



Spielregeln Quidditch (Kidditch)

Benötigt werden:

- 6 Quiddichtore oder Ringe auf Ständern
- Stirnbänder in den Farben weiß (6x), grün (2x), schwarz (4x) und gelb (2x)
- mindestens 14 Besen (Stangen)
- 1 Quaffel (Volleyball), 3 Klatscher (Softbälle), 1 Schnatz (Tischtennisball
– befestigt am Hosenbund des Schnatzläufers)



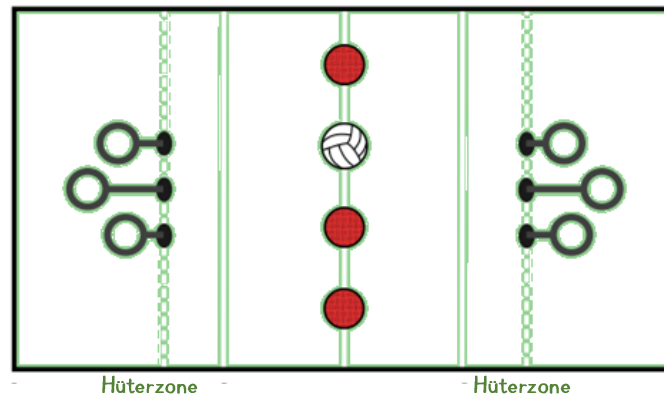
Die Spielidee:

Quidditch (auch Kidditch) ist eine Mischung aus Handball, Völkerball und Rugby. Es spielen immer zwei Teams gegeneinander.

Jedes Team besteht aus Jungen und Mädchen, aus drei Jägern, einem Hüter, zwei Treibern und einem Sucher. Sie tragen Stirnbänder, die ihre Position anzeigen, und führen einen Besen zwischen den Beinen. Außerdem gibt es einen Schnatzläufer, der unparteiisch ist.

Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte zu sammeln.

Spielstart:



Die Spieler hocken in der Hüterzone ihres Teams. Ihr Besen liegt auf dem Boden. Der Quaffel und die drei Klatscher liegen auf der Mittellinie. Der Spielleiter wendet sich an die beiden Mannschaften. „Team [...], seid ihr bereit?“ – „Team [...], seid ihr bereit?“ – „Auf die Plätze, fertig...“ – „Brooms up!“ Auf das Kommando „BROOMS UP“ steigen die Spieler auf ihre Besen und beginnen das Spiel.

Anfangs wird 6 gegen 6 gespielt:

Die Jäger versuchen, den Quaffel durch die gegnerischen Torringe zu werfen – das zählt als Tor und bringt 10 Punkte.

Der Hüter beschützt die eigenen Torringe vor den Gegnern und bringt nach einem gegnerischen Tor den Quaffel wieder ins Spiel.

Die Treiber werfen mit den Klatschern gegnerische Spieler ab. Wer abgeworfen wurde oder von seinem Besen abgestiegen ist, muss mit dem Besen in der Hand zu den eigenen Torringen zurücklaufen und einen Ring berühren (K.O.-Prozessur), bevor er weiterspielen darf. Treiber selbst können auch abgeworfen werden: fangen sie aber den Klatscher, sind sie nicht ab.

Nach 17 Minuten kommt der Schnatzläufer ins Spiel, an dessen Hosenbund der Schnatz befestigt ist. Nach 18 Minuten folgt ein Sucher pro Team. Er versucht, den Schnatz zu fangen oder zu verteidigen ohne den Schnatzläufer selbst zu berühren. Der Schnatzläufer darf vor den Suchern weglaufen, sie mit den Armen wegdrücken oder ihnen den Besen wegziehen.

Der Schnatzfang wird mit 30 Punkten belohnt und beendet das Spiel.