

# Habbo Quidditch : Version 5.3

*« Plus je m'entraîne et plus j'ai de la chance. »*

**Arnold Palmer.**

Mise à jour : 18 Juin 2014.

# Sommaire :

1 - Disposition du terrain .....	3
2 - Composition des équipes .....	3
3 - Tenue .....	4
4 - Balles .....	4
5 - Arbitres référents .....	4
6 - Poursuiveur .....	5
7 – Gardien .....	6
8 - Batteurs .....	7
9 – Attrapeur .....	7
10 - Blessures .....	8
11 - Remplacement .....	8
12 - Temps mort .....	8
13 - Sanctions .....	8
14 - Penalty .....	9
15 - Engagement .....	9
16 - <u>Fair Play</u> .....	10

# 1 - Disposition du terrain :

Exemple d'un stade de Quidditch aux normes :



**Note :**

L'anneau numéro 1 est toujours à droite par rapport à l'attaque.

L'anneau numéro 2 est toujours situé au milieu.

L'anneau numéro 3 est toujours à gauche par rapport à l'attaque.

## 2 - Composition des équipes :

Lors des matchs, une équipe est composée de 7 à 10 joueurs. Seulement 7 joueurs peuvent être simultanément sur le terrain, les autres sont considérés comme des remplaçants et restent sur le banc de leur équipe.

Voici la liste des postes et numéros des joueurs sur le terrain :

Trois poursuiveurs portant les numéros 1, 2 et 3.

Deux batteurs portant les numéros 4 et 5.

Un gardien portant le numéro 6.

Un attrapeur portant le numéro 7.

### 3 - Tenue :

Chaque équipe de Quidditch doit respecter la tenue commune à toutes les équipes. La forme des vêtements doit être identique à cette illustration, les couleurs peuvent changer et des accessoires sur la tête s'ajouter, sans entrer dans le ridicule. Le numéro du joueur doit figurer au dos de chaque maillot. Voici un exemple de tenue adéquate.

**Note** : Il est conseillé que les joueurs soit facilement différenciables en dehors de leur numéro, dans le but de favoriser l'efficacité de l'arbitrage.



### 4 - Balles :

*Le Quidditch se joue avec trois sortes de balles : Le souafle, les cognards et le vif d'or.*

**4.1** - Le **souafle** est une balle rouge matérialisée par un globo rouge, utilisé par les poursuiveurs et les gardien. Il permet de marquer 10 points lorsqu'il traverse un des trois anneaux.

**4.2** - Les **cognards** sont deux balles bleus matérialisées par des globos bleus, utilisé par les batteurs. Ils permettent d'assommer les joueurs de l'équipe adverse en leur projetant dessus.

**4.3** - Le **vif d'or** est une balle jaune, matérialisée par un globo jaune, utilisé par les attrapeurs. Il rapporte 50 points à l'équipe de l'attrapeur qui réussit à s'en saisir. L'énergie du vif d'or diminue en fonction du match, le rendant de plus en plus facile à attraper mais quasiment impossible au début.

### 5 - Arbitres référents :

*Un match de Quidditch nécessite trois arbitres, chaque arbitre correspond à une balle. A cela peut s'ajouter un arbitre général, qui doit superviser le match.*

**5.1 - Arbitre souafle** : Les poursuiveurs et le gardien dépendent de cet arbitre. Il effectue, en fonction des commandes qui lui sont murmurées, les déplacements du souafle. Cet arbitre doit être accrédité.

**5.2 - Arbitre cognards** : Les batteurs dépendent de cet arbitre. Son rôle est en premier lieu de vérifier que les tirs des batteurs soient confirmés. Il doit aussi juger des blessures des joueurs et les noter. L'arbitre cognards doit annoncer lorsqu'un joueur est blessé.

**5.3 - Arbitre vif d'or** : Seulement les attrapeurs sont concernés par cet arbitre qui déplace le vif d'or et juge avec l'arbitre général si la capture du vif est valable. Il doit aussi juger des bousculades entre les attrapeurs durant les sessions. Cet arbitre doit être accrédité.

## 6 - Poursuiveurs :

*Les poursuiveurs sont aux nombres de trois dans chaque équipe, ils possèdent les numéros un, deux et trois. Leur objectif est de marquer des points en envoyant le souafle dans l'un des anneaux de l'équipe adverse. Pour cela, les poursuiveurs ont accès à des commandes de jeu propre à leur poste.*

### 6.1 - Dribbles :

*Les dribbles permettent aux poursuiveurs de se déplacer avec le souafle et ont pour portée maximale quatre cases.*

**6.1.2 - Dribble [ D ]** : Le poursuiveur avance le souafle du nombre de cases indiquées à la suite de la commande.

Exemple : D4. Le souafle avance de 4 cases.

**6.1.3 - Dribble Behind [ DB ]** : Le poursuiveur recule le souafle du nombre de cases indiquées à la suite de la commande.

Exemple : D2. Le souafle recule de 2 cases.

**6.1.4 - Dribble Left Side [ DLS ]** : Le poursuiveur décale le souafle vers sa gauche du nombre de cases indiquées à la suite de la commande.

Exemple : DLS3. Le souafle se décale de 3 cases sur la gauche du poursuiveur.

**6.1.5 - Dribble Right Side [ DRS ]** : Le poursuiveur décale le souafle vers sa droite du nombre de cases indiquées à la suite de la commande.

Exemple : DRS1. Le souafle se décale de 1 case sur la droite du poursuiveur.

**6.1.6 - Dribble Under Opponent [ DUO ]** : Le poursuiveur place le souafle derrière l'adversaire qui défend sur lui.

Exemple : DUO. Le souafle se place derrière l'adversaire qui défend sur le porteur de souafle.

### 6.2 - Passes :

*Les passes permettent aux poursuiveurs d'envoyer le souafle à un autre joueur. Les passes sont précises en fonction de la distance parcouru par le souafle. Une longue passe sera moins précise qu'une courte.*

**6.2.1 - Pass [ P ]** : Le poursuiveur envoie le souafle derrière le joueur auquel correspond le numéro indiqué à la suite de la commande.

Exemple : P2. Le joueur envoie le souafle derrière le joueur portant le numéro 2.

**6.2.2 - Pass In-Depth [ PID ]** : Le poursuiveur envoie le souafle dans la profondeur de la course du nombre de cases indiquées au joueur auquel correspond le numéro indiqué à la suite de toute la commande.

Exemple : PID2 3. Le joueur envoie le souafle 2 cases devant la course du joueur portant le numéro 3.

### 6.3 - Tirs :

*Les tirs permettent aux poursuiveurs d'envoyer le souafle dans les buts pour marquer 10 points. Les tirs sont facile ou difficiles à arrêter en fonction de la position du poursuiveur qui déclenche le tir.*

**6.3.1 - Shoot [ S ]** : Le poursuiveur tire le souafle dans l'anneau auquel correspond le numéro indiqué à la suite de la commande.

Exemple : S3. Le poursuiveur envoie le souafle dans l'anneau numéro 3.

**6.3.2 - Shoot Left Turn [ SLT ]** : Le poursuiveur tire le souafle avec un effet vers la gauche dans l'anneau auquel correspond le numéro indiqué à la suite de la commande.

Exemple : SLT2. Le poursuiveur envoie le souafle tourné vers la gauche dans l'anneau numéro 2.

**6.3.3 - Shoot Right Turn [SRT]** : Le poursuiveur tire le souafle avec un effet vers la droite dans l'anneau auquel correspond le numéro indiqué à la suite de la commande.

Exemple : SRT1. Le poursuiveur envoie le souafle tourné vers la droite dans l'anneau numéro 1.

**6.3.4 - Tir extérieur** : Lorsque le poursuiveur tire en dehors de la zone du gardien, il effectue un tir extérieur. Ces tirs sont souvent lents étant donné la distance. Au delà de trois cases derrière la ligne un tir n'atteindra jamais l'anneau.

**6.3.5 - Tir intérieur** : Lorsque le poursuiveur tire dans la zone du gardien, il effectue un tir intérieur. Ces tirs sont très souvent rapides étant donné la distance. Les tirs avec un effet, soit SLT et SRT, ne sont pas réalisables dans la zone.

Un tir intérieur ne peut s'effectuer que dans les deux anneaux les plus proches, le troisième n'offrant pas un angle assez ouvert au poursuiveur pour tirer dedans. Exception à ceci, si le poursuiveur se trouve parfaitement dans l'axe de l'anneau central, il est en mesure de tirer dans tous les anneaux.

**6.4 - Perte de souafle** : Lorsqu'un poursuiveur se place sur un globo rouge et met trop de temps à effectuer une commande, il perd le souafle. L'arbitre référent pose le souafle devant le poursuiveur.

## 7 - Gardien :

*Chaque équipe comporte un gardien, il possède le numéro six. Son objectif est d'empêcher les poursuiveurs adverses de marquer des points à l'aide du souafle. Pour cela, le gardien a accès à des commandes de jeu propre à son poste.*

**7.1 - Arrêter un tir** : Le gardien a pour rôle d'arrêter les tirs des poursuiveurs, pour cela il doit bloquer le souafle en s'asseyant dessus par l'entrée du globo. Dans le cas où le gardien coupe une bordure du globo en s'asseyant, le but est accordé. De plus le gardien doit respecter le temps d'arrêt en fonction du tir.

**7.2 - Steal Opponent [SO]** : Le gardien vole le souafle au poursuiveur adverse auquel correspond le numéro indiqué à la suite de la commande lorsque celui-ci entre dans la zone. Pour réaliser cette commande le gardien doit être au contact du poursuiveur.

Exemple : SO3. Le gardien vole le souafle au poursuiveur portant le numéro 3 situé dans sa zone.

**7.3 - Pass [P]** : Lorsque le gardien récupère le souafle il doit effectuer une relance à ses poursuiveurs. Pour cela, le gardien suit les commandes des passes énoncées précédemment pour les poursuiveurs.

Exemple : P3. Le joueur envoie le souafle derrière le joueur portant le numéro 3.

**7.4 - Temps d'arrêt** : Le temps d'arrêt désigne le temps que possède le gardien pour arrêter le tir d'un poursuiveur. Les tirs avec un effet n'influent en rien sur le temps d'arrêt, en revanche ils ne sont pas réalisables dans la zone. Ce temps est fonction de la distance à laquelle le tir est pris par rapport à la zone du gardien. Le temps suit donc l'équation :  $x+3$  avec pour axe la ligne de la zone.

Plus simplement :

Un tir intérieur prit à deux cases de la ligne aura un temps d'arrêt de 1 seconde.

Un tir intérieur prit à une case de la ligne aura un temps d'arrêt de 2 secondes.

Un tir extérieur prit à une case de la ligne aura un temps d'arrêt de 4 secondes.

Un tir extérieur prit à deux cases de la ligne aura un temps d'arrêt de 5 secondes.

Un tir extérieur prit à trois cases de la ligne aura un temps d'arrêt de 6 secondes.

**7.5 - Opposition** : Lors d'un tir extérieur, si un joueur se trouve entre le tireur et l'anneau visé, il réalise une opposition et rend plus difficile le tir du poursuiveur. Donc en cas d'opposition, le temps d'arrêt augmente d'une seconde.

## 8 - Batteurs :

*Les batteurs sont aux nombres de deux dans chaque équipe, ils possèdent les numéros quatre et cinq. Leur objectif est de projeter les cognards sur les joueurs adverses pour les blesser. Pour cela, les batteurs ont accès à des commandes de jeu propre à leur poste.*

**8.1 - Send [ S ]** : Le batteur envoie un cognard à côté d'un joueur adverse auquel correspond le numéro indiqué à la suite de la commande. Le batteur doit se situer sur un globo bleu pour déplacer le cognard.

Exemple : S1. Le batteur envoie un cognard sur le poursuiveur portant le numéro 1.

**8.2 - Send Back [ SB ]** : Quand un joueur de l'équipe marche sur un globo bleu, si un batteur se trouve à une case du joueur touché, il peut réaliser cette commande pour renvoyer le cognard vers un joueur adverse auquel correspond le numéro indiqué à la suite de la commande. Le batteur doit se positionner rapidement sur le globo bleu, une fois le joueur touché levé et lancer le cognard après s'être placé dessus.

Exemple : SB3. Le batteur renvoie le cognard sur le poursuiveur portant le numéro 3 après avoir sauvé un de ces joueurs.

**8.3 - Dodge [ \*Dodge\* ]** : N'importe quel joueur peut passer sur un globo bleu sans être blessé si à l'instant où cela s'effectue le joueur l'esquive. La commande doit être créée et non murmurée à l'arbitre référent.

Exemple : \*Dodge\*. Le poursuiveur n'est pas blessé malgré qu'il ait marché sur le globo bleu.

**Note** : Toutes les commandes des batteurs doivent être murmurées à l'arbitre cognards.

## 9 - Attrapeur :

*Chaque équipe est composée d'un attrapeur, il possède le numéro sept. Son objectif est d'attraper le vif d'or avant l'attrapeur adverse pour offrir 50 points à son équipe et marquer la fin du match. Pour cela, l'attrapeur a accès à des commandes de jeu propre à son poste.*

**9.1 - Catch [ \*Catch\* ]** : L'attrapeur utilise cette commande pour attraper le vif d'or. Il doit être assis sur le globo jaune et crier cette commande, en même temps. Si l'une des deux conditions n'est pas respectée, le catch n'est pas valable.

Exemple : \*Catch\*. L'attrapeur assis sur le globo jaune attrape le vif d'or et marque la fin du match.

**9.2 - Push [ \*Push\* ]** : L'attrapeur pousse l'attrapeur adverse lorsqu'il est au contact et l'éjecte de son balais. Un seul push est possible par session de vif d'or.

Exemple : \*Push\*. L'attrapeur pousse l'attrapeur adverse et le met dehors pour la session de vif d'or.

**9.3 - Push Back [ \*Push Back\* ]** : L'attrapeur peut repousser son adverse lorsque ce dernier a utilisé la commande push. De ce fait, l'attrapeur ne tombe pas de son balais.

Exemple : \*Push Back\*. L'attrapeur repousse le push de l'attrapeur adverse et ne tombe pas de son balais.

**9.4 - Session de vif d'or** : Ce terme désigne les temps où le vif d'or apparaît sur le terrain et où les attrapeurs peuvent se lancer à sa poursuite. Les sessions durent en moyenne 30 secondes et sont alternés en moyenne de 1 minute 30.

**9.5 - Éjecté** : Un attrapeur est considéré éjecté lorsqu'il a été poussé de son balais et qu'il ne s'est pas défendu, soit repoussé l'attrapeur adverse. L'attrapeur est donc hors du jeu pour la session durant laquelle il s'est fait éjecté et pourra revenir à la suivante. Lorsqu'un attrapeur est éjecté, ceci n'affecte en rien son compteur de blessure qui est déterminé uniquement par les cognards.

**Note** : Toutes les commandes des attrapeurs doivent être criées.

## 10 - Blessures :

**10.1 - Blessé** : Un joueur, autre que le batteur, est considéré comme blessé dès l'instant où il marche sur un globo bleu et qu'il n'utilise pas la commande dodge ou qu'un batteur le sauve. Dans le cas où un batteur met trop temps à relancer un cognard, il est considéré comme blessé. Le terme « out » peut aussi être employé.

**10.2 - Session de jeu** : Ceci correspond à l'intervalle de temps entre deux arrêts de jeu ( but, temps morts etc... ). Un joueur blessé doit immédiatement s'asseoir sur les bancs. Il pourra reprendre sa place dans le jeu à la fin de la session durant laquelle il a été blessé.

**10.3 - Blessure grave** : Chaque joueur peut être blessé trois fois dans un match. La quatrième blessure empêche le joueur blessé de rejouer durant le match. Un éventuel changement s'effectue à la fin de la session de jeu.

**10.4 - Auto-arbitrage** : Dans le but de faciliter le travail des arbitres, les joueurs doivent faire preuve de maturité et de fair-play dans le cas d'une blessure. Quand un joueur est touché par un cognard, il va s'asseoir avant que l'arbitre n'ait à le prévenir.

## 11 - Remplacement :

**11.1 - Délai** : Les remplacements durant un arrêt de jeu doivent s'effectuer en maximum 15 secondes pour ne pas ralentir la dynamique du match.

**11.2 - Lieu et temps** : Un remplacement s'effectue durant un arrêt de jeu, après avoir été annoncé par le capitaine à l'arbitre et uniquement dans ces conditions. Même si un joueur est déconnecté, le remplacement ne pourra s'effectuer qu'à la fin de la session de jeu.

## 12 - Temps mort :

**12.1 - Délai** : Chaque équipe dispose d'un seul temps mort d'une durée maximale de 2 minutes. Au delà de ce délais, l'équipe en retard se verra sanctionné.

**12.2 - Lieu et temps** : Un temps mort peut être pris uniquement durant un arrêt de jeu, après avoir été annoncé par le capitaine à l'arbitre et uniquement dans ces conditions. Même si un joueur est déconnecté, le temps mort ne pourra débuter qu'à la fin de la session de jeu.

## 13 - Sanctions :

### 13.1 - Fautes de jeu :

- Entrée d'un poursuiveur dans la zone de son gardien → Pénalty.
- Entrée de deux poursuiveurs dans la zone du gardien adverse → Remise en jeu au gardien.
- Utilisation du souafle par un batteur ou un attrapeur → Remise en jeu au centre et avertissement.
- Gène physique occasionnée au gardien par un joueur adverse → Remise en jeu et avertissement.
- Non respect des règles relatives aux cognards et blessures → Avertissement.
- Changement effectué sans annonce → Annulation et avertissement.

**13.2 - Avertissement** : Dans le cas où un joueur nuit au déroulement du match, l'arbitre peut donner un avertissement en justifiant la raison de celui-ci. Chaque avertissement est valable uniquement pour la raison en question.



**13.3 - Exclusion** : Lorsqu'un joueur récidive dans le non respect d'une règle du Quidditch, l'arbitre peut l'exclure du match le joueur en question, en justifiant une nouvelle fois la raison. Le joueur rejoint alors les tribunes. Une exclusion n'est valable uniquement si le joueur exclu récidive un non respect des règles au préalable averti.

**13.4 - Contestation** : Toute contestation suite à un avertissement ou une exclusion est totalement anti-sportive, les arbitres sont les seuls juges du match. Il est bien plus constructif de dialoguer calmement avec l'arbitre tout en évitant de ralentir le déroulement du match.

**13.5 - Fair-Play** : Le fair-play garde une part importante dans le Quidditch qui est avant tout un divertissement. Respecter ses adversaires et les arbitres est essentiel. Inutile de s'insurger lorsqu'une faute est annoncée, certes les erreurs d'arbitrage peuvent exister, mais il est préférable d'assumer une faute et de faire profil bas lorsque cette faute est justifiée.

## **14 - Penalty :**

Un penalty est un tir d'un poursuiveur avec pour seule opposition le gardien adverse. Le souafle est placé devant la ligne de la zone du gardien et dans l'axe. Le gardien se positionne derrière ses buts et doit faire preuve d'anticipation pour arrêter le pénalty que tire le poursuiveur après avoir pris son élan. Tous les autres joueurs doivent se tenir au minimum à deux cases derrière.

**Note** : La commande du poursuiveur doit être murmurée à l'arbitre référent.

## **15 - Engagement :**

**15.1 - Premier engagement** : L'équipe visiteur peut choisir d'avoir l'avantage sur le souafle pour l'engagement ou sur le côté du terrain pour le match. C'est au capitaine de choisir avant l'entrée des joueurs sur le terrain.

**15.2 - Remise en jeu** : A la suite d'un but, les joueurs se replacent comme lors du premier engagement, sauf les attrapeurs dans le cas où le vif d'or est en mouvement.

## **16 - Fair Play :**

Le fair-play, aussi nommé esprit sportif désigne une conduite honnête dans un jeu et cela dans toutes circonstances. Ce terme recouvre à la fois le respect de l'adversaire, des règles, des décisions de l'arbitre, du public et de l'esprit du jeu, mais aussi la loyauté, la maîtrise de soi et la dignité dans la victoire comme dans la défaite. Ces valeurs doivent se retrouver en chaque membre de la communauté du Quidditch.

*Habbo Quidditch : Version 5.3 créée et rédigée par TournOsol.  
Remerciements à Liechtenstein, Cdrik, Legreg, Dams.  
Plus d'informations sur : habboquidditchfrance.tumblr.com*