

EUSQUIDDITCH

TALDEA

Taldea 7 pertsonen osatuko dute:

- **Bilatzailea (1):** Snitch-a lortu behar dute. Hauek zortzigarren minutuan hasiko dira jolasten, Snitch-a jokoan hasten denean. **ZINTA HORIA**
- **Ehiztaria (3):** Quaffle (eskubaloi) baloia lortzea eta aurkarien uztailetan sartzea. **ZINTA ARROXA**
- **Jipoilaria (2):** Bludger (brilet) baloiarekin talde aurkariko ehiztariei jotzen saiatu behar dira. **ZINTA URDINA**
- **Babeslaria (1):** 3 uztaileak (porteriak) babestea izango da, Beste taldekoak Quafflea (eskubaloi) sartu ez dezaten. **ZINTA GORRIA**

EKIPAMENDUA

Jokalari guztiek erratz bat eduki beharko dute momentuoro hankatarrean. Ez da zertan eskuarekin eutsi beharrik baina erratza erori ezker beraxiago azaltzen den “KO” egoerara pasatzen da jokalaria.

BALOIAK

- **QUAFFLE (1):** Eskubaloiko baloia, ehiztari eta babeslariak BAKARRIK erabili dezakete. Baloi hau eskuetan eraman behar da, hankaz jotzeko aukera edukiz.
- **BLUDGER (3):** Briletoko baloia, Jipoilariak bakarrik erabili dezakete.
- **SNITCH (1):** Horiz jantzitako persona bat izango da, isats bat zintzilik duelarik.

JOKOA

Jokoari hasiera emateko taldea bakoitza bere uztailetan hasiko dira. Quaffle-a eta 3 Bludger-ak zelai erdian ipiniko dira eta hasiera ematean korrika joan beharko dira baloiak hartzera. **Partiduak 10 minutu** iraungo ditu. Denbora hortan taldearen eginkizuna Quaffle-a aurkarien 3 uztailetako batean sartzea izango da. Quaffle-a uztailetan sartzegatik 10 puntu irabaziko dituzte. Gogoratu **Quaffle-a ehiztariak eta babeslariak bakarrik** erabili dezaketela. Bitartean jipoilariak Bludger-en bidez aurkariari jotzen saiaturiko dira. Bludger baten bidez aurkari bati jotzean: Baloiarekin jotzen duten pertsona “KO” egoerara pasako da, beraz eskuetan baloia edukiko balu **askatu, erratsetik jetsi** eta bere ekipoko uztailetara bueltatu beharko da jokoan berriro sartu ahal izateko.

Bilatzaileak **8. minutuan** sartuko dira jokoan, Snitch-a momento hortan aterako baita zelaira. 2 minutu edukiko dituzte bilatzaileek Snitch-ari isatsa kentzeko. Snitch-ari isatsa kentzea lortu ezker, isatsa hartu duen taldeari 30 puntu gehitzen zaizkio eta partidua amaitzen da. Snitcha harrapatzeak ez du esan nahi partidua irabazi duela.

ARAUAK

1. Bakoitzak bere eginkizuna du eta ezin daiteke zuri ez dagokizun baloia erabili.
2. Quaffle-a ezin da eskuetatik indarka kendu, bi modu daude: Bludger-aren bidez jotzea edota pase bat interzeptatzea.
3. Indarka baloia kendu, golpe edota beste arrazoi batengatik falta pitatzen baldin bada eta falta egin duen taldeak Quaffle-a edukiko balu beste taldeari eman beharko lioke. Gainera, faltaren larritasunaren arabera txartel horia edota gorria (2 hori) atera daiteke. Txartel horiaren kasuan jokalaria minutu bateko penalizazioa izango du jokatu gabe. Txartel gorriaren kasuan jokalaria jokotik kanpo geldituko da eta bere taldeak jokalaria bat gutxiagorekin jokatu beharko du.
4. Snitch-ak zelaitik irtetea posible du, beraz bilatzaileek ere posible dute.
5. Quaffle-a zelaitik atera ezkerro, baloia azkena ukitu duenaren talde aurkariak sakatuko du.
6. Babeslariak baloia bai eskuekin bai erratzarekin gelditu dezake.
7. Baloia uztailearen bi aldetatik sartu daiteke, zelaiak uztaileen atzetik ere jarraitzen baitu.
8. Plakajeak EZ.
9. Snitchari isatsa kentzeko ezin da plakatu edota pertsona bera eutsi, isatsa modu garbi batean kendu soilik. Snitchak bestalde nahi duena egin dezake, hau da, bilatzaileari eutsi eta lurrera bota horrela nahi izan ezkerro.
10. Bludgerraren aldetik hainbat gauza:
 - Erratzari jo ezkerro jokalaria jotzea bezalaxe kontatuko da.
 - Pertsona bakar bat eliminatu daiteke baloikada batekin, hau da, nahiz eta airean 2 pertsona jo lehenengoa bakarrik joan behar da bere uztailetara.
 - Baloia bota beharra dago, ezin da korrika aurkariarengana joan eta baloiarekin ukitu eskuetatik askatu gabe.
 - **GARRANTZITSUA:** Aurkariari jo ordez zure taldeko bati bludgerrarekin jo ezkerro berdina aplikatzen da, zure taldekidea bere uztailetara joan beharko da zelaira berriz sartu ahal izateko.
11. Babeslariak bere uztaileak utzi eta ehiztariekin batera jokatzea posible du, baina momentu hortan babeslaria izatetik ehiztaria izatea pasa denez Bludgerrarekin jo ezkerro bere uztailetara itzuli beharko du.

EGUNAREN ANTOLAMENDUA

- 10:30tan kedada.
- Eliminatoriak jokatu final laurdenetako taldeak jakin arte.

- 13:30-14:00 aldera, eliminatorien iraupenaren arabera mozorroen desfilea epaileen aurrean.

- 16:00tan final laurdenetatik aurrera txapelketa bukatu.

