



- 1. Propósito juego
 2. Campo de juego
 3. Tipos de bolas
 4. Jugadores y roles
 5. Equipos, casas y
 equipamiento
 6. Reglas básicas
 7. Como ganar
 8. Vídeos

- 9. Campeonato





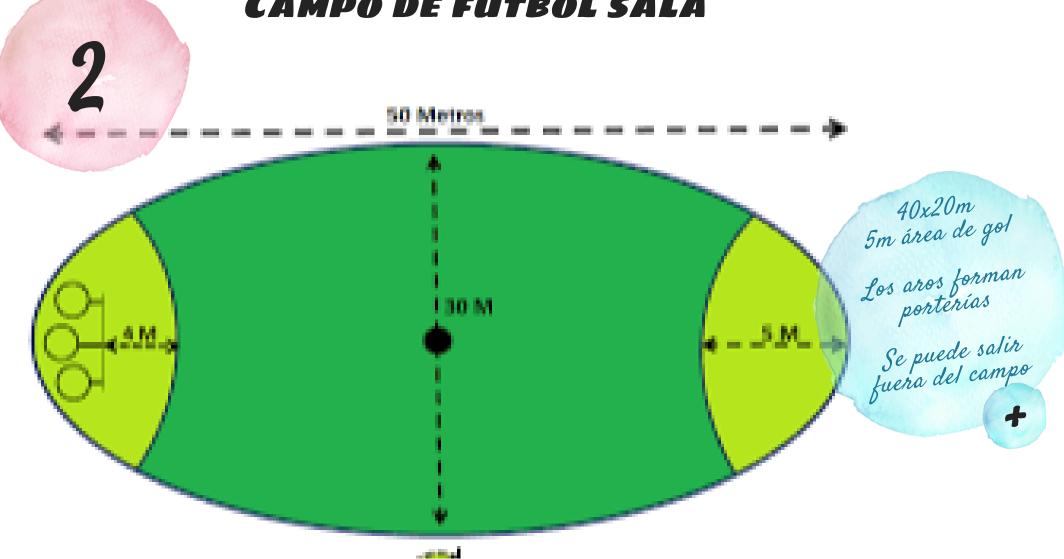
¿CÓMO CON SEGUIR EL PROPÓSITO?

Conseguir más
puntos que el
rival durante
tiempo que
dura el partido

+



CAMPO DE FÚTBOL SALA







QUA77LE

Para marcar puntos en los aros 10 y 20 puntos

Los cazadores son los encargados de jugar con estas pelotas anotando gol en los aros

Hay 2-3 quaffles

3. BALLS



GOLDEN SNATCH

Para poner el crono cuenta atrás

Los buscadores deben encontrarla (solo hay 1)

Encontrarla suma 50 puntos



BLUDGERS

Para golpear al enemigo

Los lanzadores son los únicos que juegan con ella



4. PLAYERS



El Guardían 1x

Único jugador puede entrar en el área

No puede coger la quaffle, solo golpearla

Si es eliminado por Budgers, no hace castigo, toca enfermmería y vuleve.

En el area esta protegido frente Bludgers

Cinta verde



El Buscador 1x

Encargado de encontrar snitch

Puede moverse por todo el espacio

Empieza partida esperando en la esaquina

Si es eliminado por una Bludger, el castigo en la enfermería es doble

Cinta amarilla en la cabeza



Los Golpeadores 2x

Encargados de eliminar con las Bludgers a los rivales

Puede moverse por todo el espacio

Solo pueden lanzar la Bludger desde fuera del campo

Si es eliminado por una Bludger, castigo en enfermería

Cinta roja en la cabeza



Los Cazadores 3x

Encargados de anotar puntos con el Quaffle

Pueden moverse por todo el espacio salvo en los áreas

Pueden robar Quaffles contrarías, sin tocar al oponente

No se pueden mover con Quaffle en la mano

Cinta blanca en la cabeza



El Guardían

4. PLAYERS







EQUAPOS DE 5: 1 GUARDAN / 1 BUSCADOR / 1 GOLPEADORES / 2 CAZADORES

EQUAPOS DE 6: 1 GUARDAN/1 BUSCADOR/1 GOLPEADORES/3 CAZADORES

EQUIPOS DE 7: 1 GUARDIAN/1 BUSCADOR/2 GOLPEADORES/3 CAZADORES

LOS JUGADORES QUE PUEDEN ESCONDER Y BUSCAR LA SNITCH

Cualquier jugdon puede Hevar la snitch (peto con cinta)

Todos jugadores
Ilevan peto sin
cinta para
despistar al
buscador

Empiezan en la esquina hasta la señal, se mueven libremente





5. CASAS



Gryffindon

7uerza

Valentía



Hufflepuff

Resistencia

Compañerismo



Ravenclaw

Velocidad

Audacia



Slytherin

71exibilidad

Astucia

EL MATERIAL: LA ESCOBA

No puedes jugar sin la escoba

Si pierdes la escoba, debes ir a la enfermería (zona delimitada or conos) y hacer el castigo





6. REGLAS BÁSICAS

El guardían y el buscador son los unicos que pueden entrar en el área

Si te golpea una Bludgers lanzada por un golpeador, debes ir a la enfermería

Si pierdes tu escoba, a la enfermería Los lanzadores son los únicos que pueden lanzar el Bludger, siempre desde fuera No puedes tocar a tu oponente, ni quitarlo la escoba, no hay contacto



7. HOW TO WIN

Conseguir 150 puntos

El primer equipo que consiga 150 puntos

Conseguir la Snitch rival: 50 points. Al conseguir la snitch, la cuenta atrás (2 minutos) empieza

Conseguir gol con el Quaffle. 10 points en aro portería y 20 en aros laterales

Equipo con más puntos al acabar el tiempo

Partidos de 10 mínutos o 2 minutos desde que se encuentra la snitch



