

Règlement du Quidditch pour les moldus

Le Quidditch est un sport fictif inspiré des romans de J. K. Rowling (la série des Harry Potter...).

Dans ce jeu, de jeunes sorciers s'affrontent sur des balais volants. Le jeu met en scène deux équipes, qui jouent à l'aide de balles enchantées.

Dans ces livres, les gens qui ne sont pas sorciers et ne possèdent pas de pouvoirs magiques sont appelés « moldus ». C'est nous.

On peut tout de suite deviner que jouer au Quidditch, pour des moldus, présente des difficultés évidentes, qu'il va falloir contourner en adaptant légèrement le matériel et le règlement originel...

1) les équipes :

1. Il y a 2 équipes. Chaque équipe se compose de **7 joueurs**, mais peut inclure des remplaçants. Il y a également 2 ou 3 joueurs neutres ayant un rôle particulier (1 vif d'or, un arbitre, un élève au comptage des points).
2. Les rôles sont définis comme suit :

- **3 poursuiveurs** : leur rôle est de marquer des buts à l'aide d'une balle appelée « Souaffle ».

- **1 gardien** : son rôle est de protéger les 3 cerceaux faisant office de buts.

- **2 batteurs** : à l'aide de 2 balles appelées « Cognards », ils immobilisent les joueurs touchés de l'équipe adverse. Eux-mêmes sont immunisés aux Cognards.

- **1 attrapeur** : son rôle est de capturer le Vif d'or, un foulard doré accroché à la ceinture d'un joueur neutre.

2) le matériel :

1. Un ballon de taille moyenne, comme un ballon de volley, qui sera le **Souaffle**.
2. Deux ballons/balles plus petit(e)s en mousse pour les Cognards (dans la version originale, les batteurs ont une sorte de massue pour envoyer les Cognards sur leurs adversaires, cette massue peut être remplacée par une raquette et des balles en mousse).
3. Des **dossards** pour au moins une des deux équipes (si vous gardez le nom des maisons de Poudlard, essayez de conserver les couleurs rouge/jaune (Gryffondor), bleu/noir (Serdaigne), vert/noir (Serpentard), jaune/noir (Poufsouffle)).
4. Des **foulards dorés/jaunes** pour les Vifs d'or, ainsi que des foulards de couleurs pour reconnaître les gardiens, et surtout les batteurs et les attrapeurs.
5. **Six cerceaux** pour fabriquer les buts de Quidditch.
6. **Balais** : chaque joueur est censé se déplacer sur un balai. Si vous n'avez pas la chance d'avoir ce matériel (comme beaucoup je pense!), privilégiez les crosses de hockey.

3) le terrain de jeu :

1. On peut **séparer les cerceaux d'une distance égale** à la longueur d'un terrain de basket ou de handball.
2. On **entoure les cerceaux d'une ligne tracée à deux mètres** des cerceaux (zone identique au handball), à l'intérieur de laquelle seul le gardien a le droit de rester. Les poursuiveurs peuvent la traverser mais pas tirer ou défendre à l'intérieur de cette limite. Les batteurs peuvent venir y récupérer un Cognard, mais pas tirer avec.

4) Objectif du jeu et fin de partie :

1. L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de points à la fin de la partie.
2. Les poursuiveurs marquent **10 points par but inscrit**.
3. La capture du **Vif d'or rapporte 150 points** à son équipe et **termine la partie**.

5) Déroulement :

1. **Les balles sont placées au centre du terrain, les joueurs sur la ligne de fond de leur camp. Lorsque l'arbitre dit « A vos balais », ils attrapent la balle correspondant à leur rôle sur le terrain et le match débute. Le vif d'or n'est pas libéré tout de suite (attendez que les joueurs prennent possession de leur rôle avant de le placer sur le terrain et dites « Le vif d'or fait son entrée ! »).**
2. Les poursuiveurs prennent le Souaffle et engagent la partie, tandis que les batteurs luttent pour la possession des Cognards. Lorsqu'il y a but ou tir en direction des cerceaux, ou **lorsque le Souaffle tombe au sol, il passe à l'équipe adverse**. On peut intercepter un Souaffle lors d'une passe.
3. Lorsqu'un attrapeur a saisi le foulard gagnant, il le signale à l'arbitre, qui arrête le jeu et procède au **décompte des points**.

6) Quelques points à surveiller particulièrement:

- Il est **interdit de bousculer** les autres joueurs, même si les contacts sont autorisés et ce, que l'on ait le Souaffle ou pas. Une faute offensive est sanctionnée par la remise du ballon à l'équipe adverse, une faute défensive provoque un pénalty.
- Certains joueurs peuvent ne pas **respecter la zone d'en-but** où seul le gardien a le droit de rester.
- On n'a **pas le droit d'arracher** le Souaffle ou le Cognard des mains de celui qui le tient.
- Il est **interdit de viser avec le Cognard à la tête ou à quelques centimètres des adversaires**.
- Les joueurs moins habiles de leurs mains ou moins mobiles peuvent faire de bons gardiens ; tandis que les joueurs rapides font traditionnellement de bons attrapeurs ou Vifs d'or.