

43 w 2022 (393)

# Quidditch – łatwa, prosta gra

**Data publikacji: 22.06.2022 / Autor: Ignacy Chocyk**

*„- Więc co to jest quidditch?  
- To nasza gra. Gra czarodziejów.  
To coś jak...  
jak piłka nożna w świecie mugoli...  
no, każdy wie co to jest quidditch...  
to się gra w powietrzu, na miotłach, i są cztery piłki...  
Cholibka, nie jest tak łatwo wyjaśnić zasady.”*

*- fragment książki „Harry Potter i Kamień filozoficzny”*

Trudno dzisiaj spotkać chłopca, który choćby nie słyszał o Harrym Potterze, a część z tych co słyszeli, być może do dziś zastanawia się, co poszło nie tak w dniu jedenastych urodzin, że list nie dotarł. Na mnie zaś, jako kibicowi, od najmłodszych lat największe wrażenie zawsze robiły rozgrywki quidditcha. W wielokrotnie i na wiele sposobów starałem się wraz z kolegami odwzorować podniebne zmagania, ale wprost nie do przeskoczenia stawał się fakt, że moja domowa szczotka zmiotka... nie potrafiła latać. Po wstąpieniu do harcerstwa podobne pomysły poszły w odstawkę, zająłem się bieganiem po lesie i zjadaniem węgla, ale jak się okazuje aż do czasu...

... do czasu kiedy mój referent Karol postanowił spełnić to nasze dziecięce marzenie. Z jakim efektem? Zobaczcie sami:

## Quidditch – spróbuj sam

Harcerski quidditch jest grą drużynową inspirowaną zasadami piłki ręcznej i rugby. Zespoły w trakcie rywalizacji zdobywają punkty oddając strzały na bramkę, bądź poprzez znajdowanie złotego znicza (patrz niżej). Zaleca się, aby drużyny składały się z 8 zawodników: 4 atakujących, 2 obrońców, szukającego oraz bramkarza (zasada ta powinna być modyfikowana po uwzględnieniu wielkości boiska). Harcerski quidditch jest sportem kontaktowym, a więc dopuszcza się siłowanie pomiędzy zawodnikami z przeciwnych drużyn na zasadach zapaśniczych – stosowanie ciosów, kopniaków i dźwigni skutkuje natychmiastowym zatrzymaniem gry przez sędziego oraz wyciągnięciem konsekwencji. Zastrzega się, że atakowany

może być jedynie zawodnik posiadający w danym momencie kafel. Sędzia w trakcie rozgrywki winien czuwać nad bezpiecznym oraz sprawiedliwym przebiegiem spotkania.

Mecz wygrywa drużyna, która w regulaminowym czasie gry zdobędzie większą liczbę punktów. W przypadku remisu o końcowym wyniku spotkania decyduje dogrywka lub kolejno pojedynki szukających opisany niżej.

Przyjrzyjmy się teraz szczegółowo zasadom.

## Piłki

Podobnie jak w filmowej odświeżeniu, w naszej grze występują aż 3 rodzaje piłek:

**Kafel** – piłka do rugby. Rzucamy nią przez obręcz.

Będąc w tym miejscu zdefiniujmy parę pojęć dotyczących się kafa:

**[Podania]:** Jeśli chcemy wykonać podanie do przodu, to możemy to zrobić tylko kopiąc piłkę lub biegnąc z nią. Podanie przy pomocy rzutu może odbyć się wyłącznie do graczy będących z tyłu lub maksymalnie na takiej samej wysokości co my.

**[Strzał]:** Strzały oddajemy kopiąc lub rzucając kafa przez obręcz. Strzał musi odbyć się przed linią pola karnego. Jeśli atakujący wyskoczy z linii pola karnego i lecąc (jednocześnie zbliżając się w stronę bramki) odda rzut, zanim dotknie podłoża, to wówczas punkt zostanie zaliczony.

**[Aut]:** Auty wyrzucamy z ręki lub nogi w dowolnym kierunku (można rzucać nawet do przodu).

**[Rzut karny]:** Faul dokonany przy linii pola karnego skutkuje karnym, który jest rzucany lub kopany z linii pola karnego.

**[Rzut wolny]:** Faul dokonany w każdym polu poza polem karnym pozwala drużynie poszkodowanego gracza rozpocząć grę poprzez wykopanie lub wyrzucenie kafa w dowolnym kierunku.

**[Złe podania]:** Każde podanie wykonane niezgodnie z zasadami opisanymi powyżej skutkuje przerwaniem gry i wznowieniem jej rzutem wolnym na korzyść przeciwnika. Częste łamanie tej zasady może skutkować żółtą, a nawet w uzasadnionych przypadkach czerwoną kartką.

**Tłuczek** – balony lub śnieżki. Gracz trafiony tłuczkiem (jeżeli posiada w danym momencie kafel) musi natychmiast upuścić piłkę. W celu możliwości powrotu do

akcji toczącej się pod bramką przeciwnika, musi przekroczyć linię środkową i dopiero wówczas ponownie może brać aktywny udział w rozgrywce.

**Złoty znicz** – Piłka do tenisa ziemnego. Jest wyrzucany raz na 5 lub 10 minut przez jednego z sędziów. Walka o złoty znicz rozgrywa się jedynie pomiędzy szukającymi. Punkt zdobywa ta drużyna, której szukający umieści znicz w skrzyni i ją zamknie.

## Pozycje oraz ich zadania

**Bramkarz** – Stoi w polu karnym i strzeże obręczy oraz bramki, w każdej chwili może ruszyć drużynie z odsieczą, a nawet zdobyć punkt. Uwaga! W polu karnym ma prawo przebywać jedynie wyłoniony bramkarz. Łamanie tej zasady może zostać ukarane żółtą kartką!

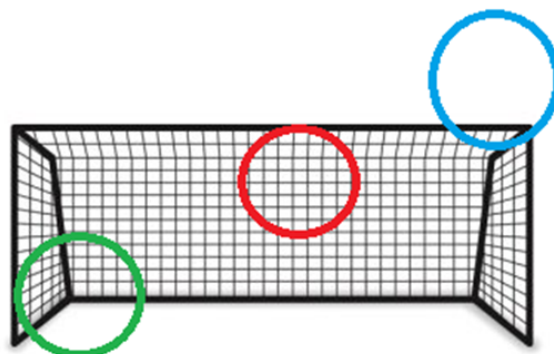
**Obrońcy** – Poruszają się wyłącznie po linii półokręgu pola karnego i wówczas mogą rzucać tłuczkami do napastników drużyny przeciwnej. Jeśli w trakcie gry skończą się tłuczki lub obrońca zdecyduje się dołączyć do akcji ofensywnej, wówczas może zejść z linii, zdobywając punkty jak regularny napastnik.

**Napastnik** – gra kaflem i zdobywa punkty przerzucając kafel przez bramkę lub obręcz.

**Kapitan** – dowolny z graczy noszący czerwoną opaskę – odpowiada za to, by po pierwszej połowie doszło do zmian pozycji. Rozpoczynając połowy kapitan bierze udział w walce, starając się zdobyć piłkę po jej wyrzuceniu przez sędziego.

**Szukający** – gracz noszący płaszcz w połowie złoty. Zadaniem szukającego jest za każdym razem odnaleźć złoty znicz i jak najszybciej wrzucić go do skrzyni. Inni gracze nie mogą mieszać się w zmagania szukających i w jakikolwiek sposób im przeszkadzać. W czasie, gdy złoty znicz nie jest w obiegu, szukający uprawniony jest do gry w polu z resztą drużyny.

### Rozmieszczenie obręczy w bramce



## Punktacja

[Punktacja]	
<b>Bramka</b>	Przerzucenie kaflem przez bramkę daje +10
<b>Zielona obręcz</b>	Przerzucenie kaflem przez obręcz daje +20
<b>Czerwona obręcz</b>	Przerzucenie kaflem przez obręcz daje +30
<b>Niebieska obręcz</b>	Przerzucenie kaflem przez obręcz daje +40
<b>Złoty znicz</b>	Przerzucenie kaflem przez obręcz daje +50
<b>Żółta kartka</b>	Odejmuje drużynie, której gracz dokonał faulu -5. Dwie żółte kartki dają w efekcie czerwoną kartkę.
<b>Czerwona kartka</b>	Odejmuje drużynie, której gracz dokonał faulu -10. Dodatkowo gracz schodzi z boiska na 3 minuty.

## Przebieg spotkania

**Rozpoczęcie** – mecz rozpoczyna się wyrzuceniem kafła na środku pola przez sędziego. Kapitanowie starają się przejąć wyrzuconą piłkę dla swojej drużyny (podobnie jak w koszykówce). Analogicznie rzut sędziowski ma miejsce w przypadku wznowienia gry po faulu.

**Pierwsza połowa** – długość według uznania i posiadanego czasu.

**Przerwa** – podobnie według uznania i posiadanego czasu.

**Zmiana** – w czasie przerwy zadaniem Kapitana jest dopilnowanie, aby wśród graczy doszło do zmiany pozycji. Po ustaleniu pozycji przez graczy na początku spotkania zmiana jest możliwa i zarazem obowiązkowa dopiero po pierwszej połowie. Tradycyjnie w przerwie następuje zamiana połów.

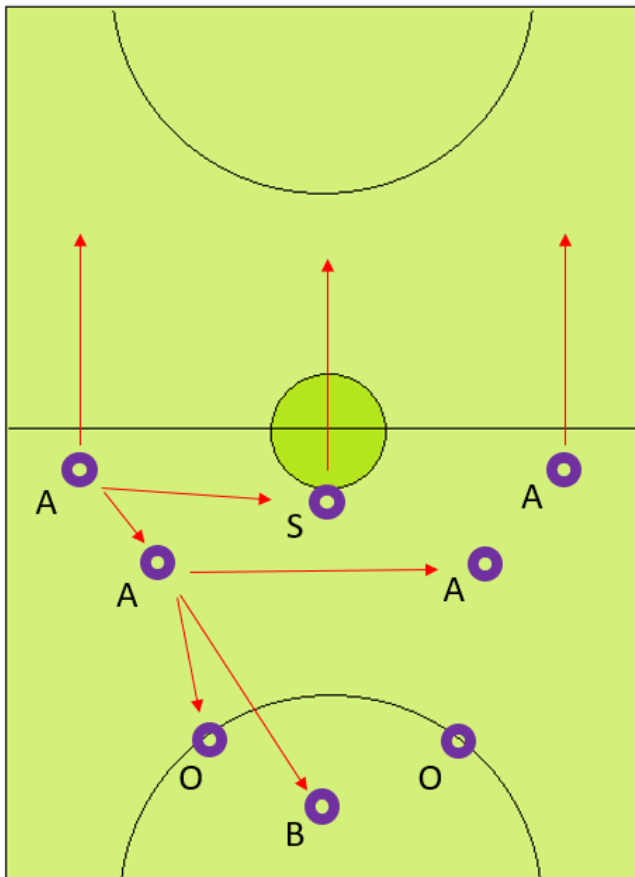
**Druga połowa** – według uznania i posiadanego czasu

**Dogrywka** – jeśli wynik kończy się remisem, to wówczas potrzebna jest dogrywka. potkanie wygrywa ta drużyna, która w dogrywce trwającej X czasu zdobędzie więcej punktów.

**Pojedynek szukających** – jeśli dogrywka również nie umożliwiła rozstrzygnięcia spotkania, to wówczas musi się odbyć pojedynek szukających. Szukający ustawiają się w bramkach swoich bramkarzy, a wszyscy gracze schodzą z boiska. Sędzia jak najwyżej wyrzuca na środku pola złoty znicz. Wygrywa ta drużyna, której szukający wrzuci znicz do skrzyni (wówczas drużyna zdobywa zwycięskie 100 punktów).

## Dyscyplina to podstawa

Omawiając poszczególne zasady, grzechem byłoby nie wspomnieć o możliwych taktykach – wszak to one często są jednym z głównych zainteresowań naszych harcerzy w trakcie oglądania meczów. Harcerski quidditch to gra, która pod tym względem może dać im duże pole do popisu, a nam narzędzie do ćwiczenia dyscypliny. To czy gra przebiegać będzie bardziej statycznie jak w piłce ręcznej, czy bardziej kontaktowo jak w rugby, zależy tylko od drużyn i ich sposobu gry. Sposób gry zaś powinien być dostosowany do zawodników, jakich w danym momencie posiadamy na boisku. Innymi zadaniami będziemy obarczać zawodników, którzy szybko biegają, a innymi tych, którzy są masywni i potrafią się nieźle siłować. Poniżej prezentujemy dwa przykładowe ustawienia:

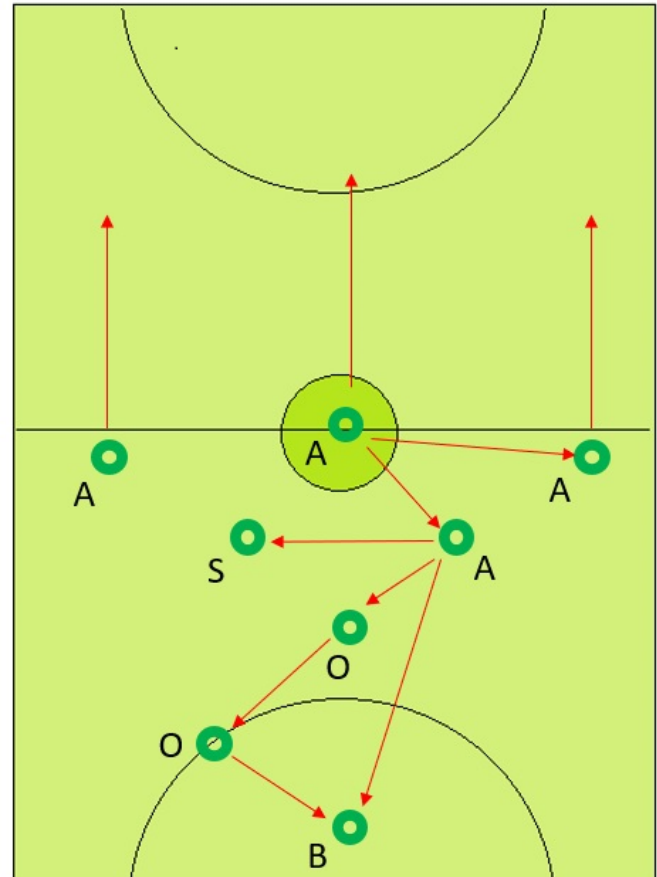
**1-2-2-1-2**


Plusy:

- łatwość toczenia akcji na skrzydłach
- bezpieczna obrona
- zawsze 2 obrońców

Minusy:

- w przypadku zwarcia, najefektywniejszym rozładowaniem sytuacji są prostopadłe pasy, będące bardzo ryzykownymi,

**1-1-1-2-2-1**


Plusy:

- duże zagęszczenie środka, przez co w przypadku zwarcia łatwe jest wyprowadzenie z niego piłki,
- przez wzgląd na dodatkową osobę w ataku (obrońca) większe pole w rozegraniu

Minusy:

- wymagana jest duża aktywność obrońcy (gra box to box),

Skoro wiecie już wszystko, pozostaje powiedzieć powodzenia!

## Gotowa plansza punktowa

..... Połowa			
Zielone Smoki		Purpurowe Hydry	
Rodzaj punktów	Ilość punktów	Rodzaj punktów	Ilość punktów
Bramka +10	<input type="text"/>	Bramka +10	<input type="text"/>
Zielona obręcz +20	<input type="text"/>	Zielona obręcz +20	<input type="text"/>
Czer. obręcz +30	<input type="text"/>	Czer. obręcz +30	<input type="text"/>
Nieb. obręcz +40	<input type="text"/>	Nieb. obręcz +40	<input type="text"/>
Złoty znicz + 50	<input type="text"/>	Złoty znicz + 50	<input type="text"/>
Żółta kartka -5	<input type="text"/>	Żółta kartka -5	<input type="text"/>
Czerwona kartka -10	<input type="text"/>	Czerwona kartka -10	<input type="text"/>
Suma:		Suma:	

[Ignacy Chocyk](#)

Dawniej wódz kosmicznej gromady w rodzinnym, małym jak palec Jastkowie, a obecnie członek referatu próbujący rozszyfrować co tu począć z przybocznymi. Na co dzień kibic siatkarski oraz student optyki stosowanej.