



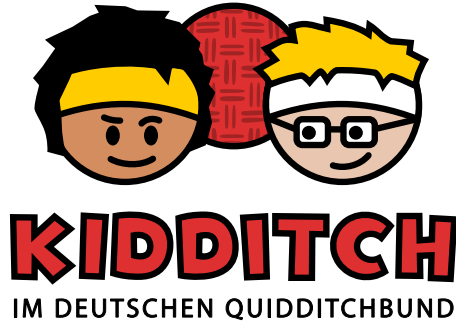
KIDDITCH KOMPAKT

Quidditch mit Kindern & Jugendlichen

Kidditch kompakt

Quidditch mit Kindern & Jugendlichen

Version 1.2 vom 19.09.2019



Hinweis: Es wird empfohlen, immer die aktuellste Version dieses Leitfadens zu verwenden.
Diese ist verfügbar unter www.deutscherquidditchbund.de.

Herausgeber:

Deutscher Quidditchbund e.V.

Autor & Illustrator:

Tristan Dück
Björnsonweg 12 b, 22587 Hamburg

Fotos:

Titel, S. 1: Jenny Krafczyk | S. 4, 7 (u.), 8: Flavia Luz | S. 5, 6, 7 (o.): Tristan Dück

Dieses Werk ist lizenziert unter einer „Creative Commons Namensnennung -
Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 International“-Lizenz.

Wir freuen uns über eine Weiterverbreitung des Materials mit Verweis auf Urheber und Lizenz,
sofern keine Bearbeitungen vorgenommen werden und keine kommerzielle Nutzung stattfindet.

Link zur Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.de>

Der Inhalt dieses Leitfadens wurde mit größter Sorgfalt und nach bestem Gewissen erarbeitet, jedoch erfolgt seine
Nutzung und die Umsetzung der darin aufgeführten Anleitungen selbstverständlich auf eigene Verantwortung.

Der Deutsche Quidditchbund setzt sich für geschlechtliche Vielfalt ein, die als wesentlicher Bestandteil des Sports und
seiner Community verstanden wird. Aus diesem Grund wird in diesem Leitfaden nach Möglichkeit geschlechtersensible
Sprache verwendet.

*Deutscher Quidditchbund and its activities are not licensed by, sponsored by or associated with Warner Bros., J.K. Rowling or their
affiliates. 'Quidditch,' 'Harry Potter' and all related names, characters and indicia are trademarks of © Warner Bros. – Harry Potter
publishing rights © J.K. Rowling.*



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	2
Allgemeines	3
Materialien	4
Einführung	5
Vorbereitung	5
I. Lektion: Quaffelspiel	6
II. Lektion: Klatscherspiel	7
III. Lektion: Schnatzspiel	8
Fertiges Spiel	9

VORWORT

Sehr geehrte Lehrer*innen, Jugendleiter*innen und Interessierte,

wenn Sie dieses Vorwort lesen, haben Sie sich etwas Sportliches vorgenommen: Das neue, aufregende Spiel Quidditch weitervermitteln, obwohl Sie damit vielleicht selbst nicht viel Erfahrung haben. Ihr Mut wird belohnt, denn auf pädagogisch aktive Quidditch-Neulinge wie Sie ist dieser Leitfaden ausgelegt – kompakt und praxisnah. Egal ob Lehrer*in, Jugendleiter*in oder anderweitig engagiert: Gemeinsam mit Ihren jungen Teilnehmer*innen werden Sie das Spiel schrittweise und mit viel Spaß erarbeiten.

Wir sind überzeugt, dass Quidditch auf der Schnittstelle zwischen kleinem und großem Sportspiel wertvoll für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen ist. Mit seinen verschiedenen Positionen, Bällen und deren Funktionen ist der Sport sehr vielseitig, sodass er junge Menschen unterschiedlicher Fähigkeitsprofile und körperlicher Voraussetzungen einschließt. Dank der Vielzahl an Bällen werden mehr Personen gleichzeitig aktiv ins Spielgeschehen eingebunden. Außerdem vereinen sich im Quidditch verschiedene Bewegungsfertigkeiten und Aspekte anderer (Ball-)Sportarten, z.B. der Torwurf aus Handball, das Abwerfen aus Völkerball und sogar Anleihen des Rangelns und Raufens, die sich im Schnatzspiel finden. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auch auf den sozialen Aspekten der Fairness und Kommunikation, da die verschiedenen Positionen erst durch die Abstimmung aufeinander ihr Spiel erfolgreich aufziehen können.

Einen motivationspsychologischen Vorteil kann die Brücke zu den Erzählungen rund um *Harry Potter* bieten, die bis heute beliebt sind. Doch selbst ohne Bezug zum fiktiven Ursprungsspiel übt der Quidditchsport auf junge Menschen eine Anziehungskraft aus – zum einen wegen des innovativen Spielbaus, zum anderen aufgrund von Alleinstellungsmerkmalen wie den Sportgeräten (Torrings, Schnatz etc.).

Geeignet ist Quidditch bzw. Kidditch für Kinder ab dem höheren Grundschulalter und für Jugendliche bis einschließlich der Oberstufe. Es kann intuitiv „drauf los“ gespielt werden, enthält jedoch auch vielseitige athletische Aspekte und strategische Tiefe, was es für ältere Teilnehmer*innen interessant macht.

Wir freuen uns über Ihr Interesse am Quidditchsport. Mit Ihren Fragen, Ideen oder Feedback zu unserem Material können Sie sich jederzeit an den Deutschen Quidditchbund wenden – schicken Sie uns einfach eine E-Mail an kidditch@deutscherquidditchbund.de. Auch in der Planung Ihres individuellen Quidditch-Projekts stehen wir Ihnen gerne beratend zur Seite. Oft lohnt es sich, Kontakt mit einem Team in Ihrer Nähe aufzunehmen, um von der Expertise zu profitieren oder Material auszuleihen.

Auf unserer Website www.deutscherquidditchbund.de finden Sie weitere Informationen zu Quidditch in Deutschland, den Teams sowie Ressourcen und Material für Kidditch, u.a. eine Regelkartei sowie die begleitende Übungssammlung.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Teilnehmer*innen eine unterhaltsame, lehrreiche und besondere Zeit!

Besensportliche Grüße



Tristan Dück

Jugendarbeit, Abteilung Spielbetrieb

Deutscher Quidditchbund e.V.

ALLGEMEINES

Beschrieben wird Quidditch oft als **Mischung aus Handball, Völkerball/Dodgeball und Rugby**, dazu sind Elemente des Flag Footballs vertreten. Das Spiel ist bei Erwachsenen (ab 16 Jahren) ein Vollkontaktsport, der auf Naturrasen betrieben wird.

Quidditch für Kinder und Jugendliche wird auch **Kidditch** (Kids Quidditch) genannt. Der Körperkontakt ist reduziert und die Regeln etwas vereinfacht, ansonsten ist Kidditch mit Erwachsenen-Quidditch weitgehend identisch. Da es noch kein ausgearbeitetes einheitliches Kidditch-Regelwerk gibt, sind die hier aufgeführten Quidditch- bzw. Kidditch-Regeln als empfohlene Anpassung der Erwachsenen-Regeln¹ zu verstehen.

Zusammenfassung

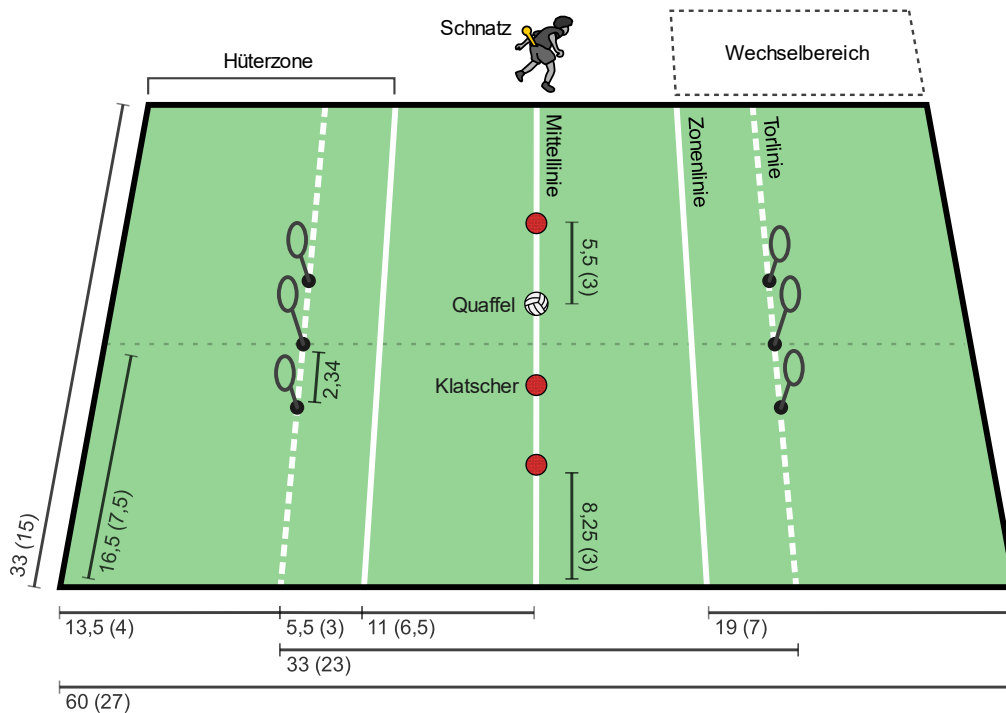
Zwei Teams mit jeweils 7 Spieler*innen treten gegeneinander an. Alle Spieler*innen führen einen **Sportbesen** zwischen den Beinen. Durch **Stirnbänder** in unterschiedlichen Farben werden die Positionen angezeigt. Die Teams sind **gemischtgeschlechtlich**. Das **Spielziel** ist es, die meisten Punkte zu sammeln.

Drei **Jäger** pro Team versuchen, den **Quaffel** durch die gegnerischen **Torringe** zu werfen – das zählt als **Tor** und bringt 10 Punkte. Ein **Hüter** pro Team schützt die eigenen Torringe vor den Gegner*innen.

Zwei **Treiber** pro Team werfen mit **Klatschern** gegnerische Spieler*innen ab und stören so deren Spielfluss. Diese müssen dann nämlich zu ihren Ringen zurücklaufen und sie berühren, bevor sie weiterspielen dürfen.

Nach 17 Minuten kommt der **Schnatz** ins Spiel, der am neutralen **Schnatzläufer** befestigt ist. Nach 18 Minuten folgt ein **Sucher** pro Team, der den Schnatz fangen kann. Der **Schnatzfang** wird mit 30 Punkten belohnt und beendet das Spiel.

Spielefeld



Dargestellt ist der Aufbau des Feldes nach offiziellen Regeln¹ vor Spielbeginn (in Metern). Anpassungen an die Gegebenheiten sind natürlich möglich, so stehen bspw. eingeklammert mögliche Größenangaben für Quidditch in der Einfeldhalle (27 m x 15 m).

¹ IQA Rulebook 2018-2020: <http://www.iqasport.com/images/documents/rulebooks/IQA-Rulebook-2018-20.pdf>

MATERIALIEN

Für den Start kann eine Quidditch-Ausrüstung mit dem improvisiert werden, was sich u.a. in Schulsporthallen finden lässt. Bei einem intensiven bzw. längerfristigen Einsatz lohnt sich die Anschaffung von Equipment in der Idealvariante, das ebenfalls auf einfach erhältlichen Materialien aus dem Sportfachhandel basiert. Kontaktieren Sie uns gerne, wenn Sie Empfehlungen suchen.

- **Sportbesen**

- *Anzahl:* 14 im Spiel (bzw. 1 pro Person)
- *Ideal:* Koordinations-/Gymnastikstangen (80 - 100 cm)
- *Alternativ:* Hockeyschläger / andere Stangen/Stäbe



Besen im Gebrauch

- **Quaffel**

- *Anzahl:* 1 im Spiel
- *Ideal:* Volleyball (etwas Luft herauslassen, damit einhändig greifbar)
- *Alternativ:* vergleichbare Bälle



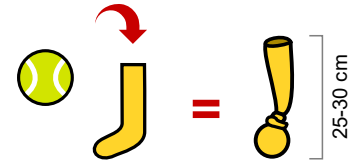
Klatscher und Quaffel im Spiel

- **Klatscher**

- *Anzahl:* 3 im Spiel
- *Ideal:* rote Dodgebälle (17,6 cm Durchmesser)
- *Alternativ:* rote (bzw. farblich einheitliche) Soft-/Gummibälle

- **Schnatz**

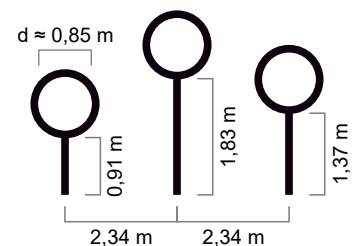
- *Anzahl:* 1 im Spiel
- *Ideal:* Tennisball in (gelbem) geknotetem Strumpf / Schnatzhose
- *Alternativ:* Leibchen / Band / Flagge (Flag Football)



Schnatz selbst gebaut

- **Torringe**

- *Anzahl:* 1 Set á 6 Torringe (3 pro Seite)
- *Ideal:* Quidditch-Torringe
- *Alternativ:* Hula-Hoops, z.B. mit Seilen an Basketballkörbe/Torlatten gehängt oder auf Slalomstangen befestigt



Torringe mit offiziellen Maßen (von Mittellinie aus betrachtet)

- **Spielfeld**

- *Größe:* offiziell 60 m x 33 m, variabel
- *Ideal:* Natur-/Kunstrasen
- *Alternativ:* Sporthalle

- **Stirnbänder / Positionsmarkierung**

- *Anzahl:* 6x weiß, 2x grün, 4x schwarz, 2x gelb
- *Ideal:* Stoffstirnbänder (Jäger ggf. ohne Band)
- *Alternativ:* verschiedenfarbige Parteibänder

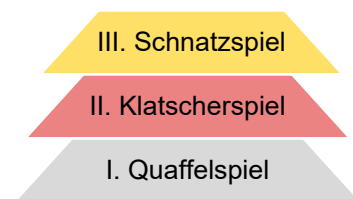
- **Sonstiges:** Pfeife(n), Leibchen, Markierungshütchen, Punktetafel, Uhr

EINFÜHRUNG

Mit vier Positionen und bis zu fünf Bällen gleichzeitig wirkt das Spiel auf den ersten Blick unübersichtlich. Quidditch lässt sich jedoch anhand der Balltypen auf drei überschaubare Bestandteile reduzieren: Das Quaffel-, das Klatscher- und das Schnatzspiel. Diese hängen miteinander zusammen, können aber in drei aufeinander aufbauenden Phasen bzw. Lektionen erschlossen werden – Schritt für Schritt, Ball für Ball.

Die Aufteilung in drei Phasen ermöglicht ein spielerisches Vorgehen. Gleich im Quaffelspiel kann mit wenigen Grundregeln, die sich teilweise intuitiv aus bereits bekannten Ballsportarten ergeben, losgelegt werden. Die weiteren Regeln, Bälle und Positionen werden schrittweise ins laufende Spiel integriert – schlussendlich ergibt sich so das komplette Quidditchspiel.

Anhand der Drei-Lektionen-Methode kann Quidditch über unterschiedlich lange Zeiträume vermittelt werden. Möglich ist sowohl die kurzfristige, rein spielorientierte Vermittlung (in ein bis zwei Doppelstunden) als auch eine mittel- bis langfristige, intensivere Auseinandersetzung mit dem Sport. Stoff zur Ausgestaltung für letzteres Vorgehen bieten die jeweiligen Tipps und Taktiken sowie die begleitende Übungssammlung.

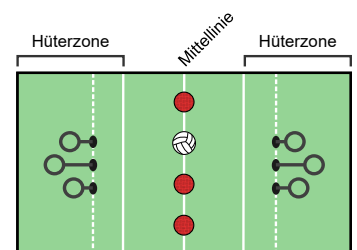


Vorbereitung

- Der Bezug zur fiktiven Vorlage aus *Harry Potter* kann den thematischen Einstieg bilden, um erste Grundregeln zu sammeln. Es sollte auch darauf eingegangen werden, dass sich Quidditch als realer Sport etabliert.
- Der für Quidditch charakteristische **BESEN** ist keine Dekoration, sondern dient als sportliches Handicap, das zusätzliche Koordination erfordert. Die erste Eingewöhnung kann auch erfolgen, indem ein bekanntes Spiel (z.B. Völkerball) auf Besen gespielt wird. Durch einfache Wurfübungen können Werfen, Fangen und Laufen auf Besen eingeführt werden.
- Aufbau des **SPIELFELDES**:
 - Die Feldgröße kann an die gegebenen Verhältnisse angepasst werden. Die Angaben auf → S. 3 können als Orientierung dienen.
 - Das Spielfeld sollte, wenn möglich, nicht direkt hinter den Torringen enden, sondern dahinter Raum bieten.
 - Die Hüterzonen sollten markiert werden. Die Markierung von Mittellinie und Außenlinien ist empfohlen, aber nicht zwingend. In Hallen lassen sich meistens vorgedruckte Linien bzw. Wände nutzen.
- Damit auch leistungsschwächere Teilnehmer*innen mit der gleichen Chance in den Sport starten, sollte die **TEAMEINTEILUNG** durch den*die Anleiter*in, nicht die Teilnehmer*innen selbst vorgenommen werden. Auch die **GEMISCHTGESCHLECHTLICHKEIT** ist hierbei zu berücksichtigen.
- Im Vorhinein sollten diese **PFEIFKOMMANDOS** geklärt werden:
 - Einmaliger Pfiff, Arme hoch: Ein gültiges Tor wurde erzielt.
 - Kurze gepaarte Pfiffe („**BROOMS DOWN**“): Spiel ist unterbrochen, Besen werden fallen gelassen; geht mit Wiederanpfiff weiter.

Ein paar Fakten zu Quidditch:

- Erfunden 2005 in Middlebury, USA
- Über 500 Teams in 39 Ländern
- Über 45 Teams in Deutschland
- Weltmeister 2018: USA



Quidditchfeld vor Spielstart
(Klatscher erst ab II. Phase)



Verschiedene Besenhaltungen
(grün: erlaubt, rot: nicht erlaubt)

I. Lektion: Quaffelspiel

- In der Anfangsphase ist Quidditch ein Torspiel mit einfachen Grundregeln: Zwei Teams treten gegeneinander an. Ziel ist es, möglichst oft den Spielball **QUAFFEL** durch einen gegnerischen **TORRING** zu befördern (von vorne oder hinten) – dies zählt als **TOR** und bringt 10 Punkte.
- Die Spieler*innen, die Tore zu erzielen versuchen, heißen **JÄGER** (hiervon gibt es später nur drei, zunächst kann aber mit mehr gespielt werden).
- Pro Team gibt es außerdem einen **HÜTER**, der insb. die Torringe schützt, aber ansonsten wie ein normaler Jäger agiert. Und: Nachdem ein Tor gefallen ist, bringt der Hüter den Quaffel wieder ins Spiel.
- **SPIELSTART:** Die Spieler*innen hocken in der **HÜTERZONE** ihres Teams. Der Quaffel liegt auf der **MITTELLINIE**. Auf das Kommando „**BROOMS UP**“ steigen die Spieler*innen auf den Besen und beginnen das Spiel.
- Jäger und Hüter können den Quaffel über das Spielfeld bewegen, indem sie ihn in der Hand tragen, Pässe werfen oder einmal kicken. Es ist erlaubt, gegnerischen Spieler*innen den Ball aus den Händen zu **STEHLEN**.
- Der Besen wird von allen Spieler*innen durchgehend zwischen den Beinen geführt (→ siehe S. 5 rechts). Gelingt dies nicht (z.B., wenn der Besen herunterfällt), gilt der*die entsprechende Spieler*in als „**ABGESTIEGEN**“ und muss die **K.O.-PROZEDUR** durchführen (→ siehe S. 7 rechts).


► **Variation:** Bei besonders laufstarken/passfaulen Spieler*innen und auf kleinen Feldern bietet sich die Regel an, dass mit dem Quaffel generell gar nicht oder nur wenige Schritte gelaufen werden darf. Diese Regel kann mit Einführung der Klatscher abgeschafft werden.

► **Tipps & Taktik:**

- Im Angriff sollten sich alle Jäger und der Hüter gemeinsam nach vorne bewegen, um viele Anspielstationen zu eröffnen. Möglich ist z.B. eine trapezartige Formation mit zwei zentralen Quaffelspieler*innen, während an den Außenflügeln je ein Jäger nah an die Ringe heranläuft und torgefährlich wird.
- Das **TROLLEN** ist hierbei ein beliebter Angriffszug: Ein Jäger, der „Troll“, positioniert sich als Anspielstation *hinter* den gegnerischen Torringen, um ein Tor zu werfen – möglichst ungesehen vom Gegenteam.
- In der Verteidigung eignet sich u.a. klassische **MANNDECKUNG**, bei der möglichst alle gegnerischen Anspielstationen blockiert werden. Eine andere Variante ist die **RINGVERTEIDIGUNG**, bei der die Jäger sehr nahe an ihren eigenen Torringen bleiben.


Quaffel (1x) → 10 Pkt.

Wird von Jägern und Hütern genutzt, um Tore zu erzielen.




Jäger (3x | weiß)

Spielen mit dem Quaffel ☹️. Versuchen, Tore zu erzielen.



Hüter (1x | grün)

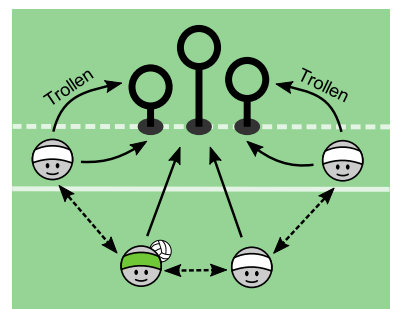
Spielt mit dem Quaffel ☹️. Schützt die eigenen Torringe, spielt auch wie ein Jäger.




Spielerin in Startposition



Quaffel wird gepasst



Mögliche Angriffsformation (normale Pfeile: mögl. Laufwege, gestrichelte Pfeile: mögl. Passwege)

II. Lektion: Klatscherspiel

- Zum bekannten Spielaufbau des Quaffelspiels kommen drei **KLATSCHER** hinzu. Spieler*innen, die von diesem Ball getroffen werden, müssen die K.O.-Prozedur durchführen (→ siehe rechts). Der Hüter ist in der Hüterzone gegen Klatscher immun.
 - Pro Team werden zwei **TREIBER** bestimmt. Ihre Aufgabe ist es, mit den Klatschern die Gegenspieler*innen abzuwerfen. Ein Treiber darf maximal einen Klatscher haben. Es ist verboten, bei einem freiliegenden Klatscher zu stehen und diesen zu bewachen.
 - Klatschertreffer gelten am gesamten Körper und am Besen – außer, der Ball hat vorher den Boden berührt. Der Klatscher muss kurz in der Luft sein. Treiber selbst können auch abgeworfen werden; fangen sie aber den Klatscher, sind sie nicht ab. Kann ein*e Spieler*in einen Klatscher mit dem Quaffel oder Klatscher **ABBLOCKEN**, gilt er*sie nicht als abgeworfen.
 - Jäger und Hüter spielen weiterhin nur mit dem Quaffel. Analog dazu spielen Treiber nur mit den Klatschern. Die Bälle der jeweils anderen Position(en) dürfen nicht aktiv berührt werden.
 - **Regelvertiefung:** Verfügt ein Team über zwei Klatscher, während das andere Team gar keinen Klatscher hat, darf ein Treiber aus dem klatscherlosen Team die **IMMUNITÄTSFAUST** nutzen. Dieser Treiber läuft dann mit erhobener Faust zum dritten, freien Klatscher und darf so lange nicht abgeworfen werden, bis er diesen berührt.
-
- ▶ **Variation:** Zur Einführung können neutrale Helfer*innen die Spieler*innen beider Teams abwerfen, bevor dafür Treiber bestimmt werden.
 - ▶ **Tipps & Taktik:**
 - Im Angriff beschützen die Treiber den*die Quaffelführer*in, insb. vor gegnerischen Treibern. Wenn alle diese abgeworfen sind bzw. keine Klatscher mehr haben, haben die Jäger kurze Zeit freie Bahn für ihren Angriff – man spricht von einer „**KEINE KLATSCHER**“-SITUATION. Diese können die Treiber ansagen, sodass ihre Jäger sie direkt ausnutzen.
 - In der Verteidigung schützen die Treiber die Torringe und werfen den*die Gegenspieler*in im Quaffelbesitz (bzw. die Anspielstation) ab, sodass diese*r den Quaffel fallen lässt und das eigene Team ihn so zurückerobert. Treiber sollten sich nicht zu sehr von den gegnerischen Treibern ablenken lassen, sondern den **QUAFFELFOKUS** behalten.
 - **KLATSCHERKONTROLLE:** Wenn ein Team zwei Klatscher kontrolliert, ist das ein strategischer Vorteil. Treiber sind mit Klatscher viel gefährlicher als ohne. Deshalb sollten Klatscher nicht unnötig verworfen werden. Wenn ein Treiber klatscherlos ist, kann er z.B. versuchen, einem gegnerischen Treiber den Klatscher aus den Händen zu stehlen. Auch Klatscher können zwischen den Treibern hin- und hergepasst werden.

Klatscher (3x)

Werden von Treibern genutzt, um Gegenspieler*innen abzuwerfen. Diese müssen dann die K.O.-Prozedur durchführen.



Treiber (2x | schwarz)

Werfen mit den Klatschern die Gegenspieler*innen ab.



K.O.-Prozedur

1. Ggf. Ball sofort fallen lassen
2. Vom Besen absteigen
3. Zurück zu eigenen Torringen laufen (mit Besen in der Hand)
4. Einen der Torringe berühren
5. Aufsteigen und weiterspielen



Treiber nutzt Immunitätsfaust



Jäger wird vom Treiber geschützt

III. Lektion: Schnatzspiel

- Der **SCHNATZ** ist ein kleiner Ball im Beutel o.ä., der hinten im Hosenbund vom **SCHNATZLÄUFER** (kurz SL) befestigt wird. Der SL ist eine neutrale Person und kein*e reguläre*r Spieler*in, daher hat dieser keinen Besen.
- Pro Team spielt ein **SUCHER** mit, der den Schnatz vom SL abzuziehen versucht. Der **SCHNATZFANG** bringt 30 Punkte und beendet das Spiel.
- Der SL versucht möglichst lange nicht gefangen zu werden, indem er vor den Suchern wegläuft, sie mit den Armen wegdrückt/festhält oder ihnen den Besen wegzieht, wodurch diese als „abgestiegen“ gelten.
- Die Sucher sind nur für den Schnatz zuständig, dürfen also weder mit dem Quaffel noch den Klatschern spielen. Sie können jedoch durch Klatscher abgeworfen werden.
- **Regelvertiefung:** Die Sucher dürfen nicht die Bewegungsfreiheit des SL einschränken, ihn nicht stoßen oder festklammern. Die Sucher dürfen jedoch die Arme des SL wegschieben (aber nicht festhalten). Ist der SL am Boden, darf sein Schnatz währenddessen nicht gefangen werden und er bekommt nach dem Aufstehen 3 Sekunden Weglaufzeit.

► **Übung:** In Zweier-/Dreiergruppen, die aus jeweils einem Schnatzläufer und einem/zwei Sucher bestehen, wird das Schnatzfangen (optional mit Schnatz verteidigen) zunächst trocken geübt. Die Rollen werden durchgetauscht.

► **Tipps & Taktik:**

- In **SCHNATZREICHWEITE** ist ein Team, wenn es durch den Schnatzfang gewinnen könnte, also nicht weiter als 30 Punkte zurückliegt. Ziel ist es, durch viele Tore das Gegenteam aus der Schnatzreichweite rauszubringen, möglichst bevor die Sucher ins Spiel kommen.
- Liegt das eigene Team außerhalb der Schnatzreichweite, würde es trotz Schnatzfang verlieren. Der Sucher sollte in dem Fall den **SCHNATZ VERTEIDIGEN**, indem er sich als Schutzschild vor dem Schnatzläufer positioniert, während die Jäger seines Teams durch das Erzielen von Toren wieder in Schnatzreichweite zu kommen versuchen.

Schnatz (1x) → 30 Pkt.

An neutralem Schnatzläufer befestigt. Wenn ein Sucher ihn fängt, gibt es 30 Punkte und das Spiel ist beendet.



Sucher (1x | gelb)

Versucht, den Schnatz zu fangen.



Schnatzläufer mit beiden Suchern



Schnatz wird von einem Sucher vor dem anderen Sucher verteidigt

FERTIGES SPIEL

Alle Positionen und Bälle sind bekannt, sodass ab sofort ein komplettes Spiel stattfinden kann. Im Folgenden werden zum einen die in den Einführungsphasen vermittelten und inzwischen vorausgesetzten Regeln zusammengefasst. Zum anderen werden darauf aufbauend weitere Aspekte des Spiels erläutert. Diese können erneut schrittweise hinzugefügt werden, sodass sich das Spiel weiter seiner finalen Form annähert.

- **Spielstart:** Auf der Mittellinie liegen ein Quaffel und drei Klatscher (→ siehe S. 3). Die startenden Spieler*innen hocken in ihrer jeweiligen Hüterzone und halten je einen Besen, der auf dem Boden liegt. Der*die Schiedsrichter*in fragt zunächst beide Teams, ob sie bereit sind. Dann wird gerufen: „Auf die Plätze, fertig...“ (o.ä.). Auf das Kommando „Brooms up!“ beginnt das Spiel.
- **Anzahl von Spieler*innen:**
 - Im Regelfall spielen 7 vs. 7 Spieler*innen: 3 Jäger, 1 Hüter, 2 Treiber und 1 Sucher pro Team. Anfangs wird 6 vs. 6 gespielt, da der Sucher erst später ins Spiel kommt.
 - Zur Erweiterung der Teams können zusätzliche Jäger eingefügt werden. Es wird davon abgeraten, die Anzahl der Treiber zu verändern, da dies die Spielmechanik zu stark verändert.
 - Zur Verkleinerung der Teams können die Sucher (und somit das Schnatzspiel) komplett rausgenommen werden. Alternativ wird einer der Jäger später zum Sucher. Generell ist es auch möglich, mit nur 2 Jägern und 1 Hüter pro Team zu spielen, da der Hüter ohnehin offensiv mitspielen sollte.
 - Um auch in größeren Gruppen alle gleichzeitig spielen zu lassen, bietet sich Halbfeld-Quidditch an.
- **Geschlechterverteilung:** Es sollte darauf geachtet werden, dass die Spieler*innen der Teams auf dem Feld geschlechtlich durchmischt sind. Ggf. kann die offizielle „Gender Rule“ angewandt werden, nach der pro Team maximal 4 Spieler*innen desselben Geschlechts gleichzeitig spielen dürfen.
- **Auswechslungen:** Im laufenden Spiel können Spieler*innen beliebig oft ein- und ausgewechselt werden, was im laufintensiven Quidditch notwendig ist. Die Auswechselspieler*innen warten neben dem Spielfeld auf Höhe der Hüterzone (im Wechselbereich), bis sie den Besen (und ggf. Stirnband) übergeben bekommen. Bälle dürfen nicht übergeben werden. Wenn zwei Spieler*innen auf dem Platz die Position tauschen wollen, müssen sie dafür in den Wechselbereich gehen. Nur verletzte Spieler*innen können während Unterbrechungen ausgewechselt werden.
- **Körperkontakt:**
 - Es wird empfohlen, Quidditch bzw. Kidditch im schulischen oder ähnlichen Rahmen weitestgehend kontaktlos zu spielen. Beiläufige Berührungen (z.B. beim Versuch, einen Ball zu stehlen) und Kontakt im Schnatzspiel sind in Ordnung, jedoch sollten diese nie Kopf/Hals betreffen, eine*n Spieler*in festhalten/einklemmen, von hinten initiiert werden oder anderweitig gefährlich/schmerzhaft sein.
 - Körperkontakt darf es immer nur zwischen Spieler*innen derselben Position geben, also zwischen Jägern/Hütern, zwischen Treibern und zwischen Suchern. Spieler*innen unterschiedlicher Positionen dürfen sich weder gegenseitig berühren, noch bedrängen oder den Weg blockieren. Der Hüter ist in seiner Hüterzone gegen jeglichen Kontakt (einschließlich Ball stehlen) geschützt.
- **Ball im Aus:**
 - Verlässt der Quaffel das Spielfeld, wird er von dem*der nächstmöglichen Spieler*in des Teams, das diesen nicht zuletzt berührt hat, an der Außenlinie eingeworfen oder hineingetragen.
 - Hat der Hüter bei einem Abwehrversuch in seiner Hüterzone den Quaffel zuletzt berührt, bevor dieser das Spielfeld verlässt, bringt dieser Hüter den Quaffel wieder ins Spiel.
 - Verlässt ein Klatscher das Spielfeld, wird er vom nächstmöglichen klatscherlosen Treiber zurück ins Spiel gebracht.

- **Unterbrechungen:** Durch kurze, gepaarte Pfliffe kann das Spiel unterbrochen werden („Brooms down“). Alle Spieler*innen lassen sofort ihre Besen fallen. Das Spiel wird u.a. dann unterbrochen, wenn Ausrüstung (z.B. Besen) defekt ist, ggf. bei Regelverstößen, falls sich jemand verletzen sollte, beim Schnatzfang oder aus anderen Gründen, z.B. um etwas zu (er-)klären. Mit einem kurzen Pfiff wird das Spiel fortgesetzt.
- **Tore:** Ein Tor ist gültig, wenn der Quaffel einen Torring komplett passiert. Wird aber ein*e Spieler*in abgeworfen, bevor er*sie beim Torwurf den Quaffel loslässt, ist das Tor ungültig. Wird ein gültiges Tor erzielt, bringt dies dem angreifenden Team 10 Punkte. Der*die Schiedsrichter*in hebt beide Arme und pfeift einmal. Der Quaffel geht zuerst an den Hüter des anderen Teams, der ihn wieder ins Spiel bringt.
- **Schnatz:**
 - Nach 17 Minuten betritt der Schnatzläufer (SL), idealerweise in Gelb gekleidet, das Spielfeld. Nach 18 Minuten betreten die Sucher gleichzeitig das Spielfeld auf Höhe der Mittellinie. Eine Variation der Zeitspannen ist möglich.
 - Der SL sollte keine Spielfeldseite bevorzugen, sondern sich immer möglichst mittig aufhalten.
 - Im Abstand von fünf Minuten erhält der SL Handicaps, damit er irgendwann gefangen wird. Erstes Handicap: Nur noch auf der Mittellinie laufen. Zweites Handicap: Nur noch einen Arm verwenden.
 - Beim Schnatzfang wird das Spiel unterbrochen; der SL und die Schiedsrichter*in(nen) beraten, ob der Schnatzfang regelkonform ist (d.h., ob der SL nicht festgehalten wurde o.ä.). Wenn ja, signalisiert der*die Schiedsrichter*in das Spielende und verkündet den Endstand inkl. 30 Punkte für den Schnatzfang – wenn nicht, wird das Spiel wiederangepfiffen. Sollte es zum Gleichstand kommen, ist beim Kidditch der Schnatzfang ausschlaggebend.
- **Strafen bei Regelverstößen:**
 - Kommt bzw. bleibt ein Team durch einen Regelbruch unrechtmäßig in Besitz eines Balles (z.B. den Ball weiterspielen, nachdem man abgeworfen wurde), wird dieser Ball an den*die nächsten passende*n Spieler*in des Gegenteams übergeben (Kommando: „Turnover“).
 - Bei kleineren Regelverstößen (z.B. mit dem Ball einer anderen Position interagieren) kann die Person „zurück zu den Ringen“ geschickt, also mit der Durchführung der K.O.-Prozedur bestraft werden.
 - Bei wiederholten oder groben Regelverstößen (z.B. gefährlichem Körperkontakt) kann gegen eine*n Spieler*in eine Zeitstrafe von einer Minute bzw. bis zum nächsten Gegentor verhängt werden (blaue Karte), in Extremfällen auch ein Spelausschluss (rote Karte).
- **Fair Play und Schiedsrichter*innen:**
 - Fairness ist schon deshalb unverzichtbar, weil auf dem Feld an verschiedenen Orten gleichzeitig viel passiert. Ein einzelne*r Schiedsrichter*in kann nicht alles gleichzeitig abdecken. Die Spieler*innen müssen selbstständig darauf achten, dass sie die Regeln einhalten, insbesondere zur K.O.-Prozedur. Fair Play ist deshalb ein essenzieller Bestandteil, damit das Spiel funktioniert.
 - Der*die Haupt-Schiedsrichter*in kann auf andere Personen zur Unterstützung zurückgreifen: Klatscher-Schiedsrichter*innen können die Klatscher beobachten und ansagen, wenn jemand abgeworfen ist. Der*die Schnatz-Schiedsrichter*in begleitet den Schnatzläufer und kontrolliert, ob von den Suchern alle Regeln eingehalten werden, und sagt ebenfalls an, wenn diese abgeworfen sind. Außerdem unterbricht der*die Schnatz-Schiedsrichter*in bei einem Fang das Spiel („Brooms down“). Torrichter können hinter den Torringen aufgestellt werden und durch das Anheben beider Arme anzeigen, wenn der Quaffel die Ringe passiert. Auch der Einsatz von Zeitnehmer*innen und Punktezähler*innen ist möglich.