

Rumpeldunk (Quidditch) fra Harry Potter filmene

Et kort sammendrag med tilpasning til skolen

Av Morten Corneliusen Rustad



Utstyr

- 14 sopelimer / innebandykøller / lacrossekøller / pinner
- Pannebånd / lagbånd / papirtørkle / caps / luer:
- grønt: 2 (keepere), hvitt/gult: 6 (jagere), svart/blått: 4 (knakkere)
- 1 lang sokk med tennisball og 1 gul/oransje vest (gullsnopp)
- 1 sluff (volleyball) og 3 klubber (skumvolleyball)
- 6 ringer på stativ/høydehoppsstativ/stoler/etc (mål)
- Lagsvester – gjerne rødt (Griffing), gult (Håsblås), grønt (Smygard) og blått (Ravklo).

Egnet sted:

Flatt område, helst ute med størrelse med en håndballbane, men kan tilpasses bade ute og inne i alle størrelser. En må da kanskje gjøre noe om på mål og antall spillere. Her er banemål hentet fra "international Quidditch Association"

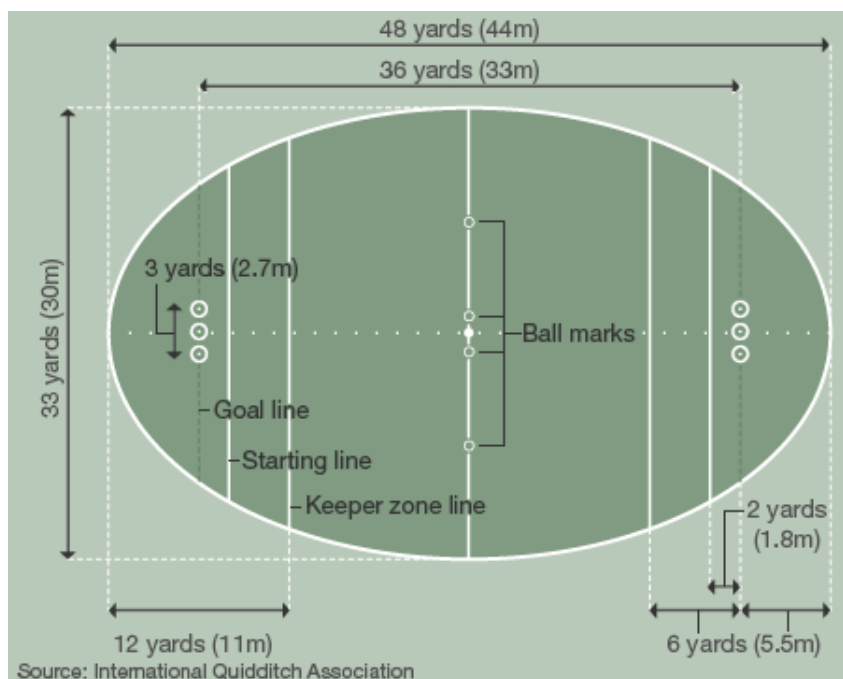
Organisering

Dele i lag – gjerne i 4 – et for hvert "huslag" (se ovenfor med lagvester).

En kan da gjerne trekke fargelapp fra "valghatten", eller dele inn i jevne lag

med elever som definerer seg som gutter og jenter på laget (kjønn har egentlig ikke noe å si). En måte er å velge ut 4 kapteiner,

deretter at læreren velger ut 4 og 4 som må stille seg bak hver sin kaptein – de velger hvilken kaptein de ønsker å stille seg bak, men må fylle opp før neste 4'er-gruppe kommer og stiller seg bak lagene.



Spillet og regler

(hovedsakelig hentet fra US Quidditch sin regelbok, versjon 8): <https://www.usquidditch.org>
Jeg har lagd noen tilpasninger og forslag til bruk i skolen.

Hvert lag har 3 jagere (chasers), 1 keeper, 2 knakkere (beaters) og 1 speider (seeker), alle på sopelime. (se hvilken farge de skal ha på hodebåndet på første side) – hodebåndene må en tilpasse om en ikke har – f.eks at bare knakkerne har tørkepapir rundt hodet, jagere har caps/luer etc...

- Kroppskontakt / taklinger bør ikke være lov i skolen! (en bør ta vekk forutsetninger slik at alle kan være med i spillet uansett styrke, høyde etc). Men en kan sperre motspillere rundt mål og prøve å snappe sluffen når den blir sentret eller er på bakken. Om en ball er på bakken, så er det første spiller som er nær den som får lov å plukke den opp – da unngår en kamp/skader og mulig ødeleggelse av utstyr/baller.
- **Jagerne** skal score mål med **sluffen** (volleyballen) gjennom de 3 ringene i enden av banen og er de eneste som kan score. Hvert mål gir 10 poeng
- Det er tre **klabber** (kanonballer/skumvolleyball) på banen. Det er to **knakkere** på hvert lag som har lov å røre disse, og de kan skyte alle de andre på motstanderlaget – også knakkerne på motstanderlaget, men om disse tar "pol", så blir de ikke truffet. **OBS:** bare lov å holde an ball om gangen. Om en motspiller blir truffet av en klabb (uansett hvor på kroppen eller på sopelimen, evt unntatt hodet), må spilleren tilbake til en av sine målstenger og ta på den før den kan være med i spill igjen. **PS:** Dette må også spillerne gjøre om de "detter av sopelimen" dvs. ikke holder i den med en hånd eller tar den vekk fra mellom beina. **PS:** Om en jeger som løper med sluffen blir truffet, må den slippe sluffen rett ned (ikke lov å sentre til medspillere etter treffet).
- **Keeperen** kan prøve å hindre jagerne i å score med å sperre for målene **PS:** keeperen kan ikke bli truffet av klabbene (kanonballene) innenfor sin keepersone (se banekart på forrige side). Denne sonen må en tilpasse til hvor en spiller (ute/inne)
- Det er en nøytral person som er **gullsnopp** (Snoppsprinter / golden snitch). Det er eleven/læreren som har gul/oransje vest og sokk med tennisball i festet bak i bukselinningen. Gullsnoppen har heller ikke sopelim. **Speideren** på hvert lag er på jakt etter gullsnoppen som kommer inn etter en viss tid (vurdere antall minutt, men hver kamp bør vare i ca 5-10 min før en bytter lag) Før gullsnoppen kommer på banen fungerer Speideren som en jager, men kan ikke score. Når speideren får tak i halen stoppes kampen og laget til speideren får 30poeng.
- Laget med flest poeng vinner. Ved poenglikhet blir det først ekstraomgang, deretter sudden death.
- Spillet/hver omgang kan foregå i 5-20 min. avhengig om hvor mange lag og tid. Spillet starter med at alle kostene ligger på bakken en meter foran målene. Når dommeren sier "Brooms Up", kan en ta opp kostene og starte spillet.
- Etter hver omgang bør en rullere på plassene, slik at alle får en ny rolle.

En kan også lage en variant hvor hvert lag spiller med en ekstra spiller som er et **"levende mål"**. Da kan en ta vekk et av målene (slik at det er to mål på stenger og et levende). Det levende målet kan da bevege seg rundt på sin banehalvdel med ringen hele tiden vinkelrett over hodet – den kan bare gå og må unngå motspillernes jagere og skudd. Her kan en da også inkludere elever som kanskje er skadet eller ikke får vært så aktive etc.

Norges Rumpeldunkforbund ble også etablert 15.september 2014.

Her er deres nettside med link til både de amerikanske reglene, samt et sammendrag av regler oversatt til norsk: <http://nrf-rumpeldunk.blogspot.no>

Mer info finnes på facebook: <https://www.facebook.com/rumpeldunk/>

- Det blir årlig arrangert Norgesmesterskap - årets mesterskap var 11-12.april i Tøyenparken.

For info + regler; søk gjerne opp disse filmene på youtube:

- "Brooms Up! - Quidditch World Cup IV Documentary" (regler fra 04.20)

- "Harry Potter: All About Quidditch" (info om Quidditch fra Harry Potter filmene)

Lykke til © Hilsen Morten