

Quadribol



Regras

O Campo

O campo onde o jogo ocorre tem formato oval, com 152 metros de comprimento por 55 de largura e uma área circular de aproximadamente 60 centímetros de diâmetro ao centro, de onde as bolas são lançadas. O campo ainda possui, de cada lado, duas "pequenas áreas" onde se encontram três balizas (ou aros), cada uma com 15 metros de altura, em frente às quais se posiciona o goleiro (keeper) para defender os aros da goles, lançada pelos artilheiros da outra equipe.

Bolas

1° - Balaços

2° - Pomo de ouro

3° - Goles

Balaços

Os primeiros balaços eram pedras voadoras e, na época de Mumps, tinham sido meramente desbastadas para assumirem uma forma arredondada. Apresentavam, porém, uma importante desvantagem: podiam ser quebradas pelas maçãs magicamente reforçadas dos rebatedores do século XV, caso em que todos os jogadores passavam a ser perseguidos pelos fragmentos da pedra até o resto da partida.

Provavelmente, deve ter sido essa a razão pela qual algumas equipes de quadribol começaram a experimentar balaços de metal no início do século XVI. Ágata Chubb,

especialista em artefatos mágicos antigos, já identificou nada menos que doze balaços de chumbo desse período, encontrados tanto em turfeiras irlandesas quanto em brejos ingleses. "São, sem a menor dúvida, balaços e não balas de canhão", escreve ela.

Com o tempo, os feiticeiros descobriram que o chumbo era demasiadamente macio para a fabricação de balaços (qualquer mocada deixada nele afectava a sua capacidade de voar em linha reta). Cada partida usa dois balaços. Atualmente, eles são feitos de ferro e têm vinte e cinco centímetros de diâmetro e sua superfície é irregular. Os balaços são enfeitiçados para perseguir os jogadores sem discriminá-los. Se for permitido que ajam livremente, eles atacarão o jogador mais próximo, sendo a tarefa do batedor manter os balaços o mais longe possível da sua própria equipe e mandar o balaço na equipe adversária.

Goles

A goles é usada pelos artilheiros para marcar gols em um dos três aros. Cada gol corresponde a dez pontos.

Era inicialmente uma bola de couro pesado e não se aproximava em nada do formato redondo de hoje. Mais tarde, ganhou um formato redondo e sem saliências, sendo equipada com uma alça de couro para facilitar seu controle. Séculos depois, a goles ganhou três cavidades e pintura castanha. Eventualmente, foi adicionado um feitiço de levitação, para evitar que ela caísse muito rápido, e um feitiço de aderência para facilitar o seu controle; a sua cor foi mudada de castanho para vermelho, para facilitar a sua localização caso caia num chão lamacento ou de terra. Atualmente, a goles tem 40,5 centímetros de diâmetro.

Pomo de ouro

O [pomo de ouro](#) é, como o nome indica, uma bola dourada. É minúscula (cabe na palma de uma mão) e se move aleatoriamente pelo estádio com suas pequenas asas extremamente velozes. O pomo de ouro costuma decidir jogos, pois o seu apanhamento delimita o fim de uma partida. Cada time possui um apanhador que tem de ficar sobrevoando o campo até encontrá-lo. A equipe que o captura ganha 150 pontos; não necessariamente, todavia, a equipe que apanha o pomo é a vencedora: caso a outra equipe tenha feito um placar que, mesmo após a captura do pomo, seja superior, será essa a vencedora.

Credita-se a sua invenção a [Bowman Wright](#), um competentíssimo encantador de metais. Foi inventado para substituir o uso do [pomorim dourado](#) (animal mágico muito rápido), que era solto no início do jogo para ser capturado.

O pomo de ouro tem uma memória carnal, ou seja, ele reconhece a primeira pessoa que tocou nele para impedir que haja dúvidas sobre qual apanhador o agarrou. O ferreiro que o

forja usa luvas e, até a hora de ser libertada no jogo, não é tocado por nenhuma mão humana.

Os jogadores

Os sete jogadores do time ocupam quatro posições dentro do jogo: três [artilheiros](#), dois [batedores](#), um [apanhador](#) e um [goleiro](#).

Apanhador

Ver artigo principal: [Apanhador](#)

A função do apanhador é capturar o pomo de ouro. Em cada time de quadribol existe um apanhador, se ele for atingido por um balaço, não poderá ser substituído. Os apanhadores devem se movimentar por todo o campo para capturar o Pomo de Ouro, porém devem tomar cuidado com os balaços.

Artilheiro

Os artilheiros são os únicos, além do goleiro, autorizados a manter a posse da goles; sua função é marcar gols. Cada time possui três artilheiros.

Batedor

Há dois bateros em cada time, equipados com um taco cada. O seu objetivo é afastar com bastonadas os balaços dos jogadores da sua equipe e colocá-los na rota dos adversários; similares a zagueiros. Eles protegem os apanhadores. Os Batedores devem rebater os balaços com seus bastões, para dificultar a movimentação dos artilheiros e do apanhador do time adversário.

Em geral são escolhidos rapazes para essa posição, por causa da força física necessária para manejar os tacos e rebater os balaços, mas garotas também podem ser bateras.

São jogadores que precisam de muita habilidade para voar e ter grande equilíbrio porque, às vezes, é preciso usar as duas mãos para rebater um balaço mais violento.

Goleiro

O goleiro é o jogador de quadribol encarregado de defender os três aros, evitando que os artilheiros, com a posse da goles, marquem gols. No início do quadribol, os goleiros amarravam-se aos aros com uma corda, para não saírem de perto deles. Hoje, existe uma área que facilita o serviço. Os Goleiros devem defender todos os arremessos lançados pelos artilheiros, defendendo os aros e passando a goles para os artilheiros de seu time.

Manobras

A Finta de Wronski é o movimento mais perigoso e, conseqüentemente, um dos mais famosos do quadribol. Consiste em um dos apanhadores voar mais alto e mergulhar, de forma a atrair a atenção do outro apanhador, que acha que o adversário viu o pomo de ouro. O objetivo é fazer o apanhador-alvo seguir o realizador da finta, até que o realizador se desvia do chão, surpreendendo o alvo, que colide com o solo. Viktor Krum usou essa finta na Copa Mundial de Quadribol de 1994, no livro Harry Potter e o Cálice de Fogo.

A formação de ataque Hawkshead (cabeça de falcão) é a mais usada. Permite aos artilheiros realizarem uma manobra frontal e poderosa, com o portador da goles um pouco mais à frente da formação, que movimenta-se em V. É muito usada pelos ingleses e irlandeses.

A Manobra de Ploy é uma manobra realizada por dois artilheiros para diminuir as defesas adversárias, colocando um ou mais artilheiros fora da jogada por alguns instantes. Um artilheiro, com a posse da goles, penetra na defesa adversária e sobe, com o intuito de atrair um ou mais adversários a segui-lo; então, ele larga ou atira a goles para um companheiro voando mais abaixo, que vai ter um adversário a menos com que se preocupar por um tempo. Foi mencionada pela primeira vez em Harry Potter e o Cálice de Fogo, durante a Copa Mundial de Quadribol. A "vítima" foi a artilheira búlgara Ivanova.

A Pancada de Fingbourg é um dos movimentos mais perigosos e eficientes que um artilheiro de quadribol pode realizar. Primeiro, ele se aproxima da área e para por pouquíssimo com a vassoura a 90°, então arremessa a goles para o alto e deixa ela atingir o ponto mais alto na sua trajetória de subida. Neste nanosegundo em que a goles para no ar, ele desmonta de sua vassoura e a segura como um bastão de beisebol e então acerta com força a goles (agora caindo), realizando um tiro quase indefensável para o goleiro adversário.

O Rebate Duplo é um movimento em que dois batedores rebatem um balaço ao mesmo tempo, imprimindo-lhe uma força capaz de deixar um adversário desacordado.

O "Slip Groth Roll" consiste no jogador que se coloca à semelhança de uma preguiça, para evitar um balaço.

Vassouras

Ver página anexa: Vassouras voadoras em Harry Potter

Ao longo da série são mencionadas diferentes marcas de vassouras, em diferentes contextos. Há citações nos sete livros principais da série, bem como no livro Quadribol através dos séculos. Algumas foram desenvolvidas especificamente para a prática esportiva,

como a série Nimbus, a Silver Arrows, a Shooting Star, a série Comet, a Cleansweep e a Firebolt.

Harry Potter é o único primeiranista autorizado a utilizar uma vassoura e participar da equipe de quadribol. Durante os dois primeiros anos ele utilizava uma Nimbus 2000 e a partir do terceiro começou a usar uma Firebolt.

Copa Mundial de Quadribol

A Copa Mundial de Quadribol acontece a cada quatro anos, desde 1473. Inicialmente era restrito a países europeus, mas a partir do século XVII tornou-se aberto a equipes de todos os continentes .

Copa de 1473

Foi a primeira Copa a ser realizada e contou apenas com países da Europa. A competição final foi entre Flandres e Transilvânia. Durante a partida, todas as 700 faltas do quadribol foram cometidas (algumas delas foram, na verdade, criadas), incluindo a transformação de um jogador em gambá, tentativa de decapitação de um goleiro com uma espada, e a libertação de morcegos-vampiros para debaixo das vestes do capitão do time da Transilvânia. Todas as faltas conhecidas do quadribol foram usadas nessa final, a lista com essas faltas é protegida pelo Ministério da Magia para evitar que os jogadores atuais tenham "ideias".

Século XVII

Times de fora da Europa tiveram permissão de participar da Copa, e também a oportunidade de sediar o torneio que ocorre a cada quatro anos. A primeira sede a ser fora da Europa foi a Copa Mundial do Egito, onde teve como país campeão a França. Augusto Oriveau, o primeiro astro do torneio que ficou muito famoso no mundo bruxo, principalmente em seu país, é descendente de um dos criadores da escola Beauxbatons, já que este estudou e aprendeu a jogar Quadribol no time da escola, com apenas 8 anos, e já era uma das estrelas de sua equipe. Ele está representado na [Academia de Magia Beauxbatons](#) em uma estatua de gelo que brilha feito diamante no Natal. A estatua é uma homenagem ao grande jogador de Quadribol francês.

Século XX

Argentina e Brasil chegaram às quartas-de-final.

1990

Foi a 421ª edição. JK Rowling escreveu sobre a final desta edição em seu site [Pottermore](#). Canadá venceu a Escócia por 270 a 240. Foi considerada uma decepção para a Escócia, pois seu apanhador não capturou o pomo por milímetros, e este culpou seu pai, por não ter lhe dado dedos maiores.

1994

Foi a 422ª edição, descrita no livro Harry Potter e o Cálice de Fogo. Harry Potter e seus amigos assistem à final de uma das edições desse campeonato. A equipe da Irlanda vence a partida, mesmo com o apanhador da Bulgária, Viktor Krum, marcando 150 pontos ao apanhar o pomo de ouro. A partida acabou por 170 a 160, e várias pessoas não gostaram do que Viktor Krum fez.

1998

Foi a 423ª edição, descrita no site Pottermore. Foi a segunda final entre dois africanos. Devido aos acontecimentos de 1994, a segurança foi reforçada, inclusive com mascotes sendo presos. Placar final: Malawi 260 x 180 Senegal.

2002

Foi a 424ª edição, descrita no site Pottermore. A final teve novamente a presença da Bulgária e, novamente, Viktor Krum não venceu. Ele foi vencido pelo apanhador egípcio Rawya Zaghloul. Placar final: Egito 450 x 300 Bulgária. Após o jogo, Krum anunciou sua aposentadoria.

2006

Foi a 425ª edição, descrita no site Pottermore. Ocorreu uma vitória de Burkina Faso sobre a França, por 300 a 220. O apanhador de Burkina Faso se tornou tão popular que foi nomeado Ministro da Magia do país, mas renunciou após dois dias para dedicar-se ao Quadribol.

2010

Foi a 426ª edição, descrita no site Pottermore. Foi uma final que tornou-se conhecida pelo excelente nível de Quadribol apresentado. A partida teve duração de três dias. Acabou com uma vitória da Moldávia sobre a China por 750 a 640. Devido a um surto de "Dragon Pox" em seu campo de treinamento, a Moldávia não classificou-se para a Copa de 2014.

2014

Foi a 427ª edição, descrita no site Pottermore. Ela foi escrita por J.K. Rowling, utilizando-se do ponto de vista de [Gina Weasley](#), agora Gina Potter (por ter se casado com o protagonista), e a repórter [Rita Skeeter](#), que escreviam artigos para o [Profeta Diário](#), jornal do mundo mágico.

O mundial foi realizado no Deserto da Patagônia e os relatos do Profeta Diário são escritos por Gina Potter. Uma história inédita no formato de um conto de 1500 palavras, onde uma reportagem escrita pela jornalista Rita Skeeter para o Profeta Diário mostra o reencontro da Armada de Dumbledore no final da "Copa Mundial de Quadribol 2014".

Participaram 16 equipes na fase final: Brasil, Bulgária, Chade, Fiji, Alemanha, Haiti, Costa do Marfim, Jamaica, Japão, Liechtenstein, Nova Zelândia, Nigéria, Noruega, Polônia, EUA e País de Gales². Antes do evento, Viktor Krum anunciou que sairia da aposentadoria e participaria da partida².

Nesta edição da copa, o Brasil se classificou para a final após vencer os Estados Unidos e a Bulgária ganhou do Japão após uma bela captura do Pomo de Ouro do apanhador Viktor Krum. O jogo final foi ganho pela Bulgária por 170 a 60, com Krum (que retornou aos 38 anos, com apenas um objetivo: ganhar uma copa do mundo antes de morrer) capturando o pomo. A disputa pelo terceiro lugar foi vencida pelo Japão por 330 a 1206.

Faltas conhecidas

Acotovelar

Ocorre, como o nome sugere, quando há uso excessivo e desnecessário de cotoveladas por qualquer jogador, de qualquer posição. Na partida final da Copa Mundial de Quadribol de 1994, a Bulgária recebeu penalidade cometida pelo goleiro búlgaro Zograf contra Mullet, artilheiro da Irlanda.

Bloquear

É praticada apenas por goleiros, e consiste em colocar uma parte do corpo por entre o aro da baliza, empurrando a goles para fora e impedindo o gol de ser marcado.

Catimbar

Esta falta é praticada apenas por batedores. Consiste em rebater o balaço em direção à arquibancada, obrigando, assim, as autoridades a proteger o público. É utilizada, por vezes, com a intenção de impedir o artilheiro de marcar um gol.

Conduzir

Praticada por artilheiros. Ocorre quando um deles carrega a goles até o aro da baliza, quando, na verdade, ela deve ser arremessada com bastonadas.

Escada

É uma falta praticada na área das balizas que consiste na retirada do goleiro das balizas do time adversário, praticada por dois artilheiros, para que o terceiro artilheiro possa marcar um gol com facilidade. O infrator é o jogador que não estiver em posse da goles. A prática era permitida nas partidas de quadribol, mas foi banida em 1884.

Furar a goles

Praticada por artilheiros. Ocorre quando a goles é danificada - mais especificamente, furada, para que ela caia com mais rapidez ou em ziguezague.

Guidonar

Falta praticada por qualquer jogador. Consiste em engatar o cabo da vassoura com a intenção de tirar o oponente de seu curso.

Mutretar

Consiste em segurar a cauda da vassoura de um jogador do time adversário com a intenção de atrasá-lo ou impedi-lo de fazer a manobra planejada. Draco Malfoy cometeu essa falta durante uma partida em 1994, contudo, Madame Hooch, que apitava o jogo, não considerou-a.

Roubar o pomo

O resumo dessa falta é que apenas o apanhador tem permissão de capturar o pomo. É proibido a todos os outros jogadores ter qualquer tipo de contato com a bola dourada.

Trombar

Consiste em colidir intencionalmente com outro jogador. Na partida final da Copa Mundial de Quadribol, Vasily Dimitrov cometeu-a contra Moran e quase a derrubou de sua vassoura; o juiz, Hassan Mostafa, concedeu penalidade ao time da Irlanda. Em 1996, Harper, apanhador substituto da Sonserina, também cometeu esta falta ao colidir com Harry, mas a Madame Hooch, que apitava a partida, aparentemente não viu e o time não foi punido.

