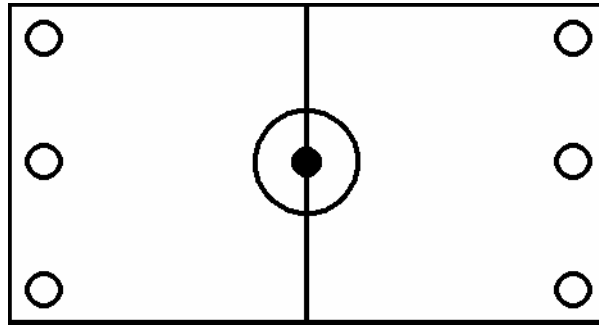


## REGOLE DEL QUIDDITCH – il gioco dei maghi

Due squadre, ognuna di sei giocatori giocano l'una contro l'altra.

### *Il campo:*



Un campo da calcetto, i cerchi rotondi segnano le porte.

### *Palle in campo:*

- 1 Pluffa - palla grande rossa (basket)
- 8 Bolidi - palla leggera di cuoio (volley), ogni battitore ne ha 1
- 22 Spie d'oro - ce ne sono 8 per squadra: 3 ai cacciatori, 3 ai cercatori, 2 ai battitori. Sono palline da ping pong o simili incartate con carta da giornale. Di queste 2 vengono di volta in volta scelte dagli arbitri come *Bocchini d'oro* - Una Spia d'oro per squadra e fa guadagnare 150 punti. Il cercatore deve trovare il bocchino d'oro della squadra avversaria.

### *Ruoli dei giocatori.*

- 3 Cacciatori
- 2 Battitori
- 1 Cercatore

### *Cosa fanno i giocatori.*

- 3 Cacciatori hanno inizialmente 2 Spie d'oro e il loro compito è di buttare la pluffa dentro uno dei tre cerchi avversari. Possono difendersi dai bolidi ma non possono utilizzarli. Se li usano la palla passa all'avversario nel punto in cui il cacciatore ha usato il bolide.
- 2 Battitori hanno inizialmente 1 Spia d'oro e 2 bolidi che serve per disturbare i giocatori della squadra avversaria tentando di far cadere la pluffa o di disturbarli. Posso segnare con la pluffa ma non giocarla, se la ricevono possono solamente tirarla in porta e non passarla altrimenti la pluffa passa all'avversario nel punto dov'era il battitore che l'ha presa.
- 1 Cercatore Al cercatore deve trovare durante il gioco tra le Spie d'oro degli avversari il bocchino. Può difendersi dai bolidi ma non può utilizzarli. Se li usa la palla passa all'avversario nel punto in cui il cercatore ha usato il bolide. Può segnare con la pluffa ma non giocarla, se la riceve può solamente tirarla in porta e non passarla altrimenti la pluffa passa all'avversario nel punto dov'era il cercatore che l'ha presa.

### *Punti:*

- 150 punti a chi trova il Bocchino d'oro
- 10 punti per ogni pluffa che entra nella porta avversaria

### *Falli:*

Concessi:

Spinte di spalla

Non concessi:

Spinte di schiena di petto di braccia

Calci

Pugni

Morsi

Pizzicotti

Sberle

...tutti i contatti fisici ad esclusione delle spinte di spalla

L'arbitro in falli di questo tipo e in ogni situazione che ritiene opportuna può far uscire uno o più giocatori per un tempo che va dai 3 ai 5 minuti.

### ***Come gioca:***

I punti si realizzano lanciando la Pluffa attraverso le porte (3 canestri ai margini del campo). Se il cercatore trova il "Boccino d'oro" della squadra avversaria fa guadagnare alla sua squadra 150 punti bonus. La squadra con più punti alla fine della partita è la vincitrice.

Il cercatore va da un avversario qualsiasi ruolo esso abbia, lo prende e sceglie una tra le spie d'oro dell'avversario. L'avversario dice se è o no il boccino e se no riprende tutto come prima, se sì viene scelto un altro boccino dagli arbitri e il gioco riprende.

Prima dell'inizio del gioco, la Pluffa è piazzata sulla linea di centrocampo.

I cacciatori hanno a terra, vicino ai loro piedi, le loro 2 spie d'oro, i battitori hanno a terra, vicino ai loro piedi, 1 spia d'oro e 2 bolidi. I cercatori hanno a terra, vicino ai loro piedi, le 3 spie d'oro.

Dopo il fischio d'inizio dell'arbitro, ogni giocatore afferra le sue spie d'oro e bolidi e inizia a giocare.

I Cacciatori devono tenere le spie d'oro in una mano perché l'altra la utilizzeranno per la bluffa; i battitori tengono un bolide e la spia/boccino in una mano e l'altro bolide nell'altra. Se così non è fanno fallo e la palla passa alla squadra avversaria. I cercatori possono usare entrambe le mani per tenere le spie d'oro.

Il cacciatore che inizia prova a raccogliere la Pluffa e, con l'aiuto degli altri due cacciatori, a giocarla verso una delle porte avversarie. Dato che al cacciatore che ha la Pluffa non è permesso camminare o correre, l'unico modo di muovere la Pluffa attraverso la porta è passandola ad un altro cacciatore a meno che non veda un battitore che può segnare, in questo caso la può passare. Ogni goal con la Pluffa vale 10 punti.

Il battitore può provare a difendere la porta lanciando un Bolide all'avversario. Quando il battitore ha lanciato tutti i suoi bolidi, lui/lei ha solo la spia/boccino d'oro in mano e non può muoversi fin quando un compagno di squadra qualsiasi non gli abbia passato almeno un bolide che aveva lanciato rimettendolo di nuovo in gioco.

Il cercatore non deve avere in mano mai più di 3 spie d'oro e le deve scambiare con i giocatori dell'altra squadra al fine di trovare il "Boccino d'oro". Ricordiamo che il cercatore deve trovare il boccino d'oro della squadra avversaria. Per cambiare le spie d'oro deve rincorrere i giocatori avversari e prenderli. Un giocatore che ha la pluffa in mano e un battitore senza bolide in mano non possono essere presi dal cercatore.

Quando il cercatore prende un giocatore della squadra avversaria fa scambio con lui di una spia d'oro e chiede se è il boccino se sì guadagna 150 punti. Anche l'altro giocatore (qualsiasi ruolo egli abbia) che è stato preso chiede se la sua spia d'oro è il boccino d'oro e in caso affermativo fa guadagnare 150 punti alla propria squadra (ciò è difficile che capitino a meno che il cercatore che aveva preso non stia "domrendo").

Dopo un goal, i giocatori ritornano alle posizioni d'inizio e il gioco comincia di nuovo.

### ***Come si conclude la partita:***

Il gioco termina quando si verifica uno dei seguenti casi:

- il cercatore trova per tre volte boccino d'oro;
- quando si arriva a 450 punti;
- in ogni caso dopo 30 minuti di gioco.

### ***La palla passa all'avversario:***

Il gioco riprende in ognuno dei seguenti casi da dove si trovava la pluffa al momento del fischio dell'arbitro. La palla passa all'avversario nei seguenti casi:

- un battitore o il cercatore con la pluffa in mano non tira in porta ma la passa ad un compagno
- il cercatore o il cacciatore utilizzano la pluffa contro un avversario
- un giocatore che ha la pluffa in mano fa anche solo un passo
- un giocatore ha in mano più o meno palle da gioco di quelle previste dal regolamento
- cacciatore tiene le spie d'oro in due mani
- battitore tiene i bolidi in una mano e la spia d'oro nell'altra
- un giocatore che è stato preso da un cercatore della squadra avversaria si rifiuta di consegnare la spia d'oro. A questo proposito ricordiamo che la spia d'oro la sceglie il cercatore, sia quella che riceve che quella che dà, anche questo crea fallo.
- quando la palla esce dal campo.

**NB:** Il gioco può essere fatto anche in 5, in questo caso si toglie un battitore. Se in 4 si toglie un battitore ed un cacciatore