

Règlement de la Coupe de France de Quidditch 2018-2019



Eléments Administratifs

I- Gestion des listes de joueurs.euses

Chaque équipe devra envoyer sa liste de joueurs.ses à l'adresse bureau@quidditch.fr au plus tard le mercredi 20 mars 2019.

Cette liste devra contenir un minimum de 8 et un maximum de 21 personnes en capacité de participer à la compétition et à jour de leur cotisation fédérale à la date du mardi 19 mars 2019 à 23h59 et ceci sans aucune exception.

Cette liste devra contenir la liste des personnes accompagnant l'équipe lors de ses matchs (entraîneur, non-joueur.se, staff médical, ...) dans la limite de 4 personnes.

Au delà de la date limite pour rendre les listes, le remplacement d'une personne devra être motivé par un certificat médical ou un justificatif officiel. La personne remplaçante devra être en capacité de participer à la compétition et devra être à jour de sa cotisation fédérale à la date du mardi 19 mars 2019 à 23h59.

Pour des raisons de sécurité, un contrôle des listes de joueurs.ses sera effectué chaque jour de compétition, avant l'accès aux installations sportives. Un justificatif d'identité sera alors demandé.

II- Règles de civilité

Toutes les politiques disciplinaires se font au nom de la Fédération du Quidditch Français, qui encadre, pour la France, le respect des règles définies par l'International Quidditch Association.

Ces règles sont appliquées et mises en œuvre par la Direction du Tournoi (DT) composée par le bureau de la Fédération du Quidditch Français, d'une part, et par les membre de la direction des matchs.

Tous les aspects de ces règles et politiques devront être respectés. Toute personne ou équipe qui irait à l'encontre de ces règles de civilité recevra une sanction, comme détaillée dans la partie "Discipline".

Les règles de civilité sont les suivantes :

- respect des joueur.se.s entre eux.elles (dans le verbe comme dans le geste). Ne pas exercer de pression, de menace, ne pas manipuler ou faire du chantage.
- respect des joueur.se.s envers les arbitres, les organisateur.trice.s et les bénévoles, les spectateur.trice.s, ou tout.e autre intervenant.e dans le cadre de l'événement (dans le verbe comme dans le geste). Ne pas exercer de pression, de menace, ne pas manipuler ou faire du chantage.
- respect des heures du tournoi : heures d'ouverture et de fermeture des vestiaires, heures d'accueil des équipes (pour la vérification de l'équipement), heures de début de match, ...
- respect des lieux, dans ce cadre là, veuillez utiliser les poubelles mises à disposition pour conserver la propreté du lieu. La FQF se réserve le droit de facturer le coût d'un nettoyage à l'équipe concernée.
- interdiction de consommer des produits illicites (drogue, alcool, ...) ou d'être en état d'intoxication notable pendant le tournoi.
- interdiction d'apporter des objets dangereux (feu d'artifice, armes, ...)
- ne pas nuire à l'image du quidditch, de la FQF ou de la Coupe de France

Equipements

I- Tenue

Nous suivrons les règles IQA 2018-2020 (2.5.4.), dont voici un rappel sur un changement important :

“Chaque joueur.se 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 joueur.se.s 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 joueur.se.s portant le même numéro, le.la capitaine doit désigner l'un.e des joueur.se.s qui doit changer de numéro.

a. Le.la joueur.se ainsi désigné.e est inéligible pour jouer jusqu'à ce qu'un nouveau numéro soit indiqué au dos de son maillot et que le nouveau numéro soit indiqué à l'arbitre de score.”

Remarques :

- Si les deux équipes portent une tenue de couleur similaire, l'arbitre principal.e imposera à l'une des deux équipes de porter des chasubles. Ce choix se fera par tirage au sort pendant la réunion d'avant-match.

- Les équipes doivent informer, au préalable, la Direction du Tournoi des couleurs qu'elles auront choisies.

II- Equipements obligatoires

Tous les équipements feront l'objet d'une vérification en début de tournoi par les organisateur.trice.s du tournoi et les arbitres. Chaque équipe sera convoquée à une heure précise pour procéder à la validation de l'inscription des joueur.se.s et à la vérification de l'équipement. Pour jouer sur le terrain et durant un match, chaque joueur.se doit posséder l'équipement suivant : (voir Règles IQA 2018-2020 : 2.5.2. Équipement obligatoire).

“En jeu, les joueur.se.s 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."

Remarque : Le tournoi se jouant sur du synthétique, les seuls crampons autorisés devront être composés entièrement de plastique. Les crampons vissés ne seront pas autorisés.

III- Équipement additionnel

Tout équipement additionnel doit être présenté lors de la validation des joueur.se.s en début de tournoi, dans le cadre des règles 2018-2020 (voir Règles 2018-2020 : 2.5.3. 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.

26

- 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.”

Remarque : Toute infraction aux règles sur l'équipement sera sanctionnée a minima d'un carton jaune.

Informations disciplinaires

I- Exigences du tournoi

1. La Direction du Tournoi établit les règles ci-présentes et assurent leur respect. Tout bénévole peut exiger le strict respect de ces règles. La Direction du Tournoi pourra aggraver les mesures punitives si cela n'était pas le cas. Dans l'éventualité où les sanctions individuelles se révéleraient sans effets, les sanctions seront émises à l'encontre de l'équipe à laquelle est affilié l'individu concerné.

2. La suspension partielle d'une équipe ou d'un individu empêche sa participation à la compétition. Un individu ou une équipe débutant le tournoi doit respecter les conditions requises dès le début de ce tournoi.

3. Comme établies dans le livre de règles de l'IQA 2018-2020, les sanctions officielles lors des matchs seront composées de fautes techniques (« cartons bleus ») sans limitation de nombre, de cartons jaunes et de cartons rouges. Deux cartons jaunes se transformeront automatiquement en un carton rouge. Un carton rouge mènera à une expulsion automatique et immédiate du match.

4. L'équipe organisatrice, les joueur.se.s et les membres du staff non-joueur.se.s impliqué.e.s dans un match en cours ne peuvent être expulsé.e.s de la zone des joueurs que par l'autorité de l'arbitre en chef ou de la Direction du Tournoi. Tout individu qui n'est pas impliqué dans un match en cours peut être expulsé de l'enceinte de jeu par tout bénévole.

5. Un individu suspendu pour un match ne peut être ni entrer sur le terrain, ni être dans la zone des joueurs lors du match où il est déclaré suspendu. Si une suspension est transgressée, l'équipe fautive sera disqualifiée du tournoi.

6. Les suspensions de match peuvent être délivrées à la discrétion de la Direction du Tournoi. Les arbitres et les bénévoles peuvent demander à la Direction du Tournoi de statuer sur un cas.

7. Les suspensions automatiques de matchs suivent les règles ci-dessous :

a. Pas de suspension automatique pour une accumulation de cartons jaunes.

b. Suspension automatique d'un match pour l'accumulation de trois cartons rouges (pour les cartons rouges délivrés à la suite de deux cartons jaunes).

c. Suspension automatique de 2 matchs pour un carton rouge délivré pour avoir « tenté de blesser ou blesser délibérément quelqu'un », « frappé ou tenté de frapper un adversaire », « intentionnellement initié un contact avec un arbitre autre que le porteur du vif d'or », « intentionnellement craché sur ou vers un adversaire, un arbitre ou un spectateur » (6.1.3.4 B, C, E, H), « commis une action de faute grave de jeu » (7.2.10) .

d. Suspension automatique d'un match pour un carton rouge délivré directement pour toute autre raison.

8. La Direction du Tournoi peut disqualifier un individu dans de rares exceptions et à sa discrétion. Un joueur disqualifié ne peut rejouer lors du tournoi, et devra quitter l'enceinte du lieu du tournoi et ne devra pas entrer dans la zone des joueurs ou être à proximité des terrains pour toute la durée du tournoi. Une équipe disqualifiée (et par là même, ses membres) n'est pas aussi limitée, mais elle ne peut plus jouer aucun autre match prévu du tournoi. Elle est déclarée automatiquement forfait de tout autre futur match auquel il est prévu qu'elle participe, y compris celui qu'elle serait en train de jouer. Une équipe ou un joueur disqualifié ne recevra aucun remboursement.

9. Une disqualification automatique sera délivrée à tout joueur.se qui reçoit un carton rouge pour « profération d'un langage extrême ou abusif envers une personne » si et seulement si la faute est considérée comme raciste, sexiste, basé sur l'identité sexuelle, homophobe, transphobe, motivée par la haine religieuse, ou quoi que ce soit jugé équivalent par l'arbitre et la Direction du Tournoi.

10. Une disqualification automatique sera également délivrée à tout joueur.se qui contrevient à l'engagement qu'il a fait lors son inscription , en participant à l'une des activités auxquelles il a renoncé en acceptant cet engagement. Ces activités sont citées ci-dessous à nouveau :

a. Consommer de l'alcool ou quelle que sorte de drogue illégale où que ce soit dans l'enceinte de la Plaine des Sports de Monadey, ou être en état d'intoxication notable au sein de celle-ci.

b. Être en possession ou faire usage de tout objet en tant qu'arme, particulièrement des explosifs (feux d'artifice inclus), une lame ou une arme à feu.

c. Essayer de menacer, d'exercer des pressions, de manipuler ou de faire du chantage à tout bénévole du tournoi, membre du corps arbitral ou tout autre joueur.se en compétition afin d'altérer ou influencer de quelque façon la manière dont ils exercent leurs fonctions de bénévole, membre du corps arbitral ou joueur.se.

d. User de toute sorte de langage discriminatoire ou abusif, dirigé de manière générale ou en direction d'une personne en particulier, à quiconque impliqué dans l'événement ou d'une quelconque manière.

e. Essayer de manipuler ou de tirer profit d'une quelconque manière des structures, systèmes et des procédures du tournoi ou des temps de jeu afin de s'avantager soi ou son équipe, en dehors du bon esprit de compétition.

f. Harceler, menacer, intimider, ou représenter le quidditch d'une piètre manière, vis à vis des membres du public, des spectateur.trice.s, des passant.e.s ou bénévoles extérieurs (tels que le personnel des premiers secours) assistant à l'événement.

g. Tout autre chose que la Direction du Tournoi considère comme étant une représentation dégradante et inappropriée du quidditch.

11. Il est possible de faire appel des décisions de suspensions et de disqualification par discussion avec la Direction de Tournoi. La décision finale sur ces sujets revient au Directeur du tournoi et il n'est pas possible de faire appel une seconde fois.

II- Exigences pour les équipes et joueurs

Il est demandé aux équipes qu'elles se présentent à l'entrée de la Plaine des Sports de Monadey à 8h le samedi et le dimanche.

Si un joueur.se souhaite utiliser un équipement non-standard, non réglementaire ou a une quelconque requête particulière à soumettre, il.elle doit en discuter avec la Direction du Tournoi et les arbitres du tournoi en amont de son premier match.

Les directives concernant l'équipement autorisé sont établies dans le paragraphe Equipement.

Il est exigé des équipes qu'elles se présentent d'elles-mêmes et qu'elles soient ponctuelles pour leurs matchs programmés.

Elles doivent se tenir au courant des mises à jour des horaires s'ils devaient changer au cours de la journée.

Une équipe, constituée d'au moins le capitaine et des joueur.se.s qui seront aligné.e.s au début du match, devra s'assurer de se présenter d'elle-même à la table des scores du terrain indiqué **dix minutes** en avance par rapport à l'horaire prévu du lancement du match (le « brooms up ! »).

Hors circonstances exceptionnelles, si une équipe avec suffisamment de joueur.se.s pour démarrer le match n'est pas présente sur le terrain correspondant à son match à l'heure prévue de son lancement, elle sera considérée comme ayant déclaré forfait.

III- Procédure pour le forfait

Il peut être demandé à des équipes de déclarer forfait ou d'être considérées forfait pour un match sous un certain nombre de conditions. Celles-ci incluent mais ne se limitent pas aux dispositions suivantes :

- Ne pas se présenter dans les temps au terrain indiqué, soit dix minutes avant le début programmé du match.
- Présenter sur le terrain un.e joueur.se non-éligible au jeu pour cause de suspension ou d'absence sur le roster de l'équipe.
- Interrompre excessivement, à la discrétion de l'Arbitre Principal, ou faire obstruction au jeu (par exemple, partir avec une balle, refuser de s'aligner pour le lancement du match).

Parallèlement, une équipe peut décider volontairement de se déclarer forfait pour un match ou le tournoi entier. Dans ce dernier cas, l'équipe est forfait pour tous les matchs à venir.

Une équipe peut déclarer forfait lors d'un match seulement après 20 minutes de temps de jeu.

Cette mesure vise à s'assurer que l'équipe ne gagne pas d'avantage tactique en ne jouant pas un match difficile ou exténuant.

Une équipe peut se déclarer forfait pour l'ensemble du tournoi à tout moment et sera alors classée à la suite de toutes les équipes encore en compétition.

Quand une équipe déclare forfait, à tout moment avant, pendant ou après le match, leur adversaire est déclaré vainqueur 150*-0, contribuant ainsi à rajouter 150 points à leur DP/points marqués (et contre l'équipe ayant déclaré forfait).

Le temps réglementaire est considéré comme réduit à 0:00 pour l'équipe vainqueur, et le temps requis pour atteindre le troisième handicap du vif d'or sera rajouté à la l'équipe ayant déclaré forfait.

Si les deux équipes déclarent forfait, le classement reflétera que chaque équipe aura perdu le match à 150*-0.

Si les deux équipes déclarent forfait lors d'un match de phases finales, elles perdent toutes les deux 150*-0 et l'équipe la mieux classée lors du Jour 1 sera aussi déclarée forfait 0-150* pour le match suivant des phases finales.

Si les deux équipes déclarent forfait lors de la finale ou du match pour la 3ème place, elles seront alors automatiquement considérées comme ayant déclaré forfait pour l'intégralité du tournoi (et par conséquent seront reléguées au bas du classement).

IV- Procédures d'avant-match et d'après-match

Tout match doit suivre les directives suivantes :

- Quinze minutes avant le lancement du match : l'Arbitre Principal doit se présenter sur le terrain, à la table de marque.
- Dix minutes avant le lancement du match : les capitaines des équipes doivent se présenter sur le terrain à la table de marque
- Cinq minutes avant le lancement du match : les deux équipes sont en jeu et tous les membres du corps arbitral pour le match doivent être sur le terrain. La réunion d'avant-match doit être en cours, les balles doivent être remises en place.
- A la fin du match, le terrain doit être nettoyé et les balais remis sur la ligne du départ.

Les horaires prévues pour les matchs des phases de poule et des phases finales sont limités chacun à une heure. Les temps pour l'instauration des handicaps du vif d'or sont les suivants :

- 23 minutes : le porteur du vif d'or est strictement confiné sur la ligne de milieu de terrain
- 28 minutes : le porteur du vif d'or n'a plus qu'un bras libre et est strictement confiné sur la ligne de milieu de terrain.
- 33 minutes : le porteur du vif d'or n'a plus qu'un bras libre et est strictement confiné sur un point de la ligne du milieu de terrain opposée à la table de score.