

# *Le Quidditch pour les Moldus : notre règlement officiel !*

**L'espace de jeu** : un terrain de handball dans toute sa longueur.

**La durée du jeu** : 12 min

**Le matériel** :

- un cognard : une balle de tennis en mousse qui va rebondir dans tout le gymnase
- deux battes : des quilles de jonglage
- un souafle : un ballon de handball
- un vif d'or pour chaque équipe: deux foulards jaunes
- des chasubles aux couleurs des maisons de Poudlard
- trois cerceaux de grande taille qui seront fixés sur les cages et qui serviront de buts

**Les joueurs** : chaque équipe sera constituée de sept joueurs dont :

- un vif d'or : dans chaque équipe un vif d'or est incarné par un élève. Le vif d'or est désigné en secret dans les vestiaires. Il cache dans sa poche un foulard jaune. Pendant toute la première partie du match, il joue comme un poursuiveur et cherche à faire circuler le soufflé et à marquer des points. Au bout de 8 minutes de jeu, un coup sifflet retentit. Les vifs d'or brandissent alors leur foulard et se mettent à courir. Si le vif d'or est attrapé, cela met fin à la partie. L'équipe gagnante est celle qui a alors le plus de points. Un vif d'or attrapé rapporte 150 points à son équipe.
- deux poursuiveurs : ils sont chargés de se passer le souafle et de mettre des buts selon les règles d'un match de handball. Quand un poursuiveur est touché par un cognard, il est immobilisé pendant 10 secondes et ne peut ni avancer ni se saisir du ballon. Le poursuiveur touché s'assoit alors au sol.
- un attrapeur : pendant les 8 premières minutes, il joue comme un poursuiveur. Au coup de sifflet, il est chargé d'attraper le vif d'or.
- un gardien : il reste devant les buts dans la zone des six mètres et est chargé d'arrêter ou de contrer le souafle. Il peut comme au handball utiliser ses bras, ses jambes et se saisir du ballon pour le relancer ensuite à ses coéquipiers.
- deux batteurs : ils doivent frapper le cognard qui rebondit pour tenter de toucher avec les poursuiveurs adverses. Le batteur peut se déplacer pour aller chercher le cognard sur le terrain, mais il ne peut le renvoyer avec sa batte que depuis l'endroit où le cognard se trouvait. Le batteur ne peut donc pas marcher avec le cognard à la main pour ensuite aller toucher un adversaire. Rappel : quand un poursuiveur est touché, il est immobilisé pendant 10 secondes et ne peut ni avancer ni se saisir du ballon, le poursuiveur touché s'assoit alors au sol.

**Pour marquer un point** : le souafle doit passer dans l'un des trois cerceaux du but. Chaque cerceau rapporte 50 points. Le but est validé si le lancer est direct (le ballon ne roule pas au sol avant ou ne rebondit pas par exemple).

**Fautes et sanctions** : si un joueur fait preuve de violence ou blesse volontairement un adversaire avec les battes ou le cognard, son équipe se voit disqualifier et exclure du tournoi. Les comportements antisportifs (manque de fair-play, antijeu, fautes ...) seront également sanctionnés par l'arbitre selon les règles en vigueur au handball.

**Le vainqueur** : l'équipe qui gagne est celle qui a le plus de points au terme des 12 min où lorsque le vif d'or est attrapé.