

Quidditch.

1. Introducción.

El Quidditch Muggle es un deporte muy rápido y mixto, con siete jugadores por equipo que juegan en cuatro posiciones distintas: Guardián, Cazador, Golpeador y Buscador. Este deporte usa tres pelotas diferentes: Quaffle, Bludger y Snitch Dorada. Cada jugador debe llevar una escoba entre sus piernas todo el tiempo.

2. Campo.

El campo tiene unas medidas flexibles. De este modo, puede jugarse en cualquier espacio abierto, aunque lo más recomendable es un campo de fútbol sala. En lugar de porterías, encontramos tres aros en cada campo, situados en línea de manera vertical a diferentes alturas.

3. Jugadores.

Cazadores.

2 jugadores por equipo. Color banda: Blanca.

Su objetivo es marcar goles en los aros (10 puntos cada gol), con un balón llamado Quaffle. Avanzan con el balón por el campo, pasándolo a los compañeros de equipo y lanzándolo.

Guardian.

1 jugador por equipo. Color banda: Verde.

Su objetivo es defender sus aros de los cazadores oponentes. Dentro del área es inmune a las bludgers.

Golpeador.

1 jugador por equipo. Color banda: Negra.

Usan balones de gomaespuma llamados Bludgers para dificultar la fluidez del juego. En total hay 2 bludgers en todo el campo, y los golpeadores no pueden estar en posesión de más de una a la vez. Su objetivo es lanzar la Bludger a los jugadores del equipo contrario. Los jugadores «noqueados» son sacados temporalmente del juego y deben soltar cualquier pelota que tengan, volver inmediatamente a su campo y tocar uno de los aros para volver al juego. Se noqueará únicamente si toca el cuerpo o la escoba. Los cazadores pueden usar la Quaffle como escudo contra las Bludgers.

Buscador.

1 jugador por equipo. Color banda: Amarilla.

No entran en juego directamente, sino que esperan la señal del árbitro. Su objetivo es capturar la snitch. El Snitch Runner es un jugador neutral que no usa escoba y puede usar cualquier método o artimaña para evitar la captura. Tiene una pelota metida en un calcetín agarrada a la cintura. Las reglas físicas no se aplican a él.

4. Reglamento básico.

La partida de Quidditch termina cuando el buscador atrapa completamente la snitch del Snitch Runner. El equipo buscador ganará 30 puntos. Si el marcador está empatado, entonces se procede a un tiempo de prórroga de 10 minutos.

Se puede robar la Quaffle de manos de otro jugador, pero jamás aferrarse a ninguna parte del cuerpo de los contrincantes. Para ello el único movimiento permitido es el palmeo directo a la pelota. El uso de agresividad excesiva será penalizado.

Sólo puede entrar un cazador en el área contraria. De no ser así, la posesión cambia al otro equipo y el tanto se anula. Si un jugador se desmonta o cae de la escoba mientras está en el campo, las acciones de ese jugador no contarán como válidas. El jugador es considerado «fuera de juego» hasta que vuelva a montar en la escoba.

El árbitro sancionará el incumplimiento de las reglas de acuerdo a su criterio. La palabra del árbitro será inapelable. Además, con su silbato, iniciará y finalizará el partido. Tiene hasta tres opciones para penalizar a los jugadores:

Amonestar con tarjeta amarilla.

Dos tarjetas amarillas y el jugador será expulsado.

Expulsar con tarjeta roja.

Vuelta a los aros. El jugador deberá dar una vuelta a los aros de su campo y volver al juego.

Las escobas deben ser de madera o plástico y deben medir entre 80 centímetros (excluyendo las ramas del final) y 125 centímetros (incluyendo las ramas).

Los buscadores no podrán tocar en ningún momento al Snitch Runner, pero éste sí puede tocarles a ellos. Si agarran la snitch y el Snitch Runner considera que le han tocado, puede pedir que se la devuelven y unos segundos de ventaja.