

# REGOLAMENTO MUGGLE QUIDDITCH

## Associazione **Caput Draconis**

### PRIMA DI GIOCARE

#### *La squadra*

Sono presenti in campo (compresa la panca puniti) 5 giocatori:

- 1 *Portiere*;
- 2 *Cacciatori*;
- 1 *Battitore*;
- 1 *Cercatore*;

#### *Attrezzatura*

- 2 set di 3 anelli ciascuno;
- 1 *Pluffa*, 2 *Bolidi*, 1 *Boccino*;
- 10 fasce per indicare i ruoli dei giocatori (bianco=*Cacciatore*, verde=*Portiere*, nero=*Battitore*, giallo=*Cercatore*); le fasce vanno indossate in testa o al braccio, in maniera da essere facilmente visibili;
- 10 scope (una per giocatore); le scope devono essere tutte uguali.

#### *Adattamento*

Si giocheranno partite di massimo 12 minuti, a prescindere che il boccino venga ritrovato o meno. Verranno utilizzati due arbitri d'anello per la conferma dei gol, un arbitro che seguirà esclusivamente i bolidi e i battitori e un arbitro che seguirà la pluffa e i cacciatori. Ci saranno inoltre due persone (**guardaboccino**), che seguiranno i cercatori.

### SVILUPPO DELLA PARTITA

#### *Inizio*

- I giocatori sono allineati sulle rispettive linee di partenza e le palle disposte nelle loro posizioni a metà campo;
- Il *Boccino* viene liberato, mentre i giocatori devono tenere lo sguardo abbassato;
- L'arbitro dà il via al gioco.

#### *Svolgimento*

- Ogni squadra ha la possibilità di chiamare un massimo di 3 time-out per partita ed effettuare dei cambi, che sono infiniti;
- Deve essere presente sempre un *Portiere* per squadra: se un *Portiere* è ammonito o espulso, deve avvenire una sostituzione per applicare questa regola;
- I *Cercatori* non sono costretti a rimanere nei limiti del campo;
- I limiti del campo non sono rigidi, è consentito ai giocatori uscirne, ma è loro richiesto di rimanere il più possibile all'interno del campo; l'intenzionale e ripetuta uscita dai limiti del campo può risultare in un'ammonizione;
- Se l'arbitro ferma il gioco fischiando due volte, tutti i giocatori in campo ad eccezione dei *Cercatori* devono fermarsi;

### ***Termine della partita***

- Quando l'arbitro ha motivo di credere che il *Boccino* sia stato catturato, interrompe il gioco; se la cattura è confermata, 30 punti sono assegnati alla squadra di chi ha catturato il *Boccino* e la partita termina; in ogni caso, comunque, la partita termina dopo 12 minuti di gioco.

## **DURANTE LA PARTITA**

### **Punizioni**

- Richiamo verbale: avviene in caso di violazioni minori (ovvero, violazioni fatte accidentalmente contro regolamento); in caso di violazioni ripetute dopo un richiamo verbale, seguirà un provvedimento più serio;
- Ritorno agli anelli: usato in caso un giocatore sia colpito da un *Bolide* avversario; richiede che il giocatore smonti dalla propria scopa, torni ai propri anelli e li tocchi prima di poter rimontare sulla scopa e rientrare in gioco;
- Ammonizione (utilizzato per i falli intermedi, ovvero falli che anche se fatti accidentalmente risultino essere troppo pericolosi): il giocatore ammonito deve stare per un minuto in panca puniti; una seconda ammonizione corrisponde a un'espulsione;
- Espulsione (utilizzato per i falli gravi, ovvero, falli che vengono fatti intenzionalmente per far male al giocatore avversario): il giocatore espulso è escluso dalla partita, il suo sostituto deve stare per due minuti in panca puniti;
- Panca puniti: oltre a quanto detto in precedenza, un giocatore in panca puniti viene fatto rientrare in campo prima del tempo stabilito, nel caso che la squadra avversaria segni un gol.

### **Per tutti i giocatori**

- Ogni giocatore deve avere sempre la propria scopa tra la gambe; la scopa deve sempre essere controllata e stretta con almeno una mano;
- È vietato interagire intenzionalmente con la scopa dell'avversario, o utilizzare la propria per colpire avversari, palloni, o altro;
- Ogni giocatore può interagire volontariamente solo con il tipo di palla associato al proprio ruolo;
- *Pluffa* e *Bolide* possono essere afferrati, colpiti e lanciati sia con le mani che con i piedi; se una palla viene calciata, deve essere raccolta con le mani prima che un membro della squadra la possa calciare nuovamente;
- Contatto fisico:
  - **Ogni contatto fisico con giocatori di ruolo diverso dal proprio è irregolare**:: è compreso in questa categoria ogni tentativo di interferire con il movimento dei giocatori avversari di diverso ruolo, ponendosi volontariamente sulla loro traiettoria;
  - Ogni colpo a testa, collo e zona inguinale è irregolare;
  - Ogni contatto fisico da dietro, ad eccezione dei tentativi di rubare palla (se avvengono con contatto principalmente sulla palla), è irregolare;
  - È consentito colpire la palla per cercare di rubarla all'avversario: è vietato a questo proposito colpire la palla con un pugno;
  - Blocco: è consentito creare separazione tra sé e gli avversari dello stesso ruolo usando il braccio teso; non è regolare piegare il braccio per usare una forza maggiore, né spingere l'avversario a terra, afferrarlo, colpirlo in punti inappropriati;
  - Placcaggio: è consentito placcare con un braccio solo un avversario in possesso di palla; il placcaggio è regolare solo se è correttamente eseguito, ovvero quando afferrato l'avversario (da sotto il petto fino al di sopra del bacino), il placcatore rallenta innanzitutto la corsa dell'avversario ed in seguito, mantenendo la presa, lo accompagna in terra nel modo più laterale possibile continuando a mantenere la presa sull'avversario;

- **Impatto:** se l'avversario effettua un passaggio o un tiro, o si gira in modo da dare le spalle al placcatore, non viene penalizzata la prosecuzione del placcaggio dovuta all'inerzia, ma l'azione deve essere interrotta appena è possibile farlo in sicurezza.
- **NON** è consentito, da parte del giocatore con la palla, proteggere quest'ultima, facendo scudo col suo corpo. Tale comportamento verrà inizialmente richiamato verbalmente.

### **Cercatori e Boccino**

- Il *Boccino* può essere nascosto in qualsiasi luogo nelle vicinanze del Campo di Quidditch;
- La cattura è considerata valida solo se il *Boccino* viene catturato da uno solo dei due *Cercatori*;
- È compito del Guardaboccino (o Arbitro del Boccino), determinare falli, validità della cattura e quanto altro concerne *Boccino* e *Cercatori*;
- Se il *Boccino* è catturato al di fuori del campo, la cattura va segnalata dal Guardaboccino senza che il cercatore avversario possa interferire.

### **Battitori e Bolidi**

- Se un *Battitore* lancia un *Bolide*, questo è considerato attivo fino a quando non tocca il terreno o un elemento esterno al campo (ad es., il pubblico);
- Ogni giocatore colpito da un *Bolide* attivo è considerato smontato dalla scopa (effetto Knockout), e deve tornare ai propri anelli, lasciando cadere istantaneamente l'eventuale palla di cui è in possesso;
- **Bolide libero:** una squadra in possesso di un *Bolide* **non** può giocare con l'obiettivo di impedire agli avversari di prendere possesso del *Bolide libero*;
  - Se un *Battitore* tenta di impedire il recupero del *Bolide libero* da parte degli avversari colpendo con il *Bolide* in proprio possesso il *Battitore* avversario **prima o dopo** il recupero (quindi quando il *Battitore* è in procinto di afferrarlo da terra o l'ha appena preso) verrà considerato fallo; il ripetersi di queste azioni da parte di un *Battitore* comporta prima la sua ammonizione e in fine la sua espulsione.
  - Se un *Battitore* è colpito da un altro *Bolide* nell'atto di afferrare il *Bolide libero* (ma non essendone ancora in possesso) l'effetto Knockout non si applica.

### **Cacciatori e Pluffa**

- I *Cacciatori* segnano gol, validi 10 punti, lanciando, calciando, o in qualunque modo facendo passare la *Pluffa* attraverso uno degli anelli avversari; un gol può essere segnato da entrambi i lati di un anello;
- La *Pluffa* può essere usata per deviare i *Bolide* avversari se questi entrano in contatto solo con essa; il *Bolide* resta comunque attivo fino a quando non tocca terra;
- I *Cacciatori* in difesa non possono evitare un gol allungandosi attraverso un anello o disponendo parte del proprio corpo dietro a un anello per bloccare un tiro proveniente dalla parte opposta (se ciò avviene, si tratta di *Interferenza* ed il gol è valido).

### **Portieri**

- Al di fuori della propria area difensiva, i *Portieri* sono considerati come *Cacciatori*;
- Il *Portiere* non è soggetto alle regole riguardanti l'*Interferenza*;
- Il *Portiere*, se in possesso della *Pluffa* nella propria area difensiva, non è soggetto all'effetto Knockout; i *Battitori* avversari possono comunque colpirlo con i *Bolide* allo scopo di distrarlo;
- Non è consentito tentare in alcun modo di rubare la palla al *Portiere* se questi si trova in possesso esclusivo della *Pluffa* e nella propria area difensiva;
- Nella propria area difensiva, il *Portiere* può calciare la *Pluffa* un qualsiasi numero di volte.