

Qualität für Quidditch

Gwenog Jones

Herausgeber: Harry Potters Welt
www.meinhpw.de

HPW-Autoren:

Mysty
Magdalena Dale
Rose Granger

Bilder: Galerie aus Harry Potters Welt

Allg. Hinweis:

Dieses Buch wird fortlaufend ergänzt. Auch Du kannst mitschreiben! Wir danken allen, die bisher an diesem Buch mitgewirkt haben und freuen uns auf neue Einsendungen zu diesem Buch an: bibliothek@meinhpw.de

Nutzungshinweis:

Dieses Buch ist Eigentum der Bibliothek von Harry Potters Welt (www.meinhpw.de). Harry Potters Welt gestattet es, das Buch auch ohne Mitgliedschaft zu lesen und als Kopie in PDF herunterzuladen. Es ist nicht gestattet, Beiträge aus diesem Buch zu kopieren und für die eigene Homepage oder Webseiten Dritter zu verwenden.

Rechtlicher Hinweis:

Dieses Buch ist Eigentum der Bibliothek von Harry Potters Welt (www.meinhpw.de). Alle Texte und Bilder sind von unseren Mitgliedern selbst erstellt und unterliegen einer regelmäßigen Kontrolle. Sollte dennoch ein Eintrag Urheberrechte verletzen, bitten wir um Mitteilung an leitung@meinhpw.de. Bei begründetem Verdacht wird der Eintrag schnellstmöglich entfernt.

Inhalt

Vorwort

Kapitel 1: Die Quidditchregeln

Kapitel 2: Die Hüter

Kapitel 3: Die Jäger

Kapitel 4: Die Treiber

Kapitel 5: Die Sucher

Vorwort

von [Mysty aus Ravenclaw](#)

Qualität für Quidditch – so heißt mein liebster Laden in der ganzen Winkelgasse, denn hier gibt es die besten Flugbesen. Und als Profi-Spielerin der Holyhead Harpies brauche ich selbstredend den besten Flugbesen. Und wenn Sie mich fragen, denn geht es in einem gutem Quidditch-Spiel genau darum: Um Qualität – Um die eigene spielerische Qualität, denn Quidditch ist viel mehr als irgendeine Zaubersportart auf einem Besen. Es braucht mehr als sich stümperhaft raufzusetzen und im Kreis fliegen zu können. Lernen Sie von mir – Gwenog Jones – worauf es beim Quidditch wirklich ankommt. Von den Grundlagen des Quidditch, über die einzelnen Rennbesen, die besten Flugmanöver und die gemeinsten Fouls werde ich Sie geleiten und ihnen Anregung geben ihr spielerisches Können zu verbessern. Beginnen wir zuerst mit den Grundlagen – den Regeln.

Gwenog Jones

Kapitel 1: Die Quidditch-Regeln

von [Magdalena Dale aus Gryffindor](#)

Beim Quidditch spielen zwei Mannschaften gegeneinander. Jedes Team besteht aus sieben Spielern: einem Hüter, zwei Treibern, drei Jägern und einem Sucher. Die Jäger einer jeden Mannschaft versuchen, den Quaffel, einen fußballgroßen roten Ball, durch einen der drei Ringe zu werfen, die auf jeder Seite des Feldes aufgestellt sind. Der Hüter der anderen Mannschaft hat die Aufgabe, das zu verhindern. Damit der Quaffel nicht auf den Boden fällt und die Jäger extra landen müssen, um ihn wieder hoch zu holen, wurde auf ihn ein Zauber gelegt, damit er sehr langsam runter fällt. Erzielt ein Team einen Treffer, so erhält es zehn Punkte. Dann gibt es noch zwei Bälle: die Klatscher. Das sind schwere Eisenkugeln, die in der Luft herumsausen und versuchen, die Spieler von ihren Besen zu schlagen. Die beiden Treiber jeder Mannschaft versuchen das zu verhindern, indem sie mit ihren Schlägern die Klatscher in eine andere Richtung schlagen, also am besten auf die Gegner.

Die wichtigste Rolle jedoch spielt der Sucher. Er muss den Schnatz, einen kleinen goldenen geflügelten Ball, fangen. Damit bringt er seinem Team 150 Punkte ein und beendet das Spiel.

Kapitel 2: Die Hüter

von [Rose Granger aus Ravenclaw](#)

Die Aufgabe eines jeden Hüters ist es zu verhindern, dass der Quaffel, der rote Ball, mit dem Punkte erzielt werden können, durch einen der drei Tor Ringe fliegt.

Bekannte Hüter sind zum Beispiel Oliver Wood, der damalige Hüter und Mannschaftskapitän, als Harry Potter in das Quidditchteam der Gryffindors kam. Ein anderer bekannter Hüter ist Ronald Weasley, der vor allem durch sein eben nicht vorhandenes Talent trotzdem einer der besten Torhüter seiner Zeit auf Hogwarts war.

Bei seinem ersten Spiel gewann er übrigens teilweise nur, weil er dachte, dass er einen Trank getrunken hätte, der ihn glücklicher machen lässt und dazu auch noch mutiger.

Also:

- Hüter müssen nicht unbedingt großes Talent dazu haben, Hüter zu sein, auch jemand ohne Talent kann ein sehr guter Hüter werden.

- Hüter verhindern, dass der Quaffel durch einen der drei Tor Ringe der eigenen Mannschaft fliegt.

- Quidditch zu spielen erfordert nicht nur Talent, sondern auch geistige Stärke. Bei Hütern kommt es eher weniger darauf an, wie gut ihr Besen fliegt, da sie eigentlich immer nur im Bereich der drei Tor Ringe fliegen. Schnell sollte er schon sein, aber man muss es beim Beruf des Hüters nicht übertreiben.

Ein Hüter sollte sich zwar ausschließlich auf den Quaffel konzentrieren, jedoch darf er die Klatscher nicht außer Acht lassen, denn nur weil jemand Hüter ist, ist er noch lange nicht von den Klatschern befreit.

Sollte es dennoch einmal vorkommen, dass ein Hüter vom Klatscher getroffen wird, dann muss der Rest des Teams versuchen, die gegnerischen Spieler nicht mehr an die Tor Ringe ran zu lassen oder eine von ihnen muss die Aufgabe des Hüters übernehmen. Eine dritte Möglichkeit ist es, so schnell wie möglich den Schnatz zu fangen, aber wie ihr bestimmt schon wisst lässt sich das Auftauchen des Schnatzes nicht kontrollieren.

Folglich:

- Für Hüter reichen gute Besen aus, es müssen nicht die schnellsten sein.

- Der Hüter ist nicht von den Klatschern befreit.

- Fällt der Hüter aus, muss der Rest der Mannschaft das Spiel beenden oder den Hüter ersetzen.

Kapitel 3: Die Jäger

von [Rose Granger aus Ravenclaw](#)

Die Jäger sorgen dafür, dass der Quaffel in die Tor Ringe kommt. In jedem Team gibt es drei Jäger, die sich gegenseitig den Quaffel abnehmen, oder es zumindest versuchen.

Eine bekannte Jägerin aus der Harry Potter Reihe ist zum Beispiel Katie Bell.

Jäger brauchen schnelle Besen, da dies ein Vorteil sein kann, wenn man die Jäger der gegnerischen Mannschaft abhängen will.

Außerdem sollten Jäger auch ein paar Tricks auf Lager haben, um aus schwierigen Situationen herausfliegen zu können.

Also:

- Jäger erzielen die Tore, indem sie den Quaffel durch die Tor Ringe werfen.

- Jäger benötigen im besten Fall einen schnellen Besen.

- Jäger sollten Flugerfahrungen gesammelt haben, bevor sie auf das Quidditchspielen zurückgreifen.

Jäger sind ebenfalls nicht von den Klatschern befreit, fällt jedoch ein Jäger aus, so ist die Schwierigkeit erhöht, dennoch gibt es immer noch zwei andere Jäger.

Als Jäger arbeitet man immer im Team mit zwei anderen Jägern zusammen. Will ein Jäger einen Alleingang machen, hat er schlechte Chancen, da es anderen Spielern nicht verboten ist, diesen zu verletzen und somit das Quaffelbesitzende Team den Quaffel schneller wieder verliert als nötig.

Folglich:

- Jäger sind immer ein Team von drei Personen.

- Anderen Mitspielern ist es nicht verboten, diese zu verletzen, d. h. vom Besen zu stoßen, ins Trudeln zu bringen, etc.

- Jäger sind auch nicht von Klatschern befreit.

Kapitel 4: Die Treiber

von [Rose Granger aus Ravenclaw](#)

Treiber beschäftigen sich hauptsächlich mit den Klatschern. Ihre Zusatzausrüstung ist ein Schläger, mit dem sie die Klatscher kontrollieren können. Sie sind für die Sicherheit und die Gesundheit des gesamten Teams verantwortlich, haben jedoch keine Eingrenzungen wenn es darum geht, den

Klatscher auf andere Personen zu richten.

Bekannte Treiber aus der Harry-Potter-Reihe sind zum Beispiel die Zwillinge Fred und George Weasley, die bis zu Harrys fünftem Jahr in Hogwarts die Treiber des Gryffindor-Teams sind.

Treiber zu sein erfordert Geschicklichkeit und Treffsicherheit, da die Klatscher nicht darauf warten, von den Treibern weggeschlagen zu werden! Schnelle Besen sind hier von Nützen, aber wie man bei den Weasleyzwillingen erkennen kann, tun es auch normal gute.

Folglich:

- Treiber haben die Aufgabe, die Klatscher vom eigenen Team fern zu halten und anderen Mitspielern eins „auszuwischen“.

- Treiber müssen geschickt und treffsicher sein, und zudem auch noch einigermaßen gute Besen fliegen.

Bei einem Quidditchspiel zwischen Gryffindor und Slytherin wurde gezeigt, dass ein Mitspieler des Slytherin-Teams dem eigentlichen Treiber der Mannschaft den Schläger wegnahm, um dem Hüter des Gryffindor-Teams mit dem Schläger vom Besen zu schlagen. Dafür wurde ein Foul gegeben.

Also:

- Anderen Spielern ist es nicht verboten, selbst den Treiber zu spielen,

- Jedoch dürfen sie die Gegenspieler nicht direkt mit dem Schläger verletzen.

Treiber gibt es außerdem immer zwei in einem Team.

Kapitel 5: Die Sucher

von [Rose Granger aus Ravenclaw](#)

Sucher sind die wichtigsten Spieler des ganzen Teams. Sie sind für den Schnatz verantwortlich, den kleinen, goldenen, geflügelten Ball. Fängt man ihn, so ist das Spiel aus, und das Team, das den Schnatz gefangen hat, bekommt eine hohe Anzahl von Punkten.

Bekannte Sucher aus der Harry Potter Reihe sind natürlich Harry Potter (Gryffindorteam) selbst und Viktor Krum, der für die bulgarische Nationalmannschaft spielt.

Für Sucher eignen sich schnelle Besen, da zwischen zwei Suchern allein schon ein spannender Zweikampf entstehen kann, wenn es um die Tatsache geht, wer als erstes den Schnatz fängt.

Also:

- Sucher sind für den Schnatz zuständig.

- Sucher brauchen schnelle Besen, um vor dem Sucher des gegnerischen Teams

den Schnatz zu fangen.

Die Art und Weise, wie ein Sucher den Schnatz fängt, spielt keine Rolle. Harry Potter zum Beispiel hat seinen ersten Schnatz fast verschluckt.

Ein Sucher sollte aber auch Geschicklichkeit und Tricks vorweisen können, da man zeitweise auch mit speziellen tricks dazu verpflichtet ist, vollkommen zu verhindern, dass der Schnatz gefangen wird. Das geschieht z. B. im folgenden Beispiel:

Slytherin: 20 Punkte

Gryffindor: 180 Punkte

Wenn Slytherin nun den Schnatz fangen würde, hätten sie trotzdem zu wenige Punkte um zu gewinnen. In diesem Fall also muss der Sucher verhindern, dass der Schnatz gefangen wird.

Folglich:

- Es ist egal, wie man den Schnatz fängt.
- Ein Sucher sollte Erfahrung, also Geschicklichkeit und Tricks auf Lager haben.
- Manchmal muss der Sucher den Schnatz nicht fangen, sondern auch mal verhindern, dass er gefangen wird.

Eine Ausnahme hierzu ist das Beispiel von Viktor Krum bei dem Finale der 422. Quidditchweltmeisterschaften. Damals spielten Bulgarien und Irland gegeneinander. Bulgarien konnte den Rückstand nicht mehr aufholen, das wusste Viktor Krum. Deshalb fing er den Schnatz, obwohl sein Team dadurch verloren hatte. Dennoch ist er bis heute einer der talentiertesten Sucher im Quidditch.

Schon zu Ende? Das geht doch nicht! Werde auch Du Autor und schreibe deinen eigenen Beitrag zu diesem Buch. Als Belohnung werden Dir viele Hauspunkte und Galleonen gutgeschrieben. Schicke deinen Beitrag an:

bibliothek@meinhpw.de

Achtung! Keine Chance dem Betrug!

Alle Einsendungen müssen selbst verfasst sein. Drittseiten dürfen nur zur Inspiration genutzt werden. Fremdkopierte Textpassagen, die als eigenes geistiges Eigentum eingereicht werden verstoßen gegen unsere Schulordnung und haben Punkteabzug und ggf. den Ausschluss aus Harry Potters Welt zu Folge.