

# ANNEXE A

## - Les définitions -

**A-1. Anneaux / Buts - Hoops** - Les anneaux / buts de quidditch sont représentés par trois anneaux de part et d'autres de la zone de jeu. Chaque anneau est tenu par une structure verticale qui le maintient. Un but est accordé quand le souafle traverse un anneau (que ce soit de la ligne de milieu vers le point arrière ou, du point arrière vers la ligne du milieu). Il existe deux interactions possibles avec les anneaux : projeter le souafle à travers l'anneau, ce qui résulte en un but, ou toucher l'anneau, sur quelque partie que ce ce soit, sauf la base, après une mise hors jeu avant de revenir en jeu.

**A-2. Attrapeur - Seeker** - Un joueur par équipe porte un bandeau jaune et tente de capturer le vif d'or en en dépossédant le porteur afin de marquer 30 points et de mettre fin au match (voir le paragraphe 7.5.).

**A-3. Batteurs - Beaters** - Deux joueurs par équipe, portant un bandeau noir, et lançant, donnant un coup de pied ou propulsant de quelque manière que ce soit les cognards afin de perturber le cours du match en mettant hors-jeu les autres joueurs (voir le paragraphe 7.4.).

**A-4. Batteur touché - Struck beater** - Batteur ayant été touché par un cognard vivant envoyé par un adversaire (voir le paragraphe 5.2.4.).

**A-5. Brooms up - idem en anglais** - Expression marquant le début d'une période de quidditch. Au son « B » de Brooms up, tous les joueurs doivent monter sur leur balai et commencer le jeu (voir le paragraphe 3.2.).

**A-6. Ceinturage - Wrap** - Forme de contact physique consistant à encercler d'un ou deux bras le torse ou tout autre partie du corps d'un adversaire (voir le paragraphe 6.3.2.7.).

**A-7. Charge- idem en anglais** - Forme de contact physique qui consiste à diriger ou projeter son corps directement contre un adversaire tout en le heurtant franchement dans le but d'arrêter sa progression, le déséquilibrer, ou le mettre à terre (voir le paragraphe 6.3.2.5).

**A-8. Cognards - Bludgers** - Trois balles en caoutchouc de 21,6 centimètres de diamètre pouvant être utilisées uniquement par les batteurs et servant à mettre un joueur hors-jeu (voir le paragraphe 2.3.2.).

**A-9. Cognard libre - Free bludger** - Cognard n'étant en la possession d'aucun batteur. Si une équipe contrôle deux cognards, le cognard libre restant ne peut être protégé et l'équipe adverse peut demander l'immunité pour tenter de récupérer le cognard libre (voir les paragraphes 7.4.2.6. et 7.4.3.).

**A-10. Cognard mort - Dead bludger** - Cognard ne pouvant pas mettre hors-jeu un joueur car il n'a pas été lancé par un batteur en jeu, il a touché le sol depuis qu'il a mis hors-jeu quelqu'un, il a atterri derrière les spectateurs, ou car il est dans la main d'un batteur (voir le paragraphe 4.4.2.).

**A-11. Cognard vivant - Live bludger** - Cognard qui a été lancé à la main ou au pied, ou projeté de toute autre manière intentionnelle par un batteur qui est sur le terrain sans être hors-jeu. Un cognard vivant peut mettre hors-jeu les adversaires (voir le paragraphe 5.2.2.).

**A-12. Contact accidentel - Incidental** - Toute forme de contact physique n'étant pas volontaire.

**A-13. Contact intentionnel - Intentional** - Action accomplie dans un but spécifique. Beaucoup d'actions sont illégales lorsqu'elles sont accomplies intentionnellement.

**A-13. Écran - Pick** - Tentative passive de former une barrière fixe avec le corps d'un joueur dans l'intention de forcer le joueur adverse à contourner l'obstacle.

**A-14. Écran en mouvement - Moving pick** - Tentative de faire écran avec son corps sans avoir pris de position fixe avant l'interaction.

**A-15. Envoyer au pied - Kick** - Action de lancer une balle avec un ou deux pied(s). Un joueur envoyant une balle avec le pied est considéré comme étant en possession de cette balle. Un joueur peut lancer une fois au pied une balle jouable pour lui, mais cette dernière doit être ramassée avant qu'il ait à nouveau le droit de l'envoyer au pied. Il est interdit de donner un coup de pied à un adversaire.

**A-16. Gardien - Keeper** - Un joueur par équipe porte un bandeau vert et joue avec le souafle, mais il est soumis à des règles additionnelles liées à son rôle de gardien : empêcher les adversaires de marquer un but avec le souafle (voir le paragraphe 7.3.3.).

**A-17. Gardien protégé - Protected keeper** - Gardien se trouvant dans la zone du gardien de son équipe, lorsque la situation décrite en 7.3.3.1.B. ne s'applique pas.

**A-18. Immunité contre le hors-jeu - Knockout immunity** - Un joueur avec une immunité contre le hors-jeu n'est pas affecté par une action de mise hors-jeu. Le gardien dispose de cette immunité lorsqu'il est dans la zone du gardien de son équipe jusqu'à ce que le soufflé quitte cette dernière. Un batteur en jeu peut recevoir l'immunité en levant la main et fermant le poing (voir le paragraphe 7.4.3.).

**A-19. Limite du terrain - Pitch boundary** - Limite en forme d'intérieur de piste d'athlétisme repérable par les lignes droites parallèles sur les côtés et les lignes arrières courbées. Ces lignes définissent la zone dans laquelle le jeu est généralement restreint (voir le paragraphe 2.1.).

**A-20. Lutte - Grappling** - Forme de contact physique entre joueurs consistant à placer une ou deux mains sur un adversaire de manière à ébranler sa position sur le terrain (voir le paragraphe 6.3.2.6.).

**A-21. Match - Game** - Rencontre unique entre deux équipes dans le but de déclarer un vainqueur. Un match doit suivre toutes les règles décrites dans le présent règlement ainsi que tout règlement de l'IQA pour être considéré comme officiel.

**A-22. Moitié de terrain adverse - Opponents' half of the pitch** - Moitié de terrain contenant les anneaux à travers lesquels une équipe tente de marquer.

**A-23. Moitié de terrain de l'équipe - Own half of the pitch** - Moitié du terrain contenant les anneaux que l'équipe essaie de défendre.

**A-24. Mouvement naturel - Natural motion** - Continuité du mouvement d'un joueur lors d'une action : le joueur peut finir un mouvement unique et naturel déjà entamé et ne pouvant être arrêté (voir le paragraphe 5.3.4.).

**A-25. Opposition - Body blocking** - Forme de contact physique où le joueur applique une force à l'encontre d'un adversaire à l'aide d'une partie de son corps, autre que les bras ou les mains, telle que les hanches, le torse ou les épaules. Le joueur ne doit pas utiliser toute sa force. Pour être considéré comme une opposition, et non comme une charge, l'opposition doit donc être effectuée après que le contact a été initié sans l'intégralité de la force du joueur (voir le paragraphe 6.3.2.3.).

**A-26. Période - Period** - Unité de jeu lors d'un match. Un match peut comporter jusqu'à trois périodes : le temps réglementaire, concernant tout match ; la première prolongation, si les deux équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire ; et la deuxième prolongation, si les deux équipes sont à égalité à la fin de la première prolongation.

**A-27. Plaquage - Tackle** - Forme de contact physique entre joueurs consistant à enlacer un joueur pour l'amener au sol (voir le paragraphe 6.3.2.8).

**A-28. Porte-parole - Speaking captain** - Personne désignée par l'équipe comme étant la seule à pouvoir s'exprimer au nom de l'équipe lors de discussions avec les arbitres.

**A-29. Possession - idem en anglais** - Contrôle entier et non partagé d'une balle. Un joueur envoyant intentionnellement au pied la balle est considéré en possession de cette dernière lorsqu'il est la seule personne en contact avec elle.

**A-30. Poursuiveurs - Chasers** - Trois joueurs par équipe portent un bandeau blanc, et peuvent lancer le souafle à la main ou au pied, ou se faire des passes, de quelque manière que ce soit, afin de faire passer le souafle à travers les anneaux de l'équipe adverse et ainsi marquer 10 points, tout en empêchant l'autre équipe de faire de même. Les poursuiveurs sont des joueurs du souafle (voir le paragraphe 7.3.).

**A-31. Pousser - Push** - Forme de contact physique qui consiste à appliquer une force sur un adversaire avec le bras tendu, que celui-ci soit tendu à l'initiation du contact ou au cours de la poussée (voir le paragraphe 6.3.2.4.).

**A-32. Prolongation - Overtime** - Période de jeu supplémentaire dans un match lorsque la capture du vif d'or dans le temps réglementaire entraîne une égalité. La prolongation dure cinq minutes ou jusqu'à ce que le vif d'or soit capturé une nouvelle fois (voir le paragraphe 3.5.).

**A-33. Prolongation (deuxième) / Mort subite - Second overtime** - La deuxième prolongation a lieu lorsque la première prolongation ne permet pas de départager les deux équipes. La première équipe, qui marque de quelque manière que ce soit, gagne le match (voir le paragraphe 3.5.3.).

**A-34. Protection d'un cognard - Guarding a bludger** - Toute action empêchant ou retardant de manière significative l'équipe adverse d'acquérir un cognard. Il est illégal pour une équipe possédant deux cognards de protéger le seul cognard libre qui reste (voir le paragraphe 7.4.2.6.).

**A-35. Protection illégale des buts - Goaltending** - Action illégale, réalisée par l'équipe défendante, pour empêcher le souafle de traverser l'anneau. 10 points sont accordés pour l'équipe attaquante comme si un but avait été marqué (voir le paragraphe 4.3.).

**A-36. Ralentissement de jeu - Delay of game** - Toute tentative de stopper ou d'entraver la continuité du jeu avec le souafle de manière significative (voir le paragraphe 3.3.6.).

**A-37. Receveur sans appuis - Helpless receiver** - Receveur en train de réceptionner une balle en l'air. Le receveur n'a pas à être en l'air lui-même afin d'être considéré comme un receveur sans appuis. Il est illégal de faire opposition ou de charger un receveur sans appuis (voir les paragraphes 6.3.2.5.C et 6.3.2.8.C).

**A-38. Règle des quatre maximum - Four maximum rule** - Règle permettant à chaque équipe d'avoir simultanément sur le terrain, attrapeur exclu, au maximum quatre joueurs s'identifiant avec le même genre (voir le paragraphe 7.1.3.).

**A-39. Relance illégale du jeu - Reset** - On considère qu'il y a une relance illégale lorsqu'une équipe relance le souafle en direction de ses anneaux.

**A-40. Saisie - Grab** - Forme de contact physique entre joueurs consistant à saisir un adversaire ou toute partie du corps de l'adversaire avec une main fermée (voir le paragraphe 6.3.2.3.).

**A-41. Souafle - Quaffle** - Balle utilisée par les poursuiveurs et gardiens pour marquer des buts (voir le paragraphe 2.3.1.).

**A-42. Souafle invalide - Unscorable quaffle** - Si un joueur touchant le souafle est atteint par un cognard vivant, et relâche le souafle d'un mouvement naturel, ce dernier devient un souafle invalide. Un souafle invalide ne peut marquer de but, même s'il passe entièrement à travers un anneau.

**A-43. Souafle mort - Dead quaffle** - Souafle ne pouvant être utilisé pour marquer. Entre la confirmation du but par l'arbitre principal et la remise en jeu du souafle, ce dernier est considéré comme mort (voir le paragraphe 4.4.2.).

**A-44. Souafle vivant - Live quaffle** - Souafle pouvant marquer des buts. Le souafle est mis en jeu, rendu "vivant" par l'arbitre principal au son "B" de Brooms up, ou au bref coup de sifflet de l'arbitre principal après un arrêt de jeu, et par le gardien en ayant pris possession du souafle dans sa partie du terrain après un but.

**A-45. Tacle - Tripping** - Toute tentative de provoquer la chute d'un joueur par un contact sous les genoux. Un tacle est toujours une forme illégale de contact (voir le paragraphe 6.3.2.1.).

**A-46. Temps d'attente de l'attrapeur - Seeker floor** - Durée durant laquelle le vif d'or ne peut être capturé. Pendant le temps réglementaire, le temps d'attente s'élève à 18 minutes. Pendant la première prolongation, le temps d'attente est de 30 secondes. Pendant la deuxième prolongation, il n'y a pas de temps d'attente (voir les paragraphes 3.4.1.2., 3.5.2. et 3.5.3.).

**A-47. Temps de jeu - Game time** - Durée officielle de tout match, du premier son "B" de Brooms up jusqu'à la fin de la dernière période de jeu, excluant les arrêts de jeu pendant le match et entre les périodes (voir le paragraphe 3.4.).

**A-48. Temps de pénalité - Penalty time** - Durée pendant laquelle un joueur doit rester dans la zone de pénalité en raison d'une faute. Le temps de pénalité est décompté en même temps que le temps de jeu et ne s'écoule pas durant un arrêt de jeu (voir le paragraphe 6.4.2.5.).

**A-49. Temps réglementaire - Regulation time** - Période initiale d'un match, de l'annonce du "Brooms up" jusqu'à la première capture valide du vif d'or. Dans le temps réglementaire, on exclut toute prolongation.

**A-50. Troisième cognard - Third bludger** - Voir A-9

**A-51. Validation d'un but - Good goal** - Dix points sont accordés à une équipe lorsque le souafle passe entièrement à travers l'anneau de l'équipe adverse, de quelque manière que ce soit, et que le but est confirmé comme valide (voir le paragraphe 4.1.1.).

**A-52. Vif d'or - Snitch** - Le vif d'or est représenté par un porteur et la balle du vif d'or. Les attrapeurs tentent de capturer le vif d'or en en dépossédant le porteur afin de marquer 30 points et de mettre fin au match (voir le paragraphe 2.3.3.).

**A-53. Vif d'or (balle) - Snitch ball** - Balle constituée d'une balle de tennis à l'intérieur d'une chaussette, le tout attaché à l'arrière du short du porteur du vif d'or. Les attrapeurs tentent de récupérer cette balle afin de gagner 30 points et mettre fin au match.

**A-54. Vif d'or (porteur) - Snitch runner** - Arbitre assistant chargé de protéger la balle du vif afin d'éviter sa capture.

**A-55. Voler une balle - Steal** - Tentative d'un joueur pour prendre la balle à un adversaire en la lui subtilisant ou en donnant de petits coups sur la balle afin de la libérer (voir le paragraphe 6.3.2.2.).



**A-56. Zone de pénalité - Penalty area** - Zone dans laquelle les joueurs ayant commis une faute doivent rester pendant un certain laps de temps. Les joueurs dans la zone de pénalité ne peuvent pas intervenir dans le match, mais sont considérés comme joueurs actifs en raison de la règle des quatre maximum et des positions (voir le paragraphe 6.4.2.).

**A-57. Zone des joueurs - Player area** - Zone rectangulaire de 77 x 44 mètres qui inclut et entoure le terrain. Tout match est restreint à la zone des joueurs. Tout espace en dehors de la zone des joueurs est considéré comme la zone des spectateurs (voir le paragraphe 2.1.8.).

**A-58. Zone des remplaçants - Substitute area** - Zone désignée, hors de la limite du terrain, s'étendant de la ligne de la zone du gardien à la ligne de fin de terrain, dans laquelle tous les remplaçants doivent demeurer durant la durée du match (voir les paragraphes 2.5.1.1. et 6.2.5.).

**A-59. Zone des spectateurs - Spectator area** - Zone se situant au delà de la zone des joueurs (de 77 x 44 mètres) dans laquelle les spectateurs peuvent prendre place. Les joueurs ne peuvent entrer dans la zone des spectateurs à moins d'avoir reçu une autorisation de l'arbitre (voir le paragraphe 7.2.5.).

**A-60. Zone du gardien adverse - Opponents' keeper zone** - Zone du gardien contenant les anneaux à travers lesquels une équipe tente de marquer.

**A-61. Zone du gardien de l'équipe - Own keeper zone** - Zone contenant les anneaux qu'une équipe essaie de défendre. Au début du match, chaque équipe forme une ligne dans sa propre zone du gardien. Le gardien est soumis à des règles spéciales lorsqu'il se trouve dans sa propre zone du gardien.

