



Annnonce des résultats du Comité des Règles

Cette année, l'Association Internationale du Quadball (IQA) a commencé un nouveau processus de mise à jour du livret de règles. A l'occasion de ce processus, l'Equipe des Règles crée et débat des propositions de modifications du livret de règles de l'IQA. Leurs propositions sont ensuite publiées et transmises au Comité des Règles complet. Celui-ci est composé de l'Equipe des Règles, de représentants des Instances Dirigeantes Nationales (NGB) des NGB participantes, et des membres du comité des règles élargi.

Il y a quelques mois, les propositions de l'Equipe des Règles ont été partagées avec le public. Le Comité des Règles a depuis discuté et débattu les propositions en trois phases.

Lors de la première phase, le Comité a échangé sur les propositions et dégagé des thèmes pour les débats et discussions à venir. Les propositions de changements non-majeurs qui n'ont pas reçu 3 demandes de débat ont été validées et seront incluses dans les règles. **Les propositions ainsi validées sont listées comme validées "par objections insuffisantes"**. Une majorité des propositions ont été validées de cette manière.

Les changements majeurs ont été automatiquement désignés pour des débats approfondis.

Pour la deuxième phase, il s'agissait de débattre de ces propositions. 9 propositions étaient concernées. Le Comité des Règles pour valider, bloquer ou renvoyer une proposition pour révision. Si ni "valider" ni "bloquer" ne recevait la majorité du vote, "révision" l'emportait.

Lors de la troisième phase, les propositions renvoyées en révision ont été réétudiées et retournées vers le Comité des Règles. Le Comité votait de nouveau pour 3 options: la proposition révisée, la proposition originale, ou bloquer la proposition entièrement.

Ci-dessous se trouvent les résultats présentés dans l'annonce originale. Une liste des résultats pour chaque propositions incluant les votes totaux pour les 8 propositions nominées pour un débat approfondi est ajoutée.

Les résultats du processus du Comité sont annoncés ici. Le livret de règles complet sera rendu public bientôt.

Protège-tibias : **Validé avec révisions**

Les protège-tibias en plastique ne seront plus soumis au test de dureté. Cela signifie que les protège-tibias en plastique dur les plus courants seront autorisés.

Cette proposition a été révisée au cours du processus de comité afin de préciser que seuls les protège-tibias en plastique bénéficieront d'une exception à l'épreuve de frappe. Les protège-tibias en fibre de carbone et les articles faits d'autres matériaux, tels que le métal, ne doivent pas faire l'objet d'une exception.

Crampons en métal : **Validé**

Les crampons métalliques ne sont plus strictement interdits. Cependant, il y a quelques mises en garde et restrictions. Les crampons ne doivent pas être tranchants, et ils sont soumis à des restrictions de forme. Ces restrictions sont cohérentes avec celles trouvées sur les crampons cylindriques de la fédération internationale World Rugby. De plus, si un événement se produit dans un lieu qui n'autorise pas les crampons métalliques, ceux-ci seront traités comme illégaux pour cet événement.

Zones de banc élargies : **Validé par objection insuffisante**

Les directeurs d'événements auront la possibilité d'étendre le banc de joueur jusqu'à 7 mètres à l'extérieur de la zone de joueur, tant que cette zone de banc étendue est interdite aux spectateurs et autres personnes qui ne sont pas autorisées dans la zone de joueur. Les remplaçants doivent avoir un accès illimité à cette zone de banc agrandie, offrant aux joueurs une place à l'extérieur de la zone de joueur pour leur équipement supplémentaire, sacs et autres objets. Il s'agit d'une extension optionnelle, qui restreint cette règle d'élargir la zone nécessaire pour un terrain lorsque l'espace est limité, mais les directeurs d'événements sont encouragés à élargir le banc lorsque l'espace est disponible.

Élimination de l'exception relative à l'action de réinitialisation unique : **Validé**

Lorsqu'une seule action de réinitialisation entraîne le déplacement du souaffle vers l'arrière à travers les deux lignes de restriction, cela comptera comme deux réinitialisations et entraînera un échange de souaffle.

Entrée des attrapeur.se.s au bout de 20 minutes : **Validé par objection insuffisante**

Les attrapeur.se.s entrent en jeu au bout de 20 minutes.

Pauses supplémentaires en cas de chaleur et d'humidité élevées : **Validé avec révisions**

Lorsque l'on prévoit que l'indice de chaleur (une combinaison des niveaux de température et d'humidité) sera égal ou supérieur à 32°C pendant n'importe quelle partie d'un événement, des pauses supplémentaires seront nécessaires à 15 minutes du début du match, et toutes les 5 minutes après que les attrapeur.se.s soient entré.e.e en jeu. Un tableau sera inclus dans les annexes du livret de règles pour montrer les niveaux de chaleur et d'humidité qui déclenchent l'application de la règle.

Cette proposition a été révisée au cours du processus du comité afin de permettre l'utilisation d'une température ressentie lorsque les données sur l'humidité ne sont pas disponibles pour le directeur de l'événement.

De plus, dans l'annonce originale, la durée des pauses a été incorrectement signalée. Lorsque cette règle est activée, la pause à 15 minutes durera 4 minutes, et les pauses suivantes dureront 2 minutes.

Contact par derrière après un arrêt complet : **Validé avec révisions**

Si un.e joueur.se s'arrête complètement (ses pieds sont fixés, et tout élan vers son adversaire est arrêté), iel bénéficie d'une exception limitée aux règles de contact par derrière. Après avoir posé leurs pieds et arrêté leur élan vers l'avant, iels sont autorisé.e.s à se pencher ou à se rapprocher de leur adversaire pour initier le contact par derrière, mais le contact doit être initié avant que le pied arrière du joueur qui contacte ne soit levé ou autrement déplacé de l'endroit où il était précédemment fixé lorsque leur élan vers l'avant a été arrêté pour la dernière fois.

Cette proposition a été révisée au cours du processus du comité afin d'éviter que cette exception au contact par derrière ne soit utilisée contre un.e joueur.se qui n'est pas en possession d'une balle.

Règles spécifiques aux jets de cognards vers la tête : **Validé par opposition insuffisante**

Des limites aux jets de cognards vers la tête sont proposées. Elles pénalisent les jets à la tête lancés à moins de 5 mètres du/de la joueur.se ciblé.e. Tous ces jets ne sont pas interdits. Le poste du/de la joueur.se, s'ils ont une balle, et si la balle frappe l'avant ou l'arrière de la tête sont pris en compte.

Procédure du souaffle immobilisé : **Validée par une objection insuffisante**

Si le souaffle ne se déplace pas de manière significative vers l'un ou l'autre des anneaux, et qu'il est possédé par un.e joueur.se au sol qui est en contact avec un.e adversaire, OU que le souaffle est tenu conjointement par plusieurs joueur.se.s, et que l'un.e de ces joueur.se.s est au sol, l'arbitre principal.e doit commencer un décompte de 10 secondes. Si la situation dure 10 secondes, le souaffle est déclaré bloqué. Un souaffle bloqué est traité comme hors limites au point limite le plus proche, et est remise en jeu par l'équipe qui était en défense avant que le souaffle ne tombe au sol. Cela se produit généralement sans que le jeu soit arrêté. Il y a une exception pour le donner plutôt au/à la gardien.ne de l'équipe réceptrice dans des circonstances restreintes.

CHANGEMENTS MAJEURS : Les deux changements suivants sont considérés comme des « changements majeurs ». Ces modifications ont été automatiquement proposées au débat

et ont fait l'objet d'un vote. Parce que ce n'est pas une « année de changement majeur », celles-ci doivent obtenir le soutien de 75 % des membres du comité des règles ne s'abstenant pas pour être validées. Comme pour les propositions ci-dessus, les totaux des votes pour ces propositions peuvent être vus dans la liste complète des modifications.

Enveloppement et plaquage à deux bras : **Validé avec révisions**

Les joueur.se.s sont autorisé.e.s à utiliser deux bras lorsqu'ils enveloppent un adversaire, y compris lors de plaquages.

Cette proposition a été révisée au cours du processus de comité afin d'ajouter des pénalités à deux actions. Initier une poussée, un bloc corporel, une charge ou un enveloppement après être descendu.e de balai donne lieu à un carton jaune. Un.e joueur.se descendu.e de son balai après avoir initié le contact, puis utilise de la force et fait tomber son adversaire reçoit un carton bleu. Contrairement aux règles actuelles, il n'y a pas d'exceptions pour les joueur.se.s qui descendent de balai immédiatement avant ces actions. Cela ne modifie pas les règles concernant les joueur.se.s touché.e.s juste avant ou pendant le contact.

En outre, il convient de préciser que la présente proposition rend licite le fait de s'approcher d'un.e adversaire pour voler une balle tout en l'enveloppant de l'autre bras.

POUSSER avec 2 bras reste illégal.

Règle de genre des **3-Max** : **Non-validé**

Cette proposition aurait modifié la règle de genre de sorte que chaque équipe ne pourrait avoir plus de trois joueur.se.s du même genre sur le terrain en même temps tant qu'il n'y avait pas d'attrapeur.se en jeu.

traduction par Camille Valois