



REGOLAMENTO 2024

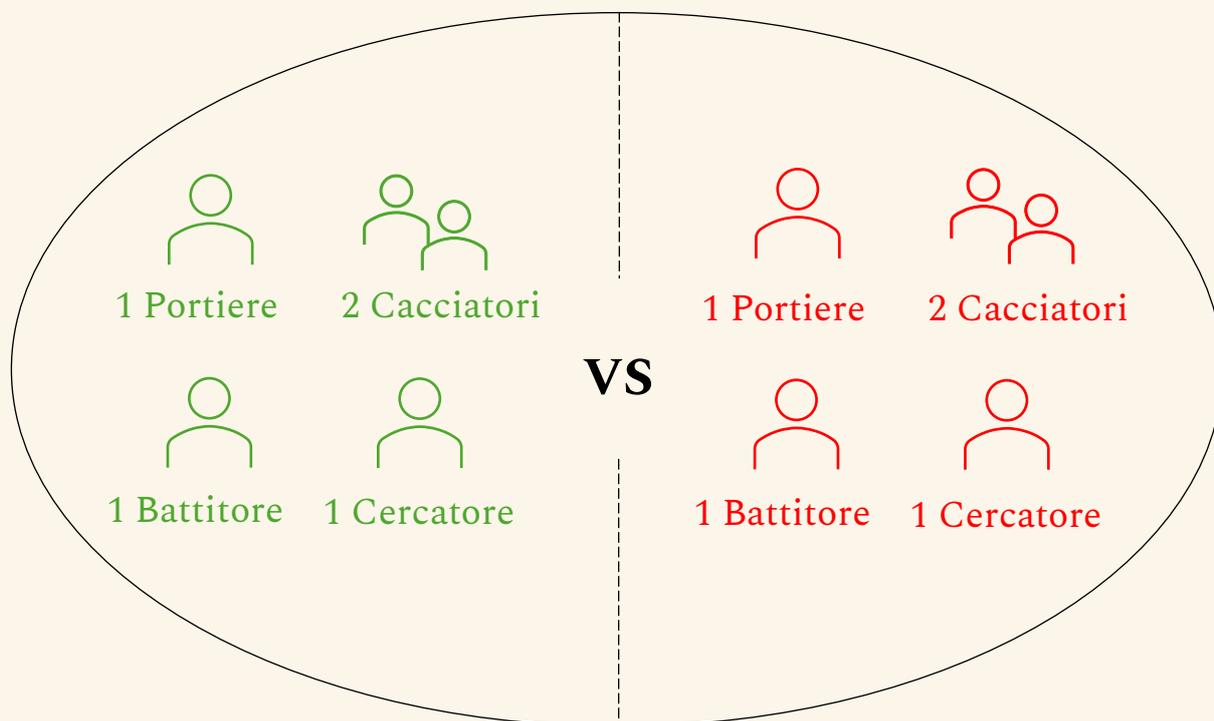
QUIDDITCH

INTRODUZIONE

Il quidditch è uno sport immaginario, il più diffuso e praticato nel mondo magico. Viene giocato da due squadre di cinque giocatori, a cavallo di manici di scopa volanti, utilizzando quattro palle: l'obiettivo è totalizzare più punti della squadra avversaria.

La squadra

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



INDICE

<i>Giocare a Quidditch</i> _____	3
Materiale di Gioco _____	3
Il Campo _____	3
Tempo e Arbitri _____	3
Inizio del gioco _____	3
Svolgimento del Gioco _____	4
Fischi dell'Arbitro _____	4
<i>Regole per i Giocatori</i> _____	5
<i>Ruoli dei giocatori</i> _____	7
Cercatori e Boccino _____	7
Battitore e Bolide _____	7
Cacciatori e Pluffa _____	8
Portiere _____	8
<i>L'arbitro e gli effetti di gioco</i> _____	10
<i>Punteggio</i> _____	11

GIOCARE A QUIDDITCH

Materiale di Gioco

- ❖ **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.

Il Campo

- ❖ È un'area di gioco che sarà delimitata ai due estremi dai 3 anelli. Intorno ai 3 anelli sarà delimitata anche l'area del cosiddetto portiere. In generale il campo dovrebbe essere di forma ellittica ma se non è facile riprodurlo potrà avere la forma rettangolare.

Tempo e Arbitri

Si giocheranno **partite di massimo 10 minuti**, a prescindere che il Boccino venga ritrovato o meno. Verranno schierati: 2 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 2 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.

Inizio del gioco

- ❖ 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 del Gioco

- ❖ Durante una partita ciascuna squadra ha la possibilità di chiamare il **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.

Fischi dell'Arbitro

- ❖ Se durante la partita l'Arbitro emette **1 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 **1 FISCHIO LUNGO**, significa che **è stato segnato un gol**.
- ❖ Se durante la partita l'Arbitro emette **2 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 6 gioco riprende, seguendo le disposizioni arbitrali, a seguito di un nuovo fischio breve emesso dall'Arbitro.
- ❖ Se l'Arbitro emette **2 FISCHI BREVI E 1 LUNGO**, **il gioco finisce e la partita termina**. Questo può verificarsi per lo scadere del tempo o per la cattura del boccino d'oro

REGOLE PER 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.
- ❖ **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. **È irregolare** piegare il braccio per usare una forza maggiore, o 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.**

RUOLI DEI GIOCATORI

Ci sono quattro ruoli nel gioco del quidditch che i giocatori dovranno ricoprire vediamoli adesso nel dettaglio

Cercatori e Boccino

Il compito del Cercatore è quello di cercare il boccino per mettere termine alla partita e far guadagnare punti alla propria squadra.

- ❖ **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.

Battitore e Bolide

Il compito del Battitore è di lanciare il bolide per far smontare dalla scopa un giocatore avversario impedendo così di fargli segnare il punto.

- ❖ 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

Il compito dei cacciatori è di prendere la Pluffa e fare canestro attraverso i cerchi per fare punti.

- ❖ **I Cacciatori segnano gol, 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.

Portiere

- ❖ **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 il prima possibile, a prescindere che lo faccia lanciandola o uscendo personalmente dall'Area. Se il Portiere non rimette in gioco la Pluffa, 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 ESPLICITE 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.**

L'ARBITRO E GLI EFFETTI DI GIOCO

È molto sconsigliato usare la magia durante una partita di quidditch, l'arbitro potrebbe eseguire una di queste punizioni a sua discrezione durante la partita, anche per il comportamento del pubblico durante una partita, di seguito la lista delle punizioni che l'arbitro può eseguire durante una partita.

❖ **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.

PUNTEGGIO

Il punteggio dei gol, del valore del boccino della singola partita varierà in base al torneo di quidditch in corso. Al momento della presentazione del torneo saranno fatti presenti oltre ai punteggi interni anche i punti che verranno assegnati in caso di vittoria, pareggio o sconfitta.