

# Règles du Quidditch IQA – 2018/2020



Photo : Jenny Krafczyk

Edition FQF

# À propos de l'IQA

## 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. Nous développons le sport sur toute la planète. L'impact positif du sport sur la santé, la confiance en soi et le bien-être a été régulièrement démontré.

Enfin, l'IQA développe et fait émerger de futurs leaders. Nous encourageons les jeunes personnes à mener une activité physique et à s'engager socialement, à travailler pour aider nos bénévoles et les volontaires de leur propre organisation nationale, nous les encourageons dans ce cadre-ci à prendre des responsabilités. Beaucoup de nos leaders ont entre 20 et 30 ans et ne pourraient pas avoir de telles opportunités dans d'autres domaines mais le quidditch est un sport jeune ce qui crée des opportunités exceptionnelles pour les volontaires de notre sport à travers le monde.

## Qu'est-ce que le quidditch ?

Le quidditch existe depuis 2005, des joueurs de quidditch se rassemblent tous les jours dans une quarantaine de pays. Nous accueillons des joueurs de tous genres et sexualités et les athlètes jouent en tant que membre du genre auquel ils 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 ils s'identifient et c'est ce genre déclaré qui est reconnu sur le terrain. Plusieurs joueurs ont ainsi et pour la première fois trouvé un sport qui les reconnaît tels qu'ils sont.

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

# Sommaire

<b>A propos de l'IQA</b>	Page 2
<b>Sommaire</b>	Page 3
<b>Remerciements</b>	Page 6
<b>Introduction</b>	<b>Page 6</b>
<b>1. Composition d'équipe et remplacements</b>	<b>Page 7</b>
1.1. Meneurs et personnel de l'équipe	Page 7
1.2. Effectifs et joueurs	Page 8
1.3. Remplacements	Page 9
1.4. Zone de remplacement et banc	Page 12
<b>2. Équipement et dimensions</b>	<b>Page 15</b>
2.1. Lignes et marquage du terrain	Page 15
2.2. Les anneaux	Page 20
2.3. Les balles de jeu	Page 21
2.4. Les balais	Page 22
2.5. L'équipement des joueurs	Page 23
<b>3. Les procédures de jeu</b>	<b>Page 29</b>
3.1. Procédures préliminaires	Page 29
3.2. Débuter le match	Page 29
3.3. Arrêts de jeu	Page 31
3.4. Réguler le temps de jeu	Page 34
3.5. Périodes de jeu	Page 35
3.6. Forfaits	Page 36
3.7. Matches suspendus	Page 37
<b>4. Marquer</b>	<b>Page 39</b>
4.1. Marquer un but	Page 39
4.2. Reprendre le jeu après un but	Page 40
4.3. Anneaux cassés ou tombés	Page 41
4.4. La capture du vif d'or	Page 42
<b>5. Les cognards et l'effet de hors-jeu</b>	<b>Page 45</b>
5.1. Monter sur le balai	Page 45
5.2. La mise en hors-jeu	Page 45

5.3. La procédure de hors-jeu	Page 47
5.4. Rediriger et attraper des cognards vivants	Page 49
5.5. Le troisième cognard et l'immunité au hors-jeu	Page 51
5.6. Le mouvement naturel	Page 53
<b>6. Contacts et interactions physiques</b>	<b>Page 55</b>
6.1. Interactions générales	Page 55
6.2. Contacts spécifiques	Page 61
6.3. Les attrapeurs et le porteur du vif d'or	Page 63
6.4. Priorité	Page 64
6.5. Comportement antisportif	Page 65
<b>7. Limites du terrain et balles</b>	<b>Page 68</b>
7.1. Se servir des balles	Page 68
7.2. La zone du gardien	Page 71
7.3. Attaque, défense et conduites	Page 72
7.4. Rythme du jeu	Page 72
7.5. Limites du terrain	Page 75
<b>8. Le porteur du vif d'or</b>	<b>Page 79</b>
8.1. Le rôle du porteur du vif d'or	Page 79
8.2. Les temps du porteur du vif d'or	Page 79
8.3. Les obligations du porteur du vif d'or	Page 80
8.4. Porteur du vif d'or au sol	Page 81
<b>9. Pénalités</b>	<b>Page 84</b>
9.1. Sanctions disciplinaires	Page 84
9.2. Procédures de fautes générales	Page 88
9.3. Les temps des fautes	Page 89
9.4. La zone de pénalité	Page 90
9.5. Avantage	Page 93
9.6. Pénalités reportées	Page 95
<b>10. Le corps arbitral</b>	<b>Page 97</b>
10.1. Les membres du corps arbitral	Page 97
10.2. Les indications du corps arbitral	Page 100
10.3. Les joueurs et le corps arbitral	Page 100

**Annexe A. Définitions**

**Page 102**

**Annexe B. Liste des fautes par type**

**Page 106**

**Annexe C. Signaux d'arbitres**

**Page 111**

**Annexe D. Changements par rapport au livre des règles IQA 2016-2018**

**Page 127**



Photo Cécile Courtellemont

## Introduction :

Le quidditch a connu une croissance et un développement important au cours des deux dernières années. Le sport évolue constamment et rapidement, et les règles doivent évoluer avec. Dans l'écriture de ce nouveau livre des règles, les retours des arbitres, organisateurs de tournoi, coaches et joueurs ont été pris en compte, notamment leurs inquiétudes vis-à-vis de l'avenir du sport. Le livre des règles a été condensé et la clarté des règles améliorée, tout en ajoutant de nouveaux éléments significatifs. Nous espérons que ces changements aideront le sport à aller de l'avant d'une manière qui contentera et maintiendra l'enthousiasme de tous les joueurs de notre sport.



Photo : Jenny Frafczyk

## Remerciements :

A l'équipe de traduction : Hugo Petit-Jean, Sasha Ribayrol, Cassandra Praud, Alison Merlin.

Aux relecteurs Tess Harmand, Kevin Morin, Mathieu Lafitte.

A l'IQA qui a aidé les traducteurs dans la compréhension des règles.

Aux photographes dont les photos sont utilisées dans cet ouvrage : Jenny Krafczyk, Cécile Courtellemont, Paris Frogs, Romain Demaegdt, Claire Purslow Quidditch Photography, Van Klaveren Quidditch Photography, Katarzyna Gozdan.

# 1. Composition d'équipe et remplacements.

## 1.1. Meneurs et personnel de l'équipe.

### 1.1.1. Capitaine

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

- A. Le capitaine a le pouvoir de parler au nom de l'équipe quand il s'adresse au corps arbitral.
  - i. Les autres joueurs peuvent parler aux arbitres individuellement.
  - ii. le corps arbitral peut demander à n'importe quel membre d'une équipe d'arrêter de parler au corps arbitral.
- B. Si le capitaine ne peut plus assurer ses fonctions pour une quelconque raison, l'équipe en question désigne un nouveau capitaine.
  - i. Si le capitaine initial revient sur le terrain ou le banc légalement il reprend le rôle de capitaine.
- C. Les capitaines ne doivent pas entrer sur le terrain si le jeu n'est pas arrêté sauf s'ils y entrent en tant que joueurs actifs.
  - i. Si un capitaine entre sur le terrain illégalement ou affecte le jeu alors qu'il est illégalement sur le terrain, on dit qu'il 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, incluant les coaches non-joueurs, sont appelés membres du personnel de l'équipe.

- A. Les directeurs de tournoi peuvent limiter le nombre maximal de membres du personnel de l'équipe autorisés dans la zone des joueurs.
  - i. Ce nombre ne peut être limité à moins de trois.
- B. Les membres du personnel de l'équipe ne sont pas éligibles pour entrer en jeu.
- C. Si un membre du personnel de l'équipe effectue une action qui résulterait en une pénalité pour un remplaçant, il doit recevoir la même pénalité.
- D. Les membres du personnel de l'équipe ne doivent pas entrer sur le terrain si le jeu n'est pas arrêté.
  - i. Si un membre du personnel de l'équipe entre sur le terrain illégalement ou affecte le jeu alors qu'il est illégalement sur le terrain, on dit qu'il empiète sur le terrain.

Pénalité : **Carton bleu** – Empiéter sur le terrain

## 1.2. Effectifs et joueurs

### 1.2.1. Effectif d'équipe

A. Chaque équipe comporte entre 7 et 21 joueurs.

i. Une équipe doit avoir 7 joueurs éligibles pour commencer ou continuer un match.

a. Si une équipe est réduite jusqu'à avoir moins de 7 joueurs éligibles à n'importe quel moment du match, elle doit être déclarée forfait.

Pénalité : **Forfait** – Avoir moins de 7 joueurs éligibles

### 1.2.2. Postes

A. Chaque équipe doit avoir 1 gardien en jeu.

i. Les gardiens doivent porter un bandeau vert sur leur front.

ii. Les gardiens peuvent utiliser le soufflé de n'importe quelle manière légale.

B. Une équipe doit avoir 3 poursuiveurs en jeu.

i. Les poursuiveurs doivent porter un bandeau blanc sur le front.

ii. Les poursuiveurs peuvent utiliser le soufflé de n'importe quelle manière légale.

C. Une équipe doit avoir 2 batteurs en jeu.

i. Les batteurs doivent porter un bandeau noir sur le front.

ii. Les batteurs peuvent utiliser les cognards de n'importe quelle manière légale.

D. Durant le temps sans attrapeur, une équipe ne doit pas avoir d'attrapeur en jeu. Sinon, les équipes doivent avoir 1 attrapeur en jeu.

i. Les attrapeurs doivent porter un bandeau jaune sur le front.

E. Tous les joueurs qui ne sont pas en jeu sont les remplaçants.

i. Les remplaçants ne sont pas attribués à un poste spécifique.

ii. Les remplaçants ne doivent pas obligatoirement porter de bandeau de couleur.

F. Les joueurs dans la zone de pénalité sont considérés comme en jeu et comptent dans le nombre de joueurs en jeu requis de leur équipe.

G. Aucune pénalité ne doit être donnée si une équipe n'a pas le compte de joueurs en jeu en raison d'un remplacement en cours ou d'un attrapeur oubliant d'entrer sur le terrain à la fin du temps sans attrapeur.

Pénalité : **Carton jaune pour le capitaine** – Configuration d'équipe ou nombre de joueurs en jeu illégal.

Pénalité : **Carton jaune pour le capitaine** – De manière volontaire, ne pas envoyer d'attrapeur sur le terrain à la fin du temps sans attrapeur.

### 1.2.3. La règle du genre

A. Une équipe ne doit pas avoir plus de 4 joueurs qui s'identifient au même genre en jeu en même temps.

i. Un joueur dans la zone de pénalité compte comme en jeu.

B. Le genre auquel s'identifie un joueur est considéré comme étant son genre.

C. Si une équipe ne peut avoir une configuration d'équipe complète et légale car si elle le faisait elle ne respecterait pas la règle du genre, l'équipe peut continuer à jouer avec moins de joueurs que le nombre nécessaire.

i. Une équipe ne peut pas commencer de match si elle n'a pas de configuration d'équipe complète et légale au début du match.

ii. Un gardien, un batteur et un poursuiveur en jeu sont obligatoire même quand une équipe a moins de 7 joueurs en jeu.

a. Cela inclut les joueurs dans la zone de pénalité.

b. Quand le temps sans attrapeur est révolu, un attrapeur en jeu est également obligatoire.

iii. Si une équipe retrouve la possibilité d'avoir une configuration complète et légale en jeu elle doit le faire.

a. Dans ce cas le joueur entre en jeu depuis le banc.

Pénalité : **Carton jaune pour le capitaine** – Configuration d'équipe en jeu illégale.

### 1.2.4. Corriger une configuration d'équipe illégale

Quand un capitaine reçoit une pénalité pour une configuration d'équipe illégale, il corrige l'illégalité avec le minimum de remplacements possible avant que le jeu reprenne.

## 1.3. Remplacements

### 1.3.1. La procédure de remplacement

Pour effectuer le remplacement d'un joueur par un autre quand le jeu n'est pas arrêté, les conditions suivantes doivent être respectées :

A. Le joueur sortant n'est pas hors-jeu.

B. Le joueur sortant quitte le terrain au niveau de la zone de remplacement de son équipe puis descend de son balai.

i. Le joueur sortant ne doit pas descendre de son balai alors qu'il est encore sur le terrain.

ii. Le joueur sortant n'est plus éligible à la mise en hors-jeu une fois qu'il est descendu de son balai.

C. Si un quelconque équipement doit être échangé (bandeau par exemple), cela doit être effectué hors du terrain.

D. Le joueur entrant doit monter sur son balai dans la zone de remplacement puis pénétrer sur le terrain avant d'interagir avec le jeu.

i. Le joueur entrant pénètre le terrain au niveau de sa zone de remplacement, approximativement où le joueur sortant a quitté le terrain.

ii. Le remplacement est effectif quand le joueur entrant pénètre sur le terrain au niveau de la zone de remplacement de son équipe et qu'il touche le sol uniquement dans le terrain.

a. Le joueur entrant est alors immédiatement éligible pour engager une action de jeu et pour être mis hors-jeu.

E. Le joueur entrant reçoit les cartons de pénalité pour les violations de cette procédure.

F. Si un joueur entre en jeu par un remplacement qui viole cette procédure mais n'a pas encore interagi avec le jeu, le corps arbitral doit déclarer une violation de la procédure de remplacement et pas un remplacement illégal.

i. Si le joueur entrant interagit avec le jeu avant que l'arbitre ne signale ou avant d'avoir corrigé la violation de la procédure, le joueur doit être pénalisé pour remplacement illégal.

ii. Un joueur qui commet des violations de procédures à répétition doit être pénalisé pour remplacement illégal.

Pénalité : **Répéter la procédure** – Violation de la procédure de remplacement.

Pénalité : **Carton bleu** – Remplacement illégal.

### 1.3.2. Changement de poste

Des joueurs peuvent changer de poste en suivant la procédure de remplacement et en échangeant leur bandeau quand ils sont descendus de leur balai dans la zone de remplacement.

A. Quand un joueur échange son poste avec un coéquipier, cela doit être considéré comme deux procédures de remplacement. Avant le changement de poste, il suit la procédure en tant que joueur sortant; après le changement de poste, il suit la procédure en tant que joueur entrant.

### 1.3.3. Directives pour les remplacements.

A. Les remplacements doivent seulement être effectués quand le jeu n'est pas arrêté avec les exceptions suivantes :

- i. Remplacer un joueur expulsé (voir : 9.1.6. Expulsion).
- ii. Remplacer un joueur blessé (voir : 1.3.4. Remplacements pour cause de blessure).
- iii. Un gardien changeant de poste avec un autre joueur en jeu quand le gardien est envoyé dans la zone de pénalité (voir : 9.4.2. Aller dans la zone de pénalité).
- iv. Remplacer un joueur en jeu par un remplaçant fautif (voir 9.4.5. Pénalités aux remplaçants et aux membres de personnel de l'équipe).
- v. Corriger les violations après avoir reçu une pénalité pour une configuration d'équipe illégale (voir 1.2.4. Corriger une configuration d'équipe illégale).

### 1.3.4. Remplacements pour cause de blessure

A. Si un joueur est blessé et que le jeu n'est pas arrêté, un remplacement doit être effectué selon la procédure de remplacement décrite au point 1.3.1. Procédure de remplacement.

B. Le jeu doit être arrêté pour blessure si un joueur a une plaie ouverte et saigne ou si un joueur est au sol et blessé trop gravement pour continuer à jouer ou sortir par la procédure de remplacement quand le jeu n'est pas arrêté.

- i. Le jeu doit être stoppé immédiatement si le joueur blessé est proche du jeu ou a une blessure sévère, incluant toute blessure non superficielle à la tête.
- ii. Si la blessure n'est pas sévère et que le joueur n'est pas proche du jeu, l'arbitre principal peut autoriser le jeu à continuer jusqu'à ce que l'arrêt de jeu n'avantage plus l'une des équipes ou jusqu'à ce que le jeu s'approche du joueur blessé.

C. Si le jeu est arrêté et qu'un joueur est blessé :

- i. Le joueur blessé doit quitter le terrain et être remplacé par un remplaçant.
  - a. Si le jeu est stoppé pour la blessure, le joueur doit quitter le terrain.
  - b. Si le joueur blessé saigne, il doit quitter le terrain.
    1. Le joueur blessé n'est pas éligible pour revenir en jeu jusqu'à ce qu'il reçoive la permission d'un membre du corps arbitral qui vérifie que le saignement s'est arrêté.
  - c. Le balai du joueur blessé est laissé sur le terrain à l'endroit où le joueur se trouvait au moment de l'arrêt du jeu.
- ii. Un joueur blessé qui quitte le terrain doit être remplacé par un remplaçant éligible.
  - a. Pendant l'arrêt de jeu, le remplaçant remplace le joueur blessé à l'endroit indiqué par le balai.
  - b. S'il n'y a pas de remplaçant éligible en raison de la règle du genre, l'équipe peut jouer avec un joueur de moins.

1. Si cela devait laisser un poste sans joueur, un autre joueur en jeu devrait changer de poste, donc de bandeau, et rejoindre l'endroit du balai du joueur blessé.

c. Si un joueur doit quitter le terrain de par les règles pour une blessure non-sévère, mais qu'il n'y a aucun remplaçant éligible, le joueur prend son balai et recommencera le jeu à la limite de sa zone de remplacement.

D. Un joueur ne doit simuler une blessure sous aucun prétexte.

Pénalité : **Carton jaune** – Simuler une blessure

### 1.3.5. Remplacement entre les périodes

Les équipes peuvent procéder à des remplacements entre les périodes sans suivre la procédure de remplacement.

A. Un joueur ayant encore du temps à purger dans la zone de pénalité ne peut être remplacé.

B. Si un joueur reçoit un carton pour une faute après que l'arbitre principal a signalé la fin de la période, ce carton sera traité comme une pénalité contre un remplaçant et le capitaine choisit le poste du joueur qui reçoit la pénalité.

Pénalité : **Carton jaune pour le capitaine** – Remplacement illégal entre deux périodes

## 1.4. Zone de remplacement et banc.

### 1.4.1. Restrictions du banc et de la zone de remplacement.

A. Tous les remplacements doivent se passer dans la zone de remplacement et non dans le banc.

B. Les remplaçants et les membres du personnel de l'équipe doivent rester dans le banc ou dans la zone de remplacement si le jeu n'est pas arrêté et ne doivent pas s'entasser à la limite du terrain sauf s'ils sont sur le point d'entrer en jeu.

i. Si les joueurs d'une équipe s'entassent de manière répétitive à la limite du terrain, un membre du corps arbitral peut réclamer que tous les joueurs et membres du personnel d'équipe à l'exception de ceux sur le point d'entrer en jeu se trouvent dans le banc.

C. Tout équipement ou bien non nécessaire au jeu apporté dans la zone des joueurs doit se trouver dans le banc

i. Toute balle supplémentaire conservée sur le banc doit être conservée dans un sac ou être gardée de façon sécurisée.

### 1.4.2. Quitter la zone de remplacement, le banc ou la zone des joueurs.

A. Un remplaçant ou membre du personnel de l'équipe peut, à tout moment, quitter la zone de remplacement ou le banc pour contrôler certaines informations avec la table de marque mais ne doit pas gêner les arbitres de score et de temps dans leurs responsabilités ni entrer sur le terrain.

B. Le capitaine peut quitter la zone des joueurs pour communiquer avec les membres de l'organisation du tournoi.

C. Toute personne en besoin d'assistance médicale peut quitter le terrain pour la recevoir.

i. Les joueurs quittant le terrain pour cette raison ne peuvent y retourner que s'ils sont soignés.

ii. Si nécessaire quelqu'un désigné par le capitaine peut accompagner un coéquipier blessé hors de la zone des joueurs.

iii. Dans le cas de blessures à la tête, l'arbitre principal peut, à sa discrétion, demander à la personne blessée de quitter la zone des joueurs pour recevoir un contrôle médical.

D. Quitter la zone de remplacement ou le banc intentionnellement et illégalement avec l'intention de contourner d'autres règles est appelé contournement illégal.

Pénalité : **Carton bleu** – Contournement illégal

### 1.4.3. Interférences au niveau de la ligne de côté.

Les remplaçants ne doivent pas commettre d'interférences au niveau de la ligne de côté.

A. Il s'agit d'un cas d'interférence au niveau de la ligne de côté si un remplaçant affecte le jeu directement en commettant l'une des actions suivantes :

i. Le remplaçant est intentionnellement et illégalement hors du banc et de la zone de remplacement.

ii. Le remplaçant ne fait pas tous les efforts raisonnables pour éviter le jeu.

Pénalité : **Carton bleu** – Interférence au niveau de la ligne de côté.

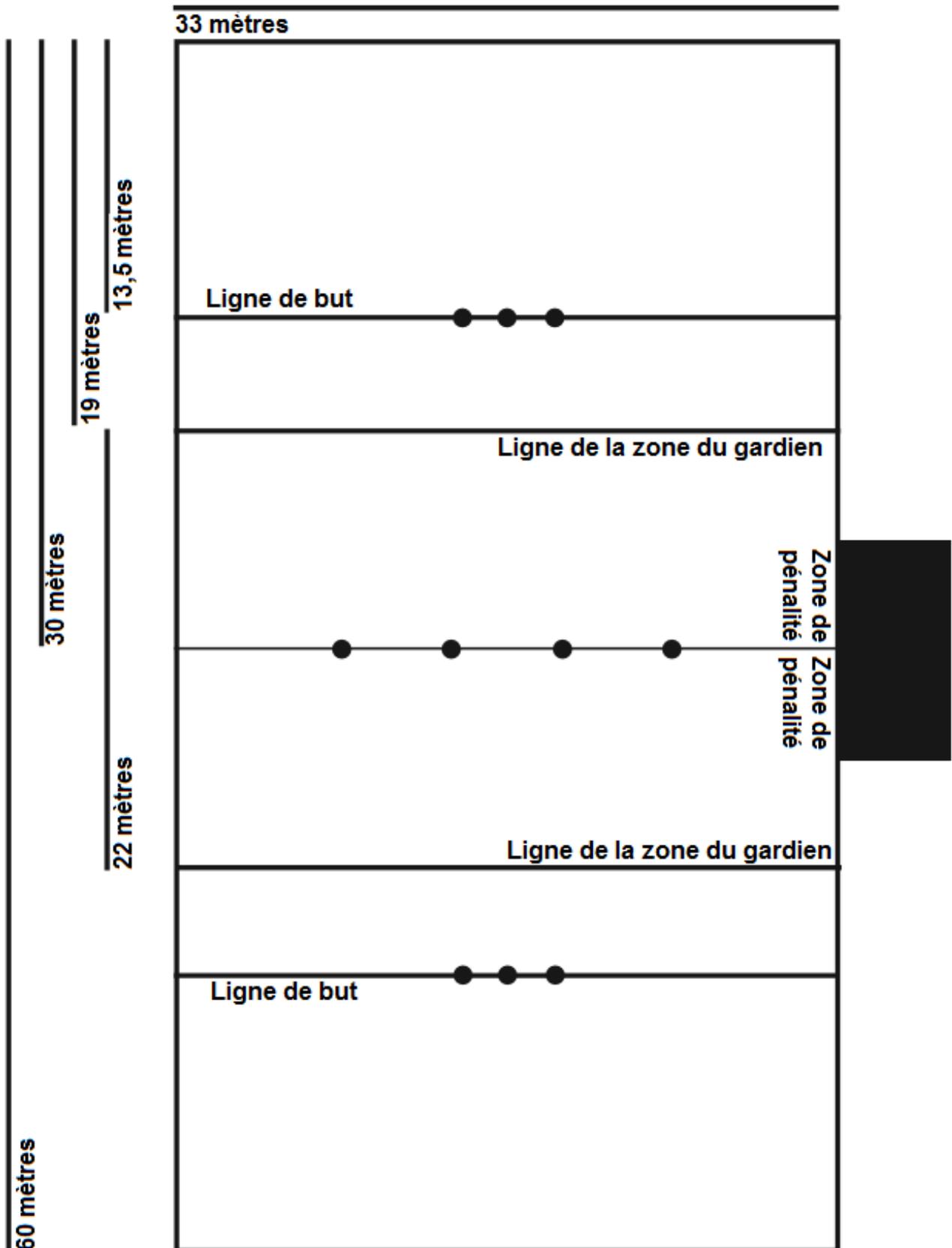
Pénalité : **Carton rouge** – Interférence volontaire au niveau de la ligne de côté.



Photo : Paris Frog

## 2. Equipements et dimensions

### 2.1. Lignes et marquages du terrain



### 2.1.1. Lignes 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 les 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 côté de la table de marque.

### 2.1.2. Ligne centrale

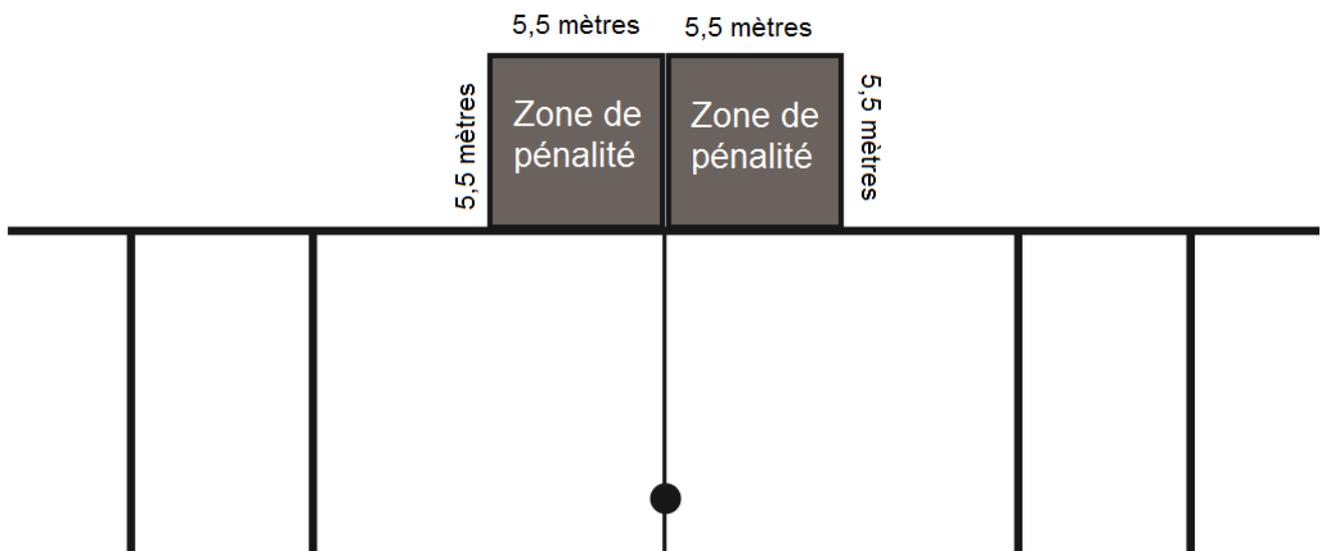
La ligne centrale connecte les milieux des lignes de côté.

### 2.1.3. Lignes de la zone du gardien

Il y a deux lignes de zone du gardien, 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. Les 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. Les zones de pénalité

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

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

### 2.1.6. Positions de balles

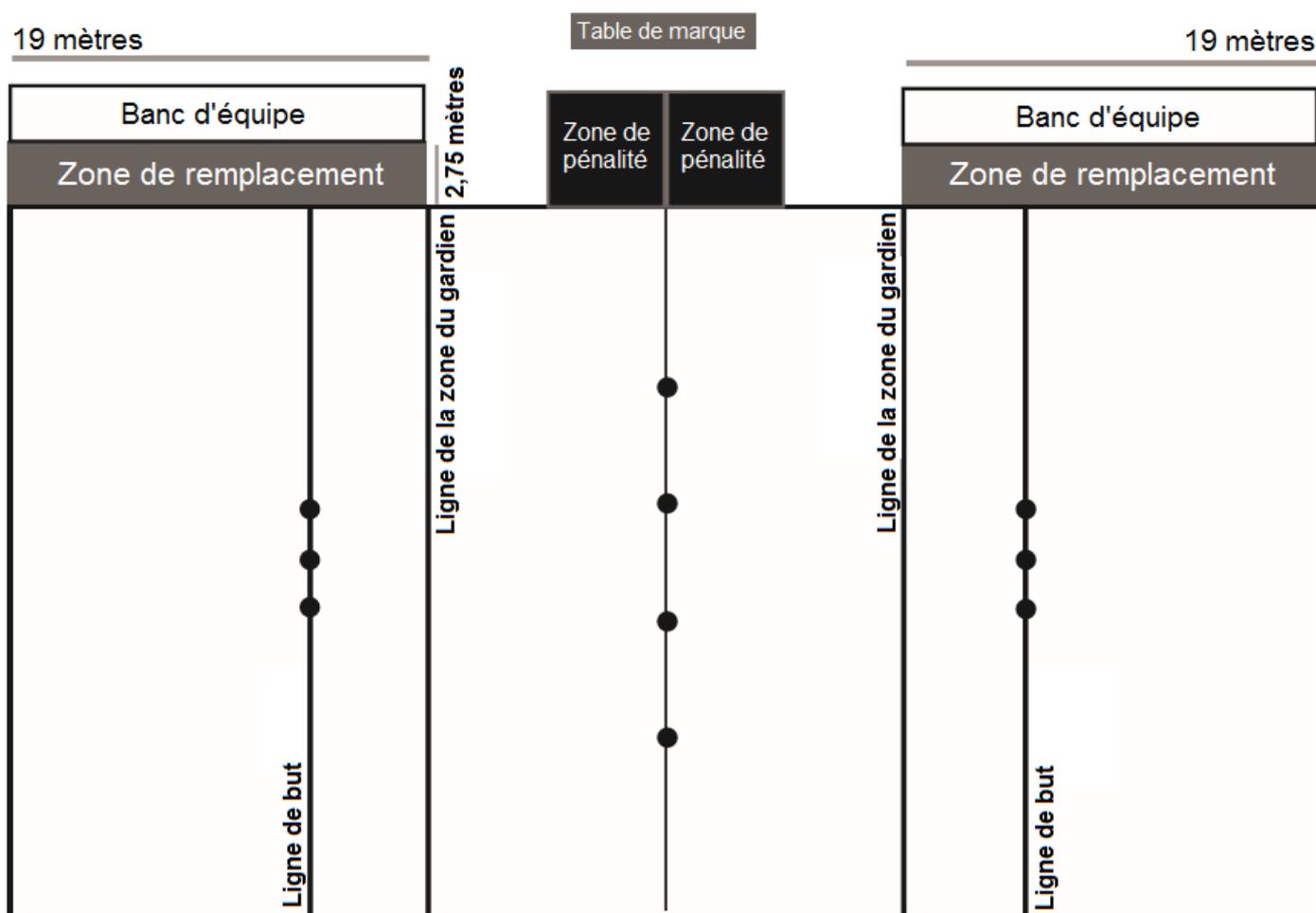
Il y a quatre positions de balles, elles se trouvent sur la ligne centrale.

- A. Les deux premières positions de balles sont à 2,75 mètres de chaque côté du milieu de la ligne centrale.
- B. Les deux autres sont à 8,25 mètres de chaque côté du milieu de la ligne centrale.

### 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 la zone du gardien de cette équipe.

- A. Un côté de la zone de remplacement est la ligne de côté de la table de marque au niveau de la zone du gardien.
- 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 qui se situe derrière la zone de remplacement vis-à-vis du terrain.

### 2.1.9. La zone des joueurs

La zone des joueurs est un rectangle entourant le terrain avec le terrain en son centre.

A. Ce rectangle fait :

i. 44 mètres en largeur et 66 mètres en longueur.

B. La zone des joueurs ne doit comporter aucun obstacle ni être dangereuse pour les joueurs.

i. Aucun élément obstruant lié au tournoi, comme la table de marque, ne doit se trouver dans la zone des joueurs.

C. Durant le jeu, la zone des joueurs est réservée :

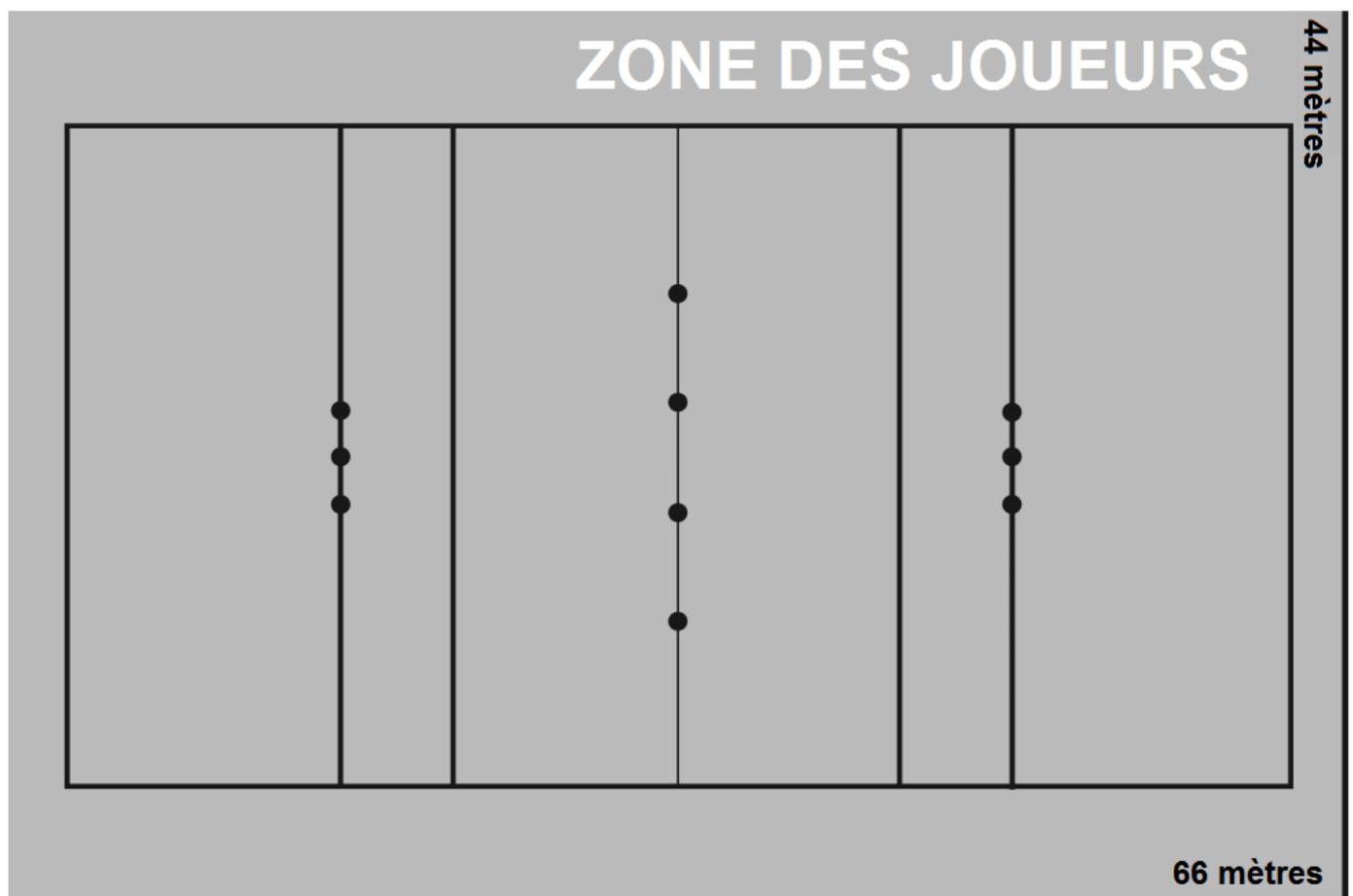
i. Aux joueurs inscrits dans les effectifs des équipes en jeu.

ii. Aux arbitres et au corps arbitral dirigeant le match en jeu.

iii. Aux membres de l'organisation du tournoi qui ont accès à la zone des joueurs.

iv. Aux membres du personnel de l'équipe comme désignés au point 1.1.2. Personnel de l'équipe.

D. Aucun spectateur ne doit se trouver dans la zone des joueurs



### 2.1.10. Le marquage du terrain

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

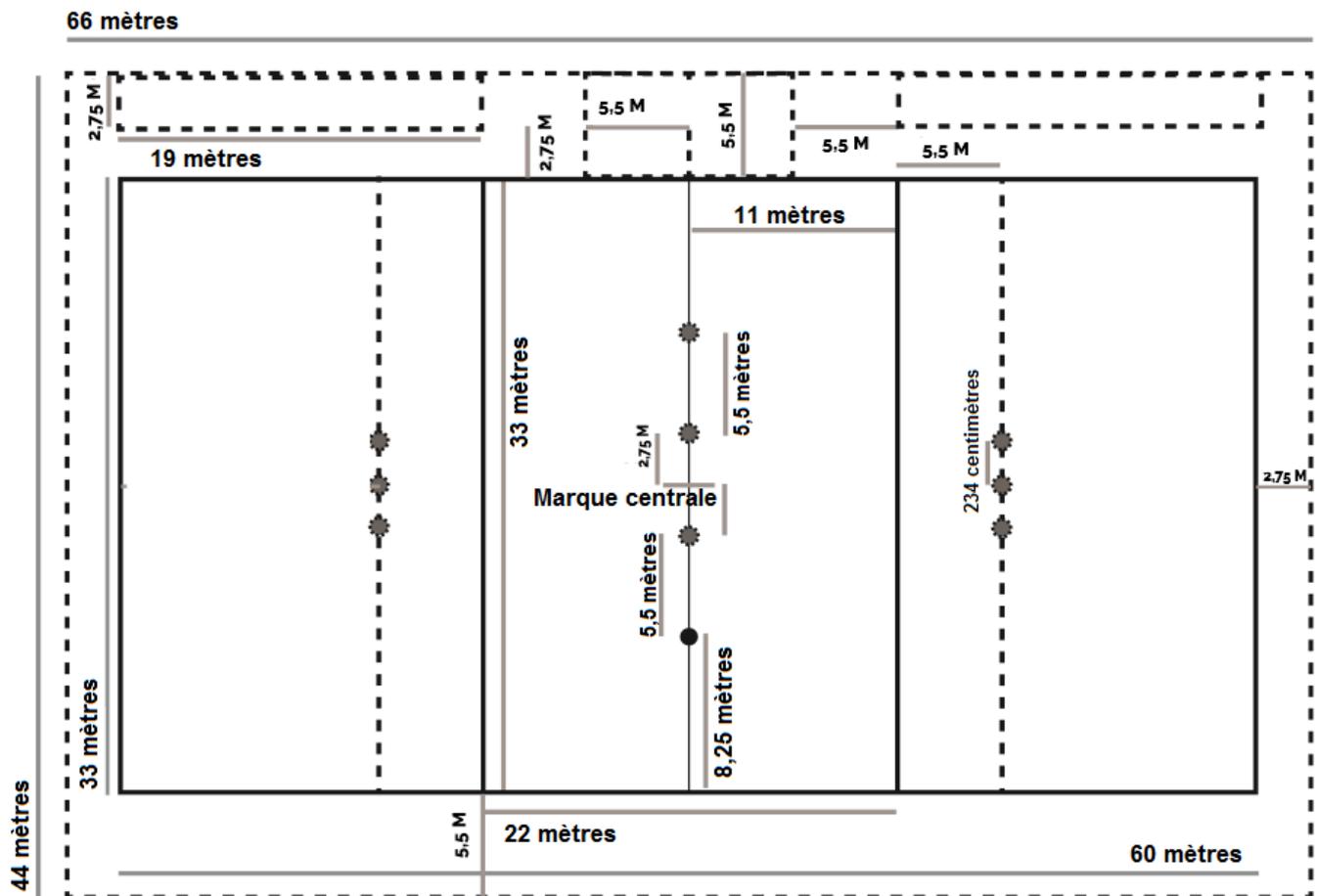
A. Les éléments suivants doivent être marqués impérativement :

- 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 gardien décrites au point 2.1.3.
- iv. La position de la balle la plus éloignée de la table de marque comme décrite au point 2.1.6.

B. Les éléments suivants sont optionnels mais fortement recommandés :

- i. Les lignes de but décrites au point 2.1.4.
- ii. Les zones de pénalités décrites au point 2.1.5.
- iii. Les autres positions de balles décrites au point 2.1.6.
- iv. Les bancs décrits au point 2.1.8.
- v. La zone des joueurs décrite au point 2.1.9.
- vi. Les positions des anneaux décrites au point 2.2.3.

a. Ces marquages ne doivent pas interférer avec la stabilité des anneaux.



## 2.2. Les anneaux

### 2.2.1. Structure des anneaux

- A. Chaque anneau est constitué d'un poteau et d'une boucle circulaire accrochée à son sommet, le cerceau. Ces éléments peuvent être faits d'un quelconque matériau autre que le métal et ne doivent présenter aucun danger pour les joueurs.
- 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. Mises à part certaines attaches en métal, la base ne doit pas être composée de métal dur ou de béton.
- C. Les anneaux doivent tenir par eux-mêmes et résister au jeu.
  - i. Les arbitres doivent interdire des anneaux ou bases qui présenteraient un danger pour les joueurs.

### 2.2.2. L'aspect des anneaux

- A. Chaque série d'anneaux doit avoir des poteaux de trois hauteurs différentes.
  - i. Ces hauteurs doivent être 0.91 mètres, 1,37 mètres et 1.83 mètres.
- B. Un cerceau doit être accroché au sommet de chaque poteau.
  - i. Le diamètre interne de chaque cerceau doit être compris entre 81 et 86 centimètres.
  - ii. L'attache du cerceau au poteau ne doit pas augmenter la hauteur des poteaux, leur faisant dépasser la hauteur réglementaire.

### 2.2.3. Positionnement des anneaux

- A. Trois anneaux sont positionnés sur chaque ligne de but.
  - i. L'anneau de 1.83 mètres de haut doit être placé au centre de la ligne de but.
  - ii. Les deux autres anneaux sont placés sur la ligne de but à 2,34 mètres de l'anneau central.
  - iii. Si l'on regarde une série d'anneaux depuis la ligne centrale, l'anneau de 0,91 mètres doit être à gauche et celui de 1,37 mètre doit être à droite.
- B. Les cerceaux des anneaux doivent être alignés avec la ligne de but.

## 2.3. Les balles de jeu

### 2.3.1. Le souafle

Le souafle doit :

- A. Être un ballon de volleyball.
- B. Sa circonférence doit être comprise entre 65 et 67 centimètres.
- C. Le souafle doit maintenir sa forme sphérique et ne doit pas être totalement gonflé ni trop dégonflé au point qu'un joueur moyen puisse 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.
- B. Leur circonférence est de 68 centimètres et leur diamètre de 22 centimètres.
- C. Les cognards doivent maintenir leur forme sphérique et ne doivent pas être totalement gonflés ni trop dégonflés au point qu'un joueur puisse agripper un pli du revêtement avec une seule main.

### 2.3.3. Le vif d'or

Le vif d'or doit :

- A. Être une balle de tennis standard retenue 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 attachement 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 attrapeurs décrochent la chaussette.

### 2.3.4. Balles devenant défectueuses durant le jeu

Si une balle devient défectueuse durant le jeu, l'arbitre principal doit arrêter le jeu pour remplacer la balle. Les conditions suivantes doivent être observées.

- A. L'arbitre principal doit stopper le jeu immédiatement quand une balle devient défectueuse.
- B. Si une balle était dans les airs quand elle est devenue défectueuse, la balle remplacée ou réparée est redonnée au joueur qui en avait la dernière possession exception faite du souafle après un but valide.

i. Si ce joueur est hors-jeu ou est descendu de son balai avant que le jeu soit arrêté, alors la balle est donnée au joueur éligible de son équipe le plus proche du joueur hors-jeu.

a. S'il n'y a pas de joueur éligible, alors la balle doit être laissée à l'endroit où le joueur se trouve.

C. Aucun but ou mise en hors-jeu ne peut intervenir avec une balle qu'un membre du corps arbitral reconnaît comme défectueuse avant le but ou la mise en hors-jeu.

D. Si un cognard devient défectueux en touchant un joueur, la mise en hors-jeu compte et le cognard est considéré comme mort.

i. Si le cognard devient défectueux dans l'action d'être attrapé par un batteur 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 (ex : la chaussette se déchire en deux), la capture compte si l'attrapeur 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. Règlementations des balais

Tous les joueurs en jeu doivent avoir un balai. Celui-ci :

A. Doit être un bâton rigide fait de plastique.

i. Sa longueur doit être comprise entre 81 et 107 centimètres.

B. Ne doit pas présenter d'éclats ou de pointes.

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 joueur.

### 2.4.2. Balai cassé

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

A. Il est illégal de commencer une nouvelle action de jeu en ayant conscience d'avoir un balai cassé.

Pénalité : **Carton rouge** – Commencer une nouvelle action de jeu en ayant conscience d'avoir un balai cassé.

### 2.4.3. Fournir les balais

Le directeur du tournoi 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 du tournoi.

## 2.5. L'équipement des joueurs

### 2.5.1. Sécurité

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

A. Les joueurs 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.

Pénalité : **Carton bleu** – Jouer avec des ongles longs ou coupants

### 2.5.2. Equipement obligatoire

En jeu, les joueurs doivent porter les différents équipements suivants :

A. Un bandeau de couleur, qui doit être porté sur le front, distinguant le poste du joueur.

B. Un T-shirt ou maillot.

i. Les maillots d'une équipe doivent être clairement identifiables, d'une même base de couleur, et différenciables de ceux 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 primaire du bas ne doit pas être jaune ou or.

ii. Une forme de sous-vêtement doit être portée sous le bas.

D. Des chaussures ou crampons

i. Les crampons ne doivent pas être pointus ou coupants.

ii. Les crampons ne doivent pas être faits complètement de 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.

Pénalité : **Carton bleu** : Jouer sans un des équipements obligatoires

Pénalité : **Carton bleu** : Volontairement enlever un des équipements obligatoires alors qu'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 joueur ne fasse aucun doute.

B. Le bandeau doit être visible à une distance raisonnable et doit être identifiable au travers des cheveux du joueur ou d'un autre équipement.

C. Les couvre-chefs ne peuvent pas être utilisés comme 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 joueur est considéré comme un bandeau.

a. Dans ce cas, aucun autre bandeau de poste ne doit être porté par-dessus.

D. Si le bandeau d'un joueur tombe durant le jeu le joueur peut continuer à jouer sans, mais doit replacer son bandeau quand l'une des situations suivantes intervient :

i. Le joueur est mis hors-jeu.

ii. Il y a un arrêt de jeu.

iii. Un but est marqué.

a. Les attrapeurs et batteurs n'ont pas à replacer leur bandeau quand un but est marqué.

E. Si un membre du corps arbitral juge que le bandeau d'un joueur n'est pas acceptable, le joueur doit immédiatement corriger le problème.

i. Si cela ne peut pas s'effectuer immédiatement sur le terrain, la procédure d'infraction accidentelle à l'équipement doit être appliquée. (Voir point 2.5.7. Infraction accidentelle à l'équipement).

Pénalité : **Retour aux anneaux** – Illégalement négliger de replacer son bandeau perdu.

#### 2.5.4. Numéros de maillot

Chaque joueur 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 2 chiffres, y compris les 0 précédant le nombre.
- B. Deux joueurs de la même équipe ne peuvent porter le même numéro.
  - i. Les zéros initiaux sont ignorés pour déterminer le numéro.
  - ii. Si une équipe est pénalisée pour avoir deux joueurs portant le même numéro, le capitaine doit désigner l'un des joueurs qui doit changer de numéro.
    - a. Le joueur ainsi désigné 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 joueur devient illisible durant le jeu
  - i. Le jeu n'est pas arrêté.
  - ii. L'arbitre informe le joueur que son numéro n'est plus lisible.
  - iii. Le joueur doit rendre son numéro de nouveau lisible la prochaine fois qu'il est remplacé ou durant le prochain arrêt de jeu, selon laquelle des deux situations se présente en première.
    - a. S'il y a un arrêt de jeu et que le numéro ne peut pas être rendu lisible rapidement, le joueur doit être remplacé pendant l'arrêt de jeu.
    - b. Si le problème ne peut être réglé qu'en donnant un nouveau numéro au joueur, l'arbitre de score doit être informé du changement de numéro.
- D. Aucun joueur ne peut entrer en jeu sans un numéro légal et reconnaissable au dos.

Pénalité **Carton bleu** – Entrer en jeu sans un numéro légal et reconnaissable au dos.

Pénalité **Carton bleu pour le capitaine** – Avoir deux joueurs portant le même numéro dans la zone des joueurs.

#### 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 joueur 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'aine sont autorisées.

D. Les lunettes. Les joueurs peuvent porter des lunettes telles que des lunettes de protection.

- 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 exposé.

- ii. Les lunettes faites à base de métal comme les 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. Équipement additionnel sur les bras. Aucun autre équipement que des manches, des gants ou des orthèses sont autorisés à être portés sur les avant-bras.

G. 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 le tournoi est dépendant.

H. Tout équipement additionnel doit être approuvé par l'arbitre principal 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.

Pénalité **Carton bleu** – Utiliser un équipement additionnel illégal durant le jeu.

### 2.5.6. Approuver un équipement additionnel.

Tout matelassage, orthèse ou équipement spécial doit être présenté à l'arbitre principal 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.

Pénalité **Carton rouge** – Utiliser durant le jeu un équipement interdit par un membre du corps arbitral.

### 2.5.7. Infraction accidentelle à l'équipement

Dans le cas où l'équipement d'un joueur, 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 joueurs.

B. Le joueur concerné doit quitter le terrain et être remplacé par un remplaçant.

i. Les joueurs ne quittent pas le terrain pour remplacer un balai cassé.

C. Un joueur à qui il a été demandé de quitter le terrain pour corriger un équipement ne doit pas rentrer 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 doit arrêter le jeu jusqu'à ce que l'équipement de remplacement soit fourni.

D. Si le joueur ne quitte pas le terrain une fois informé de l'infraction ou s'il rentre sur le terrain sans avoir corrigé l'infraction, le joueur est sujet à une pénalité pour ne pas respecter une indication d'un arbitre.

Pénalité **Carton jaune** – Ne pas respecter une indication d'un membre du corps arbitral.

### 2.5.8. Restrictions d'équipement liées aux infrastructures.

Le directeur d'un tournoi peut interdire un équipement non-obligatoire pour se conformer aux nécessités des infrastructures.

Pénalité **Carton rouge** – Utiliser un équipement spécialement interdit par le directeur du tournoi.

### 2.5.9. Altérer un équipement intentionnellement.

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

Pénalité **Carton rouge** – Altérer illégalement un équipement.

### 2.5.10. Équipement interdit

Les équipements suivants ne doivent jamais être portés par les joueurs durant le jeu.

A. Dispositifs d'enregistrement audio ou vidéo.

B. Bijoux de n'importe quel type.

i. Les "piercing retainers" en plastique flexible qui sont collés à la peau sont autorisés.

ii. dans le cas de piercing larges, les retenues peuvent être en plastique plus dur mais doivent coller à la peau.

C. Toute substance collante qui pourrait laisser des résidus sur les balles.

Pénalité **Carton rouge** – Porter un équipement interdit.



Photo : Romain Demaegdt

## 3. Les procédures de jeu

### 3.1. Procédures préliminaires

#### 3.1.1. La réunion d'avant-match

Avant chaque match, l'arbitre rassemble les représentants des deux équipes pour rappeler les règles générales.

A. Chaque équipe doit désigner un joueur pour servir en tant que capitaine pour représenter l'équipe durant le match.

i. Le capitaine doit assister à la réunion d'avant-match.

ii. D'autres représentants de l'équipe peuvent y assister s'ils le souhaitent.

B. Durant cette réunion, l'arbitre principal doit discuter des sujets suivants avec les représentants des équipes.

i. Les règles spécifiques au terrain en présence.

ii. L'identité du porteur du vif d'or.

iii. Des joueurs dont le corps arbitral doivent être avertis du genre au regard de la règle du genre.

iv. Toute autre question provenant des représentants des équipes liée au match.

#### 3.1.2. Le pile ou face

Les équipes peuvent demander un pile ou face pour choisir quelle équipe attaquera quelle série d'anneaux.

A. Si l'une des équipes demande un pile ou face, l'autre équipe et l'arbitre doivent accepter.

B. Le capitaine de l'équipe qui a voyagé depuis le plus loin choisit pile ou face quand la pièce est dans les airs.

C. L'équipe qui gagne le pile ou face choisit la série d'anneaux qu'elle va attaquer pour la durée du temps réglementaire.

### 3.2. Débuter le match

#### 3.2.1. La procédure « Brooms Up »

Pour commencer le match :

A. Les joueurs débutant le match pour chaque équipe doivent s'aligner sur le terrain.

- i. Chaque équipe doit commencer le match avec 3 poursuiveurs, 2 batteurs et 1 gardien.
- ii. Les joueurs peuvent se positionner comme ils le souhaitent dans leur zone du gardien.
- iii. Les joueurs peuvent changer d'endroit ou de couleur de bandeau jusqu'au moment où l'arbitre a indiqué « Brooms down ».
- iv. Un joueur qui reçoit un carton avant le début du match (ou son remplaçant dans le cas d'un carton rouge) doit commencer le match dans la zone de pénalité.

B. Le souafle et les cognards doivent se situer dans les positions appropriées (voir 2.1.6. Positions de balles).

- i. Le souafle doit être placé sur l'une des deux positions de balle les plus proches du point central du terrain.
- ii. Une balle qui bouge doit être remise à sa place avant que l'arbitre ne lance « Brooms up ».

C. L'arbitre principal s'assure que les deux équipes, les arbitres assistants et tout le reste du corps arbitral sont prêts.

D. L'arbitre principal indique clairement et fortement « Brooms down ».

E. Une fois que « Brooms down » a été indiqué :

- i. Les joueurs ne doivent pas changer de position sur le terrain ou de bandeau.
- ii. Aucune partie du corps des joueurs ne doit toucher le sol au-delà de la ligne de leur zone du gardien.
  - a. Le balai du joueur peut toucher le sol au-delà de la ligne de la zone du gardien.
- iii. Chaque joueur doit avoir un balai en main.
  - a. Le balai doit rester à plat sur le sol jusqu'à ce que « Brooms Up » soit énoncé.

F. L'arbitre principal indique clairement et fortement « Ready » ou « Prêts »

- i. Les joueurs peuvent prendre une position de départ quand « ready » ou « prêt » est indiqué, cependant, le balai doit rester à plat sur le sol.

G. Quelques secondes après avoir indiqué « Ready » ou « Prêts », l'arbitre principal énonce clairement et fortement « Brooms Up ».

- i. Au son du B de « Brooms Up », tous les joueurs doivent immédiatement monter sur leur balai et commencer à jouer.
- ii. En cas de manque de clarté sur le « Brooms Up », l'arbitre principal indique aux joueurs de se replacer et fait observer de nouveau toute la procédure.
- iii. Dans le cas d'une faute précédant le « Brooms Up », l'arbitre principal administre la pénalité, indique aux joueurs de se replacer et fait observer de nouveau toute la procédure.

H. Un joueur commet un faux départ si :

- i. Le balai du joueur n'était déjà plus à plat sur le sol quand « Brooms Up » est énoncé.
- ii. Une partie du corps du joueur touche le sol au-delà de la zone du gardien avant que « Brooms Up » ne soit énoncé.

Pénalité : **Carton bleu** – changer de bandeau après l'indication « Brooms down ».

Pénalité : **Carton bleu** – Changer de position derrière la ligne de la zone du gardien après l'indication « Brooms down ».

Pénalité : **Carton bleu** – Faux départ.

### 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. L'arbitre de temps arrête le temps de jeu et tous les autres chronomètres.
- C. Tous les joueurs en jeu doivent s'arrêter, laisser tomber leur balai et s'arrêter à l'endroit où ils se trouvent.
  - i. Les joueurs gardent les balles qu'ils possèdent au coup de sifflet sauf dans le cas d'un changement de possession de balle.
    - a. Les joueurs ne doivent pas prendre possession d'une balle ni déplacer de balle durant un arrêt de jeu.
  - ii. Les joueurs arrêtés en position illégale sont retournés immédiatement à une position légale.
  - iii. Un joueur s'étant involontairement et significativement déplacé après les coups de sifflet est retourné à sa position au moment où les coups de sifflets ont été donnés.

Pénalité : **Carton jaune** – Se déplacer intentionnellement et illégalement à un arrêt de jeu.

Pénalité : **Carton jaune** – Se déplacer intentionnellement et illégalement ou prendre possession d'une balle à un arrêt de jeu.

#### 3.3.2. Procédure d'arrêt de jeu

Quand le jeu est arrêté :

- A. L'arbitre principal consulte le reste du corps arbitral si nécessaire.
- B. L'arbitre principal administre les fautes et communique le type de faute aux joueurs, arbitre de score et spectateurs.

- i. Un joueur recevant du temps de pénalité est envoyé dans la zone de pénalité.
  - ii. Un joueur expulsé doit quitter la zone des joueurs.
- C. Si un changement de possession intervient, la procédure appropriée doit être respectée avant que le jeu ne reprenne.
- D. Une balle projetée et n'ayant rien touché (y compris joueurs, équipement et le sol) avant l'arrêt du jeu est retournée au joueur l'ayant projetée.
- i. Cette règle ne prend pas effet si la balle est changée de possession.
  - ii. Si le joueur ayant projeté la balle n'est plus éligible, la balle ne doit pas être déplacée suivant cette règle.
- E. Une balle ayant quitté les limites du terrain après l'arrêt de jeu est placée à deux mètres à l'intérieur du terrain au niveau de son point de sortie.
- i. La balle est sur le terrain et ne doit pas être rapportée dans les limites par aucune des équipes.
  - ii. 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 joueurs blessés et les équipements défectueux sont résolus.
- H. Si le souaffle doit être mort au moment de la reprise du jeu, il est alors donné au gardien précédemment défendant.

### 3.3.3. Reprendre le jeu.

Pour reprendre le jeu :

- A. L'arbitre principal indique aux joueurs que le jeu est sur le point de reprendre par l'indication « Remount » ou « Remontez ».
- i. Les joueurs doivent remonter sur leur balai à l'endroit où le balai fut laissé à l'arrêt du jeu.
  - ii. Les joueurs doivent être debout quand l'arbitre indique « Remount » ou « Remontez ».
    - a. Si deux joueurs ou plus étaient au sol et tenaient une même balle au moment où le jeu fut arrêté, ils doivent tout de même être debout. Une fois debout ils peuvent de nouveau tenir cette balle pas forcément de la manière dont ils la tenaient au moment de l'arrêt du jeu.
  - iii. Les joueurs doivent se préparer à repartir mais ne doivent pas commettre de faux départ.
    - a. Il s'agit d'un faux départ si un joueur fait l'une des actions suivantes avant le coup de sifflet indiquant la reprise du jeu.
      1. Commencer un mouvement de lancer.
      2. Commencer un nouveau contact.

3. Commencer à bouger de sa position.
  4. Tenter de jouer sur une balle qu'il n'est pas le seul à posséder.
- b. S'il y a un faux départ, le jeu reste arrêté et tout joueur s'étant déplacé est renvoyé à sa position précédente.
  - c. Le premier faux départ à la reprise d'un arrêt de jeu entraîne un avertissement pour tous les joueurs sur le terrain.
    1. Tout faux départ postérieur à l'avertissement résulte en une pénalité.
- B. L'arbitre principal donne un coup de sifflet court. A ce coup de sifflet :
- i. Le jeu reprend.
  - ii. L'arbitre de temps fait repartir le temps de jeu et tout autre temps qu'il aurait arrêté.

Pénalité : **Retour aux anneaux** – Deuxième faux départ à un arrêt de jeu.

### 3.3.4. Temps morts

- A. Il y a deux manières de demander un temps mort.
- i. Le capitaine peut demander un temps mort pendant un arrêt de jeu à n'importe quel moment du temps réglementaire.
  - ii. Le capitaine ou le gardien peuvent demander un temps mort quand le gardien a la possession du souaffle dans sa zone du gardien et est immunisé aux cognards.
    - a. Cette forme de temps-mort ne peut être demandée que pendant les 17 premières minutes de jeu.
      1. L'arbitre de temps doit annoncer clairement la 17<sup>ème</sup> minute de temps de jeu.
  - iii. Le temps mort ne sera pas accordé si aucune de ces deux conditions n'est respectée.
  - iv. Chaque équipe ne peut demander qu'un temps mort pendant un 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.
- B. Quand un temps mort est demandé légalement :
- i. Si le jeu n'est pas arrêté, l'arbitre principal doit arrêter le jeu.
    - a. L'arbitre principal peut retarder légèrement l'arrêt du jeu pour permettre à une action du jeu des batteurs de se terminer.
  - ii. L'arbitre principal 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 donne un long coup de sifflet après 45 secondes de temps mort.  
v. A la fin du temps mort, l'arbitre principal fait reprendre le jeu selon la procédure de reprise du jeu (voir point 3.3.3.).

a. Si un joueur n'est pas remonté sur son balai au coup de sifflet, il est considéré comme descendu de son balai et donc hors-jeu.

Pénalité : **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 son « B » de l'indication « 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 attrapeurs.

Le temps sans attrapeurs est les 18 premières minutes de jeu du temps réglementaire et les 30 premières secondes de la prolongation. Durant ce temps, le vif d'or ne peut être capturé.

A. Les temps sans attrapeurs doivent être mesurés en temps de jeu.

B. Durant les temps sans attrapeurs il n'y a pas d'attrapeurs en jeu.

C. Un attrapeur de chaque équipe doit se signaler à la table de marque avant la 17<sup>ème</sup> minute de jeu durant le temps réglementaire.

i. Les attrapeurs sont considérés comme remplaçants durant le temps sans attrapeurs et ne peuvent pas entrer sur le terrain avant d'être relâchés par l'arbitre de temps.

ii. Il n'y a pas de pénalité en cas d'absence d'attrapeur à la table de marque avant la 17<sup>ème</sup> minute de jeu. Cependant, le premier attrapeur de chaque équipe, pendant le temps réglementaire ou les prolongations, doit s'être signalé au chronométrateur et être relâché depuis la zone de pénalité.

a. Un joueur entrant sur le terrain en tant qu'attrapeur avant d'avoir été relâché par l'arbitre de temps a commis un faux départ d'attrapeur et reçoit du temps de pénalité en temps qu'attrapeur.

D. Le vif d'or doit entrer sur le terrain entre la 17<sup>ème</sup> et la 18<sup>ème</sup> minute de jeu.

E. A la fin du temps sans attrapeurs, l'arbitre de temps relâche les attrapeurs dans le jeu depuis leur zone de pénalité respective.

Pénalité : **Carton bleu** – Faux départ d'attrapeur.

## 3.5. Périodes de jeu

### 3.5.1. Terminer une période.

- A. Le temps réglementaire se termine à la première capture légale du vif d'or de la période.
- B. La prolongation se termine soit lorsqu'une capture légale du vif d'or intervient, soit à la fin du temps de prolongation, selon lequel des deux événements arrive en premier.
- C. La mort subite se termine dès qu'une équipe marque des points.
- D. L'arbitre principal ou l'arbitre de vif d'or, selon le type de fin de période, arrête le jeu en donnant plusieurs coups de sifflet courts par paire.
  - i. Après avoir confirmé avec tout le corps arbitral qu'il n'y a plus de problèmes restant ou de pénalités à administrer durant la période, et après avoir confirmé que la période est terminée, l'arbitre principal donne trois longs coups de sifflet pour indiquer la fin de la période.
    - a. Si le score n'est pas égal à la fin d'une période, le match prend fin et l'équipe avec le plus de points gagne le match.
    - b. Si le score est égal, le jeu passe à la période suivante.

### 3.5.2. Passer aux périodes suivantes.

- A. Si le score est égal à la fin du temps réglementaire, le jeu passe à la prolongation.
- B. Si le score est égal à la fin de la prolongation, le jeu passe à la mort subite.
- C. Un joueur à qui il reste du temps de pénalité doit effectuer ce temps au début de la période suivante.
- D. Si la période précédente s'est terminée par une capture du vif d'or, la capture compte comme un but dans le cadre de la libération des joueurs de la zone de pénalité.

### 3.5.3. La prolongation

La procédure suivante est observée pour la première période de prolongation :

- A. Les deux équipes changent de côté du terrain.
- B. Les arbitres remettent le terrain en place.
- C. L'arbitre principal accorde aux équipes environ 3 minutes de temps de repos entre le temps réglementaire et la prolongation.
- D. L'arbitre principal fait débiter le jeu en suivant la procédure « Brooms Up » (Voir point 3.2.1.).
- E. Le porteur du vif d'or doit entrer sur le terrain avant la 30<sup>ème</sup> seconde de jeu.

F. Un temps sans attrapeurs de 30 secondes est respecté avant que les attrapeurs puissent tenter de capturer le vif d'or.

i. Avant le « Brooms Up » de la prolongation, les attrapeurs doivent se signaler à l'arbitre de temps pour être relâchés de la zone de pénalité au terme des 30 secondes de temps sans attrapeurs.

ii. S'il reste du temps de pénalité à un attrapeur, celui-ci commencera à s'écouler au terme du temps sans attrapeurs.

a. L'attrapeur reste dans la zone de pénalité et est inéligible pour jouer à un autre poste durant le temps sans attrapeurs.

b. Les buts durant le temps sans attrapeurs ne libèrent pas l'attrapeur.

G. La prolongation dure 5 minutes de temps de jeu ou jusqu'à une capture légale du vif d'or.

H. Le rôle de l'arbitre de temps durant la prolongation :

i. L'arbitre de temps doit annoncer le temps restant après chaque minute complète en prolongation.

ii. L'arbitre de temps doit annoncer 30 secondes et 15 secondes restantes.

iii. L'arbitre de temps doit compter à rebours à partir de 10 secondes restantes.

iv. Si l'arbitre principal donne un avantage ou une pénalité reportée, l'arbitre de temps doit arrêter le temps de prolongation dès l'instant où le bras de l'arbitre principal est levé ou le moment où le marqueur d'avantage est jeté. Le temps de prolongation reste arrêté jusqu'à ce que la faute soit résolue.

### **3.5.4. Mort subite**

La procédure suivante est observée pour la deuxième période de prolongation appelée mort subite :

A. Les équipes ne changent pas de côté de terrain.

B. Les arbitres remettent le terrain en place et indiquent aux joueurs de se replacer.

C. L'arbitre principal fait débiter le jeu en suivant la procédure « Brooms Up » (voir 3.2.1.).

D. Le vif d'or doit se trouver sur la ligne du milieu de terrain à l'indication « Brooms up ».

E. Il n'y a pas de temps sans attrapeurs pour la mort subite. Les attrapeurs commencent la mort subite derrière leur ligne de zone du gardien.

F. La mort subite dure jusqu'à ce qu'un but soit marqué ou jusqu'à une capture du vif d'or.

## **3.6. Forfaits**

### **3.6.1. Déclarer forfait**

A. L'arbitre principal déclare un match forfait si :

i. Le 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 directeur du tournoi.

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 du tournoi.

C. Dans le cas d'un forfait :

i. Le match est immédiatement terminé et l'équipe déclarée forfait est l'équipe perdante.

ii. Tous les joueurs doivent quitter le terrain.

## 3.7. Matchs suspendus.

### 3.7.1. Déclarer un match suspendu.

A. L'arbitre principal ou le directeur du tournoi peut déclarer un match suspendu en raison d'inquiétudes liées à la météo, la sécurité des joueurs, de comportements extrêmes ou inappropriés ou en raison d'une interférence extérieure.

B. Lorsque le match est suspendu, le temps, score et la possession des balles sont notés.

C. Les matchs suspendus doivent être repris le plus tôt possible une fois qu'il est possible et sûr pour les joueurs de le faire.

### 3.7.2. Reprendre un match suspendu.

A. Si un membre du corps arbitral n'est plus disponible le directeur du tournoi ou l'arbitre principal doit le faire remplacer.

B. Les joueurs en jeu au moment de l'interruption du match doivent prendre position derrière leur ligne de zone du gardien.

i. Si, durant la suspension du match, un joueur est devenu indisponible pour une raison quelconque, un autre joueur de l'effectif de l'équipe peut le remplacer.

C. Les balles doivent être données aux joueurs les possédant au moment de la suspension du jeu.

i. Les balles n'étant possédées par aucun joueur doivent être placées sur une des positions de balles sur la ligne centrale en utilisant les positions centrales en premier.

a. Si le souafle n'était pas possédé, il doit aller sur une des positions centrales.

D. Si la suspension du match s'est passée après l'entrée en jeu des attrapeurs, le vif d'or doit entrer dans la zone des joueurs avant que le match ne reprenne et les attrapeurs doivent se positionner derrière leur ligne de zone du gardien.

i. Tous les handicaps au vif d'or en vigueur au moment de la suspension du match restent en vigueur.

E. L'arbitre principal indique clairement et fortement « Brooms down ».

F. Tous les joueurs doivent être immobiles avec leur balai à plat sur le sol comme dans la procédure « Brooms Up » (voir 3.2.1.).

G. L'arbitre principal indique clairement et fortement « Ready » ou « Prêts ».

H. L'arbitre principal indique clairement et fortement « Brooms Up ».

i. Au son « B » de « Brooms Up », les joueurs peuvent recommencer à jouer.

### 3.7.3. Matches abandonnés

A. Si un match suspendu ne peut être repris durant l'événement au sein duquel il est tenu, le directeur du tournoi déclare ce match abandonné.

B. Si les capitaines des deux équipes et le directeur du tournoi décident mutuellement de ne pas reprendre un match suspendu, alors le directeur du tournoi déclare ce match abandonné.

i. Si un ou les deux capitaines refusent de reprendre un match suspendu sans l'accord de l'autre équipe ou du directeur du tournoi, l'équipe(s) est (sont) déclarée(s) forfait.



Photo : Claire Purslow Quidditch Photography

## 4. Marquer

### 4.1. Marquer un but

#### 4.1.1. But valide

10 points sont marqués par une équipe quand le souafle passe entièrement au travers de l'un des anneaux des adversaires, peu importe qui l'a projeté, et que le but est confirmé valide.

A. Tous les critères suivants doivent être vérifiés pour qu'un but soit valide :

i. Le souafle doit être passé entièrement au travers de l'anneau.

a. Les buts peuvent être marqués depuis n'importe quel côté de l'anneau.

ii. Le souafle n'était pas mort.

iii. Le souafle pouvait marquer des buts.

iv. Le but n'est pas intervenu entre une faute résultant en un carton pour un membre de l'équipe qui a marqué et le moment où le carton est donné.

v. Le but n'est pas intervenu entre une faute résultant en un changement de possession et le changement de possession en question.

vi. Le joueur marquant n'a pas commis de faute résultant en un retour aux anneaux ou un carton avant de recevoir le souafle ou possédant le souafle.

vii. L'anneau 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 doit confirmer la validité du but par un coup de sifflet et en levant les deux bras.

D. Tout but valide mais réalisé après une capture légale du vif d'or ne doit pas être accordé.

#### 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 légalement passé à travers l'anneau si l'une des situations suivantes se présente :

i. Un joueur défendant, autre que le gardien, touche le souafle avec une partie de leur corps ou équipement au travers d'un anneau depuis le côté de l'anneau d'où le souafle sortirait.

ii. Un joueur défendant, autre que le gardien, 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 positionnée de l'autre côté de l'anneau que celui où le souafle entre et que cette partie du corps n'est pas étendue au travers de l'anneau.

B. Un batteur ou un attrapeur qui commet volontairement une protection illégale des buts a commis une interposition intentionnelle de protection des buts.

Pénalité : **Carton rouge** - Protection illégale des buts intentionnelle.

## 4.2. Reprendre le jeu après un but

### 4.2.1. Le souafle mort

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

A. N'importe quel joueur de l'équipe qui vient de recevoir le but peut passer le souafle mort à son gardien qui se trouve dans sa zone de gardien.

i. Les remplaçants de cette équipe peuvent passer le souafle mort à leur gardien s'ils n'ont pas à quitter la zone de remplacement ou le banc ce faisant.

B. Les joueurs de l'équipe qui vient de marquer le but ne doivent pas ramasser ou interagir d'une quelconque manière avec le souafle mort sauf s'ils le redonnent au gardien 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 joueurs ne doivent pas être pénalisés pour jouer comme si le souafle était vivant jusqu'à ce que le but soit confirmé.

i. Cela ne s'applique pas si le joueur agit avec l'intention d'affecter la reprise du jeu du souafle.

D. Le gardien qui vient de recevoir un but peut demander à un arbitre de lui donner le souafle.

E. Si une pénalité change la possession du souafle mort et la donne à l'équipe qui vient de marquer, le souafle devient vivant à la reprise après le changement de possession.

Pénalité : **Carton bleu** – Interagir illégalement avec un souafle mort

### 4.2.2. Reprise par le gardien.

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

A. Si un autre joueur possède le souafle mort avant le gardien, le gardien doit le posséder dans sa zone du gardien pour le rendre vivant.

B. L'arbitre principal donne un coup de sifflet quand le jeu du souafle redémarre par sa possession par le gardien.

## 4.3. Anneaux cassés ou tombés.

### 4.3.1. Marquer au travers d'un anneau disloqué.

Aucun joueur ne peut 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, le but est tout de même valide.
  - i. Un anneau tombant est considéré comme disloqué quand le cerceau touche le sol ou quand l'anneau se stabilise dans une position non-verticale temporairement, cela inclut la situation où l'anneau repose sur un joueur.
- 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 d'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 joueurs.
  - 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 peut attendre un temps de jeu plus calme pour arrêter le jeu.
  - iii. Les trois anneaux d'une même équipe sont disloqués.
- B. Tout anneau disloqué doit être remis à sa position au premier arrêt de jeu.
- C. Si le jeu n'est pas arrêté, l'anneau doit être remis en position quand le jeu n'est plus proche de l'anneau.
- D. Le joueur possédant le souafle peut demander que le jeu soit arrêté pour remettre en position un des anneaux disloqués que l'équipe adverse défend. Il ne peut faire cette demande que s'il est dans sa propre moitié de terrain et qu'aucun adversaire n'est au contact avec lui.

### 4.3.3. Anneaux disloqués, tournants et remise en place des anneaux.

- A. Les joueurs ne doivent pas remettre en place les anneaux de leur adversaire alors que leur équipe a la possession du souafle.
- B. Les joueurs ne doivent pas disloquer d'anneau imprudemment (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 joueur de souafle attaquant disloque un anneau en luttant contre un défenseur pour marquer un but.
    - c. Un joueur disloque un anneau en conséquence d'un contact physique qu'il a initié avec un adversaire.
  - ii. Si un joueur 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 joueur ne doit pas intentionnellement disloquer un anneau.
- D. Un joueur ne doit pas bouger ou altérer un anneau pour avoir une influence sur le fait que le souafle passe ou non à travers l'anneau.

Pénalité : **Carton bleu** – Remettre en place illégalement un anneau des adversaires.

Pénalité : **Carton bleu** – Disloquer un anneau non-intentionnellement de manière répétée.

Pénalité : **Carton jaune** – Disloquer un anneau par manque d'attention.

Pénalité : **Carton rouge** – Volontairement disloquer un anneau.

Pénalité : **Carton rouge** – Bouger ou altérer un anneau pour avoir une influence sur le fait que le souafle passe ou non à travers l'anneau.

## 4.4. La capture du vif d'or

### 4.4.1. La capture du vif d'or

La période de jeu prend fin et 30 points sont marqués par une équipe quand leur attrapeur capture le vif d'or et que la capture est considérée valide.

- A. Une capture du vif d'or est valide quand les éléments suivants sont validés :
  - i. Un attrapeur 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 la capture.
  - iii. Le porteur du vif d'or n'était pas au sol au moment de la capture. (Voir 8.4.1 : Porteur de vif d'or au sol)

- iv. L'attrapeur ayant capturé n'a pas commis de faute donnant suite à un retour aux anneaux, un carton de pénalité ou une expulsion du terrain juste avant ou pendant la capture.
- v. La capture n'est pas intervenue entre une faute résultant en un carton par un membre de l'équipe ayant capturé et le moment où le carton est donné au joueur.
- vi. Le porteur du vif d'or n'était pas physiquement gêné par un membre du corps arbitral ou un membre de l'équipe ayant capturé d'une manière qui aiderait à la capture.
  - 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.
- vii. L'attrapeur n'était pas hors-jeu au moment de la capture.
- viii. Les deux attrapeurs en jeu n'ont pas simultanément attrapé la chaussette du vif d'or.
- ix. Le jeu n'était pas arrêté quand le vif d'or fut capturé.

#### **4.4.2. Signaler la capture du vif d'or.**

- A. Si l'arbitre principal ou l'arbitre de vif d'or pense qu'une capture légale du vif d'or a eu lieu, le jeu doit être arrêté.
- B. Si la capture est confirmée, l'équipe ayant capturé marque 30 points et l'arbitre signale la fin de la période.

#### **4.4.3. Actions simultanées**

- A. Quand une capture valide et une faute par l'équipe ayant capturé ou un but valide de l'une des équipes se passent dans un temps très rapproché, l'arbitre principal doit déterminer lequel est advenu en premier en fonction des indications à disposition.
  - i. Seules les déclarations des membres du corps arbitral doivent compter.
  - ii. Si un but valide est marqué après la capture, il ne doit pas être accordé.
  - iii. Si, durant la mort subite, un but valide est marqué avant la capture, la capture doit être invalidée.
  - iv. Si une capture valide du vif d'or intervient avant une faute, la capture doit être validée.
  - v. Si et seulement s'il n'y a pas d'indication sur lequel des événements est arrivé en premier, l'arbitre principal doit déclarer les actions simultanées.
    - a. Si une faute qui invaliderait une capture du vif d'or est simultanée à ladite capture du vif d'or, la capture doit être invalidée.
    - b. Si un but valide est simultané à une capture valide, les points sont marqués pour les deux actions.

1. Si cela arrive durant la mort subite, cela résulte en une victoire de l'équipe ayant capturé le vif d'or.

#### 4.4.4. Décliner la capture du vif d'or.

Dans certaines situations, une équipe peut choisir de décliner une capture du vif d'or valide.

A. Une capture du vif d'or ne peut être déclinée sauf si l'une des situations suivantes se présente :

- i. La capture du vif d'or est intervenue entre le moment où un but a été marqué et le moment où l'arbitre principal a confirmé le but.
- ii. Une indication de but ou non-but par l'arbitre principal est changée en suivant la règle 10.2.4., et la capture du vif d'or est intervenue entre l'indication initiale de l'arbitre et l'indication contraire.

B. Une capture du vif d'or ne peut pas être déclinée sauf si l'évolution du score liée au but validé ou invalidé change le fait que la période se termine avec un score égal ou non.

C. Si une capture est déclinée, le jeu reprend comme si la capture avait été invalidée.



Photo : Van Klaveren Quidditch Photography

## 5. Les cognards et l'effet de hors-jeu

### 5.1. Monter sur le balai.

#### 5.1.1. Monter sur le balai.

Tous les joueurs doivent monter sur leur balai pour pouvoir engager des actions de jeu.

A. Pour monter sur son balai, le balai doit passer entre les jambes du joueur et avoir un point de contact avec le corps du joueur.

B. Le balai est toujours monté jusqu'à ce que l'un des événements suivants se passe :

- i. Le balai, ou le bras du joueur tenant le balai, ne traverse plus le plan entre les jambes du joueur.
- ii. Le joueur perd le contact avec le balai.
- iii. Le balai est à plat au sol sans que le joueur ne le touche avec la main.

#### 5.1.2. Descendre du balai

Si un joueur descend du balai en jeu, il est immédiatement hors-jeu et doit suivre la procédure de hors-jeu.

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

### 5.2. La mise en hors-jeu

#### 5.2.1. Mettre des joueurs hors-jeu.

A. Un joueur est hors-jeu quand l'un des événements suivants se produit :

- i. Le joueur descend de son balai.
- ii. Le joueur est touché par un cognard vivant projeté par un adversaire.
  - a. Cela inclut: être touché au niveau des cheveux, vêtements ou tout autre équipement excepté une balle de jeu tenue.
  - b. Les joueurs suivants ne sont pas mis hors-jeu quand ils sont touchés par un cognard vivant lancé par un adversaire :
    1. Le gardien protégé (voir point 7.2.2.)
    2. Un batteur ayant l'immunité (voir point 5.5.2.)

3. Les joueurs ramenant une balle sur le terrain lorsqu'ils sont hors des limites du terrain.

c. Les batteurs n'ayant pas l'immunité peuvent retarder le moment de la descente du balai pour tenter d'attraper le cognard vivant (voir point 5.4.3.).

B. Les joueurs doivent alors immédiatement suivre la procédure de hors-jeu (voir 5.3.1.).

i. Les joueurs ne doivent pas volontairement ignorer d'avoir été mis hors-jeu.

Pénalité : **Carton jaune** – Volontairement ignorer d'avoir été mis hors-jeu.

### 5.2.2. Cognard vivant.

Pour pouvoir mettre un joueur 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 batteur.

b. Être lâché par un batteur quand il n'a pas à le faire de par les règles.

ii. Ne doit pas avoir été en contact avec un 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 adversaire, un autre cognard ou le souafle.

B. Un cognard qui n'est pas vivant est considéré mort.

### 5.2.3. Cognards tenus

A. Un batteur ne doit pas tenter de faire croire à un adversaire qu'il est hors-jeu en le touchant avec un cognard tenu.

i. Un contact accidentel avec un cognard tenu ne doit pas être pénalisé.

Pénalité : **Carton bleu** – Toucher illégalement un adversaire avec un cognard tenu.

### 5.2.4. Le tir amical

Un joueur ne peut pas être mis hors-jeu par un cognard rendu vivant par un partenaire.

### 5.2.5. L'indication « safe »

Si un joueur est touché par un cognard qui ne peut pas le mettre hors-jeu, l'arbitre doit indiquer « safe » ou « clear ».

A. Un joueur touché par un cognard vivant doit descendre de son balai et commencer la procédure de hors-jeu (sauf dans le cas d'un batteur qui tente d'attraper le cognard).

i. Si un joueur a été touché par un cognard vivant et que l'arbitre ne lui indique pas « safe » « clear », le joueur est mis hors-jeu.

B. Si le joueur descend de son balai suite au contact avec le cognard mais qu'un arbitre indique ensuite « safe » ou « clear », le joueur peut, après indication de l'arbitre, remonter sur son balai et continuer à jouer.

i. Si le joueur ne remonte pas rapidement sur son balai à l'indication de l'arbitre, il doit suivre la procédure de hors-jeu.

C. Si un joueur ne commence pas immédiatement la procédure de hors-jeu, il est susceptible de recevoir une pénalité.

i. Cette pénalité ne s'applique pas si un arbitre indique ensuite « safe » ou « clear ».

ii. Si l'arbitre avait initialement indiqué « safe » ou « clear » mais qu'il change l'indication pour « beat » ou « touché » le joueur n'est pas pénalisé s'il réagit rapidement à la nouvelle indication.

iii. Si aucun arbitre n'a indiqué « safe » ou « clear » et que l'indication donnée est « beat » ou « touché », il est considéré que le joueur ignore volontairement d'être mis hors-jeu.

a. Si un membre du corps arbitral pense que le joueur n'était pas conscient d'avoir été touché par un cognard, la situation peut être traitée comme une mise en hors-jeu non remarquée.

1. Le fait qu'un joueur ait pu croire qu'il était « 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.

Pénalité : **Carton jaune** – Ignorer volontairement une mise en hors-jeu

## 5.3. La procédure de hors-jeu

### 5.3.1. La procédure de hors-jeu

Un joueur mis en hors-jeu reste hors-jeu jusqu'à ce qu'il ait effectué la procédure suivante dans l'ordre :

A. Immédiatement abandonner la possession de toute balle en la laissant tomber et en descendant de son balai.

i. Le joueur ne doit pas passer ou projeter la balle d'une quelconque manière sauf en terminant un mouvement naturel déjà commencé.

ii. Un cognard lâché de cette manière est mort.

iii. Le souafle, lâché de cette façon, ne peut pas marquer de but.

B. Toucher un de ses anneaux.

i. Le joueur doit toucher soit le poteau, soit l'anneau mais pas la base.

ii. Le joueur 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.

Pénalité : **Répéter la procédure** – Violation à la procédure du hors-jeu.

Pénalité : **Carton jaune** – Violation à la procédure de hors-jeu répétitive ou volontaire.

### 5.3.2. Les joueurs hors-jeu

Les joueurs 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.

i. Si le joueur déplace une balle illégalement après être mis hors-jeu, il s'agit d'un cas de violation de la règle du mouvement naturel.

C. Lâcher toute balle qu'ils possèdent.

D. Éviter toute interaction avec les autres joueurs.

E. Ne pas être remplacé si le jeu n'est pas arrêté.

Pénalité : **Carton bleu** – Interagir illégalement avec le jeu en étant hors-jeu.

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

A. Un joueur hors-jeu ne doit commencer aucun contact physique autre qu'accidentel.

i. Si un joueur est dans un mouvement naturel et ne peut pas arrêter son mouvement lorsqu'il est mis hors-jeu, il peut effectuer son mouvement.

a. Le joueur doit toutefois arrêter immédiatement son mouvement comme décrit au point 5.3.3.B.

b. Si un joueur effectue plusieurs pas entre le moment où il est mis hors-jeu et le moment où il initie son contact avec son adversaire, le contact est illégal.

B. Si un joueur hors-jeu est déjà en contact avec un adversaire au moment où il est mis hors-jeu, il doit immédiatement arrêter son contact d'une manière sûre et en ayant le minimum d'effet possible sur son adversaire.

Pénalité : **Carton jaune** – Contact illégal par un joueur hors-jeu

#### 5.3.4. Mise en hors-jeu non remarquée.

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

- A. L'arbitre informe verbalement et visuellement au joueur qu'il est hors-jeu.
- B. L'arbitre peut arrêter le jeu dans le but d'informer le joueur qu'il a été mis hors-jeu.
  - i. Si cette situation se présente, toute balle que le joueur posséderait est donnée à l'équipe adverse.
- C. Si un joueur affecte le jeu alors qu'il est inconscient d'être hors-jeu, il doit être pénalisé pour avoir affecté le jeu en étant inconsciemment hors-jeu.
  - i. Si le joueur fait un contact légal alors qu'il n'est pas conscient d'être hors-jeu, alors il recevra une pénalité uniquement pour ce contact.
  - ii. Si un joueur envoie une balle en violation des règles du mouvement naturel immédiatement après avoir été mis hors-jeu, il ne reçoit pas de pénalité pour cet envoi.

Pénalité : **Carton bleu** – Affecter le jeu alors qu'inconsciemment hors-jeu.

#### 5.4. Rediriger et attraper des cognards vivants.

##### 5.4.1. Bloquer ou dévier un cognard avec une balle tenue.

Un joueur en possession d'une balle peut tenter de bloquer ou de dévier un cognard vivant se dirigeant vers lui avec la balle qu'il 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 soufflet mort ne doit pas être utilisé pour volontairement interagir avec un cognard vivant.
- D. Les joueurs 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 joueur 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 joueur ne doit pas être pénalisé.

Pénalité : **Carton bleu** – Dévier illégalement un cognard avec une balle tenue.

Pénalité : **Carton bleu** – Bloquer illégalement un cognard.

### 5.4.2. Déviation manuelle d'un cognard

Une 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 batteurs peuvent, en général, dévier manuellement un cognard ou tenter d'en altérer la course.

i. Un batteur touché 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.).

ii. Un batteur en possession d'un cognard ne doit pas dévier manuellement un autre cognard.

a. Il peut en revanche dévier le cognard vivant avec celui qu'il tient.

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 batteur ayant dévié manuellement le cognard, le batteur devient un batteur touché.

B. Les poursuiveurs, les gardiens ou les attrapeurs ne doivent à aucun moment dévier manuellement un cognard.

i. Ils peuvent en revanche le dévier, dans le cas des poursuiveurs et du gardien, avec le soufflé s'ils le tiennent.

Pénalité : **Carton bleu** : Dévier manuellement un cognard illégalement.

### 5.4.3. Batteur touché

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

A. Il ne peut pas rendre un cognard vivant.

B. Il doit immédiatement lâcher un cognard s'il en possédait un.

i. Il 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)

ii. Ne pas relâcher le cognard est une violation des règles du batteur touché.

C. Un batteur touché doit soit tenter d'attraper le cognard qui l'a touché, soit suivre immédiatement la procédure de hors-jeu.

i. Un batteur touché est autorisé à envoyer le cognard l'ayant touché dans les airs dans sa tentative de l'attraper.

ii. Après avoir été touché par le cognard, toute tentative intentionnelle du batteur touché de modifier la trajectoire du cognard autrement que pour tenter de l'attraper est une violation des règles du batteur touché.

D. Si un batteur touché tente n'importe quelle autre action que celles décrites au point 5.4.3.A-C, il est sujet aux mêmes règles et pénalités pour ces actions que s'il était hors-jeu.

E. Si un batteur touché attrape le cognard avant que celui-ci ne devienne mort, il ne devient pas hors-jeu.

i. Le batteur touché est toutefois sujet à être mis hors-jeu par un autre cognard qui aurait été rendu vivant par un adversaire à moins qu'il n'attrape celui-ci également avant qu'il ne soit mort.

F. Un batteur touché qui n'arrive pas à attraper le cognard l'ayant touché avant qu'il devienne mort est immédiatement hors-jeu et doit suivre la procédure de hors-jeu.

Pénalité : **Carton bleu** – Violation des règles du batteur touché.

## 5.5. Le troisième 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 suivantes intervienne :

i. L'équipe possédant les cognards effectue une tentative vraisemblable de mise hors-jeu.

ii. L'équipe possédant les cognards en perd un en conséquence des actions d'un de ses adversaires.

iii. L'équipe sans cognard récupère la possession d'un cognard.

B. Les joueurs de l'équipe possédant les cognards ne doivent pas commettre d'interférence avec le troisième cognard.

i. Il s'agit d'un cas d'interférence avec le troisième cognard si :

a. Un joueur de l'équipe possédant les cognards prend possession ou déplace d'une quelconque manière le troisième cognard.

b. Un joueur 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 changés de possession en conséquence d'une interférence avec le troisième cognard sont au choix de l'arbitre, mais doivent en général inclure le troisième cognard.

Pénalité : **Retour aux anneaux et double changement de possession des cognards** – Interférence avec le troisième cognard.

### 5.5.2. Demander l'immunité à l'effet de hors-jeu.

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

- A. La demande d'immunité est impropre quand l'équipe adverse a 2 cognards mais que :
  - i. Le cognard restant est toujours vivant.
  - ii. Le troisième cognard a été relâché par le joueur demandant l'immunité sans tenter une mise en hors-jeu.
  - iii. L'autre batteur de l'équipe demande déjà l'immunité.
    - a. Si les deux batteurs d'une équipe demandent l'immunité, l'un d'entre eux doit baisser son poing pour éviter une pénalité. Si aucun ne baisse son poing, seul l'un des deux doit être pénalisé.
- B. La demande d'immunité est invalide si un batteur 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 était non intentionnellement invalide, et n'affecte pas le jeu, le joueur peut être pénalisé pour demande d'immunité invalide mineure.
- C. Le batteur immunisé n'est pas immunisé aux cognards rendus vivants avant que l'immunité ne soit demandée.
- D. Si un adversaire commence son mouvement naturel dans une tentative de mise en hors-jeu avant que le batteur immunisé ne perde l'immunité, celui-ci ne peut pas être mis hors-jeu par cette tentative.

Pénalité : **Retour aux anneaux** : demande d'immunité impropre.

Pénalité : **Retour aux anneaux** : demande d'immunité invalide mineure.

Pénalité : **Carton bleu** : demande d'immunité invalide.

### 5.5.3. Limitations de l'immunité

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

- A. Le batteur doit immédiatement et directement prendre possession du troisième cognard.
  - i. Le batteur 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 batteur perd son immunité quand il prend possession du troisième cognard.

- a. Le batteur reste immunisé en ramassant le troisième cognard même si son poing est baissé au cours de cette action.
- B. Le batteur n'a pas à renoncer à l'immunité sauf s'il perd son immunité par les règles ou si l'équipe adverse perd la possession d'un cognard.
- i. Le batteur peut renoncer à son immunité s'il 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 batteur perd immédiatement son immunité et doit baisser son poing.

Pénalité : **Carton bleu** – Violation des règles de l'immunité.

## 5.6. Le mouvement naturel

### 5.6.1. Le mouvement naturel

Quand un joueur est mis hors-jeu ou devient un batteur touché, le joueur peut finir un unique mouvement qu'il avait 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 joueur doit relâcher une balle dans un mouvement débuté avant d'être mis hors-jeu.
    - a. Tout mouvement commencé après être mis hors-jeu n'est pas considéré comme un mouvement naturel.
  - ii. Le joueur doit être en contact avec la balle au moment où il est mis hors-jeu.
- B. Si un joueur projette une balle immédiatement après avoir été mis hors-jeu sans respecter les conditions ci-dessus du mouvement naturel, il s'agit d'une violation des règles du mouvement naturel.
- C. Un cognard relâché par un mouvement naturel est considéré mort.
- D. Dans le contexte de cette règle, un batteur touché est considéré comme hors-jeu.

Pénalité : **Changement de possession** – Violation des règles du mouvement naturel involontaire.

Pénalité : **Carton jaune** – Violation des règles du mouvement naturel intentionnelle.

### 5.6.3. Un souafle ne pouvant pas marquer

Si un joueur possède le souafle au moment où il est mis hors-jeu, ou le relâche ou le projette en accord avec les règles du mouvement naturel, le souafle ne peut pas marquer.

A. Un souafle ainsi relâché ne peut pas marquer de but, même s'il passe entièrement au travers d'un anneau.

B. Le souafle reste vivant et le jeu continue normalement.

C. Le souafle peut de nouveau marquer un but lorsque :

- i. Il est touché par un joueur de souafle éligible, coéquipier du joueur l'ayant relâché.
- ii. Il est possédé par un joueur.



Photo : Van Klaveren Quidditch Photography

## 6. Contacts et interactions physiques.

### 6.1. Interactions 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 non-intentionnellement.

- A. Provoquer intentionnellement un contact avec un joueur d'un autre poste à l'exception des gardiens et poursuiveurs entre eux.
- B. Provoquer intentionnellement un contact avec le porteur du vif d'or à l'exception des attrapeurs.
- C. Donner un coup de pied à un adversaire.
- D. Effectuer un contact énergique avec la tête.
- E. Entrer en contact avec la tête, le cou ou l'aine d'un adversaire.
- F. Initier un contact ou exercer une force au niveau ou en-dessous du genou d'un adversaire.
- G. Faire trébucher un adversaire.
- H. Glisser ou plonger vers un adversaire.
- I. Sauter, s'appuyer ou grimper sur un adversaire.
- J. Porter ou continuer de maintenir au-dessus du sol un joueur qu'il soit partenaire ou adversaire.
- K. Attraper le balai ou les vêtements d'un adversaire.
- L. Tenter de voler le souafle, entrer en contact ou d'une quelconque manière interagir avec un gardien protégé ayant la possession complète du souafle (voir 7.2. Pouvoirs spécifiques du gardien).

Pénalité : **Pénalité de contact standard** – Contact physique illégal.

#### 6.1.2. Les écrans

Il s'agit d'un écran lorsqu'un joueur se place dans une position légale sur le terrain dans le chemin d'un adversaire avec pour but de le ralentir ou de lui faire changer de direction sans pousser, charger, ou ceinturer l'adversaire.

- A. Un écran est considéré en place une fois que le joueur l'effectuant s'est positionné dans le chemin de son adversaire.
- B. Tous les écrans sont sujets aux règles et restrictions suivantes que le joueur l'effectuant possède une balle ou non.

- i. Il est illégal d'effectuer un écran sur un joueur ayant un autre poste, exception faite des gardiens et poursuiveurs entre eux.
- ii. Il est illégal d'étendre un point unique de son corps pendant l'écran, comme le coude ou la pointe de l'épaule, de manière à ce que l'adversaire courre contre ce point.
- iii. Si le joueur initie un contact plutôt que de laisser son adversaire courir vers lui, il ne s'agit pas d'un écran.
- iv. Les pieds du joueur ne doivent pas forcément être au sol pour que l'action soit considérée comme un écran.
  - a. Si le joueur effectue un mouvement vers son adversaire durant l'écran et que le contact est puissant l'action sera considérée comme une charge et non comme un écran.

C. Si aucun des joueurs ne possède de balle, les règles suivantes s'appliquent en plus des restrictions générales liées aux écrans

- i. Un écran engagé par derrière doit laisser un pas d'espace au joueur le subissant pour qu'il puisse s'arrêter ou changer de direction.
- ii. Un écran engagé sur un joueur en mouvement doit être en place suffisamment de temps à l'avance pour laisser le temps au joueur le subissant pour s'arrêter ou changer de direction. L'avance est déterminée par la vitesse du joueur en mouvement et pas sa conscience ou non qu'un écran est engagé.
- iii. Le joueur subissant l'écran doit faire tous les efforts qu'il peut pour éviter de charger le joueur effectuant l'écran, soit en ralentissant pour limiter la force du contact soit en évitant le contact.
  - a. Les contacts ainsi accidentels ne doivent pas être pénalisés.

D. Si un joueur subissant un écran change de direction pour éviter l'écran, toute action de son adversaire pour se retrouver de nouveau dans son chemin doit être considérée comme un nouvel écran.

E. Un joueur chargeant sur un adversaire en train d'effectuer un écran illégal ne doit pas être pénalisé à condition qu'il n'augmente pas volontairement la force de l'impact en réponse à l'écran.

Pénalité : **Pénalité de contact standard** – écran illégal.

Pénalité : **Pénalité de contact standard** – Charger illégalement un joueur 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 adversaire essaie de jouer. Les règles suivantes sont en vigueur.

- A. Un joueur ne doit pas donner de coup de pied à l'adversaire.
- B. Jouer au pied une balle qu'un adversaire touche de la main est un coup de pied dangereux.

C. Si un arbitre estime que le coup de pied aurait été illégal si l'adversaire n'avait pas réagi au coup de pied en s'éloignant, le coup de pied est considéré dangereux

D. Si l'arbitre estime que le joueur ayant reçu un coup de pied est en faute pour s'être mis en danger lui-même en s'approchant tardivement de la balle, il n'y a pas de faute déterminée par cette règle.

Pénalité : **Carton jaune** – Coup de pied dangereux dans une balle.

Pénalité : **Carton jaune** – Donner un coup de pied à un adversaire.

Pénalité : **Carton rouge** – Coup de pied violent ou excessif.

#### 6.1.4. Glisser et plonger.

Les joueurs ont le droit de glisser et plonger, il est toutefois illégal de :

A. Glisser ou plonger vers un adversaire.

B. Glisser ou plonger vers un adversaire d'une manière forçant l'adversaire en question à changer son mouvement pour éviter la glissade ou le plongeon.

C. Un joueur tombant sur une balle n'est pas considéré en train de glisser ou de plonger.

D. Les glissades et plongeons qui respectent les conditions ci-dessus, qui ne sont pas non contrôlés, dangereux ou autrement illégaux, sont légaux.

Pénalité : **Pénalité de contact standard** – Plongeon illégal.

Pénalité : **Pénalité de contact standard** – Glissade illégale.

#### 6.1.5. Enjamber

Sauter ou plonger complètement par-dessus un joueur est appelé enjamber ce joueur.

A. Il est illégal d'enjamber ou de tenter d'enjamber un autre joueur qui ne touche le sol par aucune autre partie du corps que ses pieds.

i. Si le joueur enjambant a été forcé à enjamber illégalement par le mouvement soudain du joueur subissant le contact dans un but d'éviter un contact plus dangereux, le joueur ne doit pas être pénalisé pour avoir enjambé.

B. Si un joueur saute pour dépasser un autre joueur pour tenter une action de jeu, comme par exemple un lancer ou une capture du vif d'or, mais qu'il ne passe pas au-dessus de la personne victime du contact, cela ne doit pas être considéré comme un enjambement.

i. Si un joueur tente de sauter ou de plonger par-dessus un autre joueur mais n'y arrive pas, cela doit être considéré comme une tentative d'enjambement.

C. Si un joueur saute par-dessus un autre sans tenter d'enjamber mais tombe sur l'autre joueur en raison d'un contact dans les airs, cela ne doit pas être considéré comme un enjambement.

Pénalité : **Carton jaune** – Enjamber ou tenter d'enjamber illégalement.

Pénalité : **Carton rouge** – Enjamber de manière violente ou excessive.

### 6.1.6. Contact via un coéquipier.

A. Il est illégal pour un joueur de provoquer un contact avec un coéquipier dans le but de causer ou d'affecter une interaction physique de ce coéquipier avec un adversaire.

B. Les contacts accidentels via un coéquipier ne doivent pas être pénalisés.

Pénalité : **Pénalité de contact standard** – Contact via un coéquipier illégal.

### 6.1.7. Receveur sans appui.

Un joueur dans le processus d'attraper une balle dans les airs est considéré comme un receveur sans appui.

A. Le receveur n'a pas à quitter le sol pour être considéré sans appui.

B. Le receveur est considéré sans appui jusqu'à ce que ses pieds soient stabilisés sur le sol après qu'il a pris possession complète de la balle ou qu'il n'est en train d'essayer de l'attraper.

C. Un receveur sans appui ne doit pas être poussé, ceinturé, chargé ou plaqué.

D. Si l'arbitre estime qu'un joueur s'est jeté une balle pour lui-même dans le but de provoquer un carton pour contact illégal avec un joueur sans appui, le joueur ne doit pas être considéré comme sans appui.

Pénalité : **Carton jaune** – Contact avec un joueur sans appui illégal.

Pénalité : **Carton rouge** – Charger un joueur sans appui.

Pénalité : **Carton rouge** – Plaquer un joueur sans appui.

### 6.1.8. Voler une balle

Un vol est une tentative par un joueur de faire perdre à un adversaire la possession d'une balle en l'arrachant ou en la poussant pour la faire tomber.

A. Un joueur peut tenter de voler une balle à un adversaire en le ceinturant.

i. Un joueur ne doit pas ceinturer avec ses deux bras l'adversaire en tentant de voler la balle. Cela inclut de passer le bras autour de l'adversaire pour tenter de voler tout en ceinturant avec l'autre bras.

B. Un joueur ne doit pas frapper en élançant son bras une balle possédée par son adversaire dans le but de la faire tomber.

C. Dans le cadre du contact entre le joueur volant une balle et le joueur se faisant voler, le joueur se faisant voler est considéré comme ayant la possession complète de la balle durant le contact et 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 joueur ne doit pas commencer son contact par derrière.

A. Le contact doit être initié par le devant du torse de l'adversaire.

i. Le devant du torse de l'adversaire est défini par un plan plat de 180° passant par le milieu des deux épaules du joueur.

ii. Pour être considéré devant son adversaire, le nombril du joueur initiant le contact doit être devant ce plan quand le contact débute.

iii. Du moment que cette condition est respectée, le point de contact initial peut être sur toutes les parties légales du buste, des bras ou des jambes (au-dessus des genoux) des adversaires.

B. Une fois le contact légalement établi, un joueur peut prolonger le contact même s'il devient un contact par derrière du moment que le contact n'est pas perdu.

i. Cela inclut les changements de type de contact.

C. Si un joueur commence un contact en avançant avec le dos en premier, l'autre joueur peut continuer le contact sans commettre de faute.

D. Si un joueur se retourne ou pivote juste avant le contact, en forçant ainsi son adversaire à commencer le contact par derrière, il n'y a pas de faute pour contact initié par derrière si l'adversaire n'avait pas le temps de réagir.

E. Si un joueur court vers un adversaire tentant de provoquer un contact et que le contact est initié par derrière il s'agit d'une faute.

Pénalité : **Pénalité de contact standard** – Contact par derrière illégal.

### 6.1.10. Contact par derrière limité.

A. Il est légal de poser une ou deux mains sur un adversaire par derrière sans exercer de force.

i. Cela inclut de se servir d'un bras complet sans pousser pour empêcher un adversaire de se déplacer vers soi.

B. Un contact limité par derrière est autorisé dans les circonstances suivantes :

i. Lutter pour une position.

ii. Durant une tentative de vol.

C. Un contact débuté par derrière de cette manière n'autorise pas un joueur à débiter par derrière un des contacts listés au point 6.1.9.

### 6.1.11. Ajuster un contact illégal.

A. Un joueur forcé à faire un contact illégal sur un adversaire suite aux actions de cet adversaire doit immédiatement ajuster le contact pour qu'il soit de nouveau légal ou rompre le contact pour éviter une pénalité.

i. Le mouvement de réajustement ne doit pas prolonger ou faire usage du contact illégal.

ii. Si le joueur a assez de temps pour parvenir à une position légale avant le début du contact, il doit le faire.

### 6.1.12. Jouer imprudemment.

Il est illégal de jouer de manière irresponsable et imprudente, cela inclut de jouer sans considérer le danger pour les autres personnes.

Pénalité : **Carton jaune** – Jouer imprudemment.

### 6.1.13. Contact excessif.

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

A. Effectuer un contact en exerçant une force excessive.

i. L'usage excessif de la force est déterminé par deux critères : la force appliquée doit être supérieure à celle nécessaire pour réussir l'interaction physique et le résultat de cette force présente un danger pour le joueur adverse.

B. Délibérément blesser ou tenter de blesser volontairement 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. Cela inclut les gestes suivants : coup de genou, coup de coude, coup de tête, coup de poing, liste non exhaustive.

D. Provoquer un contact sur une autre personne à la tête, au cou ou à l'aine de manière volontaire.

E. Contacter physiquement un membre du corps arbitral autre que le porteur du vif d'or de manière volontaire.

F. Charger un receveur sans appui.

G. Plaquer un receveur sans appui.

Pénalité : **expulsion** – Contact excessif contre un coéquipier.

Pénalité : **Carton rouge** – Contact excessif contre un adversaire, un spectateur, un membre du corps arbitral ou un responsable de l'organisation de l'événement.

## 6.2. Contacts spécifiques.

### 6.2.1. Blocage corporel.

Un blocage corporel résulte d'usage de force contre un adversaire utilisant d'autres parties du corps que les bras ou les mains. La force appliquée lors du contact doit l'être après qu'un contact ait déjà été établi avec la partie du corps en question.

- A. Il est illégal d'effectuer un blocage corporel en utilisant la tête, les bras ou les pieds.
- B. Il est illégal d'appliquer une force avec la pointe du coude lors d'un blocage corporel.
- C. Il est illégal de faire un blocage corporel si le contact a été commencé par derrière.

Pénalité : **Pénalité de contact standard** – Blocage corporel illégal.

### 6.2.2. Pousser.

Pousser consiste à exercer une force contre un adversaire en utilisant un bras tendu, que le bras soit tendu avant ou après le début du contact.

- A. Un seul bras peut être utilisé pour pousser.
- B. Il est illégal de pousser en utilisant seulement la pointe du coude.
- C. Il est illégal de pousser si le contact a été commencé par derrière.
- D. Il est illégal de pousser directement sur le balai d'un adversaire.
  - i. Pousser accidentellement sur le balai d'un adversaire n'est pas illégal.

Pénalité : **Pénalité de contact standard** – Pousser illégalement.

### 6.2.3. Charger

Charger consiste à exercer une force contre un adversaire en utilisant d'autres parties du corps que les bras ou les mains, dans les cas qui ne relèvent pas 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 adversaire qui n'a pas la possession complète d'une balle, à moins que le joueur chargeant n'ait la possession complète d'une balle.
  - i. Un batteur sans balle ne doit pas charger un adversaire à moins de le ceinturer autour du torse ou des jambes au-dessus du genou.

C. Il est illégal de commencer une charge avec un seul point du corps, cela inclut une charge avec la pointe du coude ou de l'épaule.

i. Charger avec la partie du bras entre l'épaule et le coude est autorisé.

D. Il est illégal, pour un joueur effectuant une charge, d'avoir les pieds ayant quitté entièrement le sol au moment d'appliquer la force de la charge.

E. Il est illégal de charger si le contact est commencé par derrière.

Pénalité : **Pénalité de contact standard** – Charge illégale.

#### **6.2.4. Ceinturer.**

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

A. Il est illégal de ceinturer un adversaire qui ne possède pas de balle.

B. Il est illégal de ceinturer avec les deux bras.

C. Il est illégal pour un joueur en train de ceinturer un adversaire d'avoir les pieds qui quittent le sol dans une tentative de projeter leur corps contre celui de l'adversaire.

D. Une fois qu'un joueur a légalement ceinturé un adversaire, le joueur ceinturant peut continuer le mouvement déjà commencé de ceinturage même si le joueur ceinturé relâche la balle.

i. L'arbitre doit indiquer clairement et fortement « Ball Out » ou « relâcher » au moment où le joueur relâche la balle.

ii. Une fois informé que la balle a été relâchée, le joueur ceinturant ne peut pas continuer le mouvement commencé.

E. Il est illégal de ceinturer si le contact a été commencé par derrière.

F. Saisir est une action similaire à ceinturer dans laquelle un joueur tient un adversaire ou une partie du corps d'un adversaire avec la main fermée.

i. Il est illégal de saisir le balai ou les vêtements d'un adversaire.

ii. Il est illégal de tirer brusquement une partie du corps d'un adversaire ou de tirer le bras tenant le balai.

G. Il est illégal d'appliquer une force soudaine et intense directement sur le bras d'un adversaire pendant l'action de le ceinturer.

H. Un plaquage est l'action de ceinturer un joueur et de l'amener au sol.

Pénalité : **Pénalité de contact standard** – Ceinturer illégalement.

## 6.3. Les attrapeurs et le porteur du vif d'or.

### 6.3.1. Les interactions entre le porteur du vif d'or et les attrapeurs.

Les règles de contact entre attrapeurs sont les règles standards, celles régissant les interactions physiques entre les attrapeurs et le porteur du vif d'or sont différentes.

A. Les interactions suivantes sont légales entre un attrapeur et le porteur du vif d'or :

- i. Faire un blocage corporel au porteur du vif d'or (voir 6.2.1. Blocage corporel).
- ii. Pousser ou bouger les bras du porteur du vif d'or.
- iii. Contourner avec un bras ou deux par le côté ou par le dessus le porteur du vif d'or.
  - a. Un bras contournant le porteur du vif d'or ne doit avoir que des contacts accidentels avec celui-ci.
  - b. Il est illégal de serrer ou de contenir le porteur du vif d'or avec un bras le contournant.
  - c. Si le porteur du vif d'or bouge et effectue un contact avec le bras d'un attrapeur qui l'avait contourné avec celui-ci, l'attrapeur doit enlever son bras pour ne pas restreindre les mouvements du porteur du vif d'or.

B. Les interactions suivantes sont illégales entre un attrapeur et le porteur du vif d'or :

- i. Effectuer un contact à la tête, au cou ou à l'aine du porteur du vif d'or.
- ii. Charger le porteur du vif d'or.
  - a. Si ladite charge ne provoque pas de contact avec les jambes, la taille ou le torse du porteur du vif d'or, cela ne doit pas être considéré comme une charge.
- iii. Pousser les jambes, la taille ou le torse du porteur du vif d'or.
- iv. Saisir ou attraper les bras du porteur du vif d'or.
- v. Enjamber ou tenter d'enjamber le porteur du vif d'or quand celui-ci n'est en contact avec le sol que par ses pieds.
- vi. Plaquer ou tenter de plaquer le porteur du vif d'or.
- vii. Attraper les vêtements du porteur du vif d'or.
  - a. Aucune pénalité ne doit être attribuée si l'attrapeur relâche immédiatement les vêtements.
  - b. Une capture du vif d'or effectuée immédiatement après ou durant une saisie des vêtements du porteur du vif d'or doit être déclarée invalide.
- viii. Effectuer un contact impliquant de la force avec le porteur du vif d'or en plongeant ou glissant.
  - a. De tels contacts mineurs et accidentels ne doivent pas être pénalisés.
- ix. Effectuer un contact excessivement illégal avec le porteur du vif d'or (voir 6.1.13. Contact excessif).

C. Si les bras du porteur du vif d'or sont tenus contre son torse, ils doivent être considérés comme faisant partie de son torse.

Pénalité : **Pénalité de contact standard** – Interaction illégale avec le porteur du vif d'or.

## 6.4. Priorité.

### 6.4.1. Priorité en cas d'interposition.

Les joueurs ayant différents postes ne doivent pas interagir physiquement entre eux, exception faite des poursuiveurs et des gardiens entre eux. Les règles suivantes s'appliquent quant à leurs interactions:

A. L'ordre suivant est celui de priorité de passage entre deux joueurs de positions différentes en ordre décroissant de priorité :

- i. Un joueur à l'arrêt avec une balle.
- ii. Un poursuiveur/gardien à l'arrêt sans balle.
- iii. Un joueur en mouvement avec une balle.
- iv. Un batteur ou attrapeur à l'arrêt sans balle.
- v. Un joueur en mouvement sans balle.

B. Les joueurs avec un ordre de priorité plus faible doivent laisser le passage aux joueurs avec un ordre de priorité plus fort ce qui peut signifier s'écarter de leur chemin.

- i. Les joueurs avec un niveau de priorité inférieur qui ne s'écartent pas sont généralement « en faute ».

C. Quand deux joueurs avec un même niveau de priorité interagissent, le joueur que l'arbitre estime être « en faute » est considéré « en faute ».

- i. Si l'arbitre estime que les joueurs sont également « en faute », aucune pénalité ne sera donnée.

D. Si un joueur agit clairement avec l'intention de créer une interposition illégale, ce joueur sera jugé en faute peu importe son ordre de priorité.

E. Si un joueur bouge avec l'intention de mettre un adversaire dans une interposition illégale avec un joueur de même niveau de priorité ou de niveau supérieur, le joueur doit être déterminé « en faute ».

F. Si l'arbitre estime qu'il n'y avait pas assez de temps pour le joueur en faute pour réagir et s'écarter, l'interaction sera jugée accidentelle et aucune pénalité ne sera donnée.

- i. Cette restriction ne s'applique pas si le joueur en faute aurait pu être conscient de l'arrivée de l'autre joueur et a fait en sorte de ne pas être conscient de son arrivée.

G. Seul le joueur en faute est pénalisé pour une interposition illégale.

- i. Si l'interposition illégale était accidentelle et que le jeu n'a pas été affecté, le joueur doit être pénalisé pour une interposition illégale mineure.

Pénalité : **Retour aux anneaux** – Interposition illégale mineure.

Pénalité : **Carton jaune** – Interposition illégale.

Pénalité : **Carton rouge** – Interposition illégale violente ou excessive.

## 6.4.2. Interactions avec des joueurs hors-jeu.

A. Il est illégal pour un joueur d'initier un contact, de continuer un contact ou d'interagir d'une manière ou d'une autre avec un adversaire hors-jeu.

- i. Si le contact était commencé avant ou au moment de la mise en hors-jeu, un délai est accordé au joueur pour arrêter le contact en toute sécurité.
- ii. Les joueurs hors-jeu doivent toutefois faire tous les efforts raisonnables pour éviter d'interagir avec le jeu quand ils sont hors-jeu.

Pénalité : **Carton jaune** – Interagir illégalement avec un adversaire hors-jeu.

Pénalité : **Carton rouge** – Interagir illégalement avec un adversaire hors-jeu de manière excessive ou violente.

## 6.5. Comportement antisportif.

### 6.5.1. Conduite antisportive.

A. Les joueurs ne doivent pas adopter de conduite antisportive, cela inclut narguer, adopter un comportement grossier ou hostile vis-à-vis de joueurs, de spectateurs, de membres du corps arbitral ou de membres du staff d'organisation de l'événement.

B. Adopter un langage ou des gestes explicitement vulgaires, grossiers ou extrêmes à tout moment est considéré comme une conduite antisportive.

- i. Il s'agit d'une conduite antisportive excessive si les gestes ou les paroles sont dirigées vers une autre personne et que l'une des conditions suivantes est vérifiée :
  - a. Le langage est extrême ou abusif.
  - b. Le langage inclut des mots vulgaires utilisés pour leur sens et non pour marquer l'énervement.
  - c. Le langage est discriminatoire incluant notamment, le racisme ou toute forme de discrimination ethnique, ou tout propos discriminatoire envers un groupe identifié par son ethnie, son sexe, son genre, son orientation sexuelle, sa religion ou son pays d'origine.

ii. Est considérée comme une conduite antisportive excessive de diriger des gestes explicites, extrêmes ou vulgaires envers une autre personne.

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 n'est dirigée envers personne ou bien dirigée envers un coéquipier est une conduite antisportive interne.

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

- i. S'il s'agit d'un usage répété d'un vocabulaire vulgaire ou explicite.
- ii. Si cette conduite est excessive.

B. Les pénalités pour cette section se substituent aux pénalités énoncées au point 6.5.1.

Pénalité – **Carton bleu** : Usage répété de langage 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 coéquipier.

Pénalité : **Carton rouge** – Participer à une altercation physique avec un adversaire, membre du corps arbitral, spectateur ou membre du staff d'organisation de l'événement.

### 6.5.4. Cracher.

Un joueur ne doit pas intentionnellement cracher sur un joueur, membre du corps arbitral, spectateur ou membre du staff d'organisation de l'événement.

Pénalité : **Expulsion** – Cracher intentionnellement sur un coéquipier.

Pénalité : **Carton rouge** – Cracher intentionnellement sur un adversaire, membre du corps arbitral, spectateur ou membre du staff d'organisation de l'événement.

### 6.5.5. Les fautes graves.

Il est illégal de commettre une faute grave, ceci incluant les conduites excessives ou la triche flagrante.

A. Si une faute grave ne peut pas être attribuée à un joueur en particulier, le capitaine reçoit la pénalité.

Pénalité : **Carton rouge** – Commettre une 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.



Photo : Katarzyna Gozdan

## 7. Limites du terrain et balles.

### 7.1. Se servir des balles.

#### 7.1.1. L'usage des balles.

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

A. Il est considéré qu'un joueur a la possession d'une balle lorsqu'il est le seul à la contrôler et qu'il la contrôle entièrement. Cela inclue la situation où un joueur est le seul en contact avec une balle en lui donnant un coup de pied.

i. Ejecter une balle des mains d'un 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 joueurs ne peuvent posséder, toucher, donner un coup de pied à, ou d'une manière plus générale se servir que d'une balle à la fois.

i. Un batteur peut temporairement posséder deux cognards s'il est dans le processus d'en attraper un des deux.

a. Dans un tel scénario, le batteur doit immédiatement relâcher un des deux cognards pour éviter une pénalité.

C. Les joueurs ne doivent pas se servir d'une balle associée à leur poste pour imiter les actions d'une balle d'un poste différent.

D. Les joueurs ne doivent pas se servir d'une balle associée à leur poste pour interagir avec le porteur 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 porteur du vif d'or.

#### 7.1.2. Interagir avec une balle d'un autre poste

Les joueurs 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

A. Un joueur monté sur son balai qui n'est pas censé jouer le souafle doit faire tout ce qui lui est possible pour éviter un souafle projeté.

i. Si le joueur est censé éviter le souafle et est touché par celui-ci, il s'agit d'un échec à éviter un souafle projeté.

a. Si le joueur a essayé de l'éviter, qu'il est touché par le souafle et que le jeu n'en est pas affecté, il s'agit d'un échec mineur à éviter un souafle projeté.

b. Se placer intentionnellement sur la trajectoire du souafle ou rester dans son chemin pour le bloquer est une interférence avec une balle d'un autre poste.

c. Si un échec involontaire à éviter un souafle projeté empêche le souafle de passer au travers d'un anneau et de marquer ainsi un but, le joueur doit être pénalisé pour avoir illégalement et non-intentionnellement empêché un souafle de marquer.

ii. Un batteur sur la trajectoire du souafle peut tenter de projeter son cognard sur le souafle pour le dévier. Toutefois le batteur est toujours pénalisé s'il est touché par le souafle.

iii. Un joueur non conscient qu'un souafle arrive n'est pas pénalisé pour ne pas l'avoir évité sauf si le joueur a agi volontairement de manière à ne pas être conscient que le souafle arrive.

a. Si le joueur a agi volontairement de manière à ne pas être conscient de l'arrivée du souafle, l'interaction doit être considérée comme intentionnelle.

iv. Un joueur qui n'a pas le temps suffisant pour éviter un souafle arrivant n'est pas pénalisé pour ne pas avoir réussi à l'éviter.

B. Un joueur monté sur son balai qui n'est pas censé jouer les cognards peut se laisser toucher par un cognard vivant ou se mettre sur la trajectoire du cognard vivant, si celui-ci avait été rendu vivant par un adversaire.

i. Le joueur peut se laisser toucher par le cognard sur n'importe quelle partie du corps ou de son équipement. Cependant, toute tentative de projeter un cognard vivant avec une partie quelconque de son corps est une déviation illégale du cognard.

a. Cette règle n'empêche pas un poursuiveur ou un gardien de se servir d'un souafle tenu pour bloquer ou dévier le cognard avec une autre balle, ou de jeter le souafle vers le cognard.

b. Si un joueur dévie des cognards illégalement de manière répétée, l'arbitre ne peut pas indiquer « pas de préjudice, pas de faute ».

c. Une pénalité pour déviation illégale d'un cognard doit être donnée plutôt qu'une pénalité pour interférence avec une balle d'un autre poste.

ii. Si l'arbitre juge que le joueur n'était pas conscient que le cognard était mort ou rendu vivant par un coéquipier, et qu'autrement l'action était légale, le joueur ne doit pas être pénalisé.

C. Les joueurs peuvent légalement posséder un souafle mort pour le retourner au gardien ayant concédé un but. (Voir 4.2.1. Souafle mort)

D. Toute 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 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 remplaçants et les joueurs hors-jeu.

Les remplaçants et les joueurs 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 joueurs ne doivent pas utiliser une balle tenue pour interagir avec une balle d'un autre poste, aux exceptions suivantes :

i. Les batteurs peuvent projeter leur cognard sur un souafle vivant.

ii. Les joueurs de souafle peuvent se servir du souafle tenu ou le projeter pour dévier un cognard rendu vivant par un adversaire.

a. Si l'arbitre juge que le joueur n'était pas conscient que le cognard était mort ou rendu vivant par un coéquipier et qu'autrement l'action était légale, le joueur ne doit pas être pénalisé.

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 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

### 7.1.5. Donner un coup de pied.

A. Les joueurs peuvent jouer au pied toute balle, exception faite du vif d'or, qu'ils peuvent légalement posséder.

B. Après qu'une balle a été jouée au pied par un joueur, ce joueur ne peut la rejouer au pied avant que la balle soit ramassée par un joueur.

i. Les jeux au pied par un gardien protégé sont ignorés dans le cadre de l'application de cette règle.

Pénalité : **Carton bleu** – Deuxième jeu au pied illégal.

## 7.2. La zone du gardien.

### 7.2.1. Intérieur de la zone du gardien.

Un joueur ayant une partie de son corps touchant derrière la ligne de la zone du gardien ou touchant la ligne de la zone du gardien est considéré être dans la zone du gardien.

### 7.2.2. Les pouvoirs spécifiques du gardien.

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

A. Un gardien protégé a les pouvoirs suivants :

i. Un gardien protégé peut jouer le souafle au pied un nombre de fois indéfini tant qu'il est dans sa zone du gardien.

ii. Si un gardien protégé a la possession complète du souafle, les joueurs adverses ne doivent pas effectuer un contact, interagir avec lui ou tenter de lui voler le souafle (voir point 6.1.1. Contact physique illégal).

a. La possession complète du souafle doit être établie avant que cette immunité au contact prenne effet.

iii. Un gardien protégé est immunisé à la mise en hors-jeu par un cognard.

a. Il n'y a pas de pénalité pour les batteurs lançant leur cognard sur un joueur immunisé.

iv. Si un gardien protégé tente d'arrêter un tir et que, en conséquence de cette action, le souafle quitte les limites du terrain, la possession du souafle est accordée au gardien plutôt qu'à l'équipe adverse (voir point 7.5.5.).

B. Une fois qu'un joueur de l'équipe du gardien protégé possède le souafle en dehors de la zone du gardien :

i. Le gardien perd tous 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 suivantes intervient :
  - i. Un joueur de cette équipe est le premier à prendre possession du souafle au début d'une période de jeu.
  - ii. Un joueur de cette équipe prend possession du souafle durant une conduite de l'équipe adverse mettant ainsi fin à la conduite de l'équipe adverse.
  - iii. Un joueur de cette équipe rend le souafle vivant après un but valide.
- B. Une conduite d'une équipe prend fin quand l'une des situations suivantes intervient :
  - i. L'équipe adverse prend possession du souafle commençant ainsi leur conduite.
  - ii. Une période prend fin.
  - iii. Un but est marqué pour une des deux équipes.

### 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 du jeu.

### 7.4.1. Retardement du jeu.

Un retardement du jeu est défini comme une tentative d'arrêter ou d'empêcher le jeu du souafle de continuer. La définition exacte d'un retardement de jeu est à l'appréciation de l'arbitre avec les directives suivantes :

- A. Un batteur ou des batteurs peuvent garder un souafle en empêchant l'équipe adverse d'en prendre possession. Cependant si les joueurs de souafle de l'équipe des batteurs en question ne tentent pas de récupérer le souafle, il s'agit d'un retardement du jeu.
- B. Retardement par le gardien :
  - i. Un gardien protégé doit directement et immédiatement avancer le souafle à l'extérieur de la zone du gardien, tenter une passe ou relâcher le souafle.
  - ii. Un gardien ayant juste concédé un but ne doit pas être remplacé avant d'avoir rendu le souafle vivant.

C. Le porteur du souafle doit avancer le souafle à un rythme de marche normal jusqu'à ce qu'il ait franchi la ligne centrale.

i. Si le porteur du souafle ne suit pas un chemin droit, son rythme doit être égal ou supérieur à un rythme de marche normal sur une trajectoire perpendiculaire à la ligne centrale.

ii. Si le porteur du souafle est bloqué par un défenseur, il peut temporairement arrêter sa progression mais doit chercher à dépasser le défenseur.

a. Le porteur du souafle est considéré bloqué par un défenseur si ce défenseur est entre le porteur du souafle et sa ligne de fond de terrain et que :

1. Ce défenseur est un poursuiveur ou gardien dans un rayon de 2 mètres autour du porteur du souafle.

2. Ce défenseur est un batteur en possession d'un cognard dans un rayon de 4 mètres autour du porteur du souafle.

D. Arrêter la progression

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

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

i. L'équipe ainsi avertie doit réagir immédiatement à l'avertissement pour éviter une pénalité pour retardement du jeu. Plusieurs avertissements pour retardement du 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 le souafle vers l'arrière, en direction de leurs anneaux. Les règles suivantes sont en vigueur :

A. Chaque équipe a deux lignes restrictives durant leurs conduites, chacune s'étendant sur toute la largeur du terrain au niveau :

i. De la ligne de la zone du gardien de l'équipe attaquant.

ii. De la ligne centrale.

B. Si un joueur offensif 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 :

i. Si un défenseur dévie le souafle et que durant ou après la déviation, il passe l'une des lignes restrictives, cela ne doit pas être considéré comme un renvoi.

- a. Cela inclut une déviation du souafle réalisée avec un cognard vivant.
- ii. Si un défenseur oblige le porteur du souafle à reculer derrière une ligne restrictive par un contact physique ou arrache le souafle poussant celui-ci à passer une ligne restrictive, cela ne doit pas être considéré comme un renvoi.
  - a. Une fois que le porteur du souafle est libéré du contact ou que le souafle est non possédé, le porteur du souafle ou ses coéquipiers doivent faire en sorte de porter ou de projeter le souafle de nouveau devant cette ligne restrictive dès que possible ou cela sera considéré comme un renvoi.
- iii. Un joueur initiant une conduite peut porter ou projeter le souafle derrière une ou deux lignes restrictives immédiatement au début de la conduite sans que cela ne compte comme un renvoi.
  - a. Cette action est soumise à toutes les autres règles y compris le retardement de jeu et l'arrêt de la progression.
  - b. Si un joueur commence une conduite en étant physiquement engagé dans un contact initié par un adversaire, il ne doit pas porter ou projeter le souafle derrière une ligne restrictive durant ou immédiatement après le contact sans que cela compte comme un renvoi du souafle sauf s'il avait avancé le souafle significativement durant le contact.
- C. Si une action unique de renvoi du souafle le fait traverser deux lignes restrictives, cela doit être considéré comme un seul renvoi du souafle.
  - i. Cette action est sujette à toutes les autres règles telles que le retardement du jeu ou l'arrêt de la progression.
- D. Suite au premier renvoi légal de chaque conduite, l'arbitre doit déclarer clairement et fortement « renvoi utilisé » et le signaler en étendant un bras, la paume vers le bas vers les anneaux de l'équipe attaquant.
- E. Il y a deux types de renvois illégaux :
  - i. Il est illégal de renvoyer le souafle plus d'une fois dans une même conduite.
  - ii. Il est illégal de renvoyer le souafle derrière une ligne restrictive sans tenter une passe à un receveur éligible ou tenter de marquer un but dans les anneaux adverses, ces critères sont à l'appréciation de l'arbitre.
    - a. L'éligibilité d'un receveur est considérée à la réception d'une passe, pas au moment où la passe est effectuée.
    - b. Cette restriction ne s'applique pas aux balles non-possédées à moins qu'un joueur ait intentionnellement rendu le souafle non-possédé pour tenter un renvoi pour son équipe.
- F. En cas de renvoi illégal, le jeu doit être arrêté.
  - i. Si l'équipe adverse aurait récupéré le souafle sans le changement de possession, l'arbitre peut laisser le jeu se poursuivre en indiquant « pas de préjudice, pas de faute ».

Pénalité : **Changement de possession du souafle** – Renvoi illégal.

## 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 zone au-delà est « hors-limite ».

### 7.5.2. Balles et limites.

- A. Une balle possédée devient hors-limites quand le joueur la possédant devient hors-limite.
- B. Une balle non-possédée devient hors-limite quand l'une des situations suivantes se présente :
  - i. La balle touche quelque chose hors-limite à l'exception d'un joueur en jeu.
  - ii. Le souafle est en contact avec un joueur 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-limite, l'arbitre indique « limite » et indique le joueur allant chercher le souafle.
  - i. Un joueur de l'équipe adverse possédant le souafle à ce moment doit le laisser tomber.
  - ii. Tous les joueurs 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 joueur 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 gardien ayant concédé un but et n'a pas besoin d'être ramené par un joueur.
  - i. Le jeu n'est pas arrêté pour un souafle mort allant hors-limites sauf si l'arbitre estime que 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-limite ne peut être utilisée pour mettre un 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 « limite » de l'arbitre.

### 7.5.3. Joueurs hors-limites.

- A. Les joueurs sont considérés hors-limites s'ils touchent le sol hors-limites.
  - i. Un joueur est hors-limite jusqu'à ce qu'il se rétablisse dans les limites du terrain en touchant le sol en limites.
  - ii. Si une balle possédée par un joueur touche le sol hors-limites, alors ce joueur est lui-aussi hors-limites.
- B. Les joueurs ne doivent pas aller hors-limites sauf s'ils y sont autorisés par la règle ou par un arbitre.
  - i. Un joueur qui marche accidentellement hors-limites pendant un temps restreint ne doit pas être pénalisé.
    - a. Cela n'affecte pas le changement de possession de balle.
  - ii. Un joueur 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 joueurs peuvent tenter de forcer un adversaire à aller hors-limites par un contact légal.
  - i. Une fois que le joueur forcé a été poussé hors-limites, le joueur contactant doit arrêter le contact dès qu'il peut le faire en toute sécurité.
  - ii. Il n'y a pas de pénalité pour avoir été forcé hors-limites par un adversaire.
    - a. Cela n'affecte pas le changement de possession de limite.
    - b. Le joueur doit immédiatement et directement revenir en limites.
  - iii. Si le porteur de balle est poussé hors-limites par un joueur hors-jeu, il n'est pas considéré hors-limites.
    - a. Pour éviter d'être déclaré hors-limites, le joueur doit cependant immédiatement revenir en limites.
- D. Les joueurs peuvent aller hors-limites durant la tentative de pousser un joueur hors-limite.

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

### 7.5.4. Procédure de retour en limites.

- A. Le joueur ramenant la balle en limites doit prendre possession de la balle hors-limites et se diriger vers le point d'entrée en limites.
  - i. Le point d'entrée dans les limites pour le souafle est l'endroit approximatif où il a quitté les limites.
  - ii. Le point d'entrée dans les limites pour un cognard est l'endroit approximatif de la limite du terrain le plus proche du batteur au moment où il prend possession du cognard hors-limites.

- iii. Le joueur ramenant la balle dans les limites est immunisé à la mise en hors-jeu tant qu'il est hors-limites pour ramener la balle.
- B. Si le jeu était arrêté, l'arbitre principal doit faire repartir le jeu.
- C. Un membre du corps arbitral doit compter à rebours 5 secondes.
- D. Le joueur ramenant la balle doit la faire passer dans les limites en la portant ou en la projetant avant que le membre du corps arbitral ait dit 0.
  - 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 joueur la portant est en limites.
  - iii. Aucun joueur de l'équipe adverse ne doit physiquement empêcher le joueur ramenant la balle de revenir en limites au point d'entrée en limites.
- E. Le joueur ramenant la balle dans les limites ne doit se diriger que perpendiculairement à la limite du terrain.
  - i. Cela n'empêche pas un joueur 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.).
- H. S'il y a une violation de la procédure de retour d'une balle en limites, le joueur 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 joueur ramenant une balle dans les limites de rentrer sur le terrain.

#### **7.5.5. Déterminer le joueur ramenant la balle dans les limites.**

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

i. Si le joueur 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 deuxième joueur éligible le plus proche doit être désigné comme celui devant ramener la balle dans les limites.

ii. S'il n'y a pas de batteurs éligibles proches du point d'entrée sur le terrain et qu'aucun batteur n'essaie de récupérer le cognard hors-limites, le membre du corps arbitral le 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 :

i. Si le dernier joueur à toucher le souafle était un gardien en arrêtant un tir dans leur zone du gardien, le gardien est le joueur ramenant la balle sur le terrain.

a. Si le gardien est ou devient inéligible, il reste le joueur ramenant la balle sur le terrain.

ii. Dans n'importe quelle autre situation, le joueur ramenant la balle dans les limites est le joueur de souafle éligible de l'équipe n'ayant pas touché le souafle en dernier le plus proche.

iii. Le joueur de souafle ramenant le souafle est immunisé à la mise en hors-jeu à partir du moment où il est désigné joueur ramenant la balle dans les limites jusqu'à ce qu'il soit revenu sur le terrain après que le souafle est revenu dans les limites.

D. Quand une balle part hors-limites alors qu'un joueur la possède, le joueur la ramenant dans les limites est le joueur éligible de l'équipe adverse le plus proche.



Photo :Jenny Krafczyk

## 8. Le porteur du vif d'or.

### 8.1. Le rôle du porteur du vif d'or.

#### 8.1.1. Le rôle du porteur du vif d'or.

Le rôle du porteur du vif d'or est d'empêcher la capture du vif d'or par les attrapeurs pour le temps le plus long possible tout en agissant comme un arbitre juste et impartial.

#### 8.1.2. La tenue du porteur du vif d'or.

A. Le porteur du vif d'or doit porter un short ou un pantalon avec la balle du vif d'or dans une chaussette 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 porteur du vif d'or doit porter un t-shirt ou un maillot et être facilement distinguable des deux équipes.

C. Le porteur du vif d'or est fortement encouragé à porter un short ou un pantalon de couleur jaune ou or.

### 8.2. Les temps du porteur du vif d'or.

#### 8.2.1. Le porteur du vif d'or relâché.

A. Le porteur du vif d'or doit être relâché sur le terrain depuis la table de marque :

i. Entre la 17<sup>ème</sup> et la 18<sup>ème</sup> minute pendant le temps réglementaire.

ii. Avant 30 secondes de jeu en prolongation.

B. Le porteur du vif d'or commence la mort subite déjà relâché et sur la ligne centrale.

#### 8.2.2. Rester sur le terrain.

Une fois que le porteur du vif d'or a été relâché sur le terrain, il ne doit pas volontairement quitter le terrain et ce jusqu'à la fin de la période.

#### 8.2.3. Les handicaps au vif d'or

A. Les handicaps pour le porteur du vif d'or suivants sont cumulatifs et doivent être mis en place au moment assigné et mesuré en temps de jeu.

- i. A partir du moment où les attrapeurs sont relâchés, le porteur du vif d'or doit rester entre les deux zones du gardien.
- ii. Après 23 minutes de jeu, le porteur du vif d'or doit rester à environ 1,50 mètre de la ligne centrale.
- iii. Après 28 minutes de jeu, le porteur du vif d'or doit se défendre avec un bras seulement.
- iv. Après 33 minutes de jeu, le porteur du vif d'or doit rester à environ 1,50 mètre de la position de balle la plus éloignée de la table de marque (voir 2.1.6. Positions de balles).

B. Le porteur du vif d'or peut choisir de s'handicaper plus que cela durant un match, cependant aucun membre de l'organisation d'un tournoi ou du corps arbitral ne doit lui ordonner ou lui demander de le faire.

C. Une capture du vif d'or ne peut pas être invalidée en raison d'un porteur du vif d'or pas en conformité avec les handicaps.

D. Des violations répétées des handicaps est une raison pour remplacer le porteur du vif d'or.

E. Si un match passe en prolongation, tous les handicaps au vif d'or sont retirés pour le reste du match à l'exception de celui lui imposant de rester entre les deux zones du gardien, aucun handicap supplémentaire ne doit être imposé.

### 8.3. Les obligations du porteur du vif d'or.

#### 8.3.1. Le code de conduite du porteur du vif d'or.

Un porteur du vif d'or ne doit pas :

A. Entrer en contact avec un attrapeur 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 attrapeur au niveau des jambes ou sous le genou sauf si le contact avait déjà commencé d'une autre manière.

C. Interagir avec les autres joueurs que les attrapeurs.

D. Jouer de manière imprudente ou dangereuse.

E. Volontairement blesser quelqu'un.

F. Jouer avec un biais envers une équipe.

G. Rester d'un même côté du terrain pour une période de jeu prolongée.

H. Rester à moins de 2 mètres de la limite du terrain pour une durée de jeu prolongée.

I. Intentionnellement quitter le terrain.

J. Intentionnellement tenter d'être « au sol » 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 d'aller au sol. (Voir 8.4.1. porteur du vif d'or au sol)

K. Intentionnellement toucher une balle, incluant saisir ou toucher le vif d'or.

L. Intentionnellement tirer sur le bandeau, les vêtements ou tout équipement d'un attrapeur autre que le balai.

M. Intentionnellement faire une indication fausse ou mentir à propos d'une décision pour handicaper les joueurs.

N. Désobéir à une directive de l'arbitre principal.

O. Apporter un quelconque accessoire dans la zone des joueurs.

### **8.3.2. Non-respect des standards du porteur du vif d'or.**

A. L'arbitre principal doit faire sortir un porteur du vif d'or blessé, ne respectant pas les standards listés au point précédent, ou un porteur du vif d'or trop agressif ou irresponsable.

B. Un arbitre doit avertir le porteur du vif d'or des violations ou du non-respect des standards listés au point 8.3.1.

i. Les violations majeures peuvent entraîner l'expulsion d'un porteur du vif d'or sans avertissement au préalable.

C. Si le porteur du vif d'or commet une violation majeure contre l'un des attrapeurs, le jeu doit être arrêté immédiatement, toute capture du vif d'or par l'équipe adverse avant que le jeu ne soit arrêté sera considérée invalide.

### **8.3.3. Le porteur du vif d'or pendant les arrêts de jeu.**

Le porteur du vif d'or peut se déplacer pendant les arrêts de jeu, cependant :

A. Il doit revenir approximativement où il était au moment où le jeu a été arrêté pour la reprise du jeu.

B. Il ne doit pas retarder la reprise du jeu.

## **8.4. Porteur du vif d'or au sol.**

### **8.4.1. Porteur du vif d'or au sol.**

A. Un porteur du vif d'or est considéré au sol quand :

i. Une partie de son corps autre que ses mains ou ses pieds touche le sol.

a. Si seule la chaussette du vif d'or touche le sol, le vif d'or n'est pas considéré au sol.

ii. Une partie de son corps touche le sol en dehors des limites du terrain.

iii. Les vêtements du porteur du vif d'or doivent être ajustés comme décrit au point 8.4.2.

iv. Le jeu reprend après un arrêt de jeu.

B. Quand le porteur du vif d'or est au sol, il est impossible de capturer le vif d'or, peu importe si le vif d'or était au sol intentionnellement ou non.

i. Le porteur du vif d'or est considéré au sol jusqu'à l'écoulement du délai de trois secondes d'avance (voir point 8.4.3.).

#### 8.4.2. Ajuster les vêtements du porteur du vif d'or.

A. Les vêtements du porteur du vif d'or doivent être ajustés si son short est trop bas ou décentré, si les vêtements font obstacle à une potentielle capture ou si les vêtements gênent le porteur du vif d'or dans ses mouvements.

B. Si les vêtements du porteur du vif d'or doivent être ajustés, le porteur du vif d'or est considéré au sol et aucune capture du vif d'or n'est possible à partir du moment où les vêtements doivent être ajustés, à l'appréciation de l'arbitre.

i. Si les vêtements du porteur du vif d'or doivent être ajustés car un attrapeur a saisi la chaussette et que celle-ci a entraîné le short, le porteur du vif d'or n'est pas considéré au sol jusqu'à ce que l'attrapeur laisse échapper la chaussette ou ait capturé le vif d'or du moment que l'attrapeur n'a saisi aucun autre vêtement que la chaussette.

a. Cela n'empêche ou ne retarde pas le fait que le porteur du vif d'or puisse être considéré au sol pour d'autres raisons autres que l'ajustement des vêtements.

#### 8.4.3. Faire repartir un porteur du vif d'or au sol.

Une fois que le porteur du vif d'or est déclaré au sol, les attrapeurs doivent :

A. Arrêter immédiatement de poursuivre le vif d'or.

B. Relâcher toute partie du corps du porteur du vif d'or, de ses vêtements ou le vif d'or lui-même.

C. Laisser se lever le porteur du vif d'or.

D. Laisser le porteur du vif d'or ajuster ses vêtements et son équipement si nécessaire.

E. Laisser trois secondes d'avance au porteur du vif d'or, ces trois secondes sont comptées par l'arbitre de vif d'or.

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



Photo : Claire Purslow Quidditch Photography

## 9. Pénalités

### 9.1. Sanctions disciplinaires.

#### 9.1.1. « Pas de préjudice, pas de faute »

Dans le cas d'une faute mineure qui n'a donnée à aucune des équipes un avantage, un arbitre peut décider d'avertir verbalement les joueurs à propos d'une infraction potentielle plutôt que de signaler une faute.

#### 9.1.2. Répéter la procédure.

Si un joueur commet une faute qui résulte en une répétition de la procédure, le joueur doit ré-effectuer la procédure violée à partir du moment où la procédure n'a pas été respectée.

A. Le joueur ne doit pas forcément retourner à l'endroit de la violation sauf si c'est nécessaire pour répéter la procédure correctement.

B. Le joueur est inéligible à interagir autrement avec le jeu tant que la procédure n'est pas répétée correctement.

#### 9.1.3. Retour aux anneaux.

Si un joueur commet une faute résultant en un retour aux anneaux :

A. Le jeu n'est généralement pas arrêté.

B. Un arbitre informe le joueur de la faute en leur indiquant « retour aux anneaux » ou « back to hoops ».

C. Le joueur doit descendre de son balai et suivre la procédure de hors-jeu.

D. Si une quelconque balle est projetée par le joueur pendant ou immédiatement après avoir commis une faute pour laquelle il est renvoyé à ses anneaux, la balle doit être changée de possession pour l'équipe adverse en suivant la procédure de changement de possession d'une balle.

Pénalité : **Carton jaune** – Ne pas respecter les directives d'un 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 joueur commet une faute résultant en un changement de possession :

A. L'arbitre peut choisir d'arrêter le jeu ou d'effectuer le changement de possession durant le jeu, sauf s'il doit arrêter le jeu selon les règles.

B. Si le jeu n'est pas arrêté pour effectuer le changement de possession :

- i. L'arbitre indique le changement de possession.
- ii. Si un joueur de l'équipe fautive possède la balle, il doit la laisser tomber.
- iii. Si la balle est non possédée, n'importe quel joueur éligible de l'équipe recevant la balle peut la récupérer.
- iv. L'arbitre peut passer la balle au joueur éligible le plus proche.
- v. L'équipe fautive ne doit pas toucher la balle jusqu'à ce que l'équipe adverse en ait gagné la possession ou ait 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. Ne pas agir de cette manière sera considéré comme décliner le 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 joueur éligible le plus proche de l'endroit où se trouve la balle.
  - a. Si la balle fut jetée avant ou durant la faute, sa possession est donnée au joueur éligible le plus proche de l'endroit du lancer.

D. S'il n'y a pas de joueur éligible à recevoir la balle, la balle est placée au niveau ou lancée vers l'anneau central de l'équipe étant censée en recevoir la possession.

- i. S'il n'y a pas de joueur éligible à recevoir un cognard car les deux batteurs de l'équipe recevant la balle ont déjà un cognard chacun, la balle est laissée au sol à l'endroit où elle se trouve plutôt que d'être changée de possession.

E. Un soufflé devant être changé de possession ne peut pas marquer de but contre l'équipe le recevant jusqu'à ce que la procédure de changement de possession soit terminée.

F. Si les deux équipes ont commis une faute résultant en un changement de possession d'une même balle, la possession de la balle est déterminée par :

- i. La procédure de la faute pour laquelle le carton le plus sévère est attribué si un ou des cartons sont donnés.
- ii. Si différentes fautes sont commises ayant un même niveau de pénalité, la procédure de la faute commise en dernier compte.

Pénalité : **Retour aux anneaux** – Retarder un de changement de possession.

Pénalité : **Carton jaune** – Ignorer volontairement une indication 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 qu'il y avait une faute en montrant le carton approprié et en communiquant la nature de la faute.
- C. Le joueur ayant commis la faute est envoyé dans la zone de pénalité.
  - i. L'équipe fautive doit jouer avec un joueur en moins au poste du joueur ayant commis la faute et ce pour la durée du temps de pénalité.
    - a. Le joueur dans la zone de pénalité ne doit pas être remplacé alors qu'il se trouve dans cette zone sauf s'il est expulsé ou blessé.
  - ii. Un joueur recevant un carton rouge est expulsé et son remplaçant est envoyé dans la zone de pénalité.
    - a. Toutes les conditions et les procédures de la procédure pour joueurs expulsés doivent être suivies (voir : 9.1.6. Expulsion).
- D. Les cartons de pénalités ont pour conséquence les changements de possession suivants :
  - i. Toute balle possédée par le joueur fautif ou sur laquelle il aurait agi entre le moment de la faute et l'arrêt de jeu doit être changée 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 est changé de possession au bénéfice de 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 est changé de possession au profit de l'équipe victime de la faute.
- E. Si un joueur reçoit un deuxième carton jaune durant le même match, l'arbitre doit montrer un carton rouge après avoir montré le carton jaune.
- F. Le jeu reprend.

### 9.1.6. Expulsion.

Si une pénalité résulte en une expulsion :

- A. Le joueur expulsé doit quitter la zone des joueurs et ne doit pas y retourner pour le restant du match.
- B. Si le joueur refuse de quitter la zone des joueurs :
  - i. Son équipe doit aider à escorter le joueur au-delà de la zone des joueurs.
  - ii. Si le joueur persiste à refuser de quitter la zone des joueurs ou devient dangereux, l'arbitre principal peut déclarer la fin du match avec pour conséquence un forfait de l'équipe du joueur fautif.
- C. L'arbitre peut demander au joueur de quitter les abords du terrain.

D. Les joueurs expulsés ne doivent pas rentrer dans la zone des joueurs ou communiquer avec quiconque se trouvant dans la zone des joueurs.

i. Cette règle n'empêche pas un joueur expulsé de supporter son équipe.

E. Si le joueur expulsé était en jeu, son équipe doit le remplacer.

i. Si le joueur expulsé n'avait pas de temps de pénalité et qu'il n'y a aucun remplaçant éligible en raison de la règle des maximaux en genre, l'équipe peut jouer à un de moins.

a. Si ce faisant, un des postes ne comptait plus aucun joueur, un joueur en jeu doit changer de poste et rejoindre le lieu où se trouvait le joueur expulsé.

F. Si le joueur expulsé avait du temps de pénalité non révolu, son remplaçant doit finir de purger le temps de pénalité.

i. Si le joueur expulsé dans une telle situation n'était pas en jeu, le capitaine doit désigner un joueur sur le terrain pour aller dans la zone de pénalité et purger ce temps.

ii. Si le joueur purgeait du temps pour sa propre pénalité et a été expulsé avec un carton rouge, le temps restant sur l'ancienne pénalité est effacé et seules les deux minutes du carton rouge doivent être purgées.

Pénalité : **Carton bleu pour le capitaine** – Un joueur expulsé communique illégalement avec des personnes dans la zone des joueurs.

Pénalité : **Forfait** – Persister à refuser de quitter la zone des joueurs après avoir été expulsé.

Pénalité : **Forfait** – Mettre en danger d'autres personnes après avoir été expulsé.

### 9.1.7. Forfait.

Si une faute a pour résultat un forfait, l'équipe fautive est déclarée forfait (voir 3.6.1. déclarer forfait).

A. Si les deux équipes reçoivent une pénalité de forfait sur le même incident de jeu, un double forfait doit être déclaré.

### 9.1.8. Pénalité standard de contact.

Quand une pénalité pour une faute est associée à la pénalité standard de contact, les pénalités suivantes s'appliquent :

A. La pénalité par défaut est un **carton jaune**.

B. Les fautes mineures n'affectant pas le jeu et qui furent immédiatement ajustée sont sanctionnées d'un **retour aux anneaux** plutôt que d'un carton jaune.

C. Les fautes violentes ou excessives sont sanctionnées d'un **carton rouge** plutôt que d'un carton jaune.

### **9.1.9. Les cartons de pénalité au capitaine.**

Quand une pénalité pour une faute est indiquée comme carton de pénalité pour le capitaine, le capitaine reçoit le carton plutôt que le joueur ayant commis ou provoqué la faute.

## **9.2. Procédures de faute générales**

### **9.2.1. Violations causées par une faute d'un adversaire.**

A. Un joueur qui commet une violation étant le résultat direct des actions illégales d'un adversaire doit corriger la violation immédiatement pour éviter la pénalité.

### **9.2.2. Les actions de jeu consécutives à des fautes.**

Tout but, mise en hors-jeu ou capture du vif d'or effectuée par un joueur commettant ou ayant juste commis une faute ne compte pas.

A. Si un avantage ou une pénalité reportée sont indiqués, le joueur fautif peut mettre hors-jeu des adversaires normalement du moment que les tentatives de mise hors-jeu n'ont pas lieu pendant ou immédiatement après la faute.

### **9.2.3. Fautes du banc.**

Dans certains cas limités, quand des remplaçants ou membres du personnel de l'équipe commettent des fautes, le capitaine peut être pénalisé.

A. Si un unique remplaçant ou membre du personnel de l'équipe commet la faute, seul l'individu fautif doit recevoir la pénalité.

B. Si un unique remplaçant ou membre de personnel de l'équipe commet une faute mais qu'il ne peut pas être identifié, la pénalité doit être donnée au capitaine à la place.

C. Si de multiples remplaçants ou membres du personnel de l'équipe commettent collectivement une faute ou des fautes liées, seul le capitaine reçoit le carton de pénalité, si possible pour la faute commise.

i. Le capitaine ne doit recevoir qu'un seul carton pour l'infraction.

ii. Si la pénalité liée à l'infraction est un carton rouge ou une expulsion, tous les remplaçants ou membres du personnel de l'équipe ayant été identifiés comme ayant commis l'infraction doivent être expulsés du match.

D. Si différentes infractions non liées entre elles sont commises par des remplaçants ou des membres du personnel de l'équipe, elles doivent être traitées comme différents incidents dans le cadre de l'application de cette règle.

i. Si cela résultait en différents cartons de pénalités accordés au capitaine, lui ou son remplaçant ne devrait subir que la pénalité la plus haute. Un joueur différent sera retiré du terrain pour purger le temps de chacun des cartons de pénalité restant.

a. Les joueurs ainsi retirés du terrain ne doivent pas être crédités des cartons.

b. Si le capitaine reçoit deux cartons jaunes de cette manière, il doit recevoir un carton rouge.

1. Si ce sont ses deux premiers cartons jaunes du match, le temps de pénalité doit être purgé par son remplaçant et les deux cartons jaunes ne doivent pas être purgés séparément.

## 9.3. Les temps des fautes

### 9.3.1. Pénalités simultanées.

Si un joueur commet plusieurs fautes, le joueur doit recevoir la pénalité pour chacune des fautes sauf dans les cas suivants :

A. Un joueur commet simultanément différentes fautes entraînant des cartons de pénalité, dans ce cas, l'arbitre administre seulement la pénalité la plus importante.

B. Si un joueur commet différentes fautes entraînant des cartons de pénalité en succession rapide, l'arbitre administre seulement la pénalité la plus importante.

### 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 ne résultera pas en un changement de possession du souafle.

### 9.3.3. Fautes après un but.

A. Si un joueur de l'équipe ayant concédé un but reçoit une pénalité pour une faute commise lorsque le souafle est mort :

i. Si la faute fut commise comme une partie de l'action de défense contre le but, la pénalité ne résultera pas en un changement de possession du souafle.

ii. Si la faute ne fut pas commise comme une partie de l'action de défense contre le but, la pénalité sera administrée dans son entièreté y compris les changements de possession.

iii. Le but n'efface pas le temps de pénalité pour la faute.

### 9.3.4. Les fautes précédant le match.

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

A. L'équipe fautive commence le match avec le joueur fautif (ou son remplaçant en cas de carton rouge) dans la zone de pénalité et un joueur de moins dans la zone du gardien.

B. Le temps de pénalité du joueur commence à l'indication « Brooms Up ».

### 9.3.5. Les fautes après la fin de la période.

- A. Un joueur qui reçoit un carton de pénalité pour une faute intervenue avant que l'arbitre ne signale la fin d'une période finissant à score égal doit purger son temps de pénalité dans la période suivante au poste auquel il jouait au moment où il a reçu sa pénalité.
- B. Un joueur qui reçoit un carton de pénalité pour une faute intervenue après que l'arbitre a signalé la fin d'une période finissant à score égal doit purger son temps de pénalité dans la période suivante au poste choisi par son capitaine.
- C. Si une faute est intervenue après que le match a pris fin, elle doit tout de même être notée sur la feuille de match.
- D. Si une faute intervient après une capture du vif d'or et avant la confirmation de la capture, la capture ne peut pas être invalidée par la faute et la capture ne peut pas effacer le temps de pénalité.

## 9.4. La zone de pénalité

### 9.4.1. Le temps de pénalité.

A. Les cartons bleus ou jaunes ont pour conséquence une minute de temps de jeu de pénalité pour le joueur pénalisé sauf si l'équipe adverse marque durant cette minute. Cette minute est purgée dans la zone de pénalité.

i. Si l'autre équipe marque, par un quelconque moyen, le joueur présent dans la zone de pénalité à qui il reste le moins de temps de pénalité pour un carton bleu ou jaune est libéré.

a. Un seul but ne peut libérer qu'un seul joueur.

1. Si deux joueurs ont le même temps de pénalité restant pour un carton bleu ou jaune, l'arbitre a le choix de quel joueur libérer.

2. Si un joueur purge du temps pour différents cartons de pénalités simultanés, les buts ne comptent pour le libérer que s'il n'y a aucun autre joueur dans la zone de pénalité purgeant du temps pour un carton bleu ou jaune et ayant moins de temps de pénalité restant.

b. Un but contre son camp compte comme un but pour l'équipe qui marque les points dans le cadre de cette règle.

ii. Si l'équipe victime de la faute marque entre le moment où la faute est commise et quand le jeu est arrêté et qu'aucun autre joueur n'aurait été libéré par le but, le joueur pénalisé ne va pas dans la zone de pénalité.

a. S'il y a différents cartons bleus et jaunes seul le temps de pénalité du joueur qui aurait été relâché en premier est effacé.

b. Si le joueur pénalisé reçoit différents cartons de pénalité pour des fautes intervenant avant que le jeu ne soit arrêté et que le but compterait pour effacer une partie de son temps de pénalité, le joueur va dans la zone de pénalité et une minute de son temps de pénalité est effacée

B. Un carton rouge a pour conséquence deux minutes de temps de pénalité dans la zone de pénalité pour le remplaçant du joueur fautif.

i. Des buts ne peuvent pas libérer ce joueur.

C. Cumul des temps de pénalité :

i. Quand une personne reçoit un carton rouge pour une raison quelconque, il est expulsé, tout temps de pénalité autre pour ce joueur est effacé et seul le temps de pénalité pour le carton rouge doit être purgé.

ii. Si une personne reçoit plusieurs cartons de pénalité à un même arrêt de jeu sans toutefois recevoir de carton rouge, le temps de pénalité doit être d'une minute par carton reçu ou jusqu'à ce que l'équipe adverse marque autant de buts que de cartons reçus.

iii. Si une personne en train de purger du temps dans la zone de pénalité reçoit un autre carton sans toutefois recevoir de carton rouge, une minute doit être ajoutée à son temps de pénalité et un but supplémentaire sera nécessaire pour le libérer.

iv. Si un joueur reçoit un carton de pénalité alors qu'en train de purger du temps de pénalité pour un coéquipier :

a. Un autre remplaçant doit purger le reste du temps de pénalité initial.

b. La pénalité du joueur en infraction doit être traitée comme une faute par un remplaçant. (Voir : 9.2.3. Fautes du banc).

#### **9.4.2. Aller dans la zone de pénalité.**

Le jeu est arrêté quand un joueur, membre du personnel de l'équipe, ou remplaçant de quelqu'un va dans la zone de pénalité.

A. Tout remplacement ou changement de poste effectué par le joueur fautif après la faute et avant d'avoir reçu la pénalité doit être inversé et le joueur fautif doit purger son temps au poste auquel il a commis la faute.

i. Si la faute est un remplacement illégal, le joueur entrant reçoit le carton et le temps de pénalité.

B. Si le gardien en jeu est envoyé dans la zone de pénalité, il doit échanger de poste avec un poursuiveur en jeu de son équipe avant d'aller à la zone de pénalité.

i. Le gardien ne doit pas échanger avec un joueur déjà dans la zone de pénalité.

ii. Si tous les poursuiveurs de l'équipe sont déjà dans la zone de pénalité, le gardien doit échanger de poste avec un batteur ou attrapeur de son équipe.

C. Une personne envoyée dans la zone de pénalité doit y aller immédiatement sans délai et y rester jusqu'à l'expiration de sa pénalité.

i. Si un joueur reçoit un carton bleu ou jaune mais est trop blessé pour pouvoir purger son temps de pénalité, le capitaine doit choisir un remplaçant éligible pour purger le temps de pénalité.

a. Si un joueur ayant reçu un carton est remplacé dans la zone de pénalité pour cause de blessure, ce joueur ne doit pas rentrer en jeu jusqu'à ce que son remplaçant soit libéré de la zone de pénalité.

D. Le temps de pénalité commence dès que l'arbitre redémarre le jeu.

E. Si le temps de pénalité d'un joueur est effacé par un but intervenu avant que le joueur ne reçoive le carton, le joueur n'a pas à aller dans la zone de pénalité.

i. Si le joueur était légalement monté sur son balai quand le jeu fut arrêté, il doit rester monté à la reprise du jeu sauf s'il reçoit une pénalité de retour aux anneaux pour une faute différente.

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

### 9.4.3. Considérations de la zone de pénalité

A. Les joueurs purgeant du temps de pénalité sont considérés en jeu dans le cadre de la règle du genre.

B. Si un joueur purge du temps pour le carton d'un autre joueur, le joueur ayant reçu le carton compte en jeu dans le cadre de la règle du genre durant le temps de pénalité.

i. Cela ne s'applique pas au cas où un joueur purge du temps de pénalité pour un membre du personnel de l'équipe.

C. Les joueurs dans la zone de pénalité sont sujets aux mêmes règles et pénalités que les remplaçants en ce qui concerne les interactions avec le jeu.

D. Les joueurs dans la zone de pénalité ne doivent pas être montés sur leur balai.

E. Si un joueur est remplacé illégalement dans la zone de pénalité, le remplacement doit être inversé et une pénalité pour remplacement illégal dans la zone de pénalité doit être donnée plutôt que la pénalité pour remplacement illégal.

Pénalité : **Carton jaune pour le capitaine** – Remplacement illégal dans la zone de pénalité.

### 9.4.4. Suivi du temps de pénalité.

A. Le temps de pénalité commence au coup de sifflet de l'arbitre principal indiquant la reprise du jeu.

B. Dès que le temps de pénalité d'un joueur expire, l'arbitre de temps doit libérer le joueur de la zone de pénalité.

i. Quand un joueur est libéré de la zone de pénalité, il est descendu de son balai et doit suivre la procédure de hors-jeu avant de pouvoir interagir avec le jeu.

ii. Un joueur purgeant du temps de pénalité dans la zone de pénalité doit revenir sur le terrain dès que le temps de pénalité expire.

#### 9.4.5. Pénalités envers les remplaçants ou membres du personnel de l'équipe.

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

- A. Le capitaine doit désigner un joueur en jeu qui n'est pas déjà dans la zone de pénalité.
  - i. Si plus d'un remplaçant ou membre du personnel de l'équipe reçoivent un carton, un joueur pour chaque doit être désigné.
  - ii. Le joueur désigné ne doit pas être le gardien sauf s'il n'y a pas d'autre joueur dont la désignation n'entraînerait pas une infraction à la règle des maximaux en genre.
- B. Si un remplaçant reçoit un carton jaune ou bleu, il remplace le joueur désigné.
  - i. Le joueur fautif va ensuite dans la zone de pénalité.
  - ii. Le joueur désigné retourne sur le banc de touche en tant que remplaçant éligible pour rentrer en jeu par une procédure de remplacement légale.
- C. Si un remplaçant reçoit un carton rouge, il est expulsé et le joueur désigné doit aller dans la zone de pénalité pour purger les deux minutes de temps de pénalité.
- D. Si un membre du personnel de l'équipe reçoit un carton de pénalité, le joueur désigné va dans la zone de pénalité et purge le temps de pénalité.
  - i. Si le membre du personnel de l'équipe n'est pas expulsé, il doit rejoindre le joueur désigné dans la zone de pénalité.
    - a. Une fois son temps de pénalité expiré, le joueur est libéré et le membre du personnel de l'équipe doit retourner au banc.

#### 9.4.6. Tous les joueurs dans la zone de pénalité.

Si tous les joueurs d'une équipe sont dans la zone de pénalité, cette équipe est déclarée forfait.

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

Pénalité : **Forfait** – Avoir tous ses joueurs en jeu dans la zone de pénalité.

### 9.5. Avantage.

#### 9.5.1. Donner un avantage.

Si l'arbitre principal estime qu'arrêter le jeu pour une faute donnerait un avantage dans le jeu du soufflé à l'équipe fautive, l'arbitre peut retarder l'arrêt du jeu en donnant 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 un bras au-dessus de sa tête.
- ii. L'arbitre peut envoyer le joueur fautif à ses anneaux au début de l'action s'il l'estime nécessaire.
- iii. Le jeu continue jusqu'à ce que l'équipe fautive ne bénéficie plus de l'arrêt du jeu. Cela inclut notamment les situations suivantes :
  - a. L'équipe fautive récupère la possession du souafle.
  - b. Un but est marqué par l'équipe fautive.
  - 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 capturé.

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 contre 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. Procédure de reprise après l'avantage.**

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

A. Si un but est marqué par l'équipe victime de la faute, le jeu est repris selon la procédure standard de reprise du jeu après un but. (Voir point 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 porteur du souafle au moment de la faute, ou son remplaçant, est ramené à l'endroit du marqueur de l'avantage et la possession du souafle lui est redonnée.
  - a. Si ce joueur a été mis hors-jeu, il est ramené à l'endroit du marqueur de l'avantage.
  - b. Si ce joueur a commis une faute sanctionnée d'un retour aux anneaux durant l'avantage ou a été envoyé dans la zone de pénalité, le joueur du souafle éligible le plus proche est ramené à l'endroit du marqueur de l'avantage et reçoit la possession du souafle.
  - c. Si le souafle est changé de possession pour l'équipe initialement fautive, aucun joueur ne doit être ramené à l'endroit du marqueur.
- ii. Tous les autres joueurs restent où ils étaient au moment de l'arrêt du jeu et s'ils étaient hors-jeu, restent hors-jeu à la reprise du jeu.
- iii. L'arbitre principal indique la reprise du jeu.

## 9.6. Pénalités reportées.

### 9.6.1. Pénalités reportées.

Tout carton bleu, jaune ou rouge signalé par un membre du corps arbitral autre que l'arbitre principal est considéré comme une pénalité reportée.

A. Si l'arbitre principal voit également la faute et le 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, cela doit être traité comme si ce n'était pas une pénalité reportée.

### 9.6.2. Signaler une pénalité reportée.

A. Si un membre du corps arbitral autre que l'arbitre principal voit un joueur ou un membre du personnel de l'équipe commettre une faute, ce membre du corps arbitral lève leur bras et le jeu continue en tant que pénalité reportée.

B. L'arbitre assistant peut envoyer le joueur fautif de retour à ses anneaux, si la situation l'exige.

C. L'arbitre signale visuellement et verbalement à l'arbitre principal qu'une faute est intervenue et quelle équipe l'a commise.

i. Si l'arbitre principal estime qu'il est approprié d'arrêter immédiatement le jeu, il le fait.

ii. L'arbitre principal peut laisser le jeu se poursuivre selon le principe de l'avantage jusqu'à ce que l'avantage se termine d'une quelconque façon ou que la faute continue ou s'accroît.

a. Si l'arbitre principal choisit de laisser l'avantage, il doit lever son bras également.

D. Si une autre faute est commise par l'une des deux équipes pendant une pénalité reportée, l'arbitre principal doit arrêter le jeu et juger des deux fautes immédiatement.

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



Photo : Paris Frogs

# 10. Le corps arbitral.

## 10.1. Les membres du corps arbitral.

### 10.1.1. L'arbitre principal.

- A. Les organisateurs de tournoi doivent désigner un arbitre principal pour chaque match.
- B. L'arbitre principal a la responsabilité de faire respecter les règles et de prendre les mesures disciplinaires nécessaires, à partir du moment où il entre dans la zone des joueurs jusqu'au moment où il la quitte après le coup de sifflet final.
- C. L'arbitre principal doit arrêter le jeu si nécessaire pour faire respecter les règles ou pour organiser un jeu juste et sûr pour les joueurs.
- D. L'arbitre principal est le seul membre du corps arbitral qui peut directement attribuer des cartons de pénalité.
  - i. Le reste du corps arbitral peut conseiller à l'arbitre principal de donner des cartons de pénalité.
- E. L'arbitre principal doit faire remplacer tout membre du corps arbitral par un remplaçant approprié si le membre est blessé ou si, aux yeux de l'arbitre, il doit être démis.
- F. Tout le corps arbitral doit s'en remettre à l'autorité de l'arbitre principal.

### 10.1.2. La désignation d'autres membres du corps arbitral.

L'arbitre principal ou les organisateurs du tournoi doivent désigner au moins deux arbitres assistants, un arbitre de vif d'or, un arbitre de score et un porteur du vif d'or et peuvent désigner d'autres membres du corps arbitral (jusqu'à deux arbitres assistants en plus, un arbitre de temps et deux arbitres de but) pour chaque match.

- A. L'arbitre de vif d'or peut agir comme arbitre assistant jusqu'à ce que le porteur du vif d'or soit relâché sur le terrain s'il y a moins de 4 arbitres assistants prévus pour le match.
- B. L'arbitre de vif d'or doit être désigné en plus des deux arbitres assistants obligatoires.

### 10.1.3. Arbitrer avec un corps arbitral réduit.

Il est recommandé que deux arbitres de but et un arbitre de temps soient désignés pour chaque match.

- A. Si un arbitre de temps n'est pas désigné, l'arbitre de score assume les responsabilités de l'arbitre de temps.
- B. Si les arbitres de but ne sont pas désignés, l'arbitre principal assume les responsabilités des arbitres de but.

#### **10.1.4. Arbitres assistants.**

A. Les points principaux auxquels les arbitres assistants doivent porter leur attention, à la discrétion de l'arbitre principal, sont :

- i. Indiquer quand les joueurs sont hors-jeu.
- ii. Regarder les actions se passant loin du souafle.
- iii. S'occuper des balles et des joueurs étant hors-limites.

#### **10.1.5. L'arbitre de vif d'or.**

A. Les points principaux auxquels l'arbitre de vif d'or doit porter son attention, à la discrétion de l'arbitre principal, sont :

- i. Regarder les actions de jeu autour du porteur du vif d'or notamment les mises en hors-jeu et les captures du vif d'or potentielles.
- ii. Indiquer quand le porteur du vif d'or est au sol et compter les trois secondes d'avance.
- iii. Imposer les handicaps au vif d'or.

B. L'arbitre de vif d'or ne doit pas donner de conseil ou d'avertissement au porteur du vif d'or durant le match pour l'aider à ne pas être attrapé, cela incluant les positions, tactiques et remplacements des attrapeurs.

C. L'arbitre de vif d'or doit arrêter le jeu dans les cas suivants :

- i. Il estime que la capture du vif d'or est valide.
- ii. Le porteur du vif d'or est blessé ou a besoin d'être remplacé.
- iii. Le vif d'or ou le short du vif d'or devient défectueux et a besoin d'être remplacé.

#### **10.1.6. Les arbitres de but.**

A. Les points principaux auxquels les arbitres de but doivent porter leur attention, à la discrétion de l'arbitre, sont :

- i. Observer les tirs tentés vers les anneaux.
- ii. Agir en conséquence quand le souafle est hors du terrain derrière la ligne de fond de terrain de leur côté.

#### **10.1.7. L'arbitre de score.**

A. Les points principaux auxquels l'arbitre de score doit porter son attention sont :

- i. Noter l'évolution du score du match.
- ii. Mettre à jour le panneau d'affichage du score.
- iii. Noter le numéro d'un joueur recevant un carton et la raison de ce carton.

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

### **10.1.8. L'arbitre de temps.**

A. Les points principaux auxquels l'arbitre de temps doit porter son attention sont :

- i. Contrôler le temps de jeu du match.
- ii. Contrôler le temps de pénalité des joueurs et libérer les joueurs de la zone de pénalité une fois leur temps de pénalité écoulé.
- iii. Annoncer clairement la 17<sup>ème</sup> minute de jeu (voir : 3.3.4. Temps-morts).
- iv. Indiquer aux attrapeurs et au porteur du vif d'or quand ils doivent se présenter à la table de marque et les relâcher sur le terrain au moment approprié.
- v. Prêter attention aux faux départs des attrapeurs.
- vi. Appliquer les règles de la prolongation et annoncer le temps restant en prolongation (voir : 3.5.3. Prolongation).

B. Le temps du match ne doit pas forcément être visible pour les joueurs sur le terrain. Toutefois si le temps du match est affiché il doit :

- i. Être dirigé et contrôlé uniquement par l'arbitre de 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 par 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 en accord avec l'horloge officielle, elle doit être éteinte jusqu'à ce qu'elle soit corrigée.

### **10.1.9. Le porteur du vif d'or.**

A. Le porteur du vif d'or est un membre du corps arbitral et peut conseiller un autre membre du corps arbitral sur une quelconque décision.

B. Le porteur du vif d'or ne peut donner des indications aux joueurs que sur les cas suivants :

- i. Les hors-jeu, incluant les joueurs descendant de leur balai, à proximité du porteur du vif d'or.
- ii. Les contacts illégaux commis contre le porteur du vif d'or.
- iii. Les indications de porteur du vif d'or au sol quand ses vêtements ont besoin d'être ajustés.

C. Si le porteur du vif d'or et un autre membre du corps arbitral ne sont pas d'accord sur une décision, le porteur du vif d'or doit suivre l'avis de l'autre membre du corps arbitral tant que le jeu n'est pas arrêté.

## 10.2. Les indications du corps arbitral.

### 10.2.1. Le jugement de l'arbitre.

Dans les cas où l'intention ou la sévérité de l'action sont considérées, l'arbitre a toute capacité à juger de la sévérité ou de l'intention.

### 10.2.2. La base des indications.

Les indications données par un membre du corps arbitral doivent être basées uniquement sur leurs observations et celles du reste du corps arbitral du match.

### 10.2.3. Changer une décision durant un arrêt de jeu.

L'arbitre principal peut librement changer une décision durant un arrêt de jeu avant la reprise du jeu.

A. Une fois que l'arbitre principal a donné les trois coups de sifflet indiquant la fin d'une période, les buts et captures du vif d'or pour cette période deviennent définitifs et ne peuvent plus être changés.

### 10.2.4. Ajuster/changer une indication de but.

L'arbitre principal peut changer une indication de but ou non-but à tout moment avant que l'équipe précédemment défendant ait la possession du souaffle hors de leur zone de gardien et qu'une action de jeu ou interaction ait lieu par le joueur en possession du souaffle.

## 10.3. Les joueurs et corps arbitral.

### 10.3.1. Interactions avec le corps arbitral.

A. Les joueurs et membres du personnel de l'équipe doivent obéir aux décisions et directives de l'arbitre principal et des autres arbitres.

B. Les joueurs et les membres du personnel de l'équipe ne doivent pas manquer de respect aux membres du corps arbitral, ce incluant notamment le fait de remettre constamment en question les décisions des membres du corps arbitral.

Pénalité : **Carton bleu ou jaune** – Manquer de respect à un membre du corps arbitral.

Pénalité : **Carton jaune** – Ne pas respecter la directive d'un membre du corps arbitral.

### 10.3.2. Utiliser des commandes verbales ou visuelles des arbitres.

Les joueurs et membres du personnel de l'équipe ne doivent pas utiliser des commandes verbales ou visuelles d'arbitre.

Pénalité : **Carton bleu** – Usage illégal de commandes verbales ou visuelles d'arbitre.



Photo : Paris Frogs

# Annexe A : Définitions

**Accidentel** : Intervenant par hasard ou sans intention ou préméditation.

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

**Arrêts de jeu** : Les temps durant lesquels l'arbitre arrête le match et qui durent jusqu'à la reprise du jeu. Le temps entre deux périodes de jeu n'est pas un arrêt de jeu.

**Attrapeur** : Le joueur de chaque équipe qui doit porter un bandeau jaune et tente de capturer le vif d'or pour marquer 30 points et mettre fin à la période de jeu.

**Batteurs** : Deux joueurs de chaque équipe devant porter des bandeaux noirs et lancer, jouer au pied ou d'une quelconque manière projeter les cognards pour casser le jeu de l'adversaire en mettant hors-jeu les joueurs de l'équipe adverse.

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

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

**Capitaine**: L'individu désigné par son équipe étant le seul à pouvoir parler au nom de l'équipe au corps arbitral.

**Chaussette du vif d'or** : L'étui contenant le vif d'or et devant être attaché à l'arrière du short du porteur 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 batteurs pour mettre hors-jeu des adversaires.

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

**Cognard vivant adverse** : Cognard rendu vivant par un batteur adverse.

**Cognard libre** : Un cognard qui n'est en possession d'aucune des équipes.

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

**Déviaton d'une balle avec une balle tenue**: Projeter une balle en la frappant avec une autre balle en possession du joueur au moment de l'impact entre les balles.

**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 joueur est considéré en possession de cette balle s'il est le seul à avoir un contact avec celle-ci. Un joueur peut donner un coup de pied dans une balle qu'il est autorisé à jouer mais doit la ramasser avant de pouvoir la jouer au pied de nouveau. Il est illégal de donner un coup de pied à un adversaire.

**Équipe en possession** : Dans le contexte du troisième cognard, l'équipe ayant la possession de deux cognards.

**Équipe marquante** : Équipe qui marque un but ou capture le vif d'or, peu importe quelle équipe a provoqué le but ou la capture.

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

**Gardien** : Le joueur de souafle de chaque équipe qui doit porter un bandeau vert et bénéficie de certaines règles additionnelles par rapport aux poursuiveurs dans le but de défendre ses anneaux.

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

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

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

**Intentionnel** : Action effectuée avec une intention spécifique.

**Joueur** : 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, pour être considéré officiel, un match doit suivre toutes les règles de ce livre.

**Moitié de terrain adverse** : La moitié du terrain ou de la zone des joueurs contenant les anneaux que l'équipe doit attaquer.

**Mort subite** : La mort subite a lieu si la prolongation finit à score égal. En mort subite la première équipe qui marque, d'une quelconque manière est déclarée vainqueur.

**Mouvement naturel** : Un mouvement continu effectué lors d'une action de jeu, un seul mouvement que le joueur a déjà commencé et terminé car il ne pouvait être arrêté.

**Période** : Partie du match. Il peut y avoir jusqu'à 3 périodes dans un match : le temps réglementaire, qui a lieu pour tous les matchs, la prolongation, qui intervient en cas de score égal à la fin du temps réglementaire et la mort subite, qui intervient en cas de score égal à la fin de la prolongation.

**Porteur du souafle** : Le joueur en possession du souafle.

**Porteur du vif d'or** : Un membre du corps arbitral qui doit empêcher le vif d'or d'être capturé.

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

**Poursuiveurs** : Trois joueurs de chaque équipe qui doivent porter un bandeau blanc et lancer, jouer au pied ou d'une quelconque manière projeter le souafle au travers des anneaux de l'adversaire pour marquer 10 points et empêcher l'équipe adverse de faire de même. Les poursuiveurs font partie des joueurs de souafle.

**Prolongation :** La prolongation est une période de jeu additionnelle qui intervient quand une capture du vif d'or durant le temps réglementaire provoque une fin de période à score égal. La prolongation dure 5 minutes ou jusqu'à ce que le vif d'or soit capturé de nouveau.

**Propre moitié de terrain :** Moitié de terrain ou de la zone des joueurs contenant les anneaux que l'équipe doit défendre.

**Propre zone du gardien :** Zone du gardien contenant les anneaux que l'équipe doit défendre.

**Receveur sans appui :** Un receveur dans l'action d'attraper une balle dans les airs. Ce joueur n'a pas à quitter le sol pour être considéré sans appui, il est illégal de pousser, charger, plaquer ou ceinturer un joueur 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 :** Un joueur n'étant pas en jeu.

**Souafle :** Balle utilisée par les poursuivants et le gardien pour marquer.

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

**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 ne pouvant pas marquer :** Si un joueur 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 marquer. Un souafle ne pouvant pas marquer n'entraînera pas de but même s'il passe entièrement dans un anneau.

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

**Temps de jeu :** Le temps officiel d'un match, mesuré à partir du son « B » de l'indication « Brooms Up » du temps réglementaire jusqu'à la fin de la dernière période mais suspendu aux arrêts de jeu.

**Temps de pénalité :** Temps qu'un joueur 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 réglementaire :** La première période d'un match, commençant à l'indication « Brooms Up » et prenant fin à la première capture légale du vif d'or. Les prolongations ne sont pas comprises dans le temps réglementaire.

**Temps sans attrapeurs :** Temps pendant lequel le vif d'or ne peut pas être capturé. Durant le temps réglementaire, le temps sans attrapeurs est de 18 minutes, durant la prolongation il est de 30 secondes.

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

**Troisième cognard :** Le seul cognard de 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 chaussette. Les attrapeurs tentent de capturer le vif d'or pour marquer 30 points et mettre fin à la période de jeu.

**Zone de pénalité :** La zone de 5,5 par 5,5 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 joueurs où les joueurs 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 joueurs 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 joueurs :** Rectangle de 66 par 44 mètres qui inclut et entoure le terrain. Les spectateurs ne doivent pas entrer dans la zone des joueurs, tout ce qui n'est pas dans la zone des joueurs est la zone des spectateurs.

**Zone des spectateurs :** Zone en dehors du rectangle de 66 par 44 mètres délimitant la zone des joueurs.

**Zone du gardien adverse :** La zone du gardien où se trouvent les anneaux que l'équipe doit attaquer.

# Annexe B : Liste des fautes par type

## B1. Fautes individuelles

### B1-1. Répéter la procédure

Les infractions suivantes sont celles pour lesquelles le joueur 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.

### B1-2. Retour aux anneaux

Si un joueur commet l'une des fautes suivantes, l'arbitre doit le renvoyer à ses anneaux et le joueur doit suivre la procédure de hors-jeu au 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 joueur 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.

### B1-3. Changements de possession

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

### B1-4. Carton bleu

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

**1.3.1.** Remplacement illégal.

**1.4.2.** Contournement illégal.

**1.4.2.** Interférence non intentionnelle au niveau de la ligne de côté

**2.5.1.** Entrer en jeu avec des 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. Changer de bandeau de poste après l'indication « Brooms Down ».
- 3.2.1. Changer de position derrière la ligne de la zone du gardien après l'indication « Brooms Down ».
- 3.2.1. Faux départ.
- 3.4.2. Faux départ d'attrapeur.
- 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 manuelle d'une balle illégalement. (Aussi 7.1.2.)
- 5.4.3. Violation des règles du batteur touché.
- 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. Echec à éviter un souafle projeté.
- 7.1.3. Ne pas faire tous les efforts possibles pour éviter une balle.
- 7.1.5. Deuxième jeu au pied illégal.
- 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.

## **B1-5. Carton jaune**

- 1.3.4. Simuler une blessure.
- 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.

- 4.4.3. 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 des règles du mouvement naturel intentionnelle.
- 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 un receveur sans appui.
- 6.1.12. Jouer imprudemment.
- 6.4.1. Interposition illégale.
- 6.4.2. Interagir illégalement avec un 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 porteur 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 « limite » 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 carton.
- 10.3.1. Ne pas respecter la directive d'un membre du corps arbitral. (Aussi 2.5.7.)

## **B1-6. 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 durant le jeu un équipement interdit par un membre du corps arbitral.
- 2.5.8. Utiliser un équipement spécialement interdit par le directeur du tournoi.
- 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.** Enjambrer 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 adversaire, un spectateur, un membre du corps arbitral ou un responsable de l'organisation de l'événement.
- 6.4.1.** Interposition illégale violente ou excessive.
- 6.4.2.** Interagir illégalement avec un adversaire hors-jeu de manière excessive ou violente.
- 6.5.1.** Conduite antisportive excessive.
- 6.5.3.** Participer à une altercation physique avec un adversaire, membre du corps arbitral, spectateur ou membre du staff d'organisation de l'événement.
- 6.5.4.** Cracher intentionnellement sur un adversaire, membre du corps arbitral, spectateur ou membre du staff d'organisation de l'événement.
- 6.5.5.** Commettre une faute grave.
- 7.1.2.** Empêcher un but illégalement et intentionnellement.

## **B1-7. Expulsion**

Les fautes suivantes ont pour conséquence une expulsion sans carton rouge.

- 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 coéquipier.
- 6.5.4.** Cracher intentionnellement sur un coéquipier.

## **B1-8. Pénalité de contact standard**

- 6.1.1.** Contact physique illégal.
- 6.1.2.** Écran illégal.
- 6.1.2.** Charger illégalement un joueur effectuant un écran.
- 6.1.4.** Glissade illégale.
- 6.1.4.** Plongeon illégal.
- 6.1.6.** Contact illégal via un coéquipier.
- 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 porteur du vif d'or.

## **B1-9.** Infractions avec des pénalités spécifiques.

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

**7.4.1.** Délai 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 membre du corps arbitral: Carton bleu ou carton jaune.

## **B2.** Les fautes attribuées au capitaine.

### **B2-1.** Infractions générales par le capitaine.

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

### **B2-2.** Carton bleu pour le capitaine.

**2.5.4.** Avoir deux joueurs portant le même numéro dans la zone des joueurs.

**9.1.6.** Joueur expulsé communiquant illégalement avec les joueurs dans la zone des joueurs.

### **B2-3.** Carton jaune pour le capitaine.

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

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

**1.3.5.** Remplacement illégal entre deux périodes.

**9.4.3.** Remplacement illégal dans la zone de pénalité.

## **B3.** Fautes entraînant un forfait

### **B3-1.** Infractions de forfait

**1.2.1.** Avoir moins de 7 joueurs éligibles.

**9.1.6.** Persister à refuser de quitter la zone des joueurs après avoir été expulsé.

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

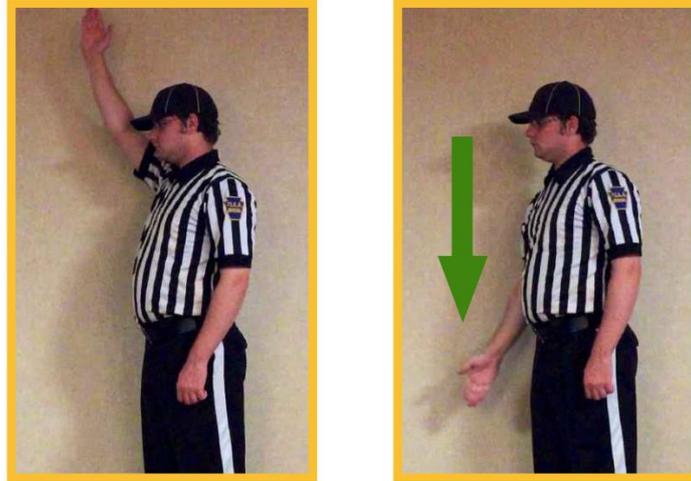
**9.4.6.** Avoir tous les joueurs en jeu dans la zone de pénalité.

# Annexe C : Signaux d'arbitres

La liste complète des signaux d'arbitre est disponible sur GIPHY : <https://giphy.com/channel/igasport>

## Signaux non liés à des fautes

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



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



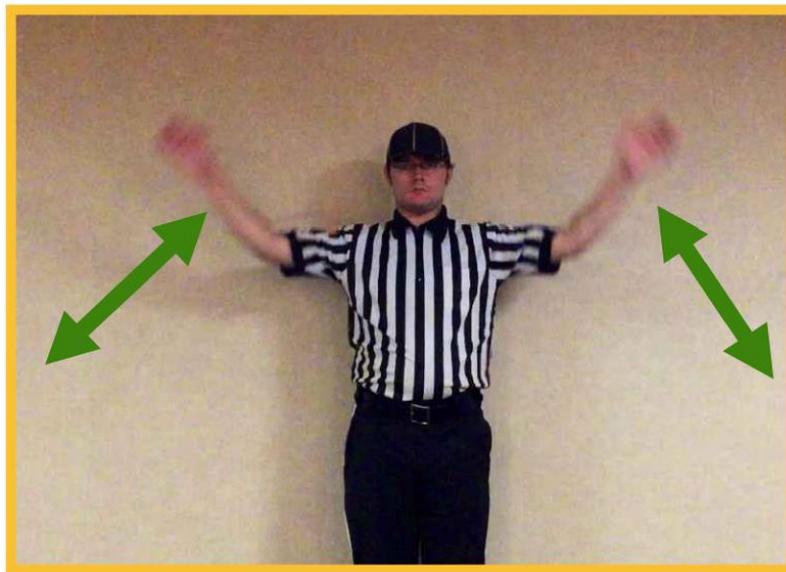
3. But / capture invalide - <https://bit.ly/2zHyfFD>



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



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



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



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



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



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

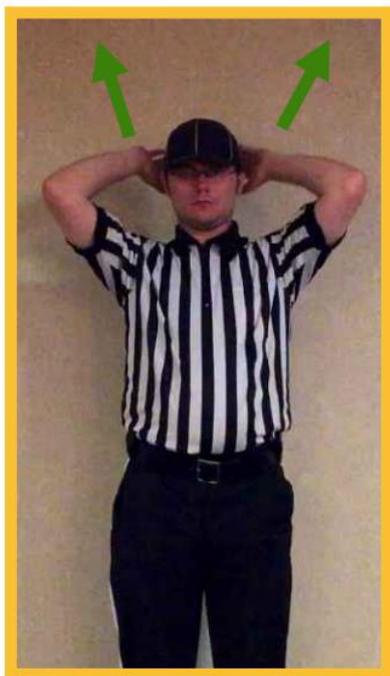


10. [Gardé blanc en cas de besoin de compléter l'annexe]

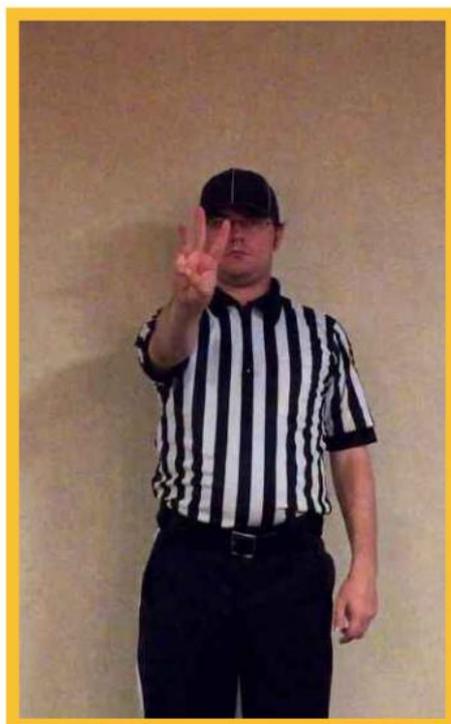
11. [Gardé blanc en cas de besoin de compléter l'annexe]

## Signaux de faute

12. Violation de procédure de mise en limites - <https://bit.ly/2RdFCLx>



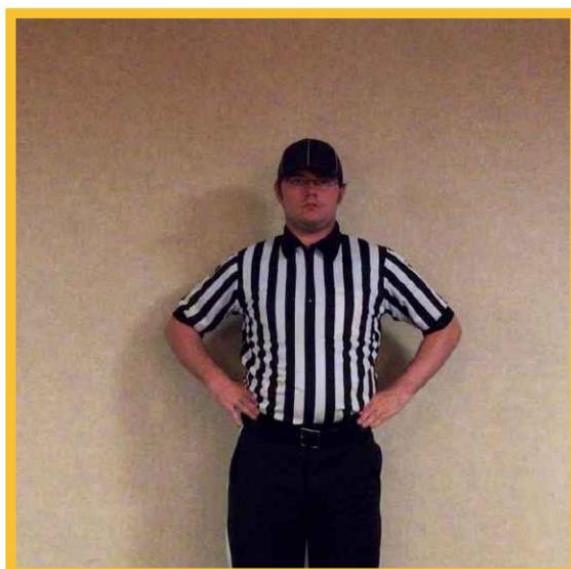
13. Interférence avec le troisième cognard - <https://bit.ly/2QmZjj4>



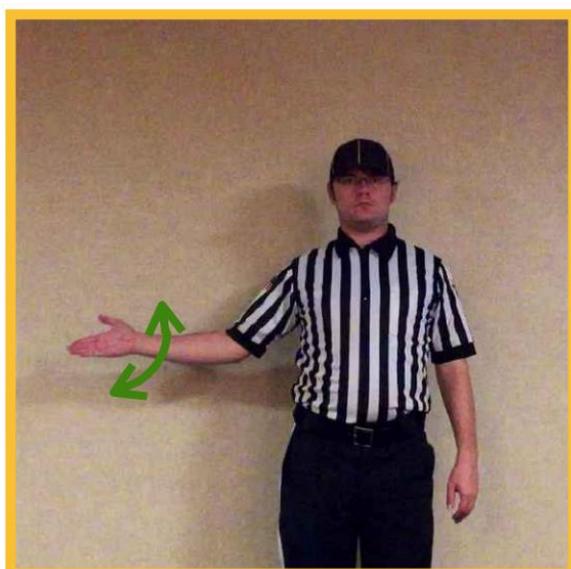
14. Procédure illégale - <https://bit.ly/2DHD2Ld>



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



16. Violation liée à l'équipement - <https://bit.ly/2Onqt2E>



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



18. Langage explicite ou vulgaire (bleu seulement) - <https://bit.ly/2OlvMc4>



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



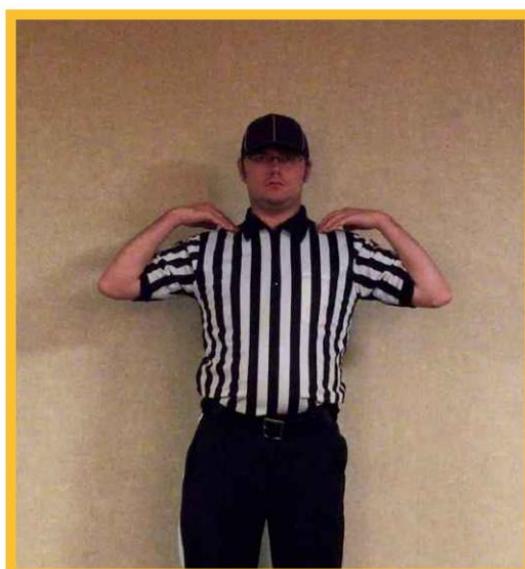
20. Dislocation d'anneaux - <https://bit.ly/2xL0YrC>



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



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



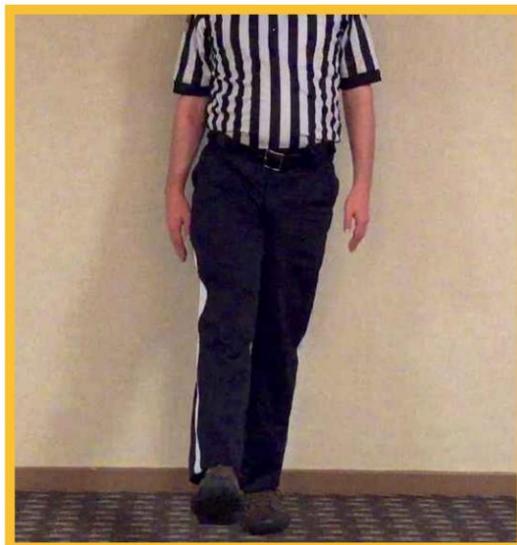
25. Ignorer une directive/indication d'arbitre <https://bit.ly/2luD3Al>



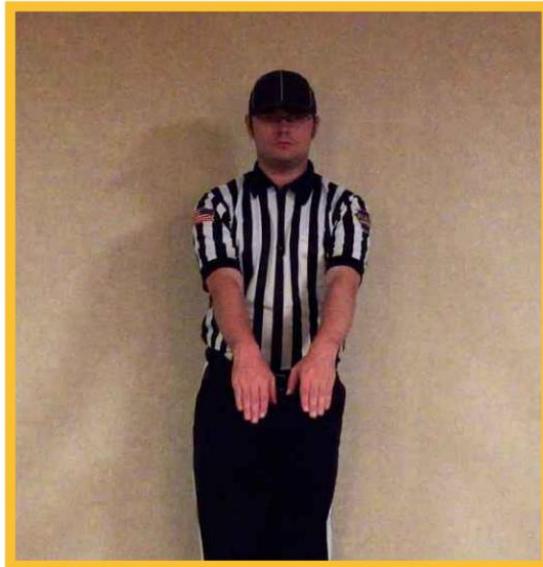
26. Violations intentionnelles, malhonnêteté, ignorer un arrêt de jeu ou une mise hors-jeu - <https://bit.ly/2DFe6UF>



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



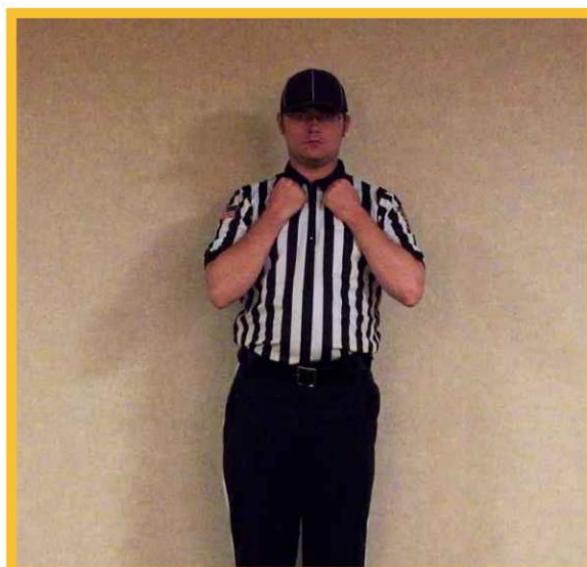
30. Plongeon / glissade illégale - <https://bit.ly/2xNR2NZ>



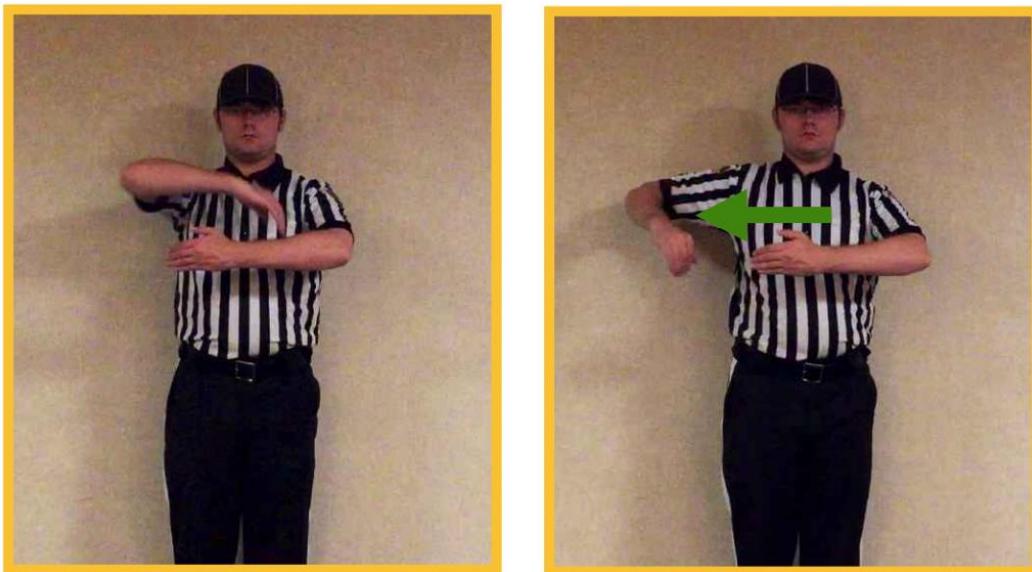
31. Contact illégal général - <https://bit.ly/2y5KUjM>



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



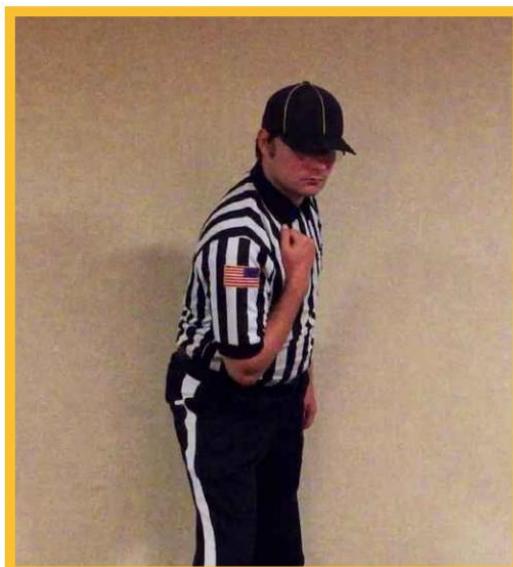
33. Tentative illégale de voler une balle - <https://bit.ly/2P2majl>



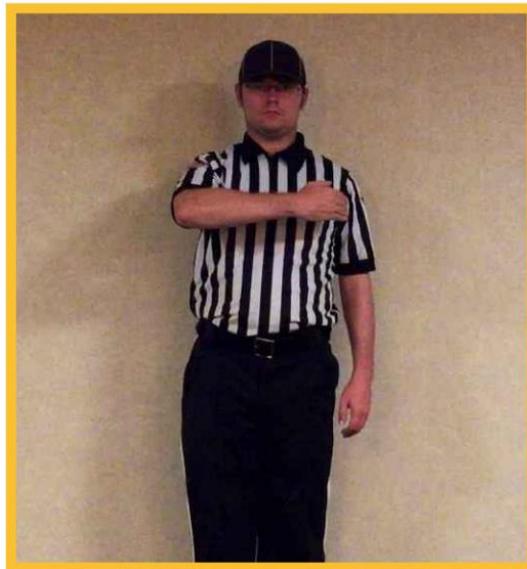
34. Poussée illégale - <https://bit.ly/2NabVYN>



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



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



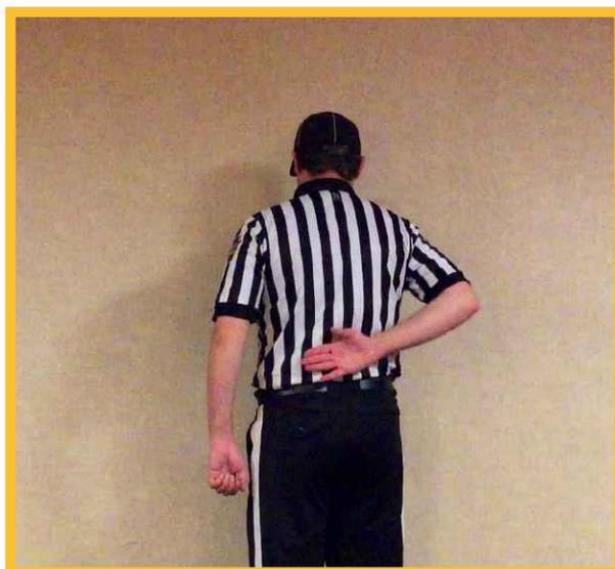
36. Saisie illégale <https://bit.ly/2y5Lazg>



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



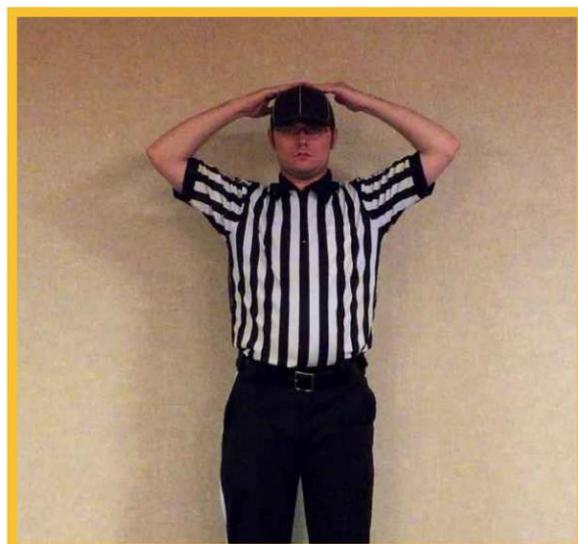
38. Interaction illégale avec le porteur du vif <https://bit.ly/2NcSZbV>



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



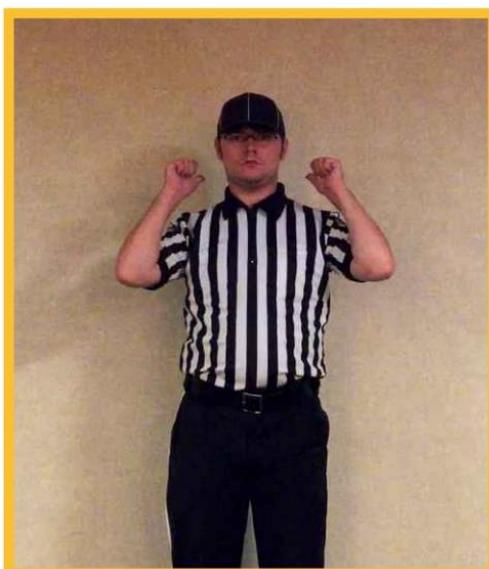
40. Infraction envers les arbitres, organisateurs de tournoi, coaches et joueurs. <https://bit.ly/2RcvJOg>



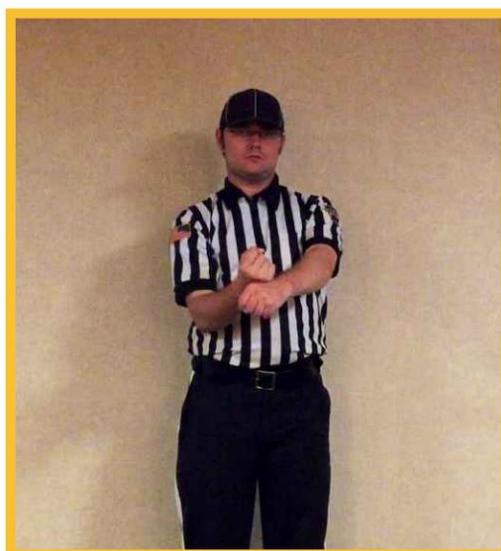
42. Conduite antisportive <https://bit.ly/2OXd1ZC>



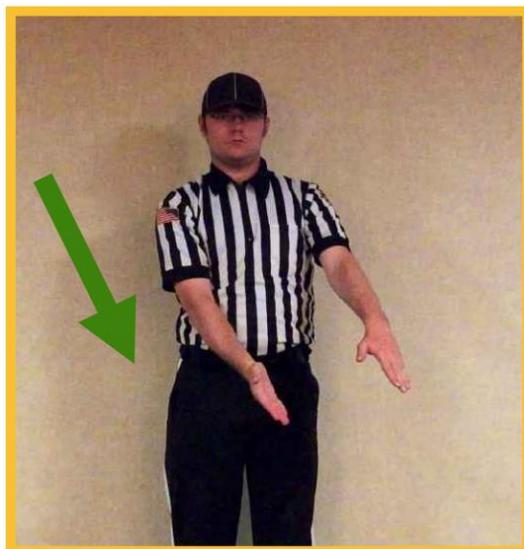
43. Conduite antisportive interne <https://bit.ly/2xYqby6>



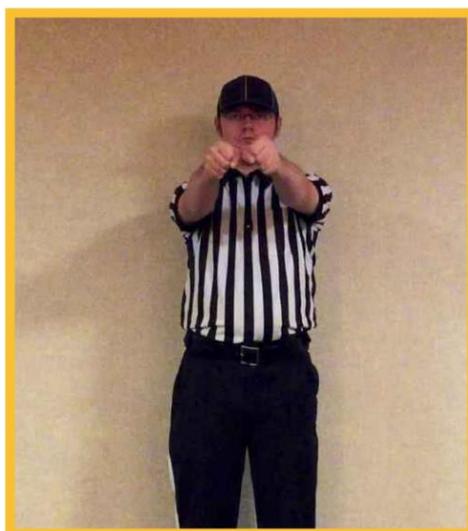
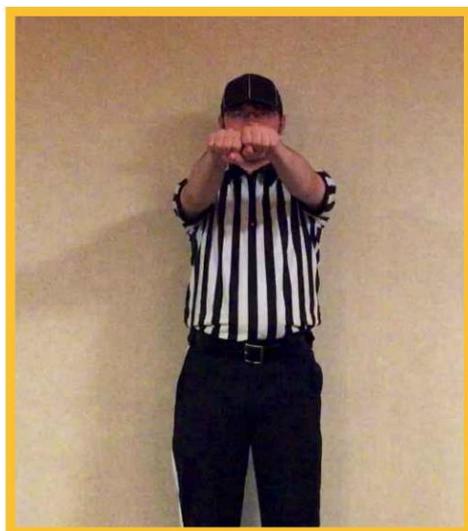
44. Version excessive et / ou entraînant un carton rouge d'une faute normalement moins grave  
<https://bit.ly/2Rcpbzh>



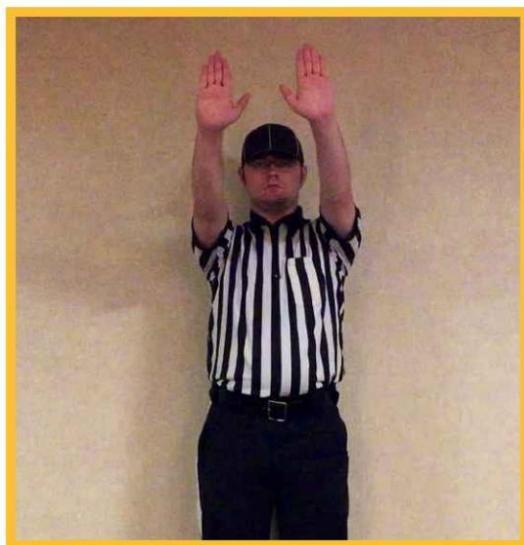
45. Receveur sans appui <https://bit.ly/2NW4XMf>



46. Initier une nouvelle action avec un balai cassé <https://bit.ly/2Rcpha7>



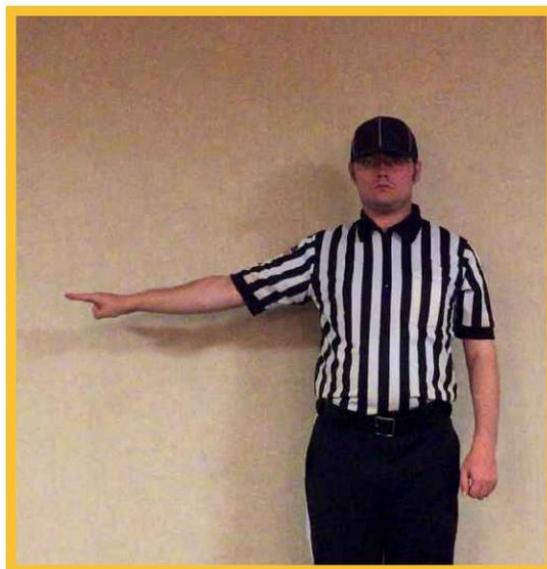
47. Blocage d'un but intentionnel et illégal <https://bit.ly/2NV1ZYk>



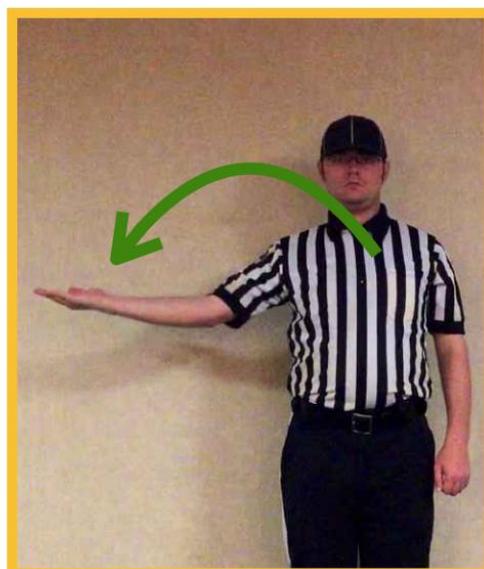
48.

49.

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



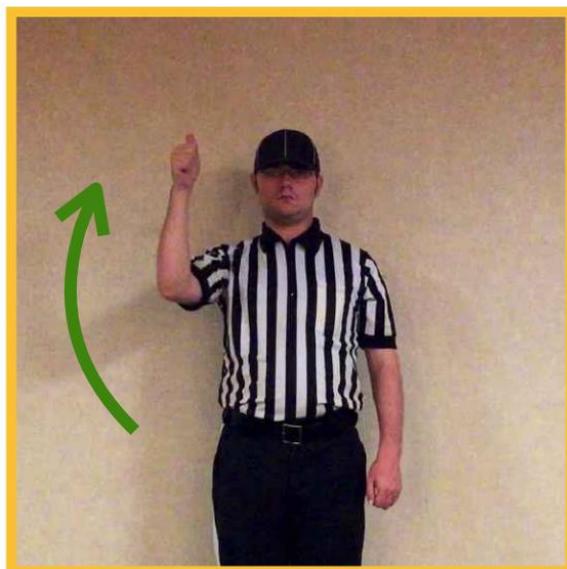
51. Changement de possession d'une balle <https://bit.ly/2DIWV18>



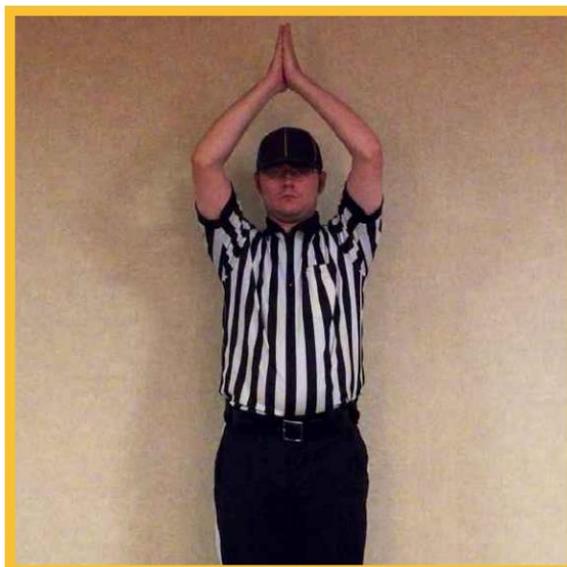
52. Carton de pénalité <https://bit.ly/2NSvPww>



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



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



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



# Annexe D : Changements par rapport au livre des règles IQA 2016-2018

Cette annexe inclut les changements par rapport aux règles en vigueur avant sa publication.

## Avant-propos

Du fait de l'adoption de beaucoup de changements mineurs opérés par l'USQ au cours des trois dernières années, lister chaque changement conduirait à une vaste liste de changements. Par conséquent, cette annexe a largement exclu les changements qui ont été opérés d'abord pour clarifier les règles, d'autant plus quand la clarification en question n'était pas dans une zone du livre de règles de l'IQA dont l'interprétation était significativement débattue.

## Changements majeurs :

Les règles citées ci-dessous constituent un changement majeur affectant directement la façon de jouer.

**2.1.1.** La forme du terrain est désormais un rectangle de 60 par 33 mètres.

**5.5.1.** Les règles précédentes concernant le troisième cognard ont été changées significativement. Les deux effets les plus notables sont (1) que de lancer un cognard par-dessus un batteur adverse vers ses anneaux n'autorise plus à ramasser le troisième cognard. Et (2), la pénalité pour interférence avec le troisième cognard (cela remplaçant le terme « garder »), est maintenant un changement de possession de deux cognards en plus du retour aux anneaux.

**6.2.3.** Les joueurs de souafle en défense (SEULEMENT) peuvent maintenant charger le porteur du souafle sans tenter de le ceinturer.

**7.4.2.** Une nouvelle règle de renvoi est en vigueur remodelant ce qu'est un renvoi, définissant deux lignes restrictives et autorisant un seul renvoi par conduite.

**7.5.** Les limites du terrain sont plus restrictives (et les limites de la zone des joueurs agissent désormais plus comme une limite pour les spectateurs et une zone sans danger pour les joueurs). Presque toutes les règles liées aux limites du terrain se sont vues remplacées par les règles liées à l'ancienne zone des joueurs. Parmi ces changements, il y a maintenant une procédure de retour d'une balle en limites. Pousser un joueur hors-limites pour forcer un changement de possession est maintenant légal, et les balles retournées en limites par un lancer ne peuvent pas mettre un joueur hors-jeu ou marquer.

## Changements avec un impact fréquent :

Les règles citées ci-dessous auront un effet sur la plupart des matchs.

**1.1.1.** Le capitaine n'a plus de privilèges spécifiques pour quitter la zone de remplacement ou le banc alors qu'il n'est pas en jeu. Il ne peut plus quitter cette zone pour parler aux joueurs ou membres du corps arbitral alors que le jeu n'est pas arrêté.

**1.4.1.** Les restrictions pour les remplaçants et membres du personnel de l'équipe ont été allégées. La restriction est maintenant de ne pas s'amasser à la limite du terrain. Toutefois, un arbitre peut réimposer des restrictions si une équipe s'amasse à la limite du terrain de manière répétitive.

- 2.1.6.** Les positions des balles les plus proches du centre du terrain ont été déplacées vers l'extérieur créant ainsi un écart égal entre les quatre balles au début du match.
- 3.2.1.** La ligne de départ a été déplacée à la zone du gardien et ne doit pas être changée par un arbitre.
- 3.3.4.** Les temps morts peuvent maintenant être demandés lors d'un arrêt de jeu et dans ce cas-là peuvent être demandés à n'importe quel moment du match.
- 4.4.1.** L'équipe ayant juste marqué un but a maintenant l'interdiction d'interagir avec le souffleur après que le but soit signalé par l'arbitre, sauf si le gardien ayant concédé le but le demande. L'équipe peut refuser cette demande.
- 5.2.5.** Une procédure d'indication « safe », « clear » a été mise en place, étendant le fait de pouvoir remonter son balai à toutes les indications « safe », « clear ».
- 5.2.5.** Aucune pénalité ne doit être donnée si l'indication finale est « safe », « clear ». Cependant croire que l'indication finale sera celle-ci n'annule pas ou ne diminue pas les pénalités applicables si l'indication est « beat » ou « touché ».
- 5.4.3.** Les batteurs touchés doivent maintenant immédiatement lâcher le cognard qu'ils possédaient au moment où ils sont touchés (ils n'ont plus le droit d'attendre jusqu'à ce que le cognard qui les a touchés devienne mort).
- 6.1.8.** Voler par derrière en passant par-dessus l'épaule est maintenant légal; cependant les joueurs ne peuvent pas entrer en contact avec la tête ou le cou, ni ceinturer par derrière.
- 6.1.9.** Désormais on ne cherche plus à savoir si le joueur se tournant a voulu faire commettre une faute, mais si le joueur s'est tourné trop tard pour que le joueur adverse puisse éviter le contact par derrière.
- 6.2.4.** Tirer un joueur pendant qu'il en tient un autre est maintenant légal (c'est toujours illégal si c'est considéré comme tirer brusquement). Il est toujours illégal de tirer ou de saisir le balai d'un joueur adverse.
- 6.3.** Des règles spécifiques ont été créées pour réguler les interactions entre les attrapeurs et le porteur du vif d'or.
- 6.4.** Des standards ont été établis dans les cas d'interpositions, des priorités de passage et des priorités de passage avec un joueur hors-jeu.
- 7.1.2.** Les règles définissant les interactions avec les balles d'un autre poste ont été significativement étendues.
- 7.4.1.** Des directives plus claires ont été données quant au jeu dans sa propre moitié de terrain dans le cadre des cas de retardement du jeu.
- 8.3.3.** Le porteur du vif d'or doit reprendre le jeu approximativement à l'endroit où il se trouvait quand le jeu a été arrêté.
- 8.4.1.** Le porteur du vif d'or est considéré au sol durant tous les arrêts de jeu.
- 9.5.1.** L'arbitre peut renvoyer le joueur fautif aux anneaux dans le cadre d'un avantage laissé sur une faute passible d'un carton bleu, jaune ou rouge, s'il estime que la situation l'exige.
- 9.6.1.** Le corps arbitral indiquant des pénalités reportées n'ont pas forcément à envoyer le joueur fautif à ses anneaux mais peuvent le faire s'ils estiment que la situation l'exige.

**10.1.9.** La capacité du porteur du vif d'or à donner des indications a été restreinte aux indications suivantes :

- i. Hors-jeu, incluant les joueurs descendus de leur balai, autour du porteur du vif d'or.
- ii. Contact illégal contre le porteur du vif d'or.
- iii. Porteur du vif d'or au sol quand son équipement a besoin d'être ajusté.

## Changements avec un impact non-fréquent :

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

**1.2.1.** Le nombre minimum de joueurs éligibles pour pouvoir continuer un match est désormais de 7, cependant une équipe peut jouer avec moins de 7 joueurs pour être en conformité avec la règle du genre.

**2.1.5.** Les arbitres de scores n'ont plus le pouvoir de modifier le lieu la forme ou la taille des zones de pénalité.

**2.2.1.** Le métal et le béton sont interdits pour les bases des anneaux, même recouverts, exception faite des attaches métalliques.

**2.3.4.** Un cognard défectueux ne peut pas être attrapé (sauf si le dernier mouvement effectué pour l'attraper rend la balle défectueuse).

**2.5.3.** Les batteurs n'ont plus à remplacer un bandeau perdu après un but (ils doivent cependant le faire s'ils sont hors-jeu ou s'il y a un arrêt de jeu).

**2.5.3.** La procédure concernant un bandeau illégal a été ajustée. S'il n'est pas possible de remédier au problème sur le terrain de façon immédiate, alors on doit suivre la procédure de non-respect accidentel de l'équipement obligatoire.

**2.5.4.** Une procédure a été ajoutée pour les numéros de maillot devenant défectueux durant le jeu.

**3.3.3.** Les joueurs doivent maintenant obligatoirement être debout à la reprise du jeu.

**3.3.3.** Si deux joueurs avaient le contrôle d'une balle au moment où le jeu a été arrêté, les deux doivent être debout avec un contact sur la balle à la reprise du jeu. Ils ne sont pas obligatoirement dans la même position.

**3.3.4.1.C.** Les particularités des attrapeurs vis-à-vis de l'avantage, des pénalités reportées, des changements de possession et des annulations de but ont été supprimées.

**3.7.2.** Toute balle qui n'était pas possédée au moment où un match était suspendu est placée sur une des positions de départ de balle quand le jeu recommence.

**4.1.1.** Les changements de possession de souafle non-résolus ont été ajoutés à la liste des raisons d'annuler un but.

**4.3.2.** Le porteur du souafle peut demander à tout moment où il se trouve dans sa propre moitié de terrain à ce que le jeu soit arrêté pour qu'un ou plusieurs des anneaux adverse soient réparés.

**4.3.2.** La norme pour arrêter le jeu en cas d'anneau cassé non réparable a été changée.

- 4.3.3.** Il est désormais illégal de replacer un anneau adverse disloqué en étant en attaque.
- 4.3.3.** L'exception aux règles de dislocation d'anneau de manière imprudente ou répétée dans le cas où un joueur marque ou tente de bloquer un but a été modifiée. Cette exception est maintenant limitée aux joueurs offensifs dans le cas d'un but contesté et aux joueurs poussés sur l'anneau suite à un contact avec un adversaire.
- 4.3.3.** Pencher, faire tourner ou déplacer un anneau avec l'intention d'affecter si le soufflé y passe ou non est désormais défini comme une faute passible d'un carton rouge.
- 4.4.1.** La gêne du porteur du vif d'or par un membre du corps arbitral est désormais une raison pour invalider une capture du vif d'or. La règle précise que la gêne doit être physique, et non mentale.
- 4.4.3.** Des règles concernant les situations où des buts et captures du vif d'or arrivent en même temps que des buts ou des fautes ont été ajoutées.
- 4.4.4.** Les cas où une capture du vif d'or peut être déclinée ont été étendus en ajoutant le cas où la capture intervient entre un but et l'indication du but par l'arbitre principal.
- 5.2.2.** Une règle a été ajoutée, impliquant qu'un cognard qu'un batteur laisse volontairement tomber est vivant.
- 6.1.2.** Les écrans ont été définis et les pénalités et conditions pour les écrans ont été définies.
- 6.1.5.** Enjamber (sauter ou plonger complètement par-dessus une autre personne) quelqu'un qui ne touche le sol que par ses pieds est interdit.
- 6.1.6.** Entrer en contact avec un adversaire via un contact avec un partenaire est désormais interdit.
- 6.2.1.** Les joueurs ne doivent pas étendre la pointe du coude vers un adversaire durant un blocage corporel.
- 6.2.2.** Volontairement pousser le balai de l'adversaire est désormais illégal.
- 6.2.3.** La restriction sur le fait de se retourner ou se lancer dans une charge a été remplacée par une restriction imposant au joueur chargeant d'avoir ses pieds sur le sol au moment où la force de la charge est appliquée.
- 6.2.3.** L'exception à la règle de l'unique point de contact lors d'une charge dans le cas de l'épaule contre épaule a été changée pour spécifier la pointe de l'épaule contre la pointe de l'épaule, évitant ainsi un contact de la pointe de l'épaule d'un joueur contre une autre partie de l'épaule de l'autre.
- 8.3.1.** Les porteurs du vif d'or n'ont plus le droit de ramener d'accessoires dans la zone des joueurs.
- 8.3.1.** Les coureurs du vif d'or ne doivent pas rester à moins de deux mètres d'une ligne de côté pour une durée prolongée.
- 8.4.1.** Un porteur du vif d'or touchant le sol sur ou à l'extérieur de la limite du terrain est considéré comme au sol.
- 9.1.4.** Quand une balle change de possession mais qu'il n'y a pas de joueur éligible, la balle est envoyée aux anneaux de cette équipe. Dans le cadre d'un cognard changeant de possession, si l'équipe devant recevoir la possession du cognard possède déjà deux cognards, celui-ci est laissé sur place.

**9.1.4.** Quand diverses fautes provoqueraient des changements de possession d'une même balle au profit des deux équipes, la possession de la balle est désormais déterminée d'abord par la sévérité des fautes puis par leur ordre de succession.

**9.3.1.** Des règles pour les fautes du banc (par des remplaçants ou membres du personnel de l'équipe) ont été créées, donnant la pénalité au capitaine plutôt qu'à la personne fautive si l'individu fautif ne peut pas être identifié ou si différents remplaçants et/ou membres de staff d'équipe commettent une faute ensemble.

**9.3.3.** Si un joueur reçoit une pénalité qui normalement changerait la possession du souafle mais que la faute est commise après le but comme une partie de l'action pour défendre le but, alors le souafle ne change pas de possession. En revanche, le potentiel temps de pénalité n'est pas annulé par le but.

**9.4.1.** Les temps de pénalité pour différents cartons peuvent maintenant s'additionner même si les différentes fautes ont toutes été commises avant que le premier carton soit montré.

**9.4.2.** Si un joueur commet une faute avant de sortir par la procédure de remplacement ou de changer de poste et reçoit un carton de pénalité pour cette faute, le remplacement est inversé. Cela ne s'applique pas si le remplacement est la faute.

## Changements dans l'équipement personnel

Les changements suivants concernent l'équipement personnel, balais inclus

**2.4.1.** Les balais doivent maintenant être faits de plastique.

**2.4.1.** Les régulations particulières liées aux brindilles finissant les balais ont été retirées. Les brindilles sont désormais interdites.

**2.5.2.** Les joueurs n'ont plus le droit de porter des shorts dont la couleur principale est le jaune ou l'or.

**2.5.2.** Les maillots ne doivent pas avoir pour design des bandes verticales blanches et noires.

**2.5.2.** Les crampons métalliques sont désormais interdits.

**2.5.2.** Des conditions minimales pour les protège-dents ont été ajoutées.

**2.5.3.** Un couvre-chef ayant la forme et la couleur d'un bandeau de poste doit être considéré comme le bandeau de poste. Il ne peut être porté que dans cet effet et au poste indiqué par sa couleur, aucun autre bandeau ne doit être porté par-dessus.

**2.5.4.** Les numéros de maillots doivent être compris entre 0 et 99 inclus.

**2.5.5.** Seules les manches, gants ou orthèses peuvent être portés sur les avant-bras.

**2.5.10.** Des exceptions à l'interdiction de porter des bijoux ont été ajoutées pour certains "piercing retainers" qui sont collés à la peau. (Des "piercing retainers" durs peuvent être seulement utilisés pour complètement couvrir des piercings significativement étirés).

**2.5.10.** Toute substance adhésive susceptible de laisser des résidus sur les balles est interdite.

**2.5.10.** Les joueurs ne doivent pas porter de caméras ou de microphones pendant les matchs.

## Changements de pénalité

Ces changements ne concernent principalement que le degré du carton et ne remettent pas en question l'illégalité de la faute

**1.3.2.** Après un changement illégal de poste, si l'un des joueurs interagit avec le jeu il est désormais seul à recevoir un carton bleu, contre les deux auparavant. (Deux cartons bleus peuvent toujours être donnés si les deux joueurs interagissent avec le jeu avant de corriger leur changement de poste).

**2.5.4.** Entrer en jeu sans porter un numéro de maillot légal est maintenant sanctionné d'un carton bleu.

**2.5.4.** Avoir deux joueurs dans la zone des joueurs portant le même numéro de maillot est sanctionné d'un carton jaune pour le capitaine.

**2.5.2.** Entrer en jeu sans l'un des équipements obligatoires est maintenant sanctionné par un carton bleu.

**2.5.2.** Retirer volontairement l'un des équipements obligatoires en étant en jeu est sanctionné d'un carton bleu.

**2.5.10.** Une section sur les équipements interdits a été ajoutée pour se concentrer sur les équipements qui seront toujours sanctionnés d'un carton rouge. En remplaçant le précédent carton rouge, cela réduit la pénalité pour d'autres équipements clairement illégaux à un carton bleu.

**3.3.3.** Des nouveaux avertissements et pénalités ont été ajoutés pour s'être déplacé avant la reprise du jeu (faux départ après un arrêt de jeu).

**4.3.3.** La pénalité pour avoir imprudemment disloqué un anneau n'annule pas le but si celui-ci a été marqué dans le processus de dislocation de l'anneau.

**5.1.2.** Descendre de son balai est désormais considéré comme un hors-jeu plutôt que comme une faute ayant pour pénalité un retour aux anneaux. Cela change la pénalité pour jouer intentionnellement après être descendu de son balai à un carton jaune.

**5.3.4.** Initier un contact sans être conscient d'être hors-jeu est désormais couvert par les règles du hors-jeu involontaire, cela réduit la pénalité à un carton bleu.

**6.1.13.** Les règles de contact excessif s'appliquent désormais aussi aux contacts excessifs envers les coéquipiers. Une pénalité d'expulsion sans carton a été ajoutée pour un contact excessif envers un coéquipier.

**6.5.** Des pénalités d'expulsion sans carton ont été ajoutées pour des conduites antisportives excessives dirigées contre des membres de sa propre équipe.

**7.1.1.** La pénalité pour imitation des actions d'une autre balle avec une balle tenue a été réduite à un carton bleu. Lancer une balle avec l'intention d'interagir avec le porteur du vif d'or est également sanctionné d'un carton bleu.

**7.1.2.** Si un joueur tente de dévier manuellement un cognard vivant de manière illégale mais n'y arrive pas, il n'est pas pénalisé pour cette action.

**9.1.5.** Intentionnellement commettre plusieurs fautes résultant en des cartons bleus n'est plus une raison pour donner un carton jaune.

**9.1.6.** Des pénalités d'expulsion sans carton rouge ont été ajoutées aux règles du quidditch.

**9.3.5.** Le pouvoir permettant au directeur d'un tournoi d'étendre une pénalité aux matchs suivants a été supprimé, sans que cela soit lié et n'affecte les politiques de suspension d'un tournoi ou d'une ligue.

## Changements techniques

Ces changements sont par nature techniques, et devraient avoir un impact limité sur le jeu

**1.1.1.** Si le capitaine initial de l'équipe doit quitter la zone des joueurs puis y revient, le titre de capitaine lui revient.

**2.1.10.** La position de balle la plus éloignée de la table de marque doit maintenant être marquée d'une quelconque manière.

**2.3.** Des directives quant au gonflage des balles ont été ajoutées par rapport à la capacité d'une personne moyenne à agripper un pli de la balle dans une main.

**2.3.3.** Jusqu'à 5 centimètres de l'attache de la chaussette du vif d'or peuvent compter dans la longueur de la chaussette.

**3.5.3.** Les pénalités reportées en prolongation arrêtent le temps de jeu dès que l'arbitre principal lève sa main.

**5.2.2.** La spécificité quant à la situation où un cognard vivant touche en même temps un joueur et le sol a été retirée, le membre du corps arbitral doit maintenant déterminer ce qui est arrivé en premier.

**5.4.1.** La déviation d'une balle avec une balle tenue s'oppose à la déviation manuelle.

**5.5.2.** Les différents moyens de demander illégalement une immunité sont maintenant classés en deux catégories. Les pénalités pour ces fautes n'ont pas changé.

**5.6.2.** La spécificité de la situation où un cognard vivant touche un joueur au moment où celui-ci relâche une balle a été retirée, l'arbitre doit maintenant juger de ce qui est arrivé avant.

**6.2.** Toucher un adversaire a été retiré des règles. Les règles ne sont pas affectées.

**6.2.4.** Les actions d'attraper un adversaire et plaquer ont été réunies dans la catégorie « ceinturer ».

**7.1.4.** La pénalité d'interaction avec un cognard mort par le biais d'un souafle a été modifiée pour être désormais une pénalité pour usage du souafle sur un cognard pour lequel le joueur était raisonnablement conscient qu'il était mort ou rendu vivant par un coéquipier.

**8.2.3.** L'endroit du handicap de point unique a été déplacé à la position de balle la plus éloignée de la table de marque.

**8.4.1.** La spécificité quant à un porteur du vif d'or devenant « au sol » au même moment qu'une capture a été retirée. L'arbitre doit juger lequel est arrivé en premier.

**9.1.4.** La procédure pour changement de possession a été élargie incluant les changements de possession alors que le jeu continue, plus de fautes sont sanctionnées d'un changement de possession. Des pénalités pour interférence avec un changement de possession ont été ajoutées.

**9.1.6.** Lorsqu'un joueur est expulsé, il est complètement laissé à l'appréciation de l'arbitre de décider s'il peut rester à proximité de la zone des joueurs. Sauf indication contraire de l'arbitre

principal, un joueur peut rester à proximité de la zone des joueurs. (Les joueurs expulsés doivent dans tous les cas rester en dehors de la zone des joueurs et ne pas communiquer avec quiconque à l'intérieur).

**9.5.1.** La règle pour indiquer un avantage a été clarifiée en incluant seulement l'effet de l'arrêt de jeu sur le jeu du souafle.

**9.5.2.** Il n'y a plus de changement de possession de cognard potentiel pendant un avantage, les seuls changements de possession possibles sont ceux impliqués par certaines pénalités.

**9.6.2.** L'arbitre principal doit lever son bras en cas de pénalité reportée s'il permet au jeu de continuer.

**10.1.2.** Les arbitres de score sont désormais obligatoires pour tous les matchs.

**10.1.8.** Si le temps de jeu est affiché, cela doit être le temps de jeu officiel.

**10.2.3.** Une fois que les trois coups de sifflet mettant fin à une période ont été donnés, l'arbitre principal ne peut plus ajuster la validité ou non d'un but ou d'une capture du vif d'or.

**10.2.4.** Les règles pour ajuster un but ont été changées pour les rendre moins restrictives sur le sens du changement.

**Annexe A.** La définition de "possession" a été étendue pour inclure la déviation manuelle d'une balle au sol.