



Quidditch - łatwa, prosta gra

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 odsłonie, 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 kafla:

[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 kafla 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 kafla 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!

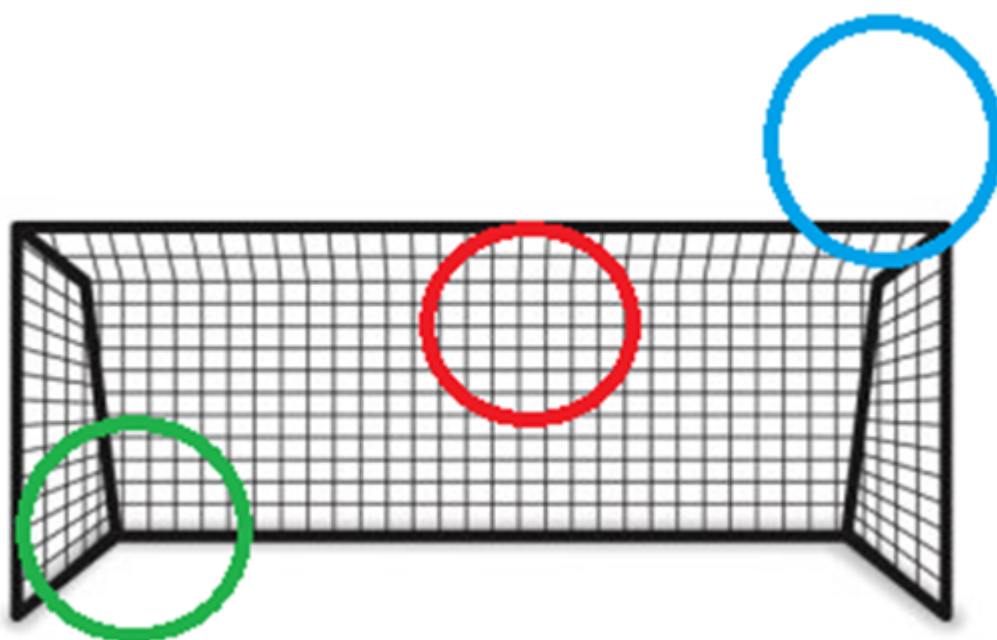
Obrońcy – Poruszają się wyłącznie po linii półokręgu pola karnego i wówczas mogą rzucać tłuczkami do napastników drużyny przeciwnej. Jeśli w trakcie gry skończą się tłuczki lub obrońca zdecyduje się dołączyć do akcji ofensywnej, wówczas może zejść z linii, zdobywając punkty jak regularny napastnik.

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

Przebieg spotkania

Rozpoczęcie – mecz rozpoczyna się wyrzuceniem kafla 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.

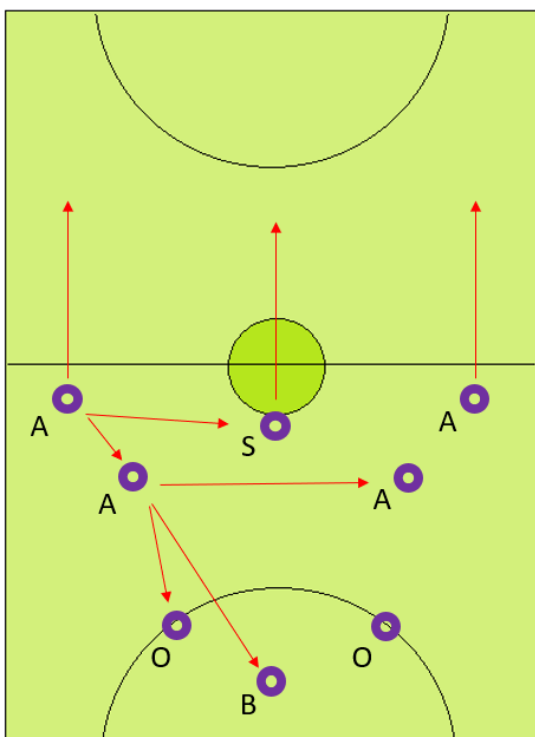


Pojedynek szukających – jeśli dogrywka również nie umożliwiła rozstrzygnięcia spotkania, to wówczas musi się odbyć pojedynek szukających. Szukający ustawiają się w bramkach swoich bramkarzy, a wszyscy gracze schodzą z boiska. Sędzia jak najwyżej wyrzuca na środku pola złoty znicz. Wygrywa ta drużyna,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

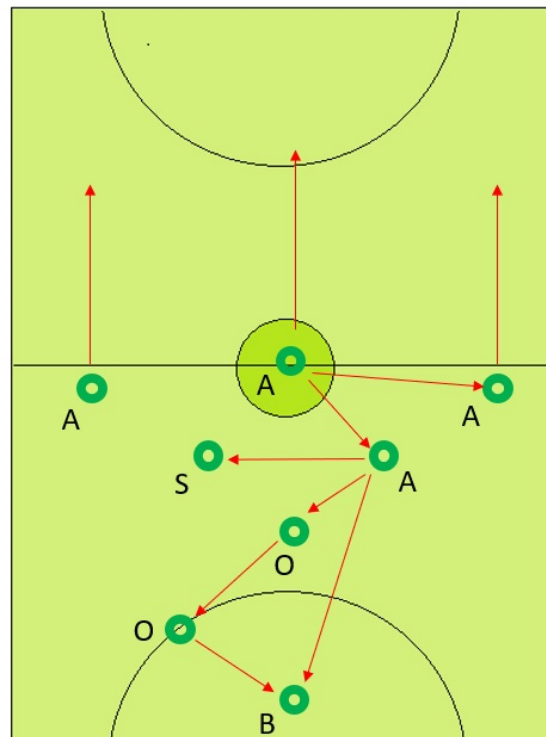
Dyscyplina to podstawa

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



1-1-1-2-2-1





Plusy:

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

Minusy:

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

Plusy:

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

Minusy:

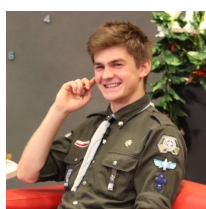
- wymagana jest duża aktywność obrońcy (gra box to box),

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"/>
<u>Czer.</u> obręcz +30	<input type="text"/>	<u>Czer.</u> 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.