# Règles du jeu de Quidditch DIY

# Nombre de joueurs

2 équipes - chacune est constituée de 2 joueurs minimum:

1 attrapeur dont le rôle consiste à attraper le vif d'or pour l'envoyer dans le but de l'équipe adverse.

1 cogneur qui doit essayer de toucher l'attrapeur avec une balle en mousse.

1 arbitre encadre la partie : il/elle a pour mission de vérifier que les règles sont respectées et de faire voler le vif d'or.

#### Matériel

- · 2 buts
- · 2 tuteurs en bambou de 1m20 de long
- · 1 vif d'or aimanté avec sa canne dorée
- · 2 balles en mousse
- · 1 chronomètre

#### Installation du matériel

Les 2 buts sont placés face à face à environ 10 m de distance. A 1m50 devant chaque but, on place sur le sol un tuteur en bambou. Ce tuteur marque la limite que les joueurs ne peuvent franchir. On remet aux cogneurs les balles en mousse. L'arbitre aimante le vif d'or à sa canne pour le faire voler dans les airs.

# Partie de Quidditch DIY en détails

Constitution des équipes et début d'une manche:

- Une partie de Quidditch DIY se joue en 3 manches de 5 minutes. A chaque nouvelle manche on inverse attrapeurs et cogneurs.
- Quand une équipe comporte plus de 2 joueurs, les anciens joueurs sont remplacés par de nouveaux à chaque nouvelle manche.
- Au début de chaque manche, les joueurs se placent devant la limite de leurs buts respectifs. Le cogneur se munit de sa balle en mousse.
- Pour annoncer le début d'une manche, l'arbitre clame à voix haute « LOCOMOTOR » ( sort qui permet de faire voler des objets ).
- En partant du centre du terrain, l'arbitre fait alors voler le vif d'or suspendu à la canne en le maintenant en mouvement à une hau

teur raisonnable permettant aux 2 attrapeurs de l'atteindre.

## Règles spécifiques pour l'attrapeur

- Les attrapeurs doivent essayer de s'emparer du vif d'or pour le lancer à travers le but de l'équipe adverse. Seuls les attrapeurs peuvent marquer un but. Ils ne doivent pas dépasser la limite à 1m50 du but et ne peuvent lancer le vif d'or depuis l'arrière du but.
- Si un attrapeur dépasse cette limite, son équipe perd 5 points.
- Si le vif d'or tombe par terre sans traverser le but, l'arbitre le récupère pour le faire voler à nouveau et les joueurs se remettent en place devant leurs buts.
- Chaque but marqué avec le vif d'or rapporte 3 points à l'équipe qui marque le but.

## Règles spécifiques pour le cogneur

- Le cogneur essayer de toucher l'attrapeur de l'équipe adverse en lançant sur lui la balle en mousse. La balle doit être lancée pour que la frappe soit valable.
- Si un cogneur touche par erreur l'attrapeur de son équipe, l'équipe adverse gagne 2 points mais l'attrapeur n'est pas immobilisé.
- Si un cogneur touche l'arbitre, l'équipe adverse remporte 10 points.
- Si un cogneur réussi à toucher l'attrapeur adverse, l'équipe de l'attrapeur a le choix :
- Soit son attrapeur est immobilisé par le choc et ne peut plus jouer pendant 2 minutes. - Soit l'équipe adverse gagne 10 points.

### Déroulement des manches et décompte final des points

- Si le nombre de joueurs le permet, on change de joueurs à la manche suivante.
- A la fin des 3 manches, l'équipe ayant le plus de points remporte la partie.
- L'équipe qui réalisera le meilleur score de la saison remporte le tournoi annuel de Quiddtich DIY et aura droit aux honneurs de la Gazette des Sorciers.