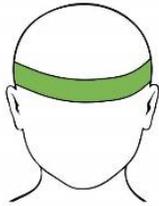


Récapitulatif simplifié des règles pour jouer au Quidditch

Le quidditch est le seul **sport collectif obligatoirement mixte** (avec un maximum de **quatre personnes de la même maison par équipe** sur le terrain) qui se joue à 7 par équipe et qui se pratique avec quatre balles sur le terrain. Il n'y a pas de mi-temps mais des remplacements peuvent se faire à n'importe quel moment pendant le match, en nombre illimité. **Interdiction d'utiliser les contacts physiques.**

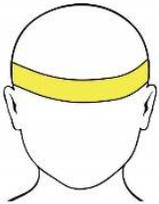
Crédits : Internation Quidditch Association pour les dessins, Hugues Ribeyrol pour le document



Un-e **gardien-ne** par équipe porte un bandeau vert et mène le jeu du souafle



Deux **batteur-euses** par équipe lancent des **cognards** sur leurs adversaires

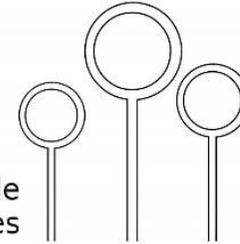


Un-e **attrapeur-euse** dans chaque équipe est chargé-e d'attraper le **vif d'or** à partir de 10 minutes de jeu



Trois **poursuiveur-euses** dans chaque équipe s'occupent de marquer des buts avec le **souafle**

Tout-es les joueur-euses sur le terrain sont soumis-es à la **règle des genres**, ou règle des 4 maximum: **pas plus de 4 personnes du même maison par équipe** en même temps sur le terrain. Cette règle est primordiale pour assurer que le quidditch reste mixte et inclusif

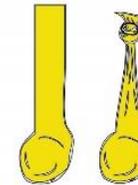


Le **souafle** est une balle de volley utilisée pour marquer des buts en la lançant à travers les anneaux adverses. Chaque but marqué vaut **10 points**. Chaque but marqué dans le plus petit cerceau vaut **20 points**



Souafle

Le **vif d'or** est composé d'une balle de tennis dans une chaussette accrochée au dos d'un-e arbitre neutre: le-la **porteur-euse du vif d'or**. Il vaut **50 points** pour l'équipe qui l'attrape et sa capture met fin au match



Vif d'or

Trois **cognards** servent à éliminer temporairement les joueur-euses. Toute personne touchée par un cognard doit lâcher sa balle et **retourner toucher l'un de ses anneaux**



Cognard

Pour résumer, une équipe est composée de :

- **3 poursuivieurs/poursuiveuses** (qui jouent avec le souafle),
- **2 batteurs/batteuses** (qui jouent avec les cognards),
- **1 gardien/gardienne** (qui joue avec le souafle)
- **1 attrapeur/ attrapeuse** (qui jouent avec le souafle et qui doit attraper le vif-d'Or).

Le détail des différents postes



Les poursuivieurs/poursuiveuses (bandeau blanc)

Fonction: Marquer le maximum de buts avec le souafle dans l'un des 3 anneaux adverses (10 pts chacun pour les 2 grands cerceaux et 20 pts pour le petits cerceaux) en évitant les cognards.



Les batteurs/batteuses (bandeau noir)

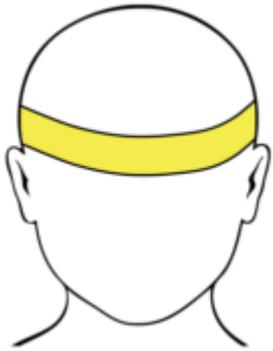
Fonction: Toucher les adversaires (avec ou sans balle) le plus souvent possible en lançant le cognard.

A chaque fois qu'un joueur/une joueuse est touché-e par un cognard, il/elle doit impérativement lâcher la balle (s'il-elle l'a en sa possession), descendre de son balai (afin que tout le monde puisse voir qu'il/elle est hors jeu), et doit ensuite retourner toucher ses buts le plus rapidement possible avant de pouvoir reprendre le jeu.



Le gardien/la gardienne (bandeau vert)

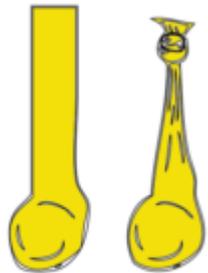
Fonction: Protéger ses buts et mener le jeu de l'équipe. Le gardien/la gardienne peut sortir de sa zone (dans laquelle aucun cognard ne le/la met hors-jeu) et aider ses coéquipier-e-s poursuivieurs/poursuiveuses en marquant des buts.



L'attrapeur/attrapeuse (bandeau jaune)

Les attrapeurs/attrapeuses ont pour mission d'attraper le vif d'or. Il s'agit d'une balle attachée au short d'un-e arbitre neutre (le Vif d'Or). Le but est de l'attraper avant l'équipe adverse (50 pts). Les attrapeurs/attrapeuses n'ont pas le droit d'agripper le Vif-d'Or par le bras ou les vêtements et ne peuvent pas le plaquer.

Seul-e le/la vif-d'or est autorisé-e à user de contacts physiques pour compliquer la tâche des attrapeurs/attrapeuses ! Dès que le/la vif-d'or est attrapé-e, le match est terminé.



Vif d'or

Le porteur/ la porteuse du vif-d'or (sans bandeau ni balai – il/elle ficelle à laquelle est accroché une balle de tennis)
arbitre, son but est de contrer les attaques (pour capturer le vif d'or) des deux attrapeurs/attrapeuses afin de faire durer le match.



Souafle Cognard

Pour faire un match

- **Le nombre de balles**
 - **1 souafle** pour les poursuiveurs/poursuiveuses,
 - **3 cognards** pour les batteurs/batteuses,
 - **1 vif d'or (chaussette contenant une balle de tennis)** pour le/la vif-d'or.

- **Le départ, ou brooms up**

Les joueurs et joueuses sont alignés sur la ligne de départ, située à 3 mètres des buts de son équipe. Les balles sont positionnées au milieu du terrain : le souafle et un cognard à 1m de chaque côté du point central, les cognards restants à 7m. L'arbitre vérifie que tout le monde est prêt en s'adressant d'abord aux arbitres, puis à chaque équipe. Il/elle dit ensuite balai à terre, ce qui signifie que l'on doit se positionner à côté de son balai, genou à terre. Puis « prêt » (on doit conserver une main sur le balai mais on peut lever les deux genoux) et enfin « brooms up » qui signifie le début de la rencontre.
- **Un match n'a pas de durée limite préétablie**, il se termine seulement lorsqu'un attrapeur/une attrapeuse arrive à récupérer le vif d'or (50 pts supplémentaires).
- **La capture du vif d'or ne garantit pas la victoire de l'équipe.**

Une fois le vif d'or capturé, on ajoute les 50pts de capture à l'équipe, ce qui détermine le résultat final à partir duquel on peut déclarer la fin du match (s'il y a égalité, il existe des prolongations).
C'est donc au protecteur/à la protectrice du vif d'or de faire durer le match et aux attrapeurs/attrapeuses de jouer intelligemment, c'est-à-dire, se tenir au courant du score actuel, ne pas se précipiter, et faire en sorte qu'attraper le vif-d'or fasse réellement gagner son équipe. Tâche délicate, car cela peut se jouer à 10 points d'écart.
- **Tout au long du match les joueurs et joueuses ont obligation de garder un balai** en position, c'est-à-dire, entre les jambes. Peu importe s'il est tenu d'une main ou non, le principal est qu'il ne doit absolument pas tomber par terre ou quitter sa position (entre les jambes) sous peine de devenir hors-jeu.

Le terrain :

