

Plan
d'étude

Vol en balai



Table des matières

UNE MATIERE PRINCIPALE	1
UNE MATIERE DANGEREUSE ET SUJETTE AUX FANTASMES	1
LES BALAIS SCOLAIRES	2
COMPRENDRE ET ENTRETENIR SON BALAI	2
COURS DE VOL ET QUIDDITCH.....	2
COURSES DE VOL EN BALAI	3
PRATIQUE - MATIERE ENSEIGNEE EN FONCTION DE L'ANNEE SCOLAIRE	3
PREMIERE ANNEE	3
DEUXIEME ANNEE	3
TROISIEME ANNEE	4
QUATRIEME ANNEE	4
CINQUIEME ANNEE	5
SIXIEME ET SEPTIEME ANNEES	5
EXAMEN	6
THEORIE ET ETUDE DES BALAIS MAGIQUES	7
HISTOIRE DES BALAIS MAGIQUES	7
LA CREATION DU SORTILEGE DE COUSSINAGE	7
LA NAISSANCE DES BROSSEDUR ET DE LA COMPAGNIE EPONYME	7
LE DEBUT DE LA COURSE AU PERFECTIONNEMENT	7
LA NAISSANCE DES NIMBUS.....	7
SORTILEGES, ENCHANTEMENTS ET PROTECTIONS DES BALAIS	8
SORTILEGES ET ENCHANTEMENTS	8
VERNIS ET CIRES	9
AUTRES MODIFICATIONS DE BALAIS.....	9
AUTRES MOYENS DE TRANSPORT VOLANTS.....	10
POURQUOI ENCHANTER D'AUTRES OBJETS POUR VOLER ?	10
LE TAPIS VOLANT	10
ENCHANTEMENTS D'OBJETS MOLDUS	10
LES RISQUES DES OBJETS MOLDUS ENCHANTES	10
VOL SANS OBJETS	10
LE QUIDDITCH	11
LES REGLES DE BASE DU QUIDDITCH	11
L'EQUIPE, LES POSTES ET LES BALLES	11
ARBITRE, UN METIER DE PRESTIGE	12
UN SPORT DE FAUTES	12
LES FEINTES ET FIGURES DE QUIDDITCH	14
LES AUTRES SPORTS DE BALAI	16
AINGINGEIN	16
CREAOTHCEANN	16
QUODPOT	17

SAUTEBUISSON	17
STICHSTOCK	17
VIRENVOL	17
SORTILEGES TRAVAILLES DURANT LES COURS	18
ANTIVOL.....	19
ATTELLE	20
CHARME DE COUSSINAGE	21
CORRECTEUR DE TRAJECTOIRE	22
FREINAGE	23
SORTILEGE D'EMPOGNE	24
VIRAGE	25
POTIONS TRAVAILLEES DURANT LES COURS.....	26
CIRASSURE	27
POTION D'ENERGIE MAGIQUE	28
VERNI PROTECTEUR	29
BASES DE RUNOLOGIE.....	30
QUELQUES EXEMPLES DE BALAIS EN FONCTION DES ANNEES	30
SOURCES DES IMAGES	30

Plan d'étude - Vol en balai

Bienvenus dans le cursus d'enseignement du Vol en balai pour jeunes Sorciers et Sorcières. Je suis la Professeur Rolanda Bibine, actuelle enseignante au collège de Poudlard. Le vol en balai, aussi connu sous le nom de « classe de cours de vol » ou "vol" tout court, est l'une des matières principales enseignées dans la majeure partie des Écoles de Magie pour jeunes Sorciers. Ce cours prépare les élèves à voler correctement sur un balai, moyen de transport principal employé par les Sorciers lors de leurs déplacements. Le sujet enseigne aux élèves comment voler sur des balais, mais aussi comment faire face à des conditions météorologiques extrêmes, voire des attaques d'autres Sorciers et créatures quand on se déplace en balai.

Dans ce document, vous trouverez tous les éléments nécessaires à l'enseignement du vol en balai et des bases de divers sports employant des balais volants. Celui-ci traitera de la matière enseignée depuis la première année jusqu'à la septième et compile mes expériences et observations en tant qu'enseignante, mais également en tant qu'arbitre et ancienne joueuse de Quidditch. Il se présente sous la forme de chapitres explicatifs sur la matière qui peut être enseignée chaque année, mais également des sortilèges employés et de l'art d'entretenir son matériel. Car il ne suffit pas de s'asseoir sur un balai pour prétendre le maîtriser, et quiconque s'y essaie pourrait bien chuter de haut, au sens propre comme au sens figuré, et briser bien plus que son amour-propre.

Une matière principale

Contrairement à d'autres matières principales, le Vol en balai est enseigné uniquement durant les deux, voire trois premières années de cours. Par la suite, le cours devient optionnel et est suivi par ceux et celles qui désirent améliorer leurs compétences. Tous les joueurs de Quidditch ou presque choisissent donc de continuer à suivre cette matière jusqu'à la fin de leurs études, c'est du moins ce que je leur conseille. Les manœuvres enseignées par la suite, lorsque le cours devient optionnel, sont bien plus poussées et dangereuses que celles enseignées aux jeunes élèves débutant leurs études, et les risques de se blesser augmentent d'autant.



Une matière dangereuse et sujette aux fantômes



Le Vol en balai est considéré comme l'une des matières les plus dangereuses enseignées à Poudlard et dans les autres Écoles de magie pour jeunes Sorciers. Nombre d'élèves se blessent durant ces cours et il n'est pas rare que des membres soient brisés lors de chutes de plusieurs mètres de haut. Si aucun décès n'est encore à déplorer dans cette matière – principalement grâce aux interventions rapides et efficaces de notre infirmière – il incombera à l'enseignant d'être particulièrement attentif aux comportements inadaptés des élèves et aux erreurs qui surviendront. La maîtrise de sortilèges de soins et de chute lente est obligatoire pour quiconque désire enseigner cette matière.

Ces quelques accidents, fort rares au demeurant, font que le cours de Vol en balai est également sujet à diverses exagérations de la part des élèves. Les histoires aussi farfelues qu'improbables seront monnaie courante et il conviendra que l'enseignant y mette fin dès les premières heures de cours, sans quoi il se retrouvera avec une bande de trompes-la-mort en lieu et place d'élèves studieux.

Les balais scolaires

N'en déplaise aux jeunes Sorciers et Sorcières qui suivent mes cours, les balais qui sont proposés dans les écoles de Sorcellerie sont basiques et permettent d'appréhender les bases de vol en balai dans une sécurité relative. Il serait dangereux et même irresponsable de laisser un balai de compétition dans les mains d'un élève indiscipliné et débutant, et je trouve personnellement que les cours mènent à suffisamment d'accidents sans encore ajouter à cela les sortilèges d'accélération de dernière génération. Ne me faites cependant pas dire ce que je n'ai pas dit, les balais employés ne sont pas des balais-jouets comme on peut en trouver dans certaines familles de Sorciers, et qui ne s'élèvent que de quelques centimètres au-dessus du sol. Non, il s'agit de véritables balais permettant des manœuvres complexes et même certaines figures acrobatiques. Une fois qu'un élève est capable de voler sur l'un de ces balais, il peut le faire sur n'importe quel modèle de dernière génération.



De même, les balais sont séquestrés dans des lieux prévus à cet effet, ceci afin d'éviter que tous les élèves à qui il prendrait l'envie d'une petite escapade puissent les utiliser sans surveillance. Seuls les élèves plus âgés sont autorisés à manier leur balai en dehors des cours et après avoir passé un examen de ma part afin que je sois certaine qu'ils ne représentent pas une menace pour leurs contemporains.

Comprendre et entretenir son balai

« Comme ne peut l'ignorer tout Sorcier en âge d'aller à l'école, notre tradition de voler sur des balais est sans nul doute un de nos secrets les moins bien gardés. La représentation moldue d'une sorcière ne saurait être complète sans un balai volant et, si ridicules que soient ces gravures (aucun des balais dessinés par les Moldus ne pourrait rester en l'air un seul instant), elles nous rappellent que nous nous sommes montrés trop souvent insouciantes au cours des siècles »

Kennilworthy Whisp



Même si, durant les deux premières années, les balais sont prêtés par l'école, il convient que tous les jeunes Sorciers et Sorcières apprennent les bases de l'entretien du balai. Un balai mal entretenu représente un risque pour celui qui l'utilise, que ce soit au niveau de la solidité de celui-ci mais également au niveau de sa maniabilité. Un entretien régulier et de qualité permettra de tirer tout le potentiel d'un balai, alors que laisser celui-ci sans entretien mènera inévitablement à l'accident, voire pire. Car le balai utilisé par nous autres Sorciers et Sorcières n'est pas qu'un simple ustensile. Il s'agit d'un objet enchanté par divers sortilèges et runes, dont la précision et l'efficacité peuvent s'estomper avec le temps et un entretien inadéquat.

Cours de vol et Quidditch

De nombreux élèves doués pour le vol en balai voudront certainement rejoindre l'équipe de Quidditch de leur Maison et, en tant qu'enseignant, vous ne pourrez que les encourager dans cette voie. Cependant, certains voudront certainement renoncer à vos cours lorsqu'ils auront atteint cet objectif, et c'est là que vous devrez intervenir. Les cours de vol en balai enseignent les bases du vol et certaines techniques avancées qui peuvent être directement employées lors des matchs. Ne pas suivre ces cours péjorera grandement leurs performances au Quidditch et représentera autant de points faibles que leurs adversaires pourront exploiter durant les matchs. Chaque élève doit comprendre que ce qui est enseigné dans cette matière représente la base que tous et toutes doivent maîtriser avant de pouvoir développer d'autres techniques, telle la Pince de Parkin ou la Feinte de Wronski. Même si ce cours supplémentaire peut représenter une charge de plus durant leur année scolaire, ils vous remercieront par la suite de les avoir « forcés » à le suivre.



Courses de vol en balai

Bien que formellement interdites en dehors des cours – ce qui n’empêchera pas certains élèves de transgresser cette règle dès que l’occasion se présentera – les courses de balais peuvent être organisées durant les cours de vol en balai. Il est important de placer certains élèves maîtrisant les sortilèges de chute lente le long du parcours afin de parer à tout problème éventuel, et de bien définir les règles avant que celles-ci ne débutent. Les courses organisées peuvent permettre à certains élèves de gagner des points de Maison et de « dépenser leur surplus d’énergie » tout en leur permettant de tester leurs nouvelles compétences. Il convient cependant de mettre certaines limites en place pour cadrer ces courses au mieux et ainsi éviter la triche et les coups bas que certains élèves seraient tentés d’employer. Encouragez vos élèves à venir vous voir lorsqu’ils désirent organiser ces compétitions, cela évitera les accidents, et la présence d’un arbitre neutre permettra de rendre les résultats indiscutables.

« Les courses de Vol en balai sont formellement interdites dans l’enceinte de l’école, à moins qu’elles ne soient encadrées par le professeur de vol »

Pratique - Matière enseignée en fonction de l’année scolaire

Première année

Durant leur première année, les élèves se rendent sur les pelouses du parc de Poudlard. Durant les cours dispensés, ils apprendront les gestes nécessaires pour maîtriser leur balai volant à l’aide de balais prêtés par l’école. Un accent tout particulier sera mis sur l’entretien des balais et sur les gestes permettant de garder un balai en bon état durant des années. Quelques notions de base concernant l’entretien des runes qui permettent aux balais de voler seront également abordées.



Invoyer le balai

La première leçon enseignée aux élèves consiste à se familiariser avec son balai et pouvoir l’invoyer. À cette fin, les élèves devront se positionner sur le côté gauche de celui-ci, tendre la main droite et dire avec conviction le mot « Debout ». En cas de succès, le balai doit sauter jusqu’à leur main



Enfourcher le balai

Une fois que les élèves maîtrisent l’invocation du balai, l’instructeur de vol leur apprendra comment enfourcher les balais sans glisser et corrigera la façon dont les élèves doivent saisir les balais. Il conviendra que l’instructeur prête une attention toute particulière à la position de l’élève sur son balai et corrige les éventuelles erreurs de posture.



Décollage et atterrissage

Quand les deux premières étapes sont maîtrisées, il conviendra de maîtriser le décollage et l’atterrissage. Les élèves recevront l’instruction de se lancer du sol avec force et de s’élever de quelques pieds en l’air tout en gardant leur balai stable, puis de revenir directement au sol en se penchant légèrement vers l’avant.



Entretien du balai

L’entretien du balai joue un rôle important pour la suite des cours, car ceux-ci ne sont pas possibles si les balais tombent en morceaux faute de soins appropriés. Les cours de première année sont rudes pour les balais et nécessitent un entretien après chaque leçon. Pour ce faire, l’élève pourra se reporter au manuel d’entretien des balai, prêté par l’école.

Règlement sur le prêt du matériel scolaire : Afin de mettre tous les élèves sur un pied d’égalité, il est interdit d’apporter un balai personnel à l’école durant la première année. Ceux qui désirent apporter leur balai malgré cette interdiction le peuvent, mais celui-ci sera stocké dans une armoire spéciale, protégée magiquement. Les élèves se verront fournir à chacun un balai de l’école, assez vieux et de faible qualité. Ce dernier s’avère cependant parfait pour l’enseignement aux nouveaux élèves.

Deuxième année

Les cours de deuxième année reprennent les bases assimilées en première année en proposant les premières acrobaties que tout bon Sorcier se doit de maîtriser pour voler correctement. Au cours de la deuxième année, les leçons sont principalement consacrées à affiner leurs réflexes.



Tours rapides

Une fois que l'instructeur de vol juge que ses élèves ont maîtrisé les notions de base, il conviendra de leur enseigner plusieurs notions plus avancées, basées sur la vitesse et l'agilité en vol. L'enseignement des tours rapides permettra aux élèves d'effectuer de grands cercles dans les airs.



Virements

Quand les tours rapides sont maîtrisés, l'élève sera prêt pour la première figure de vol à proprement parler. La technique de virement permet d'effectuer des virages rapides pendant le vol tout en maintenant le balai stable. Cette technique permet d'éviter rapidement un obstacle imprévu se trouvant sur sa trajectoire.

Troisième année

Bien qu'ils ne soient plus obligés de poursuivre la classe, les élèves qui souhaitent se joindre à l'équipe de Quidditch de leur Maison ou qui aiment simplement voler peuvent choisir de continuer les cours de vol pour améliorer leurs compétences, même si ce n'est pas une exigence. Après avoir passé la dernière année à travailler sur leur vitesse, leur agilité et leur précision, les cours de la troisième année se concentrent sur des manœuvres de plus en plus difficiles pour améliorer la technique des élèves. Plusieurs des techniques enseignées durant cette années sont utiles sur le terrain de Quidditch



Tonneau

Effectuer une rotation complète tout en maintenant la direction pendant le vol. Cette technique permet, par exemple, d'éviter un sortilège ou une branche durant sa phase en vol.



Plonger

Après avoir pris de l'altitude, l'élève effectue un plongeon rapide en direction du sol avant de redresser son balai. Cette technique permet de gagner de la vitesse tout en permettant de semer son adversaire.



Boucler la boucle

Vol dans un cercle rapide et précis de 360 degrés tout en maintenant la direction. Cette technique permet de se retrouver derrière son adversaire une fois la boucle bouclée.



Sortilège d'attelle

Permet de faire apparaître une attelle magique qui réduit une blessure tout en soignant la personne blessée. Il s'agit d'un sortilège bien utile pour réduire une fracture qui peut rapidement survenir en cas de chute de son balai.

Quatrième année

Maintenant que seuls les élèves les plus doués et motivés suivent les cours, ceux-ci proposent des feintes et autres techniques de Quidditch. Il faudra que les élèves fassent preuve d'une habileté toute particulière et d'un savoir-faire suffisants avec un balai pour exécuter une gamme de techniques de base moins élémentaires que celles enseignées jusqu'alors.



Roulade du paresseux

Technique de Quidditch également employée pour éviter un obstacle et qui consiste à rouler sur le côté pour se retrouver la tête à l'envers, tout en maintenant une prise ferme sur son balai avec ses mains et ses jambes.



Piqué vif et redressement

Plongez tout droit vers le sol, puis remontez à la dernière seconde. Accomplir cela sans subir de blessure grave serait essentiel pour tout joueur de Quidditch qui veut employer la dangereuse feinte défensive de Wronski



Vol en formation

Apprendre à voler en formation met l'accent sur la collaboration de plusieurs élèves. Il leur faudra démontrer suffisamment d'habileté et de travail d'équipe pour gérer le vol coordonné de deux balais ou plus, sans se gêner ou se rentrer l'un dans l'autre.



Surf sur balai

Surfer à travers le ciel en se tenant debout sur le manche de son balai et en dirigeant celui-ci avec les jambes. Cette technique permet de libérer les mains du Sorcier pour jeter un sort ou attraper quelque chose en vol.

Cinquième année

Après s'être montrés très compétents sur un balai au cours des trimestres précédents, les étudiants de cinquième année débutent l'apprentissage des manœuvres de plus en plus difficiles, dont certaines peuvent être utilisées pendant les matchs de Quidditch.



Retournement

Voler rapidement dans le sens opposé sans perdre l'équilibre. Ce changement de trajectoire permet d'éviter rapidement en danger ou de rendre confus un éventuel poursuivant.



Parcours d'agilité - Par-dessus et par dessous

Les élèves apprennent à éviter des objets se présentant sur la trajectoire de leur balai en passant tantôt dessus, tantôt dessous. Ces manœuvres quelques peu dangereuses se font tout d'abord à vitesse réduite avant d'accélérer de plus en plus jusqu'à ne plus perdre de vitesse au cours de celle-ci.



L'étoile de mer

Une tactique de Quidditch où le Gardien ne tient sur son balai qu'avec une main et un pied, étendant son corps pour couvrir les trois poteaux de but à la fois



Parcours d'agilité – Vol de précision

Un parcours qui teste l'agilité de l'élève en l'envoyant voler à travers des cerceaux tout en effectuant des virages en épingles à cheveux à la vitesse la plus élevée dont il est capable



Parcours d'agilité – Virement avancé

Un parcours d'agilité dans lequel l'accent est mis sur les virages. Alterne des virages larges et les virages serrés pour déterminer si l'élève est capable de maîtriser son balai dans toutes les circonstances. Cette technique est très utile si le Sorcier se déplace dans un environnement encombré, comme une forêt par exemple.



Échange de balai

L'élève doit passer de son balai à celui de son voisin tout en continuant à se déplacer à grande vitesse et sans perdre son équilibre.

Sixième et septième années

Ces deux dernières années sont consacrées aux figures de Quidditch et aux manœuvres avancées. Seuls les élèves les plus talentueux et les joueurs des équipes de Quidditch suivent ces cours.



Tremblante de Woollongong

Une technique de Quidditch qui consiste à voler à très grande vitesse en effectuant des zigzags pour désorienter les adversaires.



Ajout de passager

Apprendre à voler sur son balai avec un passager supplémentaire. Cet enseignement apprend à bien répartir les poids et à prendre en considération la manœuvrabilité plus faible du balai quand on est accompagné.



Freinage express

Une manœuvre qui consiste à faire un arrêt soudain. Cette technique est particulièrement utile pour éviter les obstacles qui surgissent soudain sur la trajectoire du Sorcier.



Vol en marche arrière

Apprendre à effectuer une marche arrière en vol. Cette technique est beaucoup plus complexe qu'on ne l'imagine et nécessite une grande concentration de la part du Sorcier qui manie son balai.



Sorts de haut-vol

Une technique défensive qui permet d'apprendre à voler tout en jetant des sorts. Une fois cette technique maîtrisée, les malus pour lancer des sortilèges sur son balai sont diminués de moitié.



Sortilège d'Empogne

Lancé sur un objet comme un balai ou un Souaffle, ce sortilège permet à l'objet de mieux adhérer à la main de celui que le manie, rendant plus difficile de le lâcher.



Renversement en cloche

Une technique de vol difficile à maîtriser et qui consiste à faire voler son balai vers le haut : lorsque celui-ci perd son élan, le Sorcier fait reculer la queue du balai pour ensuite partir en avant très rapidement pour reprendre de la vitesse



Tourbillon de Talirek

Une technique de Quidditch qui consiste à effectuer plusieurs tours sur soi-même afin d'éviter les cognards



Looping surfé

Effectuer un looping tout en surfant sur son balai. Cette technique est réalisable à condition que le Sorcier maîtrise parfaitement le surf sur balai.



Surf sur balai et saut à travers des anneau

Alors que vous êtes en train de surfer sur votre balai, vous devez sauter à travers un anneau puis retomber sur votre balai sans tomber.

Examen

Les cours de vol en balai ne sont pas des sujets d'examen pour les B.U.S.E.S. ou les A.S.P.I.C. puisqu'ils ne sont plus enseignés à tous les élèves à partir de la troisième année. Les examens sont cependant pratiqués toutes les années pour les élèves qui suivent ces cours afin de voir si les matières enseignées ont été assimilées. Cependant, ces examens ne sont pas éliminatoires et servent simplement de moyen de détecter d'éventuelles lacunes dans certaines techniques enseignées. En cas d'examen manqué, il est possible que l'élève doivent suivre ces cours avec des élèves d'une années précédente le temps de se remettre à niveau. Cette possibilité lui sera proposée mais en aucun cas imposée.

Théorie et étude des balais magiques

Bien que la majeure partie des cours de vol se concentre sur l'apprentissage des techniques de vol et de maîtrise du balai par les élèves, il y a également une part de théorie dans ce cours. Celle-ci consiste en l'apprentissage de l'histoire des balais magiques, de leur utilisation au cours des siècles, de la manière de les fabriquer, de les entretenir et de les enchanter.

En tant qu'enseignant, il convient de présenter les différents enchantements existant pour la création de balais et la manière dont ceux-ci sont appliqués sur ces derniers. Il ne suffit pas de lancer un sortilège de coussinage sur un balai pour que celui-ci soit enchanté définitivement, l'art de l'enchantement d'objets magiques nécessite des connaissances en potions et en runologie très poussées pour arriver à un résultat correct, sans parler de la capacité maximale d'enchantement du balai, qui n'est pas infinie contrairement à ce que beaucoup de Sorciers prétendent.

Histoire des balais magiques

La création des balais volants vient d'un constat de la part des Sorciers. Malgré la magie, il leur est impossible de voler dans les airs comme le feraient les oiseaux ou d'autres créatures magiques. Tout au plus capables de léviter, il leur fallait donc un moyen de voler qui soit à la fois pratique, mais également suffisamment discret pour que les Moldus ne puissent l'utiliser. De ces éléments et de ces constats sont nés les premiers enchantements de balais. C'est également à ce moment que sont apparus les premiers créateurs de balais magiques et les premiers prototypes. Ces derniers n'étaient cependant utilisés qu'en cas d'extrême nécessité car ils ne possédaient que des enchantements de mauvaise qualité qui n'assuraient pas la sécurité des Sorciers qui les utilisaient. Les premiers témoignages de l'utilisation de balais magiques remontent à 962. La plupart d'entre eux étaient d'ailleurs de simples balais enchantés par des Sorciers classiques, sans connaissances particulières, et qui se contentaient d'enchanter ceux-ci avec des sortilèges de lévitation et d'autres permettant au balai d'avancer à une certaine vitesse fixe tout en pouvant tourner à droite et à gauche. Les résultats de telles enchantements superposés n'étaient cependant pas de bonne qualité et il arrivait couramment que les enchantements prennent fin alors que le Sorcier était en plein vol.

La création du sortilège de coussinage

En 1820, Elliot Smethwyck inventa le tout premier sortilège de coussinage. Ce fut le premier enchantement qui ne s'axait pas sur la stabilité du balai en lui-même mais sur le confort de celui-ci. Grâce à ce sortilège, le balai commença à s'orienter vers une utilisation plus commune des Sorciers et Sorcières.

La naissance des Brossdur et de la compagnie éponyme

En 1926, la compagnie des balais Brossdur est fondée par trois frères visionnaires nommés Barnaby, Bill et Bob Ollerton. Cette compagnie est la première à développer une gamme de balais de course spécialisés pour des sportifs. La visée de cette compagnie était donc de devenir le premier fournisseur officiel des joueurs de Quidditch. À côté de cet objectif, la compagnie visait également un autre but : celui de produire des balais de qualité en grande quantité pour des prix moindres que ceux proposés sur le marché. Le succès de leur entreprise est quasi immédiat et leur premier balai, le Brossdur 1, est un succès dans le monde des Sorciers. À noter que l'entreprise bénéficiera même, pendant quelques années, d'une situation de monopole.

Le début de la course au perfectionnement

La compagnie des Comète est fondée en 1929 par Randolph Keitch et Basil Horton. Après la compagnie des balais Brossdur, elle est la seconde entreprise à entrer sur ce marché, mettant fin au monopole de celle qui deviendra sa rivale. Elle lance un modèle de balai novateur pour l'époque qu'elle nomme le Comète 140. Équipé d'un sortilège de Freinage permettant aux joueurs de mieux contrôler leurs balais pendant un match, il s'agit d'une petite révolution sur le marché du balai magique qui n'est pas pour plaire à la compagnie des balais Brossdur. Le Comète 140 devient très vite le balai de référence et vient équiper de nombreux joueurs, comme ceux de la Ligue britannique et irlandaise de Quidditch.

La naissance des Nimbus

La société des balais de course Nimbus est fondée et leur premier balai, le Nimbus 1000, est commercialisé dans la foulée. La qualité et les performances de ce balai sont telles que la compagnie nouvellement créée devient immédiatement leader du marché de la vente et création de balais pour Sorciers.

Sortilèges, enchantements et protections des balais



Bien que les premiers balais créés étaient rudimentaires, les techniques de fabrication se sont petit à petit améliorées jusqu'à donner des balais magiques profilés pour la compétition. Ceci a été rendu possible par l'invention et le perfectionnement de différents sortilèges, enchantements et autres procédés magiques. Les fabricants de balais magiques ne sont alors plus des Sorciers lambda qui enchantent un objet de tous les jours à la va-vite, mais de véritables professionnels qui maîtrisent aussi bien l'art des runes anciennes que celle des potions et des enchantements complexes. Les balais magiques deviennent alors des objets magiques enchantés perfectionnés et fiables sur lesquels les Sorciers et Sorcières peuvent compter pour se déplacer en toute sécurité. Parallèlement, c'est à ce moment que le mythe de la Sorcière sur son balai volant commence à prendre forme dans l'imaginaire moldu.

Sortilèges et enchantements

La solution la plus simple pour faire d'un balai ménager un équipement de sport ultra-performant est de développer des méthodes pour l'imprégner de sortilèges. Cependant, comme tous les enchantements permanents qui sont appliqués sur un objet, ceux-ci doivent être parfaitement maîtrisés et « fixés » sur les balais à l'aide de formules runiques précises. Mal appliquées, ces techniques font que les enchantements perdent de leur efficacité au fil du temps, voire prennent simplement fin de manière inattendue. Dans d'autres cas, l'application de formules runiques erronées peut provoquer des comportements inattendus, comme des trajectoires chaotiques, des pertes d'altitude brutales, voire des changements de direction soudains et non-désirés. Nombre de Sorciers et Sorcières ont connu des déconvenues de ce genre avant que les techniques employées de nos jours ne soient au point, chutant de plusieurs dizaines de mètres alors que leur balai redevenait un simple outil domestique.



Chaque entreprise de création de balais a donc mis au point certaines formules runiques visant à rendre leurs balais plus confortables, plus performants et plus sûrs, ajoutant de puissantes potions à celles-ci pour maintenir les enchantements en fonction durant plusieurs années, voire dizaines d'années.

Remarque sur l'entretien des balais : Il arrive cependant que certaines runes s'usent quand les balais sont employés trop souvent. C'est le cas de balais scolaires par exemple, qui sont utilisés presque quotidiennement par les élèves. Aucun balai n'est conçu pour résister longtemps à un tel traitement, aussi convient-il de nettoyer les runes, de les redessiner correctement et d'appliquer à nouveau les enchantements adéquats sur celles-ci.

Les sortilèges les plus communément employés sur les balais sont étudiés durant les cours, principalement par les élèves des années supérieures qui décident de continuer les cours de vol en balai une fois que ceux-ci deviennent facultatifs. Nombre de joueurs de Quidditch apprennent également ceux-ci afin de comprendre leurs limites et leurs effets cumulés. Cela leur permet de mieux appréhender leur balai et ceux de leurs adversaires.

Enchantements protecteurs : Les balais les plus récents sont dotés d'enchantements de protection contre la magie. Ceux-ci protègent le Sorcier le maniant en empêchant qu'on emploie des sortilèges d'annulation d'enchantements. Ces sortilèges de protection sont puissants et il n'est que la magie noire qui puissent dérégler ce genre d'enchantements.

Vernis et cires



Si les cires employées durant les cours ne visent qu'à protéger les balais des dégâts des eaux et des insectes, ils en existent différentes sortes qui permettent d'augmenter la maniabilité des balais, voire de les rendre plus rapides et plus stables. Les cires perdent cependant rapidement leurs effets et nécessitent d'être réemployées avant chaque utilisation du balai. Les vernis sont plus durables mais plus difficiles à fabriquer et à appliquer. En règle générale, les vernis sont tout d'abord appliqués sous forme de runes afin de doter le balai des fonctions propres contenues dans le vernis avant d'être recouvert d'une seconde couche protectrice. Cette seconde couche n'efface pas totalement les runes, qui peuvent être encore visibles si on y prête attention. Les vernis peuvent également s'user et doivent être renouvelés quand ils perdent leur efficacité. L'emploi de vernis et de cires est monnaie courante sur les modèles plus récents de balais vendus sur le marché. Certaines des marques de balais les plus appréciées possèdent des vernis anti-maléfiques, protégeant le Sorcier de certaines attaques qu'on pourrait lui lancer.

« Un balai bien entretenu est un balai heureux, pensez à entretenir vos balais »

Autres modifications de balais

En plus des sortilèges et autres vernis et cires qui peuvent être employés sur les balais, certains dispositifs particuliers peuvent également y être ajoutés pour augmenter la maniabilité du balai, rendre les trajectoires plus fluides, mieux contrôler le changement de direction ou diminuer les vibrations ressenties lors de trop fortes accélérations. On peut citer, entre autres installations particulières, le sifflet d'Alarme intégré qui équipe tous les balais de type Margotin 90, tout comme le correcteur de trajectoire qui équipe ce même modèle, ou le dispositif intégré de contrôle des vibrations qui équipe les balais Brossdur 11. Bien plus que de simples bibelots magiques, ces modifications apportent de réelles améliorations de la qualité et du confort de vol mais sont souvent très onéreuses.



Améliorations frauduleuses de balais : Il conviendra de vouer une attention toute particulière aux balais personnels des élèves qui peuvent, dans certains cas, être équipés de bricolages magiques plus ou moins performants mais toujours illégaux. Ceux-ci peuvent s'avérer dangereux et doivent être systématiquement confisqués aux élèves. Il conviendra tout particulièrement de limiter l'ajout d'objets moudus, qui se comportent de manière totalement imprévisible quand ils sont en contact avec la magie du balai.

Autres moyens de transport volants

Bien que le balai soient les objets volants les plus employés du monde des Sorciers, il existe bien d'autres objets enchantés qui permettent de se déplacer en volant. Ceux-ci ne sont cependant pas tous autorisés par le Ministère de la Magie et certains d'entre eux peuvent même envoyer le Sorcier qui en fait usage faire un petit séjour en prison. Ce chapitre détaille quelques-uns de ces objets enchantés afin de permettre aux élèves de mieux comprendre les raisons pour lesquelles les balais volants sont encore employés de nos jours et pourquoi il doit en rester ainsi.

Pourquoi enchanter d'autres objets pour voler ?

A bien y regarder, le vol en balai représente l'une des méthodes de déplacement les plus lentes du monde des Sorciers. D'autres méthodes, comme le transplanage, les Portoloins ou la poudre de cheminette, représentent des méthodes plus simples, plus sûres et plus rapides de se déplacer, quoique surveillées par le Ministère de la Magie. Ce constat a donné l'idée à certains Sorciers et Sorcières d'enchanter d'autres objets afin de pouvoir voler sans être surveillés, tout en étant plus rapides que sur un balai. Les résultats, souvent catastrophiques, parfois mortels, ont obligé le Ministère de la Magie à considérer les balais comme unique moyen de déplacement magique volant autorisé, au grand damne d'autres transports utilisés jadis.

Le tapis volant

Les tapis volants représentent l'un des exemples les plus courants d'enchantement d'objets communs à des fins de déplacement dans les airs. De nombreux Sorciers et Sorcières, principalement des pays asiatiques ou arabes, employaient ces derniers pour se déplacer. Ceux-ci permettaient – contrairement aux balais volants – d'évoluer dans les airs à plusieurs en toute sécurité. Il est fait mention, dans certains rapports du Ministère de la Magie, de tapis volants pouvant transporter jusqu'à douze passagers, ce qui représente un avantage indéniable sur le balai, qui ne permet qu'à deux personnes de se déplacer.

Ceux-ci ont cependant été interdits par le Bureau d'enregistrement des objets à ensorcellement prohibé du Ministère de la Magie, ce qui rendit leur fabrication, leur commercialisation et leur utilisation prohibée. Bien que cette décision soit de nombreuses fois remise en cause par de nombreux marchands, les tapis volants restent aujourd'hui interdits. Les journaux font cependant ponctuellement mention de démantèlement de trafic de tapis vendus au noir par des marchands refusant encore et toujours la décision du Ministère de la Magie.



Enchantements d'objets moldus

Comme nous l'avons vu pour les tapis volants – qui sont considérés comme des objets Moldus aux yeux du Ministère de la Magie – il est strictement interdit d'enchanter des objets moldus, quels qu'ils soient, afin que ceux-ci puissent voler. Certains Sorciers peu scrupuleux ont cependant tenté l'expérience au fil des ans, donnant naissance à des automobiles ou motocyclettes volantes, capables de rivaliser en maniabilité avec les balais les plus performants. Ce genre de véhicules sont cependant rapidement saisis par le Ministère de la Magie dès que l'occasion se présente, et les Sorciers en possession de ces objets punis sévèrement.

Les risques des objets moldus enchantés

Sans entrer dans les détails du fonctionnement des technologies moldues, ce qui serait aussi complexe que peu constructif ici, retenir simplement que la technologie moldue et les enchantements de vol ne font pas bon ménage. La magie nécessaire au déplacement de ces objets est suffisante pour que l'objet devienne instable avec le temps. Plus l'objet est conséquent et plus le risque augmente, raison pour laquelle nous autres Sorciers nous contentons d'enchanter nos balais, qui restent stables dans le temps même s'ils nécessitent un entretien constant pour ne pas représenter de risque. Il est donc important d'éviter ces enchantements. Si de telles règles n'avaient pas été édictées, force est de constater que nous nous serions rapidement retrouvés avec un attirail hétéroclite d'objets enchantés pour voler comme des buffets, des tables, des lits, et autres meubles en tout genre, mettant en péril le secret magique et notre sécurité dans le monde.

Vol sans objets

Bien que ce ne soit qu'une rumeur, le Ministère de la Magie a statué sur une forme particulière de magie employée supposément par le Seigneur des Ténèbres pour voler sans recours à un objet enchanté. Cette forme de magie est considérée comme prohibée, car ayant trait à la Magie Noire. Toute personne désirant se déplacer dans les airs doit donc le faire à l'aide d'un objet enchanté homologué par le Ministère de la Magie.

Le vol sur des créatures magiques n'est pas réglementé par le Ministère de la Magie mais vivement déconseillé par ce dernier aux vues des risques encourus par celui ou celle qui s'y essaierait

Le Quidditch

Le Quidditch est sans conteste le jeu le plus populaire et le plus pratiqué parmi les Sorciers. Plus que cela, c'est également le tout premier sport du Monde Magique. Le Quidditch est sous la juridiction du Département des jeux et sports magiques du Ministère de la Magie. Que ce soit en tant que simple spectateur, en tant que fervent supporteur ou en tant que joueur, commentateur ou arbitre, tout le monde s'y intéresse à un moment de sa vie. Pour toutes ces raisons, il est important d'intégrer celui-ci à la formation de vol en balai des jeunes Sorciers et Sorcières. Former ces élèves au Quidditch leur permettra peut-être de rejoindre l'équipe de leur Maison pour participer à la prestigieuse coupe de Quidditch de leur école et, qui sait, de rejoindre une équipe professionnelle une fois leur scolarité terminée.

Dans ce chapitre, nous traiterons des règles principales concernant le Quidditch, ainsi que de quelques feintes qui peuvent être enseignées aux élèves les plus doués.

En tant que professeur de vol en balai, je ne peux que vous conseiller de connaître les sortilèges de premiers soins afin de pouvoir, si ce n'est soigner, au moins réduire les blessures de vos élèves si vous désirez enseigner les rudiments du Quidditch.



Les règles de base du Quidditch

Le Quidditch est un jeu de rapidité, d'agilité, et qui mêle à la fois tactique et esprit d'équipe. Excitant tout en étant dangereux, il pousse les capacités de maîtrise du balai à son paroxysme tout en demandant une excellente condition physique de la part des joueurs. Ces règles ont été développées par le Département des jeux et sports magiques du Ministère de la Magie en 1750. Voici en quoi elles consistent :

- Il n'y a pas de limite à l'altitude à laquelle peut voler un joueur. Cependant, un joueur ne peut quitter les limites du terrain. S'il le fait, de manière intentionnelle ou non, son équipe doit immédiatement donner le Souafle à l'équipe adverse.
- Le capitaine d'une équipe a la possibilité de demander un « temps-mort » à l'arbitre. Durant celui-ci et uniquement durant celui-ci, les joueurs sont autorisés à mettre pied à terre. En fonction de la durée du match, par exemple si celui-ci a déjà duré plus de douze heures, le temps-mort peut alors durer jusqu'à deux heures, pour permettre aux joueurs de se reposer. Si une équipe ne revient pas sur le terrain après ces deux heures, elle est automatiquement disqualifiée.
- Un pénalty peut être accordé par l'arbitre à l'une des équipes, par exemple en cas de faute. En cas de pénalty, un Poursuiveur et un seul partira du cercle central avec le Souafle et se dirigera en direction des buts adverses gardés par le Gardien pour tenter de marquer. Aucun autre joueur ne doit intervenir durant celui-ci.
- Le Souafle peut être intercepté dans les mains d'un joueur adverse, mais il est interdit de se saisir d'une partie du corps d'un joueur pour le gêner, le faire chuter ou autre.
- Le port de la baguette magique par les joueurs durant un match est autorisé pour autant qu'il n'en soit fait usage, sous aucun prétexte que ce soit, contre un joueur, l'arbitre, un balai ou tout autres balle et équipement de Quidditch présent sur le terrain.
- Un match de Quidditch prend fin lorsque le vif d'or est attrapé ou, à défaut, par consentement mutuel des deux capitaines.

L'équipe, les postes et les balles

Une équipe de Quidditch se compose de sept joueurs répartis en quatre catégories :

- **Les Poursuiveurs (P)** : Les Poursuiveurs doivent marquer des buts en lançant une balle nommée le Souafle dans l'un des trois anneaux du terrain adverse. Chaque but rapporte 1 point à l'équipe.
- **Le Gardien (G)** : Les trois anneaux sont gardés par un Gardien qui doit empêcher le Souafle d'entrer dans ceux-ci.
- **Les Batteurs (B)** : Deux joueurs occupent le rôle de Batteurs, un rôle offensif qui consiste à frapper deux petites balles enchantées en direction de leurs adversaires pour les gêner dans leurs mouvements à l'aide d'une batte.

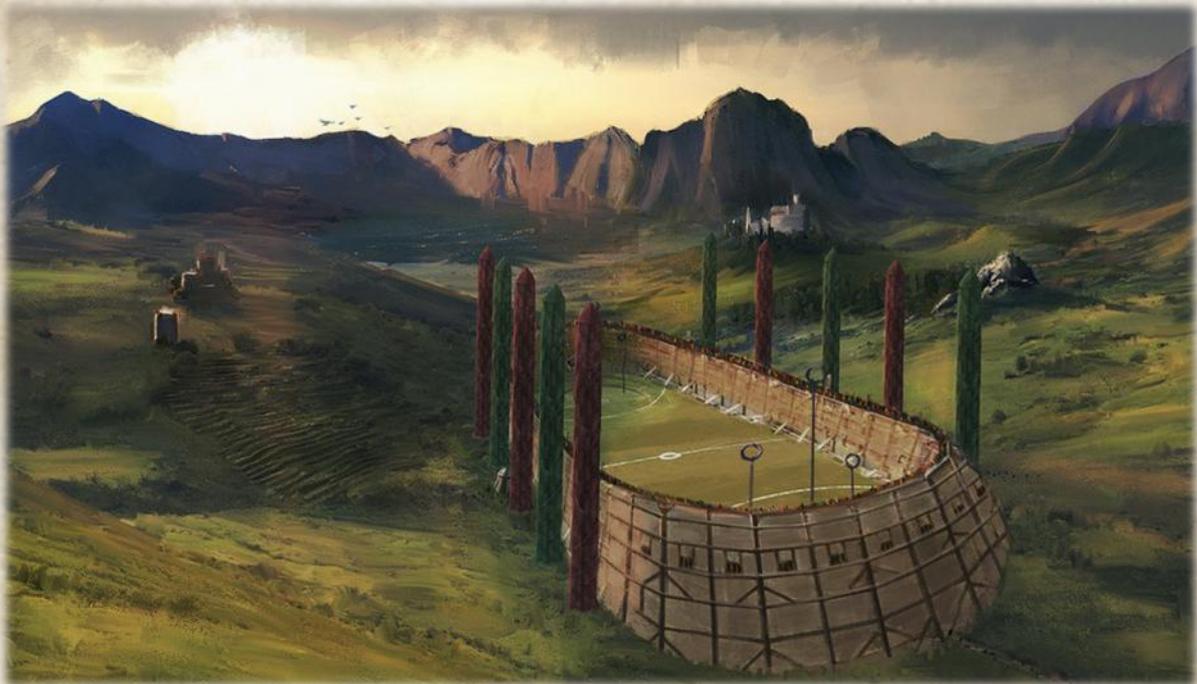
☛ **L'Attrapeur (A)** : Pour terminer, le dernier joueur se nomme l'Attrapeur. Celui-ci doit attraper une petite balle dorée et enchantée nommée le vif d'or. Attraper ce dernier rapporte 150 points à l'équipe et met fin à la partie.



Arbitre, un métier de prestige

Être arbitre, c'est avant tout être prêt à mettre sa vie au service du Quidditch et accepter de la risquer à chaque match pour la beauté du sport

Bien que sensiblement moins dangereuse que lors de la création de ce sport, la fonction d'arbitre de Quidditch est difficile et nécessite des compétences en vol en balai qui égalent ou dépassent celles des plus grands joueurs de Quidditch. Être un arbitre, c'est parvenir à surveiller quatorze joueurs simultanément tout en évitant les cognards perdus et autres joueurs trop concentrés sur le jeu pour vous remarquer. Nombre d'élèves idéalisent le métier d'arbitre, mais il leur faut savoir que celui-ci est à peu près aussi difficile à intégrer que celui d'Auror. Les cours de vol en balai n'étant pas évalués par des B.U.S.E.S et encore moins lors des A.S.P.I.C, il n'y a pas de prérequis de notes pour exercer cette fonction.

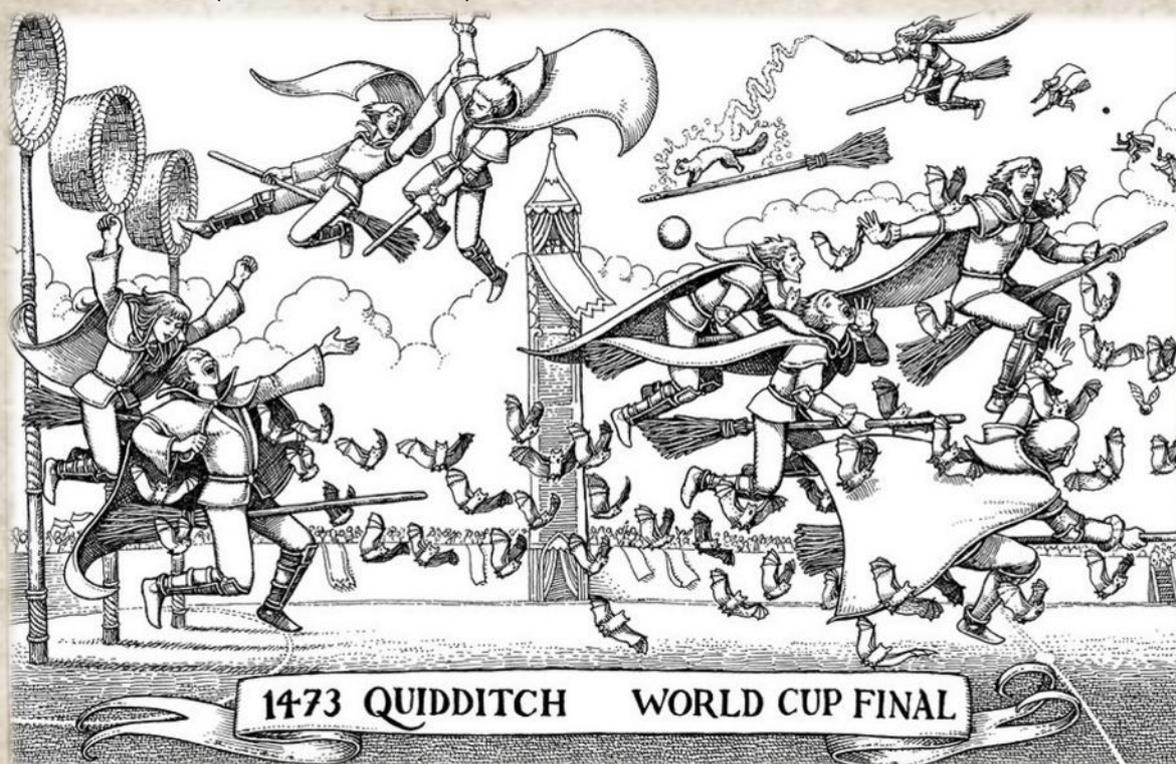


Devenir arbitre signifie que vous avez été choisi par le Département des jeux et sports magiques du Ministère de la Magie et que vous êtes parvenu à réussir l'examen d'arbitre. Plus que tout, cela signifie que vous êtes parvenu à survivre à ce dernier, ce qui représente un exploit en soi. Rares sont ceux et celles qui y parviennent et nombreux sont les abandons et les blessures lors des épreuves qui constituent cet examen. Pour cette raison, les arbitres sont hautement respectés par les joueurs.

Un sport de fautes

Bien que les règles à respecter lors de matchs de Quiddich soient très strictes, on ne peut pas nier que ce dernier possède un grand nombre de fautes répertoriées. On peut même dire que le Quidditch remporte la palme du plus grand nombre de fautes connues avec plus de sept cents fautes recensées à ce jour. Celles-ci ont d'ailleurs toutes été commises lors de la finale de la Coupe du Monde en 1473, dans le match opposait la Flandre et la Transylvanie. On considère cependant que plus de 90% des

fautes ne peuvent plus être commises lors de matchs depuis l'interdiction de l'usage de la baguette magique par les joueurs. Entre autres fautes, on pourra citer comme exemple :



- **Boutenchoc (A/B/P)** : Voler en direction de ses adversaires avec l'intention de provoquer une collision.
- **Coudoyage (A/B/P)** : On parle de Coudoyage quand un joueur fait un usage excessif de ses coudes durant la partie
- **Croc-en-manche (B/P)** : Cette faute consiste à accrocher volontairement le manche du balai de l'adversaire dans l'intention de provoquer un changement de direction chez lui.
- **Hochequeue (A/B/G/P)** : Cette faute survient quand un joueur se saisit de la queue d'un balai pour ralentir ou gêner son adversaire
- **Pincevif (A/B/G)** : Cette faute peut être commise par tous les joueurs à l'exception de l'Attrapeur, et consiste à s'emparer ou simplement toucher le vif d'or.
- **Pique-Souaffle (P)** : Cette faute consiste à modifier le Souaffle (magiquement ou non) afin que celui-ci tombe plus rapidement ou prenne une trajectoire particulière, en le perçant de trous par exemple. Cette faute ne peut être commise que par les Poursuiveurs.
- **Pognesac (P)** : Cette faute est uniquement commise par les Poursuiveurs lorsqu'ils gardent le Souaffle en main pour marquer le but, celui-ci devant impérativement être lancé pour marquer.
- **Rembarrage (G)** : Cette faute, qui ne peut être commise que par le Gardien, consiste à passer une partie de son corps dans l'anneau de manière volontaire afin d'empêcher le Souaffle d'entrer.
- **Tassebut (P)** : Cette faute ne peut être commise que par les Poursuiveurs et consiste au fait que plusieurs d'entre eux pénètrent dans la zone du but en même temps.
- **Tranchefoule (B)** : Cette faute ne peut être commise que par les Batteurs. Elle consiste à frapper un Cognard en direction de la foule, provoquant ainsi un arrêt de jeu en obligeant les officiels à se précipiter pour protéger les spectateurs. Cette faute est généralement employée pour empêcher les joueurs adverses de mener à bien une action

Aucune liste officielle des fautes du Quidditch n'a jamais été rendue publique, car le Département des jeux et sports magiques du Ministère de la Magie considère que cela serait donner des idées aux joueurs

peu scrupuleux. Ces fautes sont connues des arbitres et transmises lors de leurs formations. La connaissance de celles-ci est examinée lors du passage de l'examen pour l'obtention du brevet d'arbitre.

Les feintes et figures de Quidditch

Impossible de parler de Quidditch sans évoquer quelques-unes des feintes les plus iconiques de ce sport. Certaines d'entre elles sont d'ailleurs proposées à l'enseignement et peuvent parfaitement être utilisées en dehors du Quidditch pour se sortir de problème de la vie de tous les jours.

- **Attaque en faucon (P)** : Cette technique de Quidditch est également connue sous le nom de formation en tête de faucon. Les trois Poursuiveurs d'une équipe se positionnent pour former un triangle semblable à la pointe d'une flèche. Ils volent ensuite ensemble vers les buts, dans le but d'intimider l'équipe adverse et d'éviter plus facilement les Cognards.
- **Charge de Chelmodiston (P)** : Cette figure est utilisée par le Poursuiveur en possession du Souaffle afin de marquer un but. Elle consiste à se mettre debout sur son balai, à sauter tout en effectuant un salto avant avec le Souaffle sous le bras pour ensuite lancer le Souaffle dans l'un des buts adverses. Toute la difficulté de celle-ci consiste à retomber sur son balai une fois la figure terminée.
- **Défense en double batte (B)** : Cette technique, également connue sous le nom de défense par deux Batteurs, est une figure de Quidditch dans laquelle les deux Batteurs frappent le Cognard en même temps. Le but est d'imprimer à ce dernier un surcroît de puissance. Le Cognard force alors sur l'équipe adverse avec une force décuplée, devenant beaucoup plus difficile à esquiver.
- **Double-Huit (G)** : Le double huit est une figure de Quidditch dans laquelle le Gardien serpente à grande vitesse entre les trois anneaux du but pour repousser le Souaffle tout en formant des huit dans les airs. Il s'agit d'une figure de défense qui est presque toujours utilisée lors de penalties.
- **Etoile de mer (G)** : L'étoile de mer est une figure de Quidditch dans laquelle le Gardien met son balai horizontalement et s'y accroche d'une main. Dans cette position, seul un pied et un bras tiennent le balai, l'autre bras et l'autre jambe tentant d'intercepter le Souaffle. C'est une figure défensive qui ne doit jamais être utilisée en lâchant complètement le balai. Cette feinte est enseignée durant les cours de vol en balais car elle permet de mieux maîtriser ce dernier. Dans cette position, le Sorcier pourra aider l'un de ses semblables ou attraper un objet tombé au sol sans devoir descendre de son balai.
- **Feinte de Porskoff (P)** : La feinte de Porskoff est une figure utilisée par les Poursuiveurs. Afin d'effectuer celle-ci, le Poursuiveur en possession du Souaffle vole soudainement en chandelle, laissant croire aux Poursuiveurs adverses qu'il tente de leur échapper pour marquer un but. Lorsque ses adversaires le suivent, le Poursuiveur lance la balle au-dessous de lui, à un coéquipier qui attendait la manœuvre. Cette figure exige une parfaite coordination des trajectoires et un sens du minutage parfait.



- **Feinte de Wronski (A)** : Il s'agit ici de l'une des feintes les plus connues des Attrapeurs et certainement l'une des plus utilisées par les joueurs. Pour effectuer celle-ci, l'Attrapeur fonce en piqué, de la même manière que s'il venait

d'apercevoir le Vif d'or au niveau du sol. Une fois arrivé à quelques centimètres de celui-ci, il remonte soudain en chandelle. Cette figure a pour but d'inciter l'Attrapeur adverse suivre le mouvement, mais à ne pas redresser suffisamment tôt et à s'écraser au sol, faute de s'être redressé à temps.

- **Fourberie de Finborough (P)** : La fourberie de Finborough est une figure de Quidditch très complexe qui peut être exécutée par un Poursuiveur pour marquer un but. Elle consiste à lancer le Souafle en l'air puis à attraper son balai par le manche afin de frapper dans le Souafle tel un Batteur frappant un Cognard.
- **Passe arrière (P)** : Pour exécuter une passe arrière, un Poursuiveur doit jeter le Souafle par-dessus son épaule. Un équipier placé derrière lui réceptionne alors celui-ci. Un tel lancer est difficile à réaliser avec précision, car il est impossible pour le Poursuiveur l'exécutant de visualiser son coéquipier sans vendre la mèche. Ce dernier doit alors entièrement faire confiance à son équipier pour sa position.
- **Passe de Plumpton (A)** : La passe de Plumpton ne peut être utilisée que par l'Attrapeur. Pour réaliser celle-ci, l'Attrapeur doit opérer un écart de trajectoire qui peut sembler anodin pour ses adversaires mais qui lui permettra d'attraper le Vif d'or avec sa manche
- **Pince de Parkin (P)** : La pince de Parkin est une figure de Quidditch utilisable par les Poursuiveurs. Considérée comme à la limite de la faute, elle est difficile et dangereuse à exécuter. Pour celle-ci, deux Poursuiveurs encadrent un Poursuiveur adverse en le serrant pour l'empêcher de dévier de sa trajectoire. Pendant ce temps, un troisième Poursuiveur lui fonce dessus, tête baissée, pour percuter son balai par-dessous afin qu'il lâche le Souafle.
- **Plongeon de Dionysos (P)** : Le plongeon de Dionysos est une figure de Quidditch exécutée par un Poursuiveur. Cette figure consiste à envoyer le Souafle en l'air à l'approche des buts, puis à sauter de son balai pour marquer en frappant dans le Souafle.
- **Plongeon d'Orazio (P)** : Le plongeon d'Orazio est une figure acrobatique de Quidditch exécutée par un Poursuiveur afin de subtiliser le Souafle à un adversaire. Pour ce faire, le Poursuiveur doit arriver derrière le Poursuiveur adverse en possession du Souafle, sauter de son balai avec suffisamment d'énergie pour réaliser double salto et donner un coup dans le Souafle. Ceci oblige l'adversaire à lâcher le Souafle, qui est ensuite rattrapé par l'attaquant en atterrissant prudemment sur le balai.
- **Revers de Cognard (B)** : Le revers de Cognard est une figure de Quidditch utilisé par les Batteurs. Pour réaliser celle-ci, un Batteur frappe le Cognard d'un revers de sa batte pour l'envoyer derrière lui et non devant. Cette figure est très difficile à réaliser avec précision, mais elle est efficace pour jeter la confusion chez l'équipe adverse.
- **Roulade du paresseux (A/B/G/P)** : La roulade du paresseux est une figure de Quidditch qui peut être réalisée par tous les joueurs. Pour la réaliser, un joueur roule soudainement vers le bas et en restant suspendu à son balai par les pieds et les mains afin d'esquiver un Cognard. Cette technique nécessite un minutage parfait afin que le Cognard n'ait pas le temps de modifier sa trajectoire. La Roulade du paresseux est enseignée durant les cours de vol en balai car elle peut également être utilisée par les non-joueurs de Quidditch pour éviter des obstacles en vol.
- **Tacle transylvanien (A/B/G/P)** : Le tacle transylvanien est une figure de Quidditch qui peut potentiellement être réalisée par n'importe quel joueur. Pour ce faire, un joueur met un faux coup de poing à son adversaire. Tant que le contact entre les deux est évité, cette figure n'est pas considérée comme une faute. Il arrive cependant que les deux ne parviennent pas à s'écarter à temps et que le « faux » coup se transforme en attaque en règle.
- **Tremblante de Woollongong (P)** : La tremblante de Woollongong est une figure de Quidditch pouvant être réalisée par un Poursuiveur. Pour ce faire, ce dernier réalise une trajectoire de vol en zig-zag pour désarçonner les Poursuiveurs adverses.
- **Vol de Sabryn (P)** : Le vol de Sabryn est une figure de Quidditch exécutée par un Poursuiveur pour s'emparer du Souafle de son adversaire. Elle consiste à se positionner à côté du Poursuiveur en possession du Souafle, à sauter de son balai tout en l'envoyant de l'autre côté de l'adversaire en le faisant passer par-dessous le sien. Dans un même temps, le Poursuiveur effectue une roue aérienne au-dessus de son adversaire tout en lui saisissant de Souafle, avant de ré-atterrir sur le balai.

— **Vol de Speelman (P)** : Le vol de Speelman est une figure de Quidditch pouvant être exécutée par un Poursuiveur pour s'emparer du Souafle de son adversaire. Elle consiste à ne plus tenir son balai qu'avec une main puis à frapper dans le Souafle tenu par l'adversaire avec les deux pieds, avant de revenir sur son balai pour rattraper la balle au vol.

Les autres sports de balai

Comme on peut le constater, plus les années d'apprentissage avancent et plus les élèves apprennent à maîtriser leurs balais, maîtrisant même certaines passes et feintes qui peuvent être employées au Quidditch et dans d'autres sports. Bien entendu, certains de ces sports sont également pratiqués durant les cours, afin de renforcer les capacités des élèves, ou étudiés lors des cours théoriques. L'apparition de ces sports coïncide avec les premiers balais équipés de dispositifs pouvant contrôler les trajectoires et la vitesse.

Éviter les sports trop dangereux : Il convient cependant d'éviter de vouloir trop en faire avec les élèves. Si certains sports comme le Quodpot peuvent être passionnants, les dégâts que peut occasionner la balle explosive qui est maniée par les joueurs s'avèrera trop dangereuse pour de simples élèves.

Voici quelques exemples de sports qui pourront être étudiés durant les cours de vol en balai et quelques-unes des règles qui les régissent. Nombre d'entre eux ayant été jugés trop dangereux par le Ministère de la Magie et interdits à la suite d'un trop grand nombre de morts, ceux-ci ne pourront être étudiés que de manière théorique.

Aिंगेин



Nous venant d'Irlande, ce sport emploie des balais volants et combine le maniement d'une balle appelée Dom avec une course d'obstacles dans des tonneaux enflammés. Le but du jeu est d'être le plus rapide sur un parcours donné. Le joueur doit traverser une série de tonneaux enflammés tout en portant le Dom, cette fameuse balle – qui n'est autre qu'une vessie de chèvre, mais qui pourrait très bien être remplacée, le cas échéant, par un Souafle. Une fois parvenu au bout de la course d'obstacle, le joueur doit lancer la balle à travers le dernier tonneau. Le joueur le plus rapide est déclaré vainqueur, à condition qu'il n'ait pas pris feu au cours de la course. Dans ce cas, le joueur est considéré comme disqualifié.

Creaothceann



Originaire d'Ecosse, le Creaothceann fut considéré comme le plus dangereux et le plus mortel des jeux de balai. Il fut interdit en 1762 par le Ministère de la Magie. Dans celui-ci, les joueurs sont équipés d'un chaudron sur la tête et volent sur leurs balais. Des pierres en lévitation à plus de trente mètres d'altitude attendent le coup de sifflet, de tambour ou de corne

marquant le début du jeu pour commencer à tomber en chute libre vers le sol. Le but des joueurs est d'attraper le plus grand nombre de ces pierres avant qu'elles n'atteignent le sol grâce à leur chaudron. Pour se rendre compte de la dangerosité de ce sport, nous n'avons qu'à citer la première strophe d'un célèbre poème du 11^{ème} siècle :

*Ils sont douze assemblés, des hommes forts et fiers
Leurs chaudrons attachés, prêts à prendre les airs
La corne à retenti, ils volent vers les cieux
Mais la Mort se prépare à frapper dix d'entre eux*

Quodpot

Inventé par le Sorcier américain Bondupois Abraham au 18^{ème} siècle, le Quodpot est un sport relativement dangereux pour les joueurs. Les joueurs utilisent des balais volants. Les règles sont relativement proches de celles du Quidditch, raison pour laquelle on considère le Quodpot comme d'une variante du Quidditch. Principalement pratiqué en Amérique du Nord, ce sport est basé sur les propriétés d'une balle explosive appelée Quod.

Mais même s'il est très proche du Quidditch, le Quodpot possède tout de même quelques différences significatives. Par exemple, ce dernier oppose deux équipes de onze joueurs, contrairement au sept de son cousin.



Le but de celui-ci est de lancer le Quod d'une équipe à l'autre tout en essayant d'atteindre le pot placé à l'extrémité du terrain. Toute la difficulté du jeu est de parvenir à marquer avant que le Quod n'explose. Si les joueurs ne parviennent pas à marquer avant l'explosion, le joueur en possession du Quod au moment où celui-ci explose doit quitter le terrain. Une fois qu'un joueur parvient à jeter le Quod dans le pot, ce dernier fait gagner un point à son équipe et un nouveau Quod est mis en jeu.

Les propriétés explosives de ce jeu proviennent de l'invention de celui-ci. En effet, Bondupois avait emporté un Souaffle avec lui aux États-Unis avec l'intention de créer une équipe de Quidditch. Mais lors de son voyage, le Souaffle est entré en contact avec sa baguette magique dans sa malle. À son arrivée, Bondupois sortit ce dernier de ses bagages et le lança autour de lui pour s'amuser un peu, mais celui-ci lui explosa à la figure. Bondupois essaya alors de reproduire le phénomène avec des balles en cuir.

Sautebuisson

Le Sautebuisson est un jeu de balai qui est originaire du comté du Herefordshire en Angleterre. Dans celui-ci, les joueurs doivent chevaucher leurs balais en le sens inverse tout en se renvoyant une vessie par-dessus une haie en utilisant les branches de leurs balais respectifs. Comme c'est le cas pour le Stichstock, les joueurs utilisent une vessie gonflée, plus généralement une vessie de porc. Lorsqu'un joueur rate la vessie, il donne un point à son adversaire. Le joueur qui atteint le premier les cinquante points remporte la victoire.

Contrairement à d'autres sports considérés comme dangereux par le Ministère de la Magie, le Sautebuisson est encore pratiqué en Angleterre mais ne couvre pas un large public, contrairement au Quidditch.

Stichstock

Le Stichstock provient d'Allemagne. Un joueur sur son balai, nommé le Gardien de vessie, a pour mission de protéger une vessie de dragon gonflée, qui était suspendue au sommet d'un mât de six mètres de hauteur.

Ce dernier est rattaché au mât et ne peut s'en éloigner qu'à une courte distance, pas plus de trois mètres en général. Les adversaires devaient, chacun leur tour, enfourcher leur balai et foncer en direction de la vessie afin de tenter de la percer. Pour ce faire, l'extrémité du manche de leurs balais était spécialement taillée en pointe.

Pour se défendre, le Gardien de vessie peut utiliser sa baguette magique et de jeter des sorts à ses adversaires. La partie était terminée lorsqu'un joueur parvenait à percer cette vessie ou, au contraire, si le Gardien avait éliminé l'ensemble de ses adversaires. Il arrivait cependant souvent que le Gardien tombe d'épuisement ou soit gravement blessé par un adversaire. Dans ces cas de figure, la victoire revenait au camp opposé.

Bien que très populaire à une certaine époque, on considère que ce sport n'est plus pratiqué depuis la fin du 14^{ème} siècle.

Virevol

Le Virevol était autrefois très populaire dans le comté du Devon en Angleterre. On le considérait alors comme une sorte de joute. Le but du Virevol était de faire tomber l'ensemble de ses adversaires de leurs balais. Le dernier participant qui parvenait alors à rester sur le sien remportait la victoire. Bien que totalement abandonné par les adultes et le milieu sportif, une variante de ce jeu est encore pratiquée par les jeunes Sorciers sous la forme d'un jeu pour enfant.

Sortilèges travaillés durant les cours



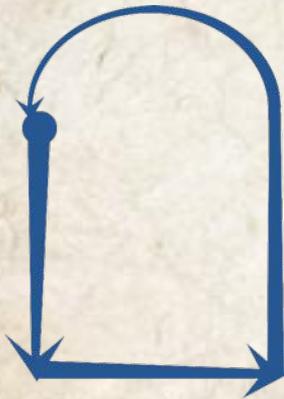
Bien que l'apprentissage du vol en balai soit une matière considérée comme physique, une grande part est cependant laissée à la théorie et à l'apprentissage de sortilèges. Il convient que les élèves connaissent le maniement de leur balai, mais également le fonctionnement des sortilèges qui l'équipe afin qu'ils puissent, en cas de dysfonctionnement de ceux-ci, ré-enchanter leurs balais pour pouvoir voler en toute sécurité. Pour cette raison, divers sortilèges seront travaillés durant les cours.

Sortilèges et apprentissage : La liste des sortilèges et de leur fonctionnement a été ajoutée à la fin de ce plan de formation afin de permettre aux enseignants de vol en balai de ne pas perdre trop de temps dans la recherche de ceux-ci.

Antivol

Lancé sur un objet, cet enchantement empêche celui-ci d'être volé.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement

Niveau du sortilège : 4

Incantation :-

Cibles : Objet (O)

Effet principal: Empêche tout autre Sorcier que le lanceur d'utiliser le sortilège d'attraction sur la cible du sort.

Durée : POU jours

Formule commune : 40%

Formule extrême :-

Emploi spécifique: Employé avec certaines runes particulières, ce sortilège peut être intégré à un balai de manière permanente. Le propriétaire de ce dernier peut alors être lié à cet enchantement pour être le seul à pouvoir le manipuler ou convoquer le balai à l'aide du sortilège d'attraction.

Attelle

Employé lors de fractures, ce sort fait apparaître une attelle et empêche la blessure de s'aggraver.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement

Niveau du sortilège : 1

Incantation : Ferula

Cibles : Animaux (A) ; Personne (P)

Effet principal :

- FC : Rend 1 point de vie
- FE : Rend 2 points de vie

Durée : Variable (heures)

Formule commune : 15%

Formule extrême : 5%/20%

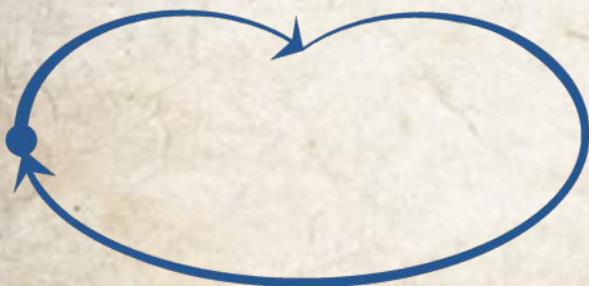
Précautions d'emploi : Une seule attelle peut être utilisée à la fois. Si un Sorcier tente de relancer le sortilège d'attelle sur une blessure déjà réduite de la sorte, celui-ci ne fonctionnera pas. Idem pour une blessure réduite par un jet de secourisme.

Étymologie et origines : L'incantation Ferula est tirée du latin qui signifie « menue branche » ou « baguette ». Ferula fait également référence à la fêrule, une tige que les romains utilisaient comme bâtons de marche, attelles et pour les châtiments corporels, et qui était connu pour sa solidité et sa flexibilité.

Charme de coussinage

Permet de rendre un balai plus confortable en créant un coussin invisible. Peut également être utilisé pour amortir une chute

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement

Niveau du sortilège : 1

Incantation : Molliare

Cibles : Objet (O)

Effet principal :

- FC : rend un balai plus confortable

Effet secondaire :

- FC : Diminue les dégâts de chute de moitié

Durée : Variable (heures)

Formule commune : 10%

Formule extrême : -

Précautions d'emploi : L'effet de cet enchantement n'est pas directement visible, si bien qu'il faut correctement viser le point d'arrivée quand on l'utilise pour amortir une chute

Étymologie : L'incantation Molliare est dérivée du latin mollire, ce qui signifie « adoucir ». Cela correspond à l'effet d'amortissement du sort.

Correcteur de trajectoire

Annule complètement les tremblements naturels de celui qui manie le balai et stabilise les trajectoires.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement

Niveau du sortilège : 3

Incantation :-

Cibles : Objet (O)

Effet principal: Octroie un bonus de 10% en vol en balai pour la durée du sortilège.

Durée : 1d4+1 heures

Formule commune : 30%

Formule extrême :-

Précautions d'emploi :-

Freinage

Enchante les balais pour les aider à freiner. Plus le sortilège est maîtrisé et plus le balai freine avec efficacité.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement

Niveau du sortilège : 2

Incantation : -

Cibles : Objet (O)

Effet principal : Octroie un bonus en vol en balai allant de 1 à 5% quand le balai est utilisé

Durée : Permanent

Formule commune : 20%

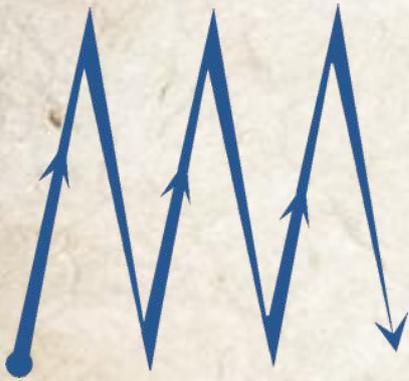
Formule extrême : -

Précautions d'emploi : Le mouvement de baguette à effectuer pour lancer correctement ce sortilège s'apparente à un cavalier tirant sur les rênes d'un cheval pour le stopper. Il doit être vif, rapide et extrêmement précis.

Sortilège d'Empogne

Lancé sur un objet comme un balai ou un Souafle, ce sortilège permet à l'objet de mieux adhérer à la main de celui que le manie, rendant plus difficile de le lâcher.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement

Niveau du sortilège : 2

Incantation : -

Cibles : Objet (O)

Effet principal : Fait légèrement adhérer un objet, rendant plus simple les manipulations

Durée : Permanent

Formule commune : 15%

Formule extrême : -

Précautions d'emploi : L'effet de ce sortilège est permanent, aussi ne faut-il pas oublier de retirer ces effets quand on n'en plus besoin, sous peine de voir tous les objets qui l'entourent se coller aux mains de l'utilisateur.

Virage

Enchante les balais pour les aider à virer plus facilement. Plus le sortilège est maîtrisé et plus le balai vire avec efficacité.

Mouvement de baguette



Informations sur le sortilège

Catégorie : Enchantement

Niveau du sortilège : 2

Incantation : -

Cibles : Objet (O)

Effet principal : Octroie un bonus en vol en balai allant de 1 à 5% quand le balai est utilisé

Durée : Permanent

Formule commune : 20%

Formule extrême : -

Précautions d'emploi : Pour garder de son efficacité, ce sortilège doit être relancé sur les objet enchantés qui sont fortement sollicité, comme les balais d'entraînement des écoles de jeunes Sorciers et Sorcières par exemple

Potions travaillées durant les cours

En plus des sortilèges travaillés durant les cours théoriques , la fabrication de potions et de vernis sera également abordée, tout comme quelques rudiment de runologie afin de pouvoir reconnaître les enchantements qui ont été apposés sur les balais.

Potions et apprentissage : La liste des potion, comme celle des sortilèges, a été ajoutée à la fin de ce plan de formation afin de permettre aux enseignants de vol en balai de ne pas perdre trop de temps dans la recherche de ceux-ci.

Cirassure

Cire à appliquer sur un balai. Elle permet de manipuler celui-ci plus aisément durant les quelques heures qui suivent son application



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 1

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Objets (O)

Effets : Vol en balai / Quidditch +5%

Durée des effets : 1d4+1 heures

Temps de préparation : Environ 1 heure

Visuel : Cire jaune doré

Ingrédients : Carapace de Pagure / Cire / Feuille de mandragore / Plume de hibou Grand-Duc

Ouvrages de référence : Manuel d'entretien du balai

Préparation de la cirassure

1. Broyer finement 4 carapaces de Pagure et les ajouter à la préparation
2. Chauffer à feu doux jusqu'à ce que la préparation devienne blanche
3. Broyer finement 4 feuilles de mandragore et les ajouter à la préparation
4. Chauffer à feu moyen jusqu'à ce que la préparation devienne argentée
5. A l'aide de la plume de hibou grand-duc, remuer la potion 4 fois dans le sens des aiguilles d'une montre, puis 4 fois dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
6. Chauffer à feu vif jusqu'à ce que la préparation devienne parfaitement incolore
7. Ajouter 100 grammes de cire. Celle-ci va fondre puis s'imprégner des ingrédients
8. Au bout de 10 minutes, transférer la cire liquide dans une boîte en acier
9. Laisser refroidir pour que la cire se resolidifie

Potion d'énergie magique

Permet de créer une énergie qui servira à alimenter une machine, un objet quelconque durant quelques heures, voire plus. Permet également de doter un objet d'une énergie interne qui lui permettra de fonctionner de manière autonome.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 4

Rareté des ingrédients : Rare

Cibles : Objets (O)

Effets : Energie magique pour un objet

Durée des effets : De quelques heures à permanente

Temps de préparation : 2 heures

Visuel : Bleu luminescent

Ingrédients : Algues séchées ; Baie explosive ; Charbon ; Chou puant ; Limace de feu ; Luciole ; Sang de salamandre ; Poudre de pieuvre

Ouvrages de référence :-

Préparation de la potion d'énergie magique

1. Cuire un chou puant dans de l'eau à grand feu durant une heure tout en remuant énergiquement
2. Ajouter le sang de salamandre, puis remuer durant 5 minutes tout en continuant à chauffer
3. Laisser refroidir durant 25 minutes. La préparation doit alors être d'un noir d'encre.
4. Ajouter la poudre de pieuvre et remuer 8 fois dans le sens des aiguilles d'une montre
5. Ajouter la poudre d'algue et remuer 8 fois dans le sens contraire des aiguilles d'une montre
6. Ajouter 100 grammes charbon et chauffer à feu vif jusqu'à ce que la préparation prenne une couleur jaune
7. Ajouter 1 limace de feu tout en continuant à chauffer à feu vif jusqu'à ce que la préparation prenne une couleur orange
8. Ajouter délicatement la baie explosive. Attention, celle-ci peut exploser au contact de la préparation si elle est manipulée trop violemment.
9. Chauffer au feu vif tout en remuant énergiquement jusqu'à ce que la préparation prenne une teinte rouge vif
10. Ajouter des lucioles réduites en poudre jusqu'à ce que la préparation prenne une teinte bleu luminescente.

Verni protecteur

Un vernis protecteur pour balai qui permet de garder les runes actives tout en les protégeant des dégâts dus aux intempéries.



Informations sur la potion

Année d'apprentissage : 3

Rareté des ingrédients : Rares

Cibles : Objets (O)

Effets : Préserve les runes magiques du bois

Durée des effets : Permanente

Temps de préparation : Environ 1 jour

Visuel : Incolore

Ingrédients : Cire / Huile de Neem / Écailles de dragon / Sève de Verni du Japon

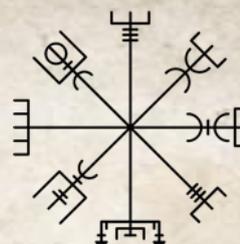
Ouvrages de référence : Manuel d'entretien du balai

Préparation du verni protecteur

1. Faire fondre 300 grammes de cire dans le chaudron
2. Ajouter l'huile de Neem en goutte à goutte 3 par 3 et laissant une minute entre chaque ajout
3. Chauffer à feu doux jusqu'à ce que la préparation prenne une couleur dorée
4. Ajouter 3 gouttes par 3 gouttes la sève de Verni du Japon jusqu'à ce que la préparation prenne une teinte argentée
5. Ajouter trois écailles de dragon, puis chauffer à grand feu jusqu'à ce que celles-ci se dissolvent dans la préparation
6. Remuer dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la préparation devienne incolore et aussi épaisse que de la mélasse.
7. Remuez alors rapidement trois fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour figer la préparation
8. Laisser reposer jusqu'au lendemain

Bases de runologie

Bien qu'étant une matière à option, des bases de runologie seront abordées durant les cours théoriques de vol en balai. Ces bases restent cependant très simples et consistent à recopier des runes préexistantes, et à nettoyer celles-ci sur les balais et autres équipements utilisés par les élèves. Suivre ces bases ne permet pas de comprendre le fonctionnement des runes, leur histoire ou leurs origines, mais seulement de redessiner celles-ci quand elles commencent à s'estomper.



Quelques exemples de balais en fonction des années

Mes récentes recherches en matière de balais magiques m'ont amené à dresser une liste des lieux où l'on pouvait se procurer certains modèles de balais. Voici quelques exemples de balais commercialisés au fil des années et qui sont susceptibles d'être apportés en cours par les élèves dès la troisième année. Les lieux de vente connus sont également indiqués, même s'il est possible de les commander via des brochures spécialisées. Cette liste, malheureusement non exhaustive, vous permettra de commander le matériel nécessaire à l'entretien de ces balais ou de commander des pièces de remplacement si une réparation s'avère impossible.

<i>Année de construction</i>	<i>Type de balais</i>	<i>Lieu(x) connus de vente</i>
1879	Lancechène 79	Angleterre
1901	Friselune	Angleterre
Entre 1901 et 1926	Flèche d'Argent	Angleterre
1926	Brossdur 1	Angleterre
1929	Comète 140	Angleterre et Irlande
1934	Brossdur 2	Angleterre
1937	Brossdur 3	Angleterre
1938	Comète 180	Angleterre et Irlande
1940	Feuopoudre	Angleterre
1952	Manchevif	Angleterre
1953	Brossdur 5 (Astiqueur 5)	Angleterre
1955	Etoile Filante	Angleterre
1967	Nimbus 1000	Angleterre
1990	Margotin 90	Angleterre
1990	Air Wawe Gold	Angleterre
1990	Turbo XXX	Angleterre
1991 (avant)	Brossdur 7	Angleterre
1991	Comète 260	Angleterre et Irlande
1992	Nimbus 2001	Angleterre
1993	Éclair de Feu	Angleterre
1993 (après)	Foudre VII	Angleterre et Nigeria
1994 (avant)	Ardillon Transylvanien	Roumanie
1994 (avant)	Flèche Sibérienne	Norvège, Suède, Danemark, Finlande et Islande
1994 (avant)	Voltigeur Australien 50	Australie
1994	Bombe Bleue	Angleterre
1995 (avant)	Comète 290	Angleterre et Irlande
1995	Brossdur 11	Angleterre
2014 (avant)	Éclair de Feu Suprême	Angleterre
2014	Balétoile XXI, Yajirushi, Varápidos	États-Unis, Japon, Brésil

Remarques : D'autres modèles de balais, comme le Brossdur 6, les Nimbus 1001, 1500 et 1700, n'ont pas de date de commercialisation connues mais sont également susceptibles de se retrouver entre les mains des élèves dès leur troisième année de scolarisation.

Sources des images

- Aingingein : <https://www.hp-lexicon.org/thing/aingingein/>
- Autres illustrations : [Wizingworld](https://www.wizardingworld.com/)
- Balai médiéval : <https://www.hp-lexicon.org/thing/brooms-3/>
- Forêt interdite : <https://imgur.com/gallery/zTPonep>
- Illustrations des cours par année : *Jeu Mystère à Poudlard*

