Les joueur·euse·s ne doivent pas utiliser d'équipement ni porter de vêtement qui présente un danger pour eux-mêmes ou pour un·e autre joueur·euse.

- A.** Les joueur·euse·s ne doivent pas avoir, à l'appréciation de l'arbitre, d'ongles coupants ou longs. Les ongles qui se voient alors que la paume de la main est vers le haut sont généralement considérés comme longs.

Penalité: Carton bleu — Jouer avec les ongles longs ou coupants

2.5.2. Équipement obligatoire

En jeu, les joueur·euse·s doivent porter les différents équipements suivants:

- A. Un bandeau de couleur, qui doit être porté sur le front, permettant de distinguer le poste du·de la joueur·euse.
- B. Un t-shirt ou un maillot.
 - i. Les maillots d'une équipe doivent être clairement identifiables, d'une même base de couleur, et différenciables de l'autre équipe.
 - ii. La couleur principale du maillot ne doit pas être jaune ou or.
 - iii. Le design du maillot ne doit pas être des bandes noires et blanches verticales.
- C. Un bas (short, pantalon, jupe)
 - i. La couleur principale du bas ne doit pas être jaune ou or.
 - ii. Une forme de sous-vêtements doit être porté en dessous du bas.
- D. Des chaussures ou des crampons
 - i. Les crampons ne doivent pas être pointus ou coupants
 - ii. Les crampons ne doivent pas être faits complètement en métal ou en être recouverts.
- E. Un protège-dents qui doit:
 - i. Comporter une partie occlusale, protégeant et séparant les parties mordantes des dents
 - ii. Comporter une partie labiale supportant les dents et la structure et protégeant les dents.
 - iii. Couvrir les dents postérieures avec l'épaisseur adéquate.

Penalité: Carton bleu — Jouer sans un des équipements obligatoires

Penalité: Carton bleu — Volontairement enlever un des équipements obligatoires en jeu.

2.5.3. Propriétés du bandeau

Les bandeaux de poste sont sujets aux standards suivants:

- A. La couleur du bandeau doit être distincte de manière à ce que le poste du·de la joueur·euse ne fasse aucun doute.
- B. Le bandeau doit être visible à une distance raisonnable et doit être identifiable au travers des cheveux du·de la joueur·euse ou d'un autre équipement.
- C. Les couvre-chefs ne peuvent pas pas être utilisés comme un bandeau.
 - i. Le bandeau de poste doit être porté au-dessus du couvre-chef et le couvre-chef doit être d'une couleur distinguable du bandeau.
 - ii. Un couvre-chef qui a la forme d'un bandeau et est de la couleur du poste du·de la joueur·euse est considéré comme un bandeau.
 - a. Dans ce cas, aucun autre bandeau ne doit être porté par-dessus.
- D. Si le bandeau d'un·e joueur·euse tombe durant le jeu, iel peut continuer à jouer sans, mais doit replacer son bandeau quand l'une des situations suivantes intervient:

2

- i. Le·a joueur est mis hors jeu
 - ii. Il y a un arrêt de jeu
 - iii. Un but est marqué
 - a. Les attrapeur·euse·s et les batteur·euse·s n'ont pas à replacer leur bandeau quand un but est marqué.
- E. Si un·e membre du corps arbitral juge que la bandeau d'un·e joueur·euse n'est pas acceptable, le·a joueur·euse doit corriger le problème immédiatement.
- i. Si cela ne peut pas s'effectuer immédiatement sur le terrain, la procédure d'infraction accidentelle à l'équipement doit être appliquée (*Voir: 2.5.7. Infraction accidentelle à l'équipement*).

Penalité: Retour aux anneaux — Illégalement négliger de replacer son bandeau perdu

2.5.4. Numéros de maillots

Chaque joueur·euse doit avoir un nombre entier compris entre 0 et 99 inclus clairement visible au dos de son maillot.

- A. Le numéro ne doit pas excéder deux chiffres y compris les 0 précédant le nombre
- B. Deux joueur·euse·s de la même équipe ne peuvent pas porter le même numéro.
- i. Les zéros initiaux sont ignorés pour déterminer le numéro.
 - ii. Si une équipe est pénalisée pour avoir deux joueur·euse·s portant le même numéro, le·a capitaine doit désigner l'un·e des joueur·euse·s qui doit changer de numéro.
 - a. Le·a joueur·euse désigné·e est inéligible pour jouer jusqu'à ce qu'un nouveau numéro soit indiqué au dos de son maillot et que le nouveau numéro soit indiqué à l'arbitre de score.
- C. Si le numéro d'un·e joueur·euse devient illisible durant le jeu:
- i. Le jeu n'est pas arrêté.
 - ii. L'arbitre informe le·a joueur·euse que son numéro n'est plus lisible.
 - iii. Le·a joueur·euse doit rendre son numéro de nouveau lisible la prochaine fois qu'il est remplacé·e ou durant le prochain arrêt de jeu, selon laquelle des deux situations se présentent en premier.
 - a. S'il y a un arrêt de jeu et que le numéro ne peut pas être rendu lisible rapidement, le·a joueur·euse doit être remplacé·e pendant l'arrêt de jeu.
 - b. Si le problème ne peut être réglé qu'en donnant un nouveau numéro au·à la joueur·euse, l'arbitre de score doit être informé du changement de numéro.
- D. Aucun·e joueur·euse ne peut entrer en jeu sans un numéro légal et reconnaissable au dos.

Penalité: Carton bleu — Entrer en jeu sans un numéro légal et reconnaissable au dos.

Penalité: Carton bleu pour le·a capitaine — Avoir deux joueur·euse·s portant le même numéro dans la zone des joueur·euse·s.

2.5.5. Équipement additionnel

Les équipements suivants sont considérés comme additionnels et peuvent être portés s'ils respectent les limitations ci-après citées.

- A. Le matelassage, qui doit respecter les conditions suivantes:
 - i. Être épais de maximum 2,5 centimètres
 - ii. Ne pas faire de bruit si l'arbitre frappe le support matelassé.
 - iii. Plier facilement si un minimum de force est appliqué sur le support
- B. Les orthèses ou appareils orthopédiques
 - i. Une orthèse peut comporter un élément dur mais cet élément doit être recouvert et l'orthèse doit pouvoir passer le test du bruit.
 - ii. Si du plastique dur ou du métal n'est plus couvert, le·a joueur·euse doit sortir pour corriger le problème.
 - iii. Les arbitres ont le droit de refuser une orthèse s'ils pensent qu'elle présente un danger pour n'importe qui sur le terrain.
- C. Les coquilles. Les coquilles utilisées pour protéger l'aîne sont autorisées.
- D. Les lunettes. Les joueur·euse·s peuvent porter des lunettes telles que des lunettes de protections.
 - i. Les lunettes faites de verre ne sont pas autorisées sauf si elles sont portées sous des lunettes protectrices et que le verre n'est pas exposée.
 - ii. Les lunettes faites à base de métal comme des lunettes "cage" de Lacrosse ne sont pas autorisées
- E. Les gants. Les gants sont autorisés et soumis aux mêmes règles que les supports matelassés.
- F. Couvre-chefs. Les couvre-chefs présentant une ou plusieurs bande(s) horizontale(s) d'une couleur correspondant à celle d'un bandeau de position ne doivent pas être portés, et ce même si le bandeau de position couvre ladite bande horizontale.
- G. Équipement additionnel sur les bras. Aucun autre équipement que des manches, des gants ou des orthèses n'est autorisé à être porté sur les avant-bras.
- H. Équipement spécial. Les individus avec des handicaps ou récupérant de blessures peuvent avoir besoin d'autres équipements spécifiques. De tels équipements doivent être approuvés par la politique d'équipement de la structure de laquelle l'évènement est dépendant.
- I. Tout équipement additionnel doit être approuvé par l'arbitre principal·e avant le match. Tout équipement que l'arbitre juge dangereux ou qui rendrait le match injuste à la discrétion de l'arbitre doit être interdit.

Penalité: Carton bleu — Utiliser un équipement additionnel illégal durant le jeu

2.5.6. Approuver un équipement additionnel

2
Tout matelassage, orthèse ou équipement spécial doit être présenté à l'arbitre principal·e avant le match pour qu'il soit approuvé que l'arbitre ait décidé ou non de réaliser un contrôle complet de l'équipement des équipes.

Penalité: Carton rouge — Utiliser durant le jeu un équipement interdit par un·e membre du corps arbitral

2.5.7. Infraction accidentelle à l'équipement

Dans le cas où l'équipement d'un·e joueur·euse, légal auparavant, devient illégal à la suite d'une action de jeu:

- A. Le jeu n'est pas arrêté sauf si l'arbitre estime que l'infraction à l'équipement présente un danger pour les joueur·euse·s.
- B. Le·a joueur·euse concerné·e doit quitter le terrain et être remplacé·e par un·e remplaçant·e.
 - i. Les joueur·euses ne quittent pas le terrain pour remplacer un balai cassé.
- C. Un·e joueur·euse à qui il a été demandé de quitter le terrain pour corriger un équipement ne doit pas entrer sur le terrain avant que l'équipement ne soit réparé, remplacé ou retiré.
 - i. Les équipements obligatoires doivent être remplacés ou réparés
 - a. S'il n'y a pas de possibilité de remplacer un balai ou un bandeau, l'arbitre principal·e doit arrêter le jeu jusqu'à ce que l'équipement de remplacement soit fourni.
- D. Si le joueur·euse ne quitte pas le terrain une fois informé de l'infraction ou s'il·elle rentre sur le terrain sans avoir corrigé l'infraction, le·a joueur·euse est sujet à une pénalité pour ne pas respecter une indication de l'arbitre.

Penalité: Carton jaune — Ne pas respecter une indication d'un·e membre du corps arbitral.

2.5.8. Restrictions d'équipement liées aux infrastructures

Le·a directeur·rice d'un évènement peut interdire un équipement non-obligatoire pour se conformer aux nécessités des infrastructures

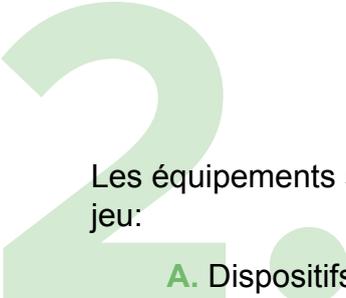
Penalité: Carton rouge — Utiliser un équipement spécialement interdit par le·a directeur·rice

2.5.9. Altérer intentionnellement un équipement

Il est illégal d'altérer un équipement intentionnellement, notamment les balles et les anneaux, pour en tirer un avantage

Penalité: Carton rouge — Altérer illégalement un équipement

2.5.10. Équipement interdit



Les équipements suivants ne doivent jamais être portés par les joueur·euse·s durant le jeu:

A. Dispositifs d'enregistrements vidéo ou audio

B. Bijoux de n'importe quel type

- i.** Les "piercings retainers" en plastique flexible qui sont collés à la peau sont autorisés.
- ii.** Dans le cas de piercing large, les retenues peuvent être en plastique plus dur mais doivent coller à la peau.
- iii.** Si le port d'un bijou par un joueur·euse n'a pas affecté le jeu, iel doit recevoir une pénalité pour port de bijoux interdits plutôt qu'une pénalité pour port d'équipement interdit.

C. Toute substance collante pouvant laisser ds résidus sur les balles.

Penalité: Expulsion — Port de bijoux interdits

Penalité: Carton rouge — Port d'équipement interdit

2.

© Ajantha Abey Quidditch Photography



3.

**LES
PROCÉDURES
DE JEU**

3.1. PROCÉDURES PRÉLIMINAIRES

3.1.1. La réunion d'avant match

Avant chaque match, l'arbitre rassemble les représentant·e·s des deux équipes pour rappeler les règles générales.

- A. Chaque équipe doit désigner un·e joueur·euse pour être capitaine et représenter l'équipe durant le match
 - i. Le·a capitaine doit assister à la réunion.
 - ii. D'autres représentant·e·s de l'équipe peuvent y assister s'ils le souhaitent
- B. Durant cette réunion, l'arbitre principal·e évoque les sujets suivants avec les représentant·e·s des équipes:
 - i. Les règles spécifiques au terrain utilisé
 - ii. L'identité du·de la porteur·euse du vif d'or
 - iii. Les joueur·euse·s dont le corps arbitral doivent être avertis du genre au regard de la règle du genre
 - iv. Tout autre question provenant des représentant·e·s des équipes liées au match

3.1.2. Le tirage au sort

A la fin de la réunion d'avant-match, il y aura un pile ou face.

- A. Le·a capitaine de l'équipe qui a parcouru le plus de distance pour venir jusqu'au terrain choisit le côté de la pièce quand celle-ci est dans les airs.
- B. Le·a gagnant·e du tirage au sort a la possibilité de choisir en premier·ère entre les trois options listées dans le point 3.1.2.C ou peut laisser le choix au·à la capitaine adverse. L'équipe qui n'a pas choisi la première devra choisir entre les deux possibilités restantes.
- C. Les options pour la partie sont:
 - i. Quelle série d'anneaux défendre
 - ii. Quel·le coureur·euse de souafle de l'équipe pourra choisir en premier·ère sa position de départ
 - iii. Quel·le coureur·euse de cognard de l'équipe pourra choisir en premier·ère sa position de départ
- D. Les équipes font leurs choix dans l'ordre défini immédiatement après le tirage au sort.

3.2. DÉBUTER LE MATCH

3.2.1. Composition initiale des équipes

3

A l'appel de l'arbitre principal·e, chaque équipe doit envoyer les joueur·euse·s commençant le match à leurs positions de départ

- A. Chaque équipe doit envoyer un·e poursuiveur·euse et un·e batteur·euse de l'équipe se placer aux positions de départ adéquat dans la zone de course initiale. Ces joueur·euse·s seront désigné·e·s comme coureur·euse·s
- B. Les coureur·euse·s désigné·e·s devront s'aligner en ayant leur épaule la plus proche de la ligne médiane à 0,5 mètre minimum de la ligne médiane et à l'intérieur de leur zone de course initial
 - i. Le·a coureur·euse du souaffle part de la ligne initiale de course du souaffle et le·a coureur·euse du cognard part de la ligne de côté de départ.
 - ii. Pour chaque balle contestée, le·a coureur·euse qui choisit sa position en premier·ère place son balai du côté qu'il·elle préfère de la ligne médiane. L'autre coureur·euse se place de l'autre côté de cette même ligne.
- C. Un·e poursuiveur·euse de chaque équipe doit se positionner sur la ligne de côté de départ dans la moitié de terrain adverse, hors de la zone de départ initial, et à 1,5 mètre minimum de la ligne de la zone du·de la gardien·ne, et doit placer son balai au sol à cet emplacement.
- D. Une fois que chaque équipe a choisi le point de départ de la zone d'attaque du·de la poursuiveur·euse, les batteur·euse·s et poursuiveur·euse·s restant·e·s des deux équipes peuvent se mettre en place sur leur ligne de côté de départ dans leur propre moitié de terrain hors de la zone de course initiale.
 - i. Aucun joueur·euse ne peut se placer à moins d'un mètre, mesuré épaule contre épaule, par rapport au·à la poursuiveur·euse adverse placé·e dans la moitié de terrain.
- E. Un·e joueur·euse choisit sa position de départ en plaçant son balai au sol à l'endroit choisi en tant que marqueur. Une fois que le marqueur est placé, c'est une violation du·de la joueur·euse placé·e pour un·e joueur·euse de:
 - i. Déplacer n'importe quel balai marqueur
 - ii. Quitter les environs de son balai marqueur sans l'autorisation d'un·e membre du corps arbitral.
 - iii. Changer son bandeau représentant son poste.
 - iv. Changer le·a joueur·euse qui commence, à moins que le·a joueur·euse prévu·e initialement ne se blesse trop gravement pour jouer. Cette pénalité ne sera adressée que contre le·a joueur·euse originel·le.
- F. Si des cartons sont attribués avant le début du match, le·a joueur·euse ciblé·e par la pénalité démarre le match dans la zone de pénalité au lieu de son emplacement de départ.
 - i. Si un·e coureur·euse désigné·e reçoit une pénalité, l'équipe doit le·a remplacer sur son emplacement de départ avec un·e joueur·euse ayant le même poste.

Penalty: Carton bleu — Violation du·de la joueur·euse placé·e

3.2.2. La procédure "Broom's up"

- A. Une fois que tou·te·s les joueur·euse·s sont positionné·e·s à leur emplacement de départ, l'arbitre principal·e confirme que les deux équipes, que tou·te·s les arbitres assistant·e·s ainsi que les autres membres du corps arbitral sont prêt·e·s et que toutes les balles sont placées aux bonnes positions (*Voir: 2.1.10. Positions de balles*).
- i. Si une balle bouge de son emplacement initial avant que l'arbitre principal·e n'ait dit "Brooms up", la balle doit être remise à son emplacement de départ avant le signal de "Brooms up"
- B. L'arbitre principal·e dit "Brooms down". Les joueur·euses qui démarrent le match doivent prendre leur balai en main et le laisser à plat au sol à l'endroit où iels l'ont placé. Une fois que "Brooms down" a été indiqué, les règles suivantes s'appliquent jusqu'à ce que "Brooms up" soit énoncé:
- i. Les joueur·euse·s ne peuvent pas entrer en contact avec le sol devant leur ligne de départ avec leur ceps ou leur équipement excepté le balai.
 - ii. Les joueur·euse·s doivent avoir leur balai en main mais il doit rester à plat au sol jusqu'à ce que "Brooms up" soit dit.
- D. L'arbitre principal·e indique clairement et fortement "Ready" ou "Prêts".
- i. Les joueur·euse·s peuvent prendre une position de départ quand "Ready" ou "Prêts" est indiqué, cependant, le balai doit rester à plat au sol.
- E. Quelques secondes après avoir indiqué "Ready" ou "Prêts", l'arbitre principal·e énonce clairement et fortement "Brooms up".
- i. Au son du B de "Brooms up", tous·tes les joueur·euse·s doivent immédiatement monter sur leur balai et commencer à jouer.
 - ii. En cas de manque de clarté sur le "Brooms up" ou qu'une faute est commise avant le "Brooms up", l'arbitre principal·e doit:
 - a. Juger toutes les pénalités
 - b. Remettre les joueur·euse·s à leur position lors du "Brooms down"
 - c. Refaire la procédure de "Brooms up"
- F. Un·e joueur·euse commet un faux-départ si:
- i. Le balai du·de la joueur·euse n'était déjà plus à plat sur le sol quand "Brooms up" est annoncé.
 - ii. Le·a joueur·euse se déplace trop tôt et une partie de son corps touche le sol au-delà de sa ligne de départ avant que "Brooms up" ne soit annoncé.

Penalité: Carton bleu — Faux départ

3.2.3. Restrictions de départ

- A. Les deux balles qui sont placées sur la ligne médiane sont les balles contestées
- i. Chaque balle reste une balle contestée tant qu'elle n'est pas touchée légalement ou qu'elle n'a plus de coureur·euse·s qui lui sont assigné·e·s.

3

- ii. L'arbitre doit dire qu'une balle est "free" ou "libre" s'il croit que la situation n'est pas claire pour les joueur·euse·s que personne ne conteste la balle.
- B. Une balle contestée ne peut être touchée que par un·e coureur·euse désigné·e
- C. Les coureur·euse·s n peuvent pas se pousser, plonger ou glisser.
 - i. Il s'agit d'une violation de la règle du·de la coureur·euse désigné·e si un·e joueur·euse enfreint cette règle d'une manière qui serait légale entre deux joueur·euse·s qui ne sont pas coureur·euse·s désigné·e·s.
- D. Il s'agit d'une interférence du·de la coureur·euse dès lors qu'un·e joueur·euse entre en contact avec un·e coureur·euse désigné·e ou lui bloque sa course. Une telle action est illégale.
- E. Un·e joueur·euse cesse d'être un·e coureur·euse quand l'une des situations suivantes s'applique:
 - i. La balle qui leur a été assignée est touchée légalement
 - ii. Iel quitte les environs de la ligne médiane
 - iii. Iel est mis hors-jeu
 - iv. Iel a une pénalité qui lui est infligée
 - v. La balle qui lui est assignée est rendue à l'équipe adverse

Penalité: Carton bleu — Toucher illégalement une balle contestée

Penalité: Carton bleu — Violation de la règle du·de la coureur·euse désigné·e

Penalité: Carton jaune — Interférence du·de la coureur·euse

3.3. Arrêts de jeu

3.3.1. Arrêt de jeu

Pour arrêter le jeu:

- A. L'arbitre donne de brefs coups de sifflet, par paire.
- B. Le·a chronométreur·euse arrête le temps de jeu et tous les autres chronomètres.
- C. Tout·e joueur·euse en jeu doit s'arrêter, laisser tomber son balai et s'arrêter à l'endroit où iel se trouve.
 - i. Les joueur·euse·s gardent les balles qu'ils possèdent au coup de sifflet sauf dans le cas d'un changement de possession de balle.
 - a. Les joueur·euse·s ne doivent pas prendre possession d'une balle ni déplacer de balle durant un arrêt de jeu.
 - ii. Les joueur·euse·s arrêté·e·s en position illégale sont placé·e·s immédiatement en position légale.
 - iii. Un·e joueur·euse s'étant involontairement et significativement déplacé·e après les coups de sifflet est placé·e à la position qu'iel avait au moment où les coups de sifflet ont été donnés.

Penalité: Carton jaune — Se déplacer intentionnellement et illégalement lors d'un arrêt de jeu.

Penalité: Carton jaune — Intentionnellement et illégalement déplacer une balle ou en prendre possession, lors d'un arrêt de jeu.

3.3.2. Procédures d'arrêt de jeu

Quand le jeu est arrêté:

- A. L'arbitre principal·e consulte le reste du corps arbitral si nécessaire
- B. L'arbitre principal·e administre les fautes et communique le type de fautes aux joueur·euse·s, arbitre de score et spectateur·rice·s.
 - i. Un·e joueur·euse recevant du temps de pénalité est envoyé·e dans la zone de pénalité.
 - ii. Un·e joueur·euse expulsé·e doit quitter la zone des joueur·euse·s
- C. Si un changement de possession intervient, la procédure appropriée doit être respectée avant que le jeu reprenne.
- D. Une balle vivante projetée et n'ayant rien touchée (y compris un·e joueur·euse, équipement ou sol) avant l'arrêt du jeu est retournée au·à la joueur·euse l'ayant projetée.
 - i. Cette règle ne prend pas effet si par ailleurs la balle change de possession
 - ii. Si le·a joueur·euse ayant projeté la balle n'est plus éligible, la balle ne doit pas être déplacée suivant cette règle.
- E. Une balle ayant été projetée et ayant touchée quelque chose (y compris un·e joueur·euse, équipement ou sol) avant que les coups de sifflet n'arrêtent le jeu doit continuer son déplacement jusqu'à ce qu'elle s'arrête ou en sorte des limites du terrain.
 - i. Si une balle sort des limites du terrain après les coups de sifflet, elle est placée à l'intérieur de la zone des joueur·euse·s à environ 2 mètres de l'endroit où elle a franchi la ligne; elle n'a pas besoin d'être remise en jeu par l'une ou l'autre des équipes.
 - ii. Si une balle se déplace après s'être arrêtée, elle est replacée là où elle s'est arrêtée initialement.
 - iii. Cette règle ne prend pas effet si une autre règle déplace cette balle ailleurs.
- F. Toute interférence extérieure est retirée.
- G. Tout autre problème, notamment les joueur·euse·s blessé·e·s, et les équipements défectueux sont résolus.
- H. Si le souafle devait être considéré comme mort au moment de la reprise du jeu, il est alors donné au·à la gardien·ne précédemment en défense.

3.3.3. Reprendre le jeu

Pour reprendre le jeu:

A. L'arbitre principal·e indique aux joueur·euse·s que le jeu est sur le point de reprendre par l'indication "Remount" ou "Remontez (sur vos balais)"

- i. Les joueur·euse·s doivent remonter sur leur balai à l'endroit où le balai a été laissé à l'arrêt du jeu.
- ii. Les joueur·euse·s doivent être debout quand l'arbitre indique "Remount" ou "Remontez (sur vos balais)"

- a. Si deux joueur·euse·s ou plus étaient au sol et tenaient une même balle au moment où le jeu a été arrêté, iels doivent tout de même être debouts. Une fois debout, iels peuvent de nouveau tenir cette balle d'une manière qui peut être différente de celle dont iels la tenaient au moment de l'arrêt de jeu

- b. Si un·e joueur·euse ceinturait légalement au sol un·e adversaire quand le jeu a été arrêté, iel doit se relever et relâcher tout contact. Une fois debout, le·a joueur·euse peut choisir de contourner l'adversaire qu'iel a ceinturé de n'importe quel côté.

1. Le·a joueur·euse doit rester à 1 mètre de son adversaire.

2. Le·a joueur·euse peut initier un contact par derrière avec le·a joueur·euse qu'iel a précédemment ceinturé comme s'iel était de face s'iel le fait immédiatement au coup de sifflet de reprise.

3. Si le·a joueur·euse précédemment ceinturé·e n'est plus en possession du ballon à la reprise, ou si un carton ou un changement de possession ont été infligés à l'équipe du·de la joueur·euse ceinturé·e pendant l'arrêt de jeu, le·a joueur·euse ayant initié le contact ne sera pas autorisé·e à contourner son adversaire ni à initier un contact par derrière.

- iii. Les joueur·euse·s qui avaient initié un contact légal avec un·e joueur·euse lors de l'arrêt du jeu peuvent reprendre le contact à condition que les deux joueur·euse·s aient été debout lors de l'arrêt du jeu.

- iv. Les joueur·euse·s peuvent se positionner à nouveau pour se préparer au redémarrage mais ne doivent pas commettre de faux départ.

- a. Un·e joueur·euse commet un faux départ si l'une des actions suivantes est effectuée avant les coups de sifflets de reprise:

1. Commencer un mouvement en avant pour un lancer

2. Initier un nouveau contact

3. Commencer à se déplacer hors de son point d'arrêt

4. Essayer d'affecter une balle que le·a joueur·euse n'a pas en sa pleine possession.

- b. S'il y a faux départ, le jeu est considéré comme étant toujours arrêté; tout·e joueur·euse qui aurait bougé est renvoyé·e à sa position précédente.

- c. Le premier faux départ après un arrêt de jeu donne lieu à un avertissement à l'attention de tous·tes les joueur·euse·s sur le terrain

1. Tout faux départ ultérieur sur le même arrêt de jeu entraîne une pénalité.

B. L'arbitre principal·e donne un coup de sifflet court. Quand le coup de sifflet est donné:

3

- i. Le jeu reprend.
- ii. Le·a chronometreur·euse relance le temps du match et tous les autres chronomètres

Penalité: Retour aux anneaux — Second faux départ

3.3.4. Temps morts

A. Il existe deux manières de demander un temps mort

- i. Le·a capitaine peut demander un temps mort pendant un arrêt de jeu à n'importe quel moment du temps réglementaire.
- ii. Le·a capitaine peut demander un temps mort pendant n'importe quel ralentissement du jeu pendant les 17 premières minutes. Le jeu est considéré comme ralenti lorsqu'il n'y a pas d'actions de jeu qui se déroule sur le terrain.
 - a. Le·a chronométrateur·euse doit clairement annoncé la 17ème minute.
 - b. L'arbitre doit rapidement vérifier le terrain pour repérer les jeux actifs en cours, y compris le jeu des batteur·euse·s et des cognards avant d'accorder ce type d'arrêt de jeu.
- iii. Le temps mort peut être annulé si aucune de ces conditions n'est remplie.
 - a. Si le temps mort n'est pas accordé, l'arbitre doit signifier explicitement le refus.
- iv. Chaque équipe ne peut demander qu'un temps mort par match
- v. Une pénalité pour demande de temps mort illégale sera accordée si la demande était intentionnellement illégale ou si l'arbitre arrête le jeu ou accorde la demande avant de réaliser qu'elle est illégale.
 - a. Si le jeu est arrêté par erreur parce que l'arbitre ne serait pas au courant d'une action active quelque part, le·a capitaine ne doit pas être pénalisé·e tant que la demande était de bonne foi.

B. Quand un temps mort est demandé légalement:

- i. Si le jeu n'est pas arrêté, l'arbitre principal·e doit arrêter le jeu.
 - a. L'arbitre principal·e peut retarder légèrement l'arrêt du jeu pour permettre à une action du jeu des batteur·euse·s de se terminer.
- ii. L'arbitre principal·e informe l'arbitre de score qu'un temps mort a été demandé.
- iii. Après application de toutes les procédures du point 3.3.2, la minute de temps mort débute.
- iv. L'arbitre principal·e donne un long coup de sifflet après 45 secondes de temps mort.
- v. A la fin du temps mort, l'arbitre principal·e fait reprendre le jeu selon la procédure de reprise de jeu (*Voir: 3.3.3.*).
 - a. Si un·e joueur·euse n'est pas remonté·e sur son balai au coup de sifflet, iel est considéré·e comme descendu·e de son balai et donc hors-jeu.

Penalité: Carton bleu — Demande de temps mort illégale

3.4. RÉGULER LE TEMPS DE JEU

3.4.1. Le temps de jeu

Le temps de jeu est mesuré à partir du B de "Brooms up"

- A. Le temps de jeu, et tous les temps y étant associés sont arrêtés aux arrêts de jeu et repris aux reprises de jeu.

3.4.2. Le temps sans attrapeur·euse·s

Le temps sans attrapeur·euse·s est les 18 premières minutes de jeu du temps réglementaire. Durant ce temps, le vif d'or ne peut être attrapé.

- A. Les temps sans attrapeur·euse·s doivent être mesurés en temps de jeu.
- B. Durant les temps sans attrapeur·euse·s, il n'y a pas d'attrapeur·euse·s en jeu
- C. Un attrapeur·euse de chaque équipe doit se présenter à la 17ème minute de jeu ou avant.
 - i. Les attrapeur·euse·s sont considéré·e·s comme remplaçant·e·s durant le temps sans attrapeur·euse·s et ne peuvent pas entrer sur le terrain en tant qu'attrapeur·euse·s avant qu'ils ne soit autorisé·e·s par le·a chronométreur·euse.
 - ii. Il n'y a pas de pénalité en cas d'absence d'attrapeur·euse à la table de marque avant la 17ème minute de jeu. Cependant, le·a première attrapeur·euse de chaque équipe de la partie doit être signalé·e au·à la chronométreur·euse et être relâché·e depuis la zone de pénalité
 - a. Un·e joueur·euse entrant sur le terrain en tant qu'attrapeur·euse avant d'avoir été relâché·e par le chronometreur·euse a commis un faux départ d'attapeur·euse et reçoit du temps de pénalité en temps qu'attrapeur·euse.
- D. Le·a porteur·euse du vif d'or doit entrer sur le terrain entre la 17ème minute et la 18ème minute.
- E. A la fin du temps sans attrapeur·euse, le·a chronométreur·euse relâche les attrapeur·euse·s depuis leur zone de pénalité respective

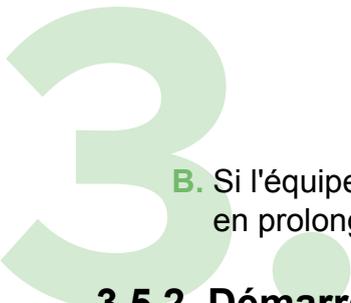
Penalité: Carton bleu — Faux départ d'attrapeur·euse

3.5. FIN DE MATCH ET PROLONGATION

3.5.1. Résoudre l'attrapage du vif d'or

Après que l'attrapage du vif d'or a été confirmé et que l'équipe l'ayant attrapé a été récompensé de trente points:

- A. Si cette équipe a plus de points que l'équipe adverse, l'équipe attrapeuse gagne le match et l'arbitre principal·e doit donner trois longs coups de sifflet pour indiquer la fin de la partie.

- 
- B. Si l'équipe attrapeuse n'a pas plus de points que l'autre équipe, la partie continue en prolongation.

3.5.2. Démarrer la prolongation

Quand la partie continue en prolongation:

- A. Le·a porteur·euse du vif d'or quitte la zone des joueur·euse·s.
- B. Les attrapeur·euse·s retournent à leur banc en tant que remplaçant·e·s.
 - i. Si un·e attrapeur·euse doit finir un temps de pénalité quand le jeu reprend, iel doit immédiatement changer de poste en changeant son bandeau avec un·e joueur·euse en jeu autre que le·a gardien·ne. Ce·tte joueur·euse achève sa pénalité et le·a nouveau·elle attrapeur·euse retourne à son banc en tant que remplaçant·e.
- C. Tou·te·s les autres joueur·euse·s restent à leur place pendant l'arrêt de jeu.
- D. Le score cible est calculé en ajoutant 30 points au score de l'équipe n'ayant pas attrapé le vif d'or.
- E. L'arbitre principal·e annonce les scores actuels et le score cible.
- F. Le jeu reprend en utilisant la procédure de reprise standard (*Voir: 3.3.3. Reprendre le jeu*).

3.5.3. Atteindre le score cible

Quand une équipe atteint le score cible:

- A. L'arbitre principal·e doit arrêter le jeu.
- B. Après avoir validé avec tou·te·s les arbitres que l'ensemble des éléments est conforme, ni de pénalités à attribuer, l'arbitre principal·e doit donner trois longs coups de sifflet pour signifier la fin de la partie.
- C. L'équipe qui atteint le score cible gagne.

3.5.4. Concéder pendant la prolongation

A tout moment de la prolongation, l'une ou l'autre des équipes peut concéder la partie.

- A. Si l'équipe qui concède est derrière au score, l'arbitre doit arrêter la partie par trois longs coups de sifflet. Le score au moment de la concession sera le score final et l'équipe qui ne concède pas gagne.
- B. Si l'équipe qui mène au score concède le score de l'équipe qui est derrière sera augmenté d'autant de buts qu'il faut pour avoir une avance de 10 points. L'arbitre doit arrêter la partie par trois longs coups de sifflet. Le nouveau score sera le score final et l'équipe qui ne concède pas gagne.
- C. Seul·e le·a capitaine peut concéder la partie pour son équipe. L'abandon d'un·e capitaine est définitive.

- D.** Le·a capitaine peut concéder à n'importe quel moment de la prolongation y compris si le jeu n'est pas arrêté ou avant de reprendre le jeu après l'attrapage.

3.6. FORFAITS

3.6.1. Déclarer un forfait

- A.** L'arbitre principal·e déclare un forfait si:
- i.** Le·a capitaine d'une des équipes demande officiellement un forfait
 - ii.** Une équipe refuse de reprendre un match suspendu sans l'accord de leur adversaire et du·de la directeur·rice de l'évènement
 - iii.** Une pénalité de forfait est administrée.
- B.** Un match peut être déclaré forfait en raison d'une violation des règles de la ligue ou de l'évènement.
- C.** Dans le cas d'un forfait:
- i.** Le match est immédiatement arrêté et l'équipe déclarée forfait est l'équipe perdante.
 - ii.** Tous·tes les joueur·euse·s doivent quitter le terrain.

3.7. SUSPENSION D'UN MATCH

3.7.1. Déclarer un match suspendu

- A.** L'arbitre principal·e ou le·a directeur·rice de l'évènement peut décréter qu'un match est suspendu à cause de la météo, pour problèmes de sécurité, à cause d'un comportement extrême ou inapproprié, d'interférences externes, d'un changement de terrains ou d'un arrêt de jeu prolongé qui nécessite que les balles soient déplacés de manière significative.
- B.** Les matchs suspendus doivent être enregistrés avec le temps actuel de la partie, le score, les joueur·euse·s dans la zone de pénalité avec leur temps restant et quelle équipe est en possession de quelles balles.
- i.** Les balles perdues autre que le vif d'or, doivent être attribuées à une équipe en fonction de l'équipe qui en aurait eu la possession selon ce que l'arbitre principal·e estime être raisonnable.
 - a.** L'arbitre principal·e doit généralement assigner les balles en fonction du·de la joueur·euse éligible le·a plus proche sans balle sauf si:
 - 1.** La balle était clairement gardée par un·e batteur·euse ayant le bras armé.
 - 2.** La position d'un·e batteur·euse pourrait être utilisée pour assigner deux balles différentes.
 - b.** Une équipe ne peut pas se voir assigner plus de deux cognards.
 - c.** Si les deux batteur·euse·s d'une équipe sont dans la zone de pénalité, au moins un cognard leur sera attribué.

3

- C. Les parties suspendues doivent être reprises le plus rapidement possible dès que le jeu peut redémarrer.

3.7.2. Reprendre un match suspendu

- A. Si des membres du corps présent·e·s avant la suspension sont indisponibles, le·a directeur·rice de l'évènement ou l'arbitre principal·e doit les remplacer.
- B. Les équipes peuvent faire des changements pendant la suspension sans suivre la procédure de remplacement.
 - i. Tout·e joueur·euse purgeant sa sanction dans la zone de pénalité ne peut pas être remplacé·e pendant la suspension.
 - a. Si le·a joueur·euse est indisponible, le temps restant de sa pénalité doit être purgé par un·e autre joueur·euse éligible de la liste d'équipe.
 - ii. Si un·e joueur·euse reçoit un carton pour une faute ayant eut lieu pendant la suspension, elle sera traitée comme une pénalité contre un·e remplaçant·e et le·a capitaine peut choisir le rôle qui devra purger la pénalité.
- C. Tou·te·s les joueur·euse·s devant être en jeu pour la reprise doivent s'aligner n'importe où dans leur zone de gardien.
 - i. Les équipes doivent être en possession des balles qu'elles possédaient ou qui leur ont été assignées lors de la suspension du match.
 - ii. Dans le cas où les deux batteur·euse·s d'une même équipe seraient dans la zone de pénalité, le cognard sera placé près de l'anneau central.
- D. Si la suspension a eu lieu après 17 minutes et que le vif d'or n'a pas été attrapé d'une manière légale, le·a porteur·euse du vif d'or doit entrer sur le terrain avant que la partie démarre.
 - i. Si les attrapeur·euse·s ne sont pas encore entré·e·s en jeu, un·e attrapeur·euse de chaque équipe doit se présenter à l'arbitre de score avant la reprise du match.
 - ii. Tout handicap du·de la porteur·euse du vif d'or mis en place avant la suspension reste effectif quand le match reprend.
- E. L'arbitre principal·e vérifie que les équipes et les arbitres sont prêt·e·s.
- F. L'arbitre dit "Ready" ou "Prêt"
- G. Quelques secondes plus tard, l'arbitre principal·e donne un coup de sifflet court. Quand le coup est sifflé:
 - i. Le jeu reprend
 - ii. Le·a chronométreur·euse relance le temps du match et tous les autres chronomètres.
- H. Il y a un faux départ si un·e joueur·euse touche le sol devant la ligne de la zone du·de la gardien·ne entre le "Ready" et le coup de sifflet pour redémarrer la partie

Penalité: Carton bleu — Faux départ

3.7.3. Abandon de match

- A. Si un match suspendu ne peut être redémarré durant l'évènement où il devait avoir lieu, le·a directeur·rice doit déclarer le match comme abandonné.
- B. Si les capitaines des deux équipes et le·a directeur·rice de l'évènement décident ensemble de ne pas redémarrer un match suspendu, le·a directeur·rice de l'évènement doit déclarer le match comme abandonné.
 - i. Si une (ou les) équipe(s) refuse(nt) de reprendre le match sans l'accord de l'équipe adverse et du·de la directeur·rice de l'évènement, la(les) équipe(s) doivent être déclarées forfait pour le match.

3.

© Axel Casas



4.

**MARQUER
DES POINTS**

4.1. MARQUER UN BUT

4.1.1. But valide

Dix points sont marqués par une équipe lorsque le souafle passe entièrement à travers un anneau adverse, peu importe qui l'a lancé, et quand le but est confirmé valide.

- A. Tous les points suivants doivent être vérifiés:
 - i. Le souafle est passé entièrement à travers l'un des anneaux
 - a. Les buts peuvent être marqués de n'importe quel côté des anneaux.
 - ii. Le souafle n'était pas mort
 - iii. Le souafle n'était pas non marquable (*Voir: 5.6.3. Souafle non marquable*).
 - iv. Le but n'a pas eu lieu entre une faute résultant en un carton pour un·e membre de l'équipe qui marque et le moment où le carton est donné.
 - v. Le but n'a pas eu lieu entre une faute résultant en changement de possession du souafle commise par un·e membre de l'équipe qui marque et le changement de possession en question.
 - vi. Le·a joueur·euse qui marque n'a pas commis de faute résultant en un retour aux anneaux, un carton, ou une expulsion juste avant de recevoir le souafle ou alors qu'il était en possession du souafle.
 - vii. L'anneau par lequel le souafle est passé n'était pas disloqué ou autrement non jouable (*Voir: 4.3.1. Marquer dans un anneau disloqué*).
- B. Le souafle devient mort dès que le but est marqué.
- C. L'arbitre principal·e doit confirmer la validité du but par un long coup de sifflet en levant les bras.
- D. Tout but valide mais réalisé après un attrapage légale du vif d'or ne doit pas être accordé (*Voir: 4.4.3. Actions simultanées*).

4.1.2. Protection illégale des buts

- A. Une action est considérée comme une protection illégale des buts et valide un but comme si le souafle était passé à travers l'anneau si n'importe laquelle de ces situations se présentent:
 - i. Un·e joueur·euse en défense, autre que le·a gardien·ne, touche le souafle avec une partie de son corps ou équipement au travers d'un anneau depuis le côté de l'anneau d'où le souafle sortirait.
 - ii. Un·e joueur·euse en défense, autre que le·a gardien·ne, touche le souafle lorsqu'il est en train de passer au travers d'un anneau, avec une partie de leur corps ou de leur équipement positionné de l'autre côté de l'anneau que celui d'où le souafle entre même si cette partie n'est pas étendue au travers de l'anneau.
- B. Un·e batteur·euse ou un·e attrapeur·euse qui commet volontairement une protection illégale des buts a commis une protection des buts interpositionnelle et intentionnelle

Penalité: Carton rouge — Protection des buts interpositionnelle et intentionnelle

4.2. REPRENDRE LE JEU APRES UN BUT

4.2.1. Souafle mort

Après un but marqué et avant que le jeu du souafle ne reprenne, le souafle est considéré comme mort.

- A. N'importe quel·le joueur·euse de l'équipe qui vient de recevoir le but peut passer le souafle mort à son·sa gardien·ne dans sa zone de gardien·ne, mais n'a pas le droit d'interagir d'une quelconque autre façon avec le souafle.
 - i. Les remplaçant·e·s de cette équipe peuvent passer le souafle mort à leur gardien·ne mais doivent rester dans la zone de remplacement.
- B. Les joueur·euse·s de l'équipe qui viennent de marquer le but ne doivent pas ramasser ou interagir d'une quelconque manière avec le souafle mort sauf pour le rendre à le·a gardien·ne de l'équipe adverse à la demande de cette équipe.
 - i. L'équipe qui vient de marquer peut choisir de décliner cette requête.
- C. Les joueur·euse·s ne doivent pas être pénalisé·e·s pour avoir joué comme si le souafle était vivant avant que le but ne soit confirmé.
 - i. Cela ne s'applique pas si le·a joueur·euse agit avec l'intention d'affecter la reprise du jeu du souafle.
- D. Le·a gardien·ne dont l'équipe vient de recevoir un but peut demander à un·e arbitre de lui donner le souafle
- E. Si une pénalité change la possession du souafle mort et le donne à l'équipe qui vient de marquer, le souafle devient vivant à la reprise après le changement de possession.

Penalité: Carton bleu — Interagir illégalement avec un souafle mort de façon intentionnelle

4.2.2. Reprise par le·a gardien·ne

Si le·a gardien·ne de l'équipe qui vient de recevoir le but est la première personne à posséder le souafle après validation du but, le souafle devient vivant, redémarrant ainsi le jeu du souafle, dès que le·a gardien·ne possède le souafle dans sa propre moitié de terrain.

- A. Si n'importe qui d'autre possède le souafle mort avant le·a gardien·ne, le·a gardien·ne doit le posséder dans sa zone de gardien·ne pour le rendre vivant.
- B. L'arbitre principal·e donne un coup de sifflet quand le jeu du souafle reprend par le·a gardien·ne.

4.3. ANNEAUX CASSÉS OU TOMBÉS

4.3.1. Marquer au travers d'un anneau disloqué

Il n'est pas possible de marquer au travers d'un anneau considéré comme disloqué.

Un anneau disloqué est défini comme étant cassé, déplacé, au sol, ou non-jouable.

- A. Si un anneau est en train de tomber quand le souafle le traverse complètement, le but est tout de même valide.
 - i. Un anneau en cours de chute est considéré comme disloqué quand le cerceau touche ou quand l'anneau se stabilise au moins temporairement dans une position non verticale, même si c'est sur un·e joueur·euse.
- B. Si le cerceau d'un anneau se tourne et n'est plus aligné avec la ligne de but, l'anneau n'est pas disloqué et il est possible d'y marquer un but.
 - i. Les anneaux ayant ainsi pivoté doivent être remis en position adéquate une fois que le jeu quitte la zone.
- C. Un anneau est cassé quand le poteau se casse ou quand le cerceau n'est plus attaché au poteau.
- D. Si l'arbitre juge un anneau disloqué, il peut l'indiquer verbalement
- E. Un anneau disloqué doit être réparé et remis en position adéquate avant qu'un but puisse y être marqué.

4.3.2. Procédure de l'anneau disloqué

En cas général, quand un anneau est disloqué, le jeu continue.

- A. Si un anneau est disloqué et que l'une des situations suivantes se présente, le jeu doit être arrêté.
 - i. L'anneau disloqué représente un danger pour les joueur·euses
 - ii. L'anneau cassé nécessite un temps relativement long pour être réparé ou bien nécessite le remplacement de certaines parties de l'anneau et l'équipe défendant cet anneau possède le souafle
 - a. L'arbitre principal·e peut attendre un ralentissement du jeu pour arrêter le jeu
 - iii. Les trois anneaux d'une même équipe sont disloqués
- B. Tout anneau disloqué doit être remis à sa position à n'importe quel arrêt de jeu.
- C. Si le jeu n'est pas arrêté, l'anneau doit être remis en position quand le jeu n'est plus dans la zone proche de l'anneau.
- D. Le·a joueur·euse possédant le souafle peut demander que le jeu soit arrêté pour remettre en position un anneau disloqué de l'équipe adverse. Iel ne peut faire cette demande que s'iel est dans sa propre moitié de terrain et qu'iel ne subit aucun contact d'un·e adversaire.

4.3.3. Disloquer, tourner et remettre en place les anneaux

C. Les joueur·euse·s ne doivent pas remettre en place les anneaux de l'équipe adverse alors que leur équipe est en possession du souafle.

B. Les joueur·euse·s ne doivent pas disloquer d'anneau par manque d'attention ou de manière répétée.

i. Cette règle ne s'applique pas dans les situations suivantes:

a. Un anneau est disloqué par une balle lancée.

b. Un·e joueur·euse de souafle en attaque disloque un anneau en essayant de marquer un but contesté.

c. Un·e joueur·euse disloque un anneau en conséquence d'un contact physique avec un·e adversaire.

ii. Si un·e joueur·euse disloque illégalement un anneau en marquant un but, le but ne doit pas être refusé en raison de la pénalité pour avoir disloqué l'anneau.

C. Un·e joueur·euse ne doit pas intentionnellement disloquer un anneau.

D. Un·e joueur·euse ne doit pas bouger ou altérer un anneau dans le but d'influencer le passage ou non du souafle à travers cet anneau.

Penalité: Carton bleu — Remettre en place illégalement un anneau adverse

Penalité: Carton bleu — Disloquer un anneau involontairement de manière répétée

Penalité: Carton jaune — Disloquer un anneau par manque d'attention

Penalité: Carton rouge — Volontairement disloquer un anneau

Penalité: Carton rouge — Bouger ou altérer un anneau dans le but d'influencer le passage ou non du souafle à travers cet anneau

4.4.1. L'attrapage du vif d'or

Trente points sont marqués par une équipe quand leur attrapeur·euse attrape le vif d'or et que l'attrapage est confirmé valide.

A. Un attrapage du vif d'or est valide quand tous les points suivants sont vérifiés:

i. Un·e attrapeur·euse a détaché la balle du vif d'or du short et a la possession entière de cette balle au moment où elle est détachée du short.

ii. La chaussette du vif d'or était bien attachée au short avant l'attrapage.

iii. Le·a porteur·euse du vif d'or n'était pas au sol au moment de l'attrapage (*Voir: 8.4.1. Porteur·euse de vif d'or au sol*).

iv. L'attrapeur·euse ayant attrapé n'a pas commis de faute résultant en un retour aux anneaux, un carton de pénalité ou une expulsion du terrain juste avant ou pendant l'attrapage.

v. L'attrapage n'est pas intervenu entre une faute résultant en un carton par un membre de l'équipe ayant attrapé et le moment où le carton est donné au·à la joueur·euse.

vi. L'attrapage n'a pas eu lieu entre le moment où l'équipe qui attrape a commis une

4

interférence avec le troisième cognard et celui où la pénalité pour interférence avec le troisième cognard a été administrée.

- vii. Le·a porteur·euse du vif d'or n'était pas physiquement gêné·e par un·e membre du corps arbitral ou un·e membre de l'équipe ayant attrapé d'une manière qui aurait aidé à l'attrapage.
 - a. Les gênes physiques causées uniquement par les actions listées au point 6.3.1.A doivent être ignorées si les actions ont été commises légalement par l'attrapeur·euse.
- viii. L'attrapeur·euse n'était pas hors jeu lors de la capture.
- ix. Les deux attrapeur·euse·s en jeu n'ont pas simultanément attrapé la chaussette du vif d'or.
- x. Le jeu n'était pas arrêté quand le vif d'or a été attrapé.

4.4.2. Signaler l'attrapage du vif d'or

- A. Si l'arbitre principal·e ou l'arbitre de vif d'or pense qu'un attrapage légal du vif d'or a eu lieu, le jeu doit être arrêté.
- B. Si l'attrapage est confirmé, l'équipe ayant attrapé gagne trente points et l'arbitre signale si le match est terminé ou continue en prolongation. (*Voir: 3.5.1. Résoudre l'attrapage du vif d'or*).

4.4.3. Actions simultanées

- A. Quand un attrapage est valide et, soit une faute par l'équipe ayant attrapé, soit un but valide de l'une des équipes se passent dans un temps très rapproché, l'arbitre principal·e doit déterminer lequel est advenu en premier en fonction des indications à disposition.
 - i. Seules les déclarations du corps arbitral doivent compter.
 - ii. Si un but considéré comme valide a été marqué après qu'un attrapage valide ait été effectué, il ne sera pas pris en considération pour déterminer si le match prend fin ou continue en prolongation.
 - a. Si l'attrapage du vif d'or met fin au match, le but doit être invalidé.
 - b. Si le match continue en prolongation, le but doit être compté après que le score à atteindre a été déterminé. Le but doit être considéré comme ayant été marqué en prolongation, et ne doit pas être pris en compte pour déterminer le score à atteindre.
 - iii. Si un attrapage valide du vif d'or intervient avant une faute, l'attrapage doit être validé.
 - iv. Si et seulement s'il n'y a pas d'indication disponible sur lequel des événements est arrivé en premier, l'arbitre principal·e doit déclarer les actions simultanées.
 - a. Si une faute qui invalide un attrapage du vif d'or est simultanée à l'attrapage en question, l'attrapage doit être invalidé.
 - b. Si un but et un attrapage par ailleurs valides sont déclarés simultanés, le but doit être traité comme étant arrivé en premier.

4.



© Honeybadger Quidditch Pictures

5.

**LES COGNARDS
ET L'EFFET
HORS JEU**

5.1. LE BALAI MONTÉ

5.1.1. Monter sur le balai

Tou·te·s les joueur·euse·s doivent monter sur leur balai pour pouvoir engager des actions de jeu.

- A. Pour être monté·e sur son balai, le balai doit passer entre les jambes du·de la joueur·euse et avoir un point de contact avec son corps.
- B. Le balai est toujours monté jusqu'à ce que l'un des évènements suivants se produise:
 - i. Le balai, ou le bras du·de la joueur·euse tenant le balai, ne traverse plus le plan entre ses jambes.
 - ii. Le·a joueur·euse perd le contact avec le balai.
 - iii. Le balai est à plat au sol sans que le·a joueur·euse ne le touche avec la main.

5.1.2. Descendre du balai

Si un·e joueur·euse descend du balai en jeu, iel est immédiatement considéré·e comme étant hors-jeu et doit suivre la procédure de hors-jeu.

- A. Si un·e joueur·euse est forcé·e à descendre de son balai par les actions illégales d'un·e adversaire, un·e membre du corps arbitral peut autoriser le·a joueur·euse à immédiatement remonter sur son balai et à continuer à jouer. Si le·a joueur·euse ne remonte pas immédiatement sur son balai, iel doit suivre la procédure de hors-jeu.

5.2. LA MISE HORS-JEU

5.2.1. Mettre des joueur·euse·s hors-jeu

- A. Un·e joueur·euse est hors-jeu quand l'un des évènements suivants se produit:
 - i. Le·a joueur·euse descend de son balai
 - ii. Le·a joueur·euse est touché·e par un cognard vivant projeté par un·e adversaire
 - a. Cela inclut: être touché·e au niveau des cheveux, vêtements ou tout autre équipement exceptée une balle de jeu tenue.
 - b. Les joueur·euse·s suivant·e·s ne sont pas mis·e·s hors-jeu quand iels sont touché·e·s par un cognard vivant lancé par un adversaire:
 - 1. Le·a gardien·ne protégé·e (*Voir: 7.2.2. Pouvoirs spécifiques du·de la gardien·ne*).
 - 2. Un·e batteur·euse ayant l'immunité (*Voir: 5.5.2. Demander l'immunité*).
 - 3. Les joueur·euse·s ramenant une balle sur le terrain lorsqu'ils sont hors des limites du terrain (*See: 7.5.4. Procédure de remise en limite*).
 - c. Les batteur·euse·s n'ayant pas l'immunité peuvent retarder le moment de la descente du balai pour tenter d'attraper le cognard vivant (*Voir: 5.4.3. Batteur·euse touché·e*).

5

- B.** Les joueur·euse·s doivent alors immédiatement suivre la procédure de hors-jeu (Voir: 5.3.1. Procédure de hors-jeu).
- i.** Les joueur·euse·s ne doivent pas volontairement ignorer d'avoir été mis·e·s hors-jeu.

Penalité: Carton jaune — Volontairement ignorer d'avoir été mis hors-jeu

5.2.2. Cognard vivant

Pour pouvoir mettre un·e joueur·euse hors-jeu, un cognard doit être vivant.

- A.** Pour être vivant, un cognard doit:
- i.** Soit:
- a.** Être projeté d'une quelconque manière par un·e batteur·euse
 - b.** Être lâché par un·e batteur·euse quand iel n'a pas à le faire de par les règles
- ii.** Ne doit pas avoir été en contact avec un·e adversaire au moment où le cognard a été relâché.
- iii.** Ne doit pas avoir touché le sol, être sorti du terrain ou avoir été attrapé.
- a.** Le cognard est vivant jusqu'à ce que l'action mentionnée ci-dessus intervienne.
- iv.** Ne doit pas avoir été rendu mort en touchant le corps d'un·e adversaire, un autre cognard ou le souafle.
- B.** Un cognard qui n'est pas vivant est considéré comme mort

5.2.3. Cognards tenus

- A.** Un·e batteur·euse ne doit pas tenter de faire croire à un·e adversaire qu'iel est hors jeu en le·a touchant avec un cognard tenu.
- i.** Un contact accidentel avec un cognard tenu ne doit pas être pénalisé

Penalité: Carton bleu — Toucher illégalement un·e adversaire avec un cognard tenu

5.2.4. Le tir amical

Un·e joueur·euse ne peut pas être mis hors jeu par un cognard rendu vivant par un·e coéquipier·ère.

5.2.5. L'indication "safe" ou "protégé·e"

Si un·e joueur·euse est touché·e par un cognard qui ne peut pas le·a mettre hors jeu, l'arbitre doit indiquer "protégé·e", "safe" ou "clear", à moins qu'iel ne devienne hors jeu autrement.

- A.** Un·e joueur·euse touché·e par un cognard doit descendre de son balai et commencer la procédure de hors-jeu (sauf dans le cas d'un·e batteur·euse qui tente d'attraper le cognard)
- i.** Si un·e joueur·euse a été touché·e par un cognard vivant et que l'arbitre ne lui indique pas "protégé·e", "safe" ou "clear", iel est mis·e hors-jeu.

5

- B. Si le·a joueur·euse descend de son balai suite au contact avec le cognard mais qu'un·e arbitre indique ensuite "protégé·e", "safe" ou "clear", iel peut, après indication de l'arbitre, remonter sur son balai et continuer à jouer.
 - i. Si le·a joueur·euse ne remonte pas rapidement sur son balai à l'indication de l'arbitre, iel doit suivre la procédure de hors-jeu
- C. Si le·a joueur·euse ne commence pas immédiatement la procédure de hors-jeu, iel est susceptible de recevoir une pénalité.
 - i. Cette pénalité ne s'applique pas si un·e arbitre indique finalement "protégé·e", "safe" ou "clear".
 - ii. Si l'arbitre avait initialement indiqué "protégé·e", "safe" ou "clear" mais qu'iel change l'indication pour "beat" ou "touché·e", le·a joueur·euse n'est pas pénalisé·e s'iel réagit rapidement à la nouvelle indication.
 - iii. Si aucun·e arbitre n'a indiqué "protégé·e", "safe" ou "clear" et que l'indication finale donnée est "beat" ou "touché·e", il est considéré que le·a joueur·euse ignore volontairement d'être mis·e hors-jeu.
 - a. Si un·e membre du corps arbitral pense que le·a joueur·euse n'était pas conscient d'avoir été touché·e par un cognard, la situation peut être traitée comme une mise hors-jeu non remarquée (*Voir: 5.3.4.*)
 - 1. Le fait qu'un·e joueur·euse ait pu croire qu'iel était "protégé·e", "safe" ou "clear" sans qu'il y ait eu d'indication de l'arbitre ne doit pas être pris en compte dans la décision de la pénalité.

Penalité: Carton jaune — Volontairement ignorer d'avoir été mis·e hors-jeu

5.3. LA PROCÉDURE DE HORS-JEU

5.3.1. La procédure de hors-jeu

Un·e joueur·euse mis·e hors-jeu le reste jusqu'à ce qu'iel ait effectué la procédure suivante:

- A. Immédiatement abandonner la possession de toute balle en la laissant tomber et en descendant de son balai.
 - i. Le·a joueur·euse ne doit pas passer ou projeter la balle d'une quelconque manière, sauf en terminant un mouvement naturel déjà commencé (*Voir: 5.6.2. Les conditions du mouvement naturel*).
 - ii. Un cognard lâché de cette manière est mort.
 - iii. Le souafle, lâché de cette façon, est "non-marquable".
- B. Toucher un de ses anneaux.
 - i. Le·a joueur·euse doit toucher soit le poteau, soit l'anneau mais pas la base.
 - ii. Le·a joueur·euse doit toucher l'anneau avec une partie de son corps, pas avec son balai.
- C. Remonter sur son balai avant de s'éloigner des anneaux.

Penalité: Répéter la procédure — Violation à la procédure du hors-jeu

Penalité: Carton jaune — Violation à la procédure de hors-jeu répétitive ou volontaire

5.3.2. Les joueur·euse·s hors-jeu

Les joueur·euse·s hors-jeu ne doivent pas interagir avec le jeu et donc par conséquent:

- A. Ne doivent engager aucune action de jeu.
- B. Ne doivent pas projeter ou d'une quelconque manière jouer une balle, mis à part les cas de mouvement naturel. (*Voir: 5.6.2. Les conditions du mouvement naturel*).
 - i. Si le·a joueur·euse propulse une balle illégalement après avoir été mis·e hors-jeu, il s'agit d'un cas de violation de la règle de mouvement naturel.
- C. Lâcher toute balle qu'ils possèdent.
- D. Éviter toute infraction avec les autres joueur·euse·s.
- E. Ne pas être remplacé·e si le jeu n'est pas arrêté.

Penalité: Carton bleu — Interagir illégalement avec le jeu en étant hors-jeu

5.3.3. Effectuer un contact en tant que joueur·euse hors-jeu

- A. Un·e joueur·euse hors-jeu ne doit initier aucun contact physique autre qu'accidentel.
 - i. Si un·e joueur·euse est dans un mouvement naturel et ne peut pas arrêter son mouvement lorsqu'il est mis·e hors-jeu, iel peut effectuer son mouvement.
 - a. Le·a joueur·euse doit toutefois arrêter immédiatement son mouvement comme décrit au point 5.3.3.B.
 - b. Si un·e joueur·euse effectue plusieurs pas entre le moment où iel est mis·e hors-jeu et le moment où il initie son contact avec son adversaire, le contact est illégal.
- B. Si un·e joueur·euse hors-jeu est déjà en contact avec un·e adversaire au moment où iel est mis·e hors-jeu, iel doit immédiatement arrêter son contact d'une manière sûre et en ayant le minimum d'effet possible sur son adversaire.

Penalité: Carton jaune — Contact illégal par un·e joueur·euse hors-jeu

5.3.4. Mise hors-jeu non remarquée

Si un·e joueur·euse continue non intentionnellement de jouer après être descendu·e de son balai ou après avoir été touché·e par un cognard rendu vivant par un·e adversaire:

- A. L'arbitre informe verbalement et visuellement le·a joueur·euse qu'il est hors-jeu.
- B. L'arbitre peut arrêter le jeu dans le but d'informer le·a joueur·euse qu'il a été mis·e hors-jeu.
 - i. Si cette situation se présente, toute balle que le·a joueur·euse possède lors de l'arrêt de jeu est donnée à l'équipe adverse.
- C. Si un·e joueur·euse affecte le jeu alors qu'il est inconscient·e d'être hors-jeu, iel doit être pénalisé·e pour avoir affecté le jeu en étant inconsciemment hors-jeu.

5

- i. Si le·a joueur·euse fait un contact légal sans être conscient·e d'être hors-jeu, alors iel recevra une pénalité uniquement pour ce contact.
- ii. Si un joueur·euse envoie une balle en violation des règles du mouvement naturel immédiatement après avoir été mis·e hors-jeu, iel ne reçoit pas de pénalité pour cet envoie. (*Voir: 5.6.2.*)

Penalty: Carton bleu — Affecter le jeu alors qu'inconsciemment hors-jeu

5.4. REDIRIGER ET ATTRAPER UN COGNARD VIVANT

5.4.1. Bloquer ou dévier un cognard avec une balle tenue

Un·e joueur·euse en possession d'une balle peut tenter de bloquer ou de dévier un cognard vivant se dirigeant vers lui avec la balle qu'iel possède.

- A. La balle possédée peut être utilisée pour dévier ou projeter le cognard vivant.
- B. Bloquer ou dévier le cognard n'affecte pas le fait qu'il soit vivant.
- C. Un souafle mort ne doit pas être utilisée pour volontairement interagir avec un cognard vivant.
- D. Les joueur·euse·s ne doivent pas utiliser une balle qu'ils tiennent pour interagir avec un cognard mort ou un cognard rendu vivant par un coéquipier.
 - i. Si l'arbitre juge que le·a joueur·euse ne savait pas que le cognard était mort ou rendu vivant par un coéquipier, et que le reste du jeu se déroulait dans les règles, le·a joueur·euse ne doit pas être pénalisé·e

Penalité: Carton bleu — Dévier illégalement un cognard avec une balle tenue.

Penalité: Carton bleu — Bloquer illégalement un cognard

5.4.2. Déviation manuelle d'un cognard

Toute tentative de changer la direction d'un cognard vivant autrement que par l'usage d'une balle est considérée comme une déviation manuelle.

- A. Les batteur·euse·s peuvent, en général, dévier manuellement un cognard ou tenter d'en altérer la course.
 - i. Un·e batteur·euse touché·e par un cognard vivant ne doit pas dévier manuellement le cognard si cela ne fait pas partie de son mouvement pour tenter de l'attraper (*Voir: 5.4.3. Batteur·euse touché·e*).
 - ii. Un·e batteur·euse en possession d'un cognard ne doit pas dévier manuellement un autre cognard.
 - a. Iel peut en revanche dévier le cognard vivant (*Voir: 5.4.1. Bloquer ou dévier un cognard avec une balle*).
 - iii. Si le cognard était initialement vivant, il le reste pour l'équipe l'ayant rendu vivant.
 - a. S'il était vivant pour l'équipe adverse du·de la batteur·euse ayant dévié

5

manuellement le cognard, iel devient un·e batteur·euse touché·e.

- B. Les poursuiveur·euse·s et les attrapeur·euse·s ne doivent à aucun moment dévier manuellement un cognard.
 - i. Iels peuvent en revanche le dévier avec le souafle s'ils le tiennent (*Voir: 5.4.1. Bloquer ou dévier un cognard avec une balle*).
 - ii. Cette règle n'interdit pas de faire bouclier (*Voir: 7.1.2.B.*).
- C. Si un·e joueur·euse dévie illégalement un cognard de façon répétée, l'arbitre ne peut annoncer "pas de préjudice, pas de faute".

Penalité: Carton bleu — Déviation illégale d'un cognard

5.4.3. Batteur·euse touché·e

Un·e batteur·euse n'ayant pas l'immunité est un·e batteur·euse touché·e, plutôt qu'hors-jeu, à partir du moment où iel est touché·e par un cognard adverse vivant, et ce jusqu'à ce que le cognard soit mort. Un·e batteur·euse touché·e est soumis·e aux règles suivantes:

- A. Iel ne peut pas rendre un cognard vivant.
- B. Iel doit immédiatement lâcher un cognard s'iel en possédait un.
 - i. Iel ne doit en aucun cas passer, faire rouler, lancer ce cognard ou donner un coup de pied dedans, à moins que ce ne soit dans un mouvement naturel (*Voir: 5.6.2. Les conditions du mouvement naturel*).
 - ii. Ne pas relâcher le cognard est une violation des règles du·de la batteur·euse touché·e.
- C. Un·e batteur·euse touché·e doit soit tenter d'attraper le cognard qui l'a touché·e soit suivre immédiatement la procédure de hors-jeu.
 - i. Un·e batteur·euse touché·e est autorisé·e à envoyer le cognard l'ayant touché dans les airs dans sa tentative de l'attraper.
 - ii. Après avoir été touché·e par le cognard, toute tentative intentionnelle du·de la batteur·euse touché·e de modifier la trajectoire du cognard autrement que pour tenter de l'attraper est une violation des règles du·de la batteur·euse touché·e.
- D. Si un·e batteur·euse touché·e tente n'importe quelle autre action que celles décrites aux points 5.4.3.A-C., iel est sujet aux mêmes règles et pénalités pour ces actions que s'iel était hors-jeu.
- E. Si un·e batteur·euse touché·e attrape le cognard avant que celui-ci ne devienne mort, iel ne devient pas hors-jeu.
 - i. Un·e batteur·euse touché·e est toutefois exposé·e à être mis hors-jeu par un autre cognard qui aurait été rendu vivant par un·e adversaire à moins qu'iel n'attrape également celui-ci avant qu'il soit mort.
- F. Un·e batteur·euse touché·e qui n'arrive pas à attraper le cognard l'ayant touché·e avant qu'il ne devienne mort est immédiatement considéré·e comme étant hors-jeu et doit suivre la procédure de hors-jeu.

Penalité: Carton bleu — Violation des règles du de la batteur·euse touché·e.

5.5. LE TROISIEME COGNARD ET L'IMMUNITÉ AU HORS-JEU

5.5.1. Le troisième cognard

Quand une équipe possède deux cognards et que le cognard restant n'est pas possédé et est mort, le cognard libre est nommé troisième cognard.

- A.** Cette balle reste le troisième cognard jusqu'à ce que l'une des situations intervienne:
 - i.** L'équipe possédant les cognards effectue une tentative vraisemblable de mise hors-jeu.
 - ii.** L'équipe possédant les cognards en perd un à la suite des actions d'un·e de ses adversaires.
 - iii.** L'équipe sans cognard récupère la possession d'un cognard.
- B.** Les joueur·euse·s de l'équipe possédant les cognards ne doivent pas commettre d'interférence avec le troisième cognard.
 - i.** Il y a interférence avec le troisième cognard si:
 - a.** Un·e joueur·euse de l'équipe possédant les cognards prend possession ou tente d'une quelconque manière de déplacer le troisième cognard.
 - b.** Un·e joueur·euse de l'équipe possédant les cognards empêche ou retarde l'autre équipe dans son action de récupérer le troisième cognard en se mettant continuellement et intentionnellement sur leur chemin.
 - ii.** Les deux cognards concernés par le changement de possession en conséquence d'une interférence avec le troisième cognard sont choisis par l'arbitre, mais le troisième cognard est généralement compris dans ces deux balles.
 - iii.** Le jeu doit être arrêté afin d'administrer la pénalité pour interférence avec le troisième cognard.
 - a.** Les membres du corps arbitral peuvent retarder l'arrêt de jeu pour un avantage ou une pénalité si nécessaire.

Penalité: Retour aux anneaux, et double changement de possession des cognards — Interférence avec le troisième cognard.

5.5.2. Demander l'immunité au hors-jeu

Quand il y a un troisième cognard (cognard disponible), un·e batteur·euse de l'équipe qui n'en a pas peut lever son poing au-dessus de son épaule pour être immunisé·e à la mise hors-jeu.

- A.** La demande d'immunité est impropre quand l'équipe adverse a deux cognards mais:
 - i.** Le cognard restant est toujours vivant.
 - ii.** Le troisième cognard a été relâché par le·a joueur·euse demandant l'immunité sans tenter une mise hors-jeu.

5

- iii. L'autre batteur·euse de l'équipe demande déjà l'immunité.
 - a. Si les deux batteur·euse·s d'une équipe demandent l'immunité, l'un·e d'entre eux doit baisser son poing pour éviter une pénalité. Si aucun·e ne baisse son poing, seul l'un·e des deux doit être pénalisé·e.
- B. La demande d'immunité est invalide si un·e batteur·euse demande l'immunité quand il n'y a pas de troisième cognard, sauf si l'autre équipe possède deux cognards et que le cognard restant est vivant.
 - i. Si la demande d'immunité invalide a été faite de manière non-intentionnelle, et n'affecte pas le jeu, le·a joueur·euse peut être pénalisé·e pour demande d'immunité invalide mineure.
- C. Le·a batteur·euse immunisé·e n'est pas immunisé·e aux cognards rendus vivants avant que l'immunité ne soit demandée.
- D. Si un·e adversaire commence son mouvement naturel dans une tentative de mise hors-jeu avant que le·a batteur·euse immunisé·e ne perde l'immunité, iel ne peut pas être mis·e hors-jeu.

Penalité: Retour aux anneaux — Demande d'immunité impropre

Penalité: Retour aux anneaux — Demande d'immunité invalide mineure

Penalité: Carton bleu — Demande d'immunité invalide

5.5.3. Limitations de l'immunité

Un·e batteur·euse demandant l'immunité est soumis·e aux restrictions suivantes:

- A. Le·a batteur·euse doit immédiatement et directement prendre possession du troisième cognard.
 - i. Le batteur·euse peut approcher le cognard de la direction qu'il préfère.
 - ii. Tenter une action autre que de prendre possession du troisième cognard en demandant l'immunité est une violation de l'immunité.
 - iii. Le·a batteur·euse perd son immunité une fois la possession du troisième cognard complète.
 - a. Le·a batteur·euse reste immunisé·e en ramassant le troisième cognard même si son poing est baissé au cours de l'action
- B. Le·a batteur·euse n'a pas renoncé à l'immunité sauf s'iel perd son immunité par les règles ou si l'équipe adverse perd la possession d'un cognard.
 - i. Le·a batteur·euse peut renoncer à son immunité s'iel ne tente plus directement de récupérer le troisième cognard.
 - ii. Renoncer illégalement à son immunité est une violation des règles de l'immunité.
- C. Si le statut du troisième cognard change, le·a batteur·euse perd immédiatement son immunité et doit baisser son poing.

Penalité: Carton bleu — Violation des règles de l'immunité

5.6. MOUVEMENT NATUREL

5.6.1. Le mouvement naturel

Quand un·e joueur·euse est mis·e hors-jeu ou devient un·e batteur·euse touché·e, iel peut finir un mouvement unique déjà commencé, si ce mouvement ne peut pas être raisonnablement arrêté.

5.6.2. Les conditions du mouvement naturel

- A.** Pour que le mouvement naturel soit considéré comme tel lors de la projection d'une balle, les conditions suivantes doivent être respectées:
 - i.** Le·a joueur·euse doit interrompre tout mouvement engagé et doit relâcher toute balle en sa possession avant de suivre la procédure de hors-jeu.
 - a.** Tout mouvement commencé après avoir été mis·e hors-jeu n'est pas considéré comme mouvement naturel.
 - ii.** Le·a joueur·euse doit être en contact avec la balle au moment où iel est mis·e hors-jeu.
- B.** Si un·e joueur·euse projette une balle immédiatement après avoir été mis·e hors-jeu sans respecter les conditions du mouvement naturel ci-dessus présentées, il s'agit d'une violation des règles du mouvement naturel.
- C.** Un cognard relâché par un mouvement naturel est considéré comme mort.
- D.** Dans le contexte de cette règle, un·e batteur·euse touché·e est considéré·e comme hors-jeu

Penalité: Changement de possession — Violation des règles du mouvement naturel involontaire

Penalité: Carton jaune — Violation intentionnelle des règles du mouvement naturel

5.6.3. Souafle non-marquable

Si un·e joueur·euse touche le souafle au moment où iel est mis hors-jeu, le relâche ou le projette en accord avec les règles du mouvement naturel, le souafle est non-marquable.

- A.** Un souafle ainsi relâché est non-marquable, même s'il passe entièrement à travers un anneau.
- B.** Le souafle reste vivant et le jeu continue normalement
- C.** Le souafle peut de nouveau être utilisé pour marquer un but lorsque:
 - i.** Il est touché par un·e poursuiveur·euse éligible de la même équipe que le·a joueur·euse qui l'a relâché.
 - ii.** Il est possédé par n'importe quel·le joueur·euse.

5.



© Ajantha Abey Quidditch Photography

6.

**CONTACT
ET
INTÉRACTIONS
PHYSIQUES**

6.1. INTÉRACTIONS GÉNÉRALES

6.1.1. Contacts physiques illégaux

Les formes de contact suivantes sont toujours illégales, sauf si l'arbitre juge qu'elles ont été commises involontairement:

- A. Provoquer intentionnellement un contact avec un·e joueur·euse d'un autre poste.
- B. Provoquer intentionnellement un contact avec le·a porteur·euse du vif d'or, à l'exception des attrapeur·euse·s.
- C. Donner un coup de pied à un·e adversaire.
- D. Effectuer un contact puissant avec la tête.
- E. Entrer en contact avec la tête, le cou, ou l'aine d'un·e adversaire.
- F. Initier un contact ou exercer une pression au niveau ou en dessous du genou d'un·e adversaire.
- G. Faire trébucher un·e adversaire.
- H. Glisser ou plonger vers un·e adversaire.
- I. Sauter, s'appuyer ou grimper sur n'importe quel·le joueur·euse.
- J. Porter intentionnellement, ou maintenir au-dessus du sol, un·e joueur·euse partenaire ou adversaire.
- K. Attraper le balai ou les vêtements d'un·e adversaire.
- L. Tenter de voler le souafle, d'entrer en contact ou, d'une quelconque manière, d'intégrer avec un·e gardien·ne adverse protégé·e et en possession complète du souafle (*Voir: 7.2.2 Pouvoirs spécifique du·de la gardien·ne*).

Penalité: Pénalité de contact standard — Contact physique illégal

6.1.2. Les écrans

Un écran consiste pour un·e joueur·euse à prendre une position légale sur le terrain, sur le chemin d'un·e adversaire, dans le but de le·a ralentir, ou de lui faire changer de direction, sans le·a pousser ou le·a ceinturer.

- A. Un écran est considéré comme étant en place une fois que le·a joueur·euse l'effectuant s'est positionné·e sur le chemin de son adversaire.
- B. Tous les écrans sont sujets aux règles et aux restrictions suivantes, que les joueur·euse·s concerné·e·s possèdent une balle ou non:
 - i. Il est illégal d'effectuer un écran sur un·e joueur·euse ayant un autre poste.
 - ii. Il est illégal de bouger une partie du corps pendant l'écran comme le coude ou la pointe de l'épaule, de manière à ce que l'adversaire court contre ce point.

6

- iii. Si le·a joueur·euse initie un contact plutôt que de laisser son adversaire le·a heurter, il ne s'agit pas d'un écran.
 - iv. Les pieds du·de la joueur·euse ne doivent pas forcément être au sol pour que l'action soit légale.
 - a. Si le·a joueur·euse effectue un mouvement vers son adversaire durant l'écran et que le contact est puissant, l'action est considérée comme une charge.
- C.** Si aucun·e des joueur·euse·s ne possède de balle, les règles suivantes s'appliquent en plus des restrictions générales liées aux écrans:
- i. Un écran engagé derrière l'adversaire doit lui laisser un pas d'espace pour qu'il puisse s'arrêter ou changer de direction.
 - ii. Un écran engagé sur un·e joueur·euse en mouvement doit être en place suffisamment à l'avance pour lui laisser le temps de s'arrêter ou de changer de direction. L'avance est déterminée par la vitesse du·de la joueur·euse en mouvement, et non par le moment de sa perception de l'écran.
 - iii. L'adversaire doit faire ce qu'il peut pour éviter de charger le·a joueur·euse effectuant l'écran, soit en ralentissant pour limiter la force du contact, soit en évitant le contact.
 - a. Les contacts accidentels ne doivent pas être pénalisés.
- D.** Si l'adversaire change de direction pour éviter l'écran, toute action pour se retrouver de nouveau sur son chemin doit être considérée comme un nouvel écran.
- E.** Un·e adversaire chargeant sur un·e joueur·euse en train d'effectuer un écran illégal ne doit pas être pénalisé·e, à condition qu'il n'augmente pas volontairement la force de l'impact en réponse à l'écran.

Penalité: Pénalité de contact standard — Écran illégal

Penalité: Pénalité de contact standard — Charger illégalement un·e joueur·euse effectuant un écran.

6.1.3. Jouer au pied une balle contestée

Il est en général légal de frapper du pied une balle qu'un·e adversaire essaie de jouer. Les règles suivantes sont en vigueur:

- A.** Un·e joueur·euse ne doit pas donner de coup de pied à un·e adversaire.
- B.** Frapper dans une balle qu'un·e adversaire touche de la main est un coup de pied dangereux.
- C.** Si l'arbitre estime que le coup de pied aurait été illégal si l'adversaire n'avait pas réagi en s'éloignant, le coup de pied est jugé dangereux.
- D.** Si l'arbitre estime que le·a joueur·euse touché·e, ou presque touché·e, s'est mis·e en danger parce qu'il s'est mis·e dans la trajectoire du pied, il n'y a pas faute.

Penalité: Carton jaune — Coup de pied dangereux

Penalité: Carton jaune — Donner un coup de pied à un·e adversaire

Penalité: Carton rouge — Coup de pied violent ou excessif illégal

6.1.4. Glisser et plonger

Les joueur·euse·s peuvent glisser ou plonger. Il est toutefois illégal de:

- A. Glisser ou plonger pour heurter un·e adversaire.
- B. Glisser ou plonger vers un·e adversaire pour le·a faire changer de mouvement, afin d'éviter la glissade ou le plongeon.
- C. Un·e joueur·euse qui se jette directement sur une balle n'est pas considéré·e comme en train de glisser ou de plonger.
- D. Les glissades et plongeons qui respectent les conditions ci-dessus (dans le cas de mouvements parallèles, par exemple) et qui ne sont ni imprudents ni dangereux sont légaux.

Penalité: Pénalité de contact standard — Plongeon illégal

Penalité: Pénalité de contact standard — Glissade illégale

6.1.5. Enjamber

Sauter ou plonger par-dessus un·e joueur·euse est considéré comme une enjambée.

- A. Il est illégal d'enjamber ou de tenter d'enjamber un·e autre joueur·euse qui ne touche le sol qu'avec ses pieds.
 - i. Si le·a joueur·euse enjambant est obligé·e, par le mouvement soudain du·de la joueur·euse se faisant enjamber, d'enjamber ce·tte dernier·ère illégalement afin d'éviter un contact plus dangereux encore, il n'y a pas de pénalisation.
- B. Si un·e joueur·euse saute pour tenter une action de jeu par-dessus un·e autre joueur·euse, par exemple un lancer ou un attrapage de vif d'or, mais qu'il reste et atterrit du même côté de départ, l'action n'est pas considérée comme une enjambée.
 - i. Si un·e joueur·euse tente de sauter ou de plonger par-dessus une autre personne sans y parvenir, l'action n'est pas considérée comme une tentative d'enjambée.
- C. Si un·e joueur·euse saute sans tenter d'enjambée mais tombe sur un·e autre joueur·euse en raison d'un contact en l'air, cela ne doit pas être considéré comme une enjambée.

Penalité: Carton jaune — Enjambée ou tentative d'enjambée illégale

Penalité: Carton rouge — Enjambée violente ou excessive illégale

6.1.6. Contact via un·e coéquipier·ère

- A. Il est illégal de provoquer un contact avec un·e coéquipier·ère dans le but de causer ou de modifier une interaction physique de ce·tte coéquipier·ère avec un·e

6

adversaire.

- B. Les contacts accidentels ou mineurs via un·e coéquipier·ère ne doivent pas être pénalisés.

Penalité: Pénalité de contact standard — Contact illégal via un·e coéquipier·ère

6.1.7. Receveur·euse sans appui

Un·e joueur·euse qui tente d'attraper une balle dans les airs est considéré·e comme un·e receveur·euse sans appui.

- A. Le·a receveur·euse n'a pas à quitter le sol pour être considéré·e sans appui.
- B. Un·e receveur·euse dans les airs reste sans appui tant que ses jambes n'ont pas absorbées le choc de l'atterrissage, qu'iel ait pris possession complète de la balle ou ait abandonné sa tentative de réception de balle.
- C. Un·e receveur·euse sans appui ne doit pas être poussé·e, ceinturé·e, chargé·e ou plaqué·e par aucun·e adversaire.
- D. Si l'arbitre estime qu'un·e receveur·euse a jeté puis réceptionné la balle afin d'initier un carton pour contact illégal sur un·e receveur·euse sans appui, il n'y a pas de contact illégal sur receveur·euse sans appui.
- E. Si une tentative de jouer la balle provoque un contact accidentel, l'action ne doit pas être pénalisée.
 - i. Si le·a joueur·euse qui provoque le contact cherchait à appliquer une pression sur le·a receveur·euse sans appui, ce contact est considéré comme non-accidentel.

Penalité: Carton jaune — Contact illégal sur un·e receveur·euse sans appui

Penalité: Carton rouge — Charger un·e receveur·euse sans appui

Penalité: Carton rouge — Plaquer un·e receveur·euse sans appui

6.1.8. Voler une balle

Le vol d'une balle consiste à s'emparer de la balle d'un·e adversaire en la lui arrachant des mains ou en la poussant pour la faire tomber.

- A. Un·e joueur·euse peut tenter de voler une balle à un·e adversaire en le·a ceinturant.
 - i. Un·e joueur·euse ne doit pas ceinturer l'adversaire des deux bras en tentant de voler la balle. Cela inclut de passer le bras autour de l'adversaire pour tenter de lui voler la balle tout en le·a ceinturant de l'autre bras.
- B. Un·e joueur·euse ne doit pas frapper dans une balle possédée par son adversaire pour la faire tomber en élançant le bras ou le poing.
- C. Dans le cadre du contact entre le·a voleur·euse et le·a volé·e, le·a joueur·euse se faisant voler est considéré·e comme ayant pleine possession de la balle durant le

6

contact, jusqu'à ce qu'il perde totalement le contrôle de la balle.

Pénalité: Pénalité de contact standard — Tentative de vol illégale

6.1.9. Point de contact initial

Lorsqu'il pousse, charge, bloque ou ceinture, un·e joueur·euse ne doit pas initier le contact par derrière.

- A.** Le contact doit être initié face au torse de l'adversaire.
 - i.** Le devant du torse de l'adversaire est défini par un plan passant par le milieu de ses deux épaules.
 - ii.** Pour être face à son adversaire, le nombril du·de la joueur·euse initiant le contact doit être devant ce plan quand le contact est initié.
 - iii.** Tant que le corps du·de la joueur·euse initiant le contact est ainsi positionné, le point de contact initial peut toucher n'importe quelle partie autorisée du buste, des bras ou des jambes (au-dessus des genoux) de l'adversaire.
- B.** Une fois légalement initié, un·e joueur·euse peut prolonger le contact, même s'il dérive vers l'arrière, à condition qu'il soit maintenu.
 - i.** Cela inclut un changement de type de contact.
- C.** Si un·e joueur·euse initie un contact en présentant le dos, son adversaire peut continuer le contact sans commettre de faute.
- D.** Si un·e joueur·euse se retourne ou pivote juste avant le contact, forçant ainsi l'adversaire à initier le contact par derrière, il n'y a pas de faute pour contact initié par derrière, à condition que l'adversaire n'ait pas eu le temps de réagir.
- E.** Si un·e joueur·euse double un·e adversaire, ou court à ses côtés, tente de provoquer un contact et que le contact est initié par derrière, il s'agit quand même d'une faute.

Pénalité: Pénalité de contact standard — Contact illégal par derrière

6.1.10. Contact limité par derrière

- A.** Il est légal de poser une ou deux mains sur un·e adversaire par derrière sans exercer de force.
 - i.** Cela inclut de se servir du bras, sans pousser, pour empêcher un·e adversaire de bouger.
- B.** Un contact limité par derrière est autorisé dans les circonstances suivantes:
 - i.** Lors d'une lutte pour une position.
 - ii.** Lors d'une tentative de vol.
- C.** Un contact initié par derrière selon cette règle n'autorise pas un·e joueur·euse à procéder aux contacts listés au point 6.1.9.

6.1.11. Ajuster un contact illégal

6

- A. Un·e joueur·euse forcé·e de faire un contact illégal sur un·e adversaire suite aux actions de cet·te adversaire doit immédiatement ajuster son contact pour qu'il soit de nouveau légal, ou rompre le contact pour éviter une pénalité.
 - i. L'ajustement ne doit pas reposer sur le contact illégal ou le prolonger.
 - ii. Si le·a joueur·euse a le temps d'opter pour une position légale avant d'initier le contact, iel doit le faire.

6.1.12. Jouer imprudemment

Il est illégal de jouer avec imprudence. Cela inclut de jouer sans prendre en compte le danger pour les autres.

Pénalité: Carton jaune — Jeu imprudent

Pénalité: Carton rouge — Jeu volontairement imprudent

6.1.13. Contact excessif

Les contacts particulièrement excessifs sont interdits. Les contacts suivants suivants sont toujours considérés excessifs:

- A. Effectuer un contact en exerçant une force excessive.
 - i. L'usage excessif de la force est ainsi déterminé: la force appliquée est supérieure à celle nécessaire pour réaliser une action et présente alors un danger pour le·a joueur·euse adverse.
- B. Volontairement blesser ou tenter de blesser une autre personne en utilisant une partie de son corps ou un équipement, balles de jeu comprises.
- C. Frapper ou tenter de frapper une autre personne, notamment, mais pas seulement, en donnant un coup de genou, un coup de coude ou un coup de tête.
- D. Heurter volontairement une autre personne à la tête, au cou ou à l'aîne.
- E. Heurter volontairement un·e membre du corps arbitral autre que le·a porteur·euse du vif d'or.
- F. Charger un·e receveur·euse sans appui (*Voir: 6.1.7. Receveur·euse sans appui*).
- G. Plaquer un·e receveur·euse sans appui (*Voir: 6.1.7. Receveur·euse sans appui*).

Pénalité: Expulsion — Contact excessif illégal sur un·e coéquipier·ère

Pénalité: Carton rouge — Contact excessif illégal sur un·e adversaire, un·e spectateur·rice, un·e membre du corps arbitral ou un·e responsable de l'organisation de l'évènement.

6.2. CONTACTS SPÉCIFIQUES

6.2.1. Blocage corporel

6

Un bloc consiste à exercer de la force sur un·e adversaire en utilisant des parties du corps autres que les bras ou les mains. Toute force conséquente alors exercée doit être appliquée après que le contact a été initié par la partie du corps mentionnée plus haut.

- A. Il est illégal d'effectuer un bloc en utilisant la tête, les bras ou les pieds.
- B. Il est illégal de se servir de la pointe du coude lors d'un bloc.
- C. Il est illégal de faire un bloc si le contact a été initié par derrière (*Voir: 6.1.9. Point de contact initial*).

Pénalité: Pénalité de contact standard — Blocage corporel illégal

6.2.2. Pousser

Pousser consiste à exercer une force sur un·e adversaire en tendant le bras, pendant ou avant le contact.

- A. Un seul bras peut être utilisé pour pousser.
- B. Il est illégal de pousser en utilisant la pointe du coude.
- C. Il est illégal de pousser si le contact a été initié par derrière (*Voir: 6.1.9. Point de contact initial*).
- D. Il est illégal de pousser directement le balai d'un·e adversaire.
 - i. Pousser accidentellement le balai d'un·e adversaire n'est pas illégal.

Pénalité: Pénalité de contact standard — Pousser illégalement

6.2.3. Charger

Charger consiste à initier un contact avec force sur un·e adversaire en utilisant d'autres parties du corps que les bras ou les mains, sauf en cas de blocage corporel.

- A. Il est illégal de charger en utilisant la tête, les jambes ou les pieds.
- B. Il est illégal de charger un·e adversaire qui n'est pas en pleine possession de la balle, sauf si le·a joueur·euse chargeant est en pleine possession de la balle.
 - i. Un·e batteur·euse sans balle ne doit pas charger un·e adversaire, à moins de lui ceinturer le buste ou les jambes au-dessus des genoux.
- C. Il est illégal d'initier le contact d'une charge avec un seul point du corps, comme la pointe de l'épaule ou du coude.
 - i. Un contact initié entre deux pointes d'épaule est autorisé.
- D. Il est illégal pour un·e joueur·euse qui charge, de ne plus avoir les pieds au sol au moment d'appliquer la force de la charge, sauf s'il tente de faire une passe, de tirer dans les anneaux ou de simplement lancer la balle.
 - i. Il n'est pas nécessaire que le·a joueur·euse ait lancé la balle pour être considéré·e comme n'ayant plus les pieds au sol dans le cadre d'une tentative directe de



lancer la balle.

- E. Il est illégal de charger si le contact est initié par derrière (*Voir: 6.1.9. Point de contact initial*).

Pénalité: Pénalité de contact standard — Charge illégale

6.2.4. Ceinturer

Ceinturer consiste à entourer une partie de son adversaire avec un ou deux bras. Le bras inclut la main.

- A. Il est illégal de ceinturer un·e adversaire qui ne possède pas de balle.
- B. Il est illégal de ceinturer avec les deux bras.
- C. Il est illégal de quitter le sol en ceinturant un·e adversaire pour tenter de projeter son corps contre celui de l'adversaire.
- D. Une fois qu'un·e joueur·euse ceinture légalement un·e adversaire, iel peut continuer son action de ceinturage dans son élan, même si l'adversaire relâche la balle.
 - i. L'arbitre doit indiquer clairement et fortement "Ball out" ou "Relâche" au moment où le·a joueur·euse lâche la balle
 - ii. Une fois informé·e que la balle a été lâchée, le·a joueur·euse ceinturant ne peut pas continuer son mouvement au-delà de son élan.
- E. Il est illégal de ceinturer si le contact a été initié par derrière (*Voir: 6.1.9. Point de contact initial*).
- F. La saisie est une forme de ceinture qui consiste à tenir un·e adversaire ou une partie du corps d'un·e adversaire avec la main fermée.
 - i. Il est illégal de saisir le balai ou les vêtements d'un·e adversaire.
 - ii. Il est illégal de tirer brusquement une partie du corps de l'adversaire ou de lui tirer le bras tenant le balai.
- G. Il est illégal d'exercer une force soudaine et intense directement sur le bras d'un·e adversaire pendant n'importe quel type de ceinture.
- H. Un plaquage consiste à ceinturer un·e joueur·euse et de l'amener au sol.

Pénalité: Pénalité de contact standard — Ceinture illégale

6.3. LES ATTRAPEUR·EUSE·S ET LE·A PORTEUR·EUSE DU VIF

6.3.1. Les interactions entre le·a porteur·euse du vif d'or et les attrapeur·euse·s

Les règles de contact et d'interactions entre attrapeur·euse·s suivent les règles standard, tandis que celles régissant les interactions entre attrapeur·euse·s et le·a porteur·euse du vif d'or sont différentes.

6

- A.** Les interactions suivantes entre un·e attrapeur·euse et le·a porteur·euse du vif d'or sont légales:
- i. Faire un bloc sur le·a porteur·euse du vif d'or (*Voir: 6.2.1. Blocage corporel*).
 - ii. Pousser ou bouger les bras du·de la porteur·euse du vif d'or.
 - iii. Passer un ou deux bras sur le côté ou au-dessus du·de la porteur·euse du vif d'or.
 - a. Un bras contournant le·a porteur·euse du vif d'or ne doit avoir que des contacts accidentels avec celui-ci ou celle-ci.
 - b. Il est illégal de serrer ou restreindre les mouvements du corps du·de la porteur·euse du vif d'or.
 - c. Si le·a porteur·euse du vif d'or bouge et entre en contact avec le bras de l'attrapeur·euse qui le·a contourne, l'attrapeur·euse doit enlever son bras pour ne pas restreindre les mouvements du·de la porteur·euse du vif d'or.
- B.** Les interactions suivantes entre un·e attrapeur·euse et le·a porteur·euse du vif d'or sont illégales:
- i. Établir un contact avec la tête, le cou ou l'aine du·de la porteur·euse du vif d'or.
 - ii. Charger le·a porteur·euse du vif d'or
 - a. Si la tentative de charge n'entraîne pas de contact avec les jambes, la taille ou le torse du·de la porteur·euse du vif d'or, cela ne doit pas être considéré comme une charge.
 - iii. Pousser les jambes, la taille ou le torse du·de la porteur·euse du vif d'or.
 - iv. Saisir les bras du·de la porteur·euse du vif d'or ou les maintenir vers le bas.
 - v. Enjamber ou tenter d'enjamber le·a porteur·euse du vif d'or quand iel ne touche pas le sol avec d'autres parties de son corps que ses pieds.
 - vi. Plaquer ou tenter de plaquer le·a porteur·euse du vif d'or.
 - vii. Attraper les vêtements du·de la porteur·euse du vif d'or.
 - a. Aucune pénalité ne doit être appliquée si l'attrapeur·euse relâche immédiatement les vêtements.
 - b. L'attrapage du vif d'or effectué immédiatement après ou durant une saisie des vêtements du·de la porteur·euse du vif d'or doit être déclaré invalide, même si aucune pénalité n'est appliquée.
 - viii. Effectuer un contact avec force sur le·a porteur·euse du vif d'or en plongeant ou en glissant.
 - a. De tels contacts mineurs et accidentels ne doivent pas être pénalisés.
 - ix. Effectuer un contact illégal excessif sur le·a porteur·euse du vif d'or (*Voir: 6.1.13. Contact excessif*).
- C.** Si les bras du·de la porteur·euse du vif d'or sont maintenus contre son torse, ils doivent être considérés comme faisant partie du torse.

Pénalité: Pénalité de contact standard — Interaction illégale avec le·a porteur·euse du vif d'or.

6.4. PRIORITÉS

6.4.1. Priorité en cas d'interposition

Des joueur·euse·s à différents postes ne peuvent pas interagir physiquement. Les règles suivantes régissent leurs interactions:

- A. L'ordre suivant est celui de priorité de passage entre deux joueur·euse·s de positions différentes dans l'ordre décroissant de priorité:
 - i. Un·e joueur·euse à l'arrêt avec une balle.
 - ii. Un·e poursuiveur·euse à l'arrêt sans balle.
 - iii. Un·e joueur·euse en mouvement avec une balle.
 - iv. Un·e batteur·euse ou attrapeur·euse à l'arrêt sans balle.
 - v. Un·e joueur·euse en mouvement sans balle.
- B. Les joueur·euse·s à la priorité plus faible doivent laisser le passage aux joueur·euse·s à la priorité plus forte, impliquant parfois de s'écarter de leur chemin.
 - i. Les joueur·euse·s à la priorité inférieure qui ne s'écartent pas sont en général "en faute".
- C. Quand deux joueur·euse·s au même niveau de priorité interagissent, le·a joueur·euse que l'arbitre estime fautif·ve est considéré·e en faute.
 - i. Si les deux joueur·euse·s sont jugé·e·s autant en faute, aucune pénalité n'est donnée.
- D. Si un·e joueur·euse agit clairement avec l'intention de provoquer un interposition illégale, iel sera jugé·e en faute, peu importe son niveau de priorité.
- E. Si un·e joueur·euse bouge avec l'intention de forcer un·e adversaire à céder le passage ou à entrer dans une interposition illégale avec un·e autre joueur·euse à la priorité égale ou supérieure, c'est ce·tte joueur·euse qui doit être jugé·e en faute et non les autres.
- F. Si l'arbitre estime que le·a joueur·euse en faute n'a pas eut le temps de réagir et s'écarter, l'interaction doit être jugé·e accidentelle et aucune pénalité ne doit être donnée.
 - i. Cette restriction ne s'applique pas si le·a joueur·euse en faute aurait pu prévenir l'arrivée de l'adversaire ou s'iel a fait en sorte de ne pas pouvoir prévenir son arrivée.
- G. Seul·e le·a joueur·euse en faute est pénalisé·e pour interposition illégale/
 - i. Si l'interposition illégale était accidentelle et si le jeu n'a pas été affecté, le·a joueur·euse doit être pénalisé·e pour une interposition illégale mineure.

Pénalité: Retour aux anneaux — Interposition illégale mineure

Pénalité: Carton jaune — Interposition illégale

Pénalité: Carton rouge — Interposition illégale violente et excessive

6.4.2. Interactions avec des joueur·euse·s hors-jeu

6

- A.** Il est illégal d'initier intentionnellement un contact, de maintenir un contact ou d'interagir d'une manière ou d'une autre avec un·e adversaire hors-jeu.
- Si le contact a été initié avant ou pendant la mise hors-jeu, un délai raisonnable est accordé au·à la joueur·euse pour rompre le contact en toute sécurité.
 - Les joueur·euse·s hors-jeu doivent toutefois faire tous les efforts raisonnables pour éviter d'interagir avec le jeu tant qu'ils sont hors-jeu.

Pénalité: Carton jaune — Interagir illégalement avec un·e adversaire hors-jeu.

Pénalité: Carton rouge — Interagir illégalement avec un·e adversaire hors-jeu de manière excessive.

6.5. COMPORTEMENT ANTISPORTIF

6.5.1. Conduite antisportive

- A.** Les joueur·euse·s ne doivent pas adopter de conduite antisportive, en narguant, ou en étant insultant ou hostile vis-à-vis des joueur·euse·s, des spectateur·rice·s, des membres du corps arbitral ou des organisateur·rice·s de l'évènement.
- B.** Adopter un langage ou des gestes explicitement vulgaires, grossiers ou extrêmes à tout moment est considéré comme une conduite antisportive.
- Il s'agit d'une conduite antisportive excessive si des gestes ou des paroles sont dirigés à l'encontre d'une autre personne et que l'une des conditions suivantes est vérifiée:
 - Le langage est extrême ou injurieux.
 - Le langage inclut des mots vulgaires utilisés pour leur sens et non pour marquer l'évènement.
 - Le langage discriminatoire, incluant, entre autres, des épithètes racistes, des insultes à caractère ethnique, ou tout autre propos qui dénigrent ou dégradent une personne ou un groupe de personnes en fonction de leur ethnie, de leur sexe, de leur genre, de leur orientation sexuelle, de leur religion ou de leur pays d'origine.
 - Les gestes obscènes, explicites ou vulgaires envers une autre personne sont considérés comme une conduite antisportive excessive.
- C.** Les comportements excessivement grossiers ou hostiles, notamment les menaces, sont considérés comme des conduites antisportives excessives.

Pénalité: Carton jaune — Conduite antisportive

Pénalité: Carton rouge — Conduite antisportive excessive

6.5.2. Conduite antisportive interne

Une conduite antisportive qui ne vise personne ou qui vise un·e coéquipier·ère est une conduite antisportive interne.

- A.** Une conduite antisportive interne n'est pas pénalisée sauf:

6

- i. S'il y a répétition d'un vocabulaire vulgaire ou explicite.
- ii. Si cette conduite est excessive.

B. Les pénalités pour cette section s'appliquent à la place des pénalités prévues au point 6.5.1.

Pénalité: Carton bleu — Usage répétée d'un vocabulaire vulgaire ou explicite

Pénalité: Expulsion — Conduite antisportive interne excessive

6.5.3. Altercations physiques

Il est illégal de participer à une altercation physique avec qui que ce soit.

Pénalité: Expulsion — Participer à une altercation physique avec un·e coéquipier·ère

Pénalité: Carton rouge — Participer à une altercation physique avec un·e adversaire, un·e spectateur·rice, un·e membre du corps arbitral ou un·e organisateur·rice de l'évènement.

6.5.4. Cracher

Un·e joueur·euse ne doit pas intentionnellement cracher vers ou sur un·e joueur·euse, un·e spectateur·rice, un·e membre du corps arbitral ou un·e organisateur·rice de l'évènement.

Pénalité: Expulsion — Cracher intentionnellement vers ou sur un·e coéquipier·ère.

Pénalité: Carton rouge — Cracher intentionnellement vers ou sur un·e adversaire, un·e spectateur·rice, un·e membre du corps arbitral ou un·e organisateur·rice de l'évènement.

6.5.5. Les fautes graves

Il est illégal de commettre une faute grave, y compris par une conduite excessive ou une triche flagrante.

- A.** Si une faute grave ne peut pas être attribuée à un·e joueur·euse en particulier, le·a capitaine reçoit la pénalité.

Pénalité: Carton rouge — Faute grave

6.5.6. Simuler une faute

Il est illégal de prétendre être victime d'une faute.

Pénalité: Carton jaune — Prétendre être victime d'une faute

6.

© Ajantha Abey Quidditch Photography



7.

**LIMITES DU
TERRAIN ET
LES BALLEES**

7.1. SE SERVIR DES BALLEES

7.1.1. L'usage des balles

Les joueur·euse·s peuvent posséder, toucher, donner un coup de pied à, ou d'une manière plus générale se servir de la ou les balle(s) associée(s) à leur poste.

- A. Il est considéré qu'un·e joueur·euse a la possession d'une balle lorsqu'il est le·a seul·e à la contrôler et qu'il la contrôle entièrement. Cela inclut la situation où un·e joueur·euse est le·a seul·e en contact avec une balle en lui donnant un coup de pied.
 - i. Éjecter une balle des mains d'un·e adversaire ou la frapper alors qu'elle est en l'air n'est pas considéré comme une possession.
 - a. Frapper une balle au sol avec la main est considéré comme une possession.
- B. Les joueur·euse·s ne peuvent pas posséder, toucher, donner un coup de pied, ou d'une manière générale, se servir que d'une balle à la fois.
 - i. Un·e batteur·euse peut temporairement posséder deux cognards s'il est dans le processus d'en attraper un des deux.
 - a. Dans un tel scénario, le·a batteur·euse doit immédiatement relâcher un des deux cognards pour éviter une pénalité.
- C. Les joueur·euse·s peuvent jouer une balle au pied, à part le vif d'or, qu'ils peuvent légalement posséder.
- D. Les joueur·euse·s ne doivent pas se servir d'une balle associée à leur poste pour imiter les actions d'une balle d'un poste différent.
- E. Les joueur·euse·s ne doivent pas se servir d'une balle associée à leur poste pour interagir avec le·a porteur·euse du vif d'or.

Pénalité: Carton bleu — Utiliser illégalement une balle associée à son poste.

Pénalité: Carton jaune — Intentionnellement utiliser une balle pour interagir avec le·a porteur·euse du vif d'or.

7.1.2. Interagir avec une balle d'un autre poste

Les joueur·euse·s n'ont pas le droit de posséder, toucher, donner un coup de pied à, ou d'une manière plus générale se servir d'une balle non associée à leur poste. Les règles suivantes s'appliquent:

- A. Tout·e joueur·euse monté·e sur son balai qui n'est pas censé·e jouer le souafle doit faire tout ce qui lui est possible pour éviter un souafle projeté.
 - i. Si le·a joueur·euse est censé·e éviter le souafle et est touché·e par celui-ci, il s'agit d'un échec à éviter un souafle projeté.
 - a. Si le·a joueur·euse a essayé de l'éviter, qu'il est touché·e par le souafle et que le jeu n'en est pas affecté, il s'agit d'un échec mineur à éviter un souafle projeté.



- D. Tout autre interaction intentionnelle avec une balle non associée à son poste est une interférence avec une balle d'un autre poste.
- E. Agir sur une balle d'un autre poste de manière non-intentionnelle et illégale en modifiant de manière significative sa trajectoire est une interférence avec une balle d'un autre poste accidentelle.
- F. Empêcher, de manière intentionnelle, un but en commettant une interférence avec une balle d'un autre poste est considéré comme empêcher un but illégalement et intentionnellement.

Pénalité: Retour aux anneaux — Échec mineur à éviter un souafle projeté.

Pénalité: Changement de possession — Interférence accidentelle avec une balle d'un autre poste

Pénalité: Carton bleu — Échec à éviter un souafle projeté

Pénalité: Carton bleu — Déviation illégale d'un cognard

Pénalité: Carton bleu — Bouclier illégal

Pénalité: Carton jaune — Interférence avec une balle d'un autre poste

Pénalité: Carton jaune — Empêcher de manière illégale et non-intentionnelle un souafle projeté de marquer.

Pénalité: Carton rouge — Empêcher un but illégalement et intentionnellement.

7.1.3. Interférence par les remplaçant·e·s et les joueur·euse·s hors-jeu

Les remplaçant·e·s et les joueur·euse·s hors-jeu doivent faire tous les efforts possibles, selon le jugement de l'arbitre, pour éviter d'interagir avec une balle.

Pénalité: Carton bleu — Ne pas faire tous les efforts possibles pour éviter une balle.

Pénalité: Carton rouge — Empêcher un but illégalement et intentionnellement.

7.1.4. Cognard vs Souafle

- A. Les joueur·euse·s ne doivent pas utiliser une balle tenue pour interagir avec une balle d'un autre poste, aux exceptions suivantes:
 - i. Les batteur·euse·s peuvent projeter leur cognard sur un souafle vivant.
 - ii. Les poursuiveur·euse·s peuvent se servir du souafle tenu ou le projeter pour dévier un cognard rendu vivant par un·e adversaire.
 - a. Si l'arbitre juge que le·a joueur·euse n'était pas conscient que le cognard était mort ou rendu vivant par un·e coéquipier·ère et qu'autrement l'action est légale, le·a joueur·euse ne doit pas être pénalisé·e.
- B. Tout usage intentionnel et illégal d'une balle tenue pour interagir avec une balle d'un autre poste est une interférence avec une balle d'un autre poste.

- C.** Agir non-intentionnellement et illégalement sur une balle d'un autre poste d'une manière modifiant significativement la trajectoire de la balle est une interférence accidentelle avec une balle d'un autre poste.

Pénalité: Changement de possession — Interférence accidentelle avec une balle d'un autre poste

Pénalité: Carton jaune — Interférence avec une balle d'un autre poste

7.2. LA ZONE DU·DE LA GARDIEN·NE

7.2.1. Intérieur de la zone du·de la gardien·ne

Un·e joueur·euse ayant une partie de son corps touchant le sol derrière la ligne de la zone du·de la gardien·ne ou touchant la ligne de la zone du·de la gardien·ne est considéré·e comme étant dans la zone du·de la gardien·ne.

7.2.2. Les pouvoirs spécifiques du·de la gardien·ne

Un·e gardien·ne dans sa zone, exception faite de la situation décrite au point 7.2.2.B., est un·e gardien·ne protégé·e.

- A.** Un·e gardien·ne protégé·e a les pouvoirs suivants:
- i.** Si un·e gardien·ne protégé·e a la possession complète du souafle, les joueur·euse·s adverses ne doivent pas effectuer un contact, interférer avec iel ou tenter de lui voler le souafle (*Voir: 6.1.1. Contact physique illégal*).
 - a.** La possession complète du souafle doit être établie avant que cette immunité au contact prenne effet.
 - ii.** Un·e gardien·ne protégé·e est immunisé·e à la mise hors-jeu par un cognard.
 - a.** Il n'y a pas de pénalité pour les batteur·euse·s lançant leur cognard sur un·joueur·euse immunisé·e.
- B.** Une fois qu'un·e joueur·euse de l'équipe du·de la gardien·ne protégé·e possède le souafle en dehors de la zone du·de la gardien·ne:
- i.** Le·a gardien·ne perd tout les pouvoirs listés ci-dessus.
 - ii.** Les pouvoirs listés ci-dessus sont récupérés quand la conduite de l'équipe prend fin.

7.3. ATTAQUE, DÉFENSE ET CONDUITES

7.3.1. Conduites

- A.** Une conduite est initiée par une équipe quand l'une des situations intervient:
- i.** Un·e joueur·euse de cette équipe est le·a premier·ère à prendre possession du souafle en début de match.
 - ii.** Un·e joueur·euse de cette équipe est le·a premier·ère à prendre possession du souafle durant une conduite de l'équipe adverse mettant ainsi fin à la conduite de l'équipe adverse.



- iii. Un·e joueur·euse de cette équipe rend le souafle vivant après un but valide.
- B. Une conduite d'une équipe prend fin quand l'une des situations intervient:
 - i. L'équipe adverse prend possession du souafle commençant ainsi leur conduite.
 - ii. Un but est marqué pour une des deux équipes.
- C. Une conduite prend fin et une nouvelle conduite débute pour la même équipe quand l'équipe défensive se voit attribuer un carton de pénalité ou une pénalité pour une interférence avec le troisième cognard.

7.3.2. Attaque et défense

- A. Pendant la conduite d'une équipe, cette équipe est à l'attaque.
 - i. L'autre équipe est en défense.

7.4. RYTHME DE JEU

7.4.1. Retardement de jeu

Le retardement du jeu est défini comme le retardement par un quelconque moyen du début du match ou la tentative d'empêcher le jeu du souafle d'avancer. La détermination exacte de l'infraction de retardement de jeu est à l'appréciation de l'arbitre selon les directives suivantes:

- A. Retarder le début du jeu par l'absence au moment du début du match ou en n'envoyant pas les joueur·euse·s pour commencer quand le corps arbitral l'indique, est un retardement de jeu.
 - i. Si plusieurs personnes d'une équipe retardent le début du jeu, la pénalité doit être attribué·e au·à la capitaine.
- B. Un·e batteur·euse ou des batteur·euse·s peuvent garder un souafle en empêchant l'équipe adverse d'en prendre possession. Cependant si les poursuiveur·euse·s de l'équipe des batteur·euse·s en question ne tentent pas de récupérer le souafle, il s'agit d'un retardement de jeu.
- C. Retardement par le·a gardien·ne:
 - i. Un·e gardien·ne protégé·e doit directement et immédiatement avancer le souafle à l'extérieur de la zone du·de la gardien·ne, tenter une passe ou relâcher le souafle.
 - ii. Un·e gardien·ne ayant juste concédé un but ne doit pas être remplacé·e avant d'avoir rendu le souafle vivant.
- D. Le·a porteur·euse du souafle doit avancer le souafle à un rythme de marche normale jusqu'à ce qu'il ait franchi la ligne centrale.
 - i. Si le·a porteur·euse du souafle ne suit pas un chemin droit, son rythme doit être égal ou supérieur à un rythme de marche normale sur une trajectoire perpendiculaire à la ligne centrale.



- ii. Si le·a porteur·euse du souafle est bloqué·e par un·e défenseur·euse, iel peut temporairement arrêter sa progression mais doit chercher à contourner le·a défenseur·euse.
 - a. Le·a porteur·euse du souafle est considéré·e bloqué·e par un·e défenseur·euse si ce·tte défenseur·euse est entre le·a porteur·euse du souafle et sa ligne de fond de terrain et que:
 1. Ce·tte défenseur·euse est un·e poursuiveur·euse dans un rayon de 2 mètres autour du·de la porteur·euse du souafle.
 2. Ce·tte défenseur·euse est un·e batteur·euse en possession d'un cognard dans un rayon de 4 mètres autour du·de la porteur·euse du souafle.

E. Arrêter la progression:

- i. Durant chaque conduite, les poursuiveur·euse·s de l'équipe à l'attaque doivent agir avec pour but de marquer, Les joueur·euse·s en possession du souafle ne doivent pas agir avec comme intention première de perdre du temps, quelle qu'en soit la raison.

F. L'arbitre principal·e peut attribuer un avertissement quand il estime qu'une équipe commence à retarder le jeu.

- i. L'équipe ainsi avertie doit réagir immédiatement pour éviter une pénalité pour retardement du jeu. Plusieurs avertissements pour retardement de jeu peuvent être donnés durant un match, à l'appréciation de l'arbitre.
- ii. Il n'est pas nécessaire de donner un avertissement avant d'indiquer un retardement de jeu.

Pénalité: Carton bleu et changement de possession du souafle — Retardement du jeu

7.4.2. Renvoyer le souafle

Les équipes sont partiellement restreintes de projeter ou d'emmener le souafle vers l'arrière, en direction de leurs anneaux. Les règles suivantes sont en vigueur:

- A.** Chaque équipe a deux lignes restrictives dans leurs conduites, chacune s'étendant sur toute la largeur du terrain au niveau de:
 - i. La ligne de la zone du·de la gardien·ne de l'équipe attaquante.
 - ii. La ligne centrale.
- B.** Le souafle est considéré comme avoir traversé une ligne restrictive lorsqu'il traverse la ligne de l'avant vers l'arrière.
 - i. Un·e joueur·euse en possession du souafle est considéré·e comme une extension du souafle en matière de lignes restrictives.
 - ii. Le souafle n'a pas à toucher ou à avoir touché le sol pour considérer qu'il a traversé la ligne restrictive.
- C.** Si un·e joueur·euse offensif·ve emmène ou projette le souafle vers l'arrière derrière une des lignes restrictives, cela doit être considéré comme un renvoi du souafle, les cas suivants font exception:

7.5. LIMITES DU TERRAIN

7.5.1. Hors-limites

- A. L'aire à l'intérieur des limites du terrain est "dans les limites".
- B. Les lignes limitant le terrain et toute la zone au-delà est "hors-limites".

7.5.2. Balles et limites

- A. Une balle possédée devient hors-limites quand le·a joueur·euse la possédant devient hors-limites.
- B. Une balle non-possédée devient hors-limites quand l'une des situations suivantes se présente:
 - i. La balle touche quelque chose hors-limites à l'exception d'un·e joueur·euse.
 - ii. Le souafle est en contact avec un·e joueur·euse hors-limites.
- C. Un cognard vivant devient immédiatement mort lorsqu'il devient hors-limites.
- D. Le jeu n'est pas arrêté pour un cognard allant hors-limites.
- E. Quand un souafle vivant va hors-limites, l'arbitre indique "limites" et désigne le·a joueur·euse allant chercher le souafle.
 - i. Un·e joueur·euse de l'équipe adverse possédant le souafle à ce moment doit le laisser tomber.
 - ii. Tou·te·s les poursuiveur·euse·s de l'équipe ne ramenant pas le souafle dans les limites du terrain doivent retourner ou rester dans les limites et ne pas interférer avec le·a joueur·euse ramenant le souafle.
 - iii. Le jeu est arrêté si l'équipe ne ramenant pas le souafle ne respecte pas, les conditions ci-dessus ou si l'arbitre estime que le retour du souafle retarderait le jeu de manière trop importante.
- F. Quand un souafle mort va hors-limites après un but, il est redonné au·à la gardien·ne ayant concédé un but et n'a pas besoin d'être ramené en limites par un·e joueur·euse.
 - i. Le jeu n'est pas arrêté pour un souafle mort allant hors-limites sauf si l'arbitre estime le retour du souafle retarderait le jeu de manière trop importante.
- G. Il est illégal de projeter une balle avec l'intention de l'envoyer hors-limites.
- H. Une balle hors-limites ne peut être utilisée pour mettre un·e adversaire hors-jeu ou pour marquer un but à moins d'avoir été ramenée dans les limites du terrain légalement.

Pénalité: Carton bleu — Projeter une balle avec l'intention de l'envoyer hors-limites.

Pénalité: Carton jaune — Volontairement ignorer une indication "limites" de l'arbitre.

7.5.3. Joueur·euse·s hors-limites

- A. Les joueur·euse·s sont considéré·s hors-limites s'ils touchent le sol hors-limites.
 - i. Un·e joueur·euse est hors-limites jusqu'à ce qu'iel se rétablisse dans les limites du terrain en touchant le sol en limites.
 - ii. Si une balle est possédée par un·e joueur·euse touche le sol hors-limites, alors ce·tte joueur·euse est lui·elle aussi hors-limites.
- B. Les joueur·euse·s ne doivent pas aller hors-limites sauf s'ils y sont autorisé·e·s par la règle ou par un arbitre.
 - i. Un·e joueur·euse qui marche accidentellement hors-limites pendant un temps restreint ne doit pas être pénalisé·e.
 - a. Cela n'affecte pas le changement de possession de balle dû au hors-limites.
 - ii. Un·e joueur·euse allant légalement hors-limites doit immédiatement et directement revenir en limites une fois que la raison de sa sortie hors-limites n'existe plus.
- C. Les joueur·euse·s peuvent tenter de forcer un·e adversaire à aller hors-limites par un contact légal.
 - i. Une fois que le·a joueur·euse forcé·e a été poussé·e hors-limites, le·a joueur·euse ayant effectué le contact doit arrêter celui-ci dès qu'iel peut le faire en toute sécurité.
 - ii. Il n'y a pas de pénalité pour avoir été forcé·e hors-limites par un·e adversaire.
 - a. Cela n'affecte pas le changement de possession de balle dû au hors-limites.
 - b. Le·a joueur·euse doit immédiatement et directement revenir en limites.
 - iii. Si le·a porteur·euse du souafle est poussé·e hors-limites par un·e joueur·euse hors-jeu, iel n'est pas considéré·e hors-limites.
 - a. Pour éviter d'être déclaré·e hors-limites, le·a joueur·euse doit cependant immédiatement revenir en limites.
- D. Les joueur·euse·s peuvent aller hors-limites durant la tentative de pousser un·e joueur·euse hors-limites.
- E. Les joueur·euse·s peuvent aller hors-limites pour tenter d'empêcher une balle de devenir hors-limites.

Pénalité: Retour aux anneaux — Aller ou rester hors-limites de manière intentionnelle ou excessive.

7.5.4. Procédures de retour en limites

- A. Le·a joueur·euse ramenant la balle en limites doit prendre possession de la balle hors-limites et se diriger vers le point de retour en limites.
 - i. Le point de retour en limites pour le souafle est l'endroit approximatif où il a quitté les limites.

7

- ii. Le point de retour en limites pour un cognard est l'endroit approximatif de la limite du terrain le plus proche du·de la batteur·euse au moment où iel prend possession du cognard hors-limites.
- iii. Le·a joueur·euse ramenant la balle en limites est immunisé·e à la mise hors-jeu tant qu'iel est hors-limites pour ramener la balle.

- B. Si le jeu était arrêté, l'arbitre principal·e doit faire repartir le jeu.
- C. Un·e membre du corps arbitral doit compter à rebours 5 secondes.
- D. Le·a joueur·euse ramenant la balle doit la faire passer dans les limites en la portant ou en la projetant avant que le·a membre du corps arbitral ait dit "zéro".
 - i. Si la balle est jetée, elle est considérée en limites une fois qu'elle a franchi la ligne de côté ou la ligne de fond de terrain.
 - ii. Si la balle est portée, elle est considérée dans les limites une fois que le·a joueur·euse la portant est en limites.
 - iii. Aucun·e joueur·euse de l'équipe adverse ne doit physiquement empêcher le·a joueur·euse ramenant la balle de revenir en limites au point de retour en limites.
- E. Le·a joueur·euse ramenant la balle en limites ne doit se diriger que perpendiculairement à la limite du terrain.
 - i. Cela n'empêche pas un·e joueur·euse d'effectuer un pas pour lancer la balle.
- F. Un cognard ramené dans les limites par un lancer est mort.
- G. Un souafle ramené dans les limites par un lancer ne peut pas marquer de but (*Voir: 5.6.3. Souafle non-marquable*).
- H. S'il y a une violation de la procédure de retour d'une balle en limites, le·a joueur·euse recevant la balle comme conséquence du changement de possession n'a pas besoin de ramener la balle dans les limites.

Pénalité: Retour aux anneaux et changement de possession — Violation de la procédure de retour d'une balle dans les limites.

Pénalité: Retour aux anneaux — Physiquement et illégalement empêcher un·e joueur·euse ramenant une balle en limites de rentrer sur le terrain.

7.5.5. Déterminer le·a joueur·euse ramenant la balle en limites

- A. Le·a joueur·euse ramenant la balle en limites doit être éligible.
 - i. Un·e joueur·euse est éligible s'iel correspond aux conditions suivantes.
 - a. Le·a joueur·euse n'est pas hors-jeu.
 - b. Le·a joueur·euse a le droit, par les règles, de posséder cette balle.
 - c. Le·a joueur·euse n'est pas en possession d'une autre balle.
 - d. Le·a joueur·euse n'est pas déjà en train de ramener une autre balle actuellement hors-limites.
- B. Quand un cognard non possédé passe hors-limites, le·a joueur·euse devant le

7

ramener est le·a joueur·euse éligible le·a plus proche de la balle au moment où le cognard est devenu hors-limites.

- i. Si le·a joueur·euse ramenant la balle devient inéligible pour une raison quelconque avant de récupérer la possession de la balle hors-limites ou s'il refuse de récupérer la balle hors-limites, le·a deuxième joueur·euse éligible le·a plus proche doit être désigné·e comme celui·celle devant ramener la balle en limites.
 - ii. Si il n'y a pas de batteur·euse·s éligibles proches du point d'entrée sur le terrain et qu'aucun·e batteur·euse n'essaie de récupérer le cognard hors-limites, le·a membre du corps arbitral le·a plus proche doit récupérer le cognard et le placer à approximativement deux mètres dans le terrain au niveau du point d'entrée sur le terrain.
 - a. Ce cognard n'a plus besoin d'être ramené sur le terrain.
- C. Quand le souafle va hors-limites, le·a joueur·euse ramenant la balle en limites est le·a poursuiveur·euse de l'équipe n'étant pas le·a dernier·ère à avoir touché le souafle le·a plus proche du point de retour en limites.
- i. Quand le souafle va hors-limites en raison d'un contact avec un·e joueur·euse hors-limites, ce·tte joueur·euse est considéré·e comme le·a dernier·ère l'ayant touché.
 - ii. Le·a poursuiveur·euse ramenant le souafle en limites est immunisé·e à la mise hors-jeu, à partir du moment où iel est désigné·e joueur·euse ramenant la balle en limites et jusqu'à ce qu'iel soit revenu·e sur le terrain après que le souafle est revenu dans les limites.
- D. Quand une balle devient hors-limites alors qu'un·e joueur·euse la possède, le·a joueur·euse la ramenant dans les limites est le·a joueur·euse éligible de l'équipe adverse le·a plus proche.

7.

© Ajantha Abey Quidditch Photography



8.

LE-A
PORTEUR-EUSE
DU VIF
D'OR

8.1. LE RÔLE DE PORTEUR-EUSE DU VIF D'OR

8.1.1. Le rôle du·de la porteur·euse du vif d'or

Le rôle du·de la porteur·euse du vif d'or est d'empêcher l'attrapage du vif d'or par les attrapeur·euse·s le plus longtemps possible tout en agissant comme un·e membre de l'équipe d'arbitrage juste et impartial·e.

8.1.2. La tenue du·de la porteur·euse du vif d'or

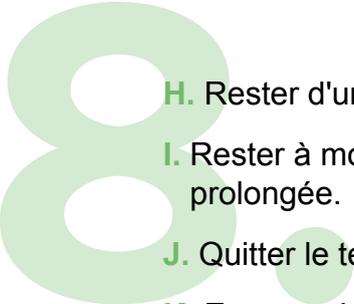
- A. Le·a porteur·euse du vif d'or doit porter un short ou un pantalon avec la balle du vif d'or accrochée à celui-ci. .
 - i. Le short du vif d'or et la balle doivent être conformes aux exigences énoncées au point 2.3.3. Le vif d'or.
- B. Le·a porteur·euse du vif d'or doit porter un t-shirt ou un maillot et être facilement distinguable des deux équipes
- C. Le·a porteur·euse du vif d'or est fortement encouragé·e à porter un short ou un pantalon de couleur jaune ou dorée.

8.2. LES OBLIGATIONS DU·DE LA PORTEUR-EUSE DU VIF D'OR

8.2.1. Code de conduite du·de la porteur·euse du vif d'or

Un·e porteur·euse du vif d'or ne peut pas:

- A. Entrer en contact avec un·e attrapeur·euse au niveau de la tête, du cou ou de l'aîne.
 - i. Un contact mineur et accidentel avec la tête sera ignoré.
- B. Entrer en contact avec un·e attrapeur·euse au niveau de ou sous le genou sauf si le contact avait déjà commencé d'une autre manière.
- C. Interagir avec n'importe quel·le autre joueur·euse que les attrapeur·euse·s.
- D. Jouer de manière imprudente ou dangereuse.
- E. Volontairement blesser quelqu'un.
- F. Jouer de façon biaisée envers une équipe.
- G. Coopérer plus de quelques secondes avec un·e attrapeur·euse le·a défendant.
 - i. Un·e attrapeur·euse défend le·a porteur·euse du vif d'or lorsqu'iel s'efforce davantage à empêcher le travail de l'attrapeur·euse adverse qu'à essayer d'attraper le vif d'or.
 - ii. Le·a porteur·euse du vif d'or doit se déplacer hors de la zone défendue par cet·te attrapeur·euse, essayer de voler son balai ou gêner de manière significative l'action défensive de cet·te attrapeur·euse. Cela doit se faire dans les 3 secondes (approximativement) après que le·a porteur·euse du vif d'or remarque qu'iel est défendu·e.
 - iii. Si un·e porteur·euse du vif d'or n'est pas sûre qu'un·e attrapeur·euse essaie de le·a défendre, iel doit supposer que c'est le cas.

- 
- H. Rester d'un même côté du terrain pendant une durée prolongée.
 - I. Rester à moins de 2 mètres de la limite extérieure du terrain pendant une durée prolongée.
 - J. Quitter le terrain de façon intentionnelle.
 - K. Essayer de devenir inattrapable de manière intentionnelle dans une autre situation qu'une blessure, qu'une impossibilité de jouer, qu'éviter une situation dangereuse, qu'ajuster un équipement ou qu'un arbitre lui ait demandé de devenir inattrapable (*Voir: 8.4.1. Porteur·euse du vif d'or*).
 - L. Toucher une balle intentionnellement, y compris attraper ou faire bouclier autour de la balle du vif d'or elle-même.
 - M. Intentionnellement tirer sur le bandeau, les vêtements ou tout équipement d'un·e attrapeur·euse autre que le balai.
 - N. Lancer un balai volé à une distance considérable dans n'importe quelle direction.
 - i. Le·a porteur·euse du vif d'or doit immédiatement lâcher le balai volé, le lancer doucement à courte distance (idéalement dans la direction des anneaux de l'attrapeur·euse) ou le rendre directement au·à la joueur·euse.
 - O. Intentionnellement donner une mauvaise directive ou mentir à propos d'une décision pour tromper les joueur·euse·s.
 - P. Ne pas suivre une directive de l'arbitre principal·e
 - Q. Apporter n'importe quel accessoire dans la zone de jeu.

8.2.2. Infraction aux normes par le·a porteur·euse du vif d'or

- A. L'arbitre principal·e peut expulser un·e porteur·euse du vif d'or blessé·e, ne respectant pas les normes listées au point 8. 2. 1., ou ayant un comportement agressif ou irresponsable.
- B. Un·e arbitre doit avertir le·a porteur·euse du vif d'or des infractions ou du non respect des normes listée au point 8. 2. 1.
 - i. Les infractions importantes peuvent entraîner l'expulsion d'un·e porteur·euse du vif d'or sans avertissement au préalable.
- C. Si le·a porteur·euse du vif d'or commet une infraction majeure envers l'un·e des attrapeur·euse·s, le jeu doit être arrêté immédiatement. Tout attrapage du vif d'or par l'équipe adverse avant que le jeu ne soit arrêté doit être invalidé.

8.2.3. Le porteur·euse du vif d'or pendant les arrêts de jeu

Le·a porteur·euse du vif d'or peut se déplacer pendant les arrêts de jeu. Cependant:

- A. Le·a porteur·euse du vif d'or doit revenir approximativement à l'endroit où iel était au moment où le jeu a été arrêté avant la reprise du jeu.
- B. Le·a porteur·euse du vif d'or ne doit pas retarder la reprise du jeu.

8.3. LE DÉROULEMENT DES OPÉRATIONS POUR LE VIF D'OR

8.3.1. La relâche du·de la porteur·euse du vif d'or

Le·a porteur·euse du vif d'or doit être relâché·e sur le terrain depuis la table de marque entre la 17ème minute et la 18ème minute de jeu.

8.3.2. Rester sur le terrain

Une fois que le·a porteur·euse du vif d'or a été relâché·e sur le terrain, iel ne peut pas volontairement quitter le terrain avant de se faire attraper.

8.3.3. Les handicaps du·de la porteur·euse du vif d'or

- A. Les handicaps suivants sont cumulatifs et doivent être appliqués par le·a porteur·euse du vif d'or à leurs temps de jeu respectifs.
 - i. A partir du moment où les attrapeur·euse·s sont relâché·e·s, le·a porteur·euse du vif d'or doit rester entre les deux lignes de zones de gardien·ne.
 - ii. Après 23 minutes de jeu, le·a porteur·euse du vif d'or ne peut pas s'éloigner de plus d'1m50 environ de la ligne centrale.
 - iii. Après 28 minutes de jeu, le·a porteur·euse du vif d'or ne peut plus utiliser qu'un seul bras.
 - iv. Après 33 minutes de jeu, le·a porteur·euse du vif d'or ne peut pas s'éloigner de plus d'1m50 environ de l'intersection entre la ligne centrale et la ligne de départ des coureur·euse·s de souafle désigné·e·s (Voir: 2.1.5. *Ligne de départ des coureur·euse·s de souafle désigné·e·s*).
- B. Le·a porteur·euse du vif d'or peut choisir de s'ajouter davantage d'handicaps durant un match; cependant aucun·e membre de l'organisation d'un tournoi ou du corps arbitral ne doit lui ordonner ou lui demander de le faire.
- C. Aucun attrapage ne peut être invalidé suite à la non-application des handicaps par le·a porteur·euse du vif d'or, sauf si, ce faisant, le·a porteur·euse du vif d'or enfreint une norme importante à l'encontre de l'équipe qui n'a pas attrapé le vif d'or.
- D. Des infractions répétées au sujet de l'application des handicaps est une raison pour remplacer le·a porteur·euse du vif d'or.

8.4. VIF D'OR INATTRAPABLE

8.4.1. Vif d'or inattrapable

- A. Un vif d'or est considéré inattrapable quand:
 - i. Une partie du corps du·de la porteur·euse du vif d'or autre que ses mains ou ses pieds touche le sol.
 - a. Si seule la balle du vif d'or touche le sol, le vif d'or n'est pas considéré comme inattrapable.
 - ii. N'importe quelle partie du corps du·de la porteur·euse du vif d'or touche le sol sur ou hors des limites du terrain.
 - iii. Les vêtements du·de la porteur·euse du vif d'or doivent être ajustés comme

8

décrit au point 8. 4. 2. Ajuster les vêtements du·de la porteur·euse du vif d'or.
iv. Le jeu reprend après un arrêt de jeu.

- B. Quand le·a porteur·euse du vif d'or est au sol, le vif d'or est inattractable, peu importe si le·a porteur·euse du vif d'or l'a rendu inattractable intentionnellement ou non.
 - i. Le vif d'or est considéré inattractable jusqu'à la fin du délai de trois secondes d'avance pour le·a porteur·euse du vif d'or (Voir: 8.4.3. *Remettre en jeu un vif d'or inattractable*).

8.4.2. Ajuster les vêtements du·de la porteur·euse du vif d'or

- A. Les vêtements du·de la porteur·euse du vif d'or doivent être ajustés si son short est trop bas ou décentré, si ses vêtements font obstacle à un potentiel attrapage ou si ses vêtements gênent le·a porteur·euse du vif d'or dans ses mouvements.
- B. Si les vêtements du·de la porteur·euse du vif d'or doivent être ajustés, le·a porteur·euse du vif d'or est considéré·e inattractable. Aucun attrapage effectué à partir du moment où les vêtements doivent être ajustés ne peut être validé, et ce à l'appréciation de l'arbitre.
 - i. Si les vêtements du·de la porteur·euse du vif d'or doivent être ajustés car un·e attrapeur·euse a saisi le vif d'or et que celui-ci a fait bouger le short, le vif d'or n'est pas considéré inattractable jusqu'au moment où l'attrapeur·euse le lâche, à condition que l'attrapeur·euse n'ait saisi aucun autre vêtement que le vif d'or.
 - a. Cela n'empêche ou ne retarde pas le fait que le vif d'or puisse être considéré inattractable pour des raisons autres que l'ajustement des vêtements.

8.4.3. Remettre en jeu un vif d'or inattractable

Une fois que le vif d'or est déclaré inattractable, les attrapeur·euse·s doivent:

- A. Arrêter immédiatement de poursuivre le vif d'or.
- B. Relâcher toute partie du corps du·de la porteur·euse du vif d'or, de ses vêtements ou le vif d'or lui-même.
- C. Laisser se lever le·a porteur·euse du vif d'or.
- D. Laisser le·a porteur·euse du vif d'or ajuster ses vêtements et son équipement si nécessaire.
- E. Laisser écouler un délai de 3 secondes, comptées par l'arbitre vif d'or, avant de recommencer à poursuivre le vif d'or.

Pénalité: Retour aux anneaux — Poursuivre illégalement le vif d'or.

8.

© Giovanni Franchi



9.

PÉNALITÉS

9.1. SANCTIONS DISCIPLINAIRES

9.1.1. Pas de préjudice, pas de faute

Dans le cas d'une faute mineure ne donnant l'avantage à aucune des équipes, un·e arbitre peut décider d'avertir les joueur·euse·s d'une infraction potentielle plutôt que de signaler une faute.

9.1.2. Répéter la procédure

Si un·e joueur·euse commet une faute entraînant un répétition de la procédure, le·a joueur·euse doit reproduire la procédure à partir du moment où elle n'a pas été violée.

- A. Le·a joueur·euse n'est pas obligé·e de retourner à l'endroit de la violation, sauf si cela est nécessaire pour répéter la procédure correctement.
- B. Le·a joueur·euse n'est pas éligible à interagir avec le jeu tant que la procédure n'a pas été répétée correctement.

9.1.3. Retour aux anneaux

Si un·e joueur·euse commet une faute menant à un retour aux anneaux:

- A. Le jeu n'est généralement pas arrêté.
- B. Un·e arbitre informe le·a joueur·euse de la faute en indiquant "retour aux anneaux" ou "back to hoops".
- C. Le·a joueur·euse doit descendre de son balai et suivre la procédure de hors-jeu.
- D. Si une balle est jetée par le·a joueur·euse pendant ou immédiatement après avoir commis la faute pour laquelle iel est renvoyé·e à ses anneaux, la balle doit changer de possession en suivant la procédure de changement de possession d'une balle.

Penalty: Carton jaune — Ne pas respecter les directives d'un·e membre du corps arbitral

9.1.4. Changement de possession

Un changement de possession consiste à donner la possession d'une balle spécifique à l'équipe adverse. Si un·e joueur·euse commet une faute résultant en un changement de possession:

- A. L'arbitre peut choisir à d'arrêter le jeu ou d'effectuer le changement de possession durant le jeu, sauf s'iel doit arrêter le jeu selon les règles.
 - i. Si le changement de possession concerne plusieurs balles à la fois, il est préférable que l'arbitre arrête le jeu afin d'effectuer le changement de possession.
- B. Si le jeu n'est pas arrêté pour effectuer le changement de possession:
 - i. L'arbitre signale le changement de possession.
 - ii. Si un·e joueur·euse fautif·ve possède la balle, il doit la laisser tomber.
 - iii. Si personne ne détient la balle, n'importe quel·le joueur·euse éligible de l'équipe recevant la balle peut la récupérer.

9

- iv. L'arbitre peut pousser la balle au·à la joueur·euse éligible le·a plus proche.
 - v. L'équipe fautive ne doit pas toucher la balle tant que l'équipe adverse n'en a pas récupéré la possession ou n'a pas décliné le changement de possession.
 - vi. L'équipe fautive ne doit pas retarder le moment où l'équipe adverse reçoit la balle.
 - vii. L'équipe recevant la balle doit immédiatement agir pour prendre possession de la balle ou décliner le changement de possession.
 - a. Si après avoir été clairement informée du changement de possession, elle n'agit pas ainsi, l'arbitre peut y voir un refus de changement de possession.
- C.** Si le jeu est arrêté pour effectuer le changement de possession:
- i. L'arbitre arrête le jeu.
 - ii. L'arbitre donne la balle au·à la joueur·euse éligible le·a plus proche de la balle.
 - a. Si la balle a été jetée pendant ou après la faute, sa possession est donnée au·à la joueur·euse éligible le·a plus proche de l'endroit du lancer.
- D.** S'il n'y a pas de joueur·euse éligible à recevoir la balle, la balle est placée au niveau ou lancée vers l'anneau central de l'équipe qui en récupère la possession.
- i. S'il n'y a pas de joueur·euse éligible à recevoir un cognard parce que les deux batteur·euse·s de l'équipe recevant la balle ont déjà un cognard chacun·e, la balle est laissée au sol, là où elle se trouve, et ne mène pas à un changement de possession.
- E.** Un soufflé qui doit changer de possession ne peut pas marquer de but contre l'équipe le recevant, tant que la procédure de changement de possession n'est pas terminée.
- F.** Dès qu'un changement de possession est signalé sur un cognard, le dit cognard ne peut pas mettre un·e joueur·euse hors-jeu tant que la procédure n'est pas terminée.
- G.** Si les deux équipes ont commis une faute résultant en un changement de possession d'une même balle, la possession de la balle dépend de:
- i. La procédure suivie selon la faute impliquant le carton le plus sévère si carton il y a.
 - ii. La procédure impliquée par la faute commise en dernier, si différentes fautes de même niveau de pénalité ont été commises.

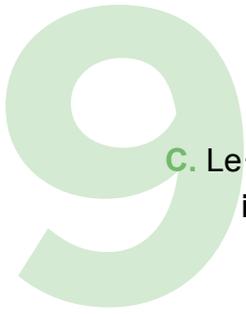
Pénalité: Retour aux anneaux — Retarder le changement de possession.

Pénalité: Carton jaune — Ignorer volontairement un signalement de changement de possession

9.1.5. Les cartons de pénalité

Si une faute résulte en un carton de pénalité:

- A.** Le jeu est arrêté.
- B.** L'arbitre signale la faute en montrant le(s) carton(s) approprié(s) et en indiquant la nature de la faute.



- C. Le·a joueur·euse ayant commis la faute est envoyé·e dans la zone de pénalité.
 - i. L'équipe fautive doit jouer avec un·e joueur·euse en moins au poste du·de la joueur·euse ayant commis la faute et ce pour la durée du temps de pénalité.
 - a. Le·a joueur·euse dans la zone de pénalité ne peut pas être remplacé·e tant qu'il·elle se trouve dans cette zone de pénalité, sauf s'il·elle est expulsé·e ou blessé·e.
 - ii. Un·e joueur·euse recevant un carton rouge est expulsé·e et son·a remplaçant·e est envoyé·e dans la zone de pénalité.
 - a. Toutes les conditions et les procédures dans le cas d'une expulsion doivent être suivies. (*Voir: 9.1.6. Expulsion*).
- D. Les cartons de pénalités mènent aux changements de possession suivants:
 - i. Toute balle possédée ou jouée par le·a joueur·euse fautif·ve entre le moment de la faute et l'arrêt de jeu doit changer de possession en faveur de l'équipe adverse.
 - ii. Si une pénalité retardée résulte en un carton et que l'équipe victime de la faute a perdu le souaffle entre le moment de la faute et l'arrêt de jeu, le souaffle change de possession et va à l'équipe victime de la faute.
 - iii. Pour les cartons jaunes et rouges, si l'équipe fautive est en possession du souaffle ou si le souaffle n'est pas possédé, il change de possession et va à l'équipe victime de la faute.
- E. Si un·e joueur·euse reçoit un second carton durant un même match, le carton jaune lui est présenté et il·elle est expulsé·e. Son·a remplaçant·e subit la pénalité.
- F. Le jeu reprend.

9.1.6. Expulsion

Si une pénalité mène à une expulsion:

- A. Le·a joueur·euse expulsé·e doit quitter la zone de joueur·euse·s et ne doit pas y retourner jusqu'à la fin du match.
- B. Si le·a joueur·euse refuse de quitter la zone des joueur·euse·s:
 - i. Son équipe doit aider à l'escorter en dehors de la zone des joueur·euse·s.
 - ii. S'il·elle persiste à refuser de quitter la zone des joueur·euse·s ou devient dangereux·euse, l'arbitre principal·e peut déclarer la fin du match et imposer un forfait à l'équipe du joueur·euse fautif·ve.
- C. L'arbitre peut lui demander de quitter les abords du terrain.
- D. Les joueur·euse·s expulsé·e·s ne doivent pas retourner dans la zone des joueur·euse·s ou communiquer avec quiconque se trouvant dans la zone des joueur·euse·s.
 - i. Cette règle n'empêche pas un·e joueur·euse expulsé·e de soutenir son équipe.
- E. Si le·a joueur·euse expulsé·e était en jeu, son équipe doit le·a remplacer.
- F. Si le·a joueur·euse expulsé·e avait encore du temps de pénalité à purger, son·a remplaçant·e doit finir de purger le temps de pénalité.



- i. Si le·a joueur·euse expulsé·e n'était pas en jeu, le·a capitaine doit désigner un·e joueur·euse sur le terrain pour aller dans la zone de pénalité et purger ce temps.

Pénalité: Carton bleu pour le·a capitaine — Communiquer illégalement avec des personnes dans la zone des joueur·euse·s alors que l'on est expulsé·e

Pénalité: Forfait — Persister à refuser de quitter la zone des joueur·euse·s après avoir été expulsé·e

Pénalité: Forfait — Mettre en danger d'autres personnes après avoir été expulsé·e

9.1.7. Forfait

Si une faute mène à un forfait, l'équipe fautive est déclarée forfait (Voir: 3.6.1. *Déclarer un forfait*).

- A. Si les deux équipes reçoivent une pénalité de forfait pendant le même match ou sur le même incident de jeu, un double forfait est déclaré.

9.1.8. Pénalité standard de contact

Quand la pénalité d'une faute est considérée comme une pénalité standard de contact, les pénalités suivantes s'appliquent:

- A. La pénalité par défaut est un carton jaune.
- B. Les fautes mineures qui n'affectent pas le jeu et qui sont, si possible, immédiatement ajustées peuvent être sanctionnées par un retour aux anneaux, plutôt que par un carton jaune.
- C. Les fautes violentes ou excessives sont sanctionnées par un carton rouge plutôt que par un carton jaune.

9.1.9. Les cartons de pénalités pour le·a capitaine

Quand la pénalité d'une faute entraîne un carton de pénalité pour le·a capitaine, c'est le·a capitaine qui reçoit le carton plutôt que le·a joueur·euse ayant commis ou provoqué la faute.

9.2. PROCÉDURES DE FAUTES GÉNÉRALES

9.2.1. Violations causées par la faute d'un·e adversaire

- A. Un·e joueur·euse qui viole une règle à cause de l'action illégale d'un·e adversaire doit corriger la violation aussi vite que possible pour éviter la pénalité.

9.2.2. Actions de jeu entreprises après une faute

Tout but, mise hors-jeu ou attrapage du vif d'or effectué par un·e joueur·euse commettant ou ayant tout juste commis une faute ne compte pas.

- A. Si un avantage ou une pénalité reportée sont signalés, le·a joueur·euse fautif·ve peut mettre hors-jeu des adversaires si ses tentatives de mise hors-jeu n'ont pas lieu pendant ou immédiatement après la faute.

9.2.3. Fautes du banc d'équipe

Dans certains cas limités, si des remplaçant·e·s ou des membres du personnel de l'équipe commettent des fautes, le·a capitaine peut être pénalisé·e.

- A. Si un·e seul·e remplaçant·e identifiable, ou un·e seul·e membre du personnel de l'équipe identifiable commet la faute, seul·e le·a fautif·ve reçoit la pénalité.
- B. Si un·e seul·e remplaçant·e identifiable, ou un·e seul·e membre du personnel de l'équipe commet la faute sans pouvoir être identifié·e, la pénalité est donnée au·à la capitaine.
- C. Si plusieurs remplaçant·e·s ou membre du personnel de l'équipe commettent ensemble une faute ou plusieurs fautes liées entre elles, seul·e le·a capitaine reçoit le carton de pénalité, si possible.
 - i. Le·a capitaine ne doit recevoir qu'un seul carton pour l'infraction.
 - ii. Si la pénalité liée à l'infraction entraîne un carton rouge ou une expulsion, tou·te·s les remplaçant·e·s ou membres du personnel de l'équipe ayant été identifié·e·s comme ayant commis l'infraction doivent être expulsé·e·s du match.
- D. Si différentes infractions, non liées entre elles, sont commises par des remplaçant·e·s ou des membres du personnel de l'équipe, celles-ci doivent être traitées comme différents incidents dans le cadre de l'application de cette règle.
 - i. Si cela entraîne différents cartons de pénalité pour le·a capitaine, dont plusieurs cartons rouges, lors d'un seul et même arrêt de jeu, le·a capitaine ou son·a remplaçant·e ne subit que la pénalité la plus sévère. Un·e joueur·euse différent·e sort du terrain pour purger le temps de chacun des cartons de pénalité restant.
 - a. Les cartons ne sont pas attribués aux joueur·euse·s sorti·e·s du terrain.
 - b. Si le·a capitaine reçoit deux cartons jaunes de cette manière, iel est malgré tout expulsé·e.

9.3. TEMPORALITÉ DES FAUTES

9.3.1. Pénalités simultanées

Si un·e joueur·euse commet plusieurs fautes, iel reçoit la pénalité appropriée pour chacune des fautes, sauf dans les cas suivants:

- A. Si le·a joueur·euse commet simultanément différentes fautes entraînant des cartons de pénalité, dans ce cas, l'arbitre administre seulement la pénalité la plus sévère.
- B. Si le·a joueur·euse commet différentes fautes entraînées les unes par les autres et menant à des cartons de pénalité, l'arbitre administre seulement la pénalité la plus sévère.

9.3.2. Fautes avant un but

- A. Si l'équipe victime de la faute marque un but entre le moment de la faute et l'administration de la pénalité pour cette faute, la pénalité n'entraîne pas de changement de possession du souaffle.

9.3.3. Fautes après un but

A. Si un·e joueur·euse de l'équipe défensive reçoit une pénalité pour une faute commise lorsque le souafle est mort:

- i. Si la faute commise faisait partie des actions défensives pour empêcher le but, la pénalité n'entraîne pas de changement de possession du souafle.
- ii. Si la faute commise ne faisait pas partie des actions défensives pour empêcher le but, la pénalité est administrée dans son entiereté, y compris les changements de possession.
- iii. Le but n'efface pas le temps de pénalité pour la faute.

9.3.4. Fautes avant un match

Si un·e joueur·euse reçoit un carton de pénalité avant que le match commence:

- A. L'équipe fautive commence le match avec le·a joueur·euse fautif·ve (ou son·sa remplaçant·e en cas de carton rouge) dans la zone de pénalité et avec un·e joueur·euse de moins sur la ligne de départ.
- B. Le temps de pénalité du·de la joueur·euse commence à l'annonce du "brooms up".

9.3.5. Les pénalités de l'attrapeur·euse avant la 17ème minute

Si un·e attrapeur·euse reçoit une pénalité pendant le temps sans attrapeur·euse:

- A. L'attrapeur·euse fautif·ve est envoyé·e dans la zone de pénalité.
- B. Son temps de pénalité commence officiellement au moment où le temps sans attrapeur·euse se termine.
- C. Un but ne libère pas l'attrapeur·euse avant le début de son temps de pénalité.

9.3.6. Les fautes après la fin du match

Si un·e joueur·euse effectue une faute après la fin du match, la pénalité doit être inscrite sur la feuille du match.

9.4. LA ZONE DE PÉNALITÉ

9.4.1. Le temps de pénalité

- A. Les cartons de pénalités entraînent une ou deux minutes de pénalité pour le·a joueur·euse concerné·e.
 - i. Quand toutes les pénalités du·de la joueur·euse sont purgées, iel est libéré·e de la zone de pénalité.
 - ii. Si un·e joueur·euse est envoyé dans la zone de pénalité pour plusieurs pénalités, celles-ci sont purgées de manière successive, dans l'ordre de leur administration.

9

- iii. Une pénalité de deux minutes prend fin quand un·e joueur·euse passe deux minutes de temps dans la zone de pénalité.
 - iv. Une pénalité d'une minute prend fin quand un·e joueur·euse passe une minute de temps de jeu dans la zone de pénalité.
 - a. Un but ne met terme qu'à une seule pénalité d'une minute au·à la joueur·euse ayant le moins de pénalité d'une minute.
 - b. Si deux joueur·euse·s ont le même nombre de pénalités d'une minute non purgées, le but met fin à la pénalité d'une minute dont le temps restant est plus court.
 - c. Si deux joueur·euses ont le même nombre de pénalités d'une minute non purgées, et le même temps de pénalité restant à purger, l'arbitre principal·e décide à quelles pénalités d'une minute le but met fin.
 - v. Si l'équipe victime de la faute marque entre le moment où la faute entraînant une pénalité d'une minute est commise et le moment où le jeu est arrêté, et si le but ne met fin à aucune autre pénalité d'une minute en cours, alors le but met fin immédiatement à la pénalité.
 - a. Si plusieurs pénalités d'une minute sont administrées, une seule peut expirer.
 - b. Si le but met fin à la seule et unique pénalité d'une minute du·de la joueur·euse fautif·ve, iel ne va pas dans la zone de pénalité.
 - vi. Si le·a joueur·euse quitte la zone de pénalité pour une quelconque raison, le temps passé en dehors de la zone de pénalité ne compte pas.
 - a. Si un but met fin à la pénalité du·de la joueur·euse alors qu'iel est en dehors de la zone de pénalité sans raison valable, la pénalité n'expire pas tant que le·a joueur·euse n'est pas retourné·e dans la zone de pénalité.
- B.** Un carton rouge entraîne une pénalité de deux minutes qui doit être purgée par le·a remplaçant·e du·de la joueur·euse fautif·ve.
- C.** Un carton bleu ou jaune entraîne une pénalité d'une minute pour le·a joueur·euse qui a commis la faute.
- D.** Si une personne qui a commis une faute et qui purge son temps dans la zone de pénalité reçoit un carton bleu ou jaune, elle doit purger une minute de pénalité supplémentaire.
- E.** Si une personne qui purge le temps d'une pénalité causée par un·e coéquipier·ère reçoit un carton:
- i. Un·e autre remplaçant·e doit purger le reste du temps de la précédente pénalité.
 - ii. La pénalité du·de la joueur·euse fautif·ve doit être traitée comme une faute commise par un·e remplaçant·e (*Voir: 9.2.3. Fautes du banc*).

9.4.2. Aller dans la zone de pénalité

Le jeu est arrêté quand un·e joueur·euse, membre du personnel de l'équipe, ou remplaçant·e est envoyé·e dans la zone de pénalité.

- A.** Tout remplacement ou changement de poste effectué par le·a joueur·euse fautif·ve après la faute et avant d'avoir reçu le carton est annulé, et le·a joueur·euse fautif·ve



- dot purger son temps au poste qu'il détenait au moment de la faute.
- i. Si la faute est un remplacement illégal, le·a joueur·euse entrant reçoit le carton et le temps de pénalité.
- B.** Si le·a gardien·ne est envoyé·e dans la zone de pénalité, iel doit échanger son bandeau avec un·e autre poursuiveur·euse de son équipe avant d'aller dans la zone de pénalité.
- i. Le·a gardien·ne ne peut pas échanger avec un·e joueur·euse dans la zone de pénalité.
 - ii. Si tou·te·s les poursuiveur·euse·s de l'équipe sont déjà dans la zone de pénalité, le·a gardien·ne doit échanger son poste et son bandeau avec un batteur·euse ou un·e attrapeur·euse de son équipe.
- C.** Si le·a capitaine reçoit un carton de pénalité pour le·a capitaine alors qu'iel est en jeu, iel peut échanger de poste avec un·e autre joueur·euse en jeu qui n'est pas le·a gardien·ne, avant d'aller dans la zone de pénalité.
- i. Si le·a capitaine était le·a gardien·ne en jeu, iel doit échanger son bandeau avec un·e autre joueur·euse.
 - ii. Iel ne peut pas procéder à l'échange avec un·e joueur·euse dans la zone de pénalité.
 - iii. Si le·a capitaine purge déjà la pénalité d'une faute qu'iel a commise au moment de recevoir la pénalité pour le·a capitaine, iel ne peut pas échanger son poste avec un·e autre joueur·euse.
- D.** La personne envoyée dans la zone de pénalité doit y aller immédiatement et y rester jusqu'à l'expiration de sa pénalité.
- i. Si un·e joueur·euse reçoit un carton bleu ou jaune mais se considère ou est considéré·e trop blessé·e pour pouvoir purger son temps de pénalité, le·a capitaine doit choisir un·e remplaçant·e éligible pour purger le temps de pénalité.
 - a. Si un·e joueur·euse ayant reçu un carton est remplacé·e dans la zone de pénalité pour cause de blessure, iel ne peut pas retourner en jeu tant que son·a remplaçant·e n'est pas sorti·e de la zone de pénalité.
- E.** Le temps de pénalité commence dès que l'arbitre relance le jeu.
- F.** Si le temps de pénalité d'un·e joueur·euse est annulé par un but intervenu avant qu'iel ne reçoive le carton, iel n'a pas à aller dans la zone de pénalité.
- i. Si le·a joueur·euse était légalement sur son balai quand le jeu a été arrêté, iel doit rester ainsi à la reprise du jeu, sauf s'iel reçoit une pénalité de retour aux anneaux pour une autre faute.

Pénalité: Carton jaune — Ne pas se rendre immédiatement dans la zone de pénalité après avoir reçu un carton

9.4.3. Considérations sur la zone de pénalité

- A.** Les joueur·euse·s purgeant un temps de pénalité sont considéré·e·s en jeu dans le cadre de la règle du genre et celle des postes.
- B.** Si un·e joueur·euse purge du temps pour le carton d'un·e autre joueur·euse, c'est



le·a joueur·euse ayant reçu le carton qui compte comme étant en jeu, dans le cadre de la règle du genre et celle des postes, durant le temps de la pénalité.

- i. Cela ne s'applique pas dans le cas où un·e joueur·euse purge du temps de pénalité pour un·e membre du personnel.
- C.** Les joueur·euse·s dans la zone de pénalité sont sujets aux mêmes restrictions et pénalités que les remplaçant·e·s en ce qui concerne les interactions avec le jeu.
- i. Si un·e joueur·euse quitte la zone de pénalité en pensant, certes par erreur mais avec raison, avoir fini de purger son temps de pénalité, et s'iel n'interagit pas avec le jeu avant de retourner dans la zone de pénalité, iel ne devrait pas être pénalisé·e.
 - a. Son temps de pénalité n'est pas décompté tant qu'iel est hors de la zone de pénalité (*Voir: 9.4.1.A.vi*).
- D.** Les joueur·euse·s dans la zone de pénalité ne doivent pas être sur leur balai.
- E.** Si un·e joueur·euse est remplacé·e illégalement alors qu'iel est dans la zone de pénalité, le remplacement doit être annulé et une pénalité pour remplacement illégal dans la zone de pénalité doit être administrée à la place d'une pénalité pour remplacement illégal classique.

Pénalité: Carton jaune pour le·a capitaine — Remplacement illégal dans la zone de pénalité

9.4.4. Suivi du temps de pénalité

- A.** Le temps de pénalité commence lorsque l'arbitre principal·e siffle la reprise du jeu.
- B.** Dès que le temps de pénalité d'un·e joueur·euse expire, l'arbitre de temps doit le·a libérer de la zone de pénalité.
- i. Quand un·e joueur·euse est libéré·e de la zone de pénalité, iel est descendu·e de son balai et doit suivre la procédure de hors-jeu avant de pouvoir retourner dans le jeu.
 - ii. Un·e joueur·euse purgeant du temps de pénalité dans la zone de pénalité doit revenir sur le terrain dès que le temps de pénalité a expiré.

9.4.5. Pénalités pour remplaçant·e·s et membres du personnel

Si un·e remplaçant·e ou membre du personnel de l'équipe reçoit un carton de pénalité, l'équipe doit jouer avec un·e joueur·euse de moins. La procédure suivante est en vigueur:

- A.** Le·a capitaine doit désigner un·e joueur·euse en jeu qui n'est pas déjà dans la zone de pénalité.
- i. Si plus d'un·e remplaçant·e ou membre du personnel de l'équipe reçoivent un carton, un·e joueur·euse doit être désigné·e pour chaque personne pénalisée.
 - ii. Le·a joueur·euse désigné·e ne peut pas être le·a gardien·ne, sauf s'il n'y a pas d'autre joueur·euse dont la désignation éviterait une infraction à la règle des maximaux en genre.
- B.** Si le·a remplaçant·e qui reçoit un carton n'est pas expulsé·e, iel remplace le·a joueur·euse désigné·e.
- i. Le·a remplaçant·e fautif·ve va dans la zone de pénalité.



- ii. Le·a joueur·euse désigné·e retourne sur le banc de touche et devient éligible en tant que remplaçant·e selon la procédure de remplacement.
- C. Si le·a remplaçant·e est expulsé·e, le·a joueur·euse désigné·e doit aller dans la zone de pénalité pour purger la pénalité.
- D. Si un·e membre du personnel de l'équipe reçoit un carton, le·a joueur·euse désigné·e va dans la zone de pénalité pour purger la pénalité.
 - i. Si le·a membre du personnel de l'équipe n'est pas expulsé·e, iel doit rejoindre le·a joueur·euse désigné·e dans la zone de pénalité.
 - a. Une fois le temps de pénalité expiré, le·a joueur·euse est libéré·e et le·a membre du personnel de l'équipe doit retourner sur le banc.

9.4.6. Tou·te·s les joueur·euse·s dans la zone de pénalité

Si tou·te·s les joueur·euse·s en jeu d'une équipe sont dans la zone de pénalité, l'équipe doit déclarer forfait.

- A. Si les deux équipes se retrouvent dans cette situation au même moment du jeu sur le même incident de jeu, un double forfait doit être déclaré.

Pénalité: Forfait — Avoir tou·te·s ses joueur·euse·s en jeu dans la zone de pénalité

9.5. AVANTAGE

9.5.1. Donner un avantage

Si l'arbitre principal·e estime qu'arrêter le jeu pour une faute donnerait l'avantage dans le jeu du souafle à l'équipe fautive, iel peut retarder l'arrêt de jeu en signalant un avantage.

- A. Si un avantage est donné, les procédures suivantes sont en vigueur:
 - i. L'arbitre jette un marqueur indiquant la position du souafle au moment de la faute et lève le bras.
 - ii. L'arbitre peut envoyer le·a joueur·euse fautif·ve à ses anneaux au début de l'action s'iel estime nécessaire.
 - iii. Le jeu continue jusqu'à ce que l'équipe fautive ne bénéficie plus de l'arrêt de jeu. Cela inclut notamment les situations suivantes:
 - a. L'équipe fautive prend possession du souafle
 - b. Un but est marqué par l'équipe victime
 - c. L'équipe victime de la faute ne se déplace pas activement pour marquer.
 - d. L'équipe victime de la faute commet une faute.
 - e. Le vif d'or est attrapé par l'une des deux équipes
- B. Quand l'avantage prend fin, l'arbitre doit arrêter le jeu et toute pénalité doit être administrée comme à la normale.
 - i. Si aucune pénalité n'est administrée à l'équipe qui était en défense durant l'avantage, le jeu doit reprendre comme s'il n'y avait pas eu d'avantage.

9.5.2. Procédures de reprise après l'avantage

Après un avantage, le jeu reprend comme décrit ci-après:

- A.** Si un but est marqué par l'équipe qui n'a pas fait de faute, le jeu reprend selon la procédure standard de reprise de jeu après un but (*Voir: 4.2. Reprendre après un but*).
- B.** Si l'équipe victime de la faute n'a pas marqué avant la fin de l'avantage:
 - i.** Le·a porteur·euse du souafle au moment de la faute (ou son·a remplaçant·e) retourne là où le marqueur a été jeté et la possession du souafle lui est rendue.
 - a.** Si ce·tte joueur·euse a été mis hors-jeu, iel retourne là où le marqueur a été jeté et n'est plus hors-jeu.
 - b.** Si ce·tte joueur·euse a commis une faute sanctionnée d'un retour aux anneaux ou a été envoyé·e dans la zone de pénalité durant l'avantage, le·a joueur·euse du souafle éligible le·a plus proche est amené·e à l'endroit où le marqueur de l'avantage a été jeté et reçoit la possession du souafle.
 - c.** Si le souafle change de possession en faveur de l'équipe initialement fautive, aucun·e joueur·euse n'est amené à l'endroit du marqueur.
 - ii.** Tou·te·s les autres joueur·euse·s restent où iels étaient au moment de l'arrêt de jeu et, s'ils étaient hors-jeu avant l'arrêt, iels restent ainsi.
 - iii.** L'arbitre principal·e signale la reprise du jeu.

9.6. PÉNALITÉS REPORTÉES

9.6.1. Pénalités reportées

Tout carton bleu, jaune ou rouge, ou toute pénalité pour interférence avec le troisième cognard, signalé par un·e membre du corps arbitral autre que l'arbitre principal·e est une pénalité reportée.

- A.** Si l'arbitre principal·e voit également la faute et la signale, ce n'est pas considéré comme une pénalité reportée.
- B.** Si le jeu est arrêté selon cette procédure et qu'aucun carton n'est donné, ou qu'aucune pénalité pour interférence avec le troisième cognard n'est administrée, cela n'est pas considéré comme une pénalité reportée.

9.6.2. Signaler une pénalité reportée

- A.** Si un·e membre du corps arbitral, autre que l'arbitre principal·e, voit un·e joueur·euse ou un·e membre du personnel de l'équipe commettre une faute, ce·tte membre du corps arbitral lève le bras et le jeu continue en tant que pénalité reportée.
- B.** L'arbitre assistant·e peut renvoyer le·a joueur·euse fautif·ve aux anneaux pendant le report, si la situation exige.
- C.** L'arbitre signale visuellement et verbalement à l'arbitre principal·e qu'une faute a été commise et quelle équipe est fautive.
 - i.** Si l'arbitre principal·e estime qu'il est approprié d'arrêter immédiatement le jeu, iel peut le faire.

9

ii. Si l'arbitre principal·e peut laisser le jeu se poursuivre selon le principe de l'avantage, jusqu'à ce que ce dernier soit levé d'une quelconque façon, sauf si la faute continue ou empire.

a. Si l'arbitre principal·e choisit de laisser l'avantage, iel doit également lever le bras.

D. Si une autre faute est commise par l'une de deux équipes pendant une pénalité reportée, l'arbitre principal·e doit arrêter le jeu et immédiatement signaler les deux fautes.

E. Une fois toutes les pénalités administrées, le jeu reprend.

9.7. REPRISE DE JEU ALTERNATIVE APRES PÉNALITÉ

9.7.1. Positions de reprise alternatives

Après l'administration d'un carton ou d'une pénalité pour interférence avec le troisième cognard, le·a poursuiveur·euse en possession du souafle lors de la reprise du jeu doit pouvoir choisir où reprendre.

- A. Les options possibles pour ce·tte joueur·euse dépendent de l'endroit où iel aurait repris le jeu par défaut, en l'absence de cette règle:
- iel peut reprendre le jeu là où la procédure par défaut l'aurait placé·e, peu importe sa position sur le terrain.
 - S'iel devait reprendre le jeu en dehors de la zone du·de la gardien·ne adverse, iel peut, à la place, reculer et se positionner n'importe où sur la ligne restrictive la plus proche, en direction des anneaux.
 - S'iel devait reprendre le jeu dans la zone du·de la gardien·ne adverse, iel peut, à la place, commencer à n'importe quel endroit sur la ligne de fond de l'équipe adverse et lancer le souafle depuis cette position à la reprise du jeu.
- B. Le·a poursuiveur·euse doit faire son choix et, s'il est valide, se repositionner immédiatement.
- Si le·a poursuiveur·euse prend trop de temps, l'arbitre peut le·a positionner là où iel aurait dû être lors d'une procédure normale et relancer le jeu.
- C. Le choix ne revient pas au·à la poursuiveur·euse dans les cas suivants:
- Un but valide est marqué entre le moment où la faute est commise et le moment où le jeu est arrêté.
 - Le·a poursuiveur·euse se trouve dans la zone de son·a gardien·ne.
 - Les cartons et pénalités pour interférences avec le troisième cognard administrés lors de l'arrêt de jeu ont été administrés à l'équipe du·de a joueur·euse en question.

9.



© Ajantha Abey Quidditch Photography

10.

**LE CORPS
ARBITRAL**

10.1. LES MEMBRES DU CORPS ARBITRAL

10.1.1. L'arbitre principal·e

- A. Les organisateur·rice·s d'un évènement doivent désigner un·e arbitre principal·e pour chaque match.
- B. L'arbitre principal·e a le pouvoir de faire respecter les règles et de prendre les mesures disciplinaires nécessaires, à partir du moment où iel entre dans la zone des joueur·euse·s, jusqu'au moment où il la quitte, après le coup de sifflet final.
- C. L'arbitre principal·e peut arrêter le jeu à n'importe quel moment pour faire respecter les règles ou renforcer l'équité et la sécurité du jeu.
- D. L'arbitre principal·e est le·a seul·e membre du corps arbitral qui peut directement attribuer des cartons de pénalité.
 - i. Le reste du corps arbitral peut conseiller une administration de cartons de pénalité à l'arbitre principal·e.
- E. L'arbitre principal·e peut faire remplacer tout·e membre du corps arbitral par un·e remplaçant·e approprié·e, si le·a membre est blessé·e ou si, aux yeux de l'arbitre, iel doit être démis·e.
- F. Tout le corps arbitral doit s'en remettre à l'autorité de l'arbitre principal·e.

10.1.2. La désignation d'autres membres du corps arbitral

L'arbitre principal·e ou les organisateur·rice·s de l'évènement doivent désigner au moins deux arbitres assistant·e·s, un·e arbitre vif d'or, un·e arbitre de score et un·e porteur·euse du vif d'or et peuvent désigner d'autres membres du corps arbitral (jusqu'à deux arbitres assistant·e·s en plus, un·e arbitre de temps et deux arbitres de but) pour chaque match.

- A. L'arbitre de vif d'or peut agir comme arbitre assistant·e jusqu'à ce que le·a porteur·euse du vif d'or entre sur le terrain, s'il y a moins de 4 arbitres assistant·e·s prévu·e·s pour le match.
 - i. Si l'arbitre vif d'or n'est pas arbitre assistant·e lorsque le·a porteur·euse du vif d'or n'est pas sur le terrain:
 - a. Iel peut aider au contrôle du brooms up puis immédiatement quitter la zone de jeu.
 - b. Si le match se poursuit après que le vif d'or a été attrapé, iel doit quitter la zone de jeu après que l'attrapage a été confirmé.
- B. L'arbitre de vif d'or doit être désigné·e en plus des deux arbitres assistant·e·s obligatoires.

10.1.3. Arbitrer avec un corps arbitral réduit

Il est recommandé que deux arbitres de but et un·e arbitre de temps soient désigné·e·s pour chaque match.

- A. Si un·e arbitre de temps n'est pas désigné·e, c'est l'arbitre de score qui assume les responsabilités de l'arbitre de temps.

- B.** Si des arbitres de but ne sont pas désigné·e·s, c'est l'arbitre principal·e qui assume les responsabilités des arbitres de but.

10.1.4. Arbitres assistant·e·s

- A.** Les points principaux sur lesquels les arbitres assistant·e·s doivent porter leur attention, à la discrétion de l'arbitre principal·e, sont:
- i. Signaler si les joueur·euse·s sont hors-jeu ou non.
 - ii. Observer les actions réalisées loin du souafle.
 - iii. Détecter les balles et les joueur·euse·s qui sortent du terrain.

10.1.5. L'arbitre de vif d'or

- A.** Les points principaux, sur lesquels l'arbitre du vif d'or doit porter son attention, à la discrétion de l'arbitre principal·e, sont:
- i. Surveiller les faux départs au moment du brooms up.
 - ii. Surveiller les actions de jeu autour du·de la porteur·euse du vif d'or, notamment les mises hors-jeu.
 - iii. Indiquer quand le·a porteur·euse du vif d'or est au sol et compter les trois secondes d'avance.
 - iv. Imposer les handicaps au·à la porteur·euse du vif d'or.
 - v. Informer le·la porteur·euse du vif d'or s'il·elle pense qu'un·e attrapeur·euse défend le vif d'or et s'il·elle pense que le·la porteur·euse du vif d'or ne l'a pas remarqué.
- B.** L'arbitre de vif d'or ne doit pas donner de conseils ou d'avertissements au·à la porteur·euse du vif d'or durant le match pour l'aider à ne pas être attrapé·e, en signalant notamment, mais pas seulement, les positions, remplacements et tactiques des attrapeur·euse·s.
- C.** L'arbitre de vif d'or peut arrêter le jeu seulement dans les cas suivants:
- i. l·elle estime que l'attrapage du vif d'or est valide.
 - ii. Le·a porteur·euse du vif d'or est blessé·e ou a besoin d'être remplacé·e.
 - iii. Le vif d'or ou le short du vif d'or devient défectueux et doit être remplacé.
 - iv. l·elle pense qu'un faux départ a eu lieu lors du "Brooms up".

10.1.6. Les arbitres de but

- A.** Les points principaux sur lesquels les arbitres de but doivent porter leur attention, à la discrétion de l'arbitre principal·e, sont:
- i. Observer les tirs tentés vers les anneaux
 - ii. Signaler si le souafle est sorti du terrain, au delà de leur ligne de fond.

10.1.7. L'arbitre de score

- A.** Les points principaux sur lesquels l'arbitre de score doit porter son attention sont:
- i. Suivre l'évolution du score du match.
 - ii. Mettre à jour le panneau d'affichage du score.
 - iii. Noter le numéro d'un·e joueur·euse recevant un carton et la raison de celui-ci.

iv. Annoncer le score à intervalles réguliers et sur demande.

v. Annoncer et montrer le score à atteindre lors du temps additionnel, de la même manière que lors d'un match.

10.1.8. L'arbitre de temps

- A.** Les points principaux sur lesquels l'arbitre de temps doit porter son attention sont:
- i. Contrôler le temps de jeu du match.
 - ii. Contrôler le temps de pénalité des joueur·euse·s et les libérer de la zone de pénalité une fois leur temps de pénalité écoulé.
 - iii. Annoncer clairement la 17^{ème} minute. (*Voir: 3.3.4. Temps morts*).
 - iv. Indiquer aux attrapeur·euse·s et au·à la porteur·euse du vif d'or quand iels doivent se présenter à la table de marque et les relâcher sur le terrain au moment approprié.
 - v. Prêter attention aux faux départs des attrapeur·euse·s.
- B.** Le temps du match ne doit pas forcément être visible pour les joueur·euse·s sur le terrain. Toutefois, si le temps du match est affiché, il doit:
- i. Être dirigé et contrôlé uniquement par l'arbitre du temps.
 - a. S'il y a plusieurs affichages sur le terrain, ces différents affichages doivent tous être contrôlés par une même console, de manière à ce qu'aucun affichage ne puisse être en désaccord avec les autres.
 - ii. Être clairement et équitablement visible pour les deux équipes.
 - iii. Être le temps officiel.
 - a. Aucune horloge affichée ne doit être non-officielle.
 - b. Si une horloge de jeu affichée fonctionne mal ou cesse d'être une horloge officielle, elle doit être éteinte jusqu'à ce qu'elle soit réparée et qu'elle redevienne une horloge officielle.

10.1.9. Le·a porteur·euse du vif d'or

- A.** Le·a porteur·euse du vif d'or est un·e membre du corps arbitral et peut conseiller un·e autre membre du corps arbitral sur une quelconque décision.
- B.** Le·a porteur·euse du vif d'or ne peut signaler que les cas suivants:
- i. Les hors-jeu, incluant les joueur·euse·s descendant de leur balai, à proximité du·de la porteur·euse du vif d'or.
 - ii. Les contacts illégaux sur le·a porteur·euse du vif d'or.
 - iii. Les indications du·de la porteur·euse du vif d'or au sol quand ses vêtements ont besoin d'être ajustés.
- C.** Si le·a porteur·euse du vif d'or et un·e membre du corps arbitral ne sont pas d'accord sur une décision, le·a porteur·euse du vif d'or doit suivre l'avis du·de la membre du corps arbitral tant que le jeu n'est pas arrêté.

10.2. LES DÉCISIONS DU CORPS ARBITRAL

10.2.1. Le jugement discrétionnaire de l'arbitre

Dans les cas où l'intention ou la sévérité d'une action sont importantes dans le cadre d'une prise de décision, le jugement de cette sévérité ou de cette intention est à la discrétion pleine et entière de l'arbitre.

10.2.2. La base des décisions

Les décisions prises par un·e membre du corps arbitral doivent être basées uniquement sur leurs observations et sur celles des autres membres du corps arbitral désigné·e·s pour le match.

10.2.3. Ajuster une décision durant un arrêt de jeu

L'arbitre principal·e peut librement changer une décision durant un arrêt de jeu, avant de relancer le match.

- A. Une fois que l'arbitre principal·e a donné les trois coups de sifflet indiquant la fin du match, les buts et l'attrapage du vif d'or signalés pour ce match sont définitifs et ne peuvent plus être ajustés.

10.2.4. Ajuster un signalement de but

L'arbitre principal·e peut changer la validation ou non d'un but à tout moment, avant que l'équipe alors en défense ait la possession du souafle et ne soit en dehors de sa zone de gardien·ne, et avant qu'une action de jeu ou une interaction ne soit entreprise par le·a joueur·euse en possession du souafle.

10.3. JOUEUR·EUSE·S ET CORPS ARBITRAL

10.3.1. Interactions avec le corps arbitral

- A. Les joueur·euse·s et membres du personnel de l'équipe doivent obéir aux décisions et directives de l'arbitre principal·e et de tou·te·s les autres arbitres.
- B. Les joueur·euse·s et membres du personnel de l'équipe ne doivent pas manquer de respect aux membres du corps arbitral, en remettant notamment en question les décisions des membres du corps arbitral de façon répétée.

Pénalité: Carton bleu ou jaune — Manquer de respect à un·e membre du corps arbitral.

Pénalité: Carton jaune — Ignorer la directive d'un·e membre du corps arbitral.

10.3.2. Usage d'ordres utilisés par les arbitres

Les joueur·euse·s et membres du personnel de l'équipe ne doivent pas prononcer d'ordres verbaux ou user d'indications visuelles réservés aux arbitres.

Pénalité: Carton bleu — Usage illégal d'ordres verbaux ou d'indications visuelles réservés aux arbitres

10.

© Ajantha Abey Quidditch Photography





ANNEXE A: DÉFINITIONS



Accidentel: Intervenant par hasard ou sans intention ni préméditation

Anneau: Le cerceau et le poteau auquel il est accroché. La base n'est pas considérée comme faisant partie de l'anneau. Les joueur·euse·s doivent toucher un de leurs anneaux non disloqués avant de remonter sur leur balai afin de compléter la procédure de hors-jeu.

Anneaux adverses: Les anneaux qu'une équipe doit attaquer.

Arrêt de jeu: Les temps, lors d'un match, entre l'arrêt du jeu signalé par un·e arbitre et le reprise du jeu ou fin de match signalé·e par l'arbitre principal·e

Attrapeur·euse: Le·a joueur·euse de chaque équipe qui tente d'attraper le vif d'or pour marquer 30 points.

Balle du vif d'or: Voir Vif d'or

Batteur·euse·s: Deux joueur·euse·s de chaque équipe qui lancent, jouent au pied ou d'une quelconque manière projettent les cognards pour casser le rythme du jeu de l'adversaire en mettant hors-jeu les joueur·euse·s de l'équipe adverse.

Batteur·euse touché·e: Un·e batteur·euse touché·e est un·e batteur·euse qui a été touché·e par un cognard rendu vivant par un·e adversaire.

But valide: 10 points sont marqués par une équipe quand le souafle passe entièrement à travers de l'un des anneaux adverses et que le but est considéré valide.

Capitaine: La personne désignée par son équipe étant la seule à pouvoir parler au nom de l'équipe.

Cerceau: Le cercle de 81 à 86 centimètres de diamètre au travers duquel les poursuiveur·euse·s doivent passer le souafle pour marquer un but.

Chaussette du vif d'or: L'étui contenant le vif d'or et devant être attaché à l'arrière du short du·de la porteur·euse du vif d'or.

Cognard: Une des balles de 22 centimètres de diamètre avec un revêtement en caoutchouc qui ne peut être utilisée que par les batteur·euse·s pour mettre temporairement hors-jeu des adversaires.

Cognard libre: Un cognard qui n'est en possession d'aucune équipe.

Cognard mort: Un cognard ne pouvant mettre hors-jeu car il n'a pas été rendu vivant.

Cognard vivant: Un cognard ayant été lancé, joué au pied ou d'une autre manière intentionnellement projeté par un·e batteur·euse en jeu sauf s'iel ramène la balle en limites, est hors-jeu ou est un·e batteur·euse touché·e. Un cognard vivant peut mettre hors-jeu des adversaires.

Cognard vivant adverse: Cognard rendu vivant par un·e batteur·euse adverse

Déviaton d'une balle par une balle tenue: Projeter une balle en la frappant avec une autre balle en possession du·de la joueur·euse.



Donner un coup de pied: Frapper avec un ou deux pieds ou une quelconque partie de la jambe située en dessous du genou. Au moment d'un coup de pied dans une balle, le·a joueur·euse est considéré·e comme ayant la possession de cette balle s'il est le·a seul·e à avoir un contact avec celle-ci. Il est illégal de donner un coup de pied à un·e adversaire.

Équipe anciennement attaquante: L'équipe qui vient de marquer un but.

Équipe anciennement défendante: L'équipe qui vient de prendre un but.

Équipe en possession: Dans le contexte du troisième cognard, l'équipe ayant initialement la possession de deux cognards quand le cognard libre restant est devenu le troisième cognard.

Équipe marquante: Équipe qui marque un but ou attrape le vif d'or, peu importe quelle équipe a provoqué le but ou l'attrapage.

Excessif: Mauvais d'une manière choquante

Faire trébucher: Toute tentative de faire tomber un·e joueur·euse adverse en effectuant un contact en dessous du genou. Faire trébucher est toujours un contact physique illégal.

Gardien·ne: Le·a poursuiveur·euse de chaque équipe ayant des privilèges supplémentaires par rapport au·x autre·s poursuiveur·euse·s dans sa zone du·de la gardien·ne.

Gardien·ne protégé·e: Un·e gardien·ne dans sa zone du·de la gardien·ne, exception faite de la situation décrite au point 7.2.2.B.

Immunité à la mise hors-jeu: Un·e joueur·euse avec l'immunité à la mise hors-jeu n'est pas mis·e hors-jeu par les cognards vivants. Un·e gardien·ne protégé·e est immunisé·e dans sa zone du·de la gardien·ne. Un·e batteur·euse récupérant le troisième cognard demande l'immunité en levant un poing au dessus de l'épaule.

Imprudent·e: Jouer avec un manque d'attention vis-à-vis des conséquences de ses actions

Intentionnel·le: Action effectuée avec une intention spécifique.

Joueur·euse: Personne présente sur l'effectif officiel de l'équipe et éligible à jouer.

Limites du terrain: Le rectangle de 60 par 33 mètres marqué par les lignes de limites du terrain et à l'intérieur duquel le jeu est contraint.

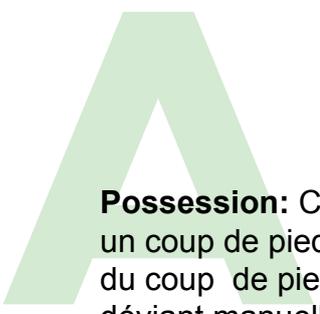
Match: Compétition entre deux équipes dans le but de déclarer un vainqueur.

Moitié de terrain adverse: La moitié du terrain ou de la zone des joueur·euse·s contenant les anneaux que l'équipe doit attaquer.

Mouvement naturel: Un mouvement continu effectué lors d'une action de jeu, mouvement unique que le·a joueur·euse a déjà commencé et terminé car iel ne pouvait s'arrêter.

Porteur·euse du souafle: Le·a joueur·euse en possession du souafle

Porteur·euse du vif d'or: Un·e membre du corps arbitral qui doit empêcher le vif d'or d'être attrapé.



Possession: Contrôle complet d'une balle. Un·e joueur·euse donnant intentionnellement un coup de pied dans une balle est considéré·e comme en ayant la possession au moment du coup de pied s'il est le·a seul·e joueur·euse en contact avec celle-ci. Un·e joueur·euse déviant manuellement une balle sur le sol est considéré·e comme en ayant la possession du moment qu'il est la seule personne en contact avec la balle.

Poursuiveur·euse·s: Quatre joueur·euse·s de chaque équipe qui tentent d'envoyer le souafle à travers les anneaux adverses et tentent d'empêcher l'équipe adverse d'y parvenir.

Procédure par défaut: La règle qui serait en vigueur en absence de la règle alternative mentionnée.

Prolongation: La période de jeu qui débute après l'attrapage du vif d'or quand l'équipe l'ayant effectué n'est pas en tête et qui prend fin lorsqu'une des équipes atteint le score cible.

Propre moitié du terrain: Moitié de terrain ou de la zone des joueur·euse·s contenant les anneaux que l'équipe doit défendre.

Propre zone du·de la gardien·ne: Zone du·de la gardien·ne contenant les anneaux que l'équipe doit défendre.

Propres anneaux: Les anneaux qu'une équipe doit défendre.

Receveur·euse sans appui: Un receveur·euse dans l'action d'attrapper une balle dans les airs. Ce·tte joueur·euse n'a pas quitté le sol pour être considéré·e sans appui, il est illégal de pousser, charger, plaquer ou ceinturer un·e joueur·euse sans appui.

Règle du genre: Règle autorisant une équipe à avoir un maximum de quatre personnes s'identifiant à un même genre en jeu sur le terrain

Remplaçant·e: Un·e joueur·euse n'étant pas en jeu

Souafle: La balle utilisée par les poursuiveur·euse·s pour marquer des buts.

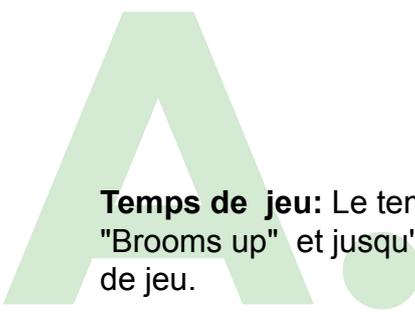
Souafle mort: Le souafle durant le temps entre un but et le moment où le jeu est repris, un souafle mort ne peut pas être utilisé pour marquer.

Souafle non-marquable: Si un·e joueur·euse ramène un souafle en limites par un lancer ou s'il est touché par un cognard lorsqu'il était en contact avec le souafle et le relâche ou le projette avec un mouvement naturel, le souafle ne peut pas être marqué. Un souafle ne pouvant être marqué n'entraînera pas de but même s'il passe entièrement dans un anneau.

Souafle vivant: Un souafle qui n'est pas mort, quand le jeu n'est pas arrêté.

Table de marque: Endroit à l'extérieur de la zone des joueur·euse·s, situé approximativement dans le prolongement de la ligne centrale, où l'arbitre de temps et l'arbitre de score sont situé·e·s. Il ne s'agit pas toujours d'une vraie table.

Temps de pénalité: Temps qu'un·e joueur·euse doit purger dans la zone de pénalité en raison d'une faute. Le temps de pénalité est mesuré en temps de jeu et ne s'écoule donc pas durant les arrêts de jeu.



Temps de jeu: Le temps officiel d'un match, mesuré à partir du son "B" de l'indication "Brooms up" et jusqu'à la fin du match. Le temps de jeu est mis en pause durant les arrêts de jeu.

Temps sans attapeur·euse·s: Les dix huit premières minutes de temps de jeu du match durant lesquelles le vif d'or ne peut pas être attrapé.

Tirer brusquement: Tirer une partie du corps avec une force soudaine et intense.

Troisième cognard: Le seul cognard libre quand une équipe a la possession de deux cognards. Ce cognard peut rester le troisième cognard même si l'autre équipe perd la possession d'un des cognards selon certaines conditions.

Vif d'or: Le vif d'or est une balle contenue dans un étui ou une chaussette. Les attrapeur·euse·s tentent de capturer le vif d'or pour marquer 30 points.

Zone du·de la gardien·ne adverse: La zone du·de la gardien·ne où se trouvent les anneaux que l'équipe doit attaquer.

Zone de pénalité: La zone de 5,5 par 4 mètres se trouvant au niveau de la ligne centrale, de la ligne de côté de la table de marque et de la limite de la zone des joueur·euse·s où les joueur·euse·s doivent rester un certain temps après avoir commis une faute. Chaque équipe a une zone de pénalité de son côté de la ligne centrale. Les joueur·euse·s dans la zone de pénalité ne doivent pas interagir avec le jeu mais comptent en jeu dans le cadre de la règle du genre.

Zone de remplacement: Zone désignée pour chaque équipe à l'extérieur des limites du terrain où tout remplacement doit se passer.

Zone des joueur·euse·s: Rectangle de 66 par 44 mètres qui inclut et entoure le terrain. Les spectateur·rice·s ne doivent pas entrer dans la zone des joueur·euse·s, tout ce qui n'est pas dans la zone des joueur·euse·s est la zone des spectateur·rice·s.

Zone des spectateur·rice·s: Zone en dehors du rectangle de 66 par 44 mètres délimitant la zone des joueur·euse·s.

A.

© Giovanni Franchi



B.

**ANNEXE B:
LISTE DES
FAUTES
PAR TYPE**

B-1. FAUTES INDIVIDUELLES

B-1.1. Répéter la procédure

Les infractions suivantes sont celles pour lesquelles le·a joueur·euse les commettant doit répéter la procédure.

1.3.1. Violation de la procédure de remplacement

5.3.1. Violation de la procédure de hors-jeu

B-1.2 Retour aux anneaux

Si un·e joueur·euse commet l'une des fautes suivantes, l'arbitre doit le·a renvoyer à ses anneaux et le·a joueur·euse doit suivre la procédure de hors-jeu du point 5.3.1

2.5.3. Illégalement négliger de remettre son bandeau

3.3.3. Deuxième faux départ à une reprise de jeu

5.5.2. Demande d'immunité impropre

5.5.2. Demande d'immunité invalide mineure

6.4.1. Interposition illégale mineure

7.1.2. Échec mineur à éviter un souafle projeté

7.5.3. Volontairement ou excessivement aller hors limites

7.5.4. Empêcher physiquement et illégalement le·a joueur·euse ramenant la balle en limites de revenir sur le terrain

8.4.3. Poursuivre illégalement le vif d'or

9.1.4. Retarder l'évolution d'une procédure de changement de possession

B-1.3. Changement de possession

Les fautes suivantes ont pour conséquence un changement de possession soit d'un cognard soit d'un souafle.

5.6.2. Violation involontaire des règles du mouvement naturel

7.1.2. Interférence accidentelle avec une balle d'un autre poste (*Aussi 7.1.4.*)

7.4.2. Renvoi illégal

B-1.4. Carton bleu

Les fautes suivantes sont sanctionnées d'un carton bleu:

1.1.1. Empiéter sur le terrain (*Aussi 1.1.2.*)

1.3.1. Remplacement illégal



- 1.4.2. Contournement illégal
- 1.4.3. Interférence non intentionnellement au niveau de la ligne de côté.
- 2.5.1. Entrer en jeu avec les ongles longs ou coupants
- 2.5.2. Entrer en jeu sans l'un des équipements obligatoires
- 2.5.2. Intentionnellement enlever l'un des équipements obligatoires en étant en jeu.
- 2.5.4. Entrer en jeu sans un numéro légal et reconnaissable
- 2.5.5. Utiliser en jeu un équipement additionnel illégal
- 3.2.1. Violations des règles pour les joueur·euse·s en position d'avant match
- 3.2.2. Faux départ (*Aussi 3.7.2.*)
- 3.2.3. Toucher illégalement une balle contestée
- 3.2.3. Violation de la règle du·de la coureur·euse désigné·e
- 3.3.4. Requête de temps mort illégale
- 3.4.2. Faux départ d'attrapeur·euse
- 4.2.1. Intentionnellement et illégalement interagir avec un souafle mort
- 4.3.3. Illégalement remettre en place un anneau de l'équipe adverse
- 4.3.3. Disloquer un ou des anneaux non intentionnellement et de manière répétée
- 5.2.3. Illégalement toucher un adversaire avec un cognard tenu
- 5.3.2. Illégalement interagir avec le jeu alors qu'hors-jeu
- 5.3.4. Interagir avec le jeu sans se savoir hors-jeu
- 5.4.1. Dévier illégalement une balle avec une balle tenue
- 5.4.1. Bloquer une balle illégalement
- 5.4.2. Déviation d'une balle illégalement (*Aussi 7.1.2.*)
- 5.4.3. Violation des règles du·de la batteur·euse touché·e
- 5.5.2. Demande d'immunité invalide
- 5.5.3. Violation des règles de l'immunité
- 6.5.2. Usage répété de langage grossier, vulgaire ou explicite
- 7.1.1. Utiliser illégalement une balle associée à son poste
- 7.1.2. Échec à éviter un souafle projeté
- 7.1.2. Bouclier illégal
- 7.1.3. Ne pas faire tous les efforts possibles pour éviter une balle



7.5.2. Projeter une balle avec l'intention de l'envoyer hors limites

10.3.2. Utiliser illégalement des commandes verbales ou visuelles d'arbitres

B-1.5. Carton jaune

Les fautes suivantes sont sanctionnées d'un carton jaune.

1.3.4. Simuler une blessure

3.2.3. Interférence du·de la coureur·euse désigné·e

3.3.1. Intentionnellement et illégalement se déplacer à un arrêt de jeu

3.3.1. Intentionnellement et illégalement se déplacer ou prendre possession d'une balle à un arrêt de jeu

4.3.3. Disloquer un anneau par imprudence

5.2.1. Volontairement ignorer d'être hors-jeu (*Aussi 5.2.5.*)

5.3.1. Violation répétitive ou volontaire de la procédure de hors-jeu

5.3.3. Contact illégal en étant hors-jeu

5.6.2. Violation intentionnelle des règles du mouvement

6.1.3. Coup de pied dangereux

6.1.3. Donner un coup de pied à un adversaire

6.1.5. Enjamber ou tenter d'enjamber illégalement

6.1.7. Entrer illégalement en contact avec un receveur sans appui

6.1.12. Jouer imprudemment

6.4.1. Interposition illégale

6.4.2. Interagir illégalement avec un·e adversaire hors-jeu

6.5.1. Conduite antisportive

6.5.6. Prétendre être victime d'une faute

7.1.1. Utiliser intentionnellement une balle pour interagir avec le·a porteur·euse du vif d'or

7.1.2. Interférence avec une balle d'un autre poste (*Aussi 7.1.4.*)

7.1.2. Empêcher de manière illégale et non intentionnelle un soufflé projeté de marquer

7.5.2. Volontairement ignorer une indication "limites" de l'arbitre

9.1.4. Volontairement ignorer une indication de changement de possession

9.4.2. Ne pas se rendre immédiatement dans la zone de pénalité après avoir reçu un

B

carton.

10.3.1. Ne pas respecter la directive d'un·e membre du corps arbitral (*Aussi 2.5.7. et 9.1.3.*)

B-1.6. Carton rouge

Les fautes suivantes sont sanctionnées d'un carton rouge.

- 1.4.3. Interférence intentionnelle au niveau d'une ligne de côté
- 2.4.2. Commencer une nouvelle action de jeu en ayant conscience d'avoir un balai cassé
- 2.5.6. Utiliser un équipement interdit par un·e membre du corps arbitral durant le jeu
- 2.5.8. Utiliser un équipement spécialement interdit par le·a directeur·rice de l'évènement
- 2.5.9. Altérer illégalement un équipement
- 2.5.10. Porter un équipement interdit
- 4.1.2. Interposition intentionnelle de protection des buts
- 4.3.3. Disloquer intentionnellement un anneau
- 4.3.3. Bouger ou altérer un anneau pour avoir une influence sur le fait que le soufflé passe ou non à travers l'anneau
- 6.1.3. Coup de pied violent ou excessif
- 6.1.5. Enjamber de manière violente ou excessive
- 6.1.7. Charger un receveur sans appui
- 6.1.7. Plaquer un receveur sans appui
- 6.1.12. Jouer de façon excessivement imprudente
- 6.1.13. Contact excessif contre un·e adversaire, un·e spectateur·rice, un·e membre du corps arbitral ou un·e responsable de l'organisation de l'évènement
- 6.4.1. Interposition illégale violente ou excessive
- 6.4.2. Interagir illégalement avec un·e adversaire hors-jeu de manière excessive ou violente
- 6.5.1. Conduite antisportive excessive
- 6.5.3. Participer à une altercation physique avec un·e adversaire, membre du corps arbitral, spectateur·rice ou membre du staff d'organisation de l'évènement
- 6.5.4. Cracher intentionnellement sur un·e adversaire, membre du corps arbitral, spectateur·rice ou membre du staff d'organisation de l'évènement



6.5.5. Commettre une faute grave

7.1.2. Empêcher un but illégalement et intentionnellement (*Aussi 7.1.3.*)

B-1.7. Expulsion

Les fautes suivantes sont sanctionnées d'une expulsion

2.5.10. Porter des bijoux interdits

6.1.13. Contact excessif contre un partenaire

6.5.2. Conduite antisportive interne excessive

6.5.3. Participer à une altercation physique avec un·e coéquipier·ère

6.5.4. Cracher intentionnellement sur un·e coéquipier·ère

B-1.8. Pénalité de contact standard

Les fautes suivantes sont sanctionnées d'une pénalité de contact standard

6.1.1. Contact physique illégal

6.1.2. Écran illégal

6.1.2. Charger illégalement un·e joueur·euse effectuant un écran

6.1.4. Glissade illégale

6.1.4. Plongeon illégal

6.1.6. Contact illégal via un·e coéquipier·ère

6.1.8. Tentative illégale de vol

6.1.9. Contact illégal par derrière

6.2.1. Blocage corporel illégal

6.2.2. Pousser illégalement

6.2.3. Charge illégale

6.2.4. Ceinturer illégalement

6.3.1. Interaction illégale avec le·a porteur·euse du vif d'or

B-1.9. Infractions avec des pénalités spécifiques

3.2.3. Violation des règles du·de la coureur·euse désigné·e

5.5.1. Interférence avec le troisième cognard: Retour aux anneaux, changement de possession du souafle et double changement de possession de cognards

7.4.1. Retardement du jeu: Carton bleu et changement de possession du souafle

7.5.4. Violation de la procédure de retour en limites: Retour aux anneaux et changement de possession

10.3.1. Manquer de respect à un·e membre du corps arbitral : Carton bleu ou jaune

B-2. LES FAUTES ATTRIBUÉES AU CAPITAINE

B-2.1. Infractions générales par le·a capitaine

A l'exception des cas cités par les règles, le·a capitaine est sujet aux mêmes pénalités que les autres joueur·euse·s s'il·elle commet des fautes individuellement.

B-2.2. Carton bleu pour le·a capitaine

2.5.4. Avoir deux joueur·euse·s portant le même numéro dans la zone des joueur·euse·s

9.1.6. Joueur·euse expulsé·e communiquant illégalement avec les joueur·euse·s dans la zone des joueur·euse·s.

B-2.3. Carton jaune pour le·a capitaine

1.2.2. Configuration d'équipe illégale (*Aussi 1.2.3.*)

1.2.2. De manière volontaire, ne pas envoyer d'attrapeur·euse sur le terrain à la fin du temps sans attrapeur·euse

1.3.5. Remplacement illégal entre deux périodes de jeu

9.4.3. Remplacement illégal dans la zone de pénalité

B-3. FAUTES ENTRAINANT UN FORFAIT

B-3.1. Infractions de forfait

Les fautes suivantes entraînent un forfait:

1.2.1. Avoir moins de 7 joueur·euse·s éligibles.

9.1.6. Persister à refuser de quitter la zone des joueur·euse·s après avoir été expulsé·e

9.1.6. Mettre en danger d'autres personnes après avoir été expulsé·e

9.4.6. Avoir tou·te·s les joueur·euse·s en jeu dans la zone de pénalité

B.



© Ajantha Abey Quidditch Photography



ANNEXE C: SIGNAUX D'ARBITRES

SIGNAUX NON LIÉS A DES FAUTES

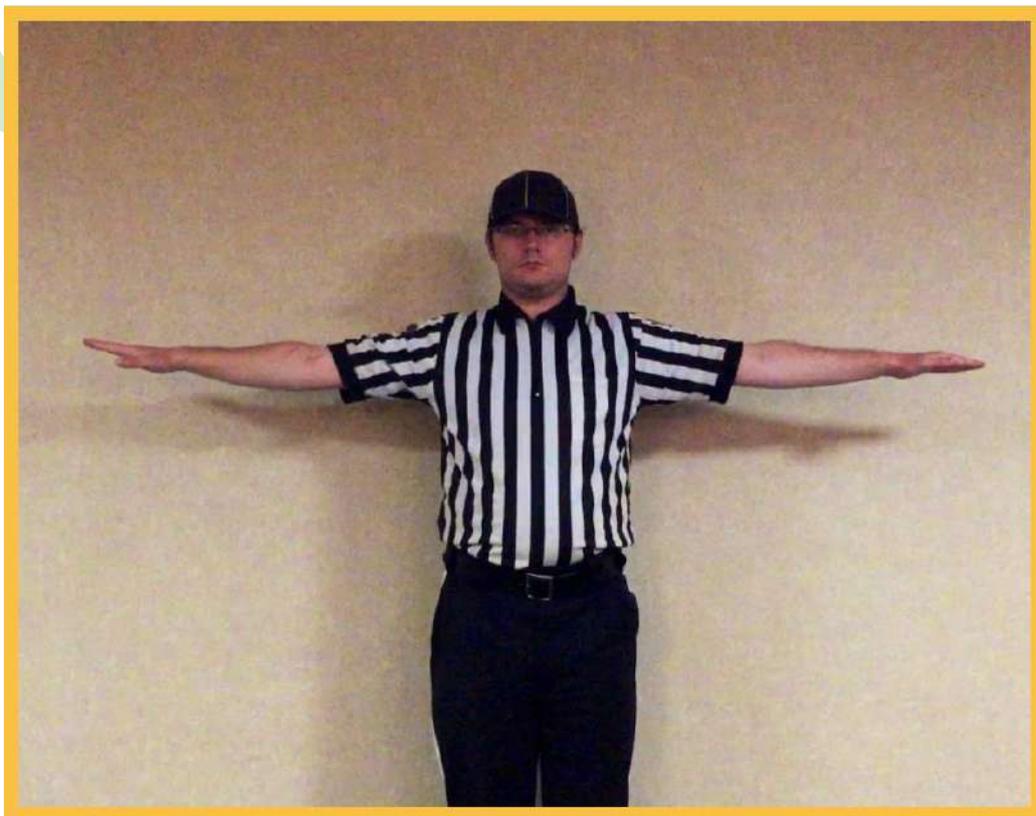
1. Reprendre le jeu - <https://bit.ly/2NcMsxV>



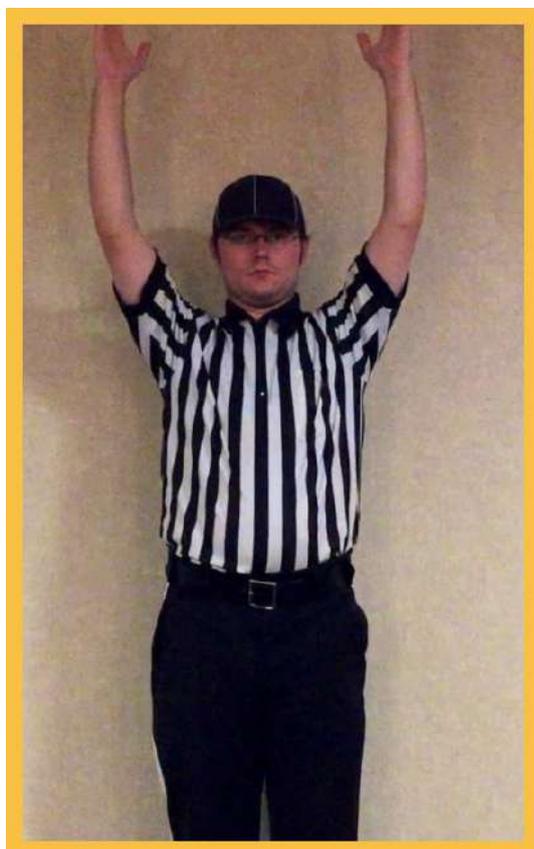
2. Temps mort - <https://bit.ly/2QgdvKq>



3. But /Attrapage invalide - <https://bit.ly/2zHyfFD>



4. But valide - <https://bit.ly/2DH71mp>



5. Attrapage du vif d'or valide - <https://bit.ly/2OIX4z0>



6. Protection illégale des buts - <https://bit.ly/2xNpbNQ>



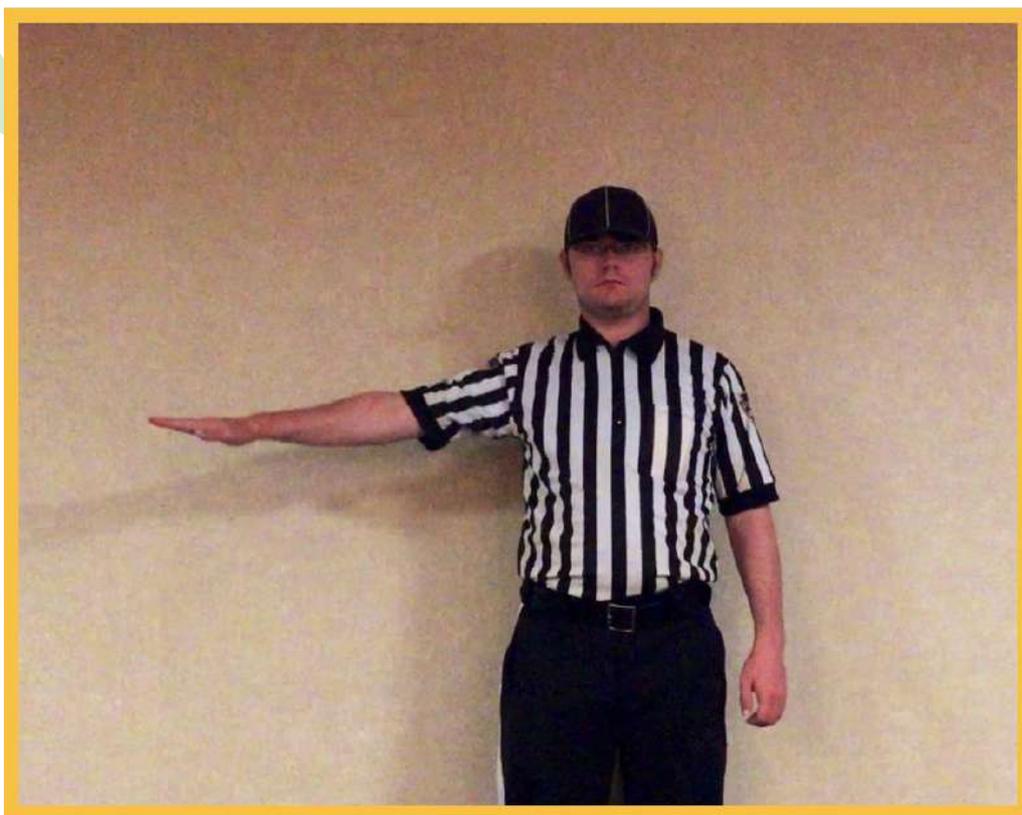
7. Zone du·de la gardien·ne/immunité - <https://bit.ly/2y0HazJ>



8. Hors limites - <https://bit.ly/2OhSVMD>

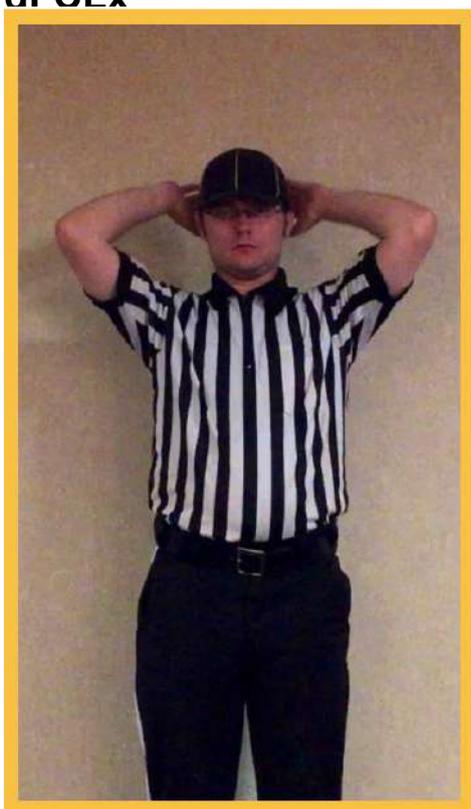


9. Premier renvoi utilisé - <https://bit.ly/2lt8xaE>



SIGNAUX DE FAUTE

12. Violation de procédure de remise en limites - <https://bit.ly/2R-dFCLx>



13. Interférence avec le troisième cognard - <https://bit.ly/2QmZjj4>



14. Procédure illégale - <https://bit.ly/2DHD2Ld>



15. Infraction au niveau de la ligne de côté - <https://bit.ly/2NPyabz>



16. Violation liée à l'équipement - <https://bit.ly/2Ongt2E>



17. Retardement du jeu - <https://bit.ly/2NdzzDs>



18. Langage explicite ou vulgaire (bleu seulement) - <https://bit.ly/2OI-vMc4>



19. Interaction illégale avec une balle - <https://bit.ly/2QI1bZj>



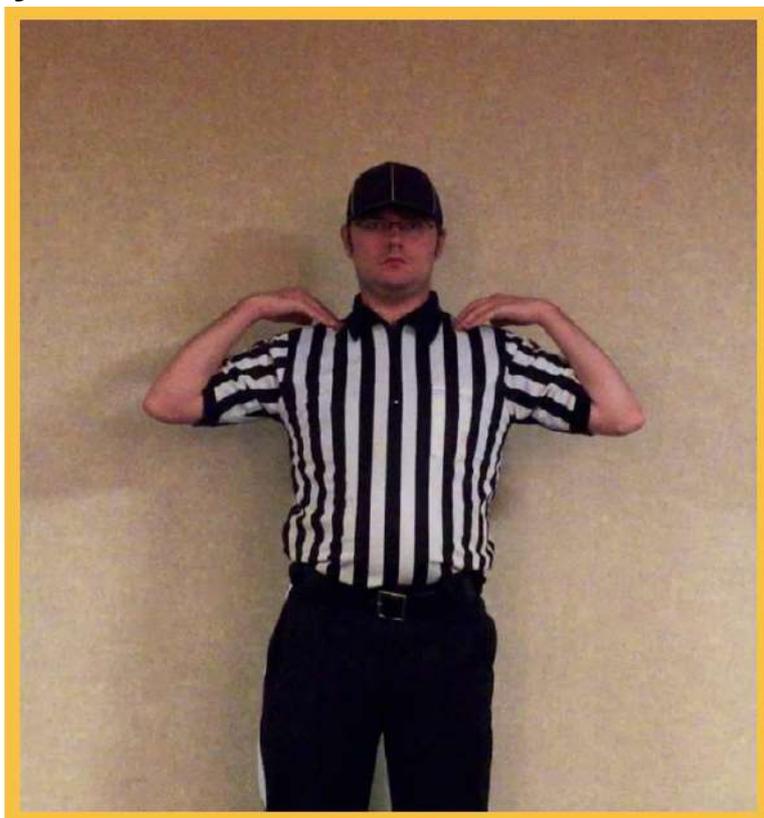
20. Dislocation d'anneaux - <https://bit.ly/2xL0YrC>



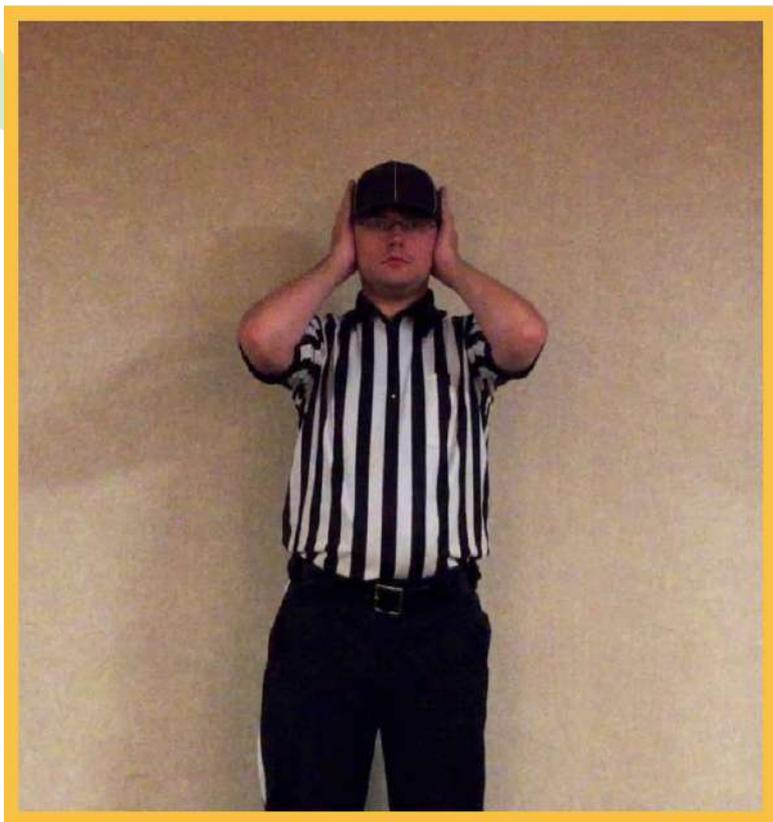
21. Usage de commandes ou de signaux d'arbitre - <https://bit.ly/2xNxY2A>



24. Manquer de respect à un-e membre du corps arbitral - <https://bit.ly/2zGDBkd>



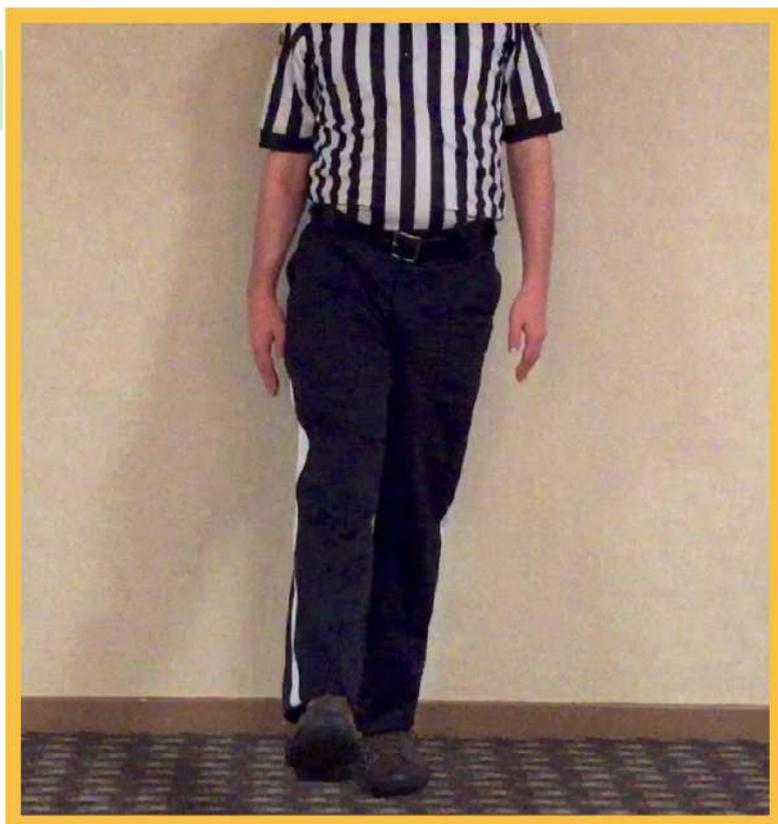
25. Ignorer une directive/indication d'arbitre - <https://bit.ly/2luD3AI>



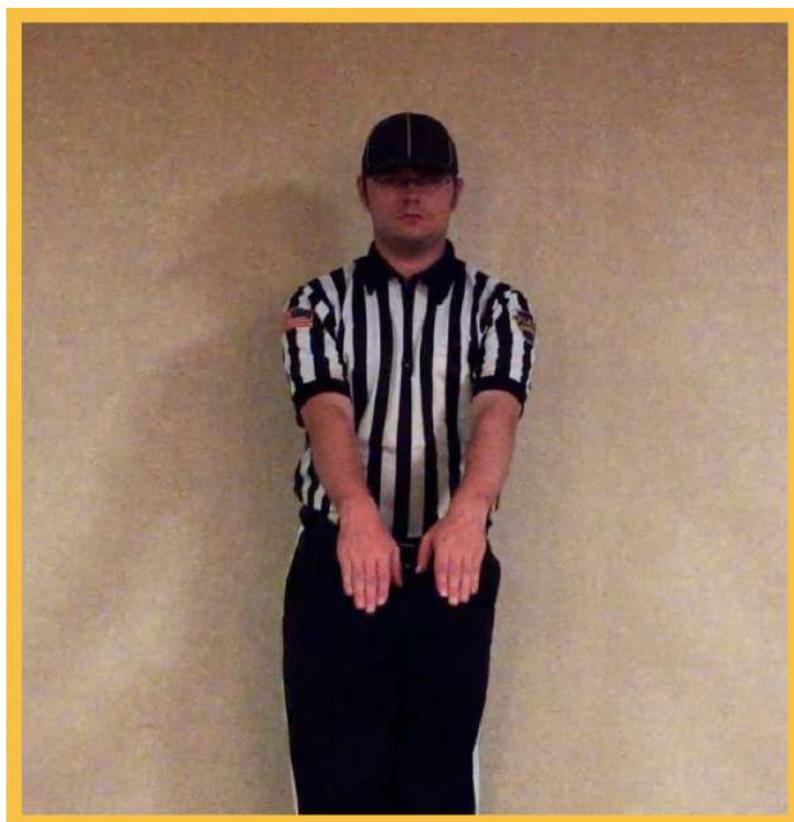
26. Violations intentionnelles, malhonnêteté, ignorer un arrêt de jeu ou une mise hors jeu - <https://bit.ly/2DFe6UF>



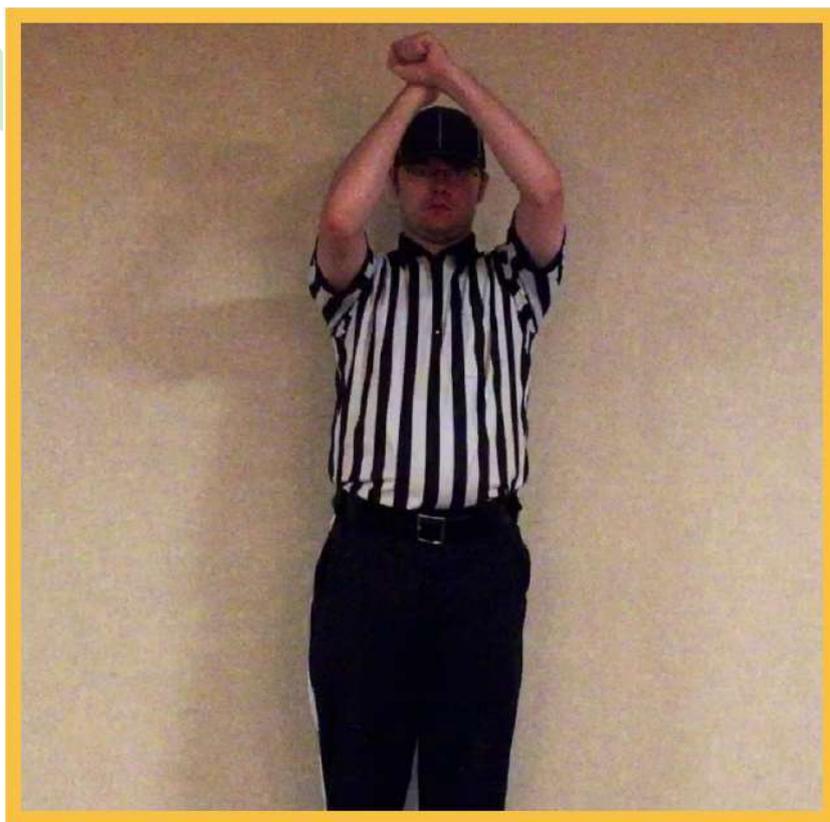
29. Coup de pied dangereux - <https://bit.ly/2DJCfJT>



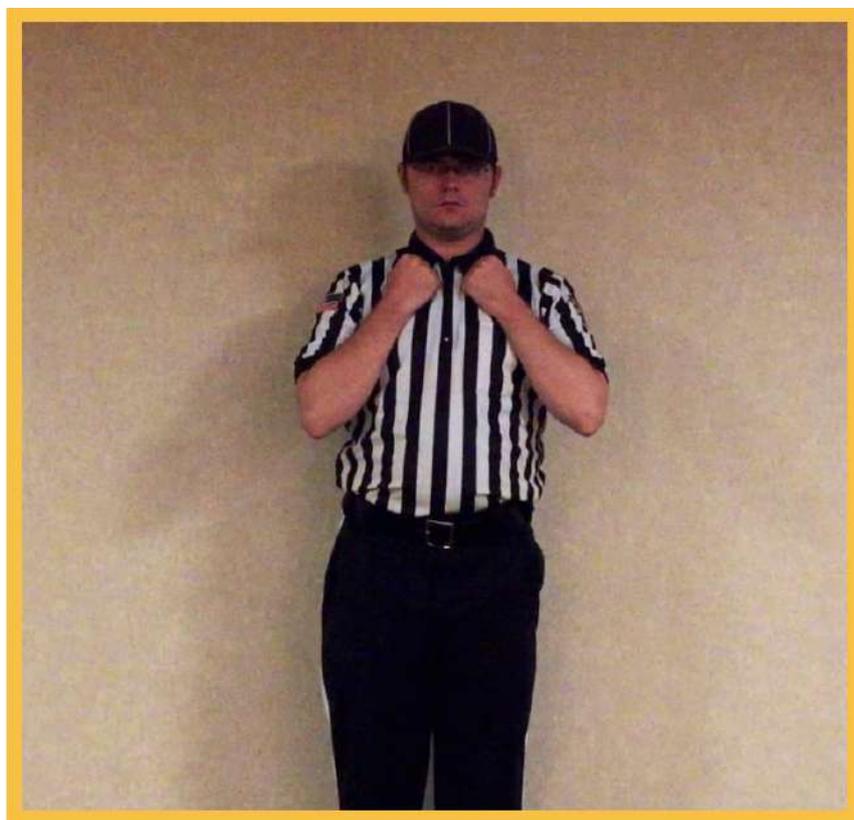
30. Plongeon/glissade illégale - <https://bit.ly/2xNR2NZ>



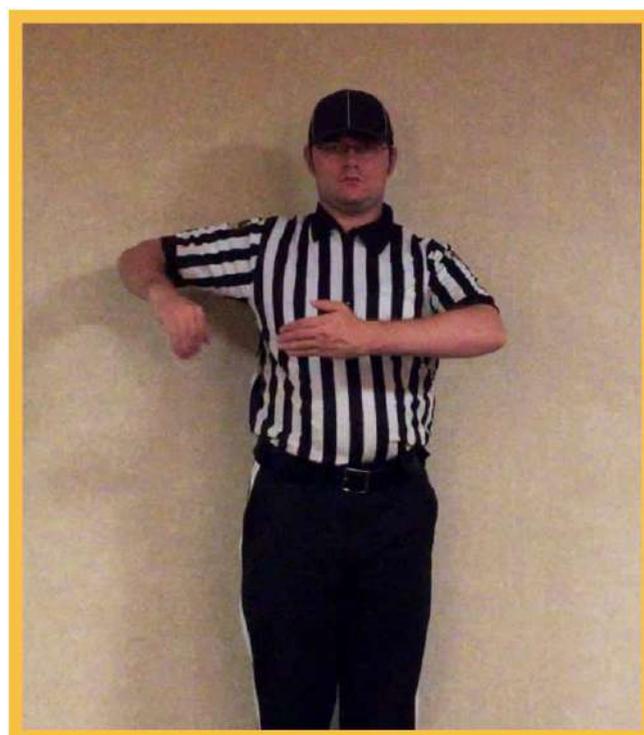
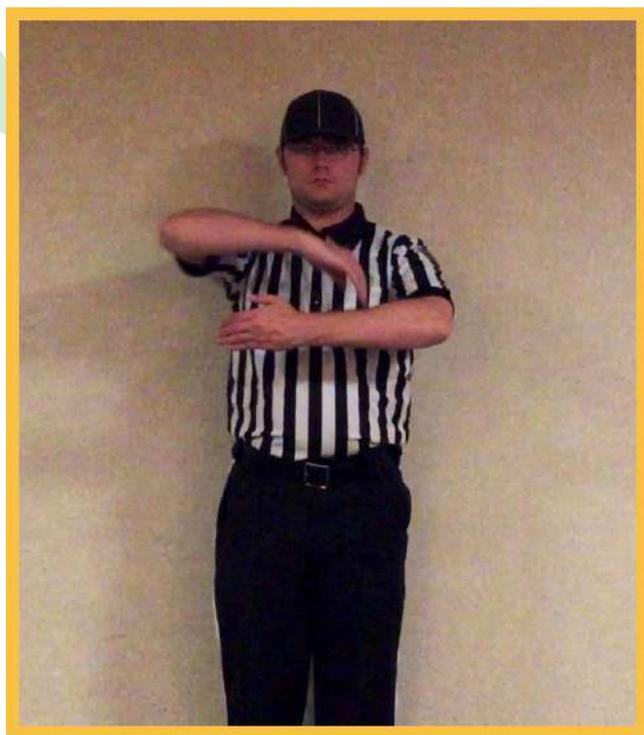
31. Contact illégal général - <https://bit.ly/2y5KUjM>



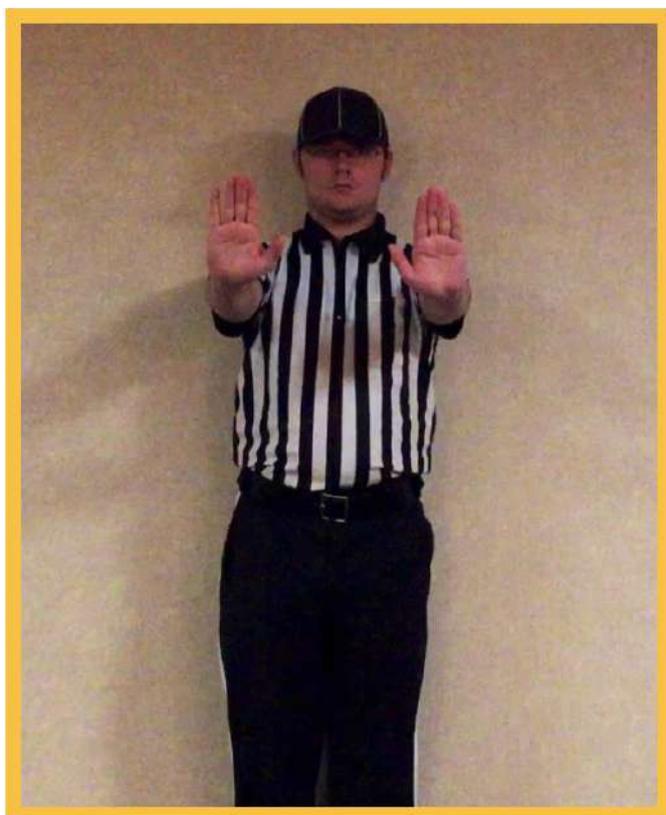
32. Écran illégal - <https://bit.ly/2OZHjL7>



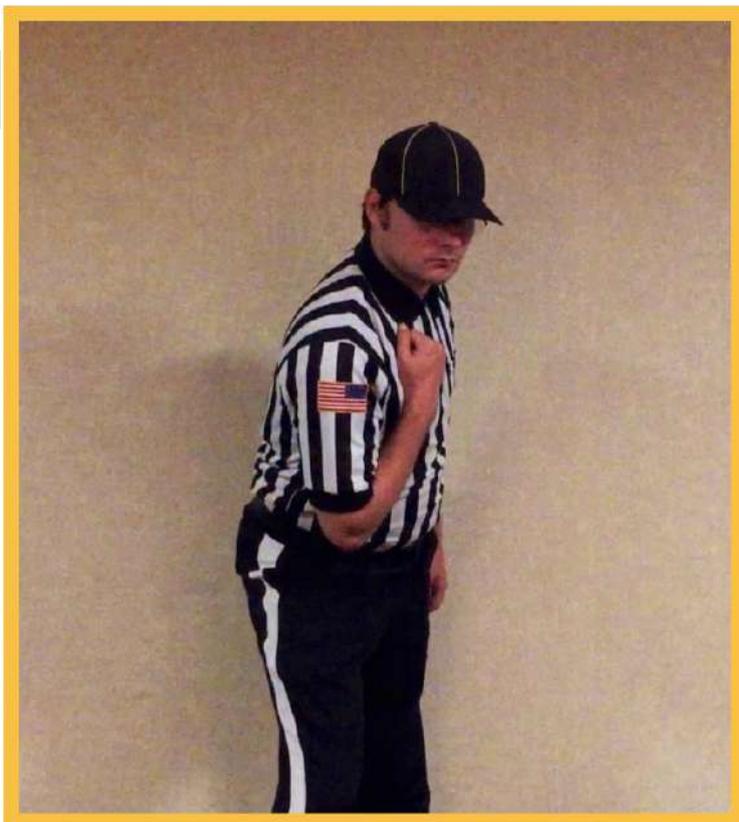
33. Tentative illégale de voler une balle - <https://bit.ly/2P2majl>



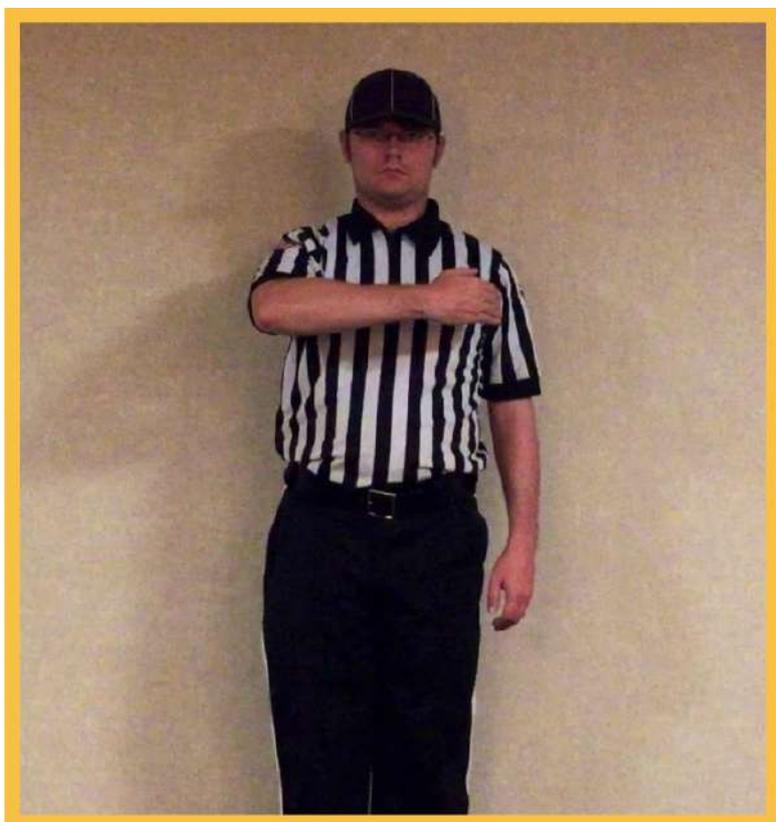
34. Poussée illégale - <https://bit.ly/2NabVYN>



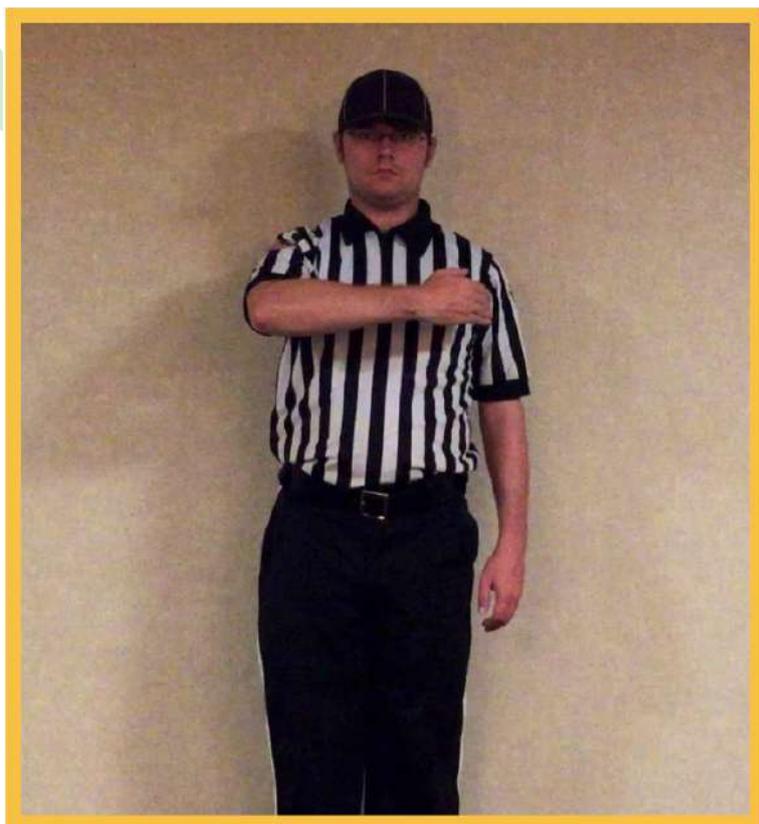
35. Charge illégale - <https://bit.ly/2QnSGwT>



36. Ceinturage illégal - <https://bit.ly/2zH8PYR>



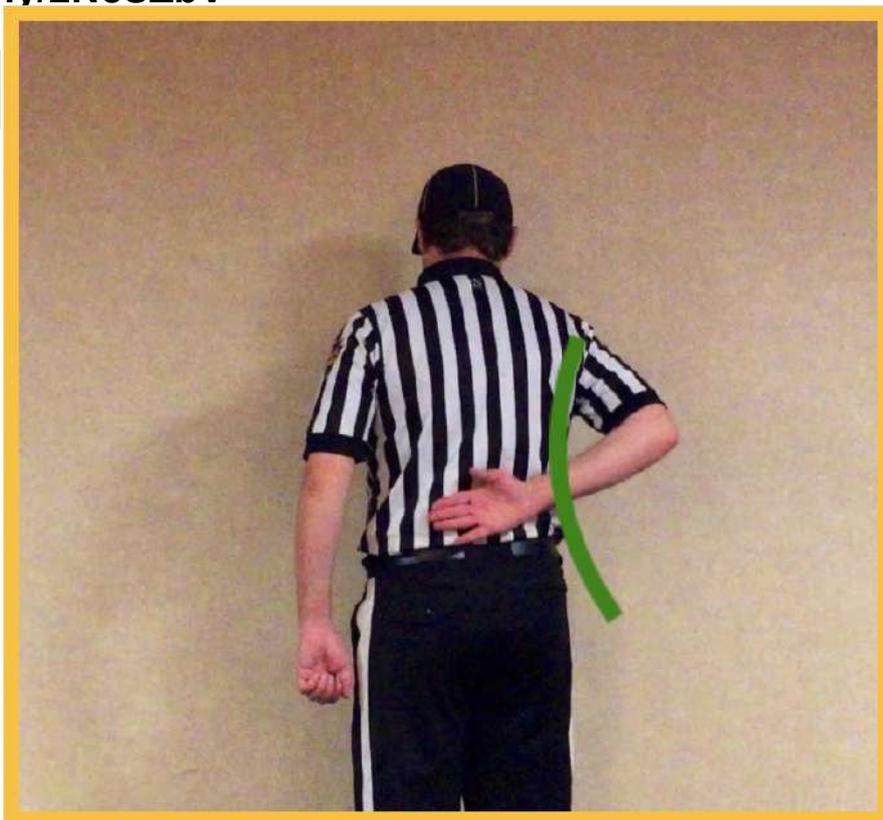
36. Saisie illégale - <https://bit.ly/2y5Lazg>



37. Interposition illégale - <https://bit.ly/2RbOql4>



38. Interaction illégale avec le-a porteur-euse du vif d'or - <https://bit.ly/2NcSZbV>



39. Jeu imprudent - <https://bit.ly/2lrD20H>



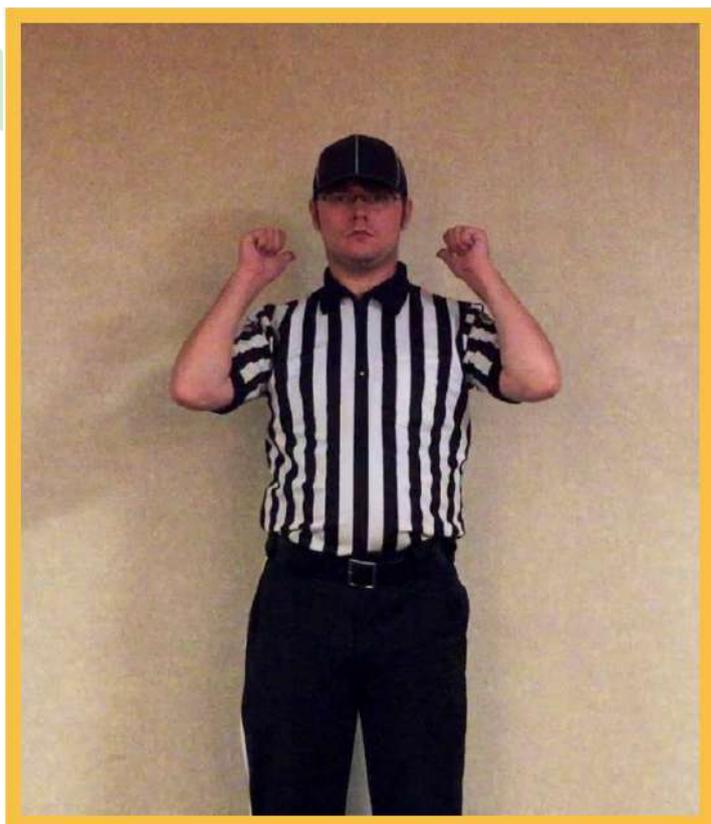
40. Infraction envers les arbitres, organisateur·rice·s de tournoi, coach·e·s et joueur·euse·s - <https://bit.ly/2RcvJOg>



42. Conduite antisportive - <https://bit.ly/2OXd1ZC>



43. Conduite antisportive interne - <https://bit.ly/2xYqby6>



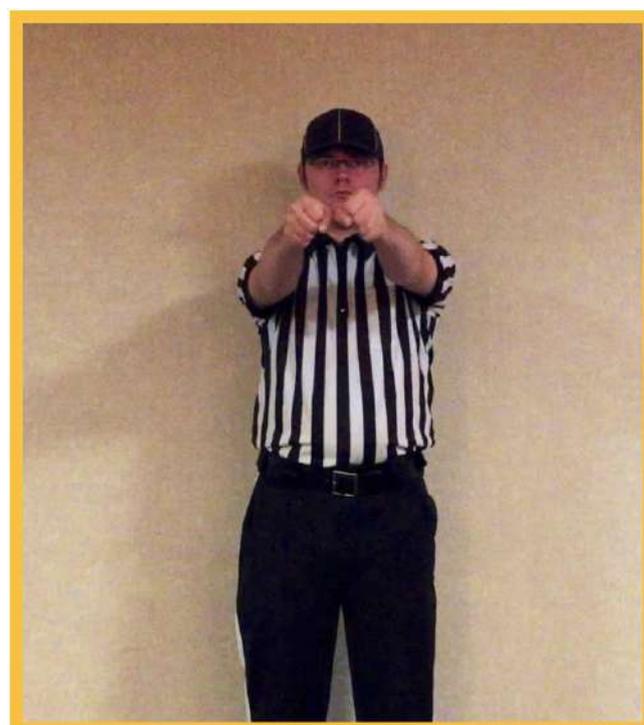
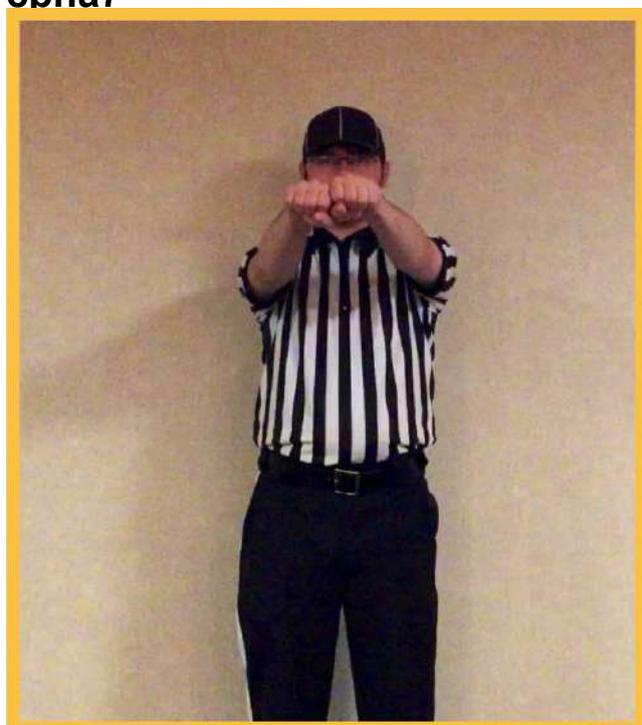
44. Version excessive et/ou entraînant un carton rouge d'une faute normalement moins grave - <https://bit.ly/2Rcpbzh>



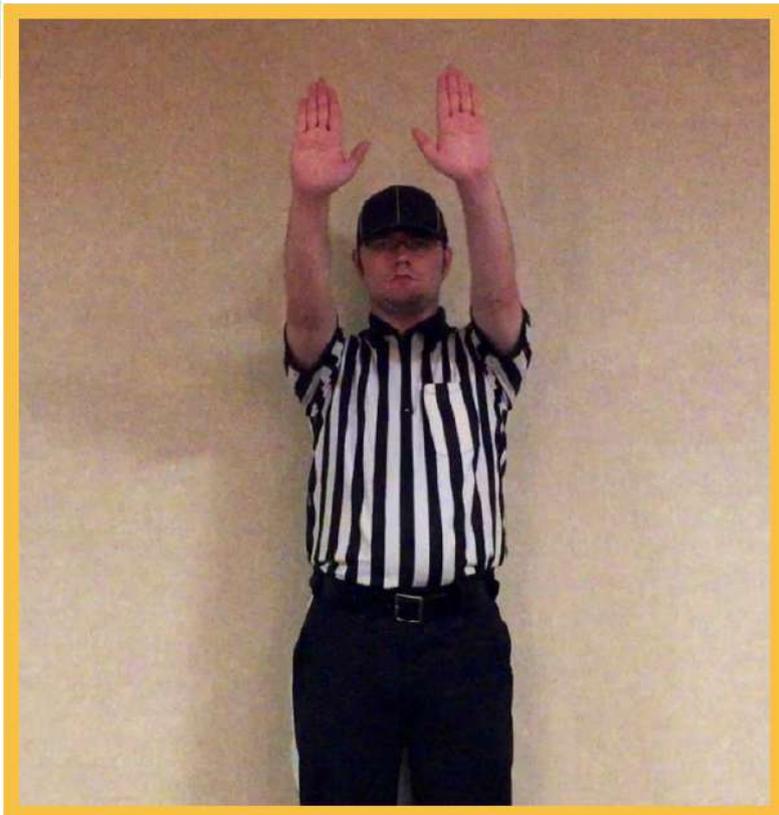
45. Receveur·euse sans appui - <https://bit.ly/2NW4XMf>



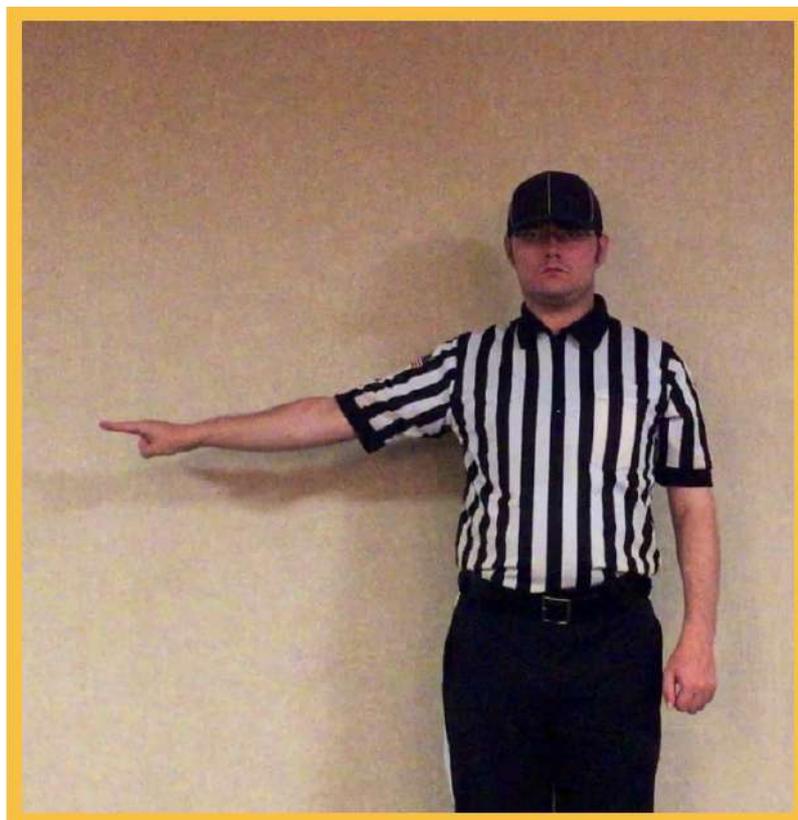
46. Initier une nouvelle action avec un balai cassé - <https://bit.ly/2R-cpha7>



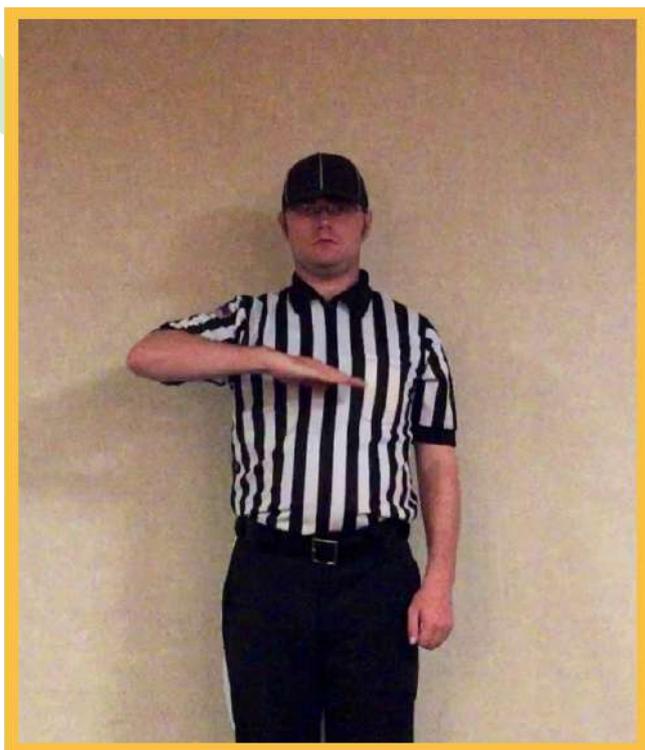
47. Blocage intentionnel et illegal d'un but
- <https://bit.ly/2NV1ZYk>



50. Retour aux anneaux - <https://bit.ly/2N6UdW1>



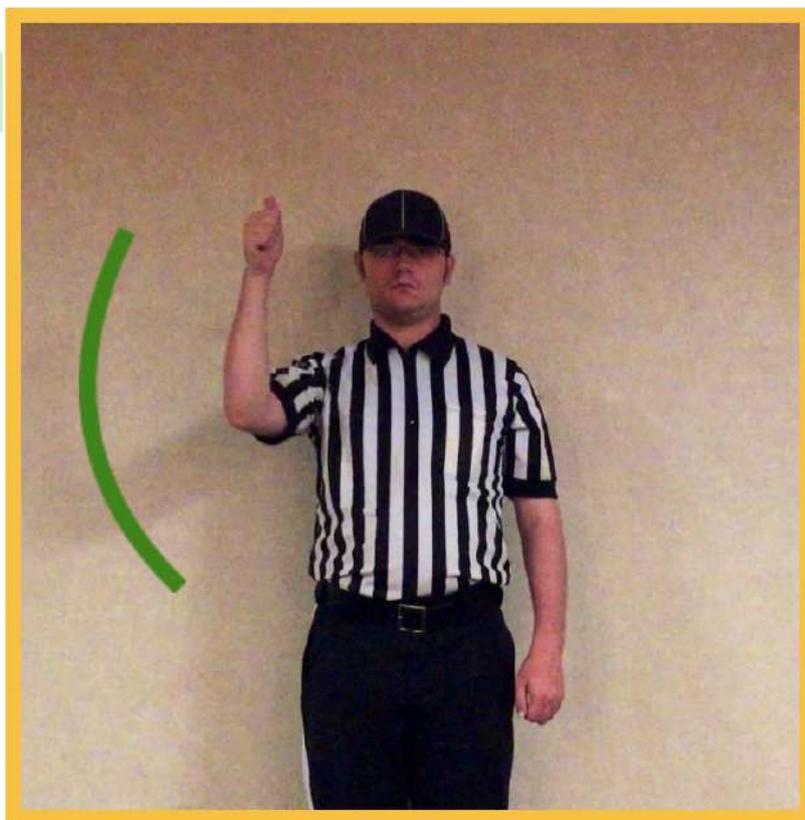
51. Changement de possession d'une balle - <https://bit.ly/2DIWV18>



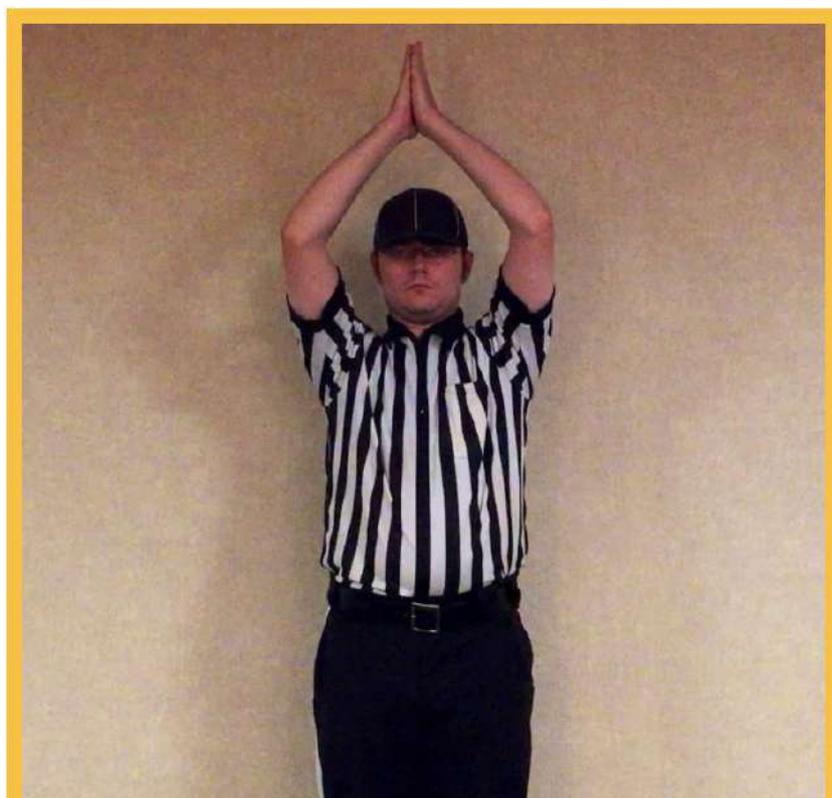
52. Carton de pénalité - <https://bit.ly/2NSvPww>



53. Expulsion sans carton - <https://bit.ly/2y15fqd>



54. Concession/Forfait (par infraction ou à la demande) - <https://bit.ly/2y1ETV0>



55. Pénalité pour le capitaine - <https://bit.ly/2NdLvVN>



C.



© Ajantha Abey Quidditch Photography

D.

**ANNEXE D:
CHANGEMENTS
PAR RAPPORT
AU LIVRE DE
REGLES IQA
2018 - 2020**

APERCU

Ce qui suit est une liste des changements apportés par rapport au livre de règles 2018-2020. Les numéros de règles, à moins que la section ne soit listée comme étant “[supprimée]”

Les entrées dans cette annexe sont des résumés des changements effectués, et non les nouvelles règles en elle-mêmes. D'importants détails peuvent manquer à ces résumés, qui ne doivent pas être considérés ou utilisés en remplacement des des vraies règles. Veuillez vous référer aux règles elles-mêmes pour plus de détails

CHANGEMENTS MAJEURS

Les règles suivantes devraient avoir un impact significatif sur la façon dont le quidditch est joué dans la plupart des matchs.

3.2.

Une nouvelle procédure de départ a été implémentée, où les joueur·euse·s partent du côté du terrain.

Autres règles ajustées en raison de ce changement: 2.1.1.B.ii., 2.1.5., 2.1.6., 2.1.10., 2.1.12., 3.1.2., 8.3.3.A.iv., 9.3.4.A.

3.5.

Les attrapages qui ne permettent pas à l'équipe qui attrape de gagner déclenchent maintenant une prolongation basée sur le score cible

Changements connexes notables: 10.1.2. (Arbitres de vif d'or pendant les prolongations), 10.1.7.A.v. (Arbitres de score affichant le score cible).

Autres règles ajustées en raison de ce changement: 1.2.2.C., 1.3.5. [Supprimée], 3.4.2., 4.4.1., 4.4.2., 4.4.3.A.ii., 4.4.3.A.iii. [Supprimée], 4.4.3.A.v.b., 7.3.1.A., 7.3.1.B.ii. [Supprimée], 8.2.3.E. [Supprimée], 8.3.1., 8.3.2., 9.3.6., 10.1.8.vi., 10.2.3.,

Définitions de l'Annexe A ajustées en raison de ce changement : Temps de jeu, Prolongation, Période [Supprimée], Temps réglementaire [Supprimée], Mort subite [Supprimée], Temps sans attrapeur·euse·s, Vif d'or, Arrêt de jeu

9.1.5.E.

Les joueur·euse·s recevant un second carton jaune dans un même match seront exclu·e·s mais ne recevront pas de carton rouge. Le seul moyen de recevoir un carton rouge est de commettre une faute valant un carton rouge direct.

Autres règles ajustées en raison de ce changement: 9.1.6.F.ii., 9.2.3.D.i.b., 9.4.5.

9.7.

Dans la plupart des situations où un carton ou une pénalité pour interférence du troisième cognard est signalée contre l'équipe adverse, le·a joueur·euse retournant en jeu avec le souaffle aura un choix limité sur l'endroit où iel reprendra le jeu.

Définitions de l'Annexe A ajustées en raison de ce changement: Procédures par défaut

CHANGEMENTS AYANT FRÉQUEMMENT UN IMPACT

Les changements suivants devraient affecter de nombreux matchs, si ce n'est tous.

3.3.4.

Le temps mort devant être demandé seulement par le·a gardien·ne dans sa zone a été supprimée, et remplacé par un temps mort basé sur un moment de ralentissement du jeu.

7.1.5. [Supprimée]

La limite de coups de pied consécutifs sur une balle a été supprimée.

Autres règles ajustées en raison de ce changement: 7.1.1.C., 7.2.2.A.i. [Supprimée]

Définitions de l'Annexe A ajustées en raison de ce changement: Coup de pied

7.3.1.C.

Quand un carton ou une pénalité d'interférence de troisième cognard est imputée à la défense et que l'attaque garde le souaffle, une nouvelle conduite est attribuée à l'attaque.

7.4.2.B.

Forcer physiquement le·a porteur·euse de souaffle à reculer derrière une ligne restrictive comptera désormais comme un renvoi.

8.2.1.G.

Le·a porteur·euse de vif d'or devront activement interférer avec les attrapeur·euse·s qui les défendent après un court laps de temps.

Changements connexes notables: 10.1.5.A.v. (L'arbitre de vif d'or doit aider à identifier l'attrapage défensif)

9.4.1.

Les temps de pénalité cumulés traitent maintenant les cartons comme des pénalités séparées purgées consécutivement (comme au hockey).

CHANGEMENT AYANT UN IMPACT PEU FRÉQUENT

Les changements suivants sont notables, mais n'impacteront pas la plupart des matchs

1.2.1.A.i.

Le nombre maximum de joueur·euse·s nécessaires pour continuer un match tombe à six en prolongation.

1.2.1.A.i.

Une exception limitée a été rajoutée à la règle de nombre minimum de joueur·euse·s pour ne pas faire forfait dans le cas des blessures mineures.

1.2.3.C.

L'exception à la règle du genre pour le nombre minimum de joueur·euse·s a été éliminée.

Autres règles ajustées en raison de ce changement: 1.2.1.A.i., 1.2.3.C. [Supprimée], 9.1.6.E.i. [Supprimée]

3.3.3.A.ii.b.

Les joueur·euse·s ayant légalement ceinturé un·e adversaire au sol quand le jeu est arrêté doivent, dans certaines circonstances, pouvoir retourner en jeu de n'importe quel côté du·de la joueur·euse anciennement ceinturé·e, et disposer d'exceptions spéciales d'initiation de contact immédiatement à la reprise du jeu.

3.7.1.B.

Quand un match est déclaré comme suspendu, chaque balle libre est assignée à l'équipe qui l'aurait possédé ensuite sur la base du jugement de l'arbitre principal·e.

Autres règles ajustées en raison de ce changement: 3.7.2.

4.4.1.A.vi.

Une interférence de troisième cognard peut annuler un attrapage de vif d'or.

4.4.4.[Supprimée]

Une équipe ne peut plus décliner l'attrapage pour aucune raison.

7.2.2.A.i.

Quand le·a gardien·ne en défense arrête un tir et que la balle sort en dehors des limites sans toucher personne, l'attaque remet le ballon en jeu.

Autres règles ajustées en raison de ce changement: 7.5.5.C.

7.4.1.

Retarder le début d'un match est maintenant couvert par le "retardement du jeu".

8.2.1.N.

Les porteur·euse·s de vif d'or qui volent le balai d'un·e attrapeur·euse ne peuvent plus le garder après que l'attrapeur·euse ait été déclaré hors balai, ni le jeter à une distance significative.

9.1.4.F.

Une fois qu'un changement de possession a été appelé pour un cognard, celui-ci ne peut plus mettre hors-jeu jusqu'à ce que le changement de possession soit terminé

Note: Cela s'applique aux changements de possession en direct. Le signal du changement de possession commence la procédure de changement de possession. Les changements de possession qui découlent de cartons et d'intrférénces de troisième cognard ne sont pas "appelés" jusqu'à ce que le jeu ait été arrêté. Dans ces cas-là, la

règle 9.2.2 (jeu après une faute) s'applique.

9.4.1.

Les cartons rouges n'effacent plus l'autre temps de pénalité d'un·e joueur·euse. Ils se cumulent désormais en plus de son temps de pénalité pré-existant.

9.4.1.

Le temps de pénalité se met en pause quand un·e joueur·euse est sorti·e trop tôt illégalement de la zone de pénalité, y compris s'iel y retourne dans un cas de "pas de préjudice, pas de faute".

9.4.2.C.

Quand un·e capitaine reçoit un "carton de pénalité de capitaine" en étant en jeu, iel peut choisir en tant que quel poste sa pénalité sera purgée.

Autres règles ajustées en raison de ce changement: 9.2.3.

MODIFICATIONS DES PÉNALITÉS

Les changements suivants affectent principalement la pénalité pour une action illégale plutôt que changer la légalité de l'action.

2.5.10.B.iii.

La pénalité pour la plupart des cas de bijoux illégaux a été réduite à une expulsion.

5.5.1.

Un changement de possession a été ajouté à la pénalité pour interférence avec le troisième cognard.

5.5.1.B.iii.

Le jeu doit être arrêté pour statuer sur l'interférence de troisième cognard.

CHANGEMENTS RELATIFS A L'ÉQUIPEMENT DES JOUEUR·EUSE·S

Les changements suivants ont une incidence sur l'équipement des joueur·euse·s, et notamment du balai.

2.4.1.A.i.

La longueur du balai doit désormais être comprise entre 98 et 102 centimètres.

2.4.1.A.ii.

Le diamètre de l'extérieur du manche du balai doit désormais être compris entre 25 et 35 millimètres.

2.4.1.D.

Tout élément autre qu'une zone de 20 centimètres de bande antidérapante à l'endroit de la tenue du balai renforçant celui-ci tel que le ruban adhésif n'est plus autorisé.

2.5.5.F.

Le port de chapeaux comportant des bandes horizontales des quatre couleurs de positions n'est plus autorisé.

CHANGEMENTS RELATIFS AU TERRAIN ET A SON ÉQUIPEMENT

Les changements ci-après ont un impact sur les anneaux, les balles et les dimensions du terrain.

2.1.9.

La zone de pénalité mesure désormais 5,5 par 4 mètres.

2.2.2.

Une tolérance de plus ou moins deux centimètres est mise en place s'agissant de la hauteur des anneaux.

Autres règles ajustées en raison de ce changement: 2.2.3.

CLARIFICATIONS

Les ajustements présentés ci-contre ont pour objet de clarifier deux règles pré-existantes.

1.3.4.C.ii.b.

Le·a remplaçant·e d'un·e joueur·euse blessé·e prend possession de toute balle que le·a blessé·e aurait possédée à la reprise du jeu.

2.1.8.

La description du banc d'équipe a été ajustée pour plus de clarté.

3.3.2.E.

Il n'est pas procédé à l'arrêt des balles non possédées qui étaient en mouvement lorsque le jeu a été arrêté, et dont la situation ne relève pas de la règle 3.3.2.D ou d'autres règles spécifiques. Si elles s'arrêtent et changent de position durant l'arrêt de jeu en cours alors elles sont replacées à leurs positions initiales.

3.3.3.A.iii.

Lorsqu'une phase de contact était en cours entre deux joueur·euse·s encore debout au moment où l'arrêt de jeu a été signifié, ceux-ci sont en général autorisé·e·s à reprendre ce contact à la reprise du jeu.

6.1.7.

Un·e receveur·euse est considéré·e comme étant sans appuis lorsqu'iel tente d'attraper une balle, même s'iel n'y parvient pas.

6.1.7.

Un·e receveur·euse dans les airs conserve ce statut de receveur·euse sans appuis jusqu'à ce que ses jambes aient absorbé le choc avec le sol.

6.1.7.

Le cas du contact entre deux receveur·euse·s sans appuis a fait l'objet d'approfondissements.

6.2.3.D.

Une exception à la règle interdisant de décoller les pieds du sol pendant une charge a été ajoutée. N'est plus soumise à cette règle la situation dans laquelle le contact a lieu lors d'un saut concomitant à un lancer de balle.

7.1.2.B.

Des joueur·euse·s n'ayant pas le rôle de batteur·euse peuvent se mettre sur le trajet d'un cognard adverse vivant à condition de ne pas le dévier.

7.4.2.B.

Une balle considérée comme ayant traversé une ligne restrictive lorsque celle-ci, ou la personne qui la tient, traverse entièrement cette ligne.

7.5.3.E.

Les joueur·euse·s sont autorisé·e·s à traverser la ligne de bord du terrain lorsqu'ils tentent de manière directe d'empêcher une balle de se retrouver hors limites.

7.5.5.C.i.

Lorsqu'un souaffle qui n'est pas possédé (y compris celui qui est tenu en même temps par deux joueur·euse·s ou plus) devient hors limites s'il entre en contact avec un·e joueur·euse hors limites.

8.3.3.C.

Un attrapage du vif d'or peut être annulé en raison d'une violation des règles relative aux handicaps du vif d'or si et seulement si cette violation constitue une atteinte majeure en défaveur de l'équipe n'ayant pas attrapé.

9.1.4.A.i.

Ajout d'un conseil: arrêter le jeu lorsque plus d'une balle est concernée par le changement de possession.

9.3.5.

Ajout d'instructions pour les pénalités attribuées à l'attrapeur·euse lors du temps sans attrapeur·euse.

9.4.3.C.i.

Lorsqu'un·e joueur·euse quitte la zone de pénalité avant la fin du temps imparti mais qu'ils pouvaient raisonnablement se penser que ce dernier était arrivé à échéance, et qu'ils la rejoignent sans interagir avec le jeu, iels ne doivent pas être sanctionné·e·s

NOUVELLES DÉFINITIONS

De nouvelles définitions ont été ajoutés dans l'annexe A. Elles n'ont pas de rapport avec les autres changements du document courant.

Excessif

Mauvais de façon choquante.

Anneaux adverses

Il s'agit des anneaux vers lesquels une équipe attaque.

CHANGEMENTS TECHNIQUES

Les changements suivants sont uniquement de nature technique et de ce fait ne devraient entraîner que peu ou pas d'impact sur le jeu.

1.2.2.A.

Le·a gardien·ne a été redéfini·e comme une forme spéciale de poursuiveur·euse

Les autres règles ajustées découlant de ce changement se trouvent aux points listés ci-après: 5.4.2.B., 5.6.3.C.i., 6.1.1.A., 6.1.2.B.i., 6.4.1., 7.1.2.B.i.a., 7.1.4.ii., 7.4.1.B., 7.4.1.D.ii.a.1., 7.4.1.E., 7.5.2.E.ii., 7.5.5.C.ii., 9.4.2.B.

Certaines défintions de l'annexe A ont été changées en ce sens: Poursuiveur·euse, Gardien·ne, Batteur·euse, Attrapeur·euse, Souafle

3.7.1.A.

La liste des raisons techniques permettant de suspendre un match a été allongée.

10.1.5.

L'arbitre du vif d'or est spécialement assigné·e à la surveillance des faux départs au signal "broom's up" et peut utiliser son sifflet pour arrêter le jeu le cas échéant. Cela s'applique même si l'arbitre de vif d'or n'endosse pas le rôle d'arbitre assistant pendant le temps sans attrapeur·euse·s.

CHANGEMENTS DE FORMULATION

Les changements suivants sont mineurs en termes de formulation et n'ont aucun impact sur le jeu. Ils n'ont pas de rapport avec les autres modifications.

Tout le livre de règles

” Toutes les occurrences du mot "tournoi" ont été remplacées par le mot "évènement".

Tout le livre de règles

Toutes les mesures franches entre parenthèses ont été supprimées.

6.1.9.

L'expression "un plan plat de 180°" a été remplacée par "un plan passant par le milieu de ses épaules".

REGLES DÉPLACÉES

Les règles ci-dessous ont été déplacées dans la structure du livre des règles, mais n'ont pas elles-mêmes changé et n'ont pas de rapport avec les autres changements.

8.2. & 8.3

L'ordre des points 8.2 et 8.3 a été inversé (le nouveau point 8.2 est l'ancien 8.3 et inversement).

D.



© Ajantha Abey Quidditch Photography



International
Quidditch
Association