



International Quidditch Association

# REGOLAMENTO

# 5

# International Quidditch Association **REGOLAMENTO**

Realizzato da Will Hack, Jared Kowalczyk, e il Comitato Regole della IQA  
Basato sulla prima edizione di Alex Benepe  
Basato sulle regole adattate da Xander Manshel  
Basato sul gioco creato da JK Rowling  
(È stato un lavoro di gruppo)

  
ALICIA RADFORD DESIGN  
NEW YORK

Copyright © 2007-2011 della International Quidditch Association

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta o trasmessa in alcuna forma e con alcun mezzo senza autorizzazione scritta degli autori, fatto salvo il caso di brevi citazioni incluse in articoli e recensioni.

Questo libro non è stato scritto, preparato, approvato o autorizzato da Warner Bros, J.K. Rowling, o alcuno dei suoi editori o licenziatari. Non sottintende o reclama alcun diritto relativo ai suoi personaggi o creazioni, né gli autori, i membri dello staff, [www.internationalquidditch.org](http://www.internationalquidditch.org), o l'editore sono in alcun modo associati a Warner Bros, J.K. Rowling, o i suoi editori e licenziatari..

Quidditch, Pluffa, Bolide, Boccino, Babbano, e tutti i relativi termini tratti dai romanzi di Harry Potter sono marchi registrati di Warner Bros.

Crediti per le immagini

Immagini alle pagg. viii, 34, 35, 37 © Alex Benepe e Winter Schwaid-Lindner

Immagine a pag. 2 © Rob Ciano

Immagine a pag. 8 © Melissa DeVarney

Immagine a pag. 16 © Jonathan Blakkely

Immagine a pag. 25 © Jim Kiernan

Immagini alle pagg. 35,36, 37 © Ellie Carnley

Diagrammi del campo di Kati Polaski

Design del libro di Alicia Radford

Alicia Radford Design

New York, NY 10029

[www.aliciaradford.com](http://www.aliciaradford.com)

Per maggiori informazioni visita <http://www.internationalquidditch.org>

# Membri del Comitato Regole

Will Hack

Gameplay Director e Presidente del Comitato Regole  
di Chesterfield, MO

Nicole Eccles  
di La Mesa, CA

Jared Kowalczyk  
di Keene, NH

Allison Gillette  
di Ludlow, VT

Matt Lowe  
di Seattle, WA

Shannon Greenlese  
di Jericho, VT

Nicholas Murado  
di Miramar, FL

David Gutierrez  
di College Station, TX

Katie Stack  
di Wayland, MA

Cameron Kim  
di Tampa, FL

Troy Standford  
di Richmond, VA

Sarah Kneilling  
di Baton Rouge, LA

A proposito della IQA	vi
Disconoscimento di responsabilità	ix
Prefazione	x

# RULEBOOK

Changelog	xii
Il gioco	1

## I. Procedure di gioco

1.1 Preliminari	3
1.2 Iniziare la partita	3
1.3 Fermare il gioco	4
1.4 Falli che non fermano il gioco	5
1.5 Sostituzioni	5
1.6 Regolare il tempo di gioco	6
1.7 Tempi supplementari	6

## II. Meccaniche di gioco

2.1 La scopa	9
2.2 Segnare un gol	9
2.3 Ripresa del gioco dopo un gol	9
2.4 Interferenza	9
2.5 Segnare in un anello caduto	10
2.6 L'effetto knockout	10
2.7 La cattura del Boccino	11
2.8 Contatto fisico	11
2.9 Falli e cattiva condotta	12

## III. Giocatori e arbitri

3.1 I giocatori	17
3.2 Cacciatori	18
3.3 Battitori	18
3.4 Portiere	19
3.5 Cercatore	20
3.6 Ufficiali di gara	21
3.7 Il boccinatore	23

## IV. Preparazione

4.1 Il campo	26
4.2 Gli anelli	29
4.3 I palloni di gioco	29
4.4 La scopa	30
4.5 Equipaggiamento	31

## V. Appendici

5.1 Indicazioni sonore dell'arbitro	33
5.2 Segnali dell'arbitro	33
5.3 Adattare il Quidditch ad altre età	38

Glossario	40
Note del traduttore	41

# A proposito della IQA

La International Quidditch Association Inc. (Associazione Internazionale di Quidditch), è una magica organizzazione non profit dedicata alla promozione dello sport del Quidditch e ad ispirare i giovani a condurre una vita fisicamente attiva e socialmente impegnata. Siamo seri sul divertimento. Accogliamo squadre di Quidditch da ogni parte del mondo e in ogni gruppo di età, dalle scuole elementari e medie fino alle scuole superiori, università e oltre. Le squadre non devono necessariamente essere affiliate a una scuola o istituzione. L'unico requisito è una sana dose di capacità di non prendersi troppo sul serio.

E, se ve lo stavate chiedendo, la IQA non è associata a J.K. Rowling, Time Warner, o Warner Bros.

Il Quidditch venne adattato dai romanzi di Harry Potter nel 2005, al Middlebury College nel Vermont, USA, da Xander Manshel, una matricola che voleva cambiare la tradizione della partita domenicale a bocce del suo dormitorio. Quel primo gruppo indossava asciugamani come mantelli, ed utilizzava un assortimento di strumenti simili a scope, inclusi una scopa Swiffer e addirittura una lampada. Un ragazzo indossava la toga della propria cerimonia di diploma. Il gioco ebbe un successo immediato nel campus e venne giocato a livello intramurale fino al 2007, quando Alex Benepe fondò la Intercollegiate Quidditch Association (Associazione Interuniversitaria di Quidditch) in seguito alla prima partita tra due università giocata tra il Middlebury e il Vassar College. Da allora lo sport è davvero decollato (figurativamente se non letteralmente): studenti da più di 1.000 università e scuole superiori da una dozzina di stati hanno contattato la IQA con l'intenzione di creare una propria squadra, ed oltre 300 stanno già giocando in Stati Uniti, Canada, Australia, Nuova Zelanda, Francia, Regno Unito e Brasile.

Nel 2005, alla prima "Coppa del Mondo di Quidditch" parteciparono dieci squadre di studenti di Middlebury. Nel 2010, 46 squadre di università e scuole superiori, da istituzioni diverse come Harvard, Texas A&M, Michigan State, NYU e Chestnut Hill College, hanno gareggiato a New York City su quattro campi con oltre 15.000 spettatori. La Coppa del Mondo del 2011 ha più di 100 squadre pre-registrate; oltre 2.000 atleti. La rapida crescita dello sport è meglio riassunta dal commento del TIME Magazine alla Coppa del Mondo 2010.

Il Quidditch è uno sport in lotta per la propria legittimazione. Ha un regolamento, un organo direttivo (la International Quidditch Association, una non profit) e i propri webcast in diretta. I giocatori si muovono con la grazia e la ferocia dei migliori atleti; i migliori di loro hanno l'aspetto di giocatori di lacrosse e colpiscono come linebacker del football americano. In sintesi, 46 squadre da Stati Uniti e Canada competono per la coppa, e centinaia di altre franchigie stanno nascendo. Per uno sport vecchio cinque anni, è un'ascesa notevole.

## I nostri tre scopi

I nostri tre scopi sono basati sui tre elementi che furono essenziali a Xander Manshel per concepire e creare il Quidditch del mondo reale. Rappresentano la progressione da un'idea ad un'organizzazione nazionale a pieno titolo. Possono essere imitati ad ogni scala, e svolgersi nel seguente ordine: creatività, comunità e competizione.

# 1. Favorire una cultura della creatività

I primi passi di Xander Manshel verso la creazione del Quidditch reale hanno richiesto una soluzione creativa a una sfida apparentemente insormontabile: come ricreare un gioco magico senza la magia?

Ma creare un gioco richiede più che la risoluzione di un problema; richiede confidenza e fede in uno spirito di cambiamento. Il Quidditch fu fondato nello spirito di sperimentazione con nuove idee e osando partecipare a un'attività non comprovata e spesso impopolare. Siamo nati in un mondo prefabbricato, e l'innovazione, insieme con il coraggio di condividere tali idee, è essenziale per ispirare la futura generazione di leader. Il Quidditch richiede soluzioni creative ogni giorno per mettere assieme una squadra, l'equipaggiamento, raccogliere denaro, disegnare le uniformi ed i loghi, e pianificare eventi.

Inoltre, le radici letterarie del Quidditch reale sottolineano il ruolo che la lettura gioca nel nostro sviluppo creativo e dimostra ancora una volta che i libri hanno il potere di unire e forgiare nuove comunità e tradizioni. Per assicurarsi che altri possano beneficiare del ruolo che un libro ha giocato nella creazione di questo gioco, la IQA si adopera per la promozione dell'alfabetizzazione.

## 2. Costruire, collegare e fare crescere le nostre comunità

Quando Xander ha dovuto fare il passo successivo, dalla creazione del gioco al suo debutto in pubblico, ha dovuto impegnare e fare leva sui propri amici e compagni: la sua comunità. La IQA continua ad espandere le strategie originali di Xander servendo e mettendo in moto due comunità:

### **I giocatori di Quidditch e la comunità dei fan**

Vogliamo essere il punto di riferimento per i nostri membri, giocatori e fan di tutto il mondo, per tenersi aggiornati su tutte le notizie riguardanti il Quidditch. Collaboriamo con i media per organizzare partite dimostrative per rendere visibile questo sport a un pubblico maggiore ed attrarre nuovi partecipanti e sostenitori. I nostri volontari lavorano con squadre di tutto il mondo per pianificare partite locali, tornei e campionati di Quidditch con partite di stagione regolare.

### **Le comunità in cui vivono le nostre squadre**

Siamo strenui difensori dei benefici sulla salute del Quidditch e del suo potenziale per un cambiamento sociale positivo.

La partecipazione allo sport cala durante la pubertà, anche tra ragazzi precedentemente attivi, e l'adolescente medio spende oltre sette ore al giorno davanti a schermi.<sup>1</sup> Avendo organizzato alcuni campus presso scuole elementari e medie in tutto il Paese, sappiamo che il Quidditch rende bambini e ragazzi entusiasti dell'esercizio fisico, soprattutto per quelli non interessati agli sport tradizionali. Perciò lavoriamo per portare il Quidditch ai ragazzi nella forma di programmi scolastici sostenibili, affiancati da una squadra di scuola superiore o universitaria in qualità di educatori.

Il Quidditch è anche uno sport misto. Ogni squadra deve avere almeno due giocatori di un diverso genere. Noi crediamo che se uomini e donne imparano a competere allo stesso livello, impareranno a rispettare ed apprezzare le rispettive abilità a prescindere dal genere. È noto dalle ricerche<sup>2</sup> che la partecipazione a uno sport migliora la vita delle donne e livella la "parità tra sessi" non solo negli sport ma

anche in ogni aspetto della società. Il Quidditch porta questi benefici a uno sviluppo ulteriore promuovendo un sport che è veramente misto, piuttosto che uniformemente segregato.

Presi assieme, questi due punti presentano un'entusiasmante opportunità di portare cambiamenti significativi nelle vite dei giovani dando loro delle condizioni sicure per allenarsi, imparare a interagire con tutti i tipi di persone e rispettarle.

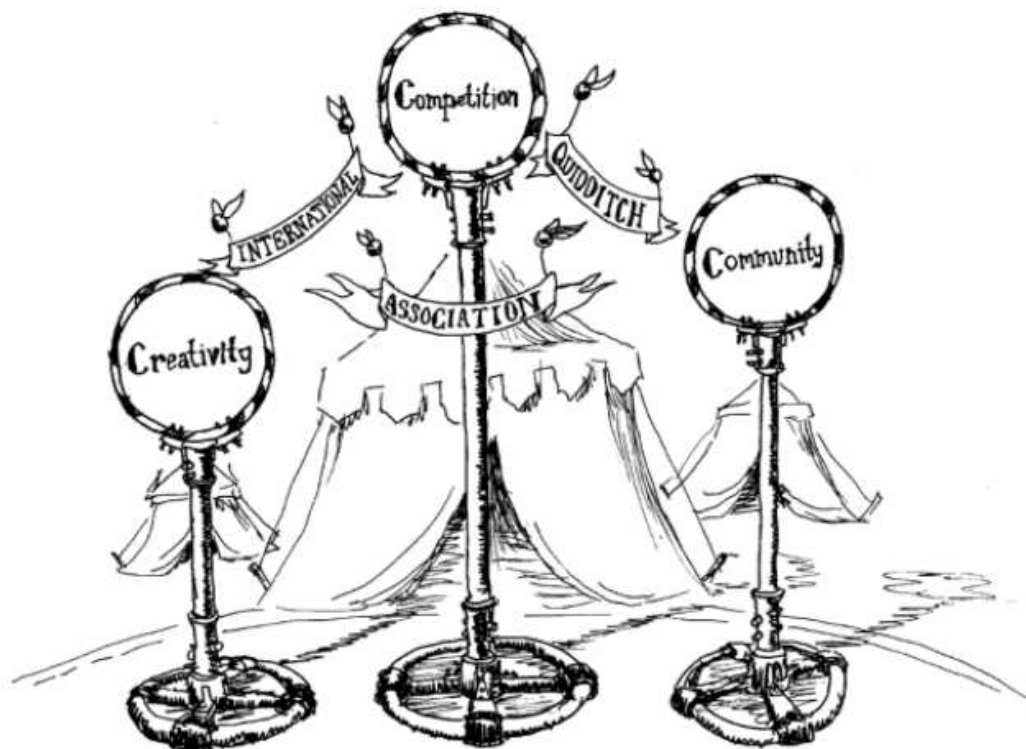
### 3. Facilitare la competizione

Xander aveva compreso che gli elementi drammatici, teatrali, della competizione, erano la colla che avrebbe tenuto assieme l'organizzazione e mantenuto l'interesse delle persone, rendendo così la competizione l'elemento finale, la chiave di volta della triade.

La IQA continua a inseguire il sogno di Xander fornendo, facilitando e promuovendo quante più opportunità possibili per un Quidditch agonistico. Queste includono, ma non sono limitate a: l'annuale evento della Coppa del Mondo, tornei regionali sponsorizzati in tutto il Paese, la segnalazione e il monitoraggio della classifica globale, la definizione e lo sviluppo di regole e linee guida per l'organizzazione e la direzione di partite.

Per saperne di più sulla IQA, visitate il nostro sito web a [www.internationalquidditch.org](http://www.internationalquidditch.org).

1. "Generation M2: Media in the Lives of 8-to-18-Year-Olds", *The Kaiser Family Foundation*. 20 Gennaio 2010.
2. "Women's Sports & Fitness Facts and Statistics", *Women's Sports Foundation*. Aggiornato 15 Luglio 2002.



# Disconoscimento di responsabilità

Nessuna squadra o club di alcun genere facente parte della IQA può trarre profitto personale dalle proprie attività. Le squadre possono svolgere attività di fundraising, ma tutto il capitale ricavato deve essere interamente destinato a supportare e sostenere la squadra o donato a organizzazioni non profit o caritatevoli. Le squadre che non si attengono a queste regole non sono considerate come facenti parte della IQA e possono essere soggette a procedimenti legali per le proprie azioni.

## Disconoscimento di responsabilità sugli infortuni e liberatorie

Le regole di contatto fisico contenute in questo libro consentono il gioco duro e sono state originalmente pensate per giocatori di età compresa tra i 18 e i 22 anni. Ogni individuo o gruppo può adattare le regole per l'uso locale come meglio credono, o in base a leggi e norme della propria città o istituzione.

Tutti i giocatori sono responsabili per le proprie azioni. Devono essere consapevoli che il contatto fisico (ad esempio i placcaggi), anche se correttamente eseguito, può essere causa di infortunio.

Gli autori di questo regolamento e i direttori dell'associazione non sono responsabili per alcun infortunio che un giocatore potrebbe subire nello svolgimento del gioco, e i giocatori partecipanti alla partita devono essere consapevoli che potrebbero subire un infortunio. Si richiede a tutti i giocatori l'uso del buon senso durante le partite, e di evitare azioni che siano particolarmente pericolose. I giocatori sono incoraggiati a seguire rigorosamente le regole per il contatto fisico, a indossare attrezzature protettive, e ad avere equipaggiamento adeguato e persone addestrate al primo soccorso durante lo svolgimento di ogni partita.

I capitani, gli amministratori e i dirigenti, sono incoraggiati a stendere o usare degli opportuni moduli di dichiarazione liberatoria di responsabilità che tutti i giocatori dovrebbero firmare. È necessario prestare particolare attenzione alle diverse leggi statali e ai regolamenti e responsabilità istituzionali, che potrebbero cambiare da luogo a luogo, perciò gli aspiranti capitani dovrebbero informarsi presso le amministrazioni locali prima di preparare i moduli.

# Prefazione

Con l'eccezione di appunti scarabocchiati su pochi pezzi di carta, queste regole non sono state formalmente registrate fino al 2007, breve tempo dopo la prima partita interuniversitaria tra il Vassar College e il Middlebury College.

La partita fu pubblicizzata da USA Today in un articolo intitolato “Collegiate Quidditch Takes Off” (“Il Quidditch universitario decolla”) e portò dozzine di studenti universitari di tutto il Paese a contattare il Middlebury College per scoprire come potevano essere coinvolti. Fu a quel tempo che decisi che era il momento giusto per iniziare a mettere le cose per iscritto.

Quattro anni e centinaia di nuove squadre più tardi, e il regolamento ha fatto una lunga strada. Abbiamo un Gameplay Director (Direttore delle meccaniche di gioco) e un Comitato Regole dedicati allo studio, il test, il miglioramento e l'aggiornamento delle regole.

Questo semplice regolamento è la cosa più importante che la lega abbia. L'accordo a giocare con (generalmente) lo stesso set di regole, sia in Texas, che a Boston, che a Bogotà, è ciò che unisce la lega e crea il potenziale per riunirsi e competere gli uni contro gli altri.

Ma le regole hanno senza dubbio ancora molta strada davanti a sé. Il Quidditch è uno sport giovane e in rapida crescita. Con ogni partita sorgono nuove situazioni e sono sviluppati nuovi stili di gioco. Questa corrente versione delle regole non è solo un prodotto del lavoro di Xander, o del mio, o del Comitato Regole: è in effetti largamente dovuto alle domande, critiche e suggerimenti di centinaia di giocatori nel corso dei tre anni passati.

Dunque divertitevi a imparare e giocare a Quidditch. Se siete principianti o state creando una squadra, vi raccomandiamo di leggere innanzitutto la Guida IQA e poi il regolamento. E, per favore, continuate a fare commenti e domande.

Volate sicuri,  
Alex Benepe  
Commissario IQA

# **REGOLAMENTO**

# Changelog

Benvenuti al Regolamento di Quidditch 5.0! Per coloro di voi che sono nuovi a questo sport, vi suggerisco di imparare le regole di base da amici o compagni di squadra prima di leggere questo regolamento. Naturalmente, i più entusiasti di voi sono autorizzati a tuffarsi immediatamente!

Per quelli di voi che già hanno familiarità con le regole, troverete che ci sono molti cambiamenti nel Regolamento 5.0. Vi suggerisco di leggere l'intero regolamento e scoprirli tutti, ma ho elencato le maggiori modifiche qui per vostra convenienza.

Ogni modifica è seguita da un'indicazione di dove cercare nel regolamento per trovare le informazioni relative. Una regola può essere trovata cercando la sua sezione e sottosezione (indicate da due numeri separati da un punto), titolo (semplicemente il nome del titolo) e alle volte anche un sottotitolo (anch'esso identificato dal proprio nome). Ad esempio, la nuova formulazione delle regole sui Bolidi può essere trovata a 3.3, Battitori, sottotitolo "Uso del bolide". Il riferimento a questo passaggio sarebbe indicato come (3.3, Uso del bolide).

Spero che troviate questo elenco utile a orientarvi nel nuovo regolamento!

Will Hack

Presidente del Comitato Regole IQA

Capitani – Le squadre devono nominare un capitano prima dell'inizio della partita. (1.1)

Interruzioni – Ci sono nuove regole che definiscono cosa succede quando il gioco deve essere interrotto. (1.3, Procedura)

Vantaggio – L'arbitro può decidere di applicare la norma del vantaggio e consentire la prosecuzione del gioco se interromperlo per un fallo avvantaggerebbe la squadra che lo ha commesso. (1.3, Procedura)

Ritardo del gioco – Tutti i modi di ritardare il gioco sono proibiti. (1.3, Procedura)

Zona per le sostituzioni – Le sostituzioni ora possono avvenire in qualsiasi punto lungo la linea di bordo campo nell'area del portiere. (1.5, Procedura)

Soglia dei Cercatori – Si suggerisce di avere un "tempo soglia" di cinque minuti prima che i cercatori incomincino a giocare. (1.6, Durata della partita)

Tempo supplementare di 5 minuti – Il primo tempo supplementare adesso dura un massimo di cinque minuti. (1.6, Primo tempo supplementare)

Cacciatori, dopo un gol segnato – I cacciatori devono tornare oltre alla linea della propria area d'attacco dopo che la loro squadra ha segnato. (2.3)

Interferenza – Adesso è vietato a tutti i giocatori tranne il portiere bloccare un tiro facendo passare una parte del corpo o dell'equipaggiamento attraverso un anello. (2.4)

Tocco del battitore – I battitori non possono "toccare" altri giocatori con i bolidi senza lasciarli. (2.6 Essere colpiti)

Smontare dopo un knockout – I giocatori devono smontare dalla scopa se vengono colpiti. (2.6, Procedura)

Ricevitori indifesi – È vietato placcare un giocatore nell'atto di ricevere una palla, mentre è un ricevitore indifeso. (2.8, Placcaggi)

Falli e cattiva condotta – La sezione dei falli è stata revisionata per maggiore completezza. (2.9)

Panca puniti – La panca puniti è stata ripristinata per alcuni falli. (2.9, La panca puniti)

21 giocatori – Il numero di giocatori per squadra è stato aumentato da 20 a 21. (3.1)

Giocatori illegittimi – C'è una nuova punizione per la presenza in campo di giocatori illegittimi, in termini di eleggibilità, genere o posizione. (3.1)

Terzo Bolide – C'è una nuova formulazione per ciò che è considerato protezione illegale del terzo bolide. (3.3, Uso del bolide)

Bolide vs Pluffa – I battitori non possono usare un bolide per bloccare la pluffa. (3.3 Uso del bolide)

Segnapunti – In tutte le partite dovrebbe essere presente, se possibile, un addetto segnapunti. (3.6, Assistenti dell'arbitro, Segnapunti)

Distanza tra gli anelli – La distanza è stata aumentata. (4.2, Specifiche)

Equipaggiamento addizionale – Ogni tipo di equipaggiamento che non sia indicato dal regolamento deve essere ispezionato dall'arbitro prima di poter essere utilizzato. (4.5, Equipaggiamento addizionale)

# Ringraziamenti speciali

Questo regolamento non sarebbe stato possibile senza il tempo e l'aiuto di Chris Beesley, Claire Hack, Thomas Hack, Lawrence Lazewski e Tim Aubel. Grazie.

# Il gioco

Il Quidditch è uno sport di contatto veloce e completamente misto con sette atleti per squadra che ricoprono quattro diversi ruoli e usano tre diversi tipi di palle. Ogni giocatore deve avere una scopa tra le gambe per tutto il tempo. Anche se il gioco può apparire caotico all'osservatore casuale, una volta che si è familiari con le regole di base, il Quidditch è uno sport entusiasmante da vedere, ed ancor più da giocare. È stato descritto come un incrocio tra il rugby, dodgeball (evoluzione agonistica di palla prigioniera) e “Ce l'hai”, il che è una buona approssimazione.

Tre giocatori per squadra sono detti cacciatori. Il loro obiettivo è segnare gol (che valgono 10 punti ciascuno) con un pallone da pallavolo chiamato pluffa. I cacciatori la fanno avanzare lungo il campo correndo con la palla in mano, passandola ai compagni di squadra o calciandola. Ogni squadra ha un portiere, il cui lavoro è difendere gli anelli dai cacciatori avversari.

Due giocatori per squadra vengono chiamati battitori. Usano palle da dodgeball dette bolidi per disturbare lo sviluppo del gioco colpendo altri giocatori. Il Quidditch usa tre bolidi, e i battitori non possono essere in possesso di più di uno di essi allo stesso tempo. I giocatori colpiti sono temporaneamente rimossi dal gioco: devono lasciar cadere qualsiasi palla abbiano in mano e tornare immediatamente indietro a toccare uno dei propri anelli prima di rientrare in gioco. In questo modo i battitori possono proteggere i propri cacciatori dai cacciatori o battitori avversari e dare alla propria squadra un margine se riescono ad evitare che l'altra squadra controlli la maggioranza dei bolidi.

Durante il gioco è vietato ai giocatori intraprendere certe azioni, o falli. I giocatori che commettono un fallo subiscono diverse conseguenze a seconda della gravità della propria infrazione. Un fallo di ritorno agli anelli indica che il giocatore deve fermarsi e tornare ai propri anelli, come se fosse stato colpito da un bolide. In caso di un fallo da ammonizione, il giocatore viene richiamato ricevendo un cartellino giallo. Un fallo da espulsione significa che il giocatore ha ricevuto un cartellino rosso ed è espulso dal resto della partita.

Allo stesso tempo, ogni squadra ha un cercatore il cui compito è catturare il boccino. Il boccino è una palla da tennis all'interno di un calzino infilato nella cintura del boccinatore, come nel flag football (variante non di contatto del football americano). Il boccinatore non appartiene a nessuna delle due squadre, non usa una scopa, e può usare qualsiasi mezzo per evitare la “cattura”, incluso il contatto fisico, ad esempio le tecniche di atterramento della lotta, o adottare trucchi come usare una bicicletta, arrampicarsi su alberi o nascondersi nel pubblico.

Una partita di Quidditch non finisce finché il boccino non è stato regolarmente catturato dai pantaloni del boccinatore. La squadra il cui cercatore effettua la cattura riceve ulteriori trenta punti. Se il punteggio è in parità dopo la cattura del boccino si procede ai tempi supplementari.



# I. Procedure di Gioco

# 1.1. Preliminari

*Regole di base* - Prima di una partita, il primo arbitro convoca le due squadre per riesaminare le regole generali. Ogni squadra deve designare un capitano per questo incontro e per rappresentare la squadra nel corso della partita. Se il capitano dovesse lasciare il campo per infortunio, espulsione, o qualsiasi altra ragione, la squadra deve nominare un nuovo capitano.

I capitani a questo punto presentano all'arbitro le rose delle rispettive squadre. Una moneta è lanciata e la squadra che vince il lancio decide quali anelli vuole attaccare per la durata del tempo regolamentare. In caso di un primo tempo supplementare, le squadre si cambiano di lato ed attaccano gli anelli dal lato opposto.

# 1.2. Iniziare la partita

## Procedura

Affinché possa iniziare la partita:

- Tutti e sette i giocatori che iniziano la partita devono allinearsi sulla linea di partenza, in qualsiasi ordine desiderino, con le scope a terra.
- Tutte le palle devono essere ferme (ad eccezione del boccino) ed essere appoggiate nelle rispettive posizioni sul campo. La pluffa deve essere posta su uno dei due cerchi per la posizione iniziale delle palle più vicini al segno di centro campo.
- Il primo arbitro grida a ciascuna delle squadre, «[NOME DELLA SQUADRA], pronti?»
- Se entrambe le squadre confermano di essere pronte gridando, ballando, o in altro modo, il primo arbitro grida, «Scope a terra!»
- Tutti i giocatori devono avere almeno un ginocchio appoggiato al terreno e gli occhi chiusi. Anche le riserve devono chiudere gli occhi. Chiunque sia sorpreso a cercare di guardare deve essere ammonito.
- Il primo arbitro grida «Il boccino è libero!». A questo punto il boccinatore può correre dove vuole fuori dal campo, rispettando il perimetro stabilito per il boccino all'inizio della partita (vedi 3.7, Il boccinatore).
- Una volta che il boccinatore è fuori dalla vista (o perlomeno ad una buona distanza se si sta giocando in campo aperto), il primo arbitro grida, «SU LE SCOPE!». Al suono “S” iniziale di «Su le scope!» tutti i giocatori possono immediatamente iniziare a giocare. Se qualcuno nel pubblico urla “Su le scope!” troppo presto, il primo arbitro fa riposizionare i giocatori ed esegue nuovamente la cadenza.
- In caso di tempo supplementare, questa procedura va ripetuta allo stesso modo

## Infrazioni e sanzioni

Se un giocatore abbandona la propria posizione o alza gli occhi prima del suono “S” iniziale di «Su le scope!» l'arbitro riprende quel giocatore e tutti i giocatori devono riprendere posizione, ad eccezione del boccinatore. Se l'arbitro stabilisce che un giocatore stava intenzionalmente “sbirciando” in cerca del

boccino, deve essere ammonito. L'arbitro annuncia nuovamente la cadenza, ma non ripete «Il boccino è libero». Se un giocatore abbandona la propria posizione più di una volta nella stessa partita, quel giocatore deve essere ammonito.

## 1.3. Fermare il gioco

### Procedura

Il primo arbitro interrompe il gioco in qualsiasi delle seguenti circostanze fischiando due volte:

- Un giocatore commette un fallo che influenza direttamente e negativamente una possibilità di segnare o che ha come conseguenza un cambio di possesso.
- Un giocatore commette un fallo che porta a un cartellino o a un'espulsione temporanea.
- L'arbitro è insicuro in proposito a una chiamata difficile, e deve consultarsi con i propri assistenti.
- Un giocatore non è in grado di continuare a giocare o è a terra sul campo a causa di un infortunio grave.
- Si verificano circostanze esterne, incluso quando una palla di un altro campo dovesse entrare sul terreno di gioco.
- Una palla diventa difettosa.
- Tutti e tre gli anelli di una squadra cadono o diventano difettosi.

*Vantaggio* - Se un arbitro determina che l'interruzione del gioco per via di un fallo darebbe un vantaggio alla squadra che lo ha commesso, può applicare la norma del vantaggio. Se decide di farlo, il gioco continuerà fino al momento in cui fermare il gioco non rappresenta più un vantaggio per la squadra che ha commesso il fallo. Se la squadra che lo ha subito segna, l'arbitro applica la sanzione appropriata prima di fare riprendere il gioco. Se il fallo avrebbe dovuto risultare in un'espulsione temporanea e la panca puniti della squadra che lo ha commesso è vuota, l'espulsione è annullata dal gol. Se il possibile vantaggio per la squadra che ha commesso il fallo dovesse cessare in altro modo, l'arbitro interrompe il gioco a quel punto, applica la sanzione necessaria e poi fa riprendere il gioco.

Quando l'arbitro fischia due volte, tutti i giocatori si devono immediatamente fermare (ad eccezione dei cercatori quando il boccino non si trova sul campo) e rimanere esattamente nel punto in cui si trovavano al momento del fischio. Se il boccino torna sul campo durante un'interruzione, i cercatori si devono fermare fino alla ripresa del gioco. La sanzione per un giocatore che intenzionalmente e ripetutamente si muove dopo il fischio è un'ammonizione. Il primo arbitro giudica la situazione e fa poi riprendere il gioco fischiando nuovamente.

*Ritardo del gioco* - Ogni giocatore che a giudizio del primo arbitro ritarda il gioco, con qualsiasi metodo incluso commettere un fallo o semplicemente evitando di fare avanzare la pluffa, è avvertito (o ammonito se l'infrazione è ripetuta) in aggiunta ad altre sanzioni in cui possa già essere incorso.

Vedi 3.6, Ufficiali di gara, Il primo arbitro per altre informazioni sull'interruzione e ripresa del gioco.

### Palle difettose

Se una palla diventa difettosa (si sgonfia, esplode, ecc.) durante il gioco, il primo arbitro deve interrompere il gioco per rimpiazzarla. Se la pluffa diventa difettosa mentre è in aria, e passa attraverso un anello, il gol è valido. Se un bolide diventa difettoso mentre è in aria e colpisce qualsiasi numero di

giocatori, l'effetto knockout si applica ugualmente. Il primo arbitro fa riprendere il gioco una volta che tutte le palle difettose sono state sostituite.

Se il boccino diventa difettoso durante la cattura (ad esempio, il calzino si rompe e il cercatore ne prende metà), la cattura è valida se il cercatore afferra nettamente la palla. In caso contrario, viene sostituito ed il gioco continua.

## 1.4. Falli che non fermano il gioco

Se un giocatore commette un fallo che non risulta in un'immediata interruzione del gioco, un ufficiale di gara informa il giocatore dell'infrazione e delle sue conseguenze. Qualsiasi giocatore che dovesse ignorare la sanzione dell'ufficiale di gara in questa situazione, incorre in un'ammonizione, che quindi causa l'interruzione del gioco. Se l'ufficiale di gara determina che il giocatore non lo ha sentito, può scegliere di arrestare il gioco per correggere la situazione, invece di assegnare un'ammonizione.

## 1.5. Sostituzioni

Una sostituzione può avvenire in qualsiasi momento nel corso della partita, a patto che il risultato della sostituzione non contravvenga alle regole che disciplinano i giocatori (vedi 3.1, I giocatori).

### Procedura

Per sostituire un giocatore con un cambio, devono essere osservate le seguenti condizioni:

- Il sostituto entra in campo lungo la linea di bordo campo dell'area del proprio portiere.
- Il giocatore che esce non è attualmente soggetto all'effetto knockout.
- Il sostituto entra in campo dopo che il giocatore uscente ha lasciato il terreno di gioco.
- Il sostituto entra solo dopo che l'eventuale equipaggiamento scambiato tra i due giocatori è stato scambiato e fissato in modo sicuro.

Una sostituzione è completa quando un sostituto entra in campo. Un giocatore che è uscito può prendere il posto di un altro giocatore in qualsiasi momento successivo della partita.

Tutte le riserve sono soggetti all'autorità e giurisdizione dell'arbitro, sia che siano stati convocati per giocare che nel caso contrario.

Notate che i giocatori che si scambiano di ruolo devono seguire la procedura per le sostituzioni, inclusa l'effettuazione del cambio lungo la linea di bordo campo della propria area e lo scambio dell'equipaggiamento necessario.

### Infrazioni e sanzioni

Se un sostituto entra in campo o un giocatore uscente abbandona il campo violando qualsiasi parte della procedura di sostituzione:

- L'arbitro arresta il gioco.
- L'arbitro fa tornare i due giocatori in un punto corretto per la sostituzione.

- L'arbitro ammonisce entrambi i giocatori (solo il giocatore entrante subisce un'espulsione temporanea) e consente poi la sostituzione.

Nel caso di un tempo supplementare, qualsiasi numero di sostituzioni può essere effettuato senza seguire la procedura prima dell'inizio del tempo supplementare. Durante il tempo supplementare, tuttavia, tutte le procedure rimangono uguali.

## 1.6 Regolare il tempo di gioco

### Durata della partita

Non esiste alcuna regola che definisca strettamente la durata di una partita.

*Soglia dei cercatori* - A partite e ai tornei è incoraggiato l'uso di un "tempo di soglia per i cercatori" di cinque minuti. Questa regola, ideata per aumentare la durata delle partite e prevenire partite ingiustamente corte, richiede che i cercatori rimangano a bordo campo per i primi cinque minuti. Non possono interagire con il gioco in alcun modo, e a questo riguardo sono considerati come se si trovassero in panca puniti, ad eccezione del fatto che hanno la libertà di muoversi attorno al bordo del campo. La sanzione per interferenza con il gioco è l'ammonizione. Quando questo tempo è trascorso, il segnapunti informa i cercatori che sono liberi di seguire il boccino al di fuori del campo.

La soglia raccomandata è cinque minuti, ma ai direttori dei tornei è consentito cambiare questo tempo a 0-10 minuti a seconda delle circostanze. I fattori da considerare comprendono la quantità di spazio in cui il boccinatore può agire ed il suo livello di esperienza.

Il commissario/direttore del torneo e il primo arbitro possono sfruttare il boccinatore per regolare la durata della partita stabilendo ad inizio partita un tempo dal momento in cui viene lasciato libero entro cui il boccinatore deve tornare al campo. Vedi 3.7, Il boccinatore per ulteriori informazioni.

### Termine della partita

La partita finisce quando il boccino è catturato (salvo in caso di pareggio). La squadra il cui cercatore cattura il boccino guadagna trenta punti.

Il boccino è catturato se tolto da addosso al boccinatore. La cattura non può avvenire se il boccinatore è a terra o il boccino non è saldamente infilato nella cintura del boccinatore prima della cattura.

Se il boccino è catturato fuori dal campo, il cercatore che lo ha catturato deve tornare con il boccino il più velocemente possibile. Se il cercatore non ritorna immediatamente, la cattura deve essere segnalata dal boccinatore. Questi deve in ogni caso segnalare subito la cattura una volta che il boccino è stato catturato.

All'avversario non è consentito ostacolare il ritorno dell'altro cercatore. Appena il primo arbitro ha ragione di ritenere che un cercatore abbia catturato il boccino, interrompe il gioco e consulta il boccinatore e l'arbitro del boccino. Se la cattura è confermata, annuncia la fine del tempo regolamentare.

## 1.7. Tempi supplementari

Nella situazione in cui entrambe le squadre abbiano totalizzato lo stesso ammontare di punti dopo la

cattura del boccino nel tempo regolare, la partita continua con i tempi supplementari.

## Primo tempo supplementare

Prima del primo tempo supplementare, le squadre si scambiano il lato del campo. Durante il tempo supplementare, il gioco inizia con «Su le scope!» come nel tempo regolamentare, seguendo la procedura descritta in 1.2, Iniziare la partita. In questo caso, il boccino non lascia il campo ma rimane al centro fino a quando l'arbitro annuncia «Su le scope!». Il boccino deve rimanere sul campo per tutta la durata del tempo supplementare.

La durata del tempo supplementare è di cinque minuti o fino al momento in cui il boccino è stato catturato. Dopo che è avvenuto uno di questi due eventi, la squadra con il punteggio più alto vince la partita.

La procedura per il tempo supplementare è la seguente:

- Il primo arbitro concede alle squadre un intervallo di cinque minuti tra il tempo regolamentare e il supplementare.
- Gli ufficiali di gara risistemano il campo.
- Dopo cinque minuti, entrambe le squadre prendono posizione sulle linee di partenza.
- Il tempo supplementare inizia allo stesso modo di quello regolamentare con «Su le scope!»
- Il boccino non lascia il campo, ma rimane a centro campo fino al suono “S” di «Su le scope!»

La squadra che ottiene il maggior numero di punti nel corso della partita è la vincitrice. Se entrambe le squadre ottengono lo stesso ammontare di punti, la partita prosegue con un secondo tempo supplementare con la regola della “Sudden Death”.

## Secondo tempo supplementare

Nella situazione in cui entrambe le squadre hanno un uguale numero di punti dopo il primo tempo supplementare, la partita prosegue con il secondo tempo supplementare. Le squadre non si scambiano sul campo prima del secondo supplementare. Durante il secondo supplementare, il gioco inizia con «Su le scope!» come durante il tempo regolamentare ed il primo supplementare. Come nel primo supplementare, il boccino non lascia il campo, bensì rimane al centro fino al «Su le scope!». Il boccino deve rimanere sul terreno di gioco per tutta la durata del secondo tempo supplementare.

La prima squadra che guadagna punti, sia segnando un gol, sia catturando il boccino, è la vincitrice.



## **II. Meccaniche di gioco**

## 2.1. La scopa

Se un giocatore smonta o “cade” dalla scopa mentre è sul campo, qualsiasi azione fatta da quel giocatore mentre non è sulla scopa non contano. Il giocatore è considerato fuori gioco fino a quando segue la stessa procedura applicata per l'effetto knockout e monta di nuovo sulla scopa (vedi 2.6, L'effetto knockout).

È responsabilità del giocatore seguire questa regola. Il primo arbitro deve ammonire qualsiasi giocatore che dovesse ignorare questa procedura.

## 2.2. Segnare un gol

Viene segnato un gol quando la pluffa passa interamente attraverso uno degli anelli, e non è stata commessa dalla squadra che ha segnato alcuna violazione delle regole immediatamente prima o durante il gol.

Qualsiasi parte o l'intero corpo del realizzatore può passare attraverso l'anello in un gol valido.

I gol possono essere segnati da entrambi i lati degli anelli. Dieci punti sono assegnati alla squadra che realizza il gol.

## 2.3. Ripresa del gioco dopo un gol

Dopo avere segnato, tutti i cacciatori della squadra che ha realizzato il gol devono subito tornare indietro oltre la linea della propria area d'attacco e aspettare ad attaccare finché l'arbitro non fa riprendere il gioco con la pluffa. Se un cacciatore dalla squadra realizzatrice non è ancora tornato oltre la linea quando il gioco con la pluffa riprende a causa di una ripresa molto veloce, deve comunque cercare di raggiungere la linea della propria area d'attacco fino al momento in cui la pluffa lascia l'area.

Se è possibile, un giocatore con il minore ammontare di penalità da scontare è fatto rientrare dalla panca puniti ogni volta che la squadra avversaria segna un gol.

Inoltre, dopo un gol realizzato, il portiere precedentemente in difesa deve essere in possesso della pluffa prima che il gioco con la pluffa possa riprendere. Fino a questo momento, tutti i giocatori e tutte le palle sono attivi e in gioco.

## 2.4. Interferenza

Un'azione è considerata interferenza, ed è conteggiata come se la pluffa fosse passata attraverso l'anello, se si verifica una delle seguenti circostanze:

- Un giocatore diverso dal portiere si allunga attraverso un anello per bloccare la pluffa e la tocca.
- Un giocatore diverso dal portiere dispone il proprio corpo o equipaggiamento dietro ad un anello in modo tale da prevenire il passaggio dell'intera pluffa attraverso l'anello stesso. Per i fini di questa regola, “dietro” si riferisce all'area in cui la pluffa sarebbe uscita dall'anello se non si fosse verificata l'interferenza.

## 2.5. Segnare in un anello caduto

Se un anello è rotto, spostato o abbattuto in alcun modo, il gioco continua. L'arbitro degli anelli deve sistemare l'anello una volta cessato il gioco attorno ad esso. Nessuno può segnare un gol in un anello che è stato atterrato. Abbattere intenzionalmente un anello è punito con un'ammonizione. Se un anello è in posizione verticale al momento del tiro e cade dopo il rilascio della pluffa, un eventuale gol è comunque valido. Fatto salvo questo caso, un gol non è valido se realizzato in un anello rotto, fino a quando questo non è stato completamente aggiustato.

Se tutti e tre gli anelli di una squadra sono rotti, il primo arbitro deve fermare il gioco fino a quando sono stati riparati.

## 2.6. L'effetto knockout

### Subire un knockout

Se un giocatore è colpito da un bolide attivo in qualsiasi parte del corpo (testa inclusa) oppure della scopa o del proprio vestiario, quel giocatore subisce un "knockout". Il bolide deve lasciare la mano o il piede del battitore prima di colpire l'altro giocatore, per essere efficace. Se un battitore tocca un altro giocatore con un bolide senza lasciarlo, con l'intenzione di fare credere a quel giocatore di essere stato colpito, deve essere ammonito.

Un bolide è attivo dopo essere stato tirato o calciato fino al momento in cui tocca terra. Ogni giocatore avversario colpito dal bolide prima che questo tocchi il terreno è soggetto all'effetto knockout.

*Fuoco amico* - Se un battitore colpisce un compagno di squadra con un bolide, non vi è alcun effetto. Il battitore che inizialmente lancia il bolide, non può subire un knockout con il suo stesso bolide.

### Procedura

Dopo essere stato colpito da un bolide, il giocatore deve seguire la seguente procedura, prima di essere autorizzato a partecipare a qualsiasi azione di gioco:

- Abbandonare il possesso di qualsiasi palla lasciandola cadere. Mentre lascia il possesso, il giocatore non può passare, lanciare, fare rotolare o calciare la palla.
- Smontare dalla scopa.
- Tornare ai propri anelli.
- Toccare qualsiasi parte di un qualsiasi anello.
- Montare nuovamente sulla scopa.

I giocatori in knockout sono fuori gioco e non possono interagire con altri giocatori o palle in alcun modo. Non possono essere sostituiti.

Se un cercatore è colpito da un bolide prima di o durante una cattura, la cattura del boccino non è valida.

## Infrazioni e sanzioni

Qualsiasi azione eseguita da un giocatore mentre è in knockout non è valida. Se un giocatore ignora volontariamente un colpo di bolide, dev'essere ammonito.

Se un giocatore non smonta oppure monta nuovamente sulla scopa prima di toccare gli anelli, l'arbitro riprende quel giocatore. Se ignora intenzionalmente o ripetutamente questa procedura, dev'essere ammonito.

## 2.7. La cattura del boccino

La partita ha una durata indefinita e termina solamente quando il boccino è stato catturato da un cercatore. Trenta punti sono assegnati alla squadra il cui cercatore ha catturato il boccino, e il tempo regolamentare termina.

La cattura del boccino avviene quando sono vere tutte le seguenti condizioni:

- Un cercatore ha catturato e ottenuto il possesso esclusivo del boccino.
- Il boccino era saldamente infilato nella cintura del boccinatore prima della cattura.
- Il boccinatore non era a terra o dichiarato a terra durante la cattura (vedi 3.7, Il boccinatore).
- Nessuna infrazione delle regole è stata commessa dal cercatore subito prima o durante la cattura.
- Il gioco non era fermo per tutti i giocatori al momento della cattura (applicabile solo se il boccino si trova sul terreno di gioco).

## 2.8. Contatto fisico

Ai giocatori è consentito interagire fisicamente nel corso del gioco. I contatti vietati dalle regole sono puniti con una sanzione. Un contatto irregolare non intenzionale è punito con un ritorno agli anelli; un contatto irregolare intenzionale risulta in un'ammonizione. Queste sanzioni possono essere aumentate a seconda delle circostanze. Ad esempio, un giocatore che commettesse un contatto irregolare in modo tale che l'arbitro reputasse condotta violenta, deve essere espulso.

Un contatto fisico da dietro, che si tratti di spingere o afferrare un giocatore è irregolare. È sempre irregolare qualsiasi contatto fisico con la testa, il collo, o la zona inguinale.

Se un giocatore commette un contatto irregolare dovuto alle azioni dell'avversario, e agisce subito per correggere la situazione, non va sanzionato. Ad esempio, se un giocatore nell'atto di placcare si trova a placcare da dietro per un'improvvisa rotazione dell'avversario, non è sanzionato se lascia subito la presa.

## Braccio teso

Ai giocatori è consentito creare una separazione dal proprio avversario tramite l'uso del braccio. Sia gli attaccanti che i difensori possono usare questa tattica. Nessun giocatore può spingere un avversario a terra.

Questa regola non consente ai giocatori di afferrare la scopa o i vestiti di un altro giocatore, di fare inciampare l'avversario, o effettuare contrasti in scivolata. Queste azioni sono considerate contatto fisico irregolare.

## Rubare palla

Un giocatore può rubare la palla a un altro prendendogliela di mano o spingendola fuori dalla presa dell'avversario. Nessun giocatore può allungarsi oltre la spalla o attorno al collo di un avversario nel tentativo di rubare la palla. Nessun giocatore può colpire la palla con un pugno per rubarla. Un pugno avviene quando un giocatore carica il braccio e lo spinge poi in direzione della palla, o quando tenta di colpire la palla per liberarla dalla presa dell'avversario e colpisce il giocatore che ne ha il possesso.

## Carica

Ai giocatori è consentito caricare gli avversari che usano la stessa palla. Una carica è il tentativo di un giocatore di colpire l'avversario con il proprio corpo, arrestare il suo avanzamento, eventualmente spingendolo a terra.

Tutte le cariche devono avvenire senza l'uso dei gomiti e solo su giocatori in possesso di una palla oppure che si stanno muovendo con il chiaro intento di guadagnare il possesso di una palla. Non è consentito abbassare una spalla; tuttavia, il contatto spalla contro spalla è permesso. I giocatori non possono caricare da dietro.

Caricare un ricevitore indifeso che è nell'atto di afferrare un passaggio è considerato uso di forza eccessiva ed è punito con un cartellino rosso. Urtarsi per guadagnare la posizione o lottare per una palla in volo è, chiaramente, regolare.

## Placcaggi

I giocatori, con l'eccezione dei cercatori, possono placcare i giocatori che usano la stessa palla.

Le seguenti condizioni devono verificarsi per la regolarità di un placcaggio:

- Il giocatore placcato è in possesso di una palla.
- Il placcaggio non avviene nell'area della testa, del collo o dell'inguine.
- Solo un braccio è usato nell'afferrare un altro giocatore.
- Il placcaggio avviene entro il campo visivo periferico della persona placcata, e non da dietro.

Placcare un ricevitore indifeso che è nell'atto di afferrare un passaggio è considerato uso di forza eccessiva ed è punito con un cartellino rosso.

Se un giocatore è nell'atto di placcare un avversario quando questi lascia il possesso della palla, il placcatore non è penalizzato per il completamento del placcaggio dovuto all'inerzia. L'estensione del placcaggio oltre questo limite è irregolare.

Si incoraggia i giocatori a imparare e utilizzare tecniche di placcaggio sicure, incluso assicurarsi che la testa del placcatore sia su un lato del corpo, sia alta, il braccio avvolto attorno all'avversario, e così via.

## 2.9. Falli e cattiva condotta

### Sanzioni disciplinari

Un giocatore che commette un'infrazione punibile con un ritorno agli anelli, ammonizione o espulsione, che sia su o fuori dal terreno di gioco, diretto verso un avversario, un compagno di squadra, il primo

arbitro, un assistente dell'arbitro, o qualunque altra persona, è disciplinato in base alla natura dell'infrazione commessa, a discrezione dell'arbitro.

Il cartellino giallo è usato per comunicare che un giocatore o una riserva sono stati ammoniti. Il gioco viene fermato per un'ammonizione, il giocatore è mandato in panca puniti per un minuto, e se era in possesso di una palla il possesso deve essere assegnato al giocatore avversario idoneo più vicino al punto in cui è avvenuta l'infrazione, prima che il gioco riprenda.

Il cartellino rosso è usato per comunicare che un giocatore o una riserva sono stati espulsi per il resto della gara. Il gioco viene fermato per un'espulsione, e se il giocatore era in possesso di una palla il possesso deve essere assegnato al giocatore avversario idoneo più vicino al punto in cui è avvenuta l'infrazione, prima che il gioco riprenda. A questo punto, la squadra deve far entrare un altro giocatore al posto di quello espulso; questo sostituto è mandato in panca puniti per due minuti. Il direttore di un torneo, a seguito di un confronto con gli arbitri, può decidere di sospendere il giocatore espulso per ulteriori partite per infrazioni particolarmente notevoli.

Il giudizio in proposito alle sanzioni disciplinari rimane a discrezione dell'arbitro. L'arbitro ha l'autorità di prendere decisioni disciplinari dal momento in cui entra in campo, a quello in cui lascia il campo dopo il fischio finale.

Nel caso di un'infrazione minore, un arbitro può decidere di riprendere verbalmente i giocatori a proposito di un'infrazione che ha visto avvenire o che crede potrebbe avvenire nel futuro prossimo, se pensa che tale infrazione sia sufficientemente lieve che un avvertimento verbale possa terminare il comportamento irregolare o che tale comportamento non abbia ancora dato un vantaggio, effettivo o psicologico, ad alcuna delle due squadre.

## Infrazioni da ritorno agli anelli

Un giocatore è considerato in knockout e deve lasciare (non lanciare o fare rotolare, a pena di un'ammonizione) qualsiasi palla di cui sia in possesso (o renderla alla squadra avversaria, se si tratta della pluffa) e smontare dalla scopa, se commette alcuna delle seguenti infrazioni:

- Non tornare dietro alla linea della propria zona d'attacco prima di difendere, dopo un gol della propria squadra.
- Commettere involontariamente qualunque contatto fisico o azione irregolare.
- Non consentire alla squadra avversaria di recuperare il terzo bolide.
- Inseguire un boccinatore, dopo che è stato dichiarato a terra prima che gli sia stato garantito il suo vantaggio di tre secondi.
- Smontare dalla scopa in qualsiasi momento.

## Infrazioni da ammonizione

Un giocatore è ammonito e riceve un cartellino giallo se commette una delle seguenti infrazioni:

- Commettere atti di comportamento antisportivo, inclusi ma non limitatamente a:
  - A. Tentare di ingannare l'arbitro fingendo un infortunio o di avere subito un fallo.
  - B. Giocare irregolarmente una palla in maniera intenzionale.
  - C. Ignorare volontariamente un colpo di bolide.
  - D. Commettere intenzionalmente un contatto fisico o azione irregolare.
  - E. Alterare intenzionalmente qualsiasi equipaggiamento che sia parte del gioco.
  - F. Giocare in modo pericoloso, inclusi contrasti in scivolata o tentativi di fare inciampare

l'avversario in modo intenzionale.

- Infrangere ripetutamente le regole del gioco.
- Intenzionalmente o ripetutamente non smontare dalla scopa una volta in knockout.
- Fare una seconda falsa partenza iniziale nella stessa partita.
- Abbandonare ripetutamente o intenzionalmente il campo.
- Lanciare intenzionalmente una palla fuori dal campo.
- Entrare in campo irregolarmente.
- Effettuare una sostituzione in modo irregolare.
- Essere il capitano della squadra quando sono presenti in campo uno o più giocatori irregolari, in termini di eleggibilità, genere o ruolo.
- Interagire con il gioco come cercatore prima del termine del tempo di soglia.
- Interagire con un cercatore prima del termine del tempo di soglia.
- Muoversi intenzionalmente e ripetutamente dopo l'arresto del gioco da parte dell'arbitro.
- Ritardare ripetutamente il gioco.
- Mostrare irriverenza verso un ufficiale di gara o ripetutamente criticare le decisioni arbitrali.
- Usare le indicazioni verbali dell'arbitro con l'intento di ingannare altri giocatori.
- Usare equipaggiamento irregolare.

## Infrazioni da espulsione

Un giocatore o una riserva sono espulsi qualora commettano una di queste infrazioni:

- Ricevere una seconda ammonizione nel corso della stessa partita.
- Tentare di nuocere o deliberatamente nuocere a un giocatore, incluso ma non limitatamente a:
  - A. Usare intenzionalmente contatto fisico alla testa, al collo o all'inguine.
  - B. Colpire o tentare di colpire un avversario con metodi diversi da quelli consentiti.
- Commettere gravi falli di gioco
- Esibire una condotta violenta o usare forza eccessiva, come definito più sotto.
- Sputare verso un avversario.
- Usare linguaggio e/o gesti offensivo e oltraggioso.
- Ritardare il ritorno al campo di un cercatore avversario che ha catturato il boccino.
- Interagire intenzionalmente con un'azione mentre si è in panca puniti.

“Usare forza eccessiva” è definito come l'utilizzo da parte di un giocatore di una forza palesemente superiore a quella necessaria, e pericolosa per la salute dell'avversario. Un giocatore che usa forza eccessiva deve essere espulso.

## La panca puniti

Un giocatore o una riserva sono mandati alla panca puniti della propria squadra per una delle seguenti infrazioni:

- Ricevere un'ammonizione
- Un'espulsione (il sostituto del giocatore espulso è mandato in panca puniti).
- Commettere un fallo su un giocatore nella sua area d'attacco mentre sta tirando in direzione di un anello non difeso.
- Commettere un fallo su un giocatore in possesso della pluffa nella propria zona d'attacco, essendo

- l'unico giocatore difensivo in prossimità del giocatore in attacco o degli anelli.
- Commettere un fallo da dietro su un giocatore in possesso della pluffa nella propria zona d'attacco, quando uno o meno altri giocatori difensivi sono in prossimità del giocatore in attacco e degli anelli.
  - Avere uno o più giocatori irregolari in campo, in termine di eleggibilità, genere o ruolo (la persona che sostituisce l'ultimo giocatore coinvolto nell'infrazione è mandato in panca puniti, il capitano è ammonito ma non temporaneamente espulso, e la squadra che ha commesso l'infrazione cede il possesso della pluffa prima della ripresa del gioco).

Ciascuna di queste risulta in un minuto in panca puniti per il giocatore che commette l'infrazione, con l'eccezione di un'espulsione, che risulta in due minuti in panca puniti per il sostituto del giocatore che ha commesso l'infrazione.

Il gioco è interrotto mentre il giocatore è mandato in panca puniti. Se il giocatore punito è un portiere deve scambiare la propria fascia con quella di uno dei propri cacciatori prima di lasciare il campo. Il tempo di espulsione temporanea è calcolato da quando il primo arbitro fa riprendere il gioco.

I giocatori in panca puniti sono considerati in campo per quanto concerne il rapporto tra i generi e i ruoli, ma non possono partecipare al gioco in alcun modo. La sanzione per aver interagito con il gioco dalla panca puniti è l'espulsione.

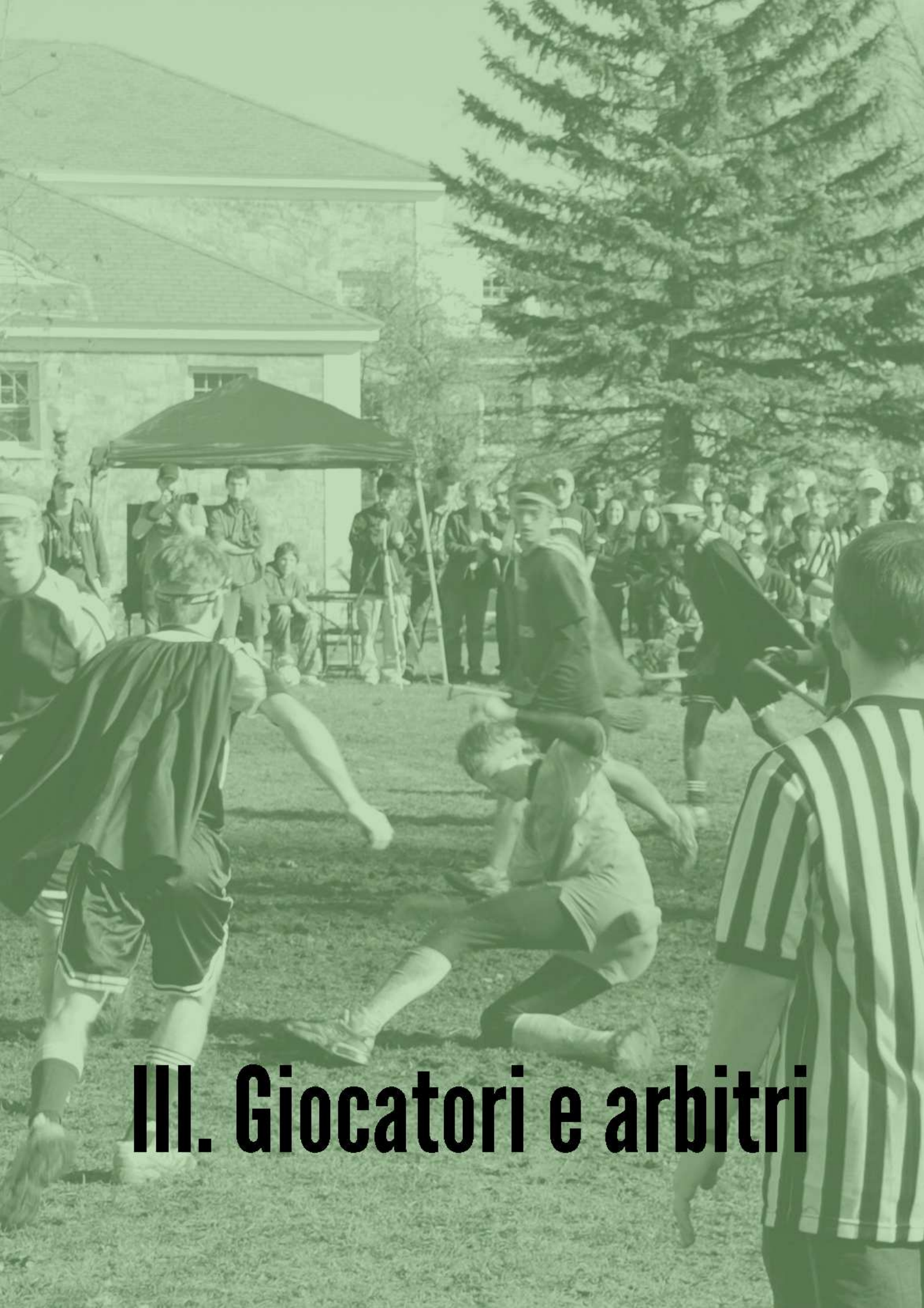
Il segnapunti tiene il conto del tempo di espulsione temporanea trascorso, e ciascun giocatore in panca puniti deve rientrare in gioco appena questo tempo finisce. Il tempo non si ferma mentre il gioco è interrotto. Un giocatore con la minore quantità di tempo rimasto da trascorrere in panca puniti è lasciato rientrare in campo quando la squadra avversaria segna un gol.

## **Situazioni inusuali in panca puniti**

Se una riserva è mandata in panca puniti, non è considerato in gioco. Quando il tempo scade, non entra in campo ma torna con le altre riserve della squadra al di fuori del campo.

Se un arbitro è espulso temporaneamente, ma tutti i cacciatori sono in panca puniti, deve scambiarsi la fascia con un altro giocatore qualunque della propria squadra che sia in campo.

Un portiere deve essere in campo per ciascuna squadra tutto il tempo. Nel caso altamente improbabile che sei o più giocatori siano già in panca puniti quando un portiere è temporaneamente espulso, un nuovo portiere sostituisce il primo, che viene trattato come una riserva in panca puniti.



### **III. Giocatori e arbitri**

# 3.1. I giocatori

Ogni squadra è composta da almeno sette giocatori e non più di 21 giocatori. Solo sette giocatori per squadra sono in campo, in qualsiasi momento della partita. Tre di quei giocatori devono essere cacciatori, due devono essere battitori, un giocatore deve essere un portiere e uno un cercatore. È obbligatorio che ci sia sempre un portiere per squadra in campo, anche quando ci sono meno di sette giocatori. È compito del direttore del torneo disciplinare le regole e limitazioni relative alla rosa di una squadra nel corso del torneo.

*Rapporto tra generi* - Ogni squadra deve avere almeno due giocatori di un diverso genere dagli altri. Il genere con cui si identifica un giocatore è considerato essere il suo genere. Poiché il cercatore può trascorrere la maggior parte della partita fuori dal terreno di gioco, i cercatori non sono conteggiati nel calcolo del numero di giocatori del genere necessario. Solo nel caso di una squadra con tutti i giocatori dello stesso genere il commissario/direttore del torneo può decidere diversamente.

Se in qualunque momento sono presenti sul terreno di gioco uno o più giocatori irregolari, in termini di eleggibilità, genere o ruolo, l'arbitro deve arrestare il gioco e la squadra che ha commesso l'infrazione deve correggere la situazione irregolare. La sanzione risultante è un'ammonizione per il capitano della squadra (ma non è mandato in panca puniti), un minuto in panca puniti per la persona che rimpiazza l'ultimo dei giocatori responsabili dell'infrazione e l'abbandono del possesso della pluffa a vantaggio dell'altra squadra. Nell'eventualità che una squadra non possa mettere in campo una squadra completa in termini di rapporto tra generi a causa di infortuni o di giocatori espulsi, può continuare a giocare con un numero di giocatori inferiori, con i giocatori mancanti conteggiati per quanto concerne il rapporto tra i generi.

## Interazioni tra i giocatori

Ai giocatori che ricoprono un certo ruolo vietato interagire fisicamente con qualunque altro ruolo (vedi 2.8, Contatto fisico, per le regole sul contatto fisico). I cacciatori e i portieri sono l'eccezione a questa regola, e possono interagire fisicamente gli uni con gli altri poiché entrambi usano la pluffa durante il gioco. Nessun giocatore può interagire fisicamente con il boccinatore, sulla base delle regole di contatto fisico.

È illegale per un giocatore tagliare fuori o bloccare un giocatore di un altro ruolo (con l'eccezione di cacciatori e portieri, gli uni nei confronti degli altri) posizionando il proprio corpo con l'intenzione di forzare l'altro giocatore a scontrarsi con lui, o fare contatto fisico in alcun modo. Questa è considerata un'interazione fisica irregolare.

Ai giocatori è vietato avere il possesso di, toccare, calciare, lanciare, o usare in alcun modo la palla riservata a un altro ruolo. Il possesso è definito come quando un giocatore ha il completo ed esclusivo possesso di una palla.

*Limiti del campo* - Se un giocatore (ad eccezione di un cercatore, dopo che l'eventuale soglia sia trascorsa) ignora ripetutamente e intenzionalmente i limiti del campo, deve essere ammonito. Ai giocatori è concesso lasciare il campo e tornare immediatamente per recuperare una palla, a patto che non mettano in pericolo il pubblico o entrino in un altro campo.

Lanciare o calciare intenzionalmente la palla fuori dal campo senza tentare di segnare, completare un passaggio, o colpire un avversario con un bolide (a discrezione dell'arbitro) è un ritardo del gioco e risulta in un'ammonizione.

# Panoramica sui ruoli

Le descrizioni seguenti sono riassunti. Le pagine seguenti contengono descrizioni dettagliate.

3 cacciatori - Devono muovere la pluffa lungo il campo correndo e/o passando, con lo scopo di lanciairla o calciarla attraverso gli anelli della squadra avversaria per segnare dieci punti.

2 battitori - Devono lanciare o calciare i bolidi ai giocatori avversari per escluderli temporaneamente dal gioco tramite l'effetto knockout.

1 portiere - Devono difendere gli anelli della propria squadra per evitare che quella avversaria segni.

1 cercatore - Devono inseguire il boccinatore e sottrargli il boccino, ottenendo 30 punti e terminando la partita.

## 3.2. Cacciatori

Cacciatori in campo, per squadra: Tre

Palla usata: Pluffa

Colore della fascia: Bianco

Scopo: Lanciare, calciare, o in qualsiasi modo fare passare la pluffa attraverso gli anelli della squadra avversaria per ottenere dieci punti.

### Uso della pluffa

*Correre* - I cacciatori possono correre con la pluffa per un tempo illimitato.

*Passare* - I cacciatori possono passare la pluffa a qualsiasi cacciatore o portiere della propria squadra. La pluffa può essere ancora giocata anche se colpisce il terreno. Può essere passata o fatta rimbalzare sul terreno.

*Segnare* - I cacciatori devono tirare, calciare o fare passare la pluffa attraverso gli anelli per segnare. Possono essere quanto vicini o lontani vogliono per tirare. È permesso che qualunque parte del corpo del cacciatore accompagni la pluffa attraverso gli anelli. Non è raccomandabile afferrare un anello. I cacciatori possono segnare da entrambi i lati di un anello.

*Rubare* - I cacciatori possono tentare di rubare la pluffa dagli avversari, usando metodi regolari.

*Calciare* - Ai cacciatori è consentito calciare la pluffa una volta. La pluffa deve quindi essere raccolta prima che qualunque membro della squadra sia autorizzato a calciarla nuovamente.

*Bloccare* - I cacciatori possono usare la pluffa per bloccare bolidi in arrivo. Se hanno successo e non sono colpiti in nessun punto del corpo o della scopa, la deviazione è completa e il bolide non ha effetto, anche se la pluffa cade nel corso della deviazione.

## 3.3. Battitori

Battitori in campo, per squadra: Due

Palla usata: Bolide

Colore della fascia: nero

Scopo: Lanciare i bolidi per contrastare lo sviluppo del gioco, colpendo i giocatori avversari.

## Uso del bolide

*Possesso* - I battitori possono essere in possesso di un solo bolide per volta. Un battitore può possedere temporaneamente due bolidi se è nell'atto di afferrare un bolide tirato da un avversario. In questa circostanza, deve successivamente lasciare subito cadere il bolide in eccesso per evitare una sanzione.

*Il terzo bolide* - Una squadra in possesso di due bolidi non può difendere il terzo bolide e deve consentire all'altra squadra di recuperarlo. Si dice che un battitore sta difendendo il terzo bolide se è vicino ad esso, e gioca palesemente per evitare che la squadra avversaria recuperi il bolide, a discrezione dell'arbitro.

Assumere il possesso di o difendere il terzo bolide è un'infrazione da ritorno agli anelli; in caso di ripetizione dell'infrazione, il giocatore responsabile potrebbe essere ammonito.

*Immunità per terzo bolide* - Un battitore nell'atto di recuperare il terzo bolide è immune all'effetto knockout fino al momento in cui ha guadagnato il possesso della palla.

*L'effetto knockout* - I battitori possono tirare o calciare un bolide verso un giocatore avversario di qualunque tipo nel tentativo di colpirlo (vedi 2.6, L'effetto knockout).

*Calciare* - Se il bolide viene calciato, deve essere raccolto prima che a qualunque membro della squadra sia consentito di calciarlo nuovamente. Un battitore non può calciare un bolide mentre è in possesso di un secondo bolide.

*Afferrare* - I battitori possono afferrare al volo i bolidi che sono lanciati verso di loro dai battitori avversari. Se un battitore afferra un bolide tirato da un avversario, l'effetto knockout non avviene per quel battitore, che può continuare normalmente a giocare. Qualunque giocatore colpito dal bolide prima che questo venga afferrato è in ogni caso in knockout. Notate che una palla afferrata al volo non ha effetto sul lanciatore.

*Deviare* - I battitori possono usare un bolide per deviare altri bolidi in arrivo. Se un battitore riesce ad evitare di essere colpito in qualsiasi punto del corpo, la deviazione è completa e il bolide non ha effetto, anche se l'altro bolide fosse lasciato cadere durante la deviazione.

*Bolide contro pluffa* - I battitori non possono usare il bolide che hanno in mano per influenzare la traiettoria della pluffa. Questa regola non proibisce di tirare o calciare il bolide in direzione della pluffa per deviarne la traiettoria.

## 3.4. Portiere

Portieri in campo, per squadra: Uno

Palla usata: Pluffa

Colore della fascia: Verde

Scopo: Impedire agli avversari di fare passare la pluffa attraverso gli anelli.

## Fuori dall'area difensiva

Mentre si trova fuori dalla propria area difensiva, il portiere è soggetto alle stesse regole dei cacciatori, incluso ma non limitatamente all'effetto knockout. Il portiere può abbandonare l'area difensiva e muoversi quanto vuole lungo il campo. Al portiere è consentito segnare con la pluffa.

## Dentro l'area difensiva

Un portiere con qualunque parte del proprio corpo dietro a o in contatto con la linea della propria area, è considerato all'interno dell'area difensiva. Mentre si trova nell'area difensiva, il portiere è soggetto alle stesse regole di un cacciatore, con le seguenti eccezioni:

- Il portiere può calciare la pluffa qualsiasi numero di volte mentre si trova nella propria area difensiva.
- Quando il portiere ha il possesso esclusivo della pluffa all'interno della propria area, i giocatori avversari non possono tentare di rubarla. Se il portiere tenta di rubare la pluffa mentre è nella propria area, deve ottenerne il possesso esclusivo prima che questa regola divenga effettiva.
- Mentre è nella propria area, il portiere è immune all'effetto knockout. I battitori possono ugualmente lanciare bolidi verso di lui al solo scopo di distrarlo, ma il portiere non è soggetto all'effetto knockout nel caso che venga colpito.
- Al portiere è consentito bloccare un tiro in tutti i modi che sarebbero considerati interferenza per qualsiasi altro giocatore. Vedi 2.4, Interferenza per ulteriori informazioni.

I portieri in particolare devono essere attenti a non ritardare il gioco non avanzando la pluffa per un periodo di tempo esteso. Vedi 1.3, Fermare il gioco per ulteriori dettagli.

Dopo che un gol è stato segnato, il gioco con la pluffa è riavviato al fischio dell'arbitro una volta che il portiere è in possesso della pluffa.

## 3.5. Cercatore

Cercatori in campo, per squadra: Uno

Palla usata: Boccino

Colore della fascia: Giallo

Scopo: Catturare il boccino

### Giocare come cercatore

Il cercatore deve seguire il boccinatore a piedi e tentare di ottenere il possesso del boccino, rimuovendolo dal retro dei pantaloni del boccinatore. Il boccino deve essere completamente rimosso dal boccinatore, e il boccinatore non deve essere stato dichiarato a terra, affinché la cattura sia considerata valida.

Durante un tempo di soglia, è vietato ai cercatori interagire con il gioco, a pena di un'ammonizione. È consentito loro spostarsi attorno al bordo del campo fino a quando il segnalibro annuncia il termine del tempo di soglia. Similmente, ad altri giocatori è vietato interagire con il cercatore fino a quando questa soglia è terminata, a pena di un'ammonizione.

I cercatori sono soggetti all'effetto knockout.

I cercatori non possono usare o toccare alcuna palla ad eccezione del boccino.

I cercatori sono soggetti alle regole di contatto fisico (vedi 2.8, Contatto fisico). Tuttavia, non possono placcare o essere placcati dai giocatori avversari.

## 3.6. Ufficiali di gara

### Il primo arbitro

*Autorità del primo arbitro* - Ogni partita è diretta da un arbitro che ha la piena autorità di mettere in atto e interpretare le regole del gioco in relazione alla partita a cui è stato assegnato.

### Autorità e compiti

- Applica le regole del gioco
- Dirige la partita in cooperazione con i propri assistenti
- Svolge i compiti di eventuali assistenti non presenti.
- Aiuta a stabilire un perimetro per il boccino, assieme al commissario/direttore del torneo.
- Aiuta a stabilire un tempo dopo il quale il boccino deve tornare al campo, assieme al commissario/direttore del torneo, se si decide di agire in questo modo.
- Stabilisce un tempo di soglia per i cercatori per partite che non sono parte di un torneo.
- Si assicura che i palloni soddisfino i requisiti in 4.3, I palloni di gioco.
- Si assicura che il numero e la combinazione dei giocatori soddisfino i requisiti in 2.1, I giocatori.
- Si assicura che l'equipaggiamento di gioco soddisfi i requisiti in 4.5, Equipaggiamento.
- Comunica le regole ai capitani delle squadre e accetta le rose delle squadre prima della partita.
- Informa i membri del pubblico della presenza tra di loro del boccino e dei cercatori prima dell'inizio della partita.
- Controlla il boccinatore e si assicura che questi faccia attenzione alla sicurezza dei cercatori.
- Interrompe la partita se, a suo giudizio, un giocatore è seriamente infortunato e deve essere spostato fuori dal campo. Un giocatore infortunato può tornare in campo solo una volta che il gioco è ripreso.
- Fa proseguire il gioco se un giocatore è, a suo giudizio, solo leggermente infortunato.
- Si assicura che qualsiasi giocatore che stia sanguinando per una ferita lasci il campo e sia sostituito. Il giocatore può rientrare solo dopo averne ricevuto l'autorizzazione dall'arbitro, che deve prima verificare che l'emorragia si sia fermata.
- Interrompe, sospende o annulla una partita a causa di interferenza esterna. Questo comprende fermare il gioco per rimuovere dal terreno di gioco un pallone arrivato da un altro campo.
- Si assicura che nessun individuo non autorizzato entri in campo.
- Punisce l'infrazione più grave quando un giocatore commette allo stesso tempo più di un'infrazione.
- Assegna sanzioni disciplinari ai giocatori che commettono infrazioni di ritorno agli anelli, da ammonizione o da espulsione.
- Prende provvedimenti sulla base della segnalazione degli assistenti in merito a episodi a cui non ha assistito.
- Indica l'inizio della partita o di un tempo supplementare.
- Fornisce alle autorità competenti un resoconto della partita che include informazioni su ogni sanzione disciplinare assegnata ai giocatori e/o membri non giocatori della squadra e gli altri episodi avvenuti prima, durante o dopo la partita. Include anche il risultato finale, chi ha catturato

il boccino, il tempo regolamentare e gli eventuali tempi supplementari.

## Fermare e riprendere il gioco

Il primo arbitro interrompe il gioco in una qualsiasi delle situazioni descritte in 1.3, Fermare il gioco. Per fermare e fare riprendere il gioco:

- L'arbitro fischia due volte.
- Tutti i giocatori in campo si fermano e mantengono le proprie rispettive posizioni. I cercatori non devono mantenere la posizione, a meno che il boccino sia sul campo (e si trovino sufficientemente vicini al campo da notare l'interruzione del gioco).
- I giocatori che si dovessero trovare in una posizione irregolare sono spostati in una posizione regolare; i giocatori che si fossero accidentalmente (e in misura significativa) mossi dopo il fischio, sono riportati alle proprie posizioni corrette.
- L'arbitro giudica gli eventuali falli, compreso il mandare giocatori in panca puniti.
- Se avviene un cambio di possesso, la palla è consegnata al più prossimo giocatore adatto della squadra corretta.
- Eventuali giocatori infortunati o espulsi sono sostituiti.
- Eventuali giocatori che hanno commesso infrazioni da ritorno agli anelli sono informati che alla ripresa del gioco devono tornare ai propri anelli.
- Qualsiasi interferenza esterna è rimossa.
- Qualunque equipaggiamento danneggiato è sistemato o rimpiazzato.
- L'arbitro fischia una volta, facendo riprendere il gioco.

## Decisioni del primo arbitro

Le decisioni del primo arbitro in proposito a fatti collegati al gioco, inclusa la validità o meno di un gol e il risultato della partita, sono definitive.

L'arbitro può cambiare una decisione solo se dovesse rendersi conto che è incorretta o, a sua discrezione, su suggerimento di un assistente, a patto che non abbia fatto riprendere il gioco o dichiarato la partita finita.

## Assistenti dell'arbitro

*Compiti* - La IQA raccomanda che il primo arbitro designi cinque assistenti. Questi assistenti sono gli arbitri dei bolidi (o *guardabolidi*), arbitri del boccino (o *guardaboccino*), arbitri degli anelli (o *guardaanelli*) e segnapunti. È fortemente raccomandato che almeno due guardaanelli e un guardabolidi siano presenti per assistere il primo arbitro.

Se una qualsiasi posizione di assistente non è ricoperta da nessuno, il primo arbitro assume le responsabilità relative a quella posizione.

## Arbitri degli anelli

Due arbitri degli anelli possono essere designati dal primo arbitro. I loro compiti, soggetti alla decisione del primo arbitro, sono:

- Indicare se un tiro sia un gol o un tiro mancato.

- Consegnare una pluffa al portiere dopo la realizzazione di un gol, se il portiere ne richiede una.
- Recuperare la pluffa fuori dal campo se è inaccessibile ai giocatori o deve essere restituita a un giocatore.
- Risistemare gli anelli rotti mentre il gioco continua, se ciò non interferisce con il gioco.
- Dare il proprio parere agli arbitri dei bolidi e al primo arbitro, se interpellati.
- Assistere il primo arbitro nell'assicurarsi che le sostituzioni si svolgano correttamente, e informando l'arbitro se così non avviene.

## Arbitri dei bolidi

Due arbitri dei bolidi possono essere designati dal primo arbitro. I loro compiti, soggetti alla decisione del primo arbitro, sono:

- Indicare quando un giocatore è stato colpito da un bolide.
- Segnalare battitori in possesso di più di un bolide.
- Segnalare battitori che stanno difendendo un bolide libero.
- Assicurarsi che tutti i battitori soddisfino i requisiti in 3.3, Battitori.
- Dare il proprio parere al primo arbitro, quando fuori dal suo campo visivo avvengono episodi di cattiva condotta o di altro genere.

## Arbitro del boccino

Un arbitro del boccino può essere designato dal primo arbitro. I suoi compiti, soggetti alla decisione del primo arbitro, sono:

- Seguire entrambi i cercatori fino a quando si trovano nello stesso luogo al di fuori del campo, e ritornare al campo se e quando si separano.
- Indicare una cattura del boccino quando un cercatore la porta a termine con successo.
- Indicare quando un boccinatore è a terra e il boccino non è catturabile.
- Indicare quando i boccini sono catturabili dopo che il boccinatore si rimette in piedi.
- Assicurarsi che tutti i cercatori soddisfino i requisiti in 3.5, Cercatori.

## Segnapunti

Un segnapunti può essere designato dal primo arbitro. I suoi compiti, soggetti alla decisione del primo arbitro, sono:

- Tenere traccia del punteggio della partita, e segnalare con un fischiotto/una sirena ogni volta che un gol viene segnato.
- Tenere il conto dei tempi di espulsione temporanea.
- Tenere il conto del tempo durante i tempi supplementari, se necessario.
- Tenere il conto della durata totale della partita.

## 3.7. Il boccinatore

Il ruolo del boccinatore è di evitare che il boccino, una palla da tennis dentro un calzino appeso al retro dei pantaloni del boccinatore, sia catturato dai cercatori di ciascuna squadra. Il boccinatore non è un membro

di alcuna delle due squadre; può essere considerato come un ulteriore assistente dell'arbitro. Il bocciniere dovrebbe essere vestito interamente di giallo oppure oro. Il bocciniere non è un giocatore, e dunque non è soggetto alle regole di contatto fisico.

I bocciniere sono incoraggiati alla creatività nelle proprie tattiche di evasione. Le seguenti restrizioni sono relativamente rilassate per consentire ai bocciniere di aumentare per gli spettatori l'intensità della lotta per il boccino.

*Spettacolo* – Alle volte, un bocciniere porta un alto livello di spettacolo in una partita (ad esempio, spostandosi con una bicicletta, o lanciando gavettoni ai giocatori). Se il bocciniere intende fare qualcosa del genere, il primo arbitro deve essere informato prima dell'inizio della partita.

Il commissario/direttore del torneo e il primo arbitro possono usare il bocciniere per regolare la durata della partita stabilendo a inizio partita un tempo dopo il quale il bocciniere deve tornare al campo dal momento della propria partenza. Questo tempo non deve essere riferito alle due squadre, bensì deve essere tenuto segreto dagli ufficiali di gara e dal bocciniere. Ai bocciniere è generalmente suggerito di tornare al campo dopo all'incirca quindici minuti, anche se questo intervallo dovrebbe essere variato per impedire ai cercatori di prevedere il ritorno del boccino.

*Segnalare la cattura* – Se il boccino è catturato fuori dal terreno di gioco e la cattura non è stata vista dal guardaboccino, il bocciniere è responsabile della determinazione della regolarità della cattura. Il bocciniere stesso deve segnalare la cattura se il cercatore non torna subito al campo per riferire; il bocciniere dovrebbe in ogni caso segnalare immediatamente la cattura una volta che il boccino è stato catturato.

## **Gioco fisico**

Le regole che vietano specifici tipi di fallo non si applicano al bocciniere. Questi può fare tutto ciò che desidera (nei limiti delle proprie capacità) per evitare la cattura, incluso spingere i giocatori per allontanarli e costringerli a terra.

*Sicurezza* - Il bocciniere è responsabile per la sicurezza di cercatori e spettatori nel corso dell'inseguimento. Deve usare il buon senso per evitare di nuocere ai cercatori, essere consapevole di ciò che lo circonda, ed evitare scontri con gli spettatori. bocciniere eccessivamente aggressivi o irresponsabili devono essere strettamente controllati dagli arbitri e dal commissario/direttore del torneo.

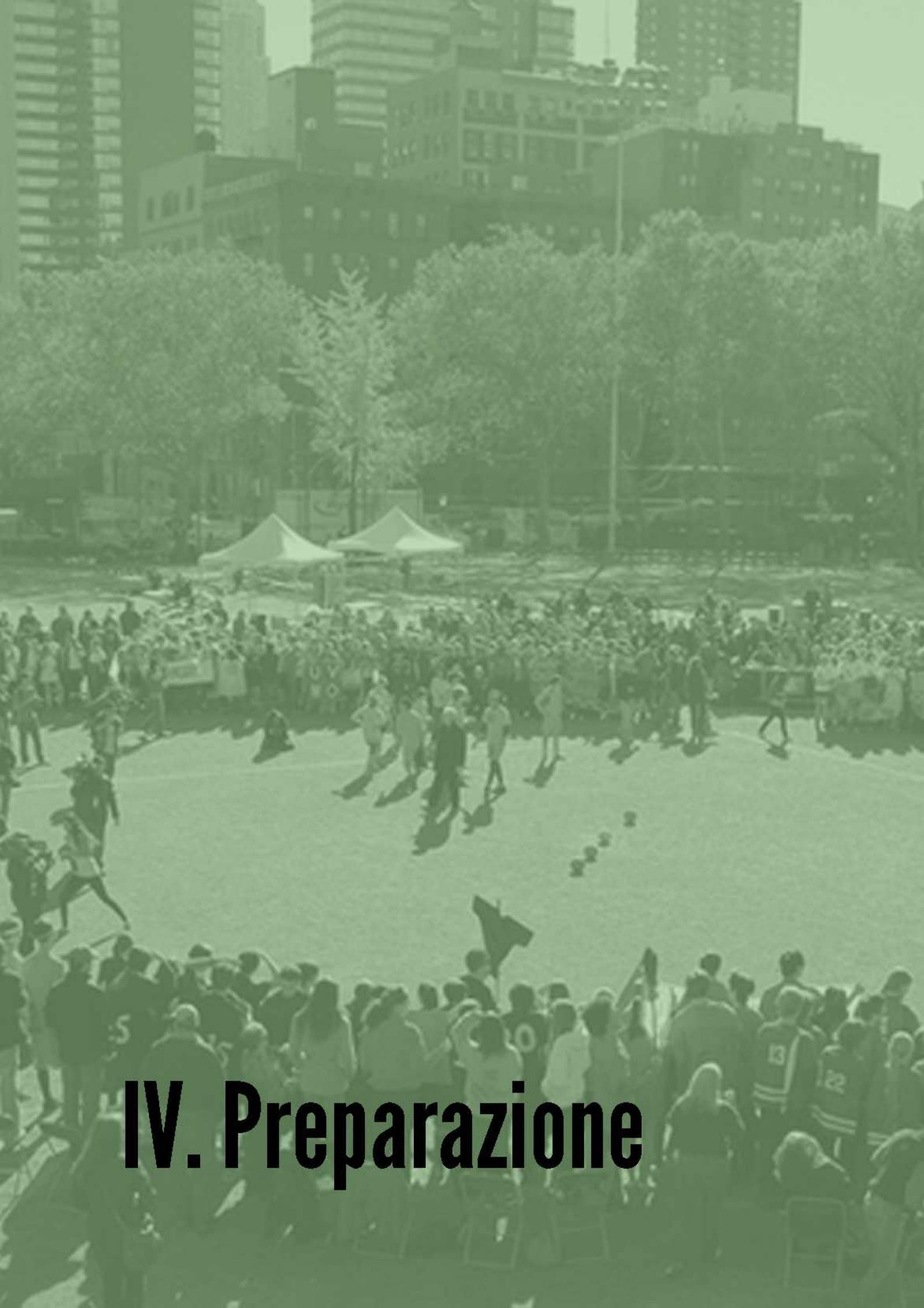
## **Limiti per il boccino**

Il bocciniere e i cercatori non sono confinati al terreno di gioco. Il commissario/direttore del torneo e il primo arbitro devono stabilire un perimetro per il boccino prima di un torneo o di una partita. bocciniere e cercatori devono rispettare questo perimetro.

## **Dichiarato a terra**

Un bocciniere è dichiarato a terra quando qualunque parte del suo corpo a eccezione dei piedi tocca involontariamente il terreno. I bocciniere non possono cadere intenzionalmente.

Quando un bocciniere è a terra il boccino non è catturabile. I cercatori devono consentire al bocciniere di alzarsi e concedere ulteriori tre secondi di vantaggio prima che l'inseguimento possa cominciare nuovamente.



# IV. Preparazione

# 4.1. Il campo

## Delimitazioni del campo

Il campo è un ovale, e dovrebbe essere delimitato con linee o una serie di coni. Mentre queste linee creano la forma desiderata per il campo, non costringono strettamente i giocatori a quei limiti.

I due tratti più lunghi dell'ovale sono chiamati linee laterali. I tratti più brevi sono detti linee di fondo campo.

Il campo è diviso longitudinalmente in due metà da una linea di metà campo che unisce i punti centrali della due linee laterali. Al centro della metà campo è segnato il punto di centro campo.

Il campo è invece trasversalmente diviso in due metà da una immaginaria linea verticale che unisce il punti centrali delle due linee di fondo.

## Dimensioni

La lunghezza dell'arco della linea laterale deve essere maggiore di quella dell'arco della linea di fondo.

Lunghezza (linea verticale immaginaria)	44 m
Larghezza (linea di metà campo)	30 m

## L'area del portiere

Due linee parallele alla linea di metà campo sono tracciate tra le due linee laterali. Misurando dalle linee di fondo, queste linee intersecano la linea verticale a una distanza di:

Linea dell'area del portiere	11 m
------------------------------	------

La linea dell'area si estende immaginariamente in direzione della linea di fondo. L'area che da questa linea si estende illimitatamente in direzione della linea di fondo è l'area del portiere.

L'area del portiere di una squadra (o area difensiva) è quella contenente gli anelli di quella squadra. L'area di attacco di una squadra è quella contenente gli anelli in cui tale squadra cerca di segnare.

## La panca puniti

Ogni squadra ha una panca puniti. Le panche puniti si trovano al di fuori dei limiti del campo, sullo stesso lato in cui si trova il segnapunti. Ogni panca puniti è una figura irregolare che ha come uno dei propri lati parte di un lato del campo. Questo lato è a 4,5 m dalla linea di metà campo. Anche il secondo lato è lungo 4,5 m, perpendicolare alla linea di metà campo, in direzione dell'area del portiere. Il terzo lato è parallelo alla linea di metà campo, e chiude la figura con il lato del campo come lato finale.

La panca puniti di una squadra è quella più vicina alla metà campo di quella squadra. La dimensione e posizione della panca puniti possono essere adattate per andare incontro alle necessità del segnapunti.

## Cerchi dei palloni

Quattro cerchi per la posizione iniziale delle palle sono disegnati sulla linea di metà campo. I primi due si trovano a 46 cm dal punto di centrocampo, uno per lato. Gli altri due punti sono posti, uno per ciascun lato, a metà tra il centro campo e la linea laterale.

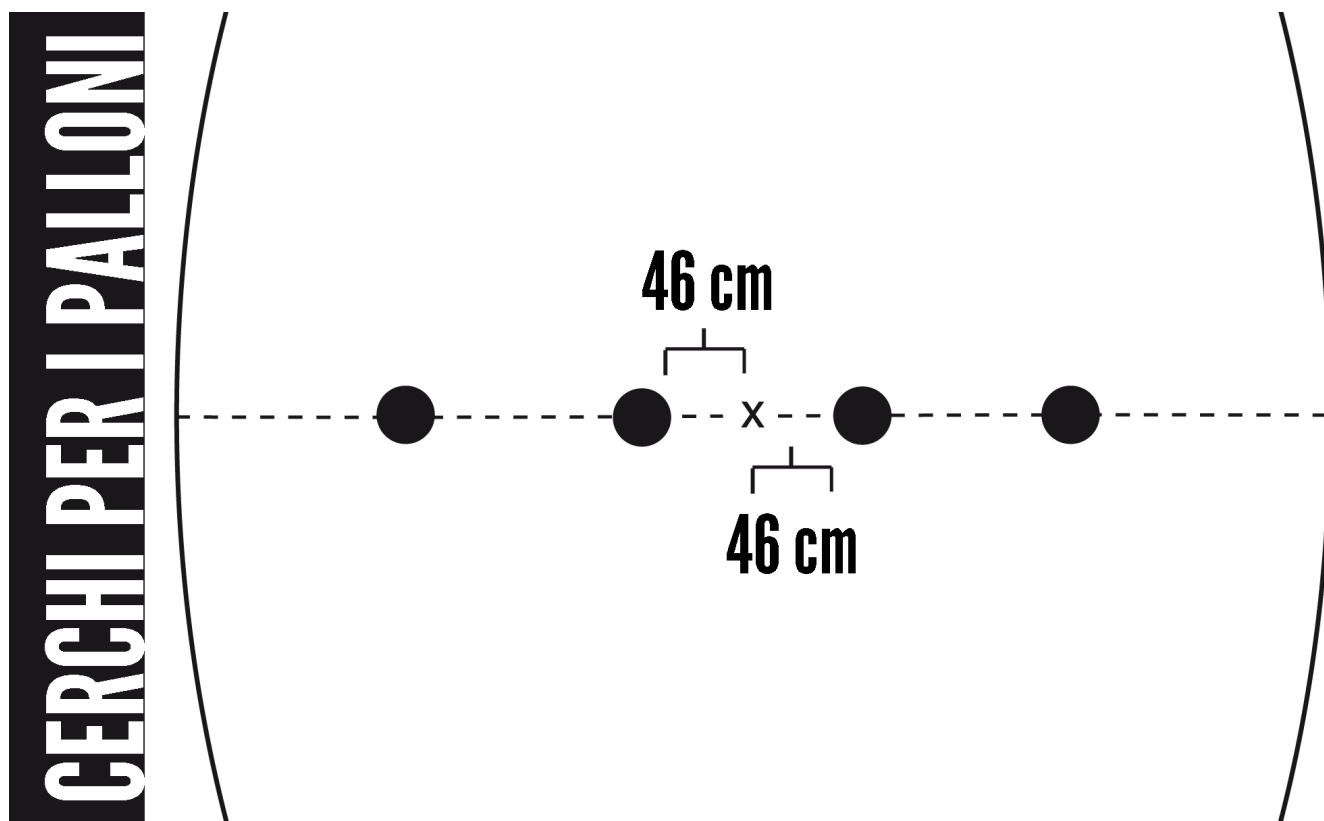
## Linee aggiuntive

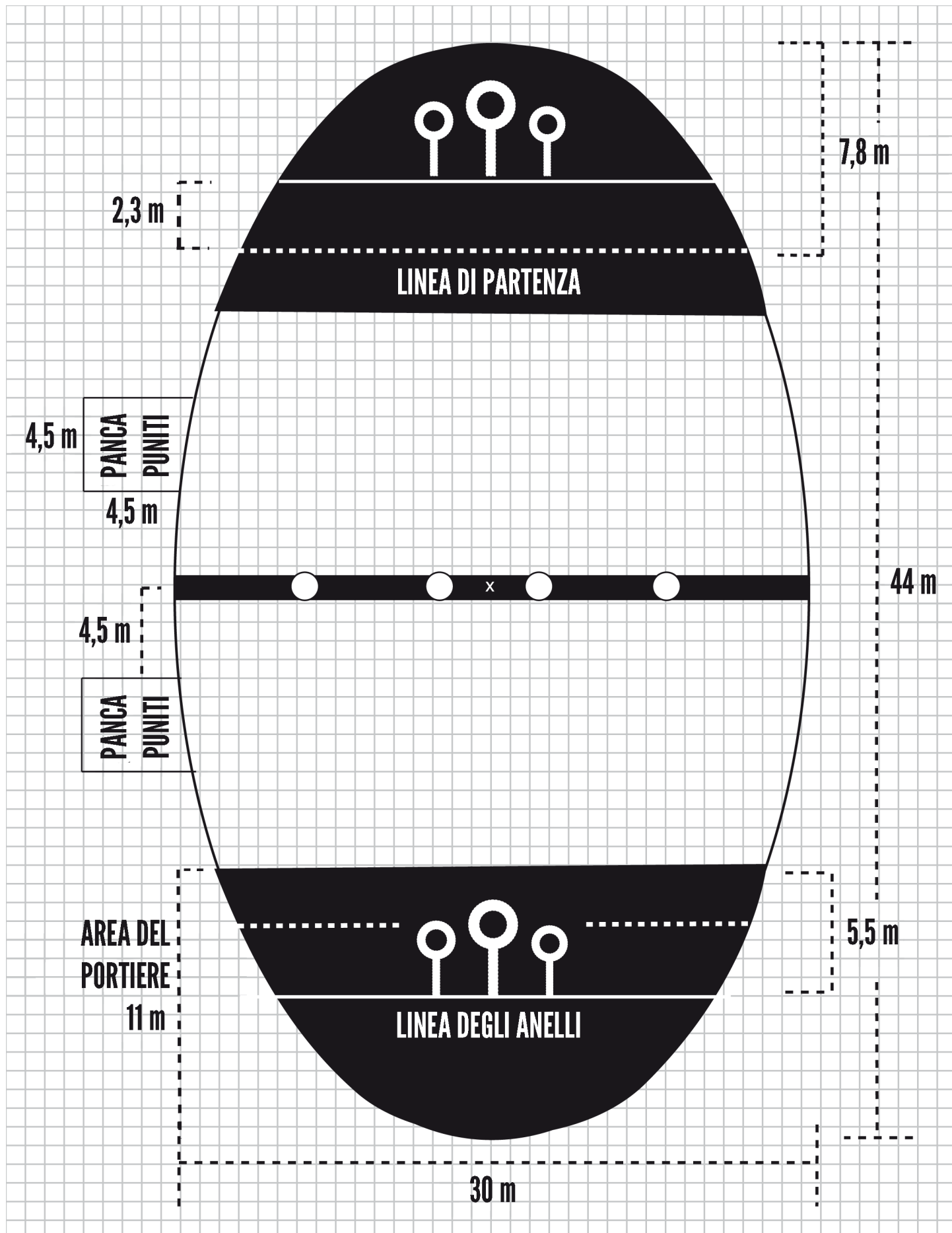
Due linee sono tracciate tra la due linee laterali e parallele alla metà campo. Sono posizionate a metà tra la linea di fondo e la linea dell'area.

Linea degli anelli	5,5 m
--------------------	-------

Due linee sono disegnate tra la due linee laterali e parallele alla metà campo. Sono poste tra la linea degli anelli e quella di metà campo, a circa 2,3 m (circa la lunghezza di due scope) davanti alla linea degli anelli.

Linea di partenza	7,8 m
-------------------	-------





## 4.2. Anelli

### Specifiche

Tre anelli verticali e indipendenti che, come gruppo, sono equidistanti da entrambe le linee laterali, sono posizionati su ciascuna delle linee degli anelli.

Gli anelli possono essere di qualsiasi materiale, ma questo non deve essere pericoloso per i giocatori. Ogni anello deve essere composto di almeno un palo e un qualche tipo di anello attaccato in cima. Per ogni set di anelli ci sono tre diverse altezze dei pali. Queste altezze devono essere 90 cm, 1,4 m e 1,8 m. Gli anelli devono essere fissati alla cima dei rispettivi pali. Il diametro di ciascun anello deve essere compreso tra gli 84 cm e i 102 cm, e tutti gli anelli usati nella stessa partita devono essere uniformi.

L'anello più alto va posto al centro, e gli altri due sono posizionati a 2,3 m di distanza (circa la lunghezza di due scope) da entrambi i lati. Guardando ciascun set di anelli dalla metà campo, l'anello alto 90 cm deve essere a sinistra e quello alto 1,4 m a destra.

### Sicurezza

Gli anelli devono stare in piedi da soli ed essere in grado di sopportare gli urti durante il gioco. Devono essere costruiti in modo da non essere pericolosi per il gioco o per i giocatori sul campo.

### Costruzione

Vedi i diagrammi della Guida IQA 5.0.

## 4.3. I palloni di gioco

### La pluffa

La pluffa è un pallone da pallavolo. È:

- Sferica.
- Fatta di cuoio o vero o sintetico, flessibile e liscio, composto da 12 o più spicchi con una camera d'aria separata.
- Non meno di 65 cm e non più di 67 cm in circonferenza.
- Non completamente gonfia, né sgonfia al punto che un giocatore possa afferrare una piega del cuoio con una mano. La pluffa deve mantenere la propria forma sferica.

Tutte le palle usate come pluffa in una partita devono avere le stesse caratteristiche per quanto riguarda la circonferenza, il peso, il colore e la pressione interna.

### I Bolidi

I bolidi sono palle da dodgeball. Sono:

- Sferici.
- Fatti di materiale flessibile simile alla gomma.
- 21,5 cm di diametro.
- Non completamente gonfi, né sgonfi al punto che un giocatore possa afferrare una piega del cuoio con una mano. Il bolide deve mantenere la propria forma sferica.

Tutte le palle usate come bolidi in una partita devono avere le stesse caratteristiche per quanto concerne la circonferenza, il peso, il colore e la pressione interna.

## Il boccino

Il boccino è una palla da tennis contenuta in un calzino infilato nella cintura del boccinatore. La palla è:

- Sferica.
- Ricoperta da una superficie esterna uniforme di feltro o materiale simile.
- 21 cm in circonferenza.

Il calzino è:

- Non meno di 45 cm in lunghezza.
- Giallo.

## 4.4. La scopa

### Specifiche

Ogni giocatore in campo deve montare una scopa. Una scopa consiste in un palo di legno o di plastica lungo almeno un metro circa, con o senza setole di plastica, stoppie o legno fissate all'estremità. La lunghezza suggerita è di 115 cm circa.

Per essere considerato sulla scopa, un giocatore deve avere la scopa a cavallo tra le proprie gambe e deve tenerla sospesa con le mani o con le gambe. Nessun metodo artificiale per trattenere la scopa è consentito.

È irregolare afferrare la scopa di un altro giocatore. Questa è considerata una forma di contatto fisico irregolare.

Per preservare l'equità, tutti i giocatori devono usare scope di uguale lunghezza e peso nei tornei e nelle partite della stagione regolare.

### Sicurezza della scopa

Tutte le scope in campo devono essere sicure, sia per il giocatore che le usa che per i suoi avversari. Non è consentita alcuna scopa con schegge o punte aguzze. Se una scopa si rompe nel corso del gioco, deve essere rimpiazzata prima che il giocatore che la usa possa partecipare a una qualsiasi azione.

La sanzione per l'uso di equipaggiamento pericoloso è un'ammonizione.

# 4.5. Equipaggiamento

## Sicurezza

Nessun giocatore può usare equipaggiamento o indossare qualcosa che sia pericoloso per se stesso o un altro giocatore (incluso qualunque tipo di gioiello).

## Equipaggiamento obbligatorio

Ciascun giocatore deve essere equipaggiato dei seguenti oggetti:

- Una scopa.
- Una fascia per capelli colorata che distingue il ruolo del giocatore in campo.
- Una maglietta o divisa. Queste devono essere di colore ed aspetto simile, per i giocatori della stessa squadra. È caldamente raccomandato che ogni giocatore abbia sul retro della propria divisa un numero di qualche tipo, distinto da quello degli altri giocatori.

## Equipaggiamento raccomandato

A ciascun giocatore è suggerito, ma non gli è richiesto, di essere equipaggiato con i seguenti oggetti:

- Paradenti.
- Occhiali protettivi.
- Tacchetti (nessun tipo di tacchetti metallici è consentito).
- Guanti.

## Equipaggiamento aggiuntivo

Qualsiasi equipaggiamento addizionale deve essere approvato dal primo arbitro prima della partita. Qualunque equipaggiamento l'arbitro determini essere pericoloso o fonte di un vantaggio ingiusto per una delle squadre non è consentito.

## Infrazioni e sanzioni

Nel caso di infrazioni alle regole che disciplinano l'equipaggiamento:

- Il gioco non è fermato.
- Il giocatore colpevole viene mandato dall'arbitro fuori dal campo a correggere immediatamente il proprio equipaggiamento.
- Un giocatore a cui è stato richiesto di uscire dal campo per correggere l'equipaggiamento non può rientrare senza il permesso del primo arbitro (anche se può essere sostituito).
- Il primo arbitro deve verificare che l'equipaggiamento di quel giocatore sia corretto prima di consentirgli di rientrare in campo.

Un giocatore che è stato mandato fuori dal terreno di gioco a causa di un'infrazione relativa all'equipaggiamento, e che rientra senza il permesso dell'arbitro, deve essere ammonito.



# V. Appendici

# 5.1. Indicazioni sonore dell'arbitro

Gli arbitri devono usare specifici segnali sonori per comunicare con i giocatori. Si noti che il gioco viene avviato dal comando «Su le scope!» del primo arbitro. Per ulteriori informazioni, consultate la Guida per gli arbitri IQA.

## **2 fischi brevi = Interrompere il gioco**

Usato quando è stato commesso un fallo antisportivo o per fermare il gioco in qualsiasi altra situazione.

## **1 fischio breve (con movimento del braccio verso il basso) = Riprendere il gioco**

Usato per riavviare il gioco dopo che le ragioni per cui era stato interrotto (falli, ecc.) sono state risolte.

## **1 fischio lungo o suono della sirena = Gol segnato**

Usato per indicare un gol realizzato, in modo che il primo arbitro o il segnapunti possano registrare la marcatura.

## **3 fischi lunghi**

Usato per segnalare la fine della partita quando il boccino è stato catturato. Il gioco è fermo e qualunque azione effettuata dopo il primo fischio non è valida.

# 5.2. Segnali dell'arbitro

Tutti i comandi verbali sono di giurisdizione esclusiva del primo arbitro, con le seguenti eccezioni:

- Qualsiasi assistente può ripetere un comando del primo arbitro per assistere nella comunicazione.
- Qualsiasi guardabolide può usare «Colpito» o «Ritorno» assieme a un identificatore per i diversi giocatori («Portiere blu», «Numero 18» e così via) quando un giocatore viene colpito da un bolide.
- Il guardaboccino deve contare a voce fino a tre dopo che il boccinatore è stato dichiarato a terra.

Qualunque assistente dell'arbitro può segnalare non verbalmente, ma la chiamata è legittimata dal primo arbitro. Ad esempio, un guardaanelli con una visuale migliore può segnalare che un portiere ha il possesso esclusivo della pluffa nella propria area, ma non può gridare «Portiere!» fino a quando non lo ha fatto il primo arbitro. Per ulteriori informazioni, vedi la Guida per gli arbitri IQA.

## **Guida ai segnali**

Nelle pagine seguenti si trova una guida comprensiva ai segnali ufficiali IQA. Ogni segnale è elencato con:

### **Evento avvenuto in campo:**

Comando/segnale verbale/sonoro

Segnale non verbale



**Gol valido (Dieci punti):**

Un fischio lungo o suono della sirena  
Entrambe le braccia alzate



**Gioco interrotto per fallo o infortunio:**

Due fischi brevi e secchi  
Un braccio alzato



**Passaggio o tiro mancato:**

NESSUN COMANDO/SEGNALE  
VERBALE/SONORO  
Entrambe le braccia estese orizzontalmente ai lati  
del corpo



**Riprendere il gioco:**

Un fischio breve e secco  
Movimento di un braccio a lato del corpo verso il  
terreno



**Cattura regolare del boccino (ferma il gioco):**

Tre fischi lunghi  
Entrambe le braccia agitate sopra la testa  
(la conferma del guardaboccino è il pollice alzato)



**Ritorno agli anelli**

«Ritorno!»  
Puntare al giocatore colpevole dell'infrazione con  
due o più dita, con il braccio esteso



**Ammonizione di un giocatore:**

NESSUNO

Cartellino giallo tenuto in mano sopra la testa  
(non davanti alla faccia del giocatore)



**Due minuti in panca puniti:**

«Due minuti!»

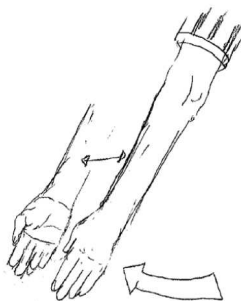
Mostrare due dita di una mano al segnapunti  
(non davanti alla faccia del giocatore)



**Espulsione di un giocatore:**

NESSUNO

Cartellino rosso tenuto in mano sopra la testa  
(non davanti alla faccia del giocatore)



**Vantaggio per la squadra che subisce il fallo:**

«Vantaggio!»

Alzare entrambe le braccia di fronte al corpo,  
dall'altezza dei fianchi all'altezza della testa.



**Un minuto in panca puniti:**

«Un minuto!»

Mostrare il dito indice di una mano al segnapunti  
(non davanti alla faccia del giocatore)



**Portiere in possesso della pluffa in area:**

«Portiere!» (ripetuto)

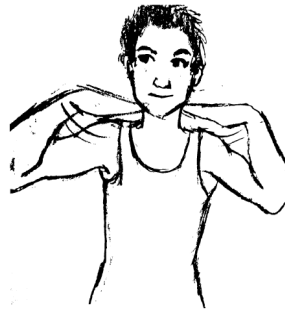
Avambracci incrociati all'altezza delle spalle e  
mani chiuse a pugno



**Giocatore smontato dalla scopa:**

«Scopa!»

Un pugno posizionato a metà tra le due gambe



**Preso/placcaggio irregolare al collo/testa:**

«Collo!»

Movimento “a coltello” delle due mani sul collo, con i gomiti estesi lateralmente



**Sostituzione irregolare:**

«Sostituzione!» o «Sostituzione irregolare!»

Una mano appoggiata sulla testa



**Uso irregolare dei gomiti:**

«Gomiti!»

Un gomito esteso lontano dal corpo, appoggiato sul palmo dell'altra mano



**Contatto irregolare:**

«Contatto!»

Un braccio esteso di fronte al corpo (simile al segnale per la spinta, vedi pagina successiva)



**Sgambetto irregolare:**

«Sgambetto!»

Un piede esteso lontano dal corpo



**Placcaggio irregolare da dietro:**

«Contatto da dietro!»

Un pugno agitato sopra alla testa con un movimento circolare



**Colpito da un bolide dell'altra squadra:**

«Colpito!»

Puntare al giocatore colpevole dell'infrazione con due o più dita, con il braccio esteso (come per "Ritorno agli anelli")



**Spinta/braccio teso irregolare:**

«Spinta!»

Entrambe le braccia estese di fronte al corpo, simulando una spinta



**Uso eccessivo della forza**

«Forza!» o «Forza eccessiva!»

## 5.3. Adattare il Quidditch ad altre età

### Regole per le scuole medie

Nel regolamento per le scuole medie, il fine è di attenersi il più possibile alle regole standard, rendendo il gioco sicuro per giocatori più giovani. Le seguenti sono regole per giocatori di Quidditch di età compresa tra i 10 e i 14 anni. Tutte le regole IQA devono essere seguite, con le seguenti eccezioni:

#### 1.2. Inizio della partita

- I giocatori iniziano la partita sulla linea degli anelli.

#### 2.8. Contatto fisico

- I giocatori non possono usare il braccio teso, caricare o placcare gli avversari. Nessun giocatore può in alcun modo entrare in contatto fisico con un avversario. Un giocatore può rubare una palla all'avversario, ma è autorizzato a toccare solamente la palla.

#### 3.2. Cacciatori

- I cacciatori possono rubare la pluffa a un avversario, ma possono toccare solo la pluffa. Non possono in alcun modo entrare in contatto fisico con l'avversario.
- I cacciatori non possono entrare nell'area difensiva avversaria.
- I cacciatori devono tirare dall'esterno dell'area.

#### 3.3. Battitori

- I battitori possono rubare un bolide a un avversario, ma possono toccare soltanto il bolide. Non possono in alcun modo entrare in contatto fisico con l'avversario.
- I battitori non possono entrare nell'area difensiva avversaria.
- Nessun battitore può colpire un avversario in testa con un bolide.

#### 3.4. Portiere

- Il portiere non può essere colpito con il bolide mentre si trova nella propria area.
- Il portiere non può entrare nell'area difensiva avversaria.

#### 3.5. Cercatore

- Il cercatore non può entrare in contatto fisico con il boccinatore, soltanto con il boccino.
- Il cercatore non può entrare nell'area difensiva avversaria.

## 3.7 Il boccinatore

- Il boccinatore non può entrare in contatto fisico con nessun giocatore.

## 4.1. Il campo

- Dimensioni del campo: 14,6 m in lunghezza e 10 m in larghezza.
- L'area del portiere è a 3,7 m dalla linea di fondo campo.
- L'area degli anelli è una circonferenza di 3 metri di raggio attorno ai tre anelli.

# Regole per le scuole superiori – “No tackle”

Le seguenti sono regole per giocatori di Quidditch tra i 15 e i 18 anni. Tutte le regole IQA devono essere seguite, con le seguenti eccezioni:

## 2.8. Contatto fisico

- I giocatori non possono placcare un giocatore avversario

# Glossario

Di seguito trovate un breve glossario di termini specifici del Quidditch e di questo regolamento, con le corrispondenze dei termini inglesi. Sono inclusi solo termini che non hanno una traduzione letterale, o quelli la cui traduzione letterale non corrisponde alla scelta adottata in questo documento.

«Colpito»: *“Beat”*

«Il boccino è libero»: *“The Snitch is loose”*

«Ritorno»: *“Back”*

«Scope a terra»: *“Brooms down”*

«Sostituzione»: *“Subs”*

«Su le scope»: *“Brooms up”*

«Vantaggio»: *“Play on”*

A terra: *Down*

Arbitro degli anelli: (vedi Guardiaanelli)

Arbitro dei bolidi: (vedi Guardabolidi)

Arbitro del boccino: (vedi Guardaboccino)

Area d'attacco: *Offensive keeper zone*

Area del portiere: *Keeper zone*

Area difensiva: *Defensive keeper zone*

Babbano: *Muggle*

Battitore: *Beater*

Boccinatore: *Snitch Runner*

Boccino: *Snitch*

Bolide: *Bludger*

Cacciatore: *Chaser*

Cattura del boccino: *Snitch Snatch*

Cercatore: *Seeker*

Cerchi dei palloni: *Ball marks*

Effetto knockout: *Knockout effect*

Guardaanelli: *Goal referee*

Guardaboccino: *Snitch referee*

Guardabolidi: *Bludger referee*

In knockout: *Knocked out*

Linea degli anelli: *Goal line*

Panca puniti: *Penalty box*

Pluffa: *Quaffle*

Portiere: *Keeper*

Primo arbitro: *Head referee*

Ritorno agli anelli: *Back to the hoops*

Segnapunti: *Scorekeeper*

Soglia per i cercatori: *Seeker Floor*

# Note del traduttore

## Da dove esce tutto questo?

Questa è la traduzione della versione 5.0 del “IQA RULEBOOK”, il regolamento ufficiale della International Quidditch Association. La Guida e la Guida per gli arbitri menzionate alcune volte nel corso del regolamento sono parte dell’“IQA HANDBOOK 5”, una guida comprensiva del regolamento, un manuale riservato agli arbitri, una guida di suggerimenti per la creazione di una squadra, di una lega, ecc., e una serie di suggerimenti tecnici per la costruzione del campo e degli anelli.

Questo documento è disponibile a pagamento, per ora solamente in lingua inglese, sul sito della IQA.

All'incirca annualmente, il regolamento è rivisto, affinando alcuni degli aspetti che sono stati giudicati inadeguati nel corso della stagione. È attualmente mia intenzione collaborare anche alle successive traduzioni.

In vari aspetti di questo regolamento si nota come questo sport sia inteso originariamente come uno sport universitario, riferitamente a una realtà, quella nordamericana, in cui l'ambiente universitario è decisamente diverso da quello italiano. Tuttavia, anche oltreoceano stanno iniziando ad essere presenti alcune “community teams”, in cui militano giocatori non necessariamente collegati a una scuola.

## Quidditch in Italia

Esistono in Italia alcune squadre di cui mi è nota l'esistenza. Tuttavia, al meglio delle mie conoscenze, le squadre attive perlopiù non seguono, o sono ignare di, questo regolamento “internazionale”, e sicuramente nessuna di loro è ufficialmente affiliata alla IQA.

Questo non è necessariamente un male, personalmente però trovo molto invitante l'idea di adattarsi agli standard di uno sport che, seppure non raggiungerà le dimensioni degli sport maggiori, sta vistosamente attirando nuovi interessati di anno in anno: i numeri parlano da sé!

## La traduzione (e il traduttore)

Sono un ragazzo di 25 anni, nato a Bolzano, residente a Gorizia, dottore in ingegneria dell'informazione presso il Politecnico di Milano, si spera a breve anche futuro dottore magistrale e ingegnere vero e proprio. La traduzione dall'inglese, quindi, è un semplice hobby, non il mio campo professionale.

Per quanto riguarda la traduzione di questo regolamento, si tratta di un lavoro svolto nel tempo libero, iniziato per avere la possibilità di diffondere le regole in Italia e tra i miei amici, di cui a un certo punto ho informato la IQA.

A proposito della qualità, non ho la pretesa di aver sfornato un prodotto di livello professionale, ma ho fatto del mio meglio per elaborare un documento che avesse un tono simile sia all'originale inglese (ripetizioni comprese, dopotutto è un regolamento, non un romanzo), sia ai regolamenti di altri sport

in lingua italiana.

I termini che indicano vari elementi del gioco sono stati presi a seconda del caso dalle traduzioni di Harry Potter, dal linguaggio specifico di altri sport quando i due concetti erano equivalenti, o coniando appositamente dei termini che fossero quanto più possibile adeguati tanto al termine originale quanto al linguaggio sportivo italiano e al mio “gusto” personale per le parole scelte.

## **Riferimenti per giocare e parlare di Quidditch in Italia**

Ho aperto di recente una pagina Facebook appositamente per poter entrare in contatto con interessati in tutta Italia e diffondere questo corpus di regole. La pagina sarà completamente attiva a cavallo tra 2011 e 2012 all'indirizzo [www.facebook.com/pages/Italia-Quidditch/308669809167488](http://www.facebook.com/pages/Italia-Quidditch/308669809167488).

Potete anche contattarmi direttamente alla mia e-mail, possibilmente specificando in qualche modo il motivo per cui mi scrivete.

Al momento in cui scrivo queste note mi sto organizzando per procurarmi giocatori e materiale per alcune partite di prova verso la stagione primaverile/estiva. Se vi sentite anche voi delle promesse del Quidditch, mandatemi un gufo.

Buon Quidditch!

**Michele Clabassi**

*michele.clabassi@gmail.com*

*netspider86@mugglenet.com*

20.12.2012