

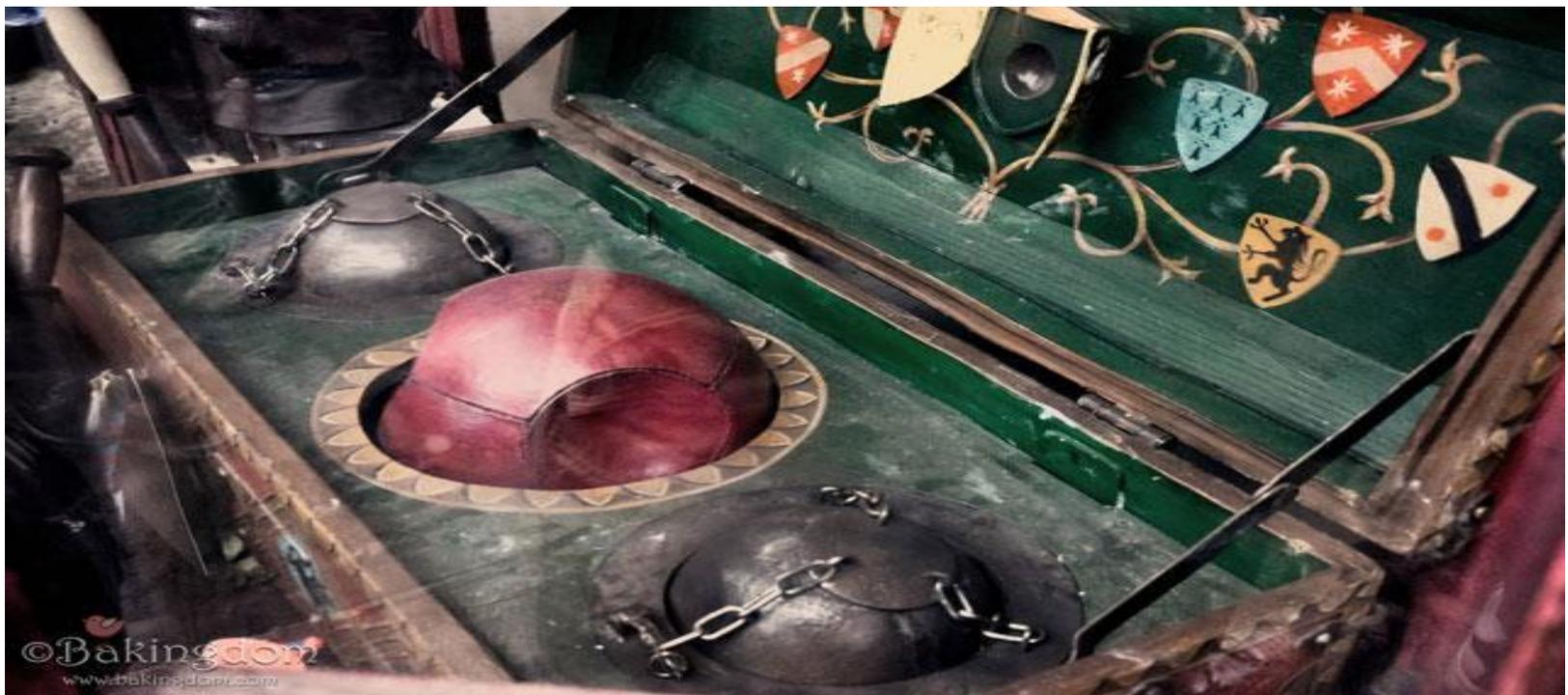




- *2 команды (в каждой по 7 человек) летают над игровым полем в виде овала. В двух концах поля расположены ворота (в виде трех колец). Каждый забитый в них гол приносит 10 очков.*
- *Цель игры — забить как можно больше голов квоффлом в кольца команды-соперницы и тем самым набрать больше всего очков, а также поймать золотой снитч.*



- **Состав команд**
- **Игры проводятся между двумя командами, в каждой из которых — 7 игроков: три охотника, два загонщика, вратарь и ловец.**
- **Охотники**  
Охотники ведут борьбу за квоффл; они пасуют мяч друг другу и пытаются забить в ворота-кольца команды противника. Забитый гол приносит 10 очков.
- **Загонщики**  
Обязанность загонщиков — защитить других игроков команды от бладжеров, отбив их специальной битой. Обычно бладжеры отбивают в сторону противника.
- **Вратарь**  
Вратарь, как и в обычных играх, защищает ворота (в квиддиче — 3 кольца) от попадания в них квоффла.
- **Ловец**  
Ловец должен заметить и первым поймать золотой снитч, что принесет команде 150 очков. После этого игра завершается. До снитча



- **Квоффл**  
Это самый крупный мяч в игре. Квоффл тёмно-красного цвета и на нём имеются несколько выемок, из-за чего мяч легче удержать при полете. На квоффл наложено 2 специальных заклинания: замедленного падения и захвата.  
Охотники должны отобрать квоффл у своего противника и забросить в одно из колец соперников. Охотники также могут передавать квоффл друг другу.
- **Бладжеры**  
Это очень твёрдые и быстро летающие мячи (во время игры на поле находится 2 бладжера). Они хаотично перемещаются по игровому полю и предназначены для того, чтобы усложнить игру Охотникам и Ловцу. Попадание бладжера в игрока, который летит на метле, часто заканчивается травмами для пострадавшего.  
Чтобы этого не случилось в каждой команде есть 2 загонщика, которые вооружены битами и отбивают бладжеры в сторону соперников.



- *Игра длится до тех пор, пока ловец одной из команд не поймает золотой снитч. Пойманный снитч завершает игру, а также приносит команде 150 очков, что обычно приводит ее к победе (но не всегда, например, в 1994 году болгарский ловец Виктор Крам поймал снитч, однако игру выиграли ирландцы).*
- *Золотой снитч  
Это самый быстрый мяч игры. В квиддиче наших дней этот мяч представляет собой маленький золотой шарик с серебристыми крылышками. Снитч произвольно летает над полем, а Ловцы должны поймать его, после чего игра завершается.*

