— Кто-то принес Поттеру метлу, профессор, — поспешно сказал Драко Малфой.

— Да, да, вот и все, — сказал профессор Флитвик, улыбаясь Гарри. «Профессор МакГонагалл рассказала мне об особенностях ситуации, мистер Поттер, какую модель вы получили? из?

— Это Нимбус 2000, профессор. У Рона также было румяное лицо от ссоры, что заставило профессора Флитвика почувствовать, что его цвет лица немного похож на человека, который взорвется, если выучит какое-либо заклинание. Еще один Гриффиндор.

И внимание Гарри в это время все еще было приковано к его заклятому врагу, увидев испуганное выражение лица Малфоя, он отчаянно удержался от смеха, он намеренно добавил: «Я могу получить это, благодаря этому Малфою. А как насчет мистера Фу?

Аллен не мог удержаться от смеха, выражение лица Малфоя в данный момент было действительно замечательным, а его лицо было невероятным.

«Поскольку с вами, ребята, все в порядке, идите и делайте свою работу». Профессор Флитвик был очень любезен, повернув голову, чтобы с улыбкой посмотреть на новых талантливых учеников в своей академии: «Алан, приходи сегодня днем на тренировочную площадку по квиддичу после школы, там тебя будет ждать Ло Джей Дэвис».

— Хорошо, профессор. Аллен попрощался со своим деканом. Гарри и Рон, которые только что уехали, далеко не ушли. Они махали ему из-за колонны перед ними.

Алан поспешил догнать Рона с злорадным видом: «Алан, ты только что заметил выражение лица Малфоя, он никогда не думал, что нам повезло с маскировкой! Гарри получил Nimbus 2000! А еще он стал постоянным членом команды Гриффиндора по квиддичу, что действительно круто! Теперь я вижу, как малыш Малфой так стесняется хвастаться своими летными талантами...»

«Отлично, у меня тоже есть хорошие новости. Благодаря Гарри я также стал членом команды по квиддичу Когтевран. Может быть, у нас будет шанс сразиться в будущем». Аллен тоже был очень счастлив. , если бы Спаситель не взял на себя инициативу в нарушении правил и дал школе зеленый свет, это было бы не так просто, как сейчас, если бы он захотел участвовать в конкурсе в первом классе.

«Это не моя вина, если бы Малфой не бросил мяч памяти Невилла, я бы не попал в команду». Гарри рассмеялся, Гарри рассмеялся, и он воспользовался возможностью, чтобы еще раз насмехаться.

«Значит, ты думаешь, что это награда за нарушение школьных правил?!» Позади них раздался сердитый голос, и Гермиона на лестнице сделала последние несколько шагов, недовольно глядя на пакет в руке Гарри.

Тон Гарри стал слабее: — Я думал, ты больше не будешь с нами разговаривать.

«Надеюсь, лучше не говорить об этом сейчас», — сказал Рон. «Это заставляет нас чувствовать себя комфортно».

Гермиона фыркнула, больше ничего не сказала и зашагала прочь, высоко подняв нос.

«Это необъяснимо, откуда у нее такое чувство превосходства?» Гарри растерянно почесал затылок.

«Наверное, из-за какого-то титула мастера на все руки. О, прости, Эллен, я не имел в виду тебя. Рон извиняющимся взглядом посмотрел на Эллен. «Она не так хороша, как ты, но она намного выше тебя».

...

На следующих курсах Аллен был еще очень спокоен, терпеливо слушал лекции и делал заметки. Хотя он также с нетерпением ждал тренировки по квиддичу после занятий, он знал, как важно быть в моменте - когда вы сосредотачиваетесь, время пролетает быстро и невольно.

После уроков Аллен быстро собрал свой школьный портфель и, что нехарактерно, не пошел в библиотеку, а отправился прямиком на тренировочную площадку по квиддичу. Как бы то ни было, выполнение поставленной задачи с текущим прогрессом было вопросом времени.

Капитан команды по квиддичу «Когтевран» Роджер Дэвис уже ждал Алана на поле. Его стройное туловище и крепкие конечности показывали, что он был спортивным мужчиной. Мягкий солнечный свет пробивался сквозь деревья. Зеленые ветви и листья пестрые и рисуют на земле нежный круг из больших или маленьких.

«Эй, мистер Алан Харрис, вот оно!» Роджер помахал Алану на солнце.

Алан сделал три шага и два шага,

Ускорив шаг, и после того, как он подошел и кратко представил друг друга, капитан квиддича Когтеврана прямо нагнулся и открыл под ногами большой деревянный ящик, в котором находилась различная посуда, необходимая для игры в квиддич.

— Мистер Харрис, вы знаете квиддич? — спросил Роджер. «Я имею в виду не до уровня болельщиков».

— Конечно, Дэвис, у меня есть некоторое понимание. Увидев недоверчивые глаза Роджера, Аллен сделал паузу: «Красный шар - это Кваффл, и Охотники передают Кваффл друг другу и

пытаются его стереть. Если вы проходите мимо кольца соперника, вы можете каждый раз набирать 10 очков, а вратарь отвечает за охрану кольца команды...»

Аллен утверждал, что знал, что что-то было слишком скромным. Уже тогда, когда он выиграл Нептун, он уже досконально понимал правила игры в квиддич. Он также объяснил назначение каждого мяча и некоторые основные тактики, которые он знал. Один раз представил своего нового капитана – хотя его влияние на них пока на словах.

«Это здорово. Вы заслуживаете того, чтобы быть точечным контролером Когтевран. Кажется, что ты не только фанат, но и изучаешь тактику». Добавлен вопрос в стиле Когтевран: «Тогда знаете ли вы историю квиддича?»

— Э-э... Я мало что знаю об этом». Аллен потерял дар речи. Взяв биту отбивающего, он подумал, что пришло время для самой операции. Хотя он считал историю магии интересной, у него была задача. У него не было времени читать так много книг. «Квиддич — первый и пока единственный вид спорта с метлой, который полюбился волшебникам практически во всем мире. Конечно, это не первый вид спорта с метлой. Все другие древние виды спорта с метлой, такие как немецкие кнехты, ирландские бочки на ходулях или шотландские верхние котлы, были популярны только на местном уровне и не имели привлекательности квиддича сегодня. Движение началось, и оно непрерывно развивалось в течение почти тысячи лет».

Увидев, что Аллен многого не знает, Роджер с радостью вытащил книгу из коробки и отдал ее Аллену, чтобы он прочитал и понял сам спорт.

Алан, сбитый с толку методом обучения Когтевран: «Разве мы не собираемся тестировать?...

«О, это не торопится, можно подождать, пока ты закончишь это».

Увидев, что Роджер остановился и выжидающе посмотрел на книгу в своей руке, Аллен вздохнул и сотрудничающе посмотрел на нее. Он каким-то образом понял, почему команды Когтеврана по квиддичу редко выигрывали чемпионаты в Хогвартсе. . (Примечание автора: Во всяком случае, теперь это бесплатная глава. Я воспользовался возможностью, чтобы дать вам немного знаний о квиддиче в конце этой статьи. Есть намеки на то, почему «Золотой снитч» стоит 150 очков, и я думаю, что это довольно интересно.)

Когда Алан закончил читать книгу, капитан Когтеврана по квиддичу поприветствовал Алана, чтобы тот поехал на метле, а затем Роджер выпустил блестящую черную метлу, которая отчаянно боролась в коробке. мяч. Как только Блуджер освободился, он быстро врезался в лицо Аллена. Аллен замахнулся наотмашь, и Блуджер был поражен высоко и далеко, пройдя через железное кольцо, которое стояло высоко над тренировочной площадкой.

«Хех, что я видел, ты использовал Блуджер, чтобы пройти через железное кольцо, и это было быстро и... о...» Прежде чем Роджер успел закончить говорить, стремительный Блуджер врезался в Роджера с неба, Роджер отчаянно схватил Дубинку и втянул ее в футляр, где Блуджер неохотно извивался.

Затем Аллен попытался сотрудничать с Роджером, чтобы показать некоторые очень сложные игровые навыки. Как и обратные пасы и оборонительные фальшивки Лански, затем он пытался заставить Аллена выполнять некоторые летные навыки, и Аллен смог успешно выполнить каждый из них. Роджер был поражен и взволнован его наблюдательностью.

«Если вы так хороши во вратарской игре, вы впишетесь на все позиции!» Роджер взволнованно воскликнул: «Алан, ты такой разносторонний, я думаю, что у нас, Когтевран, есть хорошие шансы выиграть Кубок Quikball в этом году! «

В отличие от летного класса, который сдерживал руки, Аарон, который отпустил и полетел на некоторое время, также был очень взволнован. Он наслаждался ощущением контроля над аудиторией и полета против ветра. «Тогда какую роль я могу сыграть?»

«Я думаю, что ты можешь быть Преследователем первым. Нам нужна сильная поддержка в забивании. Что касается Искателя... Видно, что Роджер колеблется, он взвешивает, куда деть Аллена, у которого больше преимуществ.

«В этом году у нас также появился очень талантливый Искатель, и она очень, э-э-э, милая, с таким же успехом можно было бы сначала попробовать ее». Роджер был в трансе, и Аллен почувствовал, что вошел новый Искатель. Должна быть очень красивой и впечатляющей девушкой.

Затем Аллен узнал от Роджера, кто такой Искатель, азиатская девочка второго курса Цю Чжан.

В последующие дни Аллен был еще более занят. Помимо техники утончения тела колдуна и все более и более тяжелой домашней работы, которую он должен был делать каждое утро, ему все еще приходилось проводить много времени в библиотеке в остальное свободное время, и ему приходилось заниматься этим три раза в неделю. Тренировки по квиддичу.

[Ниже приводится соответствующая информация о квиддиче. Те, кому это не нравится, могут пропустить его напрямую, не влияя на чтение следующей главы. Я думаю, что многие люди не любят и неправильно понимают квиддич, поэтому я опубликую здесь относительно полную информацию, чтобы дать каждому представление.

Древняя игра в метлу

Болларды: Эта игра возникла в Германии. Колдун действует как охранник или хранитель, работая, чтобы защитить надутый мочевой пузырь дракона. Остальные спортсмены по очереди летели к мочевому пузырю, пытаясь проткнуть его заточенной метлой. Первый, кто проткнет мочевой пузырь, становится победителем.

Бочки на ходулях: Эта ирландская игра требует, чтобы участники брали купола или шары один за другим и быстро пробегали через серию пылающих бочек на ходулях и подвешенных высоко

в воздухе. Игрок, которому удастся провести Дома через все бочки как можно быстрее, не загоревшись по пути, становится победителем.

Overhead Crucible: Это чрезвычайно жестокая и опасная игра, зародившаяся в Шотландии. У каждого участника есть котел, привязанный к голове ремнем. При звуке рогов или барабанов целых сотня больших и маленьких заколдованных камней, которые висели в ста футах над землей, начали врезаться в землю. Участники поднимались и падали, ловя падающие камни с котлами над головой. Тот, кто поймает больше камней, тот и победитель.

Воздушное столкновение: очень простая форма боя на метле, цель которой - сбить других людей с их метл. Побеждает тот, кто останется на метле последним.

Перевернутая метла: Вид спорта на метле в Херефордшире, Англия, где спортсмены катаются вверх ногами на метле и ударяют по мочевому пузырю свиньи взад и вперед шипастым концом метлы между кругом живых изгородей. Тот, кто попадает в мочевой пузырь, набирает очки, а тот, кто первым наберет пятьдесят очков, побеждает.

Развитие квиддича

Квиддич получил свое название от мавра для квиддича, где он возник. Ведьма по имени Герти Киддер, жившая недалеко от болота в одиннадцатом веке, записала увиденное и услышанное в своем дневнике. В своем дневнике в течение нескольких дней она описывала развитие матча по квиддичу в начале и упоминала, как были введены различные элементы игры.

Сначала Герти жаловалась на свое раздражение только тогда, когда группа людей каталась на метлах по болоту, и мяч упал в ее огород. Она конфисковала мяч и наложила ядовитое заклинание на человека, который попросил ее об этом. На второй день игроки не сдались, они сделали новый мяч. Они также начали бросать мяч в лес в конце болота, чтобы забить. Это самый ранний прототип Quaffle и Scoring Ring.

На третий день игроки получили два камня, летящих в небе, пытаясь сбить их с метл. Это предшественник Bludgers. Она также упоминает о присутствии «большого шотландского волшебника», который, возможно, был спортсменом в более старой игре с метлой Overhead Crucible, предполагая некоторую связь между двумя играми с метлами.

Записи о квиддиче этого периода довольно ограничены. В течение следующего столетия мало кто упоминал об этом виде спорта — до двенадцатого века, когда волшебник по имени Гудвин Нин написал своему норвежскому двоюродному брату Олафу. спортивный.

На тот момент этот вид спорта уже был известен как Квиддич, со своими командами, позициями игроков и разными мячами со своими именами. Из письма Гудвина можно узнать, что в то время Охотников называли «Ловцами», а Блудгеров называли «Бладерами».

Письмо Ниена также раскрыло новый поворот в движении: три деревянные бочки,

поставленные на сваях, были использованы в качестве целей, заменив оригинальные деревья. Как современное движение, это, несомненно, огромное улучшение. Видно, что «Призрачная канава», в которую играл Нин в то время, была очень похожа на сегодняшний квиддич.

Золотой Снитч

Пока что единственным элементом, которого все еще не хватает в квиддиче, является Золотой снитч. История Золотого Снитча, наверное, самая интересная из всех мячей для квиддича! Его введение напрямую связано с игрой, в которую играли в Кенте в 1269 году, когда название вида спорта квиддич стало Cuaditch. Спустя столетие после того, как Гудвин Нинн написал своего двоюродного брата, движение, похоже, приобрело большую популярность и больше людей. Однако за этот период движение изменилось очень мало.

Во время вышеупомянутой игры Барберу Брегг, тогдашний президент Волшебного совета, пришел посмотреть игру. Из-за популярности охоты на Летающего человека в то время Брег принес в игру птицу под названием Летающий человек. Он сказал игрокам на поле, что тот, кто поймает Золотого Летающего Человека в игре, получит 150 галеонов - сейчас эта сумма денег может показаться не такой уж большой, но в то время это была огромная сумма.

Это легче сказать, чем сделать: Золотой Летающий Человек маленький, быстрый и может изменить направление в одно мгновение. Это испытание позволило волшебнику, поймавшему Золотого Летучего Человека, получить славу.

То, что произошло дальше на поле для квиддича, было предсказуемо: игроки совершенно забыли об игре, все ловили Летающего человека, а зрители использовали заклинания уклонения, чтобы заставить сбежавшего Летающего человека вернуться на поле.

Волшебница, Модести Рабно, которая также пришла посмотреть на игру, сжалилась над Стукачом, и она спасла птицу заклинанием призыва и спрятала ее в своей мантии. Разгневанный Брег оштрафовал ее на десять галеонов за срыв игры, но она уже давно выпустила Golden Fly.

Действия миссис Рабно спасли жизнь Летающему Человеку, но с тех пор Летающий Человек и Квиддич были связаны. В каждой игре выпускается Золотое крыло, и в каждой команде есть игрок, первоначально известный как «Охотник», а затем Искатель, посвященный его ловле. Если какой-либо охотник сможет поймать и убить Золотого Летающего Человека, его команда может заработать 150 очков, символизирующих 150 галеонов, обещанных Брено.

Однако популярность квиддича привела к резкому сокращению числа золотых летчиков, и к середине 14 века золотые летчики были окончательно объявлены охраняемым видом Волшебным советом во главе с Элидой Крэгг. Это означает, что Летающий человек больше не может быть использован в матчах по квиддичу. Кроме того, графство Сомерсет также создало заповедник летающего человека Модести Рабно, чтобы обеспечить жизненное пространство летающего человека в будущем.

Тем не менее, в квиддиче должна быть замена Пантере, и в то время как большинство людей ищут другую птицу, чтобы заменить Пантеру, мастер по металлу по имени Боумен Райт из Годриковой Лощины придумал другую идею - он изобрел поддельного Стукача, который он назвал Стукачом. Его изобретение было очень похоже на снитча, которого сегодня можно увидеть на полях для квиддича: это был маленький золотой мяч с серебряными крыльями, он был того же размера и веса, что и настоящий снитч, и мог летать так же быстро, как стукач. проворный. Кроме того, мяч не будет выбегать за пределы поля, поэтому зрителям больше не нужно произносить отталкивающее заклинание.

Игра в квиддич продолжилась после того, как Снитч был утвержден в качестве замены Золотого Снитча. К этому моменту появились все мячи, используемые в современной игре в квиддич, и состав команды был доведен до совершенства. Однако, хотя игра в квиддич в то время была очень похожа на сегодняшнюю игру в квиддич, ее конкретные правила и стиль корта все же немного отличались от сегодняшнего квиддича. Только в 1883 году поле для матчей по квиддичу было завершено.

комитет

Комитет по квиддичу Международной конфедерации волшебников (ICWQC) является международным органом, ответственным за надзор за соревнованиями по квиддичу, а также за проведение чемпионата мира по квиддичу каждые четыре года. Кроме того, международной организацией, связанной с квиддичем, является Международная федерация квиддича. В Соединенном Королевстве делами квиддича управляет Департамент магии и спорта, где также находится штаб-квартира Британско-ирландского союза квиддича.

игрок

Матчи по квиддичу проводятся с участием семи игроков с каждой стороны, в том числе трех преследователей, двух игроков с битой, вратаря и искателя. В игре также используются четыре мяча: Quaffle, два Bludgers и Snitch.

Вратари охраняют ворота своей команды и не дают игрокам соперника забивать; три Чейзера несут ответственность за то, чтобы бросить Quaffle в одну из трех стоек ворот противоположной команды, чтобы набрать очки для своей команды; два отбивающих Игрок в гольф защищает своих товарищей по команде от удара Блуджера и бьет Блуджером в игрока противника; Искатель отвечает за то, чтобы найти Снитча на площадке, поймать его и закончить игру. Команда, которая поймает Снитча, может выиграть дополнительные 150 очков, но это не значит, что команда выиграет, потому что разница между двумя командами может быть больше 150 очков.

Поле для квиддича

Поле для квиддича обычно представляет собой овальное поле длиной пятьсот футов и шириной сто восемьдесят футов с небольшим кругом диаметром около двух футов в центре поля, из которого все мячи выпускаются в начале игры. На обоих концах поля есть три стойки ворот с

разной высотой в зачетных зонах. Поскольку квиддич — это вид спорта, в который играют в воздухе, все трибуны на поле для квиддича расположены в более высоком положении.

Дверной косяк с железным кольцом, используемым сегодня, был бочкой во времена жизни Гудвина Ниена. К тому времени, когда был представлен Снитч, они были заменены корзинами на ходулях. Какой бы полезной ни была корзина, у нее есть еще одна проблема: размер корзины не ограничен, поэтому корзины варьируются от корта к корту.

В 1620 году на обоих концах поля были добавлены забивные зоны. Кроме того, корзины в верхней части стоек ворот стали меньше, но различия в размере корзин между полями остались. В 1883 году правила стандарта дверных косяков были наконец введены, и оригинальные корзины заменили железные кольца стандартного размера. На данный момент сформировалась форма современного поля для квиддича. Через год после замены обруча на обруч в квиддиче было введено новое правило, предусматривающее, что только охотники с кваффлом могут входить в зону подсчета очков. Поэтому акт фолов «ущипнуть и убить» запрещен. Оба эти изменения вызвали значительные споры, даже с беспорядками и угрозами в адрес министра магии.

Площадки для квиддича построены там, где маглы не привлекают внимания. Это было примерно с 1398 года. Тогдашний волшебник Захарис Свинка однажды подчеркнул необходимость защиты маглов от мер безопасности во время игры: «Выберите пустынное поле вдали от маггловских поселений и убедитесь, что вас не поймают маглы, когда вы сядете на метлу и полетите. Мы видим. Если вы строите долгосрочный стадион, заклинание отпугивания маглов будет полезным заклинанием. Разумно проводить игры по ночам». Но до этого, в 1362 году, Волшебный совет запретил использование матчей по квиддичу в пределах пятидесяти миль от маггловского города. Это правило было изменено в 1368 году, чтобы запретить матчи по квиддичу в пределах 100 миль от маггловского города. Это может свидетельствовать о том, что такой вид спорта, как квиддич, стремительно набирает популярность. Наконец, Волшебный совет издал еще один указ с удовлетворительной формулировкой: «Ни один матч не допускается нигде, где у маглов есть хоть малейший шанс его увидеть», иначе мы увидим, что вы будете прикованы к стенам подземелья».

Закон о секретности Международной конфедерации волшебников, принятый в 1692 году, возложил на все министерства прямую ответственность за последствия магических видов спорта в своих юрисдикциях. Так в Великобритании появился Департамент магического спорта. Команды по квиддичу, которые не соответствовали политике Министерства магии, были принудительно распущены, такие как Bancory Bangers.

Ход игры

В начале игры судья по квиддичу выпустит четыре игровых мяча в центральном круге поля. Зачарованные квафлы и снитчи летят прямо в небо, в то время как квафли должны быть подброшены в воздух судьей, чтобы отметить начало игры (это похоже на то, как начинаются баскетбол и гэльский футбол в маггловских видах спорта.

Поскольку матчи по квиддичу проводятся в течение неопределенного периода времени

(некоторые матчи могут продолжаться в течение нескольких дней, если стукач не пойман), игры не делятся на четверти, но капитан может потребовать тайм-аут. Команды используют один и тот же набор ворот на протяжении всего матча.

Преследователи могут заработать десять очков для своей команды, бросив Quaffle в кольцо любой из стоек ворот соперника. После того, как гол забит, вратарь соперника бросает Quaffle, и игра продолжается.

Игра закончится только в том случае, если Снитч будет захвачен или с согласия капитанов обеих команд. Если Искатель поймает Стукача, его команда получает дополнительные 150 очков. Снитч обладает физической памятью и может идентифицировать первого человека, который прикоснется к нему, предотвращая споры, когда дело доходит до захвата мяча. Победителем игры становится команда, набравшая наибольшее количество очков в конце игры, а не команда, поймавшая стукача. Таким образом, если одна команда лидирует более чем на 150 очков, когда Искатель другой команды ловит Снитча, они все равно могут выиграть. Известный пример произошел в финале чемпионата мира по квиддичу 1994 года. В то время Ирландия выиграла со счетом 170-160, несмотря на то, что болгарский искатель Виктор Клум поймал стукача. Однако в случае ничьей, как будет определен победитель, остается неизвестным.

правило

Во всем мире популярность и конкуренция по квиддичу тщательно отслеживаются и анализируются Комитетом по квиддичу Международной конфедерации волшебников.

В 1750 году Департамент магии и спорта установил формальные правила игры в квиддич.

Хотя нет никаких ограничений на то, как высоко спортсмены могут летать во время соревнований, спортсмены не должны выходить за пределы корта. Если спортсмен вылетает за пределы корта, его или ее команда должна сдать кваффл команде соперника (хотя, если защитник покидает корт, штраф неизвестен).

Капитан команды может сигнализировать судье о «тайм-ауте». Это единственный раз, когда спортсмен может коснуться земли во время игры. Если матч длился более двенадцати часов, время ожидания может быть продлено до двух часов. Если команда не возвращается на корт через два часа, эта команда дисквалифицируется.

Судья может назначить команде штрафной бросок. Преследователь, выполнивший штрафной бросок, вылетит из центрального круга в зачетную зону. Все игроки должны оставаться позади, пока Преследователь выполняет штрафной бросок (неизвестно, сможет ли Искатель поймать Снитча во время штрафного броска), за исключением того, что вратарь соперника может помешать Преследователю забить гол.

Кваффл может быть взят из руки другого игрока, но ни при каких обстоятельствах игрок не должен хвататься за какую-либо часть тела другого игрока.

В случае инвалидности ни один другой спортсмен не может быть заменен. Команда продолжит играть после того, как травмированный игрок покинет поле (хотя, согласно The Philosopher's Stone, во время матча по квиддичу, если игра продолжается в течение нескольких дней, команда отправит на поле замену, чтобы заменить игроков спать. поспать некоторое время).

Игроки могут выносить палочку на поле, но ни при каких обстоятельствах она не может быть использована против игроков соперника, метлы игроков соперника, судьи, мяча или любого присутствующего зрителя.

Матч по квиддичу не может закончиться до тех пор, пока Стукач не будет пойман, или с согласия капитанов обеих команд.

Только вратарь может остановить Quaffle команды соперника.

Поправка 1849 года к правилам квиддича предусматривала, что если кто-то в толпе использовал какое-либо заклинание или заклинание на игроке, его команда автоматически дисквалифицировалась, независимо от того, заказала ли команда или поддержала использование такой магии.

скверный

В записях Департамента магии и спорта перечислено 700 видов фолов по квиддичу. Однако подробности этих фолов так и не были обнародованы широкой публике в волшебном мире (по мнению Департамента спорта, волшебники, увидевшие этот список, «могут вдохновиться»). До тех пор, пока сохраняется запрет на использование жезла против команды соперника, 90% перечисленных фолов невозможны ни при каких обстоятельствах. Из оставшихся 10 процентов большинство из них не случаются, даже самыми презренными спортсменами. Тем не менее, есть десять тактик фола, которые более распространены (применимы к тем, которые указаны в скобках):

Вытягивание: хватайте противника за хвост метлы, чтобы замедлить или помешать продвижению противника. (все игроки)

Авария: намеренно ударить противника во время полета. (все игроки)

Метла быстрого торможения: Заставьте метлу срочно перестать летать, надеясь заставить противника отклониться от направления полета. (все игроки)

Отбивание: Ударьте дубинками по зрителю. (только для игроков с битой)

Удар локтем: Оскорбительное использование локтей для тарана противника. (все игроки)

Удар за кольцом: Ударьте по любой части тела через кольцо, чтобы попасть в Quaffle - вратарь

должен блокировать обруч перед кольцом, а не за ним. (Только вратарь)

Загните мяч в кольцо: Кваффл все еще находится в руке, когда он проходит через обруч - Кваффл должен быть брошен. (только преследователь)

Уничтожьте Кваффла: Сделайте что-нибудь с Кваффлом - например, проколите его, чтобы он мог приземлиться с большей скоростью или двигаться зигзагообразно. (только преследователь)

Touch Snitch: Любой спортсмен, кроме Искателя, касается или ловит Снитча. (все игроки, кроме Seeker)

Зажим: Более одного преследователя попадает в зачетную зону. (только преследователь)

В финале чемпионата мира по квиддичу 1473 года были сыграны все семьсот фолов. Помимо вышеперечисленных десяти фолов, существуют:

Превратите Чейзера в скунса;

Попытка обезглавить вратаря мачете;

выпустить сотню летучих мышей-вампиров из-под мантии капитана «Трансильвании» во время матча;

сжечь хвост метлы соперника;

ударить соперника метлой;

Атака топором противника.

Трюки квиддича

На протяжении веков игроки в квиддич придумали множество сложных и интересных трюков, чтобы улучшить себя и игру. Вот эти хитрости:

Противодействие Блуджерам? - Бэтсмен бьет Блуджеров битой с бэкхенда, чтобы сбить с толку противников.

Двойная атака? - Два отбивающих бьют Блуджера одновременно, что делает атаку Блуджеров более смертоносной.

Двойная кольцевая муха "8"? - Вратарь кружится вокруг трех обручей ворот, спеша отбиться от Quaffle.

Атакующая формация с орлиной головой? - Три Преследователя образуют стрелообразный строй и летят к столбу, заставляя Преследователей отойти в сторону.

Клещи Паркина? - Два Преследователя приближаются к Преследователям друг друга с флангов, в то время как другой Преследователь летит лоб в лоб к нему или к ней.

Прентон отступает? - Сбить противника с толку, спрятав Снитча в рукаве Искателя.

Приманка для поковов? - Преследователь летит выше и бросает Кваффл прямо в другого Охотника прямо внизу.

Обратный проход? - Преследователь бросает Quaffle через плечо в сторону товарища по команде позади него.

Ленивец? - Игрок висит на метле и обхватывает ручку метлы обеими руками и ногами, чтобы избежать удара дубинкой.

Морская звезда вверх ногами? - Вратарь одной рукой хватается за ручку метлы, зацепляется за нее одной ногой и вытягивает конечности, чтобы обеспечить максимальную блокировку Quaffle (наиболее уязвим против Bludgers).

Трансильванская подделка? - Притворяйтесь, что ударяете противника по носу, чтобы сбить его с толку (это законно, если на самом деле не попадает в нос противника).

Техника полета «зиг» Вуллонгонга? - Преследователь движется с большой скоростью зигзагообразной формой, сбивая с толку противостоящего Преследователя.

Фальшивка Лонски? - Искатель делает вид, что видит Стукача далеко внизу, и бросается на землю, позволяя противостоящему Искателю подражать ему. Но первый перестал пикировать, когда вот-вот должен был удариться о землю, так что противник не успел среагировать и удариться о землю.

http://tl.rulate.ru/book/47844/2924445