

Associazione Caput Draconis



REGOLAMENTO MUGGLE QUIDDITCH 2023

Indice

PRIMA DI GIOCARE.....	3
La squadra.....	3
Attrezzatura.....	3
Tempo e Arbitri	3
IL CAMPO	4
LA PARTITA	5
Inizio.....	5
Svolgimento.....	5
Segnali dell'Arbitro	5
Termine della partita.....	6
COMPORTAMENTO DURANTE LA PARTITA	7
Punizioni.....	7
Per tutti i giocatori	8
Contatto fisico:.....	8
Cercatori e Boccino	9
Battitori e Bolidi	9
Cacciatori e Pluffa	9
Portieri	10

PRIMA DI GIOCARE

La squadra

Sono presenti in campo (compresa la panca puniti) 5 giocatori, così divisi nei loro ruoli:

- 1 Portiere;
- 2 Cacciatori;
- 1 Battitore;
- 1 Cercatore;
- Quando possibile, ogni squadra deve mantenere equilibrato il numero dei suoi componenti tra maschi e femmine.

Attrezzatura

- 2 set di 3 Anelli ciascuno (1 alto, uno mediano e 1 basso);
- 4 palle da gioco: 1 Pluffa (palla da pallamano), 2 Bolidi (palle da tennis in foam), 1 Boccino;
- 6 fasce per indicare i ruoli dei giocatori (2 bianche per i Battitori, 4 nere per i Cacciatori); le fasce vanno indossate al braccio, in maniera da essere facilmente visibili;
- 10 scope (tubi in foam), una per giocatore; le scope devono essere tutte uguali.

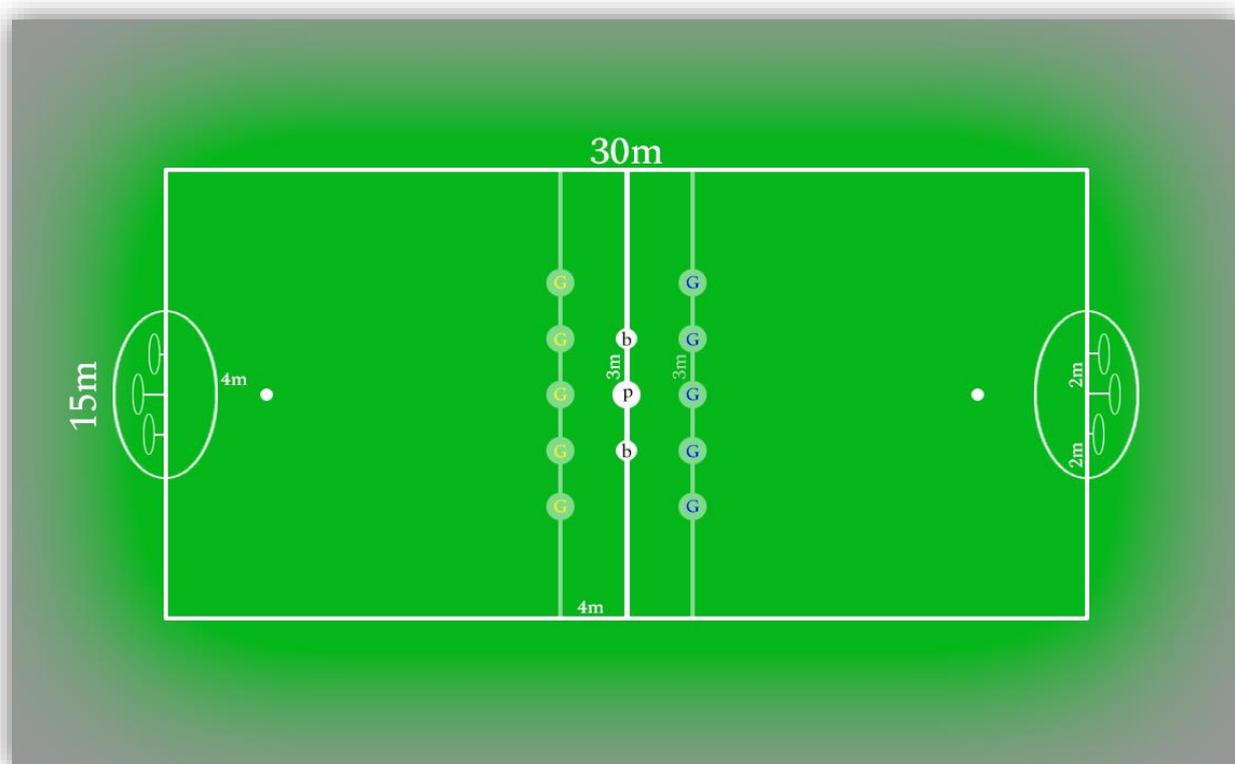
Tempo e Arbitri

Si giocheranno partite di massimo **10 minuti**, a prescindere che il Boccino venga ritrovato o meno. Verranno schierati due Guarda Anelli per la conferma dei gol, il Primo Arbitro che seguirà la Pluffa e i Cacciatori, un Secondo Arbitro che seguirà esclusivamente i Bolidi e i Battitori, e due Guarda Boccino che seguiranno i Cercatori.

Quando possibile, verrà schierato un ulteriore aiuto per gli arbitri che tenga aggiornato il punteggio sui tabelloni e che tenga il conto del tempo in panca puniti dei giocatori.

IL CAMPO

Il campo regolamentare ha una larghezza di 15 metri e una lunghezza (intesa come la distanza tra le 2 file di Anelli) di 30 metri. Al centro del campo a inizio partita verrà disposta la Pluffa, e ai suoi lati, ciascuno a 3 metri di distanza, verranno messi i bolidi. A 4 metri di distanza dalla linea di centrocampo verranno parallelamente disposti i giocatori, a 3 metri di distanza gli uni dagli altri; il loro ordine verrà deciso dalle squadre stesse. Lungo i lati corti del perimetro del campo verranno disposti gli Anelli, ad intervalli di 2 metri, in quest'ordine: guardando dal centrocampo verso gli anelli troveremo a sinistra quello mediano, al centro quello alto e a destra quello basso. Attorno agli anelli viene definita l'Area del Portiere, di forma ellittica e avente un raggio di circa 2 metri dagli Anelli. A 4 metri dall'Anello centrale, lungo un'ipotetica linea tirata perpendicolarmente a quella degli Anelli verso il centrocampo, viene segnato il dischetto del Rigore.



LA 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 con *un fischio lungo*.

Svolgimento

- Durante una partita ciascuna squadra ha la possibilità di chiamare un massimo di *3 time-out*; durante i time-out, e soltanto in quel momento, è possibile effettuare delle **sostituzioni** o dei **cambi di ruolo**, entrambi senza un numero massimo.
 - Laddove necessario, è **obbligatorio** il cambio delle fasce per identificare correttamente la nuova posizione ricoperta dal giocatore che abbia cambiato il proprio ruolo.
 - È altresì **obbligatorio** segnalare agli Arbitri e alla squadra avversaria *tutte* le sostituzioni e *tutti* i cambi di ruolo effettuati durante il time-out.
- Deve essere *sempre* presente un Portiere per squadra: se un Portiere è ammonito o espulso, deve avvenire una sostituzione o un cambio di ruolo.
- I limiti del campo non sono invalicabili: 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**.

Segnali dell'Arbitro

- Se durante la partita l'Arbitro emette *un fischio breve*, significa che è stato commesso un **fallo** e la partita e il tempo di gioco si interrompono. Il gioco riprende, seguendo le disposizioni arbitrali, a seguito di *un altro fischio breve* emesso dall'Arbitro.
- Se a seguito di un tiro verso un Anello l'Arbitro emette *un fischio lungo*, significa che è stato segnato un gol.
 - Se a seguito di un tiro verso un Anello l'Arbitro *non* fischia e solleva le braccia piegandole verso la testa, significa che il tiro *non* è risultato in un gol e l'azione può proseguire senza interruzioni.
- Se durante la partita l'Arbitro emette *due fischi brevi*, tutti i giocatori in campo (ad eccezione dei Cercatori) **devono** arrestarsi *sul posto* e la partita e il tempo di gioco si interrompono. Il

gioco riprende, seguendo le disposizioni arbitrali, a seguito di *un nuovo fischio breve* emesso dall'Arbitro.

- L'Arbitro può emettere *due fischi brevi* a seguito di un tiro verso un Anello se reputa dubbio un gol: in tal caso tutti i giocatori in campo (ad eccezione dei Cercatori) devono arrestarsi sul posto, la partita e il tempo di gioco si interrompono e l'Arbitro si consulta con il Guarda Anelli.
 - Se dopo la consultazione l'Arbitro emette *un fischio lungo*, significa che il gol è stato convalidato.
 - Se dopo la consultazione l'Arbitro *non* emette fischi e incrocia le braccia sopra la testa, significa che il gol **non** è stato convalidato. Il gioco riprende, seguendo le disposizioni arbitrali, a seguito di *un fischio breve* emesso dall'Arbitro.
- Se a seguito dei due fischi brevi dell'Arbitro un giocatore non mantiene volontariamente la posizione nella quale dovrebbe rimanere durante l'interruzione del gioco, verrà considerato **fallo**.
 - Dopo ogni gol convalidato, l'Arbitro comunicherà il punteggio aggiornato ai Guarda Boccini, così che questi potranno a loro volta riferirlo ai Cercatori che seguono.
 - Se l'Arbitro emette *due fischi brevi e uno lungo*, il gioco finisce e la partita termina.

Termine della partita

- Quando l'Arbitro ha motivo di credere che il Boccino sia stato catturato, interrompe il gioco; se la cattura è confermata, *40 punti* sono assegnati alla squadra di chi ha catturato il Boccino e la partita termina; in ogni caso, comunque, la partita termina dopo 10 minuti di gioco.
 - Il punteggio assegnato alla cattura del Boccino può *variare* di **10 punti** in *più* o in *meno* alla cifra standard di 40, in dipendenza della conformazione del campo di gioco e del conseguente grado di difficoltà di ritrovamento.
 - Tale punteggio **deve necessariamente** essere stabilito *prima* dell'inizio del Campionato e comunicato *per tempo* a **tutte** le squadre giocanti; **deve** inoltre essere mantenuto *costante* per l'intera durata della competizione.

COMPORAMENTO DURANTE LA PARTITA

Punizioni

- **Richiamo verbale** (usato in caso di violazioni minori, ovvero violazioni fatte accidentalmente contro Regolamento): l'Arbitro richiama verbalmente il giocatore in questione *senza* interrompere il gioco *né* il tempo di gioco.

- In caso di ripetute violazioni, dopo un richiamo verbale seguirà un provvedimento più serio.

- **Ritorno agli anelli** (usato in caso un giocatore sia stato colpito da un Bolide): l'Arbitro segnala al giocatore in questione di ritornare ai propri anelli. Il giocatore richiamato **deve** smontare dalla propria scopa, tornare ai propri anelli e toccarli prima di poter rimontare sulla scopa e rientrare in gioco. Durante quest'azione e finché non rimonta sulla propria scopa, il giocatore non può **in alcun modo** interagire e/o interferire intenzionalmente con lo svolgimento della partita.

- **Rigore** (utilizzato per i falli commessi nei confronti di un Cacciatore che si trovi nella metà campo avversaria mentre è nell'atto di tirare la Pluffa verso gli anelli, così come per i falli volti a impedire il concretizzarsi di una chiara occasione da gol): il gioco e il tempo di gioco vengono fermati con un *fischio lungo* dell'arbitro; il Cacciatore su cui è stato commesso il fallo si posiziona sul dischetto di Rigore della metà campo avversaria, e il portiere di quella squadra si posiziona all'interno della propria Area del Portiere. Tutti gli altri giocatori si posizionano alle spalle del Cacciatore sul dischetto. Al *fischio* dell'Arbitro il Cacciatore sul dischetto, restando sul posto, lancia la Pluffa nel tentativo di segnare un gol. Dal momento in cui l'Arbitro fischia per il tiro, il gioco e il tempo di gioco riprendono regolarmente; non appena viene effettuato il tiro (quindi quando la Pluffa lascia le mani del Cacciatore) il resto delle squadre può tornare in gioco.

- Il Cacciatore sul dischetto **non può** lanciare la Pluffa con l'intento di passarla ad un compagno, o in generale con qualsiasi intenzione che non sia il tirare verso gli Anelli avversari.

- **Ammonizione** (utilizzato per i falli intermedi, ovvero quelli che anche se fatti accidentalmente risultino essere troppo pericolosi): il gioco e il tempo di gioco vengono fermati con un *fischio lungo* dell'arbitro, che estrae un **Cartellino Giallo** verso il giocatore che ha commesso il fallo; il giocatore viene *ammonito* e deve stare per *un minuto* in panca puniti.

- Una seconda ammonizione durante la stessa partita porta a un'espulsione.

- **Espulsione** (utilizzato per i falli gravi, ovvero quelli commessi intenzionalmente per fare del male o comunque mettere a rischio il giocatore avversario): il gioco e il tempo di gioco vengono fermati con un *fischio lungo* dell'arbitro, che estrae un **Cartellino Rosso** verso il giocatore che ha commesso il fallo; il giocatore viene *espulso*, quindi escluso dalla partita, e sostituito. Il suo sostituto deve stare per *due minuti* in panca puniti prima di entrare in campo.

- **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 le 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, palle o altro;
- Ogni giocatore può interagire *volontariamente* **soltanto** con il tipo di palla associato al proprio ruolo;
- Pluffa e Bolidi 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 giocatore 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, anche solo 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 o 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 *soltanto* se il Boccino viene catturato da **uno solo** dei due Cercatori.
- È compito del Guarda Boccino (o Arbitro del Boccino) determinare falli, la 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 Guarda Boccino all'Arbitro *senza* che il cercatore avversario possa interferire.

Battitori e Bolide

- 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) *oppure* lanciando altrove il proprio Bolide per raccogliere da terra il Bolide Libero (quindi sottraendolo di fatto al Battitore avversario), verrà considerato **fallo**; il ripetersi di queste azioni da parte di un Battitore comporta prima la sua **ammonizione** e infine 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.
- Dopo che un gol è stato segnato, la Pluffa può essere rimessa in gioco solo dal Portiere o da un Cacciatore della squadra che ha subito il suddetto gol.

- Mentre una squadra rimette in gioco la Pluffa dopo aver subito un gol, l'area attorno a quella del Portiere della squadra che ha subito il gol dev'essere liberata il prima possibile dai giocatori avversari.
- La Pluffa può essere usata per deviare i Bolidi avversari se questi entrano in contatto **solo ed esclusivamente** con essa; il Bolide resta comunque **attivo** fino a quando non tocca terra.

Portieri

- All'interno della propria Area del Portiere non può entrare **nessun giocatore** che non sia il Portiere stesso.
 - Nel caso in cui un Bolide finisca all'interno dell'Area di un Portiere, i Battitori (sia che siano compagni o avversari) potranno entrarvi per recuperarlo **soltanto** se, o nel momento in cui, quell'area non è attaccata dalla squadra avversaria.
- Al di fuori dell'area attorno ai propri Anelli, i Portieri sono considerati come Cacciatori.
- Il Portiere, se in possesso della Pluffa mentre si trova all'interno della propria Area, non è soggetto all'effetto Knockout; i Battitori avversari possono comunque colpirlo con i Bolidi allo scopo di distrarlo.
- Quando il Portiere si trova all'interno della propria Area ed è in possesso della Pluffa, deve rimetterla in gioco entro **6 secondi**, a prescindere che lo faccia lanciandola o uscendo personalmente dall'Area.
 - Se il Portiere non rimette in gioco la Pluffa per più di 6 secondi, verrà fischiato un fallo: al *fischio* dell'Arbitro il gioco e il tempo di gioco si fermano e la Pluffa viene consegnata alla squadra avversaria, che dovrà riposizionarsi lungo la linea di centrocampo. Il gioco e il tempo di gioco riprendono ad un nuovo *fischio* dell'Arbitro.
- Nella propria Area, il Portiere può calciare la Pluffa un qualsiasi numero di volte.

In ogni caso, in situazioni non esplicitate nel Regolamento, sarà a discrezione del Primo Arbitro prendere decisioni sulle azioni e sul comportamento dei giocatori, dentro e fuori dal campo, e delle tifoserie. Il giudizio finale del Primo Arbitro è da considerarsi **definitivo e insindacabile**.