



Règlement intérieur 2021-2022

En application des statuts de la Fédération du Quidditch Français (appelée FQF ci-après) en vigueur le 1er février 2019, il est pris les dispositions suivantes :

1/ L'affiliation d'un club à la FQF

Tout groupement de personnes pratiquant le quidditch dans un lieu délimité et précis (établissement scolaire, quartier, ville, intercommunalité et département) peut s'affilier à la FQF sous la forme d'une association ou d'une section-club au sein de la FQF s'il est situé sur le territoire français métropolitain et en Outre-mer. Il n'est pas imposé un nombre minimum de personnes joueuses ou non-joueuses pour constituer une équipe. En rejoignant la FQF, le club accepte, applique et respecte toutes les règles fixées par la IQA (Association Internationale de Quidditch), la FQF et le Code du Sport en vigueur.

1.1 / Les clubs en association

Pour rejoindre la FQF, un club doit :

- adresser une lettre ou un mail de demande d'affiliation
- suivre la procédure indiquée par le Bureau de la FQF, soit notamment
 - soumettre ses statuts pour vérifier qu'ils sont conformes à une association sportive et accepter de procéder aux modifications nécessaires s'il y a lieu.
 - s'engager à percevoir les licences FQF, reverser la part de la FQF fixée pour la saison en cours, transmettre la liste complète de ses membres (joueur.se.s ou non-joueur.se.s) et informer des mises à jour régulières.
 - posséder un compte bancaire.
 - avoir un Bureau constitué et valablement élu.

En rejoignant la FQF, le club peut revendiquer sa pratique du quidditch, participer au développement du quidditch, permettre à ses joueur.se.s de participer à toutes les compétitions organisées en France (Championnat National, Coupe de France, matchs amicaux) ou par une Fédération étrangère reconnue par l'IQA (autrement appelée NGB : National Government Body), mais aussi les manifestations telles que les festivals, les initiations, etc..., proposant une mise en avant du quidditch.

L'affiliation est accordée une fois, la reconduction est tacite pour chaque saison sportive, à la condition qu'au moins un.e joueur.se se licencie auprès de la FQF. Elle est retirée en cas de non-respect des règles et engagements prévus par l'IQA, la FQF et le Code du Sport en vigueur.

1.2 / Les clubs en section au sein de la Fédération

Pour rejoindre la FQF, un club, qui n'existe pas sous la forme d'une association ou qui existe sous la forme d'une section d'une autre association, peut adresser une lettre, ou un mail, de demande d'affiliation en section, puis suivre la procédure indiquée par le Bureau de la FQF :

- respecter les statuts de la FQF dans leur totalité,
- percevoir les licences FQF, reverser la part de la FQF fixée pour la saison en cours
- transmettre (et faire des mises à jour régulières) la liste complète de ces membres (joueur.se ou non-joueur.se)
- posséder un compte bancaire (un compte bancaire privé suffit)
- avoir un représentant
- s'engager également à présenter au Bureau un rapport d'activités annuel et un rapport financier de section afin qu'ils soient intégrés au rapport moral de la Fédération

En rejoignant la FQF en tant que section, le club peut revendiquer sa pratique du quidditch, participer au développement du quidditch, permettre à ses joueurs de participer à toutes les compétitions organisées en France (match fantasy, match amical, match officiel) ou par une Fédération étrangère reconnue par l'IQA, mais aussi les manifestations tels que les festivals, les initiations, etc..., proposant une mise en avant du quidditch.

Chaque section est autonome dans sa gestion. Elle échange librement avec les instances de la FQF comme tout autre club. Elle peut disposer de la personnalité de la FQF dans ses démarches administratives. Ainsi, dès qu'une section a besoin d'un document officiel, d'une information particulière ou de contacter la FQF, celle-ci peut s'adresser au Bureau ou toute autre commission thématique pertinente par rapport à sa demande.

L'affiliation est accordée après accord du Bureau. Elle est retirée en cas de non-respect des règles et engagements prévus par l'IQA, la FQF et du Code du Sport en vigueur. De même,

les membres du club peuvent décider à l'unanimité de dissoudre la section si le club n'est pas viable ou de demander la transformation de l'affiliation "section" en "association" en respectant les règles prévues à cet effet. Ces décisions peuvent être prises à tout moment de l'année en concertation avec le Bureau de la FQF, mais la question sera officiellement posée par le Bureau FQF à chaque fin de saison (à partir du mois de mai), à l'occasion de la réception des rapports d'activités et financiers de la section.

1.3/ Les licences

Toute personne qui adhère à un club, adhère aussi à la FQF, sans exception, qu'elle joue ou non, au quidditch. Tout club affilié est tenu de respecter cette règle conformément à ses obligations au moment de son affiliation. Le non-respect de cette règle peut amener des sanctions graduées : avertissement, mise en demeure du joueur ou de la joueuse concerné.e , sanctions contre les dirigeant.e.s, suspension du club pour une ou plusieurs compétitions.

La saison de Quidditch est définie en France comme allant du 1 Juillet au 30 Juin de l'année suivante.

La licence est délivrée pour la saison en cours à partir du mois de juillet jusqu'à la fin de ladite saison. Un délai de deux semaines peut être nécessaire pour valider l'adhésion.

La licence est délivrée de façon unique à chaque joueur.se, chaque saison. Une personne peut cependant être membre de plusieurs associations sans pour autant cumuler les licences.

La licence est perçue par chaque club. Le montant demandé aux adhérents est unique, et une part est reversée à la FQF pour l'assurance (qui permet à toute personne adhérente d'être couverte quel que soit son statut, joueur.se ou non-joueur.se, -16 ans et +16 ans), pour la participation aux frais d'organisation des tournois, pour le soutien à l'équipe de France et pour la participation aux frais relatifs au développement du quidditch.

L'ensemble des licences d'un club permettent à ce club d'être couvert pour toutes ses activités sans exception : initiation, intervention en milieu scolaire, centre de loisirs ou salon/festival, entraînements, déplacements de l'équipe, organisation de compétitions (matches amicaux, tournois), organisation d'évènements festifs, location d'équipements sportifs...

1.3.1 / Le Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD)

La politique de confidentialité de la FQF, en conformité avec le Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) en date du 25 mai 2018, est la suivante.

Les données ne seront jamais utilisées à des fins commerciales. La FQF n'utilisera les données personnelles que dans un cadre précis et restreint :

- pour contacter ses adhérents

- pour informer la direction de tournois français et internationaux de la validité de l'inscription, en fournissant les informations nécessaires à la tenue du tournoi.

Le bureau de la FQF pourra être contacté par mail pour modifier ou supprimer certaines informations. Demander la suppression des données avant échéance entraîne la suppression de la validité de la licence.

Les données des adhérent.e.s seront conservées deux ans.

Les données anonymes (genre et âge) seront conservées à des fins statistiques par la FQF.

1.3.2 / Les certificats médicaux

Pour chaque nouveau membre rejoignant un club, les dirigeant.e.s se doivent de demander un certificat médical, conformément aux dispositions du Code du Sport, lui permettant d'apprécier les indications médicales quant à la pratique d'un sport de contact en compétition.

Chaque année, le.la joueur.se indique sur l'honneur ses antécédents médicaux et confirme les informations médicales utiles : groupe sanguin, allergie, médicaments contre-indiqués...

Pour les membres présents au club les saisons précédentes, le club doit demander un certificat médical tous les trois ans.

1.3.3 / Licence joueur.se +16 ans

Pour les joueur.se.s de plus de 16 ans, il existe deux possibilités de licence : une licence compétition et une licence entraînement :

- **Licence compétition +16 ans**

Toute personne âgée de plus de 16 ans membre d'un club est considérée comme joueuse dès lors qu'elle s'entraîne et participe à des des matchs officiels et/ou des matchs amicaux . La licence couvre toutes les formes de pratique du quidditch par la personne détenant la licence, sans exception : les participations à des initiations, des entraînements, des tournois, des matchs amicaux, des matchs officiels. Le/la détenteur.trice de la licence joueur.se est aussi couvert.e pour chacun de ses déplacements dans le cadre des pratiques citées ci-dessus en France ou à l'étranger, ou dans le cadre d'éventuelles responsabilités de dirigeant au sein du club.

Une personne de plus de 16 ans mais de moins de 18 ans, doit fournir une autorisation parentale pour participer à un tournoi, ou un match avec le numéro de la personne légale à contacter, et ce à chaque évènement.

Chaque année, le.la joueur.se indique sur l'honneur ses antécédents médicaux et confirme les informations médicales utiles : groupe sanguin, allergie, médicaments contre-indiqués...

La souscription de la licence compétition +16 ans :

- implique d'accepter, d'appliquer et de respecter le présent règlement intérieur de la Fédération et celui du club concerné ;

- interdit d'être joueur.se (en match officiel) d'un autre club membre de la Fédération ou d'une autre Fédération reconnue par l'IQA (exception dans le cadre d'un transfert en 1.4.) ;
- autorise à participer aux entraînements d'un autre club, si celui-ci l'accepte ;
- autorise à candidater et prendre des responsabilités au sein du club considéré pendant la période de validité de la licence mais aussi au sein de la FQF et de l'IQA ;
- autorise à participer aux assemblées générales du Club et de la FQF convoquées pendant la période de validité de la licence et prendre part aux votes proposés.

Le montant de la licence s'élève à 45€.

- **Licence entraînement +16ans**

Toute personne âgée de plus de 16 ans membre d'un club est considérée comme joueuse dès lors qu'elle s'entraîne et participe à des tournois fantasy et des matchs amicaux. La licence couvre toutes les formes de pratique du quidditch par le.la détenteur.trice de la licence, sans exception : les participations à des initiations, des entraînements, des tournois fantasy et des matchs amicaux. Le.la détenteur.trice de la licence joueur.se est aussi couvert.e pour chacun de ses déplacements dans le cadre des pratiques citées ci-dessus en France ou à l'étranger, ou dans le cadre d'éventuelles responsabilités de dirigeant.e au sein du club.

Une personne de plus de 16 ans mais de moins de 18 ans, doit fournir une autorisation parentale pour participer à un tournoi ou un match amical avec le numéro de la personne légale à contacter, et ce à chaque évènement.

Chaque année, le.la joueur.se indique sur l'honneur ses antécédents médicaux et confirme les informations médicales utiles : groupe sanguin, allergie, médicaments contre-indiqués...

La souscription de la licence entraînement +16 ans :

- implique d'accepter, d'appliquer et de respecter le présent règlement intérieur de la Fédération et celui du club concerné ;
- autorise à participer aux entraînements d'un autre club, si celui-ci l'accepte ;
- autorise à candidater et prendre des responsabilités au sein du club considéré pendant la période de validité de la licence mais aussi au sein de la FQF et de l'IQA ;
- autorise à participer aux assemblées générales du Club et de la FQF convoquées pendant la période de validité de la licence et prendre part aux votes proposés.

Une participation à un tournoi officiel est possible moyennant le paiement d'un complément de licence, équivalent à la différence entre la licence compétition et la licence entraînement lors de l'inscription auprès de l'organisateur pour notamment la prise en charge d'un accident de trajet ou une blessure pendant la compétition concernée. Le montant de la licence s'élève à 20€.

1.3.4 / Licence joueur.se -16 ans

Toute personne âgée de moins de 16 ans et membre d'un club est considérée comme joueuse dès lors qu'elle s'entraîne et/ou participe à des tournois fantasy, des matchs amicaux et/ou des matchs officiels. La licence couvre toutes les pratiques du quidditch par le.la détenteur.trice de la licence, sans exception : les participations à des initiations, aux entraînements, aux tournois, aux matchs amicaux, aux matchs officiels de leur catégorie. Le.la détenteur.trice de la licence joueur.se est aussi couvert.e pour chacun de ses déplacements dans le cadre des pratiques citées ci-dessus en France ou à l'étranger, ou dans le cadre de ses éventuelles responsabilités au sein du club.

Une autorisation parentale est nécessaire pour valider la licence et tout déplacement ou match.

Une personne de -16 ans, inscrite dans le cadre d'un établissement scolaire, bénéficie d'un statut particulier.

Le montant de la licence s'élève à 10€.

1.3.5 / Licence scolaire

Une licence scolaire peut être souscrite dans le cadre d'un établissement scolaire. La FQF ne prend pas en charge l'assurance.

Le montant de la licence s'élève à 5€.

1.3.6 / Licence non-joueur.se -16 ans et +16 ans

Toute personne n'entrant pas dans la définition "licence joueur.se" et souhaitant adhérer à un club ou directement à la FQF, est considérée "non-joueur.se". La licence est souscrite auprès du club considéré ou de la FQF.

Cette licence n'ouvre pas à toutes les pratiques du quidditch par son.sa détenteur.trice. Elle permet :

- l'animation des initiations (lors de festivals, de prestations, ...)
- l'encadrement d'un entraînement et la participation au staff d'une équipe
- l'arbitrage pendant un match
- d'être porteur.se du vif d'or.

Cette licence ne permet pas d'accéder aux tournois, aux matchs amicaux et aux matchs officiels en tant que joueur.se, et l'assurance ne couvre pas les déplacements pour s'y rendre (hors arbitrage ou bénévolat).

Une participation à un tournoi fantasy, un match amical ou officiel est possible moyennant le paiement d'un complément de licence, équivalent à la différence de montant entre la licence

entraînement et la licence non-joueur.se, lors de l'inscription r pour notamment la prise en charge d'un accident de trajet ou une blessure pendant la compétition concernée.

La souscription de cette licence :

- implique d'accepter et d'appliquer le présent règlement intérieur de la Fédération et celui du club concerné ;
- autorise à participer uniquement aux entraînements ou aux initiations, sans participer à aucun match (fantasy, amical ou officiel), et ce quel que soit le club membre (de la FQF ou d'une autre Fédération reconnue par l'IQA), pour lequel l'assurance couvre tout accident ;
- autorise à candidater pour prendre des responsabilités au sein du club considéré pendant la période de validité de la licence mais aussi au sein de la Fédération et de l'IQA ;
- autorise à participer aux assemblées générales de la Fédération convoquées pendant la période de validité de la licence et prendre part aux votes proposés.

Le montant de l'adhésion s'élève à 5€.

Toute première adhésion à la FQF est gratuite pour la saison 2021-2022.

1.4 / Le transfert de joueur.se

Un transfert signifie qu'une personne titulaire d'une licence joueur.se quitte son club pour s'engager auprès d'un autre club français ou étranger. Ce principe de base est encadré par les principes suivants pour la saison en cours qui débute le 1er juillet 2021 et se termine le 30 juin 2022 :

- les changements de clubs sont libres entre la fin des tournois officiels et les adhésions pour la nouvelle saison. À partir du moment où un.e joueur.se a adhéré à un club pour la nouvelle saison, il ne peut quitter ce club que dans le cadre de la procédure des transferts. Ces dates sont définies, en fonction du calendrier actualisé de chaque saison, par la FQF. Le transfert ne nécessite pas une autorisation de la FQF. Par respect et courtoisie, le.a joueur.se quittant son club se doit d'informer ce dernier de son départ pour une nouvelle équipe sans obligation de justifier son choix.
- un.e joueur.se présent.e dans un club sur la saison 2020-2021, qui n'a pas renouvelé sa licence dans son club pour la saison en cours 2021-2022, peut librement s'engager dans un autre club.
- le transfert est encadré entre le 15 octobre 2021 et le 30 juin 2022 qu'il s'agisse d'un transfert vers une équipe française ou une équipe d'une autre fédération reconnue par l'IQA. Il nécessite l'accord de la FQF avant d'être mis en œuvre, sous peine de sanction (définies à la section sanctions) pour toutes les parties :
 - Un joueur ne peut être transféré qu'une seule et unique fois durant la saison en cours ;

- Un transfert est possible du 15 octobre 2021 au 30 juin 2022 ;
- Les transferts ne seront possibles que dans le cas d'un déménagement en cours de saison. Tout cas exceptionnel sera traité à la discrétion du Bureau.

Un.e joueur.se qui souhaite changer de club en cours de saison, doit obtenir l'accord de son club d'origine et du le club qu'il.elle souhaite rejoindre ainsi que la FQF. Si un litige survient entre un.e joueur.se et son équipe d'origine concernant son transfert, la Fédération peut trancher la question si celui-ci, celle-ci ou son équipe en fait la demande. Pour cela, chacune des parties doit transmettre un courrier individuel au Bureau de la FQF pour expliquer son point de vue concernant le transfert et les modalités de mise en œuvre de ce transfert. Il s'agit en particulier de préciser les motivations de ce changement. Le club d'origine et le club de destination du joueur ou de la joueuse doivent donner un avis consultatif à la FQF quant à leur accord sur ce transfert. La décision finale revient au Bureau de la FQF.

Si l'un des deux clubs est membre d'une fédération reconnue par l'IQA et en particulier en Europe,, prévenir chaque fédération par qui devra transiter le traitement du transfert. L'avis de la fédération quittée est tout aussi important que l'avis de la FQF, et vice versa dans le cas inverse.

1.4.1 / Le prêt de joueur.se

Une personne licenciée dans un club peut jouer au sein d'un autre club pour une durée déterminée sans qu'elle puisse excéder une saison complète. Pour cela, elle doit obtenir l'accord des clubs et la validation par la Fédération du Quidditch Français. Pour être validé, un prêt doit concerner une personne à jour de sa cotisation et respecter le cadre prévu ici.

Le prêt vise à renforcer une équipe en manque d'effectifs ou permettre à un.e joueur.se temporairement installé.e dans une autre ville de continuer à jouer sans procéder à un transfert. Ce prêt ne commence qu'après la validation par la FQF.

Un prêt est valide si :

- la personne prêtée reste membre de son club d'origine (elle n'est pas membre du club qui l'accueille) mais ne peut jouer aucun match avec elle durant la période de prêt, y compris un match amical. En revanche, elle peut participer aux entraînements.
- la personne prêtée ne peut jouer la Coupe de France puis l'European Quidditch Cup (EQC) pour les deux clubs ou alternativement pour les deux clubs. Si elle joue la Coupe de France pour son club d'origine, elle ne peut jouer l'EQC avec le club bénéficiaire du prêt. Et vice-versa.
- la personne prêtée ne peut jouer de match officiel avec plus de 2 clubs sur la même saison. Si elle joue et participe à un match, y compris amical, avec son club d'origine, puis est prêtée à un club, elle ne pourra jouer qu'avec son club d'origine à l'issue de son prêt jusqu'à la fin de saison.
- comme pour les transferts, un club qualifié pour l'EQC ne peut accueillir de personne prêtée dans son équipe, entre les qualifications à l'EQC et l'EQC.

- tout club recevant un prêt de joueur.se voit son effectif limité à 12 personnes lors des compétitions officielles en France. Et il ne peut accueillir que 3 personnes prêtées ou "mercs" en application des règles de l'IQA.

1.4.2 / Les joueurs "mercs"

Une personne à jour de sa licence joueur.se peut rejoindre l'effectif d'un autre club le temps d'un match amical ou d'une rencontre officielle, dans la limite où le règlement du tournoi autorise cette pratique. Pour les rencontres amicales, il n'y a aucune contrainte.

En revanche, dans le cadre d'une rencontre officielle, l'équipe qui accueille une personne merc, doit être dans l'incapacité de présenter un effectif supérieur à 12 personnes pour la compétition considérée. D'ailleurs, le club qui accueille un "merc", limite son effectif à 12 personnes. Et l'équipe ne peut accueillir que 3 personnes répondant à cette procédure ou ayant le statut de joueur.se prêté.e en application des règles de l'IQA.

La FQF se réserve le droit de refuser une demande de mercenariat pour toute compétition, la FQF justifiera de cette décision par écrit.

Les règles de mercenariat peuvent évoluer en fonction des règlements des tournois.

2 / L'organisation des compétitions, des matchs et des pratiques du quidditch

La Fédération du Quidditch Français organise et coordonne l'ensemble des compétitions, des matchs et des pratiques du quidditch en France.

2.1 / Les compétitions officielles

La Fédération du Quidditch Français organise et valide toutes les compétitions officielles faisant l'objet d'un classement pouvant être pris en compte dans les classements de performances de l'IQA ou pour la participation à des compétitions nationales et internationales organisées par l'IQA ou une fédération membre de l'IQA.

Seuls les membres titulaires d'une licence joueur.se (+/- 16 ans) peuvent participer à ces compétitions (la licence entraînement +16 ans ouvre droit aux compétitions officielles, moyennant une participation financière équivalente à la différence entre la licence compétition et entraînement).

Sont considérées comme compétitions officielles pour les -16 ans et +16 ans :

- la Coupe de France (fait l'objet d'un règlement propre) ;
- le Championnat national et les ligues régionales
- le tournoi Qualificatif à l'European Quidditch Cup (EQCQ)
- l'European Quidditch Cup (EQC)
- les matchs de l'Équipe de France.

2.2 / Les compétitions non-officielles

Pour toute compétition non-officielle, l'organisation est tenue d'informer la Fédération du Quidditch Français de l'existence de cette compétition, en particulier les clubs affiliés, dès l'élaboration du projet, afin de permettre la coordination du calendrier des rencontres, d'activer la couverture de l'évènement par l'assurance, et de participer à la mise en avant de cet évènement dans les médias. L'information vise aussi à permettre à la FQF de s'associer à l'évènement en aidant à l'encadrement des arbitres, la fourniture de terrains (buts, ballons...), dont les modalités seront à préciser, et ce à la demande de l'organisateur ou en concertation avec celui-ci.

Les clubs s'engagent à apposer, sans restriction, le logo de la FQF, sur tous les supports de communication de l'évènement.

Seuls les membres titulaires d'une licence joueur.se peuvent participer à ces compétitions selon qu'ils ont -16 ans ou +16 ans.

Sont considérées comme compétitions non-officielles :

- les matchs ou tournois amicaux entre deux clubs français ou étrangers, ou plus, le temps d'une après-midi ou d'un week-end ;
- les tournois amicaux réunissant les joueur.se.s quel que soit leur club ;
- les matchs organisés dans le cadre d'un festival, d'un salon ou autre prestation ;
- toute autre pratique du quidditch ne répondant à aucun caractère de rencontre officielle.

2.3 / L'Équipe de France

L'Équipe de France regroupe :

- les meilleur.e.s joueur.se.s de nationalité française, jouant dans un club français ou étranger
- ou ayant déjà joué pour l'équipe de France
- ou justifiant de 2 ans de résidence continue en France.

Les lignes directrices du projet sont débattues à chaque début de saison au sein de l'équipe responsable de l'équipe de France. Si des points posent problèmes ils peuvent être envoyés devant le Congrès Fédéral pour consultation.

L'Équipe de France est dirigée par un.e sélectionneur.se : cette personne définit le projet sportif, choisit les meilleur.e.s joueur.se.s qui permettront d'appliquer le projet sportif (esprit de jeu, stratégies de jeu), encadre les matchs (conseils, objectifs, stratégies en match, choix des changements de joueur.se.s, etc...). Sauf cas exceptionnel (démission du/de la sélectionneur.se, faute grave) impliquant la nécessité d'une nomination en cours d'année, le Bureau nomme chaque année entre juillet et août, une personne en charge de la sélection pour la saison en faisant s'il l'estime nécessaire un appel à candidature. Le Bureau nomme le.la sélectionneur.se en fonction du projet qui répondra aux ambitions exprimées au Congrès Fédéral.

Le.la sélectionneur.se peut s'entourer des personnes qu'il.elle juge utiles pour la mise en œuvre de son projet : entraîneur.se.s, préparateur.trice.s... Le Bureau est informé des besoins et des recrutements.

La sélection de l'Équipe de France se compose de 25 joueur.se.s. Elle est désignée par le.la sélectionneur.se, selon un processus qu'il ou elle aura énoncé préalablement dans son projet. Chaque personne sélectionnée a la liberté d'accepter ou de refuser cet appel en Équipe de France. L'acceptation revient à avoir respecté la charte fournie en début de saison par le.la sélectionneur.se ainsi que les managers. Cette charte demande notamment à s'engager à participer à un nombre minimum d'entraînements, sans quoi la personne est automatiquement sortie de la sélection et remplacée.

La liste finale est publiée dans les délais fixés, et en suivant les règles prescrites, par l'IQA pour chaque compétition internationale considérée, et est établie par le.la sélectionneur.se.

2.4 / Sanctions disciplinaires

2.4.1 / Objet

Toute personne, au sein de la communauté, se doit de respecter autrui en évitant notamment toute forme de discrimination. La FQF se réserve le droit de convoquer un comité disciplinaire si elle le juge nécessaire. Une lettre d'avertissement rappelant le(s) règlement(s) peut être envoyée avant d'engager des procédures.

2.4.2 / Signalement

Tout membre de la communauté peut rapporter au bureau de la FQF un signalement pour les raisons suivantes :

- acte(s) ou propos inappropriés lors d'une rencontre sportive
- acte(s) ou propos inappropriés lors d'un tournoi
- acte(s) ou propos inappropriés lors d'activités encadrées par les clubs ou la FQF
- propos inappropriés sur les réseaux sociaux

Tout signalement communiqué aux diverses commissions peut être transféré au bureau de la FQF.

Ce signalement est envoyé par mail au bureau avec les informations les plus claires possibles sur la situation : nom du/de la (des) concerné.e(s), du/de la (des) victime(s), des témoins ; dans le cas où la situation serait remontée par un club, celui-ci peut nous faire part des actions entreprises et des problèmes rencontrés pour régler la situation.

2.4.3 / Composition du Comité disciplinaire

Le Comité disciplinaire est composé de trois membres. Le bureau est décisionnaire sur les membres composant le comité, en respectant les indications suivantes :

- 2 membres du CA (un membre du bureau est de fait membre du CA)
- 1 membre du Congrès Fédéral, ou, selon les situations, un troisième membre du CA.

Le bureau sera vigilant à ne pas intégrer dans sa composition des personnes qui seraient concernées par les faits signalés. À ce titre, si au moins deux membres du bureau sont concernés par le signalement, le CA sera décisionnaire sur la composition du Comité Disciplinaire, dans le cadre des indications susmentionnées.

2.4.4 / Convocation

La personne mise en cause est convoquée au Comité Disciplinaire 10 jours avant la date de celui-ci par courrier électronique avec accusé de réception. Ce Comité peut se dérouler en présentiel ou en distanciel.

Des témoins des événements ou toute personne pouvant apporter son regard sur la situation seront invités pour apporter un éclairage sur les événements. Ces personnes seront convoquées, elles aussi, 10 jours avant la date du Comité Disciplinaire.

La personne mise en cause et la/les victimes peuvent demander l'appui d'une personne, et si l'une de ces personnes est mineure, la présence d'un responsable légal à ses côtés est requise.

2.4.5 / Déroulement

Le déroulement du Comité Disciplinaire suit les indications suivantes :

- présentation de la situation par les membres du Comité
- explication des faits par les témoins
- explication des faits par la personne mise en cause et/ou son appui
- explication des faits par la personne victime et son appui
- le Comité pose toutes les questions qu'il juge nécessaire pour clarifier la situation et aider à la prise de décision
- le dernier mot de la victime et/ou son appui
- le dernier mot est laissé à la personne mise en cause

À la suite de cette réunion, le bureau transmettra un mail expliquant la sanction et ses motivations (à la personne mise en cause, à son club, et à la personne ou au club ayant fait le signalement).

La décision interviendra entre 2 et 5 jours après le Comité Disciplinaire.

Dans l'attente de la décision, une mesure provisoire s'applique.

2.4.6 / Procédure d'appel

À partir du moment où la décision a été communiquée aux personnes concernées, il est possible de lancer une procédure d'appel dans les 10 jours suivant la décision envoyée par courrier électronique au bureau de la FQF.

Les membres de la commission d'appel seront différents des membres ayant siégé au Comité Disciplinaire. La composition suivra les directives exposées en 2.4.3.

Le déroulement de la commission d'appel reprend le point 2.4.5. Cependant, il ne sera pas possible de faire appel une deuxième fois.

2.4.7 / Sanctions possibles

Ci-dessous, une liste des sanctions possibles prononcées par le Comité Disciplinaire :

- radiation de la FQF
- radiation de la FQF avec sursis
- suspension de la licence pour la saison sportive en cours uniquement
- suspension de la licence pour la saison sportive en cours uniquement, avec sursis
- suspension de tout match jusqu'au prochain tournoi officiel (CDF, EQC si participant.e, EG, ...)
- suspension de tout match jusqu'au prochain tournoi officiel avec sursis
- suspension pour un nombre de matches ou un tournoi donné
- suspension pour un nombre de matches donné ou un tournoi avec sursis
- avertissement

Cette sanction peut être complétée par un travail d'intérêt général, mais ne s'y substitue pas.

2.5 / Lutte contre le harcèlement

Voir document IQA en annexe.

3 / Les instances de la Fédération

3.1 / Le Congrès Fédéral

3.1.1 / La composition du Congrès Fédéral

Le Congrès Fédéral est composé d'un côté des représentant.e.s des clubs (nommé.e.s par le Bureau du club) et de l'autre des membres du Conseil d'Administration et du Bureau de la FQF.

- **Les représentant.e.s des clubs**

Chaque club dispose du droit d'avoir un.e représentant.e proposé.e par son Bureau ou son Conseil d'Administration, selon le cas. Le choix est transmis au Bureau de la Fédération au moins 5 jours avant le Congrès Fédéral.

Le.la représentant.e est nommé.e par le Bureau du club et doit être membre de l'association. Par défaut, il s'agit du président ou de la présidente du club. Il.elle rapporte les informations du Congrès à son club. Il.elle consulte ce dernier avant chaque Congrès pour les points mis à l'ordre du jour.

3.1.2 / Le rôle du Congrès Fédéral

Le Congrès Fédéral se réunit au moins 3 fois par an sur convocation du Bureau de la FQF, deux semaines au moins avant la date fixée. Il est consulté sur tous les sujets que le Bureau jugera utile de soumettre pour un avis consultatif. Dans tous les cas, le Bureau lui présente à chaque réunion, un point sur les activités menées et en cours ainsi qu'un point financier.

Conformément aux statuts, le Congrès Fédéral procède au moins une fois par an à l'entérinement du présent Règlement Intérieur établi par le Bureau. De même, il vote le rapport moral et le rapport financier annuel avant sa présentation en Assemblée Générale annuelle.

Enfin, le Congrès Fédéral élit tous les deux ans les membres composant le Bureau (président.e, secrétaire et trésorier.ère). A ce titre, il doit au minimum élire deux personnes. Il peut aussi préalablement à l'élection du nouveau Bureau définir des postes complémentaires et notamment sur proposition du Bureau sortant.

3.1.3 / Modalité de vote

Pour les différents éléments soumis au vote, seuls les représentant.e.s des clubs ont le droit de vote. Ce vote est proportionnel au nombre d'adhérent.e.s du club, en suivant la règle d'une voix par tranche de 7 adhérent.e.s :

- 1 voix de 1 à 7 adhérent.e.s
- 2 voix de 8 à 14 adhérent.e.s
- 3 voix de 15 à 21 adhérent.e.s
- 4 voix de 21 à 28 adhérent.e.s, ...

Cependant, les dispositions suivantes doivent être prises en compte : si le vote concerne les moins de 16 ans, seul.e.s les adhérent.e.s de moins de 16 ans comptent dans le calcul du

nombre de voix. De même, pour un vote qui concerne les plus de 16 ans, seul.e.s les adhérent.e.s de plus de 16 ans comptent dans le calcul des voix.

3.2 / Le Conseil d'administration et les commissions

(Section reprise des statuts de la Fédération)

Chaque membre du Conseil d'Administration dirige la Commission pour laquelle il a été nommé par le Bureau après avoir fait acte de candidature selon les modalités définies au Règlement Intérieur.

Le mandat est d'une durée de 4 mois, renouvelable tacitement sauf si le Bureau, ou le membre concerné, décide 15 jours au plus tard avant le terme du mandat initial ou 15 jours au plus tard avant le terme du mandat tacitement renouvelé, de ne pas reconduire un nouveau mandat. Dans ce cas, il est procédé à la nomination d'un nouveau membre du Conseil d'Administration selon les modalités définies au Règlement Intérieur.

L'absence à trois réunions successives, ou encore l'absence de réunion régulière de la commission pendant 8 semaines, entraîne l'annulation du mandat du membre du Conseil d'Administration et la nomination d'un remplaçant, selon les modalités définies au Règlement Intérieur.

Tout membre du Conseil d'Administration est libre d'organiser la Commission qu'il dirige dans le respect des Statuts et du Règlement Intérieur, sous réserve de l'accord du Bureau. Un membre du Conseil d'Administration qui ne respecterait pas les règles énoncées aux Statuts et au Règlement Intérieur, verrait sa responsabilité engagée tant à l'égard de la FQF qu'à l'égard des tiers. Sauf à avoir obtenu l'accord exprès du Bureau pour agir, la FQF se désolidarise de tout acte réalisé par un membre du Conseil d'Administration en violation des présentes dispositions. Tout membre du Conseil d'Administration qui souhaiterait engager la FQF dans ses relations avec les tiers s'engage à obtenir, préalablement à toute action ou prise de décision, une autorisation auprès du Bureau l'y autorisant expressément.

Tout membre du Conseil d'Administration nomme les membres de sa commission et des groupes qui la constituent, après accord du Bureau selon le processus défini au Règlement Intérieur.

La violation, par un membre du Conseil d'Administration, des conditions d'exercice de son mandat telles que définies dans les Statuts entraîne la révocation dudit mandat.

3.2.1 / Convocations du Conseil d'Administration

Le Conseil d'Administration se réunit au moins six fois par an et chaque fois qu'il est convoqué par son Président.e ou à la demande d'au moins la moitié de ses membres. Peuvent être invités des membres des diverses commissions.

3.2.2 / Délibérations du Conseil d'Administration

Le Conseil d'Administration délibère valablement si au moins la moitié de ses membres sont présents. Le Conseil d'Administration peut se réunir par visioconférence et/ou physiquement. Les décisions sont prises à la majorité des voix des membres présents. Il ne peut y avoir de procuration. En cas de partage égal des voix, celle du ou de la Président.e est prépondérante.

3.2.3 / Les Commissions

Les commissions, sauf le Comité Disciplinaire défini au Règlement Intérieur sont dirigées par un membre du Conseil d'Administration, et sont supervisées par un membre du Bureau.

Le Bureau a en charge de définir, préalablement à l'appel à candidature pour la nomination des membres du Conseil d'Administration, le champ d'action et le degré d'autonomie de chaque commission en fonction des enjeux associés.

Le nombre de commissions est déterminé par le Bureau dans les conditions définies au Règlement Intérieur.

Chaque commission est composée de groupes de travail définis par le Bureau, le Conseil d'Administration et les membres de la commission concernée.

Le mandat d'un membre d'une commission est d'une durée de 4 mois, renouvelable tacitement sauf si le Bureau, ou le responsable de ladite commission, ou le membre concerné, décide 15 jours au plus tard avant le terme du mandat initial ou 15 jours au plus tard avant le terme du mandat tacitement renouvelé, de ne pas reconduire un nouveau mandat. Dans ce cas-là, il est procédé à la nomination d'un nouveau membre du Conseil d'Administration selon les modalités définies au règlement intérieur.

3.3 / Le Bureau

(Section reprise des statuts de la Fédération)

3.3.1 / Composition du Bureau

Le Bureau de la FQF est composé, au minimum, de trois membres chargés des fonctions exécutives essentielles et exerçant les fonctions suivantes : Président.e, Secrétaire Général.e et Trésorier.ère Général.e. Il.elle.s sont élu.e.s par le Congrès Fédéral pour deux ans renouvelables une fois. Un membre du Bureau peut être élu, lors d'un second (et dernier) mandat, à une fonction différente de celle occupée lors du premier mandat. Un membre du Bureau ne peut exercer plus de deux mandats, même à l'issue d'une période de carence.

Le Bureau peut, à tout moment pendant la durée de son mandat, décider de s'adjoindre librement le travail d'un.e vice-Président.e, d'un.e vice-Secrétaire Général.e et d'un.e vice-Trésorier.ère, ou d'un tout autre mandat utile dans l'exercice de son mandat. Il en informe le Congrès Fédéral.

Les membres du Bureau ne peuvent pas cumuler cette fonction avec celles de membre du Conseil d'Administration ou du Bureau d'un Club affilié à la FQF en application des principes de limitation des conflits d'intérêts prévus par l'IQA. En conséquence, tout membre du Bureau, également membre du Conseil d'Administration ou du Bureau d'un Club affilié à la FQF, doit démissionner de son mandat de membre du Conseil d'Administration ou du Bureau du Club dans les 3 mois suivant son élection au Bureau de la FQF.

Le fait, pour un membre du Bureau de la FQF, de ne pas démissionner de ses fonctions au sein du Conseil d'Administration ou du Bureau d'un Club dans le délai mentionné au présent article entraînera l'invalidation de l'élection dudit membre au Bureau de la FQF.

3.3.1.1 / Convocations

Le Bureau se réunit au moins dix fois par an et chaque fois qu'il est convoqué par son.sa Président.e ou sur la demande d'au moins deux de ses membres.

Tout membre du Bureau qui a, sans excuse valable, manqué à trois séances consécutives du Bureau perd sa qualité de membre du Bureau.

3.3.1.2 / Délibérations

Le Bureau délibère valablement si au moins 2/3 des membres sont présents. Le Bureau peut se réunir par voie de visioconférence, de conférence téléphonique, ou physiquement. Les décisions sont prises à la majorité des voix des membres présents. Il ne peut y avoir de procuration. En cas de partage égal des voix, celle du Président ou de la Présidente est prépondérante.

3.3.2 / Compétences du Bureau

Le Bureau administre et dirige la FQF. Il supervise ou anime, selon les cas, tous les organes décrits dans les statuts et au Règlement Intérieur, exceptées les sections clubs, qui se gèrent de manière autonome. Le Bureau assure la gestion courante. Le Bureau exerce toutes les compétences que les Statuts n'attribuent pas à un autre organe de la FQF.

Le Bureau statue sur toutes les situations présentant un caractère d'urgence pour la FQF ou le Quidditch en France et à l'International dans le cadre de l'IQA.

Validé par l'Assemblée Générale du ...

Modifié par le Congrès Fédéral du 26 septembre 2021

Applicable à compter du 1er Septembre 2021