2016 - 2018

RÈGLES POUR JOUER AU QUIDDITCH

AVANT-PROPOS

Ce livre de règles est la version française du rulebook 2016-2018 de l'Association Internationale de Quidditch (IQA) qui régit la pratique du quidditch partout dans le monde. Ce travail a été réalisé notamment par : Alicia Cubbedu, Denis Jourdan, Maeva Lucas, Apolline Tabourot, Harry Cabo, Florian Martinez, Maxime Grazzini, Caroline Lesueur, Baptiste Julien Blandet et tant d'autres ...

Qu'ils soient toutes et tous ici remerciés pour les heures passées à traduire et à interpréter la version originale rédigée par : Michael Clark-Polner, Xander Manshel, Harrison Homel, Kym Couch, Alex Benepe, Chris Daw, Clay Dockery, Jared Kowalczyk, Nicholas Oughtibridge, Dan Hanson, Will Hack, Brian Gallaway, Crystal Hutcheson, Jill Staniec, Jelmer Lokman, Mary Kimball, Chris Beesley, Nicole Hammer, Sarah Kneiling, Eamonn Harrison, Matthew Guenzel, Jared Leggett, James Hosford, Cory Faniel, Michael E. Mason, Ema Chiroma-Chao, Pauline Raes, Alicia Radford, Devin Sandon, Maria Belyaeva, Eric Schnier, Katie Stack, Ajantha Abey, Sarah Woolsey, James Burnett et Max Martens.

Copyright © 2017 - Association internationale de Quidditch (IQA) - Fédération de Quidditch français.

Tous les droits sont réservés. Aucune partie de ce livre ne peut être utilisée ou reproduit de quelque manière que ce soit sans autorisation écrite, sauf dans le cas de brèves citations dans des articles et des revues critiques.
Ce livre n'a pas été écrit, préparé, approuvé ou autorisé par Warner Bros, J.K. Rowling, ou l'un de ses éditeurs ou détenteur de licence. Il ne signifie pas revendiquer des droits sur les personnages ou créations. Les auteurs, les membres pratiquants le sport, et la Fédération de quidditch français ne sont en aucune façon affiliés à Warner Bros, J.K. Rowling, ou à l'un de ses éditeurs ou détenteurs d'une licence.

A propos de la Fédération du Quidditch Français

En France, métropole et Outre-mer, la pratique du quidditch, sous toutes ses formes, est encadrée par la Fédération du Quidditch Français. Elle est membre et la représentante de l'Association Internationale du Quidditch (IQA). Elle réunit l'ensemble des joueuses et joueurs, pratiquants ou non le quidditch, au sein d'un club affilié ou membre directement de la Fédération.

La FQF est donc en charge du respect des règles développées dans ce livre lors des matchs et compétitions organisés sur son territoire, qu'ils soient amicaux ou officiels. C'est particulièrement vrai lors de la compétition majeure qu'est la Coupe de France. Elle participe aussi à la montée en compétence des équipes, des joueurs et des encadrants pour une meilleure connaissance des règles de jeu et de leur application.

En son sein, elle peut accueillir des clubs qui se créent dans l'attente qu'ils deviennent une association à part entière. Elle s'occupe également de l'Équipe de France, qui regroupe les meilleurs joueurs et joueurs français pour défendre les couleurs tricolores lors des compétitions internationales comme la Coupe d'Europe des nations ou la Coupe du Monde.

Pour suivre toute l'actualité du quidditch en France et à l'international, la Fédération vous propose et vous donne rendez-vous sur son site internet : www.quidditch.fr, sur Facebook, Twitter, Instagram et Linkedin.

La Fédération du Quidditch français a été créée le 19 juin 2013, mais les premiers clubs se sont constitués à partir de 2011. Vous pouvez trouver un club actif dans les villes suivantes : Lille, Paris, Reims, Charleville, Rouen, Caen, Angers, Rennes, Nantes, Paris, Nancy, Epinal, Dijon, Lyon, Limoges, Bordeaux, Toulouse ou encore à Montpellier. Des équipes sont en cours de constitution à Auch, Agen, Perpignan, Tours, Cambrai, ou encore Strasbourg.

Le quidditch se pratique à partir de 16 ans. Mais il existe des écoles de quidditch pour les moins de 16 ans au sein des clubs, dans les écoles primaires, les collèges et même les lycées. Des établissement scolaires sont même membres de la Fédération.

INTRODUCTION

Le Quidditch est un sport qui connaît une expansion internationale intense. Ainsi 21 équipes ont été en compétition à la Coupe du Monde de Quidditch IQA 2016. La nécessité d'une codification, avec un livre de règles unique pour réglementer la pratique de sport à l'internationale, n'a jamais été aussi grande.

Comme notre sport se développe et évolue rapidement, le livre de règles doit suivre ces évolutions en abordant les développements liées à la façon dont le quidditch est joué. Aussi, le livret de règles doit être proactif et capable de répondre aux préoccupations d'un sport qui continue d'évoluer à un rythme sans précédent, sur tous les continents à travers le monde tant en terme de sécurité qu'au niveau des règles de jeu.

La quidditch n'est plus un sport confidentiel : il peut être joué sur une pelouse d'un parc, sur un terrain de sport ou devant un auditoire de milliers de personnes. Quelles que soient les conditions de jeu, le livre de règles apporte une réponse cohérente sur la manière de jouer.

Ce livret de règles est basé sur le livre de règle 2016-2018. Son contenu de base sera familier à de nombreux joueurs et aux adeptes les plus expérimentés. Cependant, il y a des changements qui tiennent compte de la nature internationale du jeu, en mettant la sécurité des joueurs et l'intégrité du jeu comme point central de ce document.

Alors pour ceux qui débutent dans la pratique du Quidditch, nous vous recommandons d'apprendre les règles de base avec l'aide de vos amis ou coéquipiers qui pratiquent déjà ce sport et lire le point 1.1. Ce dernier vous donnera un aperçu du sport avant de lire la totalité du livre des règles. Bien sûr, cela n'est qu'une recommandation. Vous pouvez vous y plonger sans plus attendre.

SOMMAIRE

CHAPITRE 1

- Les bases du jeu - **7**

1.1. Le Quidditch en quelques mots.....*7*
1.2. Les postes de joueurs.....*7*
1.3. Les règles de base.....*8*
1.4. Les types de sanction.....*9*
1.5. La règle des “quatre maximum”.....*10*

CHAPITRE 2

- L’équipement et les dimensions du terrain - **11**

2.1. Le terrain.....*11*
2.2. Les buts (anneaux).....*18*
2.3. Les balles pour jouer.....*19*
2.4. Les balais.....*20*
2.5. L’équipement du joueur.....*21*

CHAPITRE 3

- Le déroulé d’un match - **25**

3.1. La procédure d’avant-match.....*25*
3.2. Le coup d’envoi du match.....*26*
3.3. Les arrêts de jeu.....*28*
3.4. La gestion du temps de jeu.....*40*
3.5. Les prolongations.....*43*
3.6. Les forfaits et les suspensions de match.....*45*

CHAPITRE 4

- Le score - **47**

4.1. Marquer un but.....*47*
4.2. Un anneau disloqué ou à terre.....*48*
4.3. La protection illégale des buts.....*49*
4.4. La reprise du jeu après un but.....*50*
4.5. La capture du vif d'or.....*51*

CHAPITRE 5

- La mise hors-jeu des joueurs - **54**

5.1. Le hors-jeu à cause des balais.....*54*
5.2. Le hors-jeu à cause des cognards.....*55*
5.3. La gestion de la mise hors-jeu.....*60*

CHAPITRE 6

- Le comportement des joueurs et leurs interactions - **64**

6.1. Le comportement général des joueurs.....*64*
6.2. Les remplacements.....*66*
6.3. Les contacts physiques.....*70*
6.4. Les fautes et les mauvais comportements.....*82*

CHAPITRE 7

- Les joueurs - **93**

7.1. La composition d’une équipe.....*93*
7.2. Les règles générales.....*95*

7.3. Les règles pour le joueur du souafle.....*100*
7.4. Les règles pour les batteurs.....*103*
7.5. Les règles pour l'attrapeur.....*106*
CHAPITRE 8
- Le corps arbitral - **109**
8.1. L'arbitre principal.....*109*
8.2. Les autres arbitres d'un match.....*111*
8.3. Le porteur du vif d'or.....*115*
ANNEXE A
- Les définitions - **121**
ANNEXE B
- Liste des fautes par type - **126**
ANNEXE C
- Signaux d'arbitrage - **133**

CHAPITRE 1
- Les bases du jeu -

1.1. Le Quidditch en quelques mots

Le quidditch est un sport mixte de contact, acceptant tous les genres. Le quidditch est un mélange de rugby, de handball, de balle aux prisonniers, de lutte, de flag football et d'autres sports.
Une équipe de quidditch est formée d'au moins sept athlètes qui jouent en permanence avec un balai entre les jambes. Ce jeu peut sembler chaotique pour un observateur lambda. Cependant, une fois familiarisé avec les règles de base, n'importe qui trouvera qu'il est plaisant de regarder un match du quidditch, et qu'il est encore plus plaisant d'y jouer.

1.2. Les postes de joueurs

Pour jouer, chaque équipe a trois poursuiveurs, un gardien, deux batteurs, et un attrapeur. Le jeu se décompose en deux phases : sans et avec vif d'or. Lors de la première phase seuls les gardiens, poursuiveurs et batteurs sont en jeu. A l'arrivée du vif d'or sur le terrain les attrapeurs entrent en jeu.

1.2.1. Le poursuiveur

Sur le terrain, une équipe dispose de trois poursuiveurs tout au long du match. Ils portent un bandeau blanc sur la tête et jouent avec la balle appelée “souafle”.
Leur mission : marquer un but (qui rapporte 10 points) à travers l'un des trois anneaux de l'adversaire en envoyant le souafle à la main, au pied, ou de n'importe quelle autre manière.

1.2.2. Le gardien

Chaque équipe dispose d’un gardien sur le terrain et pendant toute la partie. Il porte un bandeau vert sur la tête et joue avec le souafle.
Sa mission : empêcher les adversaires de marquer.

1.2.3. Le batteur

Il y a deux batteurs par équipe pendant toute la durée d’un match. Ils portent un bandeau noir sur la tête et jouent avec la balle appelée "cognard". Il y a trois cognards sur le terrain.
Leur mission : lancer un cognard à la main, au pied, ou par tout autre moyen, de manière à perturber le rythme du match, en visant les adversaires pour les mettre hors jeu.

1.2.4. L’attrapeur

Chaque équipe propose un attrapeur au cours du match, selon les modalités expliquées dans les chapitres suivants. Il porte un bandeau jaune.
Sa mission : attraper le vif d'or attaché au porteur du vif d'or. Cela permet à son équipe de marquer 30 points et de mettre fin au match.

1.3. Les règles de base

1.3.1. Le souafle, les poursuiveurs et le gardien

A. Les poursuiveurs et le gardien, également appelés "joueurs du souafle", cherchent à marquer des buts et empêchent l'équipe adverse d'en inscrire. Chaque but vaut 10 points.

B. Les joueurs du souafle, en phase d'attaque, progressent sur le terrain en courant avec la balle, font des passes entre coéquipiers, ou tirent au pied dans le souafle.

C. En phase de défense, ces joueurs se placent ou entrent en contact de manière légale (voir le paragraphe 6.3.) avec les joueurs du souafle adverses.

D. Lorsqu'il est dans sa zone dédiée (zone gardien), le gardien est immunisé de la mise hors jeu causée par les batteurs de l'équipe adverse. Il protège les anneaux de son équipe. Il possède aussi d'autres pouvoirs (voir le paragraphe 7.3.3.2.). Lorsqu'il n'est plus dans sa zone, il a le même rôle qu'un poursuiveur.

1.3.2. Les cognards, les batteurs et les joueurs touchés

A. Les batteurs utilisent des balles appelées cognards afin de perturber le rythme du match en pouvant mettre hors jeu tous les adversaires non immunisés (voir le paragraphe 5.2.8.).

B. Tout joueur touché par un cognard lancé, tiré ou projeté par un batteur adverse est mis hors-jeu temporairement, le temps de respecter la procédure de mise hors jeu, à moins d'avoir bénéficié de l'immunité contre le hors jeu (voir le paragraphe 5.3.).

1.3.3. Le vif d'or et les attrapeurs

A. Les attrapeurs tentent de retirer le vif d'or de son porteur pour obtenir 30 points pour mettre un terme à la période de jeu.

B. Le vif d'or est une balle attachée à la ceinture du porteur du vif d'or. Ce dernier, à la fois joueur neutre et arbitre, est habillé tout de jaune. Il doit éviter que l'on attrape le vif d'or aussi longtemps que possible, tout en restant équitable pour les deux équipes.

C. La capture du vif d'or rapporte donc 30 points et met fin à la période. Il y a trois périodes de jeu dans une partie de quidditch : "le temps réglementaire", "la prolongation" et "la mort subite". En cas de score nul après la capture du vif d'or, le match passe à la période suivante. L'attrapeur qui capture le vif d'or pendant la "mort subite" donne la victoire à son équipe, si au préalable aucun but n'a été marqué par l'une ou l'autre des équipes.

1.4. Les types de sanction

Les joueurs peuvent être sanctionnés pour des actions jugées comme fautes par les arbitres (voir les chapitres suivants), à partir du moment où les joueurs entrent dans la “zone des joueurs” (voir le paragraphe 2.1.8.1.) pour le début du match et jusqu'à la fin de la partie. Un joueur commettant une faute est sanctionné en fonction de l'importance de celle-ci.

1.4.1. L’avertissement

Un arbitre peut émettre un avertissement à un joueur pour une action qu'il détermine "pas de préjudice, pas de faute" (6.4.1.10.). Il peut avertir le joueur à n'importe quel moment afin d'empêcher qu’un action illégale n’intervienne (6.4.1.11.).

1.4.2. Le retour aux anneaux

Un retour aux anneaux indique au joueur qu'il doit stopper son action et respecter la procédure de “mise en hors jeu” (voir le paragraphe 5.3.).

1.4.3. Le changement de possession

Le signal verbal “turnover” indique un changement de possession d’une des balles en faveur de l’équipe adverse (voir le paragraphe 6.4.1.2.).

1.4.4. Le carton bleu

Un carton bleu signifie que le joueur doit passer une minute dans la zone de pénalité et son équipe joue avec un joueur en moins durant cette minute. Si l'équipe adverse inscrit un but avant la fin de la minute, le joueur pénalisé est libéré plus tôt et peut entrer en jeu. Il doit alors effectuer la procédure de “mise hors jeu” avant d’agir à nouveau sur le terrain (voir le paragraphe 5.3.). Plusieurs cartons bleus n'entraînent pas une pénalité de niveau supérieur.

1.4.5. Le carton jaune

Un carton jaune signifie que le joueur doit passer une minute dans la zone de pénalité. Son équipe joue alors avec un joueur en moins durant cette minute. Si l'équipe adverse inscrit un but avant la fin de la minute, le joueur pénalisé est libéré plus tôt et peut entrer en jeu. Il doit alors effectuer la procédure de “mise hors jeu” avant d’agir à nouveau sur le terrain (voir le paragraphe 5.3.). Si un joueur reçoit deux cartons jaunes dans le même match, le deuxième carton jaune devient un carton rouge.

1.4.6. Le carton rouge

Un carton rouge signifie que le joueur est expulsé du match. Son équipe joue avec un joueur en moins pendant deux minutes. Un joueur prend sa place dans la zone de pénalité et revient en jeu à l’issu des deux minutes, sans possibilité de rentrer avant, en respectant la procédure de “mise hors jeu” (voir le paragraphe 5.3).

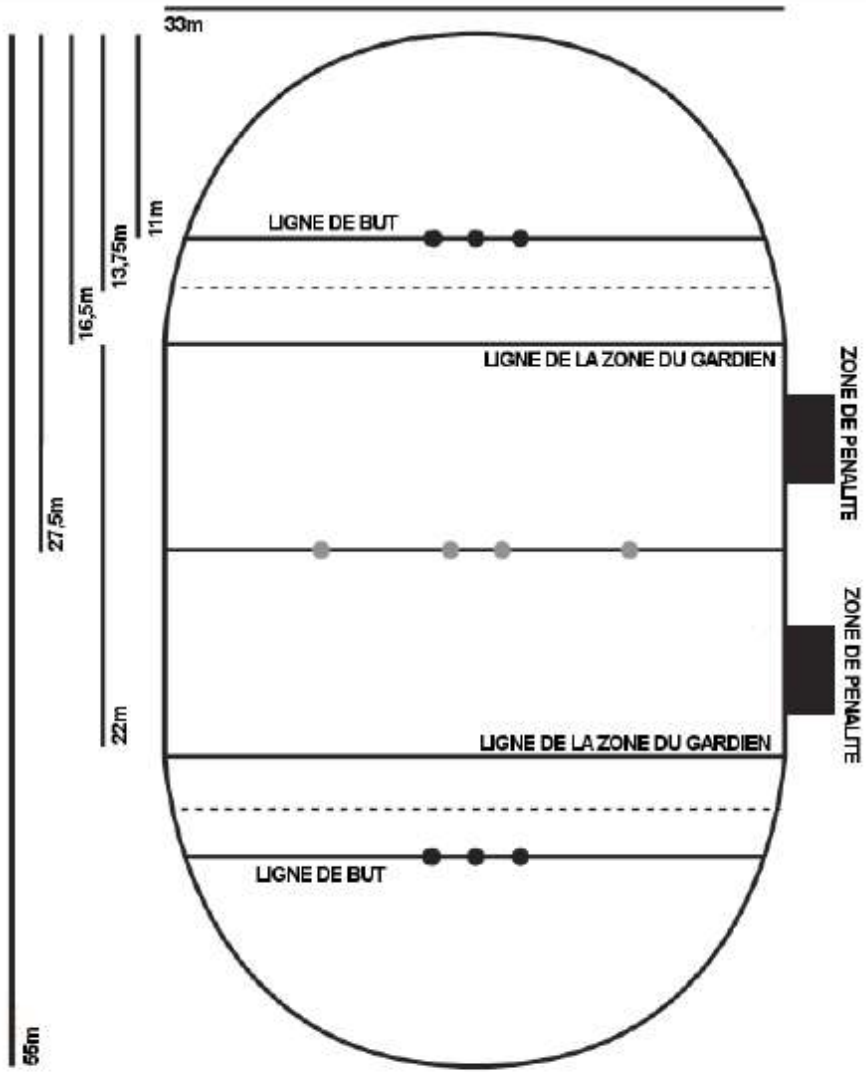
1.4.7. L’expulsion

L'arbitre peut expulser un joueur pour grave violation des règles. Cette expulsion peut s’appliquer au seul match concerné ou éventuellement à l’ensemble de la compétition.

1.5. La règle des “quatre maximum”

Au cours d’un match de quidditch, chaque équipe peut aligner en même temps sur le terrain au maximum quatre joueurs, sans compter l'attrapeur, s'identifiant au même genre (homme, femme ou non-binaire). C'est ce qu'on appelle communément la règle des “quatre maximum”.

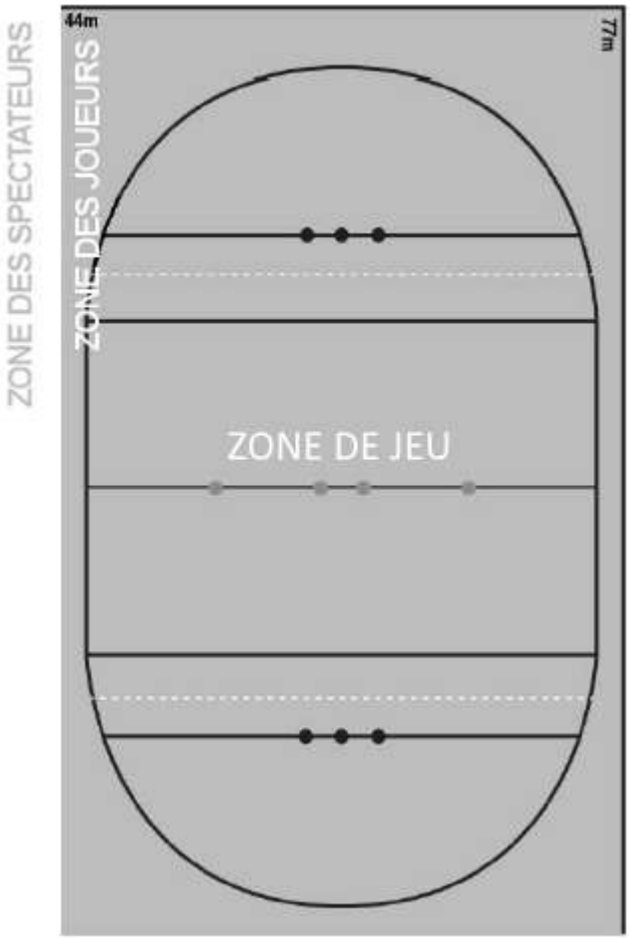
Le genre auquel un joueur s'identifie peut correspondre ou non au sexe de cette personne. L’IQA accepte ceux qui ne s'identifient pas au système de genre binaire (tous les joueurs ne s'identifient pas au genre “homme” ou “femme”). Tout le monde quel que soit son origine ou son genre peut jouer au quidditch.



CHAPITRE 2
- L’équipement et les dimensions du terrain -

2.1. Le terrain

2.1.1. Les zones des joueurs et des spectateurs



2.1.1.1. La zone des joueurs

La zone des joueurs est un rectangle autour de la zone de jeu (la zone de jeu est au centre de ce rectangle).

A. Les caractéristiques du rectangle sont :

- Largeur : 44 mètres
- Longueur : 77 mètres

- Point central : il s’agit du centre du terrain. Il est situé à 22 mètres des bords de la zone de jeu et 33 mètres des bords du rectangle de la zone des joueurs.

B. La zone des joueurs doit être sans obstacle et sans danger.

C. Pendant un match, elle est réservée :

- Aux joueurs et entraîneurs inscrits sur la liste des membres de l’équipe pour le match.
- Aux arbitres et aux responsables affectés pour le match.
- Aux personnels du tournoi ayant reçu l'accès à la zone des joueurs (à leurs risques et périls) par l'arbitre principal ou le directeur du tournoi.

D. Aucun matériel tel qu’un banc, une table de score, etc…, ne doit être installé sur la zone des joueurs.

E. Les spectateurs ne sont pas autorisés à entrer dans la zone des joueurs.

2.1.1.2. La zone des spectateurs

Toute surface se trouvant à l'extérieur de la zone des joueurs est considérée comme la zone des spectateurs. Les joueurs ne doivent jamais entrer dans la zone des spectateurs durant la partie à l'exception des circonstances suivantes (voir le paragraphe 7.2.5.) :

A. Un joueur récupère une balle avec la permission explicite d'un arbitre. Un batteur en jeu peut aussi récupérer un cognard, s’il en est le plus proche, et s’il n’a pas été arrêté par un arbitre.

B. Un joueur reçoit la permission explicite de l'arbitre principal pour n’importe quelle autre raison.

C. Un joueur a besoin de soins médicaux.

D. Un joueur accompagne un autre joueur ayant besoin de soins médicaux.

2.1.2. La forme de la zone de jeu

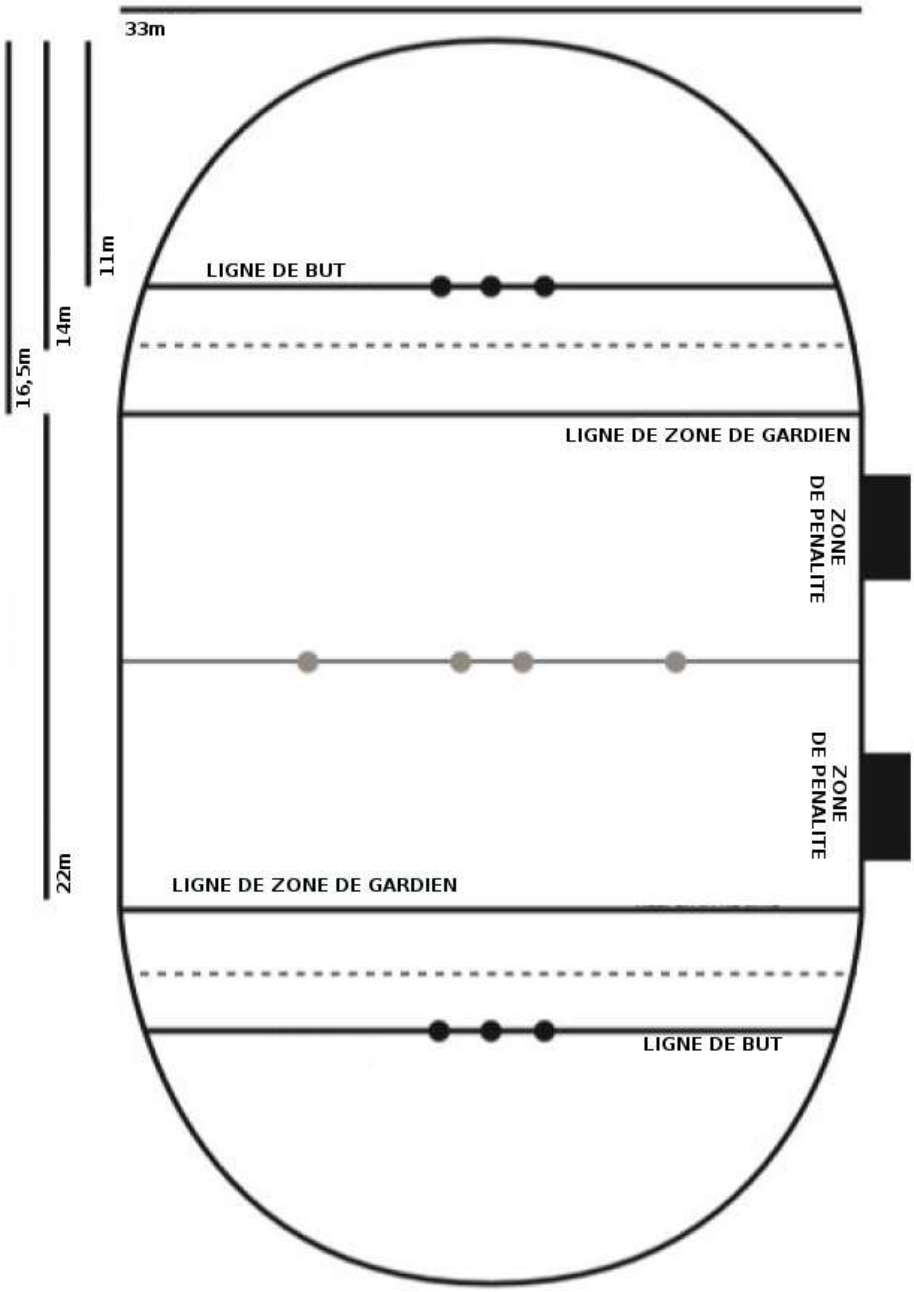
La zone de jeu est découpée en trois parties : un rectangle et deux demi-cercles bordant les largeurs du rectangle. Avec les demi-cercles bordant le rectangle, la forme générale de la zone de jeu ressemble à la zone qui se trouve à l'intérieur d’une piste d'athlétisme. Les joueurs ne sont pas strictement limités à cet espace.

A. Les lignes de touche et de la zone du gardien
Un rectangle forme la partie principale de la zone de jeu. Les lignes verticales du rectangle correspondent aux lignes de touche. Les lignes horizontales, aux lignes de la zone du gardien.

B. Les lignes de fond et le point arrière
Une ligne de fond est un demi-cercle qui commence à la ligne de la zone du gardien et rejoint chaque extrémité de cette même ligne de la zone du gardien. Le point médian de chaque ligne de fond, soit le point le plus éloigné de la ligne de la zone du gardien, sur la

ligne de fond, est le point arrière. Il y a deux lignes de fond et deux points arrière sur une zone de jeu.

C. La ligne du milieu de la zone de jeu et le point central
La zone de jeu est divisée en deux moitiés égales par la ligne du milieu de la zone de jeu qui relie le milieu des deux lignes de touche. Le point central est situé au milieu de la ligne du milieu de la zone de jeu.



2.1.3. Les dimensions de la zone de jeu

Les dimensions de la zone de jeu sont les suivantes :

A. La dimension des lignes de touche

- La longueur des lignes de touche, c'est-à-dire la distance entre les deux zones de gardien, est de 22 mètres.

- La largeur des bords horizontaux du rectangle, c'est-à-dire la longueur de la ligne du milieu de la zone de jeu ou de chaque ligne de la zone du gardien, est de 33 mètres.

B. La dimension des lignes de fond

- Le diamètre du demi-cercle, soit la longueur de la ligne de la zone du gardien, est de 33 mètres.

- Le rayon du demi-cercle qui va de la ligne de la zone du gardien au point arrière est de 16,5 mètres.

C. Dimensions supplémentaires

- La longueur verticale de la zone de jeu, de point arrière à point arrière, est de 55 mètres.

- La longueur verticale, d'anneaux à anneaux, est de 33 mètres.

2.1.4. La zone du gardien

2.1.4.1. Les lignes de la zone du gardien

Deux lignes se situent à 16,5 mètres des points arrière et à 11 mètres de la ligne du milieu de la zone de jeu. Ces lignes doivent être marquées et doivent relier les lignes de touche tout en étant parallèles à la ligne du milieu de la zone de jeu.

2.1.4.2. L'étendue de la zone du gardien

Bien qu'il n'y ait pas de marquage en dehors de la zone de jeu, la ligne de la zone du gardien s'étend jusqu'à la limite de la "zone des joueurs" de chaque côté du terrain. Chaque "zone du gardien" s'étend donc vers le point arrière de ce côté du terrain (à l'opposé de la ligne du milieu) et se termine à la hauteur de la zone des joueurs de ce même côté du terrain.

2.1.4.3. Les zones du gardien

Il y a deux zones du gardien, une pour chaque équipe. Chaque zone contient les anneaux que l'équipe doit défendre. La zone du gardien adverse est celle contenant les anneaux dans lesquels il faut marquer des buts.

2.1.5. Les zones de pénalité

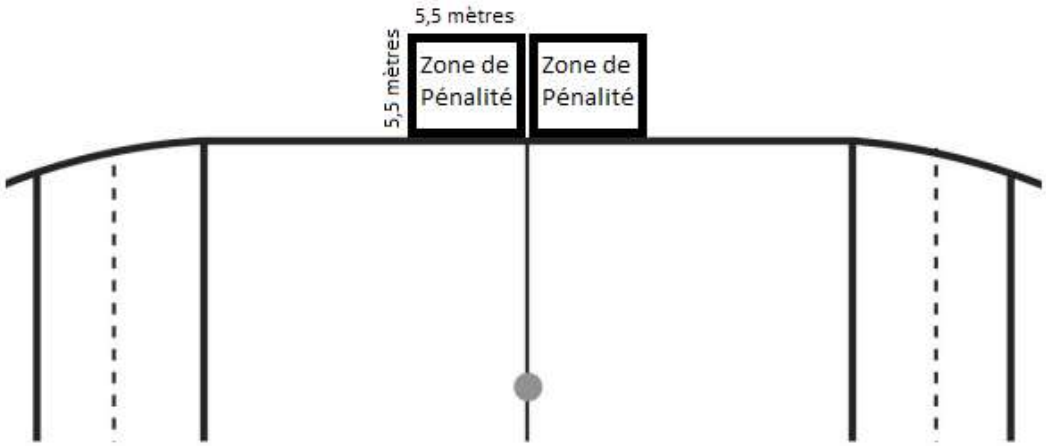
2.1.5.1. La définition de la zone de pénalité

Il y a une zone de pénalité pour chaque équipe constituée d'un carré de 5,5 mètres de côté. Chaque zone de pénalité doit :

A. Être du même côté que la table des scores.

B. Être du même côté que le banc des équipes.

C. Être située dans la zone des joueurs, hors de la zone de jeu, et située de chaque de la zone de jeu, dans le prolongement de la zone de jeu au delà des lignes de touche, en direction du banc de son équipe (voir schéma ci-dessous).



2.1.5.2. Les modifications de la zone de pénalité

La taille et l'emplacement des zones de pénalité peuvent être modifiés en fonction des besoins de l'arbitre du score.

2.1.6. Les zones de remplacement et le banc des équipes

2.1.6.1. Les zones de remplacement

Chaque équipe dispose d'une zone de remplacement dont la forme irrégulière doit être contenue entre le bord de la zone de jeu, la ligne de la zone du gardien et dans les limites de la zone des joueurs. Les zones de remplacement doivent être incluses dans la zone des joueurs mais en dehors des limites de la zone de jeu.

A. Les limites de chaque zone de remplacement sont :

- La ligne de fond de la zone de jeu dans la zone du gardien.
- Les limites de la zone des joueurs comprises dans la zone du gardien à l'exception de la zone allouée au banc de l'équipe.

B. Les joueurs dans la zone de remplacement - Les joueurs et personnels de l'équipe, à l'exception du porte-parole, peuvent quitter le banc de l'équipe et entrer dans la zone de remplacement durant le jeu pour procéder à un changement de joueur. Dans toute autre situation, ils doivent rester sur le banc de l'équipe.

2.1.6.2. Le banc des équipes

Le banc de l'équipe se situe dans la zone de remplacement. Tous les joueurs, sur le point de jouer ou étant sortis de la zone de jeu, et tout le personnel de l'équipe, à l'exception du porte-parole, doivent y rester pendant toute la durée du match.

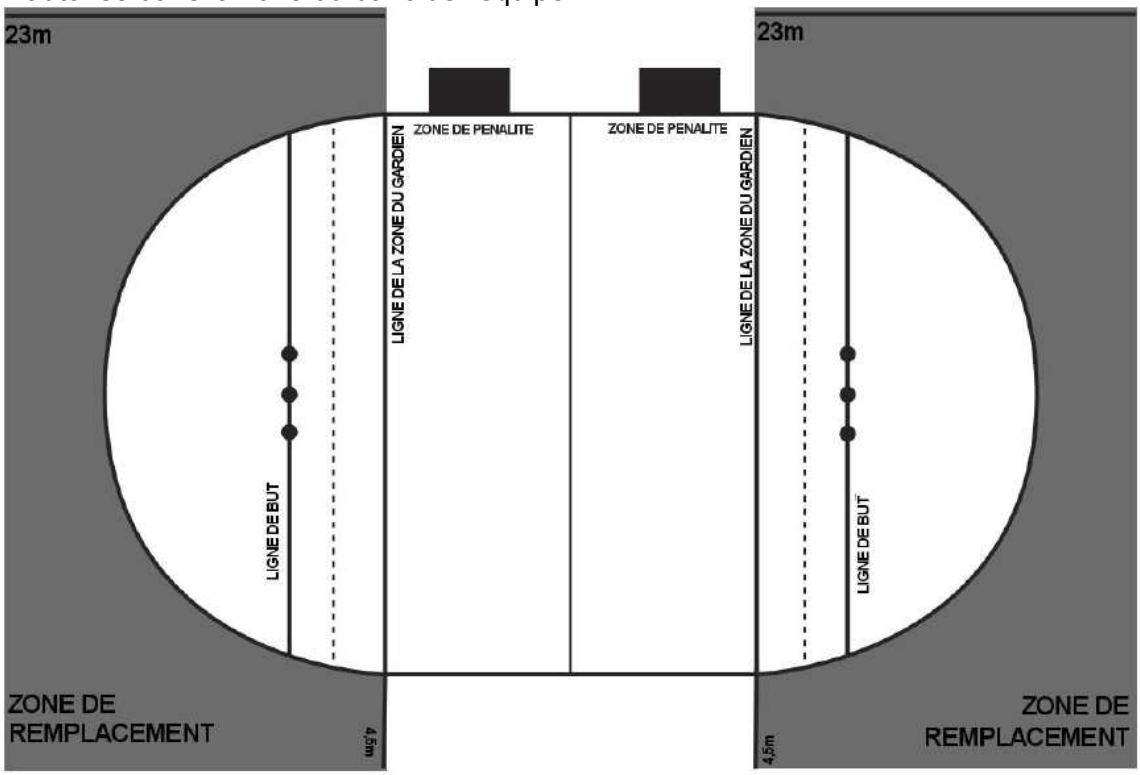
A. Les personnes et les équipements suivants doivent rester dans la zone du banc de l'équipe :

- Tous les joueurs sur le point de jouer ou étant sortis de la zone de jeu.
- Le personnel de l'équipe et les entraîneurs à l'exception du porte-parole.
- Tout le matériel supplémentaire d'une équipe.

B. Le banc de l'équipe correspond à un rectangle de 12 mètres par 2 mètres à l'intérieur de la zone de remplacement de l'équipe, le long du même côté du terrain que la table du score. Les limites du banc de chaque équipe sont les suivantes :

- Un segment de 12 mètres de la limite de zone des joueurs, coupant la ligne de la zone du gardien (ligne 1).
- Un segment de 12 mètres parallèle, à 2 mètres de la limite de la zone des joueurs, coupant la ligne de la zone du gardien (ligne 2).
- Un segment à de 2 mètres de la ligne de la zone du gardien (ligne 3).
- Un segment de 2 mètres reliant la limite de la zone des joueurs et la ligne 2 ci-dessus (ligne 4).

C. Aucun obstacle potentiellement dangereux ou difficile à déplacer (bancs, tables...) n'est autorisé dans la zone du banc de l'équipe.



2.1.7. Le positionnement des balles

Les quatre positions de balle peuvent être marquées par quatre petites lignes qui coupent la ligne du milieu de la zone de jeu et sont désignées comme les "marquages de balle".

A. Les deux premières positions de balles sont à 1 mètre de part et d'autre du point central.

B. Les deux autres positions de balles sont à 8 mètres de part et d'autre du point central, à mi-chemin entre la ligne de touche et le point central.

C. En début de match, de prolongation et de mort subite, les quatre balles (un souafle et trois cognards) doivent être placées sur le milieu de la zone de jeu. Le souafle doit être placé sur l'une des deux positions de balle les plus proches du point central.

2.1.8. Les lignes de terrain additionnelles

2.1.8.1. Les lignes des buts (anneaux)

Deux lignes des buts, où se situent les trois anneaux, peuvent être marquées.

A. Elles sont parallèles à la ligne du milieu de la zone de jeu et coupent les lignes de fond. Ces lignes des buts sont situées à 16,5 mètres de la ligne du milieu de la zone de jeu et à 11 mètres des points arrière, à l'intérieur de la zone de jeu.

B. Les anneaux sont positionnés le long de chaque ligne des buts et leur position doit être marquée d'une manière ou d'une autre. Ces marquages ne doivent pas gêner la stabilité des anneaux (voir le paragraphe 2.2.1.3.).

2.1.8.2. Les lignes de départ des joueurs

Deux lignes peuvent être marquées. Elles sont parallèles à la ligne de milieu de la zone de jeu, et coupent chacune des lignes de touche. Derrière ce marquage, s'alignent les joueurs en début de match, de prolongation et de mort subite. Elles sont situées entre les lignes des buts et les limites de la zone du gardien, à 3 mètres de la ligne des buts.

Si les lignes de départ ne sont pas marquées, l'arbitre principal doit désigner clairement une ligne de départ alternative à l'intérieur de la zone du gardien pour s'assurer qu'aucune équipe ne reçoive un avantage lors de la procédure de départ.

2.1.9. Le marquage du terrain

Plusieurs parties du terrain et les alentours de la zone de jeu doivent être clairement marqués pour éviter toute confusion et permettre le bon déroulement du match. Ces marques peuvent être faites avec des plots ou avec un marquage au sol (à l'aide de lignes blanches par exemple).

Pour tout match, le marquage du terrain doit nécessairement permettre d'identifier, d'une manière ou d'une autre :

A. La zone des joueurs comme décrite en 2.1.1.1.

B. La forme de la zone de jeu comme décrite en 2.1.2.

C. Les lignes des buts comme décrites en 2.1.8.1.

D. Les lignes de départ comme décrites en 2.1.8.2

E. Les zones de pénalité comme décrites en 2.1.5.1.

F. Les marquages des balles comme décrits en 2.1.7.

G. Le point central comme décrit en 2.1.2.1.C.

H. Les bancs des équipes comme décrits en 2.1.6.2.

2.2. Les buts (anneaux)

2.2.1. La description

Les 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).

2.2.1.1. Les normes de fabrication

A. Chaque but se compose d'une base, d'un poteau et d'une boucle circulaire (l'anneau) fixée au sommet, à la verticale, dans le prolongement du poteau. N'importe quel matériau peut être utilisé pour fabriquer un but mais le résultat ne doit pas être dangereux pour les joueurs.

B. Un anneau comprend une base pour qu'il puisse tenir debout. La présence d'une base ne doit pas modifier la hauteur du but. Si la base est en métal ou en béton, elle doit être entièrement recouverte d'un rembourrage souple de 15 centimètres d'épaisseur.

C. Les buts doivent tenir à la verticale sans aucune aide humaine ou ajout d'éléments supplémentaires. Ils doivent résister au jeu.

D. Les arbitres ont l'obligation de retirer tout matériel qu'ils estiment dangereux pour les joueurs.

2.2.1.2. Les dimensions

A. Chaque jeu de buts se composent de trois poteaux de différentes hauteurs : 0,91 mètre, 1,37 mètre et 1,83 mètre.

B. Au sommet de chaque poteau est fixé un anneau d'un diamètre interne compris entre 81 centimètres et 86 centimètres. La fixation du cerceau au poteau ne doit pas entraîner le dépassement des hauteurs précisées au paragraphe 2.2.1.2.A. ci-dessus.

2.2.1.3. La position des buts

Les trois anneaux avec leur poteau et leur base, sont positionnés sur chaque ligne des buts selon les dispositions suivantes :

A. Le but de 1,83 mètre doit être placé en face du point central de la ligne du milieu de la zone de jeu.

B. Le but de 0,91 mètre est posé à sa gauche* à une distance de 2,34 mètres.

C. Le but de 1,37 mètre à sa droite* à une distance de 2,34 mètres.

**En se plaçant face au but depuis le centre du terrain*

2.3. Les balles pour jouer

Pour jouer au Quidditch, il faut un souafle, trois cognards et un vif d'or.

2.3.1. Le souafle

Le souafle doit répondre aux caractéristiques suivantes :

A. Être une balle sphérique souple faite de 12 panneaux (ou plus) de cuir (ou d'imitation cuir) avec une vessie séparée. (Recommandation : une balle de volley-ball).

B. Être d'une circonférence comprise entre 65 centimètres et 67 centimètres.

C. Le souafle doit conserver une forme sphérique, sans être gonflé complètement. Il ne doit pas être dégonflé au point qu'un joueur puisse agripper un pli du revêtement dans une seule main. Tous les souafles utilisés pendant un match doivent avoir les mêmes caractéristiques de circonférence, de poids et de pression interne.

D. Toutes les balles spécifiquement approuvées pour le jeu en tant que souafles par l'IQA sont autorisées. Elles doivent respecter les caractéristiques présentées ci-dessus.

2.3.2. Les cognards

Les trois cognards utilisés dans un match répondent aux caractéristiques suivantes :

A. Être des balles sphériques en caoutchouc souple ou en revêtement semblable. (Recommandation : balles de dodgeballs)

B. Avoir un diamètre de 21,6 centimètres et une circonférence de 67,8 centimètres.

C. Chaque cognard doit conserver une forme sphérique, sans être gonflé complètement. Il ne doit pas être dégonflé au point qu'un joueur puisse agripper un pli du revêtement dans une seule main.

D. Comme pour les souafles, tous les cognards d'un jeu doivent avoir les mêmes caractéristiques de circonférence, de poids et de pression interne.

E. Toutes les balles spécifiquement approuvées pour le jeu en tant que cognards par l'IQA sont autorisées. Elles doivent respecter les caractéristiques présentées ci-dessus.

2.3.3. Le vif d'or

Il y a un seul vif d'or par match. Il se compose d'une balle dans une chaussette. La balle doit répondre aux caractéristiques suivantes :

A. Être une balle sphérique avec un revêtement uniforme en tissu. Recommandation : une balle de tennis.

B. Avoir une circonférence de 21 centimètres.

C. Être contenue dans une chaussette qui doit répondre aux caractéristiques suivantes :

- Être d'une longueur visible de 25 à 30 centimètres.
- Être attachée au short ou rentrée dans le short de manière à permettre à l'attrapeur de la saisir en toute sécurité. La chaussette peut avoir un ou plusieurs nœuds mais la longueur visible ne doit pas être inférieure à 25 centimètres.

2.4. Les balais

2.4.1. Les normes de fabrication

Les balais utilisés pour jouer au quidditch doivent répondre aux caractéristiques suivantes :

A. Être un manche rigide (bois ou plastique) sans écharde ni pointe.

➔ On peut ajouter, à l'extrémité du manche dans le dos du joueur, des brindilles en plastique, paille, bois ou tout autre matériau à la condition que ce ne soit pas dangereux pour les joueurs.L'arrière du balai est aussi l'arrière du joueur.

B. Être d'une longueur comprise entre 81 et 106 centimètres sans brindilles.

C. Le balais ne peut dépasser les 122 centimètres avec brindilles.

D. Il est interdit d'attacher le balai au corps, aux vêtements ou à tout équipement du joueur.

E. Un balais est autorisé s'il est spécifiquement approuvé pour jouer par l'IQA. Toutefois, il doit respecter les dimensions et les mesures de sécurité évoquées ci-dessus.

2.4.2. Les balais cassés

Si un balais se casse durant le match, l'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu et demander son remplacement avant toute nouvelle action du joueur.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur qui commence une action, tout en sachant que son balais est cassé, reçoit un carton rouge de la part de l'arbitre principal.

2.4.3. L'approvisionnement en balais

L'organisateur d'un match ou d'un tournoi est tenu de fournir le même nombre de balais sécurisés, d'égale longueur et de poids identique aux deux équipes. Les équipes peuvent choisir d'utiliser leurs propres balais sauf avis contraire de l'organisateur de la rencontre.

2.5. L’équipement du joueur

2.5.1. Les objets dangereux

Les joueurs ne doivent utiliser aucun équipement ou vêtement pouvant être dangereux, pour eux-mêmes ou pour les autres joueurs. Cela inclut les bijoux mais plus largement tout objet pouvant constituer un risque de sécurité. Les arbitres ont toute autorité pour faire retirer les objets qu’ils jugent dangereux.

- ➔ Les joueurs ne peuvent pas jouer avec des ongles aiguisés ou longs. Les ongles qui sont visibles lorsque la main est tendue, la paume vers le haut, peuvent être considérés comme longs par l’arbitre.

2.5.2. L’équipement obligatoire

Pour jouer sur le terrain et durant un match, chaque joueur doit posséder l’équipement suivant.

2.5.2.1. Un balai autorisé

Voir 2.4.

2.5.2.2. Un bandeau

Chaque joueur doit porter un bandeau sur le front permettant de distinguer clairement la position du joueur selon les caractéristiques présentées au paragraphe 1.2.

A. La couleur doit être clairement identifiable et ne doit pas laisser d’ambiguïté sur la position du joueur. Aussi, le bandeau doit être suffisamment large pour être facilement visible de loin et identifiable à travers les cheveux ou les équipements du joueur (couvre-chef, serre-tête, etc.).

B. Les chapeaux et autres couvre-chefs ne sont pas substituables aux bandeaux, ni aux tissus, et ne connaissent donc pas de restrictions de couleur. Le joueur, s'il porte un couvre-chef, doit poser son bandeau ou son tissu de couleur par dessus et toute personne sur le terrain doit pouvoir distinguer l'un de l'autre.

#Pénalité spéciale : bandeau non-autorisé

Si un arbitre juge le bandeau d'un joueur inacceptable, pour une raison quelconque, l'arbitre devra dire “bandeau illégal”. Le jeu ne s'arrête pas, mais le joueur concerné doit quitter le terrain pour mettre un bandeau conforme ou se faire remplacer par un joueur ayant un bandeau approprié.

#Pénalité : carton jaune

Si un joueur ignore la consigne du “bandeau illégal” ou continue de jouer après avoir reçu la consigne d’un arbitre, l’arbitre principal doit donner un carton jaune.

2.5.2.3. Un maillot

Chaque joueur d’une équipe porte un maillot ou un t-shirt permettant d’identifier facilement les joueurs d’une même équipe.

A. Tous les maillots / t-shirts de l’équipe ont la même couleur de base et le même design, ils doivent être distincts de ceux de l'équipe adverse.

B. Chaque joueur doit apposer au dos de son maillot l'une des inscriptions suivantes, au choix :

- Un nombre entier, et unique par joueur, compris entre 0 et 999*.

** Une équipe peut avoir un joueur portant un 7, un 07 ou un 007, mais pas les trois, ni même deux de ces numéros.*

- Le symbole Pi (π), Infini (∞), ou Numéro (#) (ce symbole est aussi connu sous le nom dièse ou hashtag)*.

** Une équipe ne peut pas avoir plusieurs joueurs avec le même symbole. Un symbole, un joueur. Un symbole ne peut pas être associé ou combiné avec un autre symbole, une lettre ou un nombre entier.*

- Une des lettres capitales simples suivantes : A G H J K M N P R T W X Y*.

** Une équipe ne peut pas avoir plusieurs joueurs avec la même lettre. Une lettre, un joueur. Une lettre ne peut pas être associée ou combinée avec une autre lettre, un symbole ou un nombre entier.*

C. La couleur principale du maillot ne peut pas être le jaune ni le doré.

2.5.2.4. Un bas

Le bas de la tenue de chaque joueur peut être un short, un pantalon ou une jupe. Si un joueur opte pour une jupe, il doit également porter un short ou des sous-vêtements sous sa jupe.

2.5.2.5. Des chaussures

Le joueur doit participer au match avec une paire de chaussures et des crampons sur la semelle. Ces crampons ne doivent pas être coupants ou pointus. Leur autorisation est soumise à la discrétion de l'arbitre.

2.5.2.6. Un protège-dent

Un joueur doit porter un protège-dent afin de prémunir sa dentition des coups qu'il pourrait recevoir au cours du match.

2.5.3. L'équipement additionnel

Tout équipement additionnel doit avoir été approuvé par l'arbitre principal avant le début du match. S'il est jugé dangereux ou non-équitable par l'arbitre, il sera interdit.

2.5.3.1. Le matelassage

Un joueur peut porter des supports matelassés, s'ils respectent ces caractéristiques :

A. Une épaisseur inférieure à 2,5 centimètres.

B. Ne pas faire de bruit lorsque l'arbitre frappe le support matelassé.

C. Plier facilement lorsqu'un minimum de force lui est appliqué.

2.5.3.2. Les orthèses ou appareils orthopédiques

Les orthèses athlétiques sont autorisées mais doivent correspondre aux normes de matelassage suivantes :

A. Une orthèse peut inclure un élément solide, toutefois, toute partie en plastique solide ou en métal doit être constamment recouverte durant le jeu, et, une fois couverte, doit passer le test du bruit.

B. Si la partie en plastique ou en métal se trouve exposée durant le jeu, le joueur doit quitter la zone de jeu et recouvrir la partie exposée sans quoi il s'expose à une sanction prévue au paragraphe 2.5.4.

C. Les arbitres se réservent le droit de refuser toute orthèse qu'ils estiment représenter un danger pour les joueurs.

2.5.3.3. Les coquilles

Les coquilles de sport (protections masculines de l'entrejambe) utilisées pour protéger l'aine sont autorisées.

2.5.3.4. Les protège-tibias

Les protèges-tibias en mousse ou en plastique sont autorisés s'ils ne dépassent pas le dessus du genou. Ils doivent être soumis au contrôle de l'arbitre avant le match.

2.5.3.5. Les lunettes

Les joueurs peuvent porter des lunettes, telles que les lunettes de protection. En revanche, les lunettes en verre ne sont pas autorisées à moins qu'elles ne soient portées sous des lunettes protectrices pour que le verre ne soit pas exposé à un choc pendant le match. De même, les lunettes protectrices faites à base de métal, comme les lunettes "cage" Lacrosse, ne sont pas autorisées.

2.5.3.6. Les gants

Le port de gants est autorisé. Cela peut aider à tenir le ballon mais aussi protéger les articulations de la main.

2.5.3.7. Les équipements spécifiques

Les joueurs en situation de handicap, ou en phase de guérison, peuvent être autorisés à jouer en portant des équipements spécifiques. Ces équipements doivent être approuvés par la FQF via le programme de dérogations mis en place par l'IQA avant toute utilisation lors d'un match officiel. Consultez la FQF pour plus d'informations.

#Pénalité : carton bleu

Un joueur pris en train d'utiliser un équipement illégal après le coup d'envoi du match reçoit un carton bleu. Cette règle ne concerne pas les équipement cassés ou dégradés durant la partie.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur pris en train d'utiliser un équipement illégal, spécifiquement et clairement interdit par l'arbitre ou le directeur du tournoi, avant le début du match ou à tout moment durant de la partie reçoit un carton rouge.

2.5.4. Les infractions accidentelles aux règles d'équipements

Lorsque survient une infraction accidentelle aux règles sur l'équipement :

A. Le match n'est pas arrêté, sauf si l'arbitre estime que l'infraction présente un danger pour les joueurs.

B. Le joueur fautif doit quitter la zone de jeu pour réparer ou enlever son équipement immédiatement. S'il sort de la zone de jeu, il est remplacé par un autre joueur.

C. Tout joueur, sorti de la zone de jeu pour modifier son équipement, ne peut reprendre le jeu avant d'avoir remplacé ou réparé son équipement.

D. S'il n'y a pas de matériel disponible pour remplacer l'équipement obligatoire, l'arbitre doit arrêter le match jusqu'à ce que le matériel soit fourni.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur, qui a reçu la consigne de quitter la zone de jeu en raison d'une infraction liée à l'équipement et qui réintègre le jeu sans avoir corrigé l'infraction, reçoit un carton jaune.

2.5.5. L'altération intentionnelle de l'équipement

Il est interdit de dégrader intentionnellement tout équipement du jeu, dont les balles, les balais, les buts, de manière à les faire sortir des normes du règlement.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur qui détériore un équipement dans le but de gagner un avantage reçoit un carton rouge.

2.5.6. La perte d'un bandeau pendant un match

Si un joueur perd son bandeau en cours de match, il peut continuer à jouer jusqu'à ce qu'il soit hors jeu, qu'il y ait un arrêt de jeu ou qu'un but soit marqué. Pour autant, il doit replacer son bandeau dès que possible. Les attrapeurs ne sont pas concernés par les buts marqués.

#Pénalité : retour aux anneaux

Un joueur qui ne remet pas son bandeau lors d'un arrêt de jeu, lorsqu'il est hors-jeu ou lorsqu'un but est marqué (sauf pour les attrapeurs), doit retourner aux anneaux et remettre son bandeau avant de reprendre le jeu.

CHAPITRE 3
- Le déroulé d'un match -

3.1. La procédure d'avant-match

3.1.1. La réunion d'avant-match

Avant chaque match, l'arbitre principal réunit les deux équipes pour leur rappeler les règles générales.

A. Chaque équipe doit désigner une personne comme porte-parole de l'équipe pour la représenter pendant le match.

   - Le porte-parole de l'équipe est la seule personne autorisée à parler au nom de l'équipe aux arbitres du match et aux organisateurs.
   - Le porte-parole de l'équipe peut-être un joueur ou non, voire l'entraîneur, mais il doit être inscrit sur la liste officielle de l'équipe pour le match concerné.
   - Tous les capitaines d'équipe (y compris le porte-parole) et les entraîneurs peuvent assister à la réunion d'avant match, mais chaque équipe indique clairement qui est le porte-parole de l'équipe.

B. Lors de cette réunion, l'arbitre principal et le porteur du vif d'or s'assurent que les deux équipes sont au clair sur :

   - Toutes les règles de base spécifiques au terrain du match.
   - Tous les spectacles prévus par le vif d'or.
   - Tous les changements de règle ou toutes les précisions qui pourraient avoir un impact sur le match.
   - Toute information que l'arbitre doit savoir sur les joueurs, et notamment la règle des 4 maximum.
   - Toute autre préoccupation concernant le match qui va débuter.

3.1.2. L'assignation des buts

Pour assigner les buts à chaque équipe, les équipes peuvent décider d'un "pile ou face".

A. Si l'une des équipes demande un pile ou face, l'arbitre principal et l'équipe adverse ne peuvent s'opposer à sa demande.

B. Quand la pièce est en l'air :

   - L'équipe la moins bien classée selon la FQF, ou l'IQA pour les rencontres internationales, dit "pile" ou "face".

- Si le classement est inapplicable ou inconnu, c'est l'équipe qui a fait le plus long trajet pour arriver sur le lieu du match depuis son point de localisation officielle, qui dit “pile” ou “face”.

C. L'équipe qui gagne au “pile ou face” choisit les buts dans lesquels elle souhaite marquer pendant la durée du temps réglementaire (pour la procédure en cas de prolongation, voir le paragraphe 3.5.)

3.2. Le coup d’envoi du match

3.2.1. L'alignement des joueurs

Pour commencer le match :

A. Les six joueurs de chaque équipe doivent s'aligner dans n’importe quel ordre, sur le terrain, derrière la ligne de départ.

- Chaque équipe doit commencer le match avec trois poursuiveurs, un gardien, et deux batteurs.
- Les joueurs peuvent se mettre dans n’importe quel ordre.
- Tous les joueurs doivent rester derrière la ligne de départ (voir le paragraphe 2.1.7.2.).

- Les joueurs ont le droit de changer de position jusqu'à ce que l'arbitre principal crie "Brooms down !"

B. Toutes les balles, à part le vif d'or, doivent être posées à la place qui leur est assignée (voir le paragraphe 2.1.6.).

   - Le souafle doit être placé sur l'une des deux marques les plus proches du centre du terrain.

   - Si l'une des balles, excepté le vif d'or, change de position, quelle qu'en soit la raison, elle doit être remise à son emplacement avant que l'arbitre principal ne dise "Brooms up!".

C. L'arbitre principal s'assure que les deux équipes, les arbitres assistants, et tous les autres administrateurs du match sont prêts ; et il identifie le porteur du vif d'or.

   - Dès lors, le porteur du vif d'or doit sortir du terrain.

   - Le porteur du vif d'or doit se rendre à la table du score à la 17e minute du match pour entrer à nouveau sur le terrain et affronter les attrapeurs qui entrent à la 18e minute (voir le paragraphe 3.4.1.2.).

D. L'arbitre principal crie : "Brooms down !"

E. Dès lors,

   - les joueurs n'ont plus le droit de changer de position sur la ligne de départ.

   - aucune partie du corps d'un joueur ne doit dépasser et toucher l'autre côté de la ligne de départ.

   - tous les joueurs doivent avoir un balai en main mais ce dernier doit rester à plat sur le sol tant que l'arbitre principal n'a pas dit "Brooms up !"

F. L'arbitre principal crie : "Prêts !".

   ➔ Là, les joueurs ont le droit de prendre une position de départ, mais leur balai doit rester à plat sur le sol.

G. Quelques secondes plus tard, l'arbitre doit crier "Brooms up !".

   - Au "B" de "Brooms up !", tous les joueurs doivent monter sur leur balai et commencer le match.

   - En cas d'erreur à l'appel du "Brooms up !", l'arbitre principal repositionne les joueurs et recommence la procédure détaillée ci-dessus.

   - Si une pénalité doit être sifflée avant le "Brooms up !", l'arbitre statue sur la pénalité puis replace les joueurs et recommence la procédure détaillée ci-dessus.

#Pénalité : carton bleu

Un joueur qui change de position sur la ligne de départ après l'annonce "Brooms down !" de l'arbitre, reçoit un carton bleu.

#Pénalité : carton bleu

Si un joueur passe de l'autre côté de la ligne de départ, ou ramasse son balai, mais se remet en position derrière la ligne de départ avant que l'arbitre ne dise “Brooms up !”, la partie continue et l’arbitre dit “pas de faute”. Si le joueur ne se remet pas en position avant le “B” de “Brooms up !”, ce joueur reçoit un carton bleu. L'arbitre doit repositionner les joueurs et recommencer la procédure détaillée ci-dessus.

3.3. Les arrêts de jeu

3.3.1. La procédure d'arrêt de jeu

A. L'arbitre donne de brefs coups de sifflets par paires.

B. Le chronomètre est arrêté à la table du score.

C. Tous les joueurs sur le terrain doivent s'arrêter là où ils sont, poser leur balai à terre, et rester en position sans se déplacer.

- Les joueurs conservent la possession des balles qu'ils tiennent mais ne peuvent ramasser aucune autre balle.
- Si un joueur s’arrête dans une position contraire aux règles, il se rétablit immédiatement dans une position autorisée.
- Si un joueur a, sans le faire exprès, changé significativement de position après le coup de sifflet, il se remet dans la position où il était au moment du coup de sifflet.

D. L'arbitre principal peut discuter avec les autres arbitres, si nécessaire, sur les questions suivantes :

- L’arbitrage des fautes.
- La validité de la capture du vif d’or. Si un vif d'or a été attrapé selon les règles, le match s'arrête ou les prolongations commencent, selon la situation appropriée (voir le paragraphe 3.4.2.).
- Tout autre problème important.

E. L'arbitre statue sur toutes les fautes commises et communique la nature des fautes aux joueurs, à la table du score et aux spectateurs.

- Si un joueur a commis une faute de “retour aux anneaux”, il est informé qu'il doit retourner aux buts de son équipe avant que la partie reprenne (voir le paragraphe 6.4.1.1.).
- Si un joueur a commis une faute lui ayant valu un carton bleu, ou un premier carton jaune, il est envoyé dans la zone de pénalité. L’arbitre doit s'assurer que chaque équipe ait bien un gardien en jeu (voir les paragraphes 6.4.1.3. et 6.4.1.4.).
- Si un joueur a commis une faute lui ayant valu un carton rouge, il est exclu du match. Il est remplacé par un autre joueur de son équipe qui doit se rendre dans la

zone de pénalité. Là encore, l'arbitre doit s'assurer que chaque équipe ait bien un gardien en jeu (voir le paragraphe 6.4.1.5.).

F. Si un changement de possession intervient :

- Pour le souafle : le souafle est donné au poursuiveur ou au gardien de l'équipe appropriée qui est le plus proche du souafle au moment de la faute.
- Pour le(s) cognard(s) :
  - Si l'équipe à qui bénéficie le changement de possession n'a aucun cognard, ou n'en a qu'un seul, alors le batteur sans cognard, de cette équipe et le plus proche de la faute, reçoit la balle.
  - Si l'équipe à qui bénéficie le changement de possession a déjà deux cognards, alors ce dernier est placé au sol, là où la faute a été commise.

G. Avant la reprise du match, l'arbitre vérifie les points suivants :

- Si un joueur est blessé, il est remplacé.
- Si une interférence, par exemple un objet non-autorisé, est venue de l'extérieur, on la retire.
- Si un équipement est défectueux, il est réparé, remplacé, ou retiré sauf si cet équipement est obligatoire.

H. Une fois ces vérifications faites, l'arbitre indique aux joueurs que le match va reprendre en criant "A vos balais !". Les joueurs remontent alors, et uniquement à ce moment-là, sur leur balai à l'endroit où ils l'ont laissé quand la partie a été arrêtée.

I. Le match ne reprend qu'au bref coup de sifflet de l'arbitre principal.

J. Le chronomètre reprend là où il avait été arrêté.

#Pénalité : carton jaune

Si, au moment de l'arrêt de jeu, un joueur continue sciemment de bouger, ou refuse de se plier aux instructions de l'arbitre qui lui demande de revenir à sa position, il reçoit un carton jaune.

3.3.2. Les causes d'un arrêt de jeu

L'arbitre principal peut demander un arrêt de jeu selon la la procédure détaillée au paragraphe 3.2.1. si :

A. Un joueur a commis une faute qui entraîne un changement de possession pour le souafle.

B. Un joueur a commis une faute qui équivaut à un carton bleu, jaune ou rouge.

C. L'arbitre a un doute sur une situation de jeu et veut consulter les autres arbitres.

D. Un joueur est blessé au point qu'il ne peut plus continuer le match, et qu'il gène le match en cours, ou un joueur est à terre à cause d'une blessure grave.

E. Il y a une interférence venant de l'extérieur, par exemple si une balle ou un joueur d'un autre terrain ou un objet quelconque non-autorisé entre sur le terrain.

F. Une balle devient défectueuse (voir le paragraphe 3.3.7.).

G. Un balai cassé se trouve dans la zone de jeu.

H. Un cerceau est cassé et

- met en danger les joueurs ;
- ne peut pas être réparé facilement et n'est pas proche de l'action. Si le jeu est arrêté à ce moment-là, l'équipe qui a le souafle en main ne doit pas être désavantagée (voir le paragraphe 4.2.).

I. Les trois anneaux d'un côté du terrain tombent ou deviennent défectueux (voir le paragraphe 4.2.).

J. Un souafle s'approche d'un terrain dangereux, ou des spectateurs (voir le paragraphe 7.2.6.).

K. Un joueur commet une faute qui, dans des circonstances normales, ne nécessite pas d'arrêt de jeu, mais le joueur ne répond pas à l'appel de l'arbitre.

L. Un arbitre assistant voit une faute (que l'arbitre principal n'a pas pu voir) contre le joueur qui tient le souafle, ou commise par lui, et l'arrêt de jeu ne donne pas un avantage à l'équipe fautive. Dans cette situation, l'arrêt de jeu est à la discrétion de l'arbitre principal.

3.3.3. L'arrêt du match à la demande de l'arbitre du vif d'or

L'arbitre du vif d'or peut demander un arrêt de jeu en suivant la procédure détaillée en 3.2.1. si l'un des cas suivant survient :

A. L'arbitre du vif d'or pense que le vif d'or a été attrapé selon les règles.

B. Le porteur du vif d'or est blessé et doit être remplacé.

C. Le vif d'or (la balle ou le short) est défectueux et doit être remplacé.

D. Le short du porteur du vif d'or est défectueux et doit être remplacé.

3.3.4. L'avantage

Si l'arbitre principal voit qu'un arrêt de jeu, dû à une faute, profiterait à l'équipe fautive, l'arbitre peut décider d'accorder un avantage à l'équipe adverse et le signifier en levant une main en l'air.

3.3.4.1. L'annonce d'un avantage

3.3.4.1.1. Une faute dans le jeu du souafle ou des cognards

Si l'avantage pour faute a lieu pendant une action qui concerne le souafle, ou le cognard, il faut appliquer la procédure suivante :

A. L'arbitre lance un marqueur indiquant la position du souafle au moment où la faute a été commise.

B. Le match continue jusqu'à ce que l'équipe qui a subi la faute ne bénéficie plus de l'avantage. L'avantage prend fin (liste non exhaustive) quand :

- L'équipe fautive récupère le souafle.
- L'équipe qui bénéficie de l'avantage marque.
- L'équipe fautive marque un but, dans ce cas-là les points ne sont pas comptés.
- L'équipe, qui bénéficie de l'avantage, commet une faute.
- L'une des deux équipes attrape le vif d'or :
  - Si l'équipe fautive attrape le vif d'or pendant l'avantage, la prise est invalidée, l'arbitre statue sur la pénalité et la partie reprend.
  - Si l'équipe, qui bénéficie de l'avantage, attrape le vif d'or pendant l'avantage, la prise est validée à la condition qu'elle soit effectuée selon les règles, et l'arbitre met fin au match.

3.3.4.1.2. Une faute d'un attrapeur

Si l'avantage est signalé suite à une faute commise par un attrapeur, la procédure à suivre est la suivante.

A. Si un attrapeur commet une faute sur un autre attrapeur ou sur le vif d'or :

- La prise du vif d'or par l'attrapeur ayant commis la faute est invalidée.
- Le souafle et les cognards ne changent pas de main.
- Les buts marqués avec le souafle sont pris en compte normalement.

B. Lorsque la faute de l'attrapeur impacte le jeu du souafle, ou des cognards, la procédure détaillée en 3.3.4.1.1. s'applique.

3.3.4.2. Arrêt du jeu à la fin de l'avantage

Quand la période d'avantage est terminée, l'arbitre arrête le jeu et, selon la situation, suit l'une des procédures développées ci-dessous.

3.3.4.2.1.Un but est marqué

Quand l'équipe ayant subi la faute, et bénéficie à ce titre d'un avantage, marque un but, celui-ci est comptabilisé et :

A. Si la faute concerne un retour aux anneaux, il faut suivre la procédure prévue pour le retour aux anneaux. Ce cas est peu probable car de manière générale, une faute concernant un retour aux anneaux ne nécessite pas un avantage.

B. Si la faute se solde par un carton bleu ou jaune, et si la zone de pénalité de l'équipe ayant commis la faute est vide, le temps de pénalité est annulé par le score.

C. Si la faute se solde par un carton bleu ou jaune, et qu'il y a plusieurs joueurs de l'équipe ayant commis la faute dans la zone de pénalité pour un carton bleu ou jaune, le joueur avec le moins de temps de pénalité restant, est autorisé à revenir sur le terrain. En revanche, le joueur ayant commis la faute, va, lui, en zone de pénalité et ce pour une période d'une minute, ou jusqu'à ce que l'équipe adverse marque un but.

D. Si la faute se solde par un carton bleu ou jaune, et que le seul joueur dans la zone de pénalité de l'équipe à l'origine de la faute, est un remplaçant d'un joueur sanctionné par un carton rouge, ce remplaçant reste en zone de pénalité. Par contre, le joueur auteur de la faute ayant donné un avantage à l'équipe adverse et pour laquelle il a écopé d'un carton bleu ou jaune, peut rester sur le terrain, son temps de pénalité est annulé par le but.

E. Si la faute se solde par un carton rouge, le remplaçant du joueur ayant commis la faute, va en zone de pénalité pour deux minutes.

3.3.4.2.2. Si l'avantage s'arrête dans une autre situation qu'un but marqué par l'équipe bénéficiant de cet avantage, l'arbitre arrête le jeu immédiatement et distribue la ou les pénalités correspondantes à la situation.

A. Si un joueur de l'équipe bénéficiant de l'avantage commet une faute, l'avantage cesse et la faute commise fait l'objet d'une sanction appropriée.

   ➔ Si une équipe commet une faute qui a pour conséquence le changement de possession pour le souafle, le souafle passe en possession de l'équipe adverse.

B. Dans le cas d'une seconde faute contre l'équipe ayant l'avantage mais commise par un autre joueur, l'arbitre peut décider d'un arrêt de jeu ou de maintenir l'avantage, selon le cas le plus approprié.

C. Si la seconde faute est commise par l'auteur de la première faute, l'arbitre peut décider d'un arrêt de jeu ou de maintenir l'avantage selon le cas le plus approprié.

   - Si l'arbitre considère que la faute est involontaire, il sanctionne celle qui lui paraît la plus grave.

   - S'il pense qu'elle est volontaire, le joueur fautif écope d'une pénalité pour chacune des fautes relevée.

3.3.4.3. La capture du vif d'or

A. La capture du vif d'or, pendant l'avantage, par l'équipe à l'origine de la faute, ne compte pas.

B. La capture du vif d'or de l'équipe ayant l'avantage est valable.

3.3.4.4. La reprise du match après un avantage

A. Quand l'équipe avec l'avantage marque un but :

- Si l'avantage est dû à une faute concernant le souafle, la partie reprend selon la procédure standard après un but marqué.

- Si l'avantage est dû à une faute concernant le(s) cognard(s).

    - Si l'équipe fautive détient les deux cognards à la fin de l'avantage, le cognard en possession du batteur fautif passe au batteur de l'équipe adverse le plus proche.

    - Toute autre action des batteurs et tout changement de possession des cognards, qui ont eu lieu pendant l'avantage, sont valides.

- Si l'avantage est dû à une faute commise par un des attrapeurs, la partie reprend selon la procédure standard après un but marqué.

B. Quand l'avantage est dû à une faute concernant le souafle, et que l'équipe avec l'avantage n'a pas marqué.

- Si le joueur, qui a en main le souafle au moment où la faute a été commise, n'a pas commis de faute pendant l'avantage, ce joueur (ou son remplaçant) se replace à l'endroit du marqueur de l'avantage, avant que la partie ne reprenne.

    - Si ce joueur a été mis hors jeu, il se positionne à l'endroit où la faute a été commise quand il était en jeu même si la procédure de mise hors jeu n'est pas terminée.

    - Le souafle est rendu à ce joueur.

- Tous les autres joueurs restent où ils étaient au moment de l'arrêt de jeu et si un autre joueur a été mis hors jeu avant l'arrêt de jeu, il continue à être hors jeu et doit suivre la procédure de la mise hors jeu détaillée en 5.3.1.

C. Si l'avantage est dû à une faute concernant le(s) cognard(s) et que l'équipe avec l'avantage n'a pas marqué.

- Le souafle est relancé, suivant la procédure détaillée en 3.3.4.4.B.

- Si l'équipe fautive a gardé la main sur les deux cognards pendant l'avantage, le cognard que tient le batteur qui a commis la faute est remis au batteur de l'équipe adverse le plus proche au moment du coup de sifflet.

- Toute autre action des batteurs et tout changement de possession des cognards qui ont eu lieu pendant l'avantage sont valides.

D. La partie est relancée par l'arbitre principal.

3.3.5. Les pénalités différées

Les pénalités pour cartons bleus, jaunes et rouges, attribuées par les arbitres assistants ou l'arbitre du vif d'or, sont considérées comme des pénalités différées en raison du délai entre le moment où la faute a été commise et celui où l'arbitre principal suspend le jeu et juge la faute.

3.3.5.1. L'attribution d'une pénalité différée

A. Si un batteur, un poursuiveur ou un gardien qui n'est pas en possession du souafle commet une faute, un arbitre assistant ou un arbitre du vif d'or lève la main et le jeu continue avec une pénalité différée.

B. L'arbitre assistant renvoie le joueur fautif aux anneaux.

C. L'arbitre assistant signale visuellement et verbalement à l'arbitre principal qu'une faute a eu lieu et quelle équipe l'a commise.

- Si l'arbitre principal estime qu'il est approprié d'arrêter le jeu immédiatement, il le fait.

- L'arbitre peut choisir de laisser le jeu continuer avec une période d'avantage pour l'équipe qui n'a pas commis la faute, jusqu'à ce que l'avantage disparaisse, à moins que la faute perdure ou ne s'aggrave.

D. Si une autre faute est commise par l'une ou l'autre des équipe pendant la pénalité différée, l'arbitre principal devra stopper le jeu et juger les deux fautes sans délai.

➔ Si les deux équipes ont commis une faute et laissent le droit de possession de la balle indéterminé, l'équipe qui a commis la faute en dernier récupère la balle.

E. Si la faute a été commise par un attrapeur :

- Les fautes de l'attrapeur qui affectent le jeu du souafle ou du cognard sont traitées de la même manière que les autres pénalités différées.

- Les fautes de l'attrapeur qui affectent uniquement le jeu de l'attrapeur (entre attrapeurs, ou entre l'attrapeur et le porteur du vif d'or) sont des pénalités différées pour ne pas interrompre le jeu du souafle, mais la possession du souafle et le score ne sont pas affectés.

3.3.5.2. L'arrêt de jeu après un avantage affectant le jeu

A. Si l'équipe, qui a commis une faute, marque un but alors qu'il y a un avantage, le but ne compte pas, que la faute affecte directement ou non le but. Le gardien de l'équipe en défense reçoit le souafle dans sa zone.

B. Si aucune des équipes ne marque pendant l'annonce.

- Pour une faute nécessitant un carton jaune ou rouge, le souafle entre en possession du joueur disponible le plus proche de l'équipe qui n'a pas commis la faute, que la faute affecte directement ou non le but.

- Pour une faute nécessitant un carton bleu, le souafle entre en possession du joueur disponible le plus proche de l'équipe qui n'a pas commis la faute, seulement si la faute a provoqué un changement de possession du souafle, ou si l'équipe qui a subi la faute perd le souafle pendant l'annonce.

C. Si l'équipe qui a subi la faute, marque un but, la procédure standard de l'avantage est exécutée (voir le paragraphe 3.3.4.4.A).

D. Après toute décision concernant les pénalités, le jeu reprend.

3.3.5.3. L'arrêt de jeu après un avantage n'affectant pas le jeu

A. Tout but marqué compte.

B. Il n'y a aucun changement de possession.

C. L'arbitre principal décide de la pénalité adaptée.

D. Le jeu reprend.

3.3.5.4. La capture du vif durant les pénalités différées :

A. Toute capture du vif d'or, par l'équipe fautive, pendant l'annonce d'une pénalité différée ne compte pas, et le vif d'or est relancé.

B. Toute capture du vif d'or, par l'équipe qui a subi la faute, pendant l'annonce d'une pénalité différée compte si la capture est valide.

3.3.6. Le cas d'un ralentissement de jeu

3.3.6.1. Le constat d'un ralentissement de jeu

Il y a ralentissement de jeu précisément lors d'une tentative d'arrêter, ou une tentative claire d'empêcher, le jeu du souafle d'avancer. L'exact définition de ce ralentissement de jeu est à la discrétion de l'arbitre selon les indications suivantes :

A. Les situations suivantes, et toute situation entrant dans ces catégories, ne peuvent pas être considérées comme un ralentissement du jeu :

- Après avoir avancé pour attaquer, l'équipe passe le souafle en retrait, y compris relancer le jeu à partir de la zone du gardien. Bien qu'il n'y ait pas techniquement de souafle qui avance, le jeu permet à l'équipe qui attaque d'organiser sa stratégie, et le jeu n'est pas affecté.

- Le porteur du souafle est contraint par la défense adverse de s'arrêter, ou il est au sol et dans l'incapacité d'avancer.

- Le porteur du souafle avance lentement mais sûrement vers les buts adverses avec la balle.

- Un ou deux batteurs protègent le souafle au sol, et leurs poursuiveurs ou gardien font un effort raisonnable pour venir le récupérer et relancer le jeu.

B. Les situations suivantes, et toute situation entrant dans ces catégories, peuvent être considérées comme un ralentissement du jeu dans la plupart des cas :

    - L'attaque avance avec le ballon et s'arrête soudain de bouger, ou se met à bouger avec une extrême lenteur ou une extrême irrégularité, sans être contraint de le faire par l'équipe adverse. Par exemple :

        - le porteur du souafle reste immobile derrière un batteur en possession d'un cognard.

        - le porteur du souafle fait de petits pas, ou avance en zigzaguant, le tout, très lentement.

        - les joueurs s'envoient le souafle en continue, dans leur propre milieu de terrain.

    - Un ou deux batteurs gardent le souafle au sol mais aucun joueur de son équipe ne fait d'effort raisonnable pour venir le récupérer et relancer le jeu.

C. Ralentissement du jeu dû au gardien

    - un gardien protégé doit directement et immédiatement avancer le souafle hors de sa zone gardien, faire une passe, ou poser le souafle au sol.

    - dès que l'équipe qui attaque sort le souafle de la zone du gardien :

        - le gardien perd tous ses pouvoirs spécifiques, y compris l'immunité face aux cognards, la protection face aux contacts (quand il est en plein possession du souafle) et les coups de pied illimités dans le souafle.

        - les pouvoirs listés dans la rubrique 3.3.6.C. sont récupérés une fois que l'équipe adverse prend possession du souafle.

#Pénalité : avertissement

L'arbitre principal peut donner un avertissement quand il considère qu'une équipe est en train de ralentir le jeu. L'équipe doit immédiatement modifier son attitude pour éviter une pénalité.

#Pénalité : carton bleu

Un joueur qui continue de ralentir le jeu après l'avertissement de l'arbitre, reçoit un carton bleu, et la possession du souafle passe au joueur disponible le plus proche de l'équipe adverse, là où a été commise la faute.

3.3.6.2. La relance illégale du jeu

Envoyer le souafle en retrait en l'absence de joueur est un cas de ralentissement de jeu. Une équipe ne doit pas relancer le souafle dans son propre milieu de terrain. Cela vaut pour une passe en retrait du souafle vers son milieu de terrain, sans tenter de faire une passe à un receveur disponible de son équipe, ou sans tenter de marquer un but à travers les anneaux adverses. Ce cas est à la discrétion de l'arbitre.

A. Un receveur est qualifié de disponible au moment où le souafle arrive sur ce joueur, et non au moment où la passe est réalisée.

B. "La relance illégale du jeu" ne s'applique que si le souafle est envoyé d'une manière que l'on peut raisonnablement qualifier de passe en retrait, à la discrétion de l'arbitre.

C. Les balles perdues ne sont pas concernées par le présent paragraphe, à moins qu'un joueur ne perde volontairement la balle pour permettre à son équipe de relancer le jeu.

#Pénalité : changement de possession

Si un joueur relance illégalement le jeu, le jeu peut être arrêté et la souafle donné au joueur disponible le plus proche de l'équipe adverse, à l'endroit où le joueur fautif a relancé le jeu. L'arbitre peut choisir de laisser le jeu continuer s'il considère que l'équipe adverse n'est pas désavantagée par l'endroit où la balle est illégalement arrivée.

3.3.7. Le temps mort

Un temps mort est un arrêt du jeu et du chronomètre. Le porte-parole ou le gardien sur le terrain peut en faire la demande.

3.3.7.1. Demander légalement un temps mort

A. Chaque équipe a le droit d'utiliser un temps mort d'une minute, par match.

B. Une équipe peut demander un temps mort durant les 17 premières minutes de temps de jeu

   ➔ Le chronométreur doit annoncer que la 17^{e} minute est passée, afin d'informer les équipes et l'arbitre qu'un temps mort ne peut plus être demandé.

C. Un temps mort ne peut être demandé que par le gardien sur le terrain ou le porte-parole.

   ➔ Aucun autre joueur, remplaçant ou personnel de l'équipe ne peut demander de temps mort.

D. Un temps mort peut seulement être demandé au moment où le gardien de l'équipe demandant le temps mort est en possession du souafle, dans sa propre zone du gardien et possède l'immunité.

#Pénalité: carton jaune

Toute tentative de demande illégale d'un temps mort (temps mort déjà demandé, fait après les 17 minutes, fait par un gardien à l'extérieur de sa zone ou sans immunité) sera sanctionnée d'un carton jaune pour le porte-parole désigné de l'équipe. Si le porte-parole est non-joueur, ou tout simplement en dehors du terrain, un joueur sur le terrain prend sa place et va dans la zone de pénalité.

3.3.7.2. Procédure pour un temps mort

A. Le gardien sur le terrain ou le porte-parole fait la demande d'un temps mort auprès de l'arbitre principal en disant "TEMPS MORT" (ou "TIMEOUT" à l'international) et en croisant ses deux mains pour former un "T".

   ➔ Cette requête est sujette à toutes les conditions énoncées au paragraphe 3.3.7.1.

B. Après avoir pris en compte la demande, l'arbitre principal :

   - S'assure que l'équipe demandant le temps mort répond à toutes les conditions énoncées au paragraphe 3.3.7.1.
   - Arrête le jeu en donnant de brefs coups de sifflets par paires. Toutes les règles par rapport à l'arrêt du jeu du paragraphe 3.3. s'appliquent.
   - L'arbitre principal peut retarder brièvement l'arrêt de jeu pour permettre à une action entre batteurs de se terminer.

C. L'arbitre principal se présente à la table de marque :

   - Le chronométreur informe l'arbitre principal du temps de jeu.
   - L'arbitre principal note l'équipe qui a demandé un temps mort.

D. L'arbitre principal annonce :

   - l'équipe qui a demandé un temps mort ;
   - le temps de jeu actuel ;
   - que le temps mort va durer une minute à partir du moment où est faite l'annonce.

E. L'arbitre principal, avec le gardien du score, font respecter le temps légal du temps mort.

F. À la fin de la minute, l'arbitre principal prévient les deux équipes qu'elles doivent retourner immédiatement à leur balai.

G. Les joueurs qui étaient en jeu au moment du temps mort doivent retourner immédiatement à leur balai et être prêts à reprendre le jeu.

   ➔ Aucun remplacement n'est autorisé durant le temps mort.

H. L'arbitre principal dit "A vos balais !"

   ➔ Le jeu reprend après le bref coup de sifflet de l'arbitre.

#Pénalité : carton jaune

Toute tentative de remplacement durant le temps mort sera sanctionné d'un carton jaune pour le joueur qui est entré illégalement en jeu.

3.3.8. Les balles défectueuses en cours de jeu

Si une balle devient défectueuse (balle dégonflée, crevée…) pendant le jeu, l'arbitre principal doit arrêter le jeu pour remplacer la balle. Les conditions suivantes s'appliquent :

A. L'arbitre principal doit arrêter le jeu immédiatement quand une balle devient défectueuse.

   - Il n'y a aucun avantage pour aucune des équipes quand une balle devient défectueuse, et peu importe où se trouve la balle.

   - Chaque arbitre assistant doit être attentif aux balles défectueuses pour en informer l'arbitre principal immédiatement.

B. Quand une balle est dans les airs au moment où elle devient défectueuse, la nouvelle balle, ou la balle réparée, revient au dernier joueur qui la possédait, à l'exception du souafle après un but.

C. Aucun but, aucune mise hors-jeu, ou capture du vif d'or ne peut survenir avec une balle défectueuse.

D. Si le souafle devient défectueux en frappant un anneau, aucun but n'est marqué à moins que le souafle ne soit déjà entièrement passé au travers des anneaux avant qu'il ne devienne défectueux.

E. Si un cognard devient défectueux pendant qu'il touche un joueur.

   - La mise hors-jeu compte.

   - Quand un batteur est touché, ce dernier peut toujours essayer d'attraper le cognard défectueux pour annuler l'effet de mise hors-jeu.

F. Si un cognard vivant devient défectueux en s'enfonçant sur un des bouts du balai appartenant au joueur adverse, le joueur est hors-jeu. Cette action n'est pas considérée comme étant un gobage.

G. Si le vif d'or devient défectueux pendant la capture. Par exemple, la chaussette se déchire et l'attrapeur n'obtient que la moitié de celle-ci.

   - La capture compte si l'attrapeur a clairement retiré la balle présente.

   - Si le vif d'or devient défectueux avant la capture, la capture est annulée.

   - L'arbitre vif d'or doit arrêter le jeu si le vif d'or ne peut être réparé facilement.

- Le vif d’or réparé ou remplacé est refixé sur le porteur du vif d’or, et le jeu reprend.

3.4. La gestion du temps de jeu

3.4.1. La durée d’un match

3.4.1.1. Le temps de jeu

Le temps de jeu est mesuré en temps réel à partir du “B” de “Brooms up!” crié par l’arbitre principal.

A. Le temps de jeu, et tout temps associé, doit être arrêté pendant les arrêts de jeu, et relancé quand le jeu reprend.

   - Tout chronomètre doit être mis en pause à chaque fois que l’arbitre donne de brefs coups de sifflets par paires.

   - Tout chronomètre doit être relancé après un bref coup de sifflet donné par l’arbitre principal signifiant la reprise du jeu.

B. Il n’y a aucune règle stricte définissant la durée d’un match.

3.4.1.2. Le temps avant l’entrée de l’attrapeur

Le temps d’attente de l’attrapeur est la période de jeu durant laquelle le vif d’or ne peut être capturé.

A. Tous les matchs et les tournois sont tenus de respecter le temps de 18 minutes pour le temps d'attente de l'attrapeur pendant la période réglementaire.

B. Le temps d'attente de l'attrapeur doit être mesuré en durée de jeu.

C. Pendant le temps d'attente de l'attrapeur, jusqu'à la 17e minute, il n'y a pas d'attrapeur en jeu.

D. Un attrapeur de chaque équipe doit venir auprès du chronométreur à la 17e ou avant.

- Les attrapeurs n'ont pas le droit d'interagir avec le jeu avant d'avoir été relâché par le chronométreur.

- Les attrapeurs doivent rester dans la zone de pénalité jusqu'à ce qu'ils soient relâchés par le chronométreur.

E. Le porteur du vif d'or entre en jeu, quand il le veut, entre la 17e et 18e minute.

F. A la 18e minute, le chronométreur relâche les attrapeurs dans la zone des joueurs pour qu'il puisse poursuivre le porteur du vif d'or (voir le paragraphe 7.5.).

#Pénalité : carton bleu

Si un attrapeur entre sur le terrain avant la 18e minute, il reçoit un carton bleu. Le temps de pénalité commence au moment où l'attrappeur est relâché, c'est-à-dire à la 18e minute.

3.4.1.3. Régulation du temps de jeu

Pour permettre au tournoi de se dérouler dans les temps il peut être nécessaire d'appliquer un règlement qui limite effectivement le temps de jeu.

A. Tous les matchs d'un tournoi doivent suivre les mêmes règles de jeu, et toutes les équipes doivent être informées de la réglementation en place avant le début du match.

B. Le porteur du vif d'or doit être relâché à la 18e minute de temps de jeu dans tous les matchs.

C. Les "handicaps" pour le porteur du vif d'or se cumulent, et sont mis en place pour tous les matchs à un moment précis. Les "handicaps" sont les suivants :

- dès que les attrapeurs entrent sur le terrain, le porteur du vif d'or doit rester entre les deux zones du gardien.

- A la 23e minute, le porteur du vif d'or doit rester près de la ligne médiane, à un mètre au maximum.

- A la 28e minute, le porteur du vif d'or n'utilise plus qu'un bras.

- A la 33e minute, le porteur du vif d'or doit rester à un mètre, au maximum, du point d'intersection entre la ligne médiane et la ligne de touche opposée à la table de marque.

D. Le porteur du vif d'or peut choisir d'ajouter des handicaps pendant le match, cependant la direction du tournoi et les arbitres ne peuvent ni contraindre ni proposer qu'il agisse ainsi.

E. Aucune capture du vif d'or ne peut être annulée si le porteur du vif d'or ne se conforme pas aux "handicaps".

F. Une violation répétée des handicaps est une raison valable pour remplacer le porteur du vif d'or.

G. Si un match va en prolongation, tous les handicaps du porteur du vif d'or sont supprimés pour le reste de la partie, à l'exception du premier : "dès que les attrapeurs entrent sur le terrain, le porteur du vif d'or doit rester entre les deux zones du gardien." Aucun handicap supplémentaire ne peut être mis en place.

3.4.2. La fin d'un match

3.4.2.1. La fin du temps réglementaire

A. L'arbitre principal, ou l'arbitre du vif d'or, arrête le jeu en donnant de brefs coups de sifflet par paires quand l'un des deux pense que la capture est valable (voir le paragraphe 4.5.).

- Pendant l'arrêt de jeu, l'arbitre principal vérifie verbalement ou visuellement, avec tous les arbitres assistants, pour s'assurer qu'il n'y a pas de contre-indication à la validité de la capture.

  ➔ Dans le cas d'un désaccord entre arbitres, l'arbitre principal prend la décision finale sur la validité ou non de la capture.

- Si la capture n'est pas valable, le vif d'or est relancé et le jeu reprend.

- Si la capture est valable, l'arbitre principal donne trois longs coups de sifflet pour terminer la période de jeu.

B. Si le score n'est pas à égalité, le match se termine et l'équipe avec le plus haut score l'emporte.

C. Si le score est à égalité, le match continue en prolongation (voir le paragraphe 3.5.2.).

3.4.2.2. La fin de la prolongation

Il existe deux manières de terminer la prolongation.

A. Si les cinq minutes se sont entièrement écoulées sans une capture du vif d'or valable, l'arbitre principal donne trois longs coups de sifflet pour indiquer la fin de la période.

   - Si le score n'est pas à égalité, le match se termine et l'équipe avec le plus haut score l'emporte.

   - Si le score est à égalité, le match continue en mort subite (voir le paragraphe 3.5.3.).

B. Si le vif d'or a été clairement capturé pendant la prolongation, l'arbitre principal donne trois longs coups de sifflet pour indiquer la fin de la période.

   - Si le score n'est pas à égalité, le match se termine et l'équipe avec le plus haut score l'emporte.

   - Si le score est à égalité, le match continue en mort subite (voir le paragraphe 3.5.3).

3.4.2.3. La fin de la mort subite

La mort subite se termine immédiatement dès qu'une équipe marque des points.

A. Si le vif d'or a été clairement capturé pendant la mort subite, l'arbitre principal donne trois longs coups de sifflets pour indiquer la fin de la période et du match.

B. Dès qu'un but a été confirmé pour l'une des deux équipes pendant la mort subite, l'arbitre principal donne en même temps trois longs coups de sifflet pour indiquer la fin de la période et du match.

3.5. Les prolongations

3.5.1. Comment aller en prolongation

Dans la situation où les deux équipes ont le même nombre de points, après la capture du vif d'or, pendant le temps réglementaire, le match continue en prolongations.

3.5.2. La prolongation (première prolongation)

Quand un match se poursuit en prolongation :

A. Les deux équipes changent de moitié de terrain qu'elles défendent.

B. Les arbitres remettent en place le terrain comme pour un début de match.

C. L'arbitre principal accorde aux équipes trois minutes de pause entre la fin du temps réglementaire et la prolongation.

D. Au signal de l'arbitre, les deux équipes prennent position sur la ligne de départ.

➔ S'il y a des joueurs dans la zone de pénalité pour un carton bleu ou jaune, la capture du vif d'or fonctionne comme un but marqué pour relâcher les joueurs. Tous les autres joueurs doivent finir leur temps de pénalité au début de la prolongation.

E. L'arbitre lance le jeu en suivant la procédure indiquée en 3.2.

F. Le vif d'or entre sur le terrain entre le début du match et les 30 premières secondes de la prolongation.

G. Le temps d'attente des attrapeurs est fixé à 30 secondes.

- Au début de la prolongation, les attrapeurs doivent rester à la table du score pour être relâché dans la zone de pénalité quand les trente secondes se seront écoulées.

- Au bout des trente secondes, les attrapeurs sont relâchés et peuvent poursuivre le vif d'or.

H. La prolongation dure cinq minutes, à moins que le vif d'or ne se fasse capturer auparavant. L'équipe avec le plus haut score l'emporte.

I. Rôle du chronométreur :

- Le chronométreur annonce toutes les minutes qui passent pendant la prolongation (4, 3, 2, 1).

- Le chronométreur annonce qu'il reste 30 et 15 secondes.

- Le chronométreur fait le décompte à partir de 10 secondes.

- Si un arbitre indique un avantage pendant la prolongation, le chronométreur arrête le temps dès qu'il voit un bras levé. Le temps de la prolongation reste arrêté jusqu'à la résolution de la faute. Ainsi, une équipe ne peut essayer de gagner du temps en provoquant des fautes intentionnellement.

J. Si les deux équipes ont marqué le même nombre de points après la fin de la prolongation, le match continue par la mort subite.

3.5.3. La mort subite (deuxième prolongation)

Dans la situation où les deux équipes ont marqué un montant équivalent de points après la prolongation, le match continue en mort subite. La procédure suivante s'applique :

A. Les équipes ne changent pas de côté avant la mort subite.

B. Les arbitres remettent en place le terrain, et les joueurs immédiatement.

- S'il y a des joueurs présents dans la zone de pénalité pour un carton bleu ou jaune, la capture du vif d'or termine la prolongation (à moins que cette dernière ne se termine par l'expiration du temps) et compte comme un but pour relâcher les joueurs.

- Tous les autres joueurs doivent finir leur temps de pénalité au début de la mort subite.

C. Pendant la mort subite, le jeu commence avec "Brooms up!" comme dans la prolongation.

D. Le vif d'or reste sur la ligne du milieu jusqu'à l'annonce du "Brooms up!".

E. Il n'y a pas de temps d'attente des attrapeurs pendant la mort subite. Les attrapeurs commencent la période sur la ligne de départ.

F. La première équipe à marquer des points, à l'aide du souafle ou du vif d'or, gagne le match.

3.6. Les forfaits et les suspensions de match

3.6.1. Les forfaits

3.6.1.1. Les cas possibles

A. L'arbitre central peut déclarer une équipe forfait parce que le porte-parole d'une équipe demande officiellement un forfait.

B. L'arbitre principal peut déclarer une équipe forfait si l'un des joueurs persistent à refuser de sortir du terrain après avoir reçu un carton rouge ou parce qu'il devient dangereux pour les spectateurs, les arbitre ou les officiels.

C. L'arbitre principal peut déclarer une équipe forfait si l'un des deux équipes n'a pas assez de joueurs pour continuer à jouer.

D. Une équipe peut subir un forfait si elle enfreint les règlements de la ligue ou du tournoi.

3.6.1.2. Les conséquences d'un forfait

A. Le match est arrêté immédiatement, et l'équipe forfait est déclarée perdante.

B. Tous les joueurs doivent quitter le terrain pour éviter toute intensification des problèmes.

3.6.2. La suspension de match

3.6.2.1. Les cas possibles

A. L'arbitre principal ou le directeur du tournoi peut déclarer la suspension d'un match, à cause du temps, de la sécurité, d'un comportement abusif ou inapproprié, ou pour une cause extérieure.

B. Les matchs suspendus doivent conservées les données de jeu : le temps, le score, les joueurs en jeu, et la possession de toutes les balles.

C. Les matchs suspendus doivent reprendre dès que la situation le permet.

3.6.2.2. La reprise du match suite à une suspension

A. Tous les joueurs en jeu au moment où le match a été suspendu doivent reprendre derrière leur ligne de départ.

B. Les balles doivent être données à l'équipe qui les avaient avant la suspension du match.

C. Si la suspension intervient après que la vif d'or a été relâché, le vif d'or est présent dans la zone des joueurs avant la reprise du jeu, et les attrapeurs se positionnent derrière leur ligne de départ.

D. L'arbitre central crie "Brooms down !"

E. Tous les joueurs doivent rester immobile derrière leur ligne de départ avec le balai à plat au sol, comme pour toute procédure classique de début de match.

F. L'arbitre principal crie "Prêts !"

G. L'arbitre principal crie "Brooms up !"

➔ Au "B" de "Brooms up !" les joueurs peuvent commencer à jouer.

CHAPITRE 4
- Le score -

4.1. Marquer un but

4.1.1. La procédure de validation

Dix points sont accordés si le souafle passe complètement au travers d'un des trois anneaux de l'équipe adverse, quelle que soit la manière. L'arbitre principal doit valider le but en levant les bras et en donnant un long coup de sifflet.

A. Les conditions suivantes doivent être réunies pour qu'un but soit validé :

- Le souafle en entier passe à travers l'un des anneaux
    - Une partie du corps (ou le corps en entier) du joueur ayant marqué peut passer à travers les anneaux.
    - Un but peut être marqué d'un côté ou de l'autre de l'anneau.
- Le joueur qui marque (le joueur qui envoie le souafle avant qu'il n'entre dans les anneaux) n'a pas été mis hors-jeu pendant le contact avec le souafle (voir le paragraphe 5.3.4.).

- Le joueur qui marque n'a pas commis d'infraction “retour aux anneaux” juste avant de recevoir le souafle ou pendant qu'il était en contact avec celui-ci.

- Il n’y a pas de pénalité différée, ou de faute nécessitant un carton bleu, jaune ou rouge, commise par l’équipe qui marque, que ce soit dans le jeu du souafle ou des cognards (voir le paragraphe 3.3.5.).
    - Les fautes entre attrapeurs, ou entre un attrapeur et le porteur du vif d’or, n’annulent pas un but.

- L’anneau n’est pas délogé ou injouable (voir le paragraphe 4.2.).

B. Le souafle est considéré comme mort dès qu’un but a été marqué, aussi aucune action effectuée avec le souafle ne compte. Si un but est confirmé comme étant valable, le jeu continue selon la procédure décrite au paragraphe 4.4.

C. L’arbitre principal doit confirmer la validité d’un but.

- Il donne un long coup de sifflet en levant les deux bras en l’air.

- Tant qu’il n’a pas de confirmation, le souafle continue d’être en jeu jusqu'à ce que l'arbitre principal confirme que le but est valide.

    - Dès la confirmation du but par l’arbitre principal, toute action avec le souafle ne compte pas, à l’exception des fautes commises qui entraînent toujours une pénalité.

    - Si l’arbitre indique qu’il n’y a pas but, le souafle est en vie et le jeu continue.

4.1.2. Un but contre son camp

Une équipe peut marquer un but contre son camp en passant le souafle à travers les buts qu’elle protège, ce but compte pour l’équipe adverse.

A. A partir du moment où un souafle vivant passe au travers d'un anneau, et que les conditions ci-dessus sont réunies, le but est marqué.

B. Si un but contre son camp est marqué, le but compte pour l’équipe adverse, peu importe qui a envoyé la balle à travers les anneaux.

4.2. Un anneau disloqué ou à terre

4.2.1. Un but au travers d’un anneau disloqué ou à terre

Personne ne peut marquer à travers un anneau disloqué. Par disloquer, il faut entendre un anneau détruit, décalé, tombé à terre de n'importe quelle manière, ou injouable.

A. Un but est valide si le souafle traverse un anneau en train d’être disloqué. Par exemple, un anneau qui tombe.

B. Un anneau doit être entièrement réparé et remis à sa position d'origine avant qu'un but puisse à nouveau être marqué.

C. Si les anneaux ne sont plus parallèles à la ligne des buts (par exemple : s'ils ne font pas face à la ligne médiane), ils ne sont pas pour autant considérés comme disloqués et peuvent être utilisés pour marquer. Cependant, ils doivent être remis dans la bonne position par l'arbitre de but dès que le jeu quitte cette zone du terrain.

D. C'est l'arbitre principal qui décide de déclarer un anneau injouable, s'il juge que les conditions pour affirmer qu'un anneau est disloqué sont réunies.

4.2.2. La procédure en cas d'anneau disloqué

A. Si un anneau est cassé, déplacé ou injouable :

- L'arbitre principal siffle si l'anneau disloqué représente une menace pour les joueurs.
- Si le jeu n'est pas arrêté, l'arbitre de but remet l'anneau en place dès que le jeu quitte l'emplacement des buts.
- Si le souafle va au-delà des limites du terrain et qu'il n'y a pas d'avantage, alors le jeu doit être arrêté pour remettre en place les anneaux.
- L'équipe avec le souafle peut demander un arrêt de jeu pour remettre en place un anneau si le souafle ou le joueur portant le souafle, n'a pas dépassé la ligne du milieu du terrain. Au-delà du milieu de terrain, cette demande n'est plus admise.

B. Si la totalité des buts d'une équipe est détruite ou injouable, l'arbitre principal arrête le jeu jusqu'à ce qu'ils soient réparés ou remplacés.

C. Il est interdit, en dehors du déroulement normal du jeu, de jouer d'une manière qui provoquerait volontairement le déplacement d'un anneau. Cela ne s'applique pas aux balles lorsqu'il s'agit de marquer un but ou d'empêcher un but d'être marqué.

D. Un joueur n'a pas le droit de disloquer volontairement un anneau.

#Pénalité : carton bleu

Un joueur qui, de façon répétée et non-intentionnelle, disloque un anneau reçoit un carton bleu.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui disloque exagérément, mais involontairement, un anneau reçoit un carton jaune.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur qui disloque intentionnellement un anneau reçoit un carton rouge.

4.3. La protection illégale des buts

Une action est considérée comme une protection illégale des buts, et le but valable, comme s'il était passé à travers l'anneau, si l'une des circonstances suivantes arrive :

A. Dans sa propre zone, le joueur, autre que le gardien, traverse l'anneau avec n'importe quelle partie de son corps ou avec son équipement, et touche le souafle depuis le côté d'où la balle devrait sortir.

B. Un joueur de l'équipe en défense, autre que le gardien, empêche le souafle de passer entièrement au travers de l'anneau en se positionnant ou en positionnant son équipement de l'autre côté de l'anneau dans lequel le souafle devrait passer.

4.4. La reprise du jeu après un but

4.4.1. Les joueurs en zone de pénalité

En cas de but de l'équipe adverse, si l'équipe qui prend le but possède un joueur dans la zone de pénalité pour un carton bleu ou jaune, celui-ci est autorisé à revenir en jeu. S'il y a plusieurs joueurs, c'est celui qui a le plus bas temps restant dans la zone de pénalité qui peut entrer en jeu. Les joueurs ayant reçu un carton rouge ne sont pas autorisés à revenir en jeu après un but (voir le paragraphe 6.4.2.2.).

4.4.2. Le souafle mort

Entre le moment où le but est marqué et celui où le souafle est relancé par l'équipe qui a pris le but, tous les joueurs et toutes les balles, excepté le souafle, sont vivants et actifs. Quant au souafle, il est "mort". Personne ne peut marquer et les joueurs doivent suivre les règles suivantes :

A. N'importe quel joueur de l'équipe ayant pris le but, peut prendre le souafle pour le passer au gardien de but de son équipe dans sa zone du gardien, mais il ne peut pas y avoir d'autre interaction avec le souafle mort.

B. N'importe quel joueur de l'équipe ayant marqué le but, peut prendre le souafle pour le passer au gardien de l'équipe adverse dans sa zone du gardien, mais il ne peut pas y avoir d'autre interaction avec le souafle mort.

   ➔ Dans cette situation, le gardien de l'équipe ayant pris le but, doit être dans sa zone avec le souafle afin que ce dernier reprenne vie.

C. Si nécessaire, le gardien de l'équipe ayant pris le but, peut demander à un arbitre de lui rendre le souafle, mais l'arbitre ne peut le faire que si le gardien se trouve dans sa zone.

#Pénalité : carton bleu

Un joueur qui interagit intentionnellement avec le souafle mort reçoit un carton bleu.

4.4.3. La reprise du jeu par le gardien

Après un but, le jeu avec le souafle reprend dès lors que le gardien de l'équipe ayant pris le but possède la balle dans sa moitié de terrain.

4.4.3.1. La relance du souafle

A. Si le gardien de l'équipe qui a pris le but est le premier joueur à posséder le souafle mort, celui-ci devient vivant à la condition que le gardien soit dans la moitié du terrain de son équipe.

B. Si n'importe quel autre joueur touche le souafle en premier, y compris un arbitre à la demande du gardien, le gardien doit reculer jusqu'à sa zone du gardien pour recevoir la balle et relancer le jeu.

4.4.3.2. La validation de l’arbitre

L'arbitre principal doit donner un bref coup de sifflet dès que le souafle est en possession du gardien de l’équipe ayant pris le but.

4.5. La capture du vif d'or

4.5.1. Les conditions de validation

Quand la capture du vif d'or est confirmée, l'équipe de l'attrapeur qui l'a saisi, empoche 30 points et la période est immédiatement arrêtée. La capture du vif d'or est validée si les conditions suivantes sont réunies :

A. L'attrapeur a détaché le vif d'or du porteur du vif d'or en étant l'unique possesseur au moment où il sépare le vif d'or du porteur du vif d'or.

B. Le vif d'or était bien attaché au short du porteur du vif d'or avant la capture.

C. Le porteur du vif d'or n'était pas à terre, ou considéré à terre pendant la capture du vif d'or (voir le paragraphe 8.3.9.).

D. Aucune infraction de n'importe quel ordre n'a été commise par l'attrapeur victorieux avant ou pendant la capture.

E. Aucune infraction pouvant être sanctionnée par un carton n'a été commise par un joueur de l'équipe de l'attrapeur victorieux.

F. Le porteur du vif d'or n'a pas été bloqué, de quelque manière que ce soit, même non-intentionnelle, par un membre de l'équipe de l'attrapeur victorieux, ce qui aurait pu contribuer à la capture.

G. L'attrapeur n'était pas hors-jeu ou descendu de son balai au moment d'attraper le vif d'or.

H. Les attrapeurs n'ont pas simultanément retiré le vif d'or.

I. Le jeu n'a pas été arrêté au moment de la capture.

4.5.2. La validation par l'arbitre principal

A. Lorsque l'arbitre du vif d'or estime la capture correcte, il donne de brefs coups de sifflet par paires pour arrêter le jeu (voir le paragraphe 8.3.6.).

   ➔ Toute action effectuée avant cet arrêt est considérée comme valide et doit être prise en compte.

B. L'arbitre principal, l'arbitre du vif d'or, le porteur du vif d'or et les arbitres assistants doivent se réunir pour déterminer si la capture est valide.

C. Si la capture est validée, l'arbitre principal donne trois longs coups de sifflet. C'est à cet instant que 30 points s'ajoutent au score de l'équipe de l'attrapeur victorieux et que la fin du match (ou d'une période) est officielle.

D. Si la capture est infirmée, les joueurs se remettent sur leur balai, et le match reprend.

4.5.3. Refuser une capture du vif d’or

Dans certaines situations, l’équipe qui a capturé le vif d’or peut choisir de refuser la capture.

A. La capture du vif d'or peut être refusée si cette dernière intervient lors d'un changement dans la validation d'un but, c'est-à-dire entre le moment où l'arbitre principal décide de valider ou non un but et le moment où il y a changement dans la décision, conformément au paragraphe 8.1.3.2.A.

   ➔ Si l’arbitre principal n’a pas fait d’annonce concernant la modification de la validation d’un but avant la capture, alors la capture ne peut être refusée, qu’un autre arbitre ait fait un signe ou non.

B. La capture du vif d’or ne peut être refusée à moins que le changement d’annonce dans la validation d’un but affecte une possible égalité à la fin de la période.

C. Si une capture est refusée, le jeu reprend comme si la capture n’était pas valable.

CHAPITRE 5
- La mise hors-jeu des joueurs -

5.1. Le hors-jeu à cause des balais

5.1.1. Le chevauchement du balai

Pour être considérés en jeu, tous les joueurs doivent chevaucher un balai selon la procédure suivante :

A. Avoir le balai entre les jambes en contact avec n'importe quelle partie de son corps.

B. Le joueur reste en jeu à moins que l'une de ces conditions arrivent :

- Le balai (ou le bras qui tient le balai) ne passe plus entre les jambes du joueur.
- Le joueur perd le contact avec son balai.
- Le balai repose au sol sans que le joueur ait une main dessus.
- Si le balai tombe par terre sans être tenu par le joueur, le joueur est hors jeu.

C. Aucune forme d'attache, pour maintenir le balai entre les jambes, n'est autorisée : cela est considéré comme un équipement illégal (voir le paragraphe 2.4.1.D.).

5.1.2. La perte du balais

Toute action effectuée par un joueur qui est descendu de son balai, volontairement ou non, est considérée comme nulle.

A. Une fois descendu de son balai, le joueur est considéré hors-jeu jusqu'à ce qu'il ait suivi la procédure de mise hors-jeu (voir le paragraphe 5.3.) et soit remonté sur son balai.

B. Si un joueur perd son balai à cause d'une action illégale d'un adversaire, le joueur doit remonter immédiatement sur son balai et continuer de jouer. Si le joueur ne remonte pas immédiatement, il doit suivre la procédure de mise hors-jeu (voir les paragraphes 6.1.1.1.A. et 5.3.).

#Pénalité : retour aux anneaux

Un joueur qui descend de son balai pendant le jeu doit être renvoyé aux anneaux.

#Pénalité : carton bleu

Tout joueur continuant à jouer après être descendu de balai reçoit un carton bleu.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur continuant ou initiant un contact après être descendu de balai reçoit un carton jaune.

5.2. Le hors-jeu à cause des cognards

5.2.1. La mise hors-jeu

Un joueur touché par un cognard vivant est "hors-jeu" et doit suivre la procédure décrite au paragraphe 5.3.

A. Un joueur est hors-jeu quand il est touché par un cognard vivant :

   - sur n'importe quelle partie du corps, en incluant les cheveux ou les doigts, ceux tenant un balle compris.
   - sur n'importe quelle partie de son équipement, dont le balai, à l'exception d'une balle en sa possession.
   - sur n'importe quelle partie de sa tenue.

B. Si un cognard vivant touche à la fois un joueur et le sol, ou touche le joueur avant d'être gobé par un coéquipier, le joueur est hors-jeu.

C. Si un joueur est touché par un cognard vivant, il est considéré comme “hors-jeu” à moins qu'un arbitre ne dise le contraire.

5.2.2. Un cognard vivant

Un cognard doit être vivant pour provoquer une mise hors-jeu.

A. Pour être vivant, un cognard :

   - doit être envoyé à la main, au pied ou de toute autre manière, et intentionnellement, par un batteur.
   - ne doit pas avoir touché le sol, être sorti de la zone des joueurs ou avoir été gobé (il faut noter que le cognard reste vivant jusqu'à ce qu'une de ces actions se produise).
   - ne doit pas avoir été arraché des mains du batteur par le corps de l'adversaire, par un autre cognard, ou par le souafle.

B. Un cognard qui n'est pas vivant est “mort”.

C. Tout adversaire touché par un cognard vivant subit l'effet de mise hors-jeu.

   - Les poursuiveurs, attrapeurs et gardiens (hors de leur zone) sont immédiatement mis hors-jeu et doivent suivre la procédure de mise hors-jeu (voir le paragraphe 5.3.).
   - Les gardiens sont immédiatement mis hors-jeu, sauf dans le cadre de leur protection spécifique (voir le paragraphe 7.3.3.2.).
   - Un batteur touché par un cognard vivant :
     - peut ne pas descendre de balai immédiatement, afin d'essayer de gober le cognard encore vivant (voir le paragraphe 5.2.4.)

- si le batteur attrape le cognard avant qu'il ne devienne mort, il n'est pas hors-jeu.
- si le batteur échoue à attraper le cognard vivant, il est mis hors-jeu.

D. Un batteur qui a été touché par un cognard vivant ne doit engager aucune autre action que celle d'essayer d'attraper le cognard qui l'a touché.

5.2.3. Un cognard empoigné

Par cognard empoigné, on entend un cognard tenu par un batteur.

A. Un cognard empoigné n'est pas vivant et n'inflige pas l'effet de mise hors-jeu.

B. Un batteur n'a pas le droit de toucher volontairement un adversaire avec le cognard qu'il tient.

   ➔ Un batteur peut toucher un autre batteur avec le cognard qu'il tient dans le cours du jeu, mais il n'a pas le droit de taper ce batteur avec son cognard afin de lui faire croire qu'il est hors-jeu.

C. Un cognard qui a été relâché ou envoyé, peu importe la manière, par un autre joueur que celui qui a été touché, n'est plus considéré comme empoigné. Il devient un cognard vivant.

#Pénalité : carton bleu

Un batteur qui touche volontairement un adversaire avec un cognard empoigné afin de lui faire croire qu'il est hors-jeu, reçoit un carton bleu.

5.2.4. Le batteur touché

Un batteur, touché par un cognard vivant envoyé par un adversaire, peut, après le contact initial et avant que le cognard ne soit mort, essayer d'attraper ce cognard.

A. Les seules actions, pour un batteur, admises après avoir été touché par le cognard, sont :

- Lâcher le cognard en main.
- Effectuer la procédure de mise hors-jeu.
- Essayer de gober le cognard vivant qui vient de le toucher.
  - Après avoir été touché, un batteur ne peut pas tenter de modifier volontairement la direction d'un cognard si ce n'est pour essayer de le gober.
  - Un batteur peut envoyer le cognard plus haut dans les airs en essayant de le gober.

B. Si le batteur gobe le cognard, alors il n'est plus considéré hors-jeu, le cognard meurt et le batteur peut continuer de jouer normalement.

C. Si le batteur échoue et si le cognard devient mort, le batteur doit immédiatement entamer la procédure de mise hors-jeu.

#Pénalité : carton bleu

Un batteur qui modifie ou tente de modifier volontairement la course d'un cognard après avoir été touché doit recevoir un carton bleu.

5.2.5. Un cognard bloqué

Un joueur en possession d'une balle peut essayer de bloquer un cognard vivant avec cette dernière.

A. Le souafle ou un cognard peut être utilisé pour tenter de bloquer.

B. Pour que la parade soit réussie, le cognard ne doit pas toucher une partie du corps, de l'équipement ou des vêtements du joueur avant ou après que le cognard a touché la balle utilisée pour bloquer. Ceci inclut, de façon non exhaustive :

- La main tenant la balle utilisée pour bloquer.
- Toute partie du corps, comprenant les doigts et les cheveux du joueur.
- Tout équipement du joueur, dont le balai.
- Les vêtements du joueur.

C. La balle utilisée pour bloquer peut être utilisée pour écarter le cognard, d'une façon ou d'une autre, de la cible visée.

➔ Le souafle ne doit pas être utilisé pour interagir avec un cognard mort, y compris un cognard toujours dans la main d'un batteur, et ce, que le souafle soit tenu ou lancé.

5.2.6. La déviation d’un cognard

Toute tentative de dévier vers le sol, frapper ou rediriger volontairement de toute manière imaginable un cognard vivant sur le point de toucher un joueur, est considérée comme une déviation d’un cognard.

A. Les batteurs peuvent essayer, de toutes les manières possibles, de modifier la course d'un cognard vivant à partir du moment où :

- La déviation ne fait pas sortir le cognard de la zone des joueurs.
- Le batteur n'est pas hors-jeu (voir le paragraphe 5.2.4).

B. Poursuiveurs et gardiens ne peuvent pas dévier de cognards, sauf en le faisant avec le souafle conformément au paragraphe 5.2.5.C.

C. Les attrapeurs ne peuvent pas dévier de cognard.

#Pénalité : carton bleu

Un poursuiveur, un attrapeur, ou un gardien qui dévie un cognard reçoit un carton bleu.

5.2.7. Le tir ami

Quand un cognard est lancé par une équipe, aucun joueur de cette équipe ne peut être mis hors-jeu par ce cognard jusqu'à ce qu'il meure et soit lancé par l'équipe adverse.

A. Tout joueur touché par un cognard vivant doit immédiatement descendre de balai (sauf un batteur essayant d'attraper le cognard).

   - Les joueurs doivent être prévenus par un arbitre en cas de tir ami.
   - Si un joueur n'a pas été prévenu par un arbitre, il est sujet à la mise hors-jeu.

B. Si un joueur descend de son balai suite à un tir ami, et s'il n'engage aucune action, un arbitre peut l'autoriser à remonter sur son balai et à poursuivre le jeu.

   ➔ Si l'arbitre n'invite pas explicitement le joueur à remonter sur son balai, ce joueur doit effectuer la procédure de mise hors-jeu.

5.2.8. L’immunité à la mise en hors-jeu

Les batteurs peuvent être immunisés à l'effet de mise hors-jeu selon la procédure suivante.

5.2.8.1. L’équipe sans cognard

Quand une équipe a la possession de deux cognards, et l’autre aucun :

A. Un batteur de l'équipe sans cognard peut lever le poing fermé au dessus de ses épaules, afin de gagner l'immunité à la mise hors-jeu et essayer de récupérer le cognard libre. La procédure suivante s’applique :

- Le cognard doit être mort avant qu'un batteur ne puisse lever le poing en vue de l'immunité.
- Si un adversaire commence un mouvement naturel de tir avant que le batteur immunisé ne prenne possession du cognard libre, la mise hors-jeu ne compte pas (voir le paragraphe 5.3.4.).
- Si l'adversaire a lâché son cognard avant qu'un batteur n'ait levé le poing au dessus de ses épaules, la mise hors-jeu est effective.
- Le joueur doit directement et immédiatement prendre possession du cognard libre.
  - ➔ Ceci n'empêche pas le joueur d'approcher la balle depuis la direction qu'il préfère.
- Le joueur ne doit effectuer aucune autre action tant que le cognard libre n'est pas récupéré ou déplacé.
- Si l'équipe adverse perd possession d'un de ses deux cognards, ou déplace le cognard libre de façon légale, alors le batteur immunisé perd immédiatement son immunité et doit baisser le poing.

B. Si les deux batteurs d'une même équipe lèvent le poing simultanément pour demander l'immunité, l'un peut baisser le poing sans pénalité. Si aucun des deux ne baisse le poing, une pénalité peut être attribuée.

#Pénalité : retour aux anneaux

Si les deux batteurs d'une équipe gardent le poing levé pour demander l'immunité, l'arbitre peut renvoyer aux anneaux celui dont il juge la demande d'immunité abusive.

#Pénalité : carton bleu

Un joueur qui lève le poing et entame une quelconque action autre que celle de récupérer le cognard libre doit recevoir un carton bleu.

5.2.8.2. La manipulation d'immunité

Il est interdit de manipuler le statut des cognards dans l'unique but de changer le statut de l'immunité. Ceci inclut par exemple :

A. Un joueur ne peut pas demander l'immunité après avoir déplacé le cognard d'une autre façon qu'en essayant de mettre hors-jeu un adversaire.

B. Un joueur n'a pas le droit de lever le poing en vue d'obtenir l'immunité avant que le troisième cognard ne soit mort.

C. Si un joueur de l'équipe avec deux cognards en lâche un sans viser de joueur adverse, alors le batteur qui avait demandé l'immunité peut la conserver, sauf si le cognard visait un adversaire ou des anneaux.

D. L'arbitre doit informer les joueurs que le statut d'immunité n'a pas changé.

#Pénalité: retour aux anneaux

Un joueur qui, à la discrétion de l'arbitre, essaie de manipuler le statut de l'immunité doit être renvoyé aux anneaux.

5.3. La gestion de la mise hors-jeu

5.3.1. La procédure de mise hors-jeu

Après avoir été mis hors-jeu par un cognard, un joueur doit se soumettre à la procédure suivante avant de pouvoir recommencer à jouer :

A. Laisser tomber toute balle en sa possession.

- Le joueur ne doit pas passer, pousser, faire rouler ou taper au pied la balle, à moins qu'il ne s'agisse de la continuité d'un mouvement déjà entamé (voir le paragraphe 5.3.4.).
- Si la balle est un cognard, il n'est pas considéré vivant dans sa chute.
- Un souafle lâché ainsi ne peut marquer de but.

B. Descendre de son balai.

C. Retourner à ses anneaux et toucher n'importe quelle partie de n'importe quel anneau.

- Le joueur doit toucher l'anneau proprement dit ou son poteau, mais pas sa base.
- Le joueur doit toucher l'anneau avec une partie de son corps, pas avec son balai.

D. Remonter sur son balai immédiatement, avant de s'éloigner des anneaux.

#Pénalité : répétition du retour aux anneaux

Un joueur qui ne descend pas de son balai ou remonte dessus avant de toucher ses anneaux durant la procédure de mise hors-jeu doit recommencer la procédure correctement.

#Pénalité : carton bleu

Un joueur hors-jeu qui interagit avec le jeu, autrement que par un contact physique, sans avoir complété la procédure de mise hors-jeu reçoit un carton bleu.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui, de façon intentionnelle ou répétitive, n'effectue pas entièrement la procédure de mise hors-jeu reçoit un carton jaune.

5.3.2. Les joueurs hors-jeu

Les joueurs hors-jeu sont soumis aux restrictions suivantes :

A. Ne participer à aucune action. Toute action (but, capture du vif d'or, tentative de mise hors-jeu) effectuée par un joueur hors-jeu est nulle.

B. Ne pas commencer une passe, un tir, ou toute autre action avec la balle, à l'exception des situations relatives au mouvement naturel (voir le paragraphe 5.3.4.).

C. Laisser tomber toute balle en sa possession.

D. Eviter d'interagir avec les joueurs ou les balles de quelque façon que ce soit.

- Un joueur ne doit pas initier de contact physique avec un autre joueur (c'est-à-dire un contact qui ne relève pas de la catégorie contact accidentel) après avoir été touché par un cognard vivant.
- Si un joueur initie un contact lors de la mise hors-jeu par un cognard, ce joueur doit cesser son action dès que possible.
- Si un joueur est dans le mouvement final d'une action particulière ou a commencé un contact physique avant d'être touché par un cognard vivant, il peut terminer son action :
    - Si un batteur est en train de ceinturer son adversaire, il peut achever cette action mais ne peut pas poursuivre en réalisant un plaquage.
    - Si un poursuiveur effectuant une charge est mis hors-jeu lors du dernier pas avant le contact, le joueur ne sera pas pénalisé s'il ne peut interrompre sa charge.
    - Si un poursuiveur est mis hors-jeu plusieurs pas avant son adversaire, et s'il décide d'effectuer la charge quand même, il devra être pénalisé.

E. Ne pas être remplacé.

F. Prêter attention et se conformer à l'appel de l'arbitre leur indiquant leur hors-jeu.

#Pénalité : Changement de possession

Un joueur effectuant une passe ou un tir après avoir été mis hors-jeu engendre, sauf dans le cas d'un mouvement naturel, un changement de possession de la balle en faveur de l'équipe adverse. L'arbitre peut choisir de laisser le jeu se poursuivre s'il juge que l'équipe n'est pas désavantagée par la position de la balle à la suite de ce mouvement illégal.

#Pénalité : carton jaune

Tout joueur entamant un contact physique après avoir été touché par un cognard vivant, reçoit un carton jaune, sauf si ce dernier est accidentel, ou à la suite d'un mouvement déjà commencé.

5.3.3. Le hors-jeu non-perçu

Si un joueur continue de jouer, sans s'être rendu compte qu'il était hors-jeu, après avoir été touché par un cognard vivant :

A. L'arbitre doit informer le joueur verbalement et visuellement qu'il a été mis hors jeu.

B. L'arbitre peut arrêter le jeu pour pouvoir informer un joueur qu'il a été mis hors-jeu. Si l'arbitre doit arrêter le jeu en raison d'une mise hors-jeu non-perçue :

- Toute balle tenue par le joueur, ou qui a été en sa possession au moment de la mise hors-jeu doit être remise au joueur disponible le plus proche de l'équipe adverse.

- Le joueur doit être renvoyé à ses anneaux.

#Pénalité : carton bleu

Un joueur qui continue de jouer après avoir été mis hors-jeu de façon non-intentionnelle, et qui influe sur le jeu dans les cas autres qu'une passe, un tir (voir le paragraphe 5.3.4.), ou un contact physique (voir le paragraphe 5.3.2.), reçoit un carton bleu.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui ignore délibérément avoir été mis hors-jeu reçoit un carton jaune.

5.3.4. Le mouvement naturel

Lorsqu'un joueur est mis hors-jeu, il peut finir un unique mouvement naturel déjà entamé, si ce mouvement ne peut être arrêté.

5.3.4.1. Définition

Pour qu'un mouvement soit considéré comme naturel, il faut que les conditions suivantes s'appliquent :

A. Le joueur doit lâcher immédiatement toute balle en sa possession, suivant le mouvement naturel initié avant d'avoir été touché par un cognard vivant.

➔ Tout mouvement entamé après que le joueur a été touché par le cognard ne compte pas comme un mouvement naturel.

B. Le joueur touché peut finir sa passe, si le mouvement pour faire la passe a déjà commencé. Le jeu continue normalement.

➔ Un joueur ne peut finir sa passe s'il est touché par un cognard vivant lors de tout mouvement complémentaire à la passe, avant le lancer, y compris, entre autre, l'élan pour le lancer.

C. Un joueur qui n'a pas encore touché une balle quand il est mis hors-jeu ne peut pas la déplacer, même avec un unique mouvement naturel.

D. Si un joueur tire et n'est plus en contact avec le souafle lors de sa mise hors-jeu, son tir peut engendrer un but.

E. Un batteur qui est en train de lancer un cognard peut finir son mouvement naturel, mais le cognard est considéré comme mort et ne peut provoquer de mise hors-jeu avant d'être à nouveau rendu vivant par un batteur en jeu.

F. Si le tir de plusieurs balles est simultané ou impossible à ordonner chronologiquement, le souafle ne peut engendrer de but lors du tir, et les cognards sont considérés comme morts.

#Pénalité : changement de possession

Un joueur effectuant une passe ou un tir après avoir été mis hors-jeu engendre un changement de possession de la balle en faveur du joueur disponible de l'équipe adverse le plus proche lors de la faute. L'arbitre peut choisir de laisser le jeu se poursuivre s'il juge que l'équipe n'est pas désavantagée par la position de la balle à la suite de ce mouvement illégal.

#Pénalité : carton jaune

Tout joueur qui commence intentionnellement une action en sachant qu'il a été mis hors-jeu (y compris, entre autres, en ayant reçu l'indication d'un arbitre) reçoit un carton jaune.

5.3.4.2. Le cas du souafle inutilisable

Quand, lors de sa mise hors-jeu par un cognard vivant, le joueur tenant le souafle le relâche lors d'un mouvement naturel et marque un but, ce dernier ne compte pas.

A. Un souafle relâché pendant une mise hors-jeu n'engendre pas de but, même si la balle traverse entièrement l'anneau.

B. L'arbitre doit renvoyer le joueur hors-jeu à ses anneaux et annoncer le but comme invalide.

C. Le souafle reste jouable et le jeu se poursuit normalement.

D. Un souafle relâché pendant une mise hors-jeu qui rebondit sur un quelconque joueur, arbitre, équipement, ou sur le sol n'engendre pas de but.

E. Le souafle peut être utilisé à nouveau pour marquer :

- S'il est touché par un poursuiveur ou gardien de son équipe.
- Si un joueur en jeu en prend possession.

CHAPITRE 6
- Le comportement des joueurs et leurs interactions -

6.1. Le comportement général des joueurs

6.1.1. Les règles et les règlements

6.1.1.1. Le respect des règles

Les joueurs sont tenus de respecter toutes les règles et tous les règlements en vigueur, quel que soit le match ou le tournoi joué.

Si le joueur adverse modifie son action et rend par ce biais l'action adverse illégale, alors ce dernier doit cesser toute action illégale pour éviter une pénalité.

Quoi qu'il en soit, tout joueur qui enfreint une règle ou la réglementation en vigueur lors d'un match ou d'un tournoi reçoit la sanction appropriée telle que le prévoit ce présent livret de règles.

6.1.1.2. Le respect de l'autorité des arbitres

Les joueurs doivent se conformer aux directives des arbitres affectés au match et au tournoi.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui refuse de suivre les directives d'un arbitre reçoit un carton jaune.

6.1.2. Le comportement antisportif

Les joueurs doivent conserver un comportement sportif dans toutes les interactions qu'ils peuvent avoir avec les joueurs, les spectateurs, les arbitres et les organisateurs du match ou du tournoi.

6.1.2.1. La définition

Les joueurs ne doivent pas narguer ou se livrer à un comportement grossier ou hostile avec les joueurs, les spectateurs, les arbitres et les organisateurs du match ou du tournoi.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui se moque des adversaires, se livre à un comportement grossier ou hostile envers les joueurs, les spectateurs, les arbitres, ou les organisateurs du match ou du tournoi reçoit un carton jaune.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur qui dirige des insultes explicites ou menaçantes envers ses adversaires ou qui adopte un comportement explicitement grossier ou hostile envers les joueurs, les spectateurs, les arbitres, ou les

organisateurs du match ou du tournoi, reçoit un carton rouge. Selon la gravité de la situation, il peut faire l'objet d'une sanction disciplinaire supplémentaire.

6.1.2.2. Les mots et les gestes antisportifs

Il est illégal d'utiliser un langage ou des gestes explicitement vulgaires, extrêmes, ou grossiers à tout moment d'un match ou d'un tournoi. Si un joueur ne respecte pas ces principes, il écope d'un avertissement adapté à la situation, à la discrétion de l'arbitre.

#Pénalité : avertissement

Un joueur, qui utilise un langage ou des gestes antisportifs sans viser quelqu'un, reçoit un avertissement.

#Pénalité : carton bleu

Un joueur qui utilise à nouveau un langage ou des gestes antisportifs sans viser quelqu'un reçoit un carton bleu s'il a déjà reçu un avertissement.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui utilise un langage explicite ou des gestes antisportifs dirigés vers toute personne doit recevoir un carton jaune.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur qui utilise un langage extrême ou abusif, voire des gestes obscènes à l'attention de toute personne reçoit un carton rouge.

6.1.2.3. Les altercations et menaces antisportives

Il est illégal de se livrer à des altercations physiques ou de menacer des joueurs, des spectateurs, des arbitres, ou les organisateurs du match ou du tournoi.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur qui se livre à des altercations physiques ou à des menaces à l'encontre de toute personne (les joueurs, les spectateurs, les arbitres, ou les organisateurs du match ou du tournoi) reçoit un carton rouge. Selon la gravité de la situation, il peut faire l'objet d'une sanction disciplinaire supplémentaire.

6.1.2.4. Les fautes graves

Les fautes graves, y compris un comportement ou une tricherie flagrante, ne sont pas tolérées.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur qui commet une faute grave reçoit un carton rouge.

#Pénalité spéciale : carton rouge

Si une équipe commet une tricherie qui ne peut être attribuée à aucun joueur en particulier, le porte-parole reçoit un carton rouge et peut faire l'objet d'une sanction disciplinaire supplémentaire.

6.1.2.5. La simulation d'une faute

Il est illégal de faire semblant d'être victime d'une faute, dans l'intention de tromper le jugement de l'arbitre.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui simule une faute reçoit un carton jaune.

6.2. Les remplacements

6.2.1. Les règles de remplacement

A. L'autorité de l'arbitre sur les remplaçants - Tous les joueurs remplaçants et le personnels des équipes, dont les entraîneurs, sont sous l'autorité des arbitres. Ils doivent se plier à leurs décisions sous peine de sanction.

B. Quand faire un remplacement ? - Un remplacement de joueur peut se réaliser à tout moment durant le jeu, du moment que le jeu n'est pas arrêté et que le joueur est inscrit sur la liste de l'équipe pour le match ou le tournoi.

C. Le respect de la composition de l'équipe - Tout remplacement doit se faire dans le respect des règles concernant le nombre de joueurs autorisé à chaque poste et la règle des "quatre maximum" (voir les paragraphes 7.1.1 et 7.1.3).

D. Le cas d'un joueur en zone de pénalité - Aucun joueur ne peut se faire remplacer ou changer de poste pendant qu'il est dans la zone de pénalité, sauf si :

- un gardien est envoyé dans la zone de pénalité. Il doit changer de poste avec un poursuiveur avant d'entrer dans la zone de pénalité.

- un joueur reçoit un carton rouge. Il quitte immédiatement la zone des joueurs, et les alentours du terrain. Un joueur remplaçant doit se rendre dans la zone de pénalité, en accord avec la procédure du carton rouge (voir le paragraphe 6.4.1.5.).

- un joueur remplaçant commet une faute. Le porte-parole de l'équipe choisit le joueur qui sort du terrain pendant que le remplaçant est dans la zone de pénalité. Le remplaçant doit effectuer le temps de pénalité en prenant le poste de ce joueur.

- le porte-parole de l'équipe est envoyé dans la zone de pénalité pour une pénalité attribuée à toute l'équipe :

    - s'il est sur le terrain, le porte-parole ne change pas de poste, à moins qu'il ne soit gardien, et se rend immédiatement dans la zone de pénalité.

    - s'il n'est pas sur le terrain, le porte-parole désigne un joueur pour qu'il quitte le terrain et effectue son temps de pénalité en prenant le poste du joueur fautif.

- l'arbitre principal considère que la blessure du joueur fautif ne permet pas à ce dernier de continuer à jouer pour effectuer son temps de pénalité dans la zone de pénalité :
    - Le porte-parole doit choisir un joueur remplaçant.
    - Le joueur fautif blessé ne peut pas réintégrer le jeu avant la libération de son remplaçant de la zone de pénalité.
    - L'arbitre principal et l'arbitre du score doivent s'assurer que le joueur fautif est bien celui qui a été désigné pour la faute.

6.2.2. La procédure de remplacement

Pour remplacer un joueur, les conditions suivantes doivent être respectées :

A. Le joueur sortant ne doit pas être hors-jeu ou descendu de son balai.

B. Le joueur sortant ne doit pas transporter une balle hors du terrain.

C. Le joueur sortant doit sortir du terrain uniquement dans la zone de remplacement de son équipe puis descendre de son balai :
    - le joueur sortant ne doit pas descendre de son balai avant d'avoir quitté les limites du terrain.
    - le joueur sortant ne peut plus être mis hors-jeu dès qu'il est descendu de son balai.

D. Le joueur remplaçant doit monter sur le balai et être sur le terrain avant d'interagir avec le jeu.

E. Si un échange matériel est nécessaire entre les deux joueurs, comme le bandeau ou la balai, l'échange s'effectue obligatoirement hors du terrain.

F. Le joueur remplaçant entre sur le terrain le long de la limite avec la zone de remplacement de son équipe.

G. Le remplacement est terminé lorsque le joueur remplaçant traverse la limite de la zone de remplacement de l'équipe et entre sur le terrain.

H. Le remplaçant entre sur le terrain là où le joueur qu'il remplace est sorti.

I. Le joueur remplaçant ayant respecté toute cette procédure est autorisé à interagir dans le jeu. Il peut être touché par un cognard et doit suivre la procédure de mise hors-jeu.

6.2.2.1. Le nombre de remplacements

Les remplacements entre joueurs présents sur une liste de la même équipe sont illimités. Ainsi, en suivant la procédure de remplacement (voir le paragraphe 6.2.2.), un joueur ayant été remplacé peut remplacer à son tour n'importe quel joueur, de n'importe quel poste et à tout moment du jeu.

#Pénalité : recommencer

Si une équipe réalise un remplacement qui enfreint une partie de la procédure de remplacement, l'arbitre doit clairement avertir les joueurs qu'ils doivent recommencer la procédure dès le début. Si le joueur sortant du terrain est descendu de son balai ou s'il a été mis hors-jeu, ce joueur doit terminer la procédure de mise hors-jeu avant de recommencer la procédure de remplacement (voir le paragraphe 5.3.).

#Pénalité : carton bleu

Si un joueur entre sur le terrain en ne respectant pas la procédure de remplacement et néglige l'ordre de l'arbitre qui indique de recommencer cette procédure, ou s'il interagit avec une balle ou un adversaire, ce joueur reçoit un carton bleu.

6.2.3. Le changement de poste des joueurs

A. Les joueurs peuvent changer de poste (par exemple : un batteur peut devenir un poursuiveur, et vice-versa) en échangeant leur bandeau, ou en changeant tous deux leur propre bandeau avec la couleur qui correspond à leur nouveau poste dans le match.

B. Si deux joueurs présents sur le terrain veulent changer de poste, ils doivent tous les deux suivre la procédure de remplacement dans sa totalité, avec une exception : un gardien envoyé dans la zone de pénalité doit échanger immédiatement son bandeau avec un poursuiveur. Ce changement peut se faire sur le terrain (voir le paragraphe 6.4.2.6.).

#Pénalité : recommencer

Si deux joueurs ne respectent pas la procédure de changement de poste, ils doivent reprendre leur poste d'origine et recommencer ce changement, correctement cette fois-ci. Ils recommencent autant de fois que nécessaire tant qu'aucun des deux n'a interagi dans le jeu avant toute rectification.

#Pénalité : double-carton bleu

Si un des deux joueurs a interagi avec le jeu après un mauvais changement de poste, les deux joueurs reçoivent un carton bleu.

6.2.4. Les remplacements dus à une blessure

A. Si un joueur est blessé et que le jeu n'est pas arrêté, son remplacement doit suivre la procédure spécifiée au paragraphe 6.2.2.

B. Sous aucun prétexte, un joueur ne doit simuler une blessure.

C. Si un joueur est blessé et que le jeu est arrêté, la procédure suivante s'applique :

- Le temps de jeu est arrêté, cela comprend le temps de pénalité et le temps d'attente des attrapeurs.

- Le balai du joueur blessé est laissé sur le sol à l'endroit où le joueur était situé.

- Le joueur blessé quitte le terrain.

    - Le joueur blessé doit quitter le terrain et suivre la procédure de remplacement pour revenir sur le terrain.

    - Le joueur peut être aidé lors de sa sortie du terrain par tous les moyens nécessaires.

- Le joueur blessé doit être remplacé par un joueur disponible.

    - Pendant que le jeu est arrêté, le remplaçant se munit de tout l'équipement nécessaire pour jouer et se rend là où le balai du joueur blessé est resté.

    - S'il n'y a pas de remplaçant disponible pour le joueur blessé, l'équipe continue avec un joueur en moins.

#Pénalité : carton jaune

Un jour qui simule une blessure reçoit un carton jaune.

6.2.5. La zone de remplacement

Les remplaçants doivent se tenir dans la zone de remplacement, comme défini au paragraphe 2.1.6.1., et ce tant que le jeu n'est pas arrêté. Toutefois, il existe des exceptions :

A. Le porte-parole de l'équipe, désigné avant le match (ou son remplaçant si celui-ci a remplacé le titulaire), peut quitter cette zone pour communiquer avec les arbitres, le personnel du tournoi ou les joueurs de l'équipe.

B. Tout joueur ayant besoin de soins médicaux peut quitter la zone de remplacement pour recevoir des soins.

    - Si nécessaire, le porte-parole de l'équipe, un accompagnateur non-joueur ou un autre joueur désigné par le porte-parole de l'équipe, peut quitter la zone de remplacement pour accompagner le joueur blessé.

    - Tout joueur, qui quitte la zone de remplacement de cette manière, peut retourner sur le terrain, s'il n'y a pas d'inquiétude médicale.

C. Tout joueur recevant un carton rouge doit quitter la zone des joueurs et suivre les consignes du tournoi prévues dans ce cas de figure (voir le paragraphe 6.4.1.5.).

#Pénalité : carton bleu

Un remplaçant qui quitte intentionnellement la zone des remplaçants sans la permission de l'arbitre reçoit un carton bleu.

6.2.6. Les remplaçants interférents dans le match

Les joueurs remplaçants ne doivent pas interférer dans le déroulement du match, de quelque manière que ce soit. Les règles suivantes s'appliquent :

A. Les remplaçants ne doivent pas interagir intentionnellement avec un joueur ou une balle durant le jeu, même lorsque le jeu se situe hors des limites du terrain.

B. Si le jeu se déplace en direction d'un remplaçant, ce remplaçant doit faire tous les efforts raisonnables pour se déplacer et se mettre en dehors de l'action en cours.

#Pénalité : carton bleu

Un remplaçant qui ne fournit pas tous les efforts raisonnables pour se déplacer et se mettre en dehors de l'action en cours reçoit un carton bleu.

#Pénalité : carton rouge

Un remplaçant qui intervient intentionnellement dans le déroulement du match reçoit un carton rouge.

6.2.7. Les remplacements entre les périodes de jeu

Les équipes ont le droit de réaliser tous les remplacements qu'elles souhaitent durant le laps de temps entre deux périodes de jeu, sans suivre la procédure de remplacement. Cependant, une fois la période de jeu lancée, la procédure doit être respectée.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur qui enfreint intentionnellement la procédure de remplacement dans le but d'affecter le jeu est coupable d'une faute grave, il reçoit un carton rouge.

6.3. Les contacts physiques

6.3.1. Le cadre général

6.3.1.1. Les contacts légaux

A. Les joueurs sont autorisés à interagir physiquement sur le terrain de jeu.

B. Les touches, les coups et tout contact accidentel entre les joueurs d'un même poste, ainsi qu'entre poursuiveurs et gardien sont autorisés dans la majorité des cas.

C. D'autres formes de contact sont également acceptées mais dépendent des circonstances (voir le paragraphe 6.3.2.).

6.3.1.2. Les contacts illégaux

Les contacts non-autorisés par les présentes règles peuvent être intentionnels ou accidentels. Parfois, un contact physique accidentel illégal peut être corrigé pour éviter une pénalité, la correction du contact doit alors être immédiate.

Sauf si l'arbitre a considéré le contact accidentel, les contacts physiques suivants sont toujours illégaux :

A. Entrer en contact de manière intentionnelle avec un joueur d'un poste différent, exception faite pour les poursuiveurs et les gardiens entre eux.

B. Entrer intentionnellement en contact avec le porteur du vif d'or, excepté pour les attrapeurs.

C. Donner un coup de pied à un adversaire.

D. Donner un coup de genou à un adversaire.

E. Donner un coup de tête à un adversaire.

F. Donner un coup de coude à un adversaire.

G. Entrer en contact avec la tête, le cou ou l'aine d'un joueur.

H. Entrer en contact avec les genoux ou en dessous des genoux de l'adversaire.

I. Exercer une pression sur, ou au niveau, des genoux de l'adversaire.

J. Trébucher sur un adversaire.

K. Glisser ou plonger au sol en percutant un adversaire.

L. Sauter ou bondir sur un joueur.

M. Lier un joueur à un autre afin que le joueur qui initie le contact soit porté par le joueur adverse.

N. Porter intentionnellement un joueur, que ce soit un adversaire ou un membre de son équipe.

O. Initier un contact contre le gardien adverse protégé quand il a le contrôle du souafle à l'intérieur de sa propre zone (voir le paragraphe 7.5.3.).

P. Tirer le bras de manière violente et soudaine, soit de façon à ce que le bras soit tiré vers la direction opposé du joueur subissant la faute, soit de façon à faire tourner l'adversaire, soit toute autre action jugée dangereuse.

#Pénalité : retour aux anneaux

Un joueur qui commet involontairement un contact illégal, même s'il se corrige immédiatement, peut être renvoyé aux anneaux si l'arbitre estime que cette action a affecté directement le jeu.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui commet un contact illégal de manière involontaire et ne se corrige pas reçoit un carton jaune.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur qui commet un contact illégal et considéré comme violent ou abusif par l'arbitre reçoit un carton rouge.

6.3.1.3. Les consignes pour les interactions entre les joueurs

Les joueurs peuvent interagir de différentes manières, sans nécessairement aboutir à un contact, mais ils ne doivent pas :

A. Glisser ou plonger au sol de sorte que l'adversaire soit obligé de modifier son action en cours afin d'éviter le joueur fautif.

   ➔ Les glissades ou plongeons, qui ne violent pas les conditions ci-dessus (par exemple lors d'un coude à coude) et qui ne sont pas considérés comme dangereuses ou illégales pour une quelconque raison, ne seront pas pénalisées.

B. Se positionner de façon à gêner la course ou à provoquer un contact illégal de la part d'un adversaire jouant un autre poste. Cela ne s'applique pas à la paire gardien/poursuiveur.

C. Bloquer un joueur qui n'est pas en possession d'un ballon, ou un joueur d'un autre poste.

   - Un blocage est une tentative passive de créer une barrière avec son corps dans l'intention d'obliger l'adversaire à contourner le blocage. Un blocage mobile est aussi une tentative de blocage.

   - Si une poussée est exercée lors d'un déplacement, le mouvement n'est pas considéré comme un blocage.

D. Pour un remplaçant : interagir intentionnellement avec le match en cours. Cette faute doit être sanctionnée d'un carton rouge.

E. Frapper au pied dans une balle touchée de la main par l'adversaire.

   ➔ Toute frappe au pied dans une balle qui ne viole pas les conditions ci-dessus, mais qui peut être considérée comme dangereuse (voir le paragraphe 7.2.7.) ou qui touche un adversaire (voir le paragraphe 6.3.1.2.C.) doit être pénalisée.

#Pénalité : retour aux anneaux

Un joueur qui commet une interaction illégale de manière involontaire et la corrige immédiatement peut être renvoyé aux anneaux, si l'arbitre estime que son action a affecté directement le jeu.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui commet une interaction illégale de manière involontaire et ne la corrige pas reçoit un carton jaune.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur qui commet une interaction illégale et considérée comme violente ou abusive par l'arbitre reçoit un carton rouge.

6.3.1.4. Les contacts dangereux

Les contacts particulièrement dangereux et répondant aux critères suivants sont totalement interdits :

A. User d'une force démesurée lors d'un contact.

   ➔ C'est-à-dire quand le joueur emploie plus de force que nécessaire pour finaliser une action, et met ainsi un adversaire en danger.

B. Blesser ou essayer de blesser délibérément une personne.

C. Frapper ou tenter de frapper un adversaire.

D. Entrer en contact de manière intentionnelle avec la tête, le cou ou l'aine d'un adversaire.

E. Entrer volontairement en contact physique avec un arbitre autre que le porteur du vif d'or.

F. Charger un joueur sans appuis (voir le paragraphe 6.3.2.5.C.).

G. Plaquer un joueur sans appuis (voir le paragraphe 6.3.2.8.C.).

H. Cracher volontairement sur un joueur, un spectateur, un organisateur.

I. En tant que remplaçant, entrer délibérément en contact avec n'importe quel joueur sur le terrain (voir le paragraphe 6.2.6.).

#Pénalité : carton rouge

Un joueur ayant un comportement abusif est sanctionné par un carton rouge.

6.3.1.5. Initier un contact

Il y a plusieurs types de contact physique, tels que pousser un adversaire, le bloquer, le charger, l'agripper, le ceinturer ou le plaquer. En aucun cas, il ne peut être initié par derrière.

A. Un contact correct est initié par l'avant du torse de l'adversaire.

   - L'avant du torse est défini par un plan droit de 180° qui coupe verticalement les deux épaules du joueur en leur milieu.

   - Pour être considéré à l'avant de son adversaire et pour être autorisé à engager un contact, un joueur doit avoir son nombril face au plan de 180° décrit ci-dessus.

   - Aussi longtemps que le joueur sera positionné de cette façon, il pourra amorcer le contact sur n'importe quelle partie légale du corps de son adversaire : le torse, les bras, et les jambes au-dessus des genoux.

B. Lorsqu'un contact a été amorcé de manière légale, le joueur peut poursuivre son action même si cela implique un contact par derrière.

C. Si l'arbitre détermine qu'un joueur veut entrer en contact par l'arrière (en se tournant par exemple), l'adversaire peut continuer son contact et il n'y a pas faute.

D. Si l'arbitre voit un joueur courir à reculons ou tourner sur lui-même juste avant le contact dans le but de provoquer une faute par derrière, l'action continue sans que cela soit considéré comme une faute.

➔ Si l'arbitre détermine qu'il y a un temps de réaction suffisant pour éviter le contact, alors l'arbitre peut décider qu'il y a faute.

E. Si un joueur dépasse un adversaire qui tente d'initier un contact, et ce dernier initie le contact par derrière, cela est considéré comme une faute. Cela peut se produire notamment lorsque deux joueurs courent après la même balle ou lorsqu'un défenseur se fait passer par un adversaire et tente d'initier le contact par derrière après s'être fait passer.

#Pénalité : retour aux anneaux

Un joueur qui entre en contact de manière accidentelle hors d'un plan de 180°, même s'il corrige son geste, peut être renvoyé aux anneaux si l'arbitre estime que son action affecte directement le jeu.

#Pénalité: carton jaune

Un joueur qui entre en contact avec un autre joueur en dehors du plan de 180° de manière involontaire et sans se corriger immédiatement, soit en ceinturant, plaquant, chargeant, bloquant ou agrippant son adversaire, est pénalisé d'un carton jaune.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur qui entre en contact avec un autre joueur hors du plan de 180° d'une manière jugée violente, dangereuse ou abusive par l'arbitre, est pénalisé d'un carton rouge.

6.3.1.6. Ajuster un contact illégal

A. Un joueur qui amorce un contact de manière légale mais se voit forcé de faire un contact illégal avec la tête, le cou ou l'aine d'un adversaire à cause des mouvements de cet adversaire, doit immédiatement ajuster son contact pour revenir à une position légale, ou interrompre le contact.

Exemple : un joueur qui, dans l'intention de plaquer, se retrouve avec un bras autour du cou de son adversaire suite à une esquive de ce dernier n'est pas pénalisé s'il relâche immédiatement son adversaire ou s'il corrige la position de son bras.

B. Un joueur qui commence un contact de manière légale mais qui se retrouve à effectuer un contact sous les genoux, suite aux actions de son adversaire, doit immédiatement interrompre son contact.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui ne réajuste pas ou n'interrompt pas immédiatement un contact après avoir été poussé à faire un contact illégal par son adversaire reçoit un carton jaune.

6.3.2. Les contacts spécifiques

6.3.2.1. Lutte

Il y a lutte, ou touché lorsqu'un joueur place sa (ses) main(s) sur un adversaire. Ce contact doit respecter les règles suivantes :

A. Quand lutter ? - Un joueur peut lutter contre un adversaire du même poste, ainsi que les gardiens et les poursuiveurs, les uns vis à vis des autres à tout moment du jeu.

- Un joueur peut lutter contre un adversaire à l'aide d'un ou de ses deux bras.

- Lors d'une confrontation, un joueur peut initier le contact avec le joueur adverse en dehors de la zone interdite par le paragraphe 6.3.1.5.A. Ce contact n'autorise pas le joueur à effectuer un autre contact envers son adversaire sans le relâcher au préalable et ré-établir le contact en accord avec le paragraphe 6.3.1.5.A.

B. Lutte illégale

- Un joueur ne peut lutter avec un adversaire en touchant la tête, le cou ou l'aine.
- Un joueur ne doit pas lutter avec un adversaire en dessous des genoux.

#Pénalité : retour aux anneaux

Un joueur, qui commet involontairement une lutte illégale, même s'il la corrige immédiatement, peut être renvoyé aux anneaux, si l'arbitre estime que son action affecte directement le jeu.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui commet involontairement une lutte illégale et ne la corrige pas immédiatement reçoit un carton jaune.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur qui commet une lutte illégale considérée comme violente, ou abusive par l'arbitre reçoit un carton rouge.

6.3.2.2. Voler la balle

Un vol a lieu lorsqu'un joueur tente de subtiliser la balle de l'adversaire en l'arrachant ou en tapant dedans. Ce type de contact est encadré par les règles suivantes :

A. Un vol est autorisé entre adversaire d'un même poste ainsi que les gardiens et les poursuiveurs entre eux, si l'adversaire a la balle.

- Un joueur peut poser un ou deux bras pour essayer de voler la balle, tant que ses bras n'entourent pas l'adversaire.
- Un seul bras doit être utilisé pour voler la balle, si le bras entoure l'adversaire.
- Lors d'une tentative de vol, le joueur a la possibilité d'initier le contact là où il n'a pas le droit habituellement, conformément au paragraphe 6.3.1.5. Ce contact n'autorise pas le joueur à effectuer un autre contact envers son adversaire sans le relâcher au préalable et ré-établir le contact en accord avec le paragraphe 6.3.1.5.A.

B. Vol illégal :

- Un joueur ne doit pas passer par-dessus l'épaule, ou autour du cou, d'un adversaire pour voler la balle.
- Un joueur ne doit pas donner un coup dans la balle, vers le haut ou vers le bas, en la frappant pour la déloger.

- Le joueur ne doit pas ceinturer, avec ses deux bras, le porteur de balle durant une tentative de vol. Ceci comprend le fait de passer un bras autour du joueur en tentant de subtiliser la balle, tandis que l'autre bras du joueur ceinture l'adversaire.

#Pénalité : retour aux anneaux

Un joueur qui commet involontairement un contact illégal lors d'une tentative de vol, même s'il se corrige immédiatement, peut être envoyé aux anneaux si l'arbitre estime que son action a affecté le jeu.

#Pénalité: carton jaune

Un joueur qui commet involontairement un contact illégal lors d'une tentative de vol sans corriger sa faute immédiatement reçoit un carton jaune.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur qui commet un contact illégal lors d'une tentative de vol de manière jugée violente, ou abusive par l'arbitre reçoit un carton rouge.

6.3.2.3. Faire opposition

Par faire opposition, il faut comprendre un contact 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.

A. Quand faire opposition ?

- Un joueur peut faire opposition contre tout adversaire occupant le même poste, et les poursuiveurs et les gardiens les uns vis-à-vis des autres, à tout moment du jeu.

- Les hanches, les épaules, ou toute partie du torse d'un joueur à l'exception des bras (sauf si les bras sont plaqués contre le torse) peuvent être utilisés lors d'une opposition.

- Un joueur peut faire opposition à un autre joueur courant dans la même direction dans le but de gagner de la place ou de le faire dévier de sa trajectoire.

B. Opposition illégale :

- Si la force a été initiée avant le début de l'opposition, le mouvement est alors considéré comme une charge, et toutes les règles autour de cette charge s'appliquent (voir le paragraphe 6.3.2.5.).

- Si une opposition est effectuée à l'aide des bras (sauf s'ils sont collés au torse), de la tête, des jambes ou des pieds, cette opposition est illégale.

- Si une opposition est opérée contre un adversaire au niveau de la tête, du cou, de l'aine, par derrière, ou en dessous des genoux, cette opposition est illégale.

- Si l'opposition est initiée par derrière (voir le paragraphe 6.3.1.5.), cette opposition est illégale.

#Pénalité : retour aux anneaux

Un joueur, qui effectue involontairement une opposition illégale, même s'il se corrige immédiatement, peut être renvoyé aux anneaux sur décision de l'arbitre, si celui-ci estime que son action affecte directement le jeu.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui effectue involontairement une opposition illégale sans se corriger immédiatement, reçoit un carton jaune.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur qui effectue une opposition de manière jugée violente, ou abusive par l'arbitre reçoit un carton rouge.

6.3.2.4. Pousser

Par pousser, on entend 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.

A. Quand pousser ? - Un joueur peut pousser tout adversaire occupant le même poste, et les poursuiveurs et gardiens les uns vis-à-vis des autres, à tout moment du jeu.

   - Un seul bras doit être utilisé lors d'une poussée.
   - Une poussée ne peut être initiée par derrière (voir le paragraphe 6.3.1.5.)

B. Poussée illégale :

   - Pousser devient illégale à partir du moment où elle devient une charge dirigée contre un adversaire qui n'est pas en possession de la balle, à moins que le joueur

à l'origine de la poussée soit lui-même en possession de la balle (voir le paragraphe 6.3.2.5.).

- Pousser en utilisant la tête, les coudes ou les pieds est illégal.
- Pousser en utilisant les deux bras ou les deux mains est illégal.
- Pousser l'adversaire à la tête, au cou, à l'aine, par derrière ou en dessous des genoux est illégal.
- Poussée un receveur sans appuis est illégal.

#Pénalité : retour aux anneaux

Un joueur qui pousse illégalement un autre joueur de manière accidentelle et qui se corrige immédiatement peut être envoyé aux anneaux sur décision de l'arbitre si celui-ci estime que son contact a directement affecté le jeu.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui fait une poussée illégale involontaire et sans se corriger reçoit un carton jaune.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur qui pousse illégalement et de manière jugée violente ou abusive par l'arbitre reçoit un carton rouge.

6.3.2.5 - Charger

Par charger, on entend 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.

A. Quand charger ?

- Un joueur, sans balle, peut charger tout adversaire, en possession de la balle, occupant le même poste, ainsi que les poursuiveurs et gardiens les uns vis-à-vis des autres.
- Un joueur, en possession de la balle, peut charger tout adversaire occupant le même poste, ainsi que les poursuiveurs et gardiens les uns vis-à-vis des autres.
- Une charge ne peut être initiée par derrière (voir le paragraphe 6.3.1.5.).

B. Charge illégale :

- Charger un adversaire est illégal à moins de posséder complètement la balle et de charger pour casser un plaquage ou aller directement aux anneaux.
- Charger un autre joueur avec un seul point de contact est illégal, par exemple, une charge avec l'épaule baissée ou avec le coude en avant. Cependant, les contacts épaule contre épaule et côte à côte sont admis.
- Un joueur ne peut pas charger avec les pieds décollés du sol.
- Une charge ne peut pas être menée au niveau de la tête, du cou, de l'aine et par derrière ou en dessous des genoux.

- Un joueur sans balle ne peut charger un joueur ou l'amener au sol sans essayer de saisir le joueur. Pour savoir à quel moment la charge devient un plaquage, se référer au paragraphe 6.3.2.8.

C. Le cas d'une charge sur un receveur sans appuis

- Pour les batteurs, charger un joueur qui est en train de réceptionner une balle en l'air, même si le batteur qui charge est en possession d'une balle, est illégal.

  ➔ Un receveur doit être en pleine possession de la balle et avoir retrouvé ses appuis au sol avant de pouvoir subir une charge.

- Pour les joueurs du souafle, charger sans posséder la balle est illégal.

#Pénalité : retour aux anneaux

Un joueur qui effectue involontairement une charge illégale, même s'il se corrige immédiatement, peut être renvoyé aux anneaux sur décision de l'arbitre si celui-ci estime que son action affecte directement le jeu.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui effectue involontairement une charge illégale sans se corriger immédiatement reçoit un carton jaune.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur qui effectue une charge de manière jugée violente, ou abusive par l'arbitre reçoit un carton rouge.

6.3.2.6. Saisir

Par saisir, on entend agripper un adversaire ou toute partie de ce dernier avec une main fermée.

A. Quand saisir ?

- Un joueur peut saisir un adversaire du même poste, ainsi que les poursuiveurs et les gardiens les uns vis-à-vis des autres, s'il est en possession de la balle.

- Une seule main doit être utilisée pour saisir.

B. Saisie illégale :

- Saisir un joueur qui n'est pas en possession de la balle est illégal.

- Saisir le balai ou les vêtements d'un joueur est illégal.

- Saisir un joueur par la tête, le cou, ou l'aine est illégal.

- Saisir un joueur en dessous du niveau des genoux est illégal.

- Tirer un adversaire lors d'une saisie est illégal.

#Pénalité : retour aux anneaux

Un joueur qui effectue involontairement une saisie illégale et même s'il se corrige, peut être renvoyé aux anneaux sur décision de l'arbitre si celui-ci estime que son action a directement affecté le jeu.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui effectue involontairement une saisie illégale sans se corriger immédiatement reçoit un carton jaune.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur qui effectue une saisie de manière jugée violente ou abusive par l'arbitre reçoit un carton rouge.

6.3.2.7. Ceinturer

Par ceinturer, on entend entourer le torse ou toute autre partie d'un adversaire à l'aide d'un ou de deux bras.

A. Quand ceinturer ?

- Un joueur peut ceinturer un adversaire du même poste, ainsi que les poursuiveurs et les gardiens les uns vis-à-vis des autres, s'il est en possession d'une balle.
- Un seul bras doit être utilisé pour ceinturer un adversaire.
- Le ceinturage ne doit pas initié par derrière (voir le paragraphe 6.3.1.5.).

B. Ceinturage illégal :

- Ceinturer un adversaire qui n'est pas en possession de la balle est illégal.
- Ceinturer à l'aide de deux bras est illégal.
- Ceinturer un adversaire au niveau de la tête, du cou, ou de l'aine est illégal.
- Ceinturer un receveur sans appuis est illégal.

#Pénalité : retour aux anneaux

Un joueur qui effectue involontairement un ceinturage illégal, même s'il se corrige immédiatement, peut être renvoyé aux anneaux sur décision de l'arbitre si celui-ci estime que son action a directement affecté le jeu.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui effectue involontairement un ceinturage illégal sans se corriger immédiatement reçoit un carton jaune.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur qui effectue un ceinturage de manière jugée violente ou abusive par l'arbitre reçoit un carton rouge.

6.3.2.8. Plaquer

Par plaquer, on entend ceinturer un adversaire puis le mettre à terre.

A. Quand plaquer ?

- Un joueur peut plaquer un adversaire du même poste, ainsi que les poursuiveurs et les gardiens les uns vis-à-vis des autres, s'il est en possession de la balle.
- Le ceinturage ne peut être initié par derrière (voir le paragraphe 6.3.1.5.).
- Un seul bras doit être utilisé pour plaquer un adversaire.

B. Plaquage illégal :

- Plaquer un adversaire qui n'est pas en possession de la balle est illégal.
- Plaquer un adversaire à l'aide de deux bras est illégal.
- Quitter le sol lors d'un plaquage dans le but de lancer ou propulser son corps contre un adversaire est illégal.
- Continuer un plaquage qui a été initié par derrière, par contact avec la tête, le cou, ou l'aine, ou par contact en dessous des genoux est illégal.

C. Plaquer un receveur sans appuis :

- Plaquer un receveur qui est en train de réceptionner une balle en l'air est illégal. Il n'est pas nécessaire que ce dernier ait quitté le sol pour être considéré comme étant sans appuis.

- Un receveur doit être en pleine possession de la balle et avoir retrouvé ses appuis au sol avant de pouvoir être plaqué.

- Lutter ou faire opposition pour obtenir une balle en l'air est autorisé.

D. Finaliser un plaquage :

- Une fois qu'un plaquage a été initié légalement, le plaqueur peut continuer le mouvement commencé à cause de l'élan, même si le joueur taclé lâche la balle.

- L'arbitre doit crier « lâchez » lorsque la balle est lâchée.

- La poursuite du plaquage au-delà de l'annonce est considéré comme un contact illégal.

E. Plaquer sans danger :

- Il est conseillé et attendu des joueurs qu'ils apprennent et utilisent des techniques de plaquage sans danger, mais aussi qu'ils s'assurent que la tête du plaqueur soit placée fermement sur un côté du corps, qu'elle soit tenue haute, que le bras soit enroulé, etc...

#Pénalité : retour aux anneaux

Un joueur qui effectue un plaquage illégal involontaire et se corrige immédiatement peut être renvoyé aux anneaux sur décision de l'arbitre si celui-ci estime que son action a directement affecté le jeu.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui effectue un plaquage illégal involontaire sans se corriger immédiatement reçoit un carton jaune.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur qui effectue un plaquage de manière jugée violente ou abusive par l'arbitre reçoit un carton rouge.

6.4. Les fautes et les mauvais comportements

6.4.1. Les sanctions disciplinaires

6.4.1.1. Le retour aux anneaux

Si un joueur commet une faute qui entraîne un retour aux anneaux :

A. Le match continue.

B. Un arbitre informe le joueur de la faute et de la pénalité.

C. Si le joueur ne se conforme pas immédiatement aux instructions de l'arbitre, ce dernier peut répéter sa directive en levant la voix pour être certain que le joueur l'entende.

D. Si l’arbitre estime que le joueur a clairement entendu le signalement de la faute mais que ce dernier l’ignore, alors il peut arrêter le jeu et délivrer un carton jaune au joueur fautif.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur, qui ignore la sanction d’un arbitre après avoir commis une faute qui nécessitait un retour aux anneaux reçoit un carton jaune.

6.4.1.2. Le changement de possession

Si une pénalité conduit à un changement de possession sans arrêt de jeu :

A. L'arbitre indique "turnover". Il précise immédiatement la balle qui doit être remise en jeu et laquelle des deux équipes la récupère en précisant le nom de l'équipe ou la couleur du maillot.

Exemple : “turnover pour le souafle qui va à l’équipe rouge”, “turnover pour le cognard qui va à l’équipe verte”.

B. Si un joueur est en possession de la balle mentionnée lors du “turnover”, le joueur doit renoncer à la possession de la balle en la lâchant.

C. Si un joueur est en mouvement naturel au moment de la faute, le changement de possession intervient là où la balle arrive, à moins que le lancé lui-même soit une faute.

- Toute balle ainsi libérée est considérée comme un cognard mort, ou un souafle qui ne peut pas marquer de but.

- Si le lancé lui-même est la faute, alors l'arbitre donne la balle au joueur disponible le plus proche de l’équipe adverse par rapport à l’endroit où est arrivée la balle.

D. Si un joueur a commencé le mouvement pour lancer la balle après avoir commis une faute, l’arbitre doit appliquer le changement de possession, soit au point où a eu lieu le lancer de la balle soit là où cette dernière a atterri. Cette décision est à la discrétion de l’arbitre qui choisit ce qui est le plus avantageux pour l’équipe qui récupère la balle.

➔ Si le changement de possession doit être exécuté à l’endroit où la balle a été lancée, le jeu doit être arrêté pour finaliser ce changement.

E. L'équipe à qui bénéficie du changement de possession, doit prendre possession de la balle avant que l'équipe fautive puisse à nouveau s’en saisir.

- L'équipe fautive ne peut pas entraver ou retarder la récupération de la balle.

- L'équipe à qui bénéficie le changement de possession, doit récupérer directement la possession de la balle.

- L’équipe fautive peut interagir avec le joueur qui a obtenu la possession de la balle dès que la possession est acquise.

- Si un cognard bénéficie d'un changement de possession, le batteur peut choisir de le refuser en disant "refus", ou en relâchant le cognard en sa possession pour récupérer le cognard donné par "turnover". Il doit cependant respecter les règles de détention des cognards.

6.4.1.3. Le carton bleu

Les cartons bleus sont donnés pour les violations des règles généralement considérées comme mineures ou techniques. Quand il y a un carton bleu, l'action en cours est annulée et la balle est donnée à l'équipe adverse. Le joueur qui reçoit ce carton va en zone de pénalité pendant une minute ou jusqu'à ce que l'équipe adverse marque un but. La multiplication des cartons bleus pour un joueur n'entraîne pas de carton jaune ou de carton rouge.

Si un carton bleu est attribué :

A. Le jeu est arrêté.

B. L'arbitre montre un carton bleu et communique la nature de la faute.

C. Le joueur qui a commis la faute part en zone de pénalité pour une minute de temps de jeu ou jusqu'à ce que l'équipe adverse marque un but.

   - L'équipe fautive joue avec un joueur en moins pendant la durée de la pénalité. Le joueur ayant reçu le carton bleu ne peut pas être remplacé sur le terrain.

   - Les joueurs peuvent recevoir plusieurs cartons bleus sans que cela n'entraîne de pénalité supplémentaire.

   - Si, à la discrétion de l'arbitre, un joueur commet volontairement plusieurs fautes sanctionnées par un carton bleu, l'arbitre peut décider de délivrer un carton jaune pour un abus de fautes.

   - Lors de situations spéciales, comme donner un carton bleu ou un carton jaune à un joueur qui est en zone de pénalité pour un carton bleu, voir le paragraphe 6.4.2.2.

D. Un carton bleu entraîne les changements de possession suivants :

   - Si le joueur fautif était en possession du souafle, celui-ci revient au joueur disponible le plus proche du même poste de l'équipe adverse.

   - Toute action avec le cognard avant que le jeu ne reprenne, est nulle et la balle doit être remise au joueur disponible du même poste de l'équipe adverse le plus proche du lieu de la faute avant la reprise du jeu. Cela inclut toutes les balles dont l'équipe fautive a empêché la possession par une faute.

     - Si tous les batteurs de l'équipe ayant subi la faute possèdent un cognard, le cognard restant est placé au sol.

    - S’il n’y a aucun batteur disponible parce qu’au moins l’un des batteurs, de l’équipe ayant subi la faute, est hors-jeu, le cognard est placé au pied de l’anneau central de cette équipe.

- S’il y a plusieurs fautes qui entraînent des changements de possession pour les deux équipes, la balle revient à l’équipe qui a commis la faute la moins importante. Si toutes les fautes sont d’un même niveau, la balle en question doit revenir au joueur qui a subi la faute en dernier, le tout à la discrétion de l’arbitre.

E. S'il y avait un avantage ou une pénalité différée, les joueurs doivent revenir à leur position indiquée aux paragraphes 3.3.4. et 3.3.5.

F. Le jeu reprend.

G. La minute de pénalité commence.

6.4.1.4. Le carton jaune

Un carton jaune est donné pour les violations des règles de ce présent document généralement considérées comme des fautes graves. En ce cas, la procédure suivante s’applique :

A. Le jeu est arrêté.

B. L'arbitre montre un carton jaune et communique la nature de la faute.

C. Le joueur qui a commis la faute part en zone de pénalité pour une minute de temps de jeu ou jusqu'à ce que l’équipe adverse marque un but.

- L'équipe fautive joue avec un joueur en moins, du poste concerné. Le joueur sanctionné ne peut pas être remplacé.

- Si le joueur reçoit un deuxième carton jaune durant le même match, le joueur doit recevoir un carton rouge après que l’arbitre lui a montré le carton jaune. La procédure pour les cartons rouges s’applique dans ce cas (voir le paragraphe 6.4.1.5.).

D. Les fautes sanctionnées par un carton jaune se traduisent par les changements de possession suivants :

- Si l'équipe fautive était en possession du souafle, celui-ci est remis au joueur disponible de l'équipe adverse le plus proche du lieu où la faute a été commise.

- Toute action avec le cognard avant que le jeu ne reprenne, est nulle et la balle doit être remise au joueur disponible du même poste de l'équipe adverse le plus proche du lieu de la faute avant la reprise du jeu. Cela inclut toutes les balles dont l’équipe fautive a empêché la possession par une faute.

- Si tous les batteurs de l'équipe ayant subi la faute possèdent un cognard, le cognard restant est placé au sol.

- S'il n'y a aucun batteur disponible parce qu'au moins l'un des batteurs, de l'équipe ayant subi la faute, est hors-jeu, le cognard est placé au pied de l'anneau central de cette équipe.

- S'il y a plusieurs fautes qui entraînent des changements de possession pour les deux équipes, la balle revient à l'équipe qui a commis la faute la moins importante. Si toutes les fautes sont d'un même niveau, la balle en question doit revenir au joueur qui a subi la faute en dernier, le tout à la discrétion de l'arbitre.

E. S'il y avait un avantage ou une pénalité différée, les joueurs doivent revenir à leur position indiquée aux paragraphes 3.3.4. et 3.3.5.

F. Le jeu reprend.

G. La minute de pénalité commence.

6.4.1.5. Le carton rouge

Un carton rouge est délivré pour les violations des règles de ce présent document qui sont généralement considérées comme suffisamment graves pour exclure un joueur du match, voire du tournoi. En cas de carton rouge, la procédure suivante s'applique :

A. Le jeu est arrêté.

B. L'arbitre montre un carton rouge et communique la nature de la faute.

C. Le joueur concerné doit quitter le terrain sans opposition et ne peut plus revenir pour le reste de la partie.

- L'arbitre assistant, ou un membre officiel de l'organisation du tournoi, peut escorter le joueur en dehors du terrain.

- Si le joueur refuse de quitter le terrain :

    - Son équipe doit aider l'arbitre à escorter le joueur en dehors du terrain.

    - Si le joueur persiste à refuser de quitter le terrain, ou devient un danger pour les arbitres, les autres joueurs ou les spectateurs, alors l'arbitre principal peut décider d'arrêter le match en déclarant un forfait pour l'équipe du joueur fautif.

D. Un carton rouge entraîne les changements suivants :

- Si l'équipe fautive était en possession du souafle, celui-ci est remis au joueur disponible de l'équipe adverse le plus proche du lieu où la faute a été commise.

- Toute action avec le cognard avant que le jeu ne reprenne, est nulle et la balle doit être remise au joueur disponible du même poste de l'équipe adverse le plus proche du lieu de la faute avant la reprise du jeu. Cela inclut toutes les balles dont l'équipe fautive a empêché la possession par une faute.

    - Si tous les batteurs de l'équipe ayant subi la faute possèdent un cognard, le cognard restant est placé au sol.

    - S'il n'y a aucun batteur disponible parce qu'au moins l'un des batteurs de l'équipe ayant subi la faute est hors-jeu, le cognard est placé au pied de l'anneau central de cette équipe.

- S'il y a plusieurs fautes qui entraînent des changements de possession pour les deux équipes, la balle revient à l'équipe qui a commis la faute la moins importante. Si toutes les fautes sont d'un même niveau, la balle en question doit revenir au joueur qui a subi la faute en dernier, le tout à la discrétion de l'arbitre.

E. L'équipe doit remplacer le joueur fautif par un autre joueur présent sur la liste de l'équipe pour le match ou le tournoi.

- Le joueur remplaçant le joueur fautif va en zone de pénalité pendant deux minutes de temps de jeu.

➔ Si le joueur fautif avait un temps de pénalité à terminer en zone de pénalité pour une précédente faute, ce temps est annulé.

- Le joueur remplaçant n'est pas libéré si l'équipe adverse marque pendant le temps de pénalité.

- Pour des situations spéciales, comme une sanction alors qu'il y a déjà un temps de pénalité en cours, voir le paragraphe 6.4.2.2.

F. Le match reprend.

G. Les deux minutes de temps de pénalité commencent.

#Pénalité : forfait

Si un joueur persiste à refuser de quitter le terrain après avoir reçu un carton rouge, ou devient un danger pour les arbitre, les autres joueurs ou les spectateurs, l'arbitre principal peut arrêter le match et déclarer l'équipe adverse du joueur fautif victorieuse par forfait.

6.4.1.6. La prise de décision "à la discrétion de l'arbitre"

Pour toute décision autour de l'intentionnalité et de la gravité de la faute, l'arbitre a toute latitude pour juger de la situation fautive. L'arbitre principal a le pouvoir de prendre des mesures disciplinaires à partir du moment où il entre sur le terrain et jusqu'au moment où il quitte le terrain après le coup de sifflet final.

6.4.1.7. Le déroulement du jeu après une faute

Tout but, toute mise hors-jeu avec un cognard ou toute capture du vif d'or, réalisé par un joueur immédiatement après avoir commis une faute ne compte pas.

➔ La décision de l'arbitre peut inclure un retour aux anneaux pour le joueur fautif, un arrêt du jeu pour annoncer une faute ou un carton, ou l'attribution d'un avantage à l'équipe adverse.

6.4.1.8. Les fautes avant un match

Si un joueur commet une faute avant le "Brooms up" et reçoit une pénalité, celle-ci est appliquée dès le début du jeu.

A. L'équipe fautive commence le jeu avec le joueur fautif (ou son remplaçant dans le cas d'une carton rouge) en zone de pénalité. L'équipe commence le "Brooms up" avec moins de six joueurs.

B. Le temps de pénalité du joueur commence quand l'arbitre principal lance le jeu.

6.4.1.9. Les fautes après la fin du jeu

Si un joueur commet une faute après la fin du match :

A. La pénalité est notée sur la feuille de match.

B. En cas de faute grave nécessitant un carton rouge, la pénalité sera appliquée au prochain match ou au prochain tournoi. Cette décision est à la discrétion des organisateurs de la rencontre après consultation de l'arbitre principal et des porte-paroles.

6.4.1.10. "Pas de préjudice, pas de faute"

Dans le cas d'une faute mineure qui n'a pas donné d'avantage à l'autre équipe, un arbitre peut décider qu'il n'y a "aucun préjudice, aucune faute" et peut choisir d'avertir verbalement les joueurs au sujet de cette faute plutôt que de donner une pénalité.

6.4.1.11. Les avertissements

Un arbitre peut émettre autant d'avertissements que nécessaires quand les règles ne sont pas respectées.

6.4.1.12. Les fautes simultanées

Si un joueur commet deux fautes simultanément, l'arbitre applique la pénalité pour la faute la plus grave.

6.4.2. La zone de pénalité

6.4.2.1. Les conditions d'accès à la zone de pénalité

Un joueur, ou son remplacement, est envoyé dans la zone de pénalité de son équipe pour l'une des infractions suivantes :

A. Recevoir un carton bleu.

B. Recevoir un carton jaune.

C. Recevoir un carton rouge (le remplaçant est envoyé en zone de pénalité).

6.4.2.2. Le temps de pénalité

A. Les cartons bleus et jaunes donnent lieu à une minute de temps de jeu dans la zone de pénalité pour le joueur fautif, à moins que l'équipe adverse ne marque pendant cette minute.

   ➔ Dès que l'équipe adverse marque pendant la période de pénalité, le joueur, avec le temps de pénalité le plus court, est libéré de la zone de pénalité. Cela n'est valable que pour les cartons bleus et jaunes.

B. Un carton rouge entraîne deux minutes de temps de jeu en zone de pénalité pour le joueur qui remplace le joueur fautif. En cas de but de l'équipe adverse, il n'est pas libéré.

C. Le cumul du temps de pénalité :

- Dans la plupart des cas, les temps de pénalité ne se cumulent pas. Si un joueur commet deux fautes nécessitant une pénalité sur la même action, ou si une deuxième faute vaut une pénalité plus lourde, alors l'arbitre décide de sanctionner la faute la plus sévère.

- Si un joueur en zone de pénalité, commet une deuxième faute :

    - Un joueur dans la zone de pénalité pour un carton bleu qui commet une faute sanctionnable d'un carton bleu ou jaune, voit son temps de pénalité ajouté à ce qui lui restait à cause de cette nouvelle faute. Le joueur reste en zone de pénalité jusqu'à la fin du temps de pénalité ajouté ou si l'équipe adverse marque deux buts.

    - Un joueur dans la zone de pénalité pour un carton jaune, qui commet une faute sanctionnable d'un carton bleu, voit son temps de pénalité ajouté à ce qui lui restait à cause de cette nouvelle faute. Le joueur reste en zone de pénalité jusqu'à la fin du temps de pénalité ajouté ou si l'équipe adverse marque deux buts.

    - Un joueur dans la zone de pénalité pour un carton jaune, qui commet une deuxième faute sanctionnable d'un carton jaune, reçoit un carton rouge. Le temps de la première pénalité est annulé et le remplaçant du joueur fautif va en zone de pénalité pour deux minutes complètes. En cas de but, il n'est pas libéré.

- Si un joueur remplaçant, pendant sa période en zone de pénalité pour un autre joueur, commet une faute et reçoit à ce titre un carton bleu, jaune, ou rouge :

    - Le porte-parole doit le remplacer selon la procédure détaillée au point 6.4.2.4.B. pour terminer le temps de pénalité qui lui restait.

    - Le remplaçant qui a commis une faute, ou dans le cas d'un carton rouge le remplaçant de ce remplaçant, doit aller au terme du temps lié à la pénalité.

6.4.2.3. La procédure de mise en zone de pénalité

Le jeu est arrêté pour que le joueur fautif, ou son remplaçant parte en zone de pénalité.

A. Si le joueur fautif envoyé en zone de pénalité est gardien, il doit changer de poste avec l'un des poursuiveurs de son équipe présents sur le terrain, en échangeant leur bandeau avant d'aller en zone de pénalité.

- L'échange des bandeaux peut être fait à n'importe quel endroit du terrain.

- L'échange des bandeaux doit être effectué aussi rapidement que possible.

B. Le joueur envoyé en zone de pénalité doit s'y rendre immédiatement et sans délai, puis y rester jusqu'à la fin du temps de la pénalité.

- Si un joueur ayant reçu un carton bleu ou jaune est blessé, il doit sortir du terrain après un court passage en zone de pénalité où son remplaçant vient prendre la place.

  ➔ Si un joueur ayant reçu un carton doit être remplacé en zone de pénalité en raison de sa blessure, il ne peut pas revenir sur le terrain tant que son remplaçant n'a pas terminé le temps de pénalité.

- Un joueur en zone de pénalité ne peut être changé pour aucune autre raison.

C. Le temps de pénalité commence dès que l'arbitre principal siffle la reprise du jeu.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui ne se rend pas immédiatement dans la zone de pénalité lorsque cet ordre lui est donné par un arbitre reçoit un carton jaune en plus de toute autre pénalité.

#Pénalité : carton jaune

Si une équipe remplace un joueur situé dans la zone de pénalité, le porte-parole reçoit un carton jaune.

6.4.2.4. Quelques considérations sur la zone de pénalité

A. Les joueurs en zone de pénalité pour carton bleu, jaune ou rouge, sont comptabilisés comme des joueurs sur le terrain, dans le cadre de la règle des "quatre maximum" et du nombre maximum de joueurs par poste.

B. Si un joueur remplace un autre joueur en zone de pénalité, pour exclusion ou blessure, c'est le joueur ayant reçu le carton, et non son remplaçant, qui est comptabilisé pour la règle des "quatre maximum" et pour le nombre maximum de joueur par poste, et ce pendant toute la durée du temps de pénalité.

C. Les joueurs en zone de pénalité sont soumis aux mêmes restrictions et sanctions que les remplaçants en cas d'interaction avec le jeu (voir le paragraphe 6.2.6.).

D. Les joueurs en zone de pénalité doivent descendre de leur balai.

6.4.2.5. Le suivi des temps de pénalité

Le chronométreur doit garder une trace du temps de pénalité.

A. Le temps de pénalité commence lorsque l'arbitre principal siffle la reprise du match.

B. Dès l'expiration du temps de pénalité, le chronométreur libère le joueur de la zone de pénalité.

- Quand un joueur quitte la zone de pénalité, comme il a été contraint à descendre de son balai, il doit suivre la procédure du retour au anneaux avant de reprendre sa place sur le terrain.

- Tout joueur en zone de pénalité peut revenir dans le match au terme du temps de pénalité.

- Le temps de pénalité est reporté, comme il se doit, dans les périodes additionnelles.

6.4.2.6. Les situations inhabituelles en zone de pénalité

A. Le joueur remplaçant en zone de pénalité - Si une équipe a un joueur remplaçant envoyé en zone de pénalité pour un carton bleu, jaune ou rouge, elle joue avec un joueur en moins sur le terrain.

   ➔ Si un joueur remplaçant est envoyé en zone de pénalité, le porte-parole désigne l'un des joueurs en jeu pour quitter le terrain.

B. Le gardien est envoyé en zone de pénalité et aucun poursuiveur n'est en jeu - Chaque équipe doit avoir un gardien sur le terrain pendant toute la durée du match sans aucune interruption. Si un gardien est envoyé en zone de pénalité dans laquelle se trouvent déjà tous les poursuiveurs de l'équipe, le gardien doit échanger son bandeau avec tout autre joueur de l'équipe, et s'assurer qu'il y a toujours un gardien en jeu dans son équipe.

C. Le gardien est envoyé en zone de pénalité, et il n'y aucun coéquipier en jeu - Dans le cas peu probable où tous les autres joueurs éligibles pour être gardien sont en zone de pénalité, quand le gardien est envoyé en zone de pénalité, l'équipe fautive perd le match.

   ➔ Si les deux équipes se retrouvent dans cette situation pendant le match, l'arbitre déclare un double forfait.

#Pénalité : forfait

Si une équipe a tous ses joueurs actifs dans la zone de pénalité, l'équipe fautive doit déclarer forfait.

#Pénalité : forfait

Si les deux équipes ont tous leurs joueurs actifs dans la zone de pénalité, un double-forfait est déclaré.

CHAPITRE 7
- Les joueurs -

7.1. La composition d'une équipe

7.1.1. La listes des joueurs

A. Chaque équipe est composée d'au moins 7 joueurs et d'au plus 21 joueurs.

   - Avant l'entrée sur le terrain de l'attrapeur, chaque équipe a au maximum sur le terrain : un gardien, deux batteurs et trois poursuiveurs (soit un total de six joueurs). Après l'arrivée de l'attrapeur, chaque équipe a au maximum sur le terrain : un gardien, deux batteurs, trois poursuiveurs et un attrapeur (soit un total de 7 joueurs).

   - Une équipe doit avoir 7 joueurs disponibles pour pouvoir commencer un match.

     - Cependant si, pendant le match, l'équipe n'a plus sept joueurs disponibles, le jeu peut continuer avec moins de sept joueurs.

     - Il faut obligatoirement un gardien, même s'il y a moins de sept joueurs.

     - Si une équipe se retrouve sans aucun joueur disponible à un moment du match, elle doit déclarer forfait.

B. Chaque équipe peut avoir au maximum 14 personnes se reconnaissant d'un même genre dans la liste des joueurs (ce maximum pourra être baissé à 12 pour la saison 2017-2018, dans l'attente d'une modification).

C. Les listes d'équipes doivent se conformer aux règles IQA relatives aux listes d'équipe.

7.1.2. Les porte-paroles de l'équipe

7.1.2.1. Le porte-parole est obligatoire

Chaque équipe doit désigner un porte-parole pour la durée du match.

A. Seul le porte-parole peut parler au nom de l'équipe avec les arbitres de la rencontre.

B. Le porte-parole peut parler avec les arbitres à n'importe quel moment, sauf si l'arbitre principal lui demande d'arrêter.

C. Le porte-parole peut entrer sur le terrain pour parler à un arbitre, même lorsqu'il ne joue pas, mais à condition de ne pas interférer avec le jeu.

D. Chaque équipe doit choisir un porte-parole suppléant si le porte-parole officiel n'est pas en capacité de tenir son rôle pour quelque raison que ce soit.

#Pénalité: carton jaune

Si le porte-parole interfère de manière illégale avec le jeu, ou continue de parler avec un arbitre alors que celui-ci lui a demandé d'arrêter, il reçoit un carton jaune.

#Pénalité: carton rouge

Si le porte-parole commet une faute qui nécessite un carton rouge, y compris celle de recevoir un second carton jaune, le porte-parole doit recevoir ce carton rouge.

7.1.2.2. Les conditions pour être porte-parole

A. L'équipe peut désigner aussi bien un joueur qu'un non-joueur pour être porte-parole.

- Toute personne désignée comme porte-parole doit appartenir à la liste officielle de l'équipe en tant que joueur ou entraîneur.
- Si le porte-parole n'est pas sur la liste en tant que joueur, il ne doit jamais entrer en jeu.

B. Il ne peut pas y avoir plus d'un porte-parole par équipe à la fois.

7.1.2.3. Les pénalités sur le porte-parole ou un non-joueur de la liste

A. Si le porte-parole qui n'est pas en jeu, ou si un non-joueur, membre de l'équipe sur la liste des joueurs, reçoit un carton bleu ou jaune :

- Le porte-parole choisit un joueur actif sur le terrain pour écoper de son temps de pénalité.
- Ce joueur choisi ainsi que le non-joueur doivent tous les deux se placer dans la zone de pénalité.

B. Si le porte-parole qui n'est pas en jeu, ou si un non-joueur, membre de l'équipe sur la liste des joueurs, reçoit un carton rouge :

- Il est expulsé du match.
- Si le porte-parole est concerné par le carton rouge, alors son suppléant le remplace.
- Le porte-parole (ou son remplaçant, si le porte-parole est expulsé) choisit un joueur actif sur le terrain pour écoper des deux minutes de pénalité dues au carton rouge.

7.1.3. La règle des "quatre maximum"

Lors d'un match de quidditch, chaque équipe peut avoir en même temps, sur le terrain, un maximum de quatre joueurs se considérant du même genre.

A. Cette règle doit aussi être respectée quand l'attrapeur entre sur le terrain.

B. Le genre auquel un joueur s'identifie est considéré comme le genre de ce joueur.

C. Dans le cas où une équipe ne peut modifier ses joueurs sur le terrain sans dépasser la règle des "quatre maximum" (en raison d'une blessure ou d'un carton rouge reçu), l'équipe

peut continuer à jouer avec moins de 6 joueurs (ou moins de 7 si l'attrapeur est entré en jeu). Les joueurs manquants ne comptent alors plus pour la règle des "quatre maximum".

#Pénalité : carton jaune

Si la présence d'un ou plusieurs joueurs d'une équipe sur le terrain n'est pas réglementaire, en terme d'éligibilité, de genre, de nombre de joueurs ou de leur poste, l'arbitre doit arrêter le jeu. L'équipe concernée doit corriger cette situation illégale. Le porte-parole de l'équipe reçoit un carton jaune et la possession du souafle est perdue.

7.2. Les règles générales

7.2.1. Le principe général

Un joueur peut accomplir toute action qui ne va pas à l'encontre des règles du présent livret.

7.2.2. L'utilisation des balles

7.2.2.1. La balle liée au poste du joueur

Les joueurs peuvent toucher, frapper du pied, lancer ou faire tout autre usage de la balle en fonction de leur poste. Un joueur possède une balle quand il en a le contrôle entier, et exclusif.

A. Les joueurs ne peuvent posséder, toucher, frapper du pied, lancer, ou tout autre action possible, qu'une seule balle associée à leur poste lorsqu'ils sont sur le terrain.

B. Les joueurs ne peuvent pas utiliser la balle associée à leur poste pour imiter les actions de la balle d'une autre poste.

Exemple : Un poursuiveur ne peut pas intentionnellement lancer le souafle sur un adversaire comme s'il s'agissait d'un cognard. Un batteur ne peut pas intentionnellement lancer un cognard à travers les anneaux comme s'il s'agissait d'un souafle, à moins que le batteur ne lance le cognard pour toucher un adversaire, faire une passe ou frapper le souafle.

C. Les joueurs ne peuvent pas utiliser une balle de leur poste pour interagir volontairement avec le vif d'or.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui utilise une balle pour imiter les actions d'une balle d'un autre poste, ou qui utilise sa balle pour volontairement interagir avec le vif d'or reçoit un carton jaune.

7.2.2.2. Les balles non-liées au poste du joueur

Les joueurs n'ont pas le droit de posséder, toucher, frapper du pied, lancer ou réaliser toute autre action possible avec la balle d'un autre poste. Par possession, on entend un contrôle plein et exclusif de la balle.

A. Un poursuiveur, un gardien ou un attrapeur peut utiliser n'importe quelle partie de son corps pour se mettre sur le chemin d'un cognard, mais il ne peut frapper le cognard pour le propulser. Ceci n'interdit pas à un poursuiveur ou à un gardien qui tient un souafle d'utiliser ce souafle pour dévier un cognard, ou de lancer un souafle sur un cognard en l'air.

B. Un batteur ou un attrapeur ne peut pas volontairement se positionner pour bloquer le souafle, mais si le souafle frappe le joueur alors qu'il se déplace en respectant son poste, il n'y a pas de pénalité. Cette règle n'interdit pas à un batteur de lancer ou de propulser un cognard sur le souafle ou un adversaire.

#Pénalité : carton jaune

Tout joueur qui interagit volontairement avec la balle d'un autre poste reçoit un carton jaune.

#Pénalité : carton rouge

Tout joueur qui empêche délibérément et illégalement le souafle de passer à travers les anneaux, reçoit un carton rouge, sauf dans les cas de la protection des buts décrits au paragraphe 4.3.

7.2.2.3. Les remplaçants

Un remplaçant doit faire un effort raisonnable pour ne pas interagir avec les balles. La décision se prend à la discrétion de l'arbitre.

7.2.2.4. Les joueurs hors-jeu

Un joueur qui a été éliminé par un cognard doit faire un effort raisonnable pour ne pas interagir avec les balles. La décision se prend à la discrétion de l'arbitre.

#Pénalité : carton jaune

Un remplaçant ou un joueur touché qui ne fait pas d'effort raisonnable pour éviter d'interagir avec une balle en jeu reçoit un carton jaune. La décision se prend à la discrétion de l'arbitre.

7.2.3. Les limites du terrain et les joueurs

7.2.3.1. La zone des joueurs

Le match doit se dérouler à l'intérieur de la zone des joueurs définie dans le présent document.

#Pénalité : carton bleu

Un joueur qui quitte la zone des joueurs pour faire une action de jeu reçoit un carton bleu.

7.2.3.2. Les sorties de joueurs de la zone de jeu (terrain)

Un joueur qui quitte la zone de jeu doit y retourner, sauf dans les conditions suivantes :

A. Une fois que les attrapeurs sont entrés en jeu, un attrapeur peut quitter le terrain pour poursuivre le vif d'or ou pour bloquer l'attrapeur adverse.

   ➔ Ni le vif d'or ni les attrapeurs ne peuvent quitter la zone des joueurs.

B. Tout joueur peut sortir des limites de la zone de jeu pour aller directement chercher une balle qu'il peut posséder et qui se trouve en dehors des limites du terrain.

   - Si une balle sort de la zone des joueurs, le joueur approprié peut récupérer la balle avec la permission explicite d'un arbitre ; cependant, si un cognard est hors de la zone des joueurs, le joueur disponible le plus proche peut aller le chercher, sauf s'il en est empêché par un arbitre.

- Tout joueur peut quitter les limites du terrain pour défendre face à un adversaire en possession d'une balle qui se trouverait hors des limites.

C. Tout joueur qui est contraint physiquement de dépasser les limites du terrain n'est pas sujet à une pénalité.

   - Le joueur doit retourner sur le terrain aussi rapidement que possible.

   - Un joueur qui a entraîné un autre joueur en dehors des limites du terrain ne peut pas entamer un nouveau mouvement de contact après avoir traversé la limite du terrain.

D. Un batteur en possession d'un cognard peut quitter les limites du terrain afin de poursuivre tout adversaire se trouvant hors du terrain susceptible d'être touché par un cognard.

#Pénalité : retour aux anneaux

Tout joueur qui quitte le terrain ou reste délibérément et illégalement hors du terrain doit être renvoyé aux anneaux.

7.2.4. Les limites du terrain et les balles

7.2.4.1. Les sorties de balles interdites

Un joueur ne doit pas envoyer intentionnellement une balle hors de la zone des joueurs.

7.2.4.2. Les sorties de balles autorisées

Les balles peuvent sortir du terrain dans les cas suivants :

A. Un batteur peut porter un cognard hors du terrain en poursuivant un adversaire qui se trouve hors du terrain.

B. A la discrétion de l'arbitre, un joueur peut éloigner une balle du terrain s'il le fait en essayant de marquer, de faire une passe à un joueur qui se trouve sur le terrain, ou en essayant de toucher un adversaire avec un cognard.

C. Un batteur peut envoyer encore plus loin un cognard qui était déjà à l'extérieur du terrain dans le but de toucher un adversaire.

D. Pour garder ses buts, un gardien peut propulser le souafle d'une manière considérée illégale pour les autres joueurs, s'il le fait en voulant empêcher un but.

#Pénalité : retour aux anneaux

Tout joueur qui emporte illégalement et intentionnellement une balle hors du terrain doit être renvoyé aux anneaux.

#Pénalité : retour aux anneaux et changement de possession de la balle

Tout joueur qui envoie illégalement une balle hors du terrain, que ce soit au delà des lignes de touche ou derrière les limites du terrain après les anneaux, alors qu'il se trouve déjà hors du terrain, doit retourner à ses anneaux et la balle passe au joueur disponible le plus proche de l'équipe adverse.

#Pénalité : carton jaune

Tout joueur qui emporte illégalement une balle hors de la zone de jeu ou qui propulse la balle avec l'intention de l'envoyer hors de la zone de jeu reçoit un carton jaune.

7.2.5. La zone des spectateurs

7.2.5.1. La localisation

Toute zone qui se trouve en dehors de la zone des joueurs appartient à la zone des spectateurs. Aucune action ne peut se dérouler dans la zone des spectateurs.

7.2.5.2. La zone spectateur et les joueurs

Les joueurs ne peuvent pas aller dans la zone des spectateurs, sauf s'ils y sont autorisés par un arbitre dans l'un ou plusieurs des cas suivants :

A. Le souafle se retrouve dans la zone des spectateurs et le jeu n'est pas interrompu :

- L'arbitre principal signale verbalement et visuellement l'équipe qui peut récupérer le souafle. Le joueur de l'équipe désignée le récupère.
- Le souafle est attribué au joueur disponible le plus proche appartenant à l'équipe qui n'a pas touché en dernier le souafle.
- Le joueur qui récupère le souafle doit le ramener directement et immédiatement sur le terrain en passant, si possible, par le point d'où le souafle a été envoyé hors de la zone des joueurs.
- L'équipe qui défend doit laisser le joueur revenir dans la zone des joueurs et peut recommencer à défendre dès que le joueur est revenu dans la zone des joueurs.

B. Si le souafle atterrit dans la zone des spectateurs selon l'un des cas suivants, le jeu doit être interrompu et tout joueur, arbitre ou spectateur peut récupérer le souafle selon les directives de l'arbitre principal :

- Si, à la discrétion de l'arbitre, le souafle est parti trop loin de la zone des joueurs.
- Si la récupération rallonge inutilement le match.
- Si la récupération peut être dangereuse pour les joueurs ou les spectateurs.
- Si un gardien a sauvé un but dans sa propre zone du gardien.
- Si le souafle est censé revenir à un joueur dans la zone du gardien de l'équipe adverse.

C. Si le souafle sort de la zone des joueurs et que le match est interrompu :

- Le souafle doit être donné au joueur disponible le plus proche appartenant à l'équipe qui n'a pas touché le souafle en dernier, à environ 50 centimètres – à l'intérieur de la zone des joueurs – de là où le souafle a quitté la zone des joueurs, sauf dans les cas traités dans le paragraphe 7.2.5.2.C.

- Si un gardien sauve un but dans sa propre zone du gardien et que le souafle quitte la zone des joueurs, le souafle est donné à ce gardien, le tout à la discrétion de l'arbitre.

- Si le souafle devait revenir à une équipe alors qu'elle se trouve dans la zone du gardien de l'équipe adverse, le souafle est à la place positionné sur la ligne de la zone gardien au point le plus proche de la sortie, à environ 50 centimètres de la limite et à l'intérieur, de la zone des joueurs. Le souafle est alors attribué au joueur disponible de l'équipe concerné le plus proche de ce point.

D. Si un cognard atterrit dans la zone des spectateurs, le jeu continue :

- Le batteur disponible le plus proche, de l'une ou de l'autre équipe, peut entrer dans la zone des spectateurs pour récupérer le cognard, sauf si un arbitre l'en empêche.

- S'il y a des batteurs des deux équipes poursuivant le cognard :

    - Un arbitre doit indiquer quel joueur peut récupérer le cognard.

    - L'autre joueur doit abandonner la poursuite du cognard et doit laisser le joueur adverse retourner à la zone des joueurs, sans le gêner, avant de commencer toute nouvelle interaction.

- Si aucun joueur ne poursuit le cognard :

    - Le cognard doit être récupéré par un arbitre.

    - Le cognard doit être placé à environ 50 centimètres du point où il a quitté la zone des joueurs.

    - Le cognard peut ensuite être récupéré par n'importe quel batteur disponible de n'importe quelle équipe.

#Pénalité: carton jaune

Un joueur qui ne respecte pas les instructions d'un arbitre concernant l'entrée dans la zone des spectateurs reçoit un carton jaune.

7.2.6. Les spectateurs et l'espace de jeu considéré comme dangereux.

7.2.6.1. Un espace dangereux sur la zone des joueurs

Il ne doit pas y avoir d'espace dangereux au sein de la zone des joueurs.

7.2.6.2. Arrêt de jeu pour éviter les risques

Le jeu peut être interrompu quand des joueurs risquent d'entrer en contact avec des spectateurs ou des espaces dangereux, à la discrétion de l'arbitre principal.

A. Si le jeu doit être interrompu pour l'une de ces raisons, tous les joueurs avec une balle reviennent là où ils se trouvaient lorsque le jeu a été interrompu.

➔ Si une balle n'est possédée par aucun joueur au moment de l'arrêt, la balle est donnée au joueur disponible le plus proche.

B. Tous les autres joueurs doivent revenir sur les limites du terrain, au plus près de là où ils se trouvaient lorsque le jeu a été interrompu.

➔ Une fois que le jeu reprend, ils peuvent quitter la limite du terrain pour poursuivre le joueur en possession de la balle.

#Pénalité: carton jaune

Tout joueur qui met imprudemment en danger un spectateur reçoit un carton jaune.

7.2.7. Le jeu dangereux

Il est interdit de jouer de manière dangereuse, c'est-à-dire de jouer en se moquant complètement du danger que cela entraîne pour les adversaires ou les spectateurs.

#Pénalité : carton jaune

Tout joueur qui joue dangereusement peut à tout moment, à la discrétion de l'arbitre, recevoir un carton jaune.

#Pénalité : carton rouge

Un joueur qui prend part à une action dangereuse particulièrement flagrante reçoit un carton rouge.

7.3. Les règles pour le joueur du souafle

7.3.1. Le rôle des joueurs du souafle

Les joueurs concernés et autorisés à jouer avec le souafle sont les trois poursuiveurs et le gardien de chaque équipe.

A. Pour le poursuiveur : lire le paragraphe 1.2.1 du présent document

B. Pour le gardien : lire le paragraphe 1.2.2 du présent document.

7.3.2. L'utilisation du souafle

Pour rappel, les poursuiveurs et les gardiens peuvent toucher, porter, faire une passe à la main ou au pied, et mettre des buts avec le souafle.

7.3.2.1. Marquer avec le souafle

A. Les joueurs habilités à posséder le souafle peuvent tirer à la main ou au pied, faire une passe ou faire toute action autorisée pour passer le souafle à travers l'un des anneaux et marquer un but.

B. Les joueurs habilités à posséder le souafle peuvent tirer dans les buts depuis n'importe quel endroit de la zone des joueurs.

C. N'importe quelle partie du corps du possesseur de souafle peut accompagner le souafle à travers les anneaux.

D. Les joueurs du souafle peuvent marquer de n'importe quel côté de l'anneau.

7.3.2.2. Tirer au pied dans le souafle

A. Les joueurs habilités à jouer avec le souafle ne sont autorisés à tirer au pied dans le souafle qu'une seule fois, sauf pour les gardiens protégés.

B. Après le tir au pied d'un joueur, sauf si cela concerne un gardien protégé, le souafle doit ensuite être récupéré à la main par un joueur, quel qu'il soit, avant que ce joueur ne soit autorisé à tirer au pied de nouveau dans le souafle.

7.3.2.3. Bloquer les cognards avec le souafle

A. Les joueurs habilités à posséder le souafle peuvent utiliser le souafle, et seulement le souafle, pour bloquer les cognards qu'on leur lance.

B. S'ils réussissent et ne sont touchés nulle part, ni sur le balai, ni sur le corps, ni sur la main qui porte le souafle, alors la déviation est totale et le cognard n'a aucun effet, même si le souafle tombe pendant la déviation.

C. Un possesseur de souafle peut l'utiliser pour dévier, frapper ou renvoyer de quelque autre manière que ce soit, un cognard vivant afin de le parer.

   ➔ Un joueur habilité à jouer avec le souafle mais qui ne possède pas le souafle ne peut ni dévier, ni frapper, ni renvoyer de quelque autre manière que ce soit, un cognard vivant (voir le paragraphe 5.2.6.).

D. Un possesseur de souafle ne peut interagir intentionnellement avec un cognard mort, y compris quand le cognard est toujours dans la main du batteur.

   - Un souafle tenu en main ne peut être utilisé pour interagir avec un cognard mort.
   - Un souafle ne peut être lancé sur un cognard mort.
   - Un joueur sans souafle ne peut pas interagir avec un cognard mort.

E. Un souafle peut être lancé sur un cognard vivant.

#Pénalité : carton bleu

Un possesseur de souafle qui utilise illégalement le souafle reçoit un carton bleu.

#Pénalité : Changement de possession du souafle

Si un poursuiveur ou un gardien agit involontairement sur un cognard et que cela affecte significativement la position du cognard, le cognard doit être transmis au batteur disponible le plus proche de l'équipe adverse.

#Pénalité : carton jaune

Tout poursuiveur ou gardien qui interagit volontairement avec un cognard reçoit un carton jaune.

7.3.3. Les règles pour le gardien

7.3.3.1. Le jeu hors de la zone du gardien

Quand il se trouve hors de sa zone, le gardien est soumis aux mêmes règles qu'un poursuiveur, incluant les effets de mise hors jeu par un cognard sans s'y limiter.

A. Si le gardien a une partie du corps derrière ou sur la ligne de sa zone, il est considéré comme étant dans sa zone.

B. Dès que l'équipe en attaque sort le souafle de la zone du gardien, ce dernier perd tous les pouvoirs spécifiques à son poste, listés dans le paragraphe 7.3.3.2., jusqu'à ce que l'équipe adverse prenne possession du souafle, et ce même s'il retourne dans sa propre zone du gardien (voir le paragraphe 3.3.6.).

7.3.3.2. Les pouvoirs spécifiques du gardien

Tout gardien qui se trouve dans sa propre zone du gardien, sauf dans la situation décrite au paragraphe 7.3.3.1.B., est considéré comme un gardien protégé. Un gardien protégé est soumis aux mêmes règles qu'un poursuiveur, mais avec les exceptions suivantes :

A. Si un gardien protégé tire au pied dans le souafle depuis sa propre zone du gardien, ce n'est pas compté comme un tir au pied pour ce joueur. Un gardien protégé peut tirer au pied dans le souafle autant de fois qu'il le veut, tant qu'il est dans sa propre zone du gardien.

B. Dès qu'un gardien protégé prend pleine possession du souafle, les joueurs adverses ne peuvent pas interagir avec lui ou tenter de lui voler le souafle.

    ➔ La pleine possession du souafle doit être établie avant que cette immunité face au contact ne prenne effet.

C. Un gardien protégé est immunisé contre les cognards.

    - Il n'y a pas de pénalité pour les batteurs qui lancent des cognards sur les joueurs immunisés.

D. Un gardien protégé est autorisé à bloquer un tir d'une manière qui serait considérée comme une protection illégale des buts pour tout autre joueur (voir le paragraphe 4.3.).

E. Si un gardien protégé envoie le souafle dans la zone des spectateurs en détournant un tir, le souafle lui revient à lui et non à l'autre équipe (voir le paragraphe 7.2.6.2.C.).

7.3.3.3. La reprise du jeu avec le gardien

Après un but, le souafle est mort jusqu'à ce que le jeu du souafle soit relancé au moment où le gardien prend possession du souafle selon les règles décrites aux paragraphes 4.4.2. et 4.4.3. du présent document.

7.4. Les règles pour les batteurs

7.4.1. Le rôle des batteurs

Voir le paragraphe 1.2.3. du présent document.

7.4.2. L'utilisation du cognard

Les batteurs peuvent toucher, passer, tirer au pied ou lancer n'importe quel cognard, mais ils ne peuvent être en contact qu'avec un cognard à la fois (ce qui n'inclut pas le fait d'être touché par un cognard alors que le batteur tient un autre cognard).

7.4.2.1. La mise hors-jeu

Les batteurs peuvent lancer, tirer au pied ou propulser les cognards pour perturber la continuité du jeu en éliminant les autres joueurs. Voir le paragraphe 5.2. pour le détail de la procédure.

7.4.2.2. Tirer au pied dans un cognard

A. Après le tir au pied d'un joueur dans un cognard, le cognard doit ensuite être récupéré à la main avant qu'un joueur ne soit autorisé à tirer au pied de nouveau.

B. Même si le batteur fait subir l'effet de mise hors-jeu à un opposant avec un tir au pied, il doit ensuite attendre que le cognard ait été récupéré pour pouvoir tirer à nouveau au pied dedans.

C. Un batteur ne peut pas tirer au pied dans un cognard s'il possède déjà un cognard.

#Pénalité : carton bleu

Un batteur qui accomplit un tir au pied illégal dans un cognard reçoit un carton bleu.

7.4.2.3. Gober un cognard

A. Les batteurs peuvent gober les cognards qui sont lancés sur eux par les joueurs adverses, s'ils ne sont pas déjà en possession d'un cognard ou s'ils lâchent immédiatement celui qu'ils possèdent.

B. Si un batteur gobe un cognard, il n'y a pas d'effet de mise hors-jeu et le batteur peut continuer à jouer normalement.

C. Tout coéquipier touché par le cognard avant que ce dernier ne soit gobé est quand même touché.

D. Une balle gobée n'a aucun effet sur le lanceur. Voir le paragraphe 5.2.4. pour les règles additionnelles concernant les tentatives de gobage des cognards qui annulent l'effet de mise hors-jeu.

7.4.2.4. Détourner/Bloquer un cognard

A. Les batteurs peuvent utiliser un cognard pour bloquer des cognards qu'on leur lance.

B. Si le blocage est réussi et si le batteur n'est touché nulle part, ni sur le balai, ni sur le corps, ni sur la main qui porte le cognard, alors la déviation est totale et le cognard n'a aucun effet, même si le cognard tombe pendant la déviation.

C. Un batteur peut utiliser son cognard pour dévier, frapper ou renvoyer de quelque autre manière que ce soit, un cognard vivant afin de le parer

- Un batteur avec un cognard ne peut pas dévier ou renvoyer un cognard vivant quand il est touché.
- Un batteur sans cognard peut frapper ou dévier un cognard vivant quand il est touché, mais le cognard reste vivant pour son équipe d'origine et le batteur qui a dévié le cognard est hors-jeu.

D. L'utilisation d'un cognard empoigné pour interagir volontairement avec un cognard mort ou un cognard toujours en possession d'un adversaire est illégale.

#Pénalité : carton bleu

Un batteur qui interagit illégalement avec un cognard reçoit un carton bleu.

7.4.2.5. Posséder un cognard et interagir avec le souafle.

A. Un joueur possède un cognard quand il en a le contrôle exclusif et total.

B. Sauf dans les circonstances décrites au paragraphe 7.4.2.5.C., un batteur ne peut posséder qu'un cognard à la fois.

C. Un batteur peut temporairement posséder deux cognards lorsqu'il gobe un cognard vivant envoyé par un adversaire.

➔ Dans cette situation, le batteur doit immédiatement laisser tomber l'un des deux cognards pour éviter une pénalité. La possession est assurée quand un joueur a le contrôle exclusif et total d'une balle.

D. Un batteur ne doit pas posséder ou interagir intentionnellement avec le souafle autrement qu'en lançant un cognard sur le souafle.

#Pénalité : carton bleu

Un batteur qui possède deux cognards à la fois (en dehors du scénario où il essaie de gober un cognard), ou qui ne laisse pas immédiatement tomber l'un de ses deux cognards après un gobage, reçoit un carton bleu.

#Pénalité : changement de possession du cognard

Si un batteur interagit involontairement avec le souafle et affecte significativement la position du souafle, le souafle doit être transmis au joueur en jeu de l'équipe adverse le plus proche.

#Pénalité : carton jaune

Un batteur qui possède ou interagit intentionnellement et illégalement avec un souafle reçoit un carton jaune.

7.4.2.6. La protection des cognards

La protection d'un cognard englobe toute action visant à empêcher ou à retarder significativement la prise de possession d'un cognard par l'équipe adverse.

A. Une équipe en possession d'un cognard peut garder un second cognard.

B. Une équipe en possession de deux cognards ne peut pas garder le cognard restant, même si l'équipe adverse ne demande pas l'immunité.

C. On considère qu'il y a protection si l'un des batteurs d'une équipe possédant deux cognards :

- lance l'un des cognards que l'équipe possède dans toute direction autre que celle des anneaux adverses, à moins qu'il n'essaie d'éliminer un joueur adverse et prend ensuite possession du cognard auparavant libre.
- bouge continuellement ou intentionnellement sur le chemin d'un adversaire essayant de prendre possession du cognard libre, de manière à retarder l'adversaire ou entraver sa capacité à atteindre la balle.
- renonce au contrôle d'un cognard en main en le posant directement sur le sol et prend ensuite contrôle du cognard libre.
- fait un effort visible pour empêcher l'adversaire de prendre possession du cognard, à la discrétion de l'arbitre, en accord avec le paragraphe 7.4.2.6.D.

D. On considère qu'il n'y a pas protection si l'un des batteurs d'une équipe possédant deux cognards :

- lance un cognard en sa possession sur un adversaire pour l'éliminer et prend contrôle du cognard libre.
- cède le contrôle d'un cognard à l'équipe adverse en lançant le cognard en direction des anneaux adverses.
- essaie d'éliminer un batteur sur le point de récupérer le troisième cognard sans avoir demandé l'immunité.

#Pénalité : retour aux anneaux

Un joueur qui, à la discrétion de l'arbitre, protège le troisième cognard alors que son équipe possède déjà deux cognards, doit être renvoyé à ses anneaux. Le cognard change de possession et revient à l'équipe adverse. Si le jeu du souafle est aussi impacté par cette protection illégale, alors le jeu est arrêté et le souafle change de possession. Si le vif d'or est capturé par l'équipe qui protégeait illégalement le troisième cognard, alors la capture est invalidée.

7.4.3. L'immunité face aux cognards

Dans certaines situations, les batteurs peuvent être immunisés à l'effet du cognard en levant le poing fermé (voir le paragraphe 5.2.8.).

7.4.4. Cognard contre souafle

7.4.4.1. Action interdite

Les batteurs ne peuvent pas frapper le souafle avec un cognard empoigné pour affecter la trajectoire du souafle.

7.4.4.2. Action autorisée

Les batteurs peuvent lancer un cognard sur le souafle.

#Pénalité : changement de possessions du cognard

Si un batteur agit involontairement sur un souafle avec un cognard empoigné, d'une manière qui affecte significativement la position ou la trajectoire du souafle, le souafle doit être transmis au joueur disponible le plus proche de l'équipe adverse.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui, à la discrétion de l'arbitre, utilise volontairement un cognard empoigné pour affecter la trajectoire du souafle, reçoit un carton jaune.

7.5. Les règles pour l'attrapeur

7.5.1. Le rôle de l'attrapeur

Voir le paragraphe 1.2.4. du présent document.

7.5.2. La capture du vif d'or

A. L'attrapeur essaie de prendre possession du vif d'or en le retirant du short du porteur du vif d'or.

B. Pour qu'une capture du vif d'or soit réussie, elle doit remplir toutes les conditions du paragraphe 4.5. du présent document : la capture du vif d'or doit être convenable, et la possession exclusive du vif d'or doit être claire et confirmée.

7.5.3. Les interactions de l'attrapeur

7.5.3.1. Interagir avec les autres joueurs

A. Les attrapeurs sont soumis aux effets des cognards et peuvent être éliminés par un cognard à tout moment dès leur entrée en jeu.

B. Les attrapeurs ne peuvent pas interagir ou avoir tout contact physique avec les joueurs des autres postes, sauf pour des contacts accidentels survenus dans leur course, alors qu'ils essaient de remplir leur rôle d'attrapeur.

C. Les attrapeurs ne peuvent utiliser, ou intentionnellement toucher, aucune autre balle en jeu que le vif d'or.

#Pénalité : changement de possession de la balle

Si un attrapeur agit involontairement sur un cognard ou un souafle de manière à significativement affecter la position de la balle, alors la balle doit être transmise au joueur disponible le plus proche de l'équipe adverse à l'endroit où le contact a eu lieu.

#Pénalité : carton jaune

Un attrapeur qui interagit intentionnellement avec un cognard ou un souafle reçoit un carton jaune.

7.5.3.2. Interagir avec les autres attrapeurs.

A. Les attrapeurs sont soumis à toutes les règles concernant les contacts physiques, ainsi qu'aux pénalités qui leur sont associées (voir le paragraphe 6.3.).

B. Puisque les attrapeurs ne sont jamais en possession d'une balle, tout contact qui ne peut être initié sur un joueur sans balle est illégal pour les attrapeurs

7.5.4. Les contacts avec le porteur du vif d'or.

Un attrapeur peut avoir des contacts physiques limités avec le porteur de vif d'or. Les instructions suivantes s'appliquent :

A. Un attrapeur peut lutter avec le porteur de vif d'or, le bloquer avec son corps, ou effectuer d'autres formes de contacts mineurs avec le porteur de vif d'or, en poussant ses bras par exemple, mais ces interactions ne doivent pas limiter la mobilité du porteur du vif d'or.

B. Un attrapeur ne peut pas pousser, attraper, tenir, charger, ceinturer, plaquer le porteur de vif d'or ou lui sauter dessus.

C. Un attrapeur qui attrape les habits du porteur de vif d'or doit aussitôt les lâcher pour éviter une pénalité.

- Toute capture de vif d'or accomplie par saisie de vêtements, ou suivant immédiatement une saisie de vêtements, est invalide.

- Si le short du porteur de vif d'or a besoin d'être ajusté, si les autres habits du porteur cachent ou entravent le vif d'or, le porteur de vif d'or est annoncé comme étant au sol jusqu'à ce que sa tenue soit réajustée.

    - Si la tenue du vif d'or a besoin d'être réajustée, le porteur est considéré comme au sol et le vif d'or ne peut être attrapé à partir du moment où la tenue est déclarée inadaptée, à la discrétion de l'arbitre, que le porteur ou l'arbitre aient ou non verbalisé le fait que le porteur est au sol.

        - Si cela arrive, le vif d'or doit être considéré au sol, et trois secondes doivent lui être accordées pour repartir après l'ajustement de sa tenue.
        - Exception : si la tenue est rendue inadaptée seulement parce que le scratch ne s'est pas décroché lors de la saisie de la chaussette du vif d'or, le paragraphe 7.5.4.1.C. ne s'applique pas.

#Pénalité : carton jaune

Un attrapeur qui pousse, attrape, tient, charge, ceinture, ou plaque le porteur du vif d'or, ou qui ne le relâche pas immédiatement après avoir saisi les vêtements du porteur, reçoit un carton jaune.

7.5.5. Les arrêts de jeu

Les attrapeurs sont soumis à tous les arrêts de jeu et doivent immédiatement arrêter de jouer quand un arbitre donne de brefs coups de sifflet par paires.

CHAPITRE 8
- Le corps arbitral -

8.1. L'arbitre principal

8.1.1. L'autorité de l'arbitre principal

Chaque match est supervisé par un arbitre qui a la pleine autorité pour faire respecter et pour interpréter les règles du jeu dans le cadre du match pour lequel cet arbitre a été nommé. Des arbitres supplémentaires peuvent être désignés, auquel cas les joueurs devront suivre toutes les directives données tant par ces arbitres que par l'arbitre principal.

8.1.1.1. Les obligations des participants à un match

Les joueurs, les porteurs du vif d'or et les autres membres du corps arbitral doivent s'en remettre à l'autorité de l'arbitre principal.

A. Les joueurs doivent respecter les décisions de l'arbitre principal et de tous les autres membres du corps arbitral.

B. Les joueurs ne doivent pas manquer de respect aux arbitres ou persister à contester les décisions des arbitres.

#Pénalité : carton bleu ou carton jaune

Un joueur qui manque de respect à un arbitre ou persiste à contester les décisions des arbitres peut recevoir un carton bleu ou jaune, à la discrétion de l'arbitre.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui ne respecte pas les directives de l'arbitre principal reçoit un carton jaune. Les joueurs qui ignorent les directives de tout autre membre du corps arbitral peut recevoir un carton jaune, à la discrétion de l'arbitre principal.

8.1.1.2. L'absence d'arbitres assistants

Si les organisateurs du tournoi n'ont pas désigné d'arbitres assistants, l'arbitre principal doit nommer au moins trois arbitres supplémentaires : deux arbitres assistants et un arbitre du vif d'or.

8.1.2. Les pouvoirs et les devoirs de l'arbitre principal

A. Faire respecter les règles du jeu.

B. Superviser le match en collaboration avec tous les membres du corps arbitral.

C. Remplir toutes les tâches de l'arbitre principal énumérées dans le présent document.

D. Assumer les responsabilités de tout membre du corps arbitral qui est absent.

E. Approuver ou refuser les spectacles du vif d'or présentés par le porteur du vif d'or avant le match et s'assurer que l'arbitre du vif d'or et le porte-parole des équipes ont été avertis des spectacles.

F. Remplacer un porteur du vif qui est blessé ou qui ne respecte pas les règles relatives au porteur du vif d'or (voir le paragraphe 8.3.).

G. Remplacer tout membre du corps arbitral qui est blessé ou qui, de l'avis de l'arbitre principal, doit être écarté.

H. Arrêter le match immédiatement lorsqu'un joueur est trop blessé pour continuer à jouer et entrave le jeu ou qu'il est au sol et gravement blessé. Un joueur blessé ne peut retourner sur le terrain qu'après la reprise du jeu.

I. Autoriser la poursuite du jeu lorsqu'un joueur semble être blessé mais qu'il ne se trouve pas à proximité de l'action et que la blessure ne semble pas être grave.

J. Lorsque le jeu est interrompu pour cause de blessure, s'assurer que le joueur blessé sorte du terrain.

K. S'assurer que tout joueur qui souffre visiblement d'un saignement sorte du terrain immédiatement et soit remplacé par un autre joueur. Le joueur ne peut retourner sur le terrain qu'après avoir reçu l'autorisation d'un arbitre qui doit être convaincu que le saignement a cessé.

L. Interrompre le match en cas de conditions climatiques extrêmes, d'inquiétudes quant à la sécurité, de mauvaise conduite ou de comportement inapproprié, ou d'une interférence extérieure.

M. Lorsqu'un joueur commet plusieurs fautes en même temps, pénaliser la plus grave.

N. Accepter les conseils quand la situation le requiert, de la part de tout membre du corps arbitral compétent et juger sur la manière de procéder.

O. Signaler le début et la fin de chaque période de jeu.

P. Passer en revue et autoriser les documents officiels relatifs au match.

Q. Connaître le score du match en permanence et s'assurer qu'il est correctement communiqué aux joueurs, aux spectateurs et aux autres membres du corps arbitral, en particulier au chronométreur.

R. Utiliser des ordres verbaux et des signaux visuels pour communiquer avec les joueurs, les autres membres du corps arbitral et les spectateurs.

#Pénalité : carton bleu

Un joueur qui émet des ordres verbaux ou signaux visuels réservés aux arbitres peut recevoir un carton bleu.

8.1.3. Les décisions de l'arbitre principal

8.1.3.1. Le dernier mot

L’arbitre a le dernier mot sur toutes les décisions du match, y compris :

A. Déterminer la validité d'un but.

B. Attribuer des pénalités ou prendre des mesures disciplinaires.

C. Confirmer la capture du vif d'or et le résultat final du match.

8.1.3.2. Un changement de décision

Si l'arbitre n'a pas sifflé la reprise du jeu, il peut modifier sa décision s'il se rend compte que la décision était incorrecte ou sur les conseils d'un autre arbitre.

A. Changement de décision pour un but :

- Si un but a été validé par l'arbitre principal mais qu'il est démontré que le but n'était pas valide, l'arbitre a la possibilité de modifier sa décision jusqu'à la prochaine action ou interaction significative du joueur en possession du souafle. Le changement de décision n'affecte pas la possession du souafle.

- Si un but a été refusé par l'arbitre principal mais qu'il est démontré que le but était valide, l'arbitre a la possibilité de modifier sa décision jusqu'à ce que l'équipe qui défendait sorte de la zone du gardien en possession du souafle et avant la prochaine action ou interaction significative du joueur en possession du souafle.

B. Les joueurs n'ont pas le droit de demander un quelconque changement de décision à un arbitre.

8.2. Les autres arbitres d’un match

Un arbitre principal est accompagné d’au moins deux arbitres assistants, d’un arbitre du vif d’or et d’un porteur de vif d’or mais aussi de juges de but et d’arbitres de table (score et temps).

8.2.1. La désignation des autres arbitres

8.2.1.1. Les obligations

L'arbitre principal ou les organisateurs du tournoi doivent nommer au moins deux arbitres assistants, un arbitre du vif d'or et un porteur du vif d'or, et ils peuvent désigner d'autres membres du corps arbitral (jusqu'à deux arbitres assistants supplémentaires, un arbitre à la table du score, un chronométreur et des juges de buts) pour chaque match.

8.2.1.2. Le porteur du vif d’or

Un porteur du vif d'or doit être désigné pour chaque match.

8.2.1.3. Le nombre d’arbitres assistants

Les arbitres assistants sont au nombre de deux minimum et de quatre maximum.

8.2.1.4. L’arbitre du vif d’or

Un arbitre du vif d'or doit être désigné. L'arbitre du vif d'or peut faire office d'arbitre assistant jusqu'à ce que le porteur du vif d'or soit libéré dans la zone de jeu. L'arbitre du vif d'or peut s'ajouter aux deux arbitres assistants requis.

8.2.1.5. Les autres arbitres

Il est vivement conseillé de désigner, au moins deux juges de buts, un arbitre à la table du score et un chronométreur pour chaque match.

- ➔ Si l'une de ces fonctions n'est pas remplie, l’arbitre principal doit en prendre la charge et la responsabilité.

8.2.2. Les arbitres assistants

8.2.2.1. La désignation

Les arbitres assistants doivent être nommés au nombre de deux minimum et quatre maximum.

8.2.2.2. Le rôle des arbitres assistants

Les tâches des arbitres assistants, sous réserve de l'approbation de l'arbitre principal, sont les suivantes :

A. Signaler lorsqu'un joueur est mis hors-jeu.

B. Renvoyer à ses anneaux tout joueur qui commet une faute, puis avertir l'arbitre principal si un carton est nécessaire.

C. Donner un avertissement à des batteurs qui garderaient le troisième cognard alors que leur équipe possède déjà deux cognards.

D. Informer l'arbitre principal en cas de mauvaise conduite ou de tout autre incident.

E. Permettre au batteur approprié d'aller récupérer un cognard qui se trouve dans la zone des spectateurs ou récupérer lui-même le cognard et le placer sur le bord de la zone des joueurs si aucun batteur n'est en jeu (voir le paragraphe 7.2.5.).

F. Surveiller les poursuiveurs qui ne sont pas en possession du souafle et s'assurer qu'ils respectent toutes les règles et réglementations.

G. Aider l'arbitre principal à surveiller le jeu du souafle si nécessaire.

8.2.2.3. Le respect des décisions

Les joueurs doivent respecter les décisions de tout arbitre assistant.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui ignore les directives d'un arbitre reçoit un carton jaune, à la discrétion de l'arbitre principal.

8.2.3. L'arbitre du vif d'or

8.2.3.1. La désignation

Un arbitre du vif d'or doit être désigné.

➔ L'arbitre du vif d'or peut faire office d'arbitre assistant jusqu'à ce que le porteur du vif d'or soit libéré dans la zone des joueurs.

8.2.3.2. Le rôle de l'arbitre du vif d'or

Les tâches de l'arbitre du vif d'or, sous réserve de l'approbation de l'arbitre principal, sont les suivantes :

A. Arrêter le jeu au moyen de brefs coups de sifflet par paires, si une capture du vif d'or est potentiellement valide ou si le porteur du vif d'or ou son équipement doit être remplacé.

B. Informer que le porteur du vif d'or est à terre et que le vif d'or ne peut pas être attrapé (voir le paragraphe 8.3.9.).

C. Compter trois secondes pour indiquer à quel moment le porteur du vif d'or peut à nouveau être poursuivi, après avoir été à terre (voir le paragraphe 8.3.9.).

D. Surveiller toutes les interactions entre les attrapeurs et le porteur du vif d'or, et renvoyer à ses anneaux tout joueur qui commet une faute puis avertir l'arbitre principal si un carton doit être distribué.

E. S'assurer que le porteur du vif d'or respecte toutes les règles énumérées au paragraphe 8.3.

F. Signaler lorsqu'un joueur participant au jeu du vif d'or (y compris les batteurs présents à proximité directe du porteur du vif d'or et des attrapeurs) est mis hors-jeu.

8.2.3.3. Le respect des décisions

Les joueurs doivent respecter les décisions de l'arbitre du vif d'or.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui ignore les directives d'un arbitre peut recevoir un carton jaune, à la discrétion de l'arbitre principal.

8.2.4. Les juges de buts

8.2.4.1. La désignation

Deux juges de buts peuvent être nommés.

8.2.4.2. Le rôle des juges de buts

Leurs tâches, sous réserve de l'approbation de l'arbitre principal, sont les suivantes :

A. Signaler la validité ou non d'un but lorsque le souafle passe à proximité des anneaux.

B. Réparer tout anneau cassé ou tombé sans interrompre le match, tant que cela ne gène pas le jeu.

C. Récupérer un souafle mort (après un but) s'il est en dehors de la zone de jeu et inaccessible pour les joueurs ou s'il doit revenir au gardien.

D. À leur demande, informer les autres membres du corps arbitral en cas de faute, de mauvaise conduite ou de tout autre incident.

8.2.4.3. Le respect des décisions

Les joueurs doivent respecter les décisions des juges de buts.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui ignore les directives d'un arbitre peut recevoir un carton jaune, à la discrétion de l'arbitre principal.

8.2.5. Les arbitre de tables

Les arbitres de tables sont l'arbitre à la table du score et le chronométreur.

8.2.5.1. La désignation

Un arbitre à la table du score et un chronométreur peuvent être désignés. Une même personne peut être nommée pour assumer à la fois la fonction de table du score et celle de chronométreur.

8.2.5.2. Le rôle de l'arbitre à la table du score

Les tâches de l'arbitre à la table du score, sous réserve de l'approbation de l'arbitre principal, sont les suivantes :

A. Garder une trace écrite du score du match.

B. Mettre à jour le tableau d'affichage des scores.

C. Noter le numéro du joueur et le motif de la pénalité pour tout carton bleu, jaune ou rouge.

D. Annoncer le score aux équipes, aux membres du corps arbitral et aux spectateurs à intervalles réguliers et quand on le lui demande.

8.2.5.3. Le rôle du chronométreur

Les tâches du chronométreur, sous réserve de l'approbation de l'arbitre principal, sont les suivantes :

A. Arrêter le chronomètre lorsque l'arbitre principal interrompt le match (arrêt de jeu signalé au moyen de brefs coups de sifflet par paires) et relancer le chronomètre lorsque l'arbitre siffle la reprise du match (un coup de sifflet bref).

B. Surveiller le temps de pénalité et libérer les joueurs de la zone de pénalité lorsque leur temps de pénalité est écoulé.

C. Surveiller la durée totale du match, y compris des prolongations si besoin.

D. Informer les attrapeurs et le porteur du vif d'or de l'imminence de leur entrée en jeu et les faire entrer sur le terrain au moment opportun.

E. En cas de prolongation :

- Annoncer le temps restant à intervalles réguliers.
    - Chaque minute (quatre, trois, deux et une).
    - Lorsqu'il reste 30 secondes puis 15 secondes.
    - Effectuer le décompte lorsqu'il ne reste que dix secondes.
- Signaler clairement que la période de jeu touche à sa fin.
- Arrêter le chronomètre immédiatement lorsque l'arbitre signale qu'il y a avantage.

8.2.5.2. Les respect des décisions

Les joueurs doivent respecter les décisions de l'arbitre à la table du score et du chronométreur.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui ignore les directives d'un arbitre peut recevoir un carton jaune, à la discrétion de l'arbitre principal.

8.2.6. Le rôle d'arbitre du porteur du vif d'or

A. Le porteur du vif d'or peut prendre des décisions relatives à la mise hors-jeu et à la validité de la capture du vif d'or si aucun arbitre n'est présent ou capable d'en juger.

B. Le porteur du vif d'or peut donner son avis à l'arbitre de vif d'or et à l'arbitre principal concernant la possible validité d'une capture du vif d'or.

C. Les joueurs doivent respecter les décisions du porteur du vif d'or.

#Pénalité : carton jaune

Un joueur qui ignore les directives d'un arbitre peut recevoir un carton jaune, à la discrétion de l'arbitre principal.

8.3. Le porteur du vif d'or

8.3.1. Le rôle du porteur du vif d'or

8.3.1.1. Sa mission principale

Le rôle du porteur du vif d'or est d'éviter aussi longtemps que possible que la balle figurant le vif d'or ne soit attrapée par l'attrapeur de l'une ou l'autre équipe, tout en étant un membre du corps arbitral juste et impartial.

8.3.1.2. L'équipement du porteur du vif d'or.

A. Le porteur du vif d'or doit porter un short auquel est fixé le vif d'or.

   ➔ Le short et le vif d'or doivent répondre à toutes les exigences énumérées au paragraphe 2.3.3.

B. Le porteur du vif d'or doit porter un t-shirt ou un maillot et être facilement reconnaissable pour ne pas être confondu avec un joueur de l'une ou l'autre des équipes.

C. Le porteur du vif d'or doit idéalement être habillé en jaune ou doré de la tête aux pieds.

8.3.2. Le rôle d'arbitre

Voir le paragraphe 8.2.6. du présent document.

8.3.3. Les restrictions applicables au porteur du vif d'or

8.3.3.1. Avant l'entrée en jeu

Après avoir été libéré lors du Brooms up, le porteur du vif est libre jusqu'à la 17e minute de jeu. Pendant ce temps :

A. Le vif d'or ne peut être attrapé par aucune équipe.

B. Le porteur du vif d'or ne peut pas se trouver dans la zone des joueurs.

C. Le porteur du vif d'or ne peut en aucune manière interférer avec le jeu.

8.3.3.2. L'entrée en jeu

À la 17e minute de jeu, le porteur du vif d'or doit se présenter auprès du chronométreur qui le fera entrer sur le terrain avant de libérer les attrapeurs à la 18e minute de jeu.

8.3.3.3. Après l'entrée en jeu

Une fois que le porteur du vif d'or est sur le terrain, il ne peut pas quitter la zone des joueurs avant que le vif d'or n'ait été capturé correctement par l'un des deux attrapeurs.

8.3.3.4. La capture interdite

Le porteur du vif d'or ne peut pas être capturé avant la 18e minute de jeu, à savoir le moment où les attrapeurs entrent sur le terrain.

8.3.4. Les spectacles

Les porteurs du vif d'or peuvent choisir de faire preuve de créativité dans leurs tactiques d'évasion à l'aide de spectacles. Tous les spectacles sont soumis aux restrictions suivantes :

A. Si un porteur de vif d'or a l'intention d'utiliser un quelconque support, déguisement ou tout autre équipement externe, l'arbitre principal doit avoir approuvé le spectacle et le capitaine de chaque équipe doit en avoir été informé avant le match.

B. Le porteur du vif d'or doit faire en sorte que les spectacles n'entravent pas le jeu en dehors de celui des attrapeurs.

C. Les spectacles du porteur du vif d'or ne peuvent pas retarder le début du match.

D. Les spectacles ne doivent pas être injustes ou favoriser une équipe et ne doivent pas nuire au rôle du porteur du vif d'or tel que décrit au paragraphe 8.3.1. du présent document.

8.3.5. Retour sur le terrain

Le porteur du vif d'or doit se présenter auprès du chronométreur à la 17e minute de jeu. Ce dernier fait entrer le porteur du vif d'or sur le terrain avant la 18e minute de jeu, à savoir le moment où les attrapeurs sont libérés.

8.3.6. La confirmation de la capture

8.3.6.1. Le rôle de l’arbitre du vif d’or

L’arbitre de vif d'or doit immédiatement arrêter le jeu au moyen de brefs coups de sifflet par paires lorsqu'il pense que le vif d'or a été attrapé correctement.

8.3.6.2. Le rôle de l’arbitre principal

Si l'arbitre du vif d'or ne siffle pas l'arrêt du jeu, le porteur du vif d'or doit immédiatement signaler la capture à l'arbitre principal qui doit aussitôt arrêter le match au moyen de brefs coups de sifflet par pairs.

8.3.6.3. Le cas d’un but marqué

Tout but marqué avant que ne soit sifflé l'arrêt de jeu doit être comptabilisé, à moins que le porteur du vif d'or ou un autre arbitre n'ait la certitude que la capture du vif d'or a été correctement réalisée avant le but marqué.

8.3.7. Le code de bonne conduite du vif d'or

8.3.7.1. Les obligations

Les porteurs du vif d'or doivent respecter les exigences et recommandations suivantes afin de garantir l'impartialité du match et la sécurité des joueurs et des spectateurs. Un porteur du vif d'or ne peut pas :

A. Blesser intentionnellement quelqu'un.

B. Jouer de manière imprudente ou dangereuse.

C. Jouer en favorisant une équipe.

D. Rester du côté d'une équipe pendant une longue période.

E. Bouger un anneau (à moins que ce ne soit pour remettre en place un anneau pendant que le jeu se déroule ailleurs), ou le déloger.

F. Toucher intentionnellement une balle quelconque, y compris tenir ou protéger le vif d'or.

G. Remettre en place ou retirer les bandeaux des joueurs.

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

I. Interagir avec tout joueur autre que les attrapeurs.

J. Se placer intentionnellement à terre pour bénéficier de la règle qui s'y rapporte, à moins d'être blessé, d'être incapable de jouer, d'éviter une situation dangereuse, d'ajuster son équipement ou à moins qu'un arbitre lui ait demandé de le faire.

K. Tirer intentionnellement sur le bandeau, les vêtements ou un équipement de l'attrapeur autre que son balai.

8.3.7.2. L'exclusion du porteur du vif d'or

A. Un arbitre doit donner un avertissement au porteur du vif d'or en cas de violation ou d'infractions aux présentes règles.

   ➔ Les violations graves peuvent justifier l'exclusion du porteur du vif sans avertissement préalable.

B. L'arbitre principal peut faire sortir du terrain un porteur du vif d'or en cas de blessure, d'infraction aux règles énumérées au paragraphe 8.3.7., ou s'il se montre trop agressif ou irresponsable.

C. Si le porteur du vif d'or commet une violation grave à l'encontre d'un attrapeur, le match doit être interrompu immédiatement et toute capture du vif d'or par l'équipe adverse avant l'arrêt de jeu doit être invalidé.

8.3.8. Les contacts et la sécurité

Le porteur du vif d'or est responsable de la sécurité des attrapeurs, des autres joueurs, des membres du corps arbitral et des spectateurs.

8.3.8.1. Les contacts interdits

Les règles interdisant certains types de contacts physiques ne s'appliquent pas au porteur du vif d'or, à l'exception des règles suivantes :

A. Le porteur du vif d'or ne peut pas aller au contact au niveau de la tête, du cou ou de l'aine de l'attrapeur.

   ➔ Le porteur du vif d'or peut accidentellement entrer en contact avec la tête ou la nuque de l'attrapeur en essayant d'effectuer un autre mouvement ou s'il le fait pour taquiner (en voulant décoiffer l'attrapeur par exemple).

B. Le porteur du vif d'or ne peut pas aller au contact avec l'attrapeur sous le genou, à moins que le contact avec l'attrapeur n'ait été établi d'une autre manière.

C. Le porteur du vif d'or ne peut jamais jouer de manière imprudente ou dangereuse.

8.3.8.2. Le respect du code de conduite

Le porteur du vif d'or doit respecter le code de conduite tel que décrit au paragraphe 8.3.7.

8.3.8.3. L'arrêt temporaire de la poursuite

Le porteur du vif d'or peut poser intentionnellement un genou à terre pour bénéficier de la règle qui s'y rapporte s'il est blessé ou incapable de jouer, pour éviter une situation dangereuse, pour ajuster son équipement ou si un arbitre lui demande de le faire.

8.3.8.4. Les obligations de prudence

Le porteur du vif d'or doit faire preuve de bon sens pour éviter de blesser les attrapeurs, il doit être conscient de ce qui l'entoure et doit éviter toute collision avec les spectateurs.

8.3.9. Le porteur du vif d'or à terre

8.3.9.1. Définition

Un porteur du vif d'or est considéré à terre lorsque n'importe quelle partie de son corps autre que ses mains ou ses pieds touche le sol.

A. Lorsque le porteur du vif d'or est à terre, le vif d'or ne peut pas être attrapé, peu importe que le porteur soit allé au sol intentionnellement ou non.

B. Si le genou du porteur du vif d'or touche le sol au moment précis où le vif d'or est attrapé, le porteur du vif d'or doit être considéré à terre.

8.3.9.2. Les obligations des attrapeurs

Lorsque le porteur du vif d'or est à terre, les attrapeurs doivent :

A. Lâcher toute partie du corps ou les vêtements du porteur du vif d'or ainsi que le vif d'or.

B. Laisser le porteur du vif d'or se relever.

C. Laisser le porteur du vif d'or ajuster ses vêtements et son équipement.

D. Laisser trois secondes d'avance supplémentaires décomptées par l'arbitre du vif d'or avant de pouvoir recommencer à poursuivre le vif d'or.

#Pénalité : retour aux anneaux

Un attrapeur qui recommence à poursuivre le porteur du vif d'or qui s'est retrouvé à terre sans attendre que les trois secondes d'avance soient écoulées doit être renvoyé aux anneaux.

ANNEXE A
- Les définitions -

A-1. Anneaux / Buts - 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 - 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. Batteur - 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 - Batteur ayant été touché par un cognard vivant envoyé par un adversaire (voir le paragraphe 5.2.4.).

A-5. Brooms up - 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 - 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 - 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. Cognard - 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 - 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 - 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 - 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 - Toute forme de contact physique n'étant pas volontaire.

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

A-13. Écran - 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 - Tentative de faire écran avec son corps sans avoir pris de position fixe avant l'interaction.

A-15. Envoyer au pied - 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 - 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 - 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 - 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 souafle 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 - 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 - 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 - 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 - Moitié de terrain contenant les anneaux à travers lesquels une équipe tente de marquer.

A-23. Moitié de terrain de l'équipe - Moitié du terrain contenant les anneaux que l'équipe essaie de défendre.

A-24. Mouvement naturel - 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 - 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 - 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 - 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 - 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 - 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 - 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 - 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 - 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 - 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 - 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 - 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 - 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 - 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 - 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 - On considère qu'il y a une relance illégale lorsqu'une équipe relance le souafle en direction de ses anneaux.

A-40. Saisie - 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 - Balle utilisée par les poursuiveurs et gardiens pour marquer des buts (voir le paragraphe 2.3.1.).

A-42. Souafle invalide - 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 - 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 - 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 - 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 - 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 - 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 - 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 - 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 - Voir A-9

A-51. Validation d’un but - 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 - 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) - 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) - Arbitre assistant chargé de protéger la balle du vif afin d'éviter sa capture.

A-55. Voler une balle - 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 - 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 - 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 - 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 - 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 - Zone du gardien contenant les anneaux à travers lesquels une équipe tente de marquer.

A-61. Zone du gardien de l'équipe - 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.

ANNEXE B
- Liste des fautes par type -

B-1. Avertissement

Un arbitre peut émettre un avertissement à un joueur pour une action qu'il détermine comme "pas de préjudice, pas de faute" (6.4.1.10.). Il peut avertir le joueur à n'importe quel moment afin d'empêcher qu'un action illégale n'intervienne (6.4.1.11.). Les actions suivantes sont considérées comme infraction de niveau avertissement :

- A la discrétion de l'arbitre, une équipe commence à ralentir le jeu (3.3.6.).
- L'utilisation indirecte de paroles ou gestes explicites, vulgaires, extrêmes ou abusifs (6.1.2.2.).

B-2. Refaire une action

Les infractions suivantes sont des infractions pour lesquelles le joueur fautif doit répéter une action correctement avant de continuer le jeu :

- Ne pas respecter correctement la procédure après avoir été mis hors-jeu, le joueur ne doit pas avoir encore interagi avec le jeu (5.3.).
- Ne pas respecter correctement la procédure de remplacement, pendant le remplacement ou lors du changement de position, le joueur ou les joueurs ne doivent pas avoir encore interagi avec le jeu (6.2.2. et 6.2.3.).

B-3. Pénalité spéciale

- Utiliser un bandeau que l'arbitre considère comme illégal pour n'importe quelle raison. Le joueur doit quitter le terrain et changer le bandeau, ou être remplacé par un joueur avec un bandeau conforme (2.5.2.).
- Quand une équipe effectue une faute ne pouvant être attribuée à aucun joueur en particulier, le porte-parole reçoit un carton rouge (6.1.2.4.).
- Quand il y a un joueur ou une composition d'équipe (sur le terrain) illégale en terme d'éligibilité, de genre, de nombre de joueurs ou de position, le porte-parole reçoit un carton jaune (7.1.3.).

B-4. Retour aux anneaux

Un arbitre doit envoyer un joueur à ses anneaux s'il commet l'un des infractions suivantes, ce joueur doit suivre de la procédure de mise en hors jeu développée au paragraphe 5.3. Les fautes de ce type sont :

- Ne pas remplacer un bandeau déplacé durant un arrêt de jeu (2.5.6.).

- Descendre du balai durant le jeu (5.1.2.).

- Pour les batteurs : si les deux batteurs d'une équipe gardent le poing levé pour demander l'immunité, l'arbitre peut renvoyer aux anneaux celui dont il juge la demande d'immunité abusive (5.2.8.).

- Essayer de manipuler la règle sur l'immunité (5.2.8.2.).

- Un joueur, qui commet une interaction illégale de manière involontaire et la corrige immédiatement, peut être renvoyé aux anneaux, si l'arbitre estime que son action a affecté directement le jeu (6.3.1.3.).

- Les actions de lutte, vol, tentative de vol, opposition, poussée, charge, saisie, ceinturage ou tacle, illégales et immédiatement ajustées (6.3.2.).

- Quitter intentionnellement et illégalement le terrain ou rester en dehors de celui-ci (7.2.3.2.).

- Transporter illégalement et intentionnellement une balle en dehors du terrain ou loin du terrain (7.2.4.).

- Tout joueur qui envoie une balle hors du terrain, que ce soit au delà des lignes de touche ou derrière les limites du terrain après les anneaux, alors qu'il se trouve déjà hors du terrain, doit retourner à ses anneaux et la balle passe au joueur disponible le plus proche de l'équipe adverse (7.2.4.).

- Garder le troisième cognard alors que l'équipe du joueur est en possession de deux cognards (7.4.2.6.).

- En tant qu'attrapeur, poursuivre le porteur du vif d'or après que ce dernier a mis un genou à terre et avant que les trois secondes d'avance ait été comptées (8.3.9.).

B-5. Changement de possession

- Relance illégale du souafle (3.3.6.2.).

- Terminer une passe ou un tir après avoir été mis hors-jeu, excepté dans le cas d'un mouvement naturel (5.3.2.).

- Commencer un nouveau mouvement avec une balle après avoir été mis hors-jeu, excepté dans le cas d'un mouvement naturel (5.3.2.).

- Envoyer une balle en dehors du terrain, que ce soit au delà des lignes de touche ou derrière les limites du terrain après les anneaux, alors que le joueur se trouve déjà hors du terrain. Cela résulte également en un retour aux anneaux (7.2.4.).

- Agir avec une balle d'une autre position de manière non-intentionnelle mais qui affecte sa position ou sa trajectoire (7.4. et 7.5.).

- En tant que batteur, utiliser non-intentionnellement un cognard pour dévier clairement la trajectoire du souafle (7.4.4.).

B-6. Carton bleu

- Une équipe possède plus de six balais dans la zone de jeu avant la 17e minute de jeu ou plus de sept balais après la 17e minute de jeu (2.4.4.).

- Utilisation d'un équipement illégal après le début du match (2.5.).

- Changer de position sur la ligne de départ après que l'arbitre a dit "Brooms down!" (3.2.1.).

- Si un joueur passe de l'autre côté de la ligne de départ, ou ramasse son balai, et ne se remet pas en position avant le “B” de “Brooms up !” (3.2.1.).

- Ralentir le jeu après avoir reçu un avertissement (3.3.6.).

- En tant qu'attrapeur, entrer sur le terrain avant la 18e minute de jeu (3.4.1.2.).

- Déplacer un anneau de façon répétée et involontaire (4.2.2.).

- Interagir illégalement et intentionnellement avec un souafle mort (4.4.2.).

- Continuer de jouer après être descendu de son balai (5.1.2.).

- Toucher volontairement un adversaire avec un cognard empoigné afin de lui faire croire qu'il est hors-jeu (5.2.3.).

- En tant que batteur, modifier ou tenter de modifier volontairement la course d'un cognard après avoir été touché (5.2.4.).

- En tant que joueur du souafle, utiliser le souafle pour interagir avec un cognard mort (5.2.5.).

- En tant que joueur du souafle ou attrapeur, dévier un cognard lancé par un batteur adverse lors du contact initial (5.2.6.).

- Lever la main poing fermé et effectuer une autre action que celle de récupérer un cognard (5.2.8.).

- En tant que joueur mis hors-jeu, interagir avec le jeu, autrement qu’en commençant un contact physique, sans avoir complété la procédure de mise hors-jeu (5.3.1.).

- En tant que joueur mis hors-jeu, continuer à jouer et affecter le jeu de manière non-intentionnelle (5.3.3.).

- Utiliser à nouveau un langage ou des gestes antisportifs sans viser quelqu'un, si le joueur a déjà reçu un avertissement (6.1.2.2.).

- Remplacer illégalement un joueur et interagir avec le jeu, ou ne pas tenir compte de l'ordre d'un arbitre qui indique de répéter la procédure de remplacement (6.2.2.).

- Interagir avec le jeu après un changement illégal de position. Les deux joueurs concernés reçoivent un carton bleu (6.2.3.).

- En tant que remplaçant, quitter intentionnellement la zone de remplacement sans la permission de l'arbitre (6.2.5.).

- En tant que remplaçant, ne pas faire un effort suffisant pour s'écarter du jeu (6.2.6.).

- Quitter la zone de jeu pour faire une action (7.2.3.).

- En tant que joueur du souafle, utiliser le souafle de manière illégale (7.3.2.).

- En tant que batteur, mettre un coup de pied illégal dans un cognard (7.4.2.).

- En tant que batteur, interagir illégalement avec un cognard (7.4.2.3.).

- En tant que batteur, posséder illégalement deux cognards (7.4.2.5.).

- Manquer de respect à un officiel, ou constamment remettre en question les décisions de l'arbitre (8.1.1.).

- Utiliser un signal verbal ou visuel de l'arbitre (8.1.2.).

B-7. Carton jaune

- Ignorer la directive "bandeau illégal" ou effectuer une action de jeu après avoir reçu cette directive (2.5.2.).

- Retourner sur le terrain, après avoir été invité à le quitter pour une infraction d'équipement, sans avoir corriger cette infraction (2.5.4.).

- Après un arrêt de jeu, continuer intentionnellement de bouger, ou refuser de suivre les directives de l'arbitre (3.3.1.).

- Déplacer un but exagérément, sans intention de le faire (4.2.2.).

- Continuer, ou initier, un contact après être descendu de son balai (5.1.2.).

- Ne pas suivre une partie de la procédure de mise hors-jeu, de façon répétée ou intentionnelle (5.3.1.).

- Initier un contact physique après avoir été touché par un cognard vivant, sauf si ce dernier est accidentel, ou à la suite d'un mouvement déjà commencé (5.3.2.).

- Ignorer volontairement une mise hors-jeu (5.3.3.).

- Commencer une action intentionnellement en sachant que l'on a été mis hors-jeu (5.3.4.).

- Refuser de se conformer à une directive de l'arbitre (6.1.1.2.).

- Provoquer, ou engager, un comportement grossier ou agressif envers un joueur, un spectateur, un arbitre ou un membre du personnel de l'évènement (6.1.2.).

- Utiliser un langage explicite ou des gestes antisportifs dirigés vers toute personne (6.1.2.2.).

- Prétendre que l'on a subi une faute (6.1.2.5.).

- Simuler une blessure (6.2.4.).

- Réaliser un contact illégal intentionnellement ou non-ajusté immédiatement (6.3.1.2.).

- Commettre une interaction physique illégale intentionnellement ou non-ajustée immédiatement (6.3.1.2.).

- Ne pas réajuster, ou ne pas immédiatement interrompre, un contact après avoir été poussé à faire un contact illégal par son adversaire (6.3.1.7.).

- Lutter, voler, tenter de voler, faire opposition, pousser, charger, ceinturer ou tacler illégalement et intentionnellement, ou non-ajuste immédiatement (6.3.2.).

- Ignorer la sanction d'un arbitre après avoir commis une infraction qui n'aurait pas sinon arrêté le jeu (6.4.1.).

- Ne pas aller dans la zone de pénalité quand un arbitre nous l'indique (6.4.2.3.).

- Remplacer un joueur dans la zone de pénalité (6.4.2.3.).

- Le porte-parole interfère de manière illégale avec le jeu, ou parle à un arbitre alors qu'on lui a demandé d'arrêter (7.1.2.).

- Utiliser une balle pour imiter une action d'une balle d'une différente position ou utiliser une balle pour interagir avec le porteur du vif d'or (7.2.2.).

- Interagir intentionnellement avec la balle d'une autre position (7.2.2.).

- En tant que remplaçant ou joueurs mis hors-jeu, ne pas faire un effort suffisant pour éviter d'interagir avec une balle (7.2.2.4.).

- Transporter une balle en dehors de la zone de jeu ou propulser une balle avec l'intention de l'envoyer en dehors de la zone de jeu (7.2.4.).

- Ne pas respecter les instructions d'un arbitre concernant l'entrée dans la zone des spectateurs (7.2.5.).

- Mettre en danger un spectateur imprudemment (7.2.6.).

- Jouer dangereusement, à la discrétion de l'arbitre (7.2.7.).

- Utiliser un cognard empoigné pour affecter la trajectoire d'un souafle (7.4.4.1.).

- En tant qu'attrapeur, pousser, attraper, tenir, charger, ceinturer, ou plaquer le porteur du vif d'or, ou ne pas le relâcher immédiatement après avoir saisi les vêtements du porteur (7.5.4.).

- Manquer de respect à un arbitre, ou remettre constamment en question les décisions de l'arbitre (8.1.1.).

- Ne pas tenir compte d'une directive de n'importe quel arbitre (8.1.1.).

B-8. Carton rouge

- Engager sciemment une nouvelle action de jeu avec un balai cassé (2.4.2.).

- Utiliser un équipement illégal ayant été spécifiquement interdit par l'arbitre ou le directeur du tournoi avant que la partie ne commence, durant l'exposition des règles de base, ou n'importe quand durant la partie (2.5.3.).

- Altérer sciemment n'importe quel équipement dans le but de gagner un avantage (2.5.5.).

- Déplacer intentionnellement un anneau (4.2.2.).

- Adresser des insultes explicites ou menaçantes envers ses adversaires ou adopter un comportement explicitement grossier ou hostile envers les joueurs, les spectateurs, les arbitres, ou les organisateurs du match ou du tournoi (6.1.2.).

- Utiliser un langage extrême ou abusif, voire des gestes obscènes à l'attention de toute personne (6.1.2.2.).

- Engager une altercation physique ou menacer n'importe qui (6.1.2.3.).

- Commettre une faute grave (6.1.2.4.).

- Ne pas respecter intentionnellement les règles de remplacement dans le but d'affecter le jeu (6.2.).

- En tant que remplaçant, interférer intentionnellement avec le jeu (6.2.6.).

- Commettre une interaction illégale et considérée comme violente ou abusive par l'arbitre (6.3.1.2.).

- Commettre une interaction physique illégale et considérée comme violente ou abusive par l'arbitre (6.3.1.3.).

- Commettre un contact physique dangereux et illégal (6.3.1.4.).

- En tant que porte-parole, s'engager dans n'importe quelle action qui résulterait en un carton rouge pour un joueur (7.1.2.).

- Empêcher le souafle de marquer de manière illégale et intentionnelle, excepté dans le cas de la protection des buts (7.2.2.).

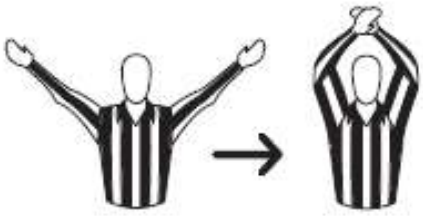
- Participer à des actions de jeu particulièrement violentes et dangereuses (7.2.7.).

B-9. Déclarer forfait pour une équipe

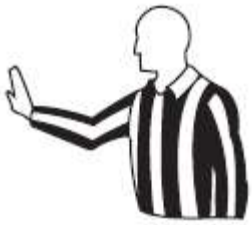
- Persister dans le refus de quitter l'aire de jeu après un carton rouge, ou devenir un danger pour les arbitres, les autres joueurs ou les spectateurs (6.4.1.5.).

- Avoir tous ses joueurs en jeu purgeant une peine dans la zone de pénalité (6.4.2.6.).

ANNEXE C
- Signaux d'arbitrage -

But Donner un long coup de sifflet et les deux bras levés.	**Pas de but** ou **capture du vif d'or non-validée** Les deux bras tendus de chaque côté.
Possession de balle par le gardien dans sa zone Crier « gardien » et mettre les bras croisés à hauteur d'épaules, poings serrés.	**Capture validée du vif d'or**  Trois longs coups de sifflet et faire se rejoindre les bras au-dessus de la tête.
Hors-jeu Crier « touché » suivi du numéro et de la couleur du maillot du joueur, puis pointer deux doigts vers les buts où le joueur doit aller.	**Arrêt de jeu** Donner deux brefs coups de sifflet et lever le bras
Reprise du match Donner un bref coup de sifflet, puis faire un mouvement du bras, avec le tranchant de la main, vers le bas.	**Avantage pour l'équipe ayant subi la faute** Lever le bras. Indiquer la position du souafle, si avantage au souafle. Arrêter le jeu après l'avantage.

Avertissement



Tendre un bras, paume vers l'extérieur, vers le joueur fautif.

Retour aux buts

Crier « retour ». (Procédure de retour aux anneaux)

Procédure illégale

Roulement des bras devant le corps.

Contact physique illégal

Prendre le poignet dans la main, au-dessus de la tête et mimer l'action

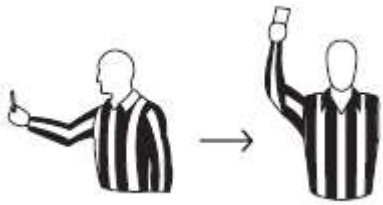
Interaction illégale

Former un T avec les bras, le poing fermé sous l'autre bras.

Conduite antisportive

Mettre les mains sur les hanches.

Carton bleu, jaune ou rouge



Tendre le bras, pointer deux doigts vers le joueur. Annoncer la faute. Puis, montrer le carton au joueur puis au table du score. Lever un doigt (pour une faute technique ou un carton jaune) ou deux doigts (pour un carton rouge) pour le temps de pénalité.

Faute d'un remplaçant

Tendre les deux bras en direction du banc de remplaçant fautif.

Retarder le jeu

Tapoter le poignet

Contact illégal avec une partie du corps

Pointer du doigt la partie de son propre corps qui est concernée.

Contact illégal sur une partie du corps

Indiquer de la tranche de la main la partie de son propre corps qui est concernée.