

درباره سایت جادوگران دات کام



سایت جادوگران دات کام به عنوان یک سایت تخصصی هری پاتر در نظر دارد برای پاسخ به نیاز طرفداران هری پاتر از هر نظر سایت کامل و جامعی را برای این قشر عظیم در جامعه ایران فراهم کند.

به این منظور علاوه بر ایجاد یک سایت با امکانات بالا برای اینکه به غنای کار افزوده شود تصمیم گرفتیم برای پاسخ گفتن به نیازهای هری پاتریست ها در ایران شروع به تایپ کتابهایی که رولینگ آنها را نوشته بنماییم. امیدواریم بتوانیم هر چه بیشتر در راه شناساندن هری پاتر و دنیای جادویی که رولینگ به همه معرفی کرده موفق شویم. شما هم اگر علاقمند به شرکت در این گونه فعالیتها هستید میتوانید با سایت جادوگران در ادامه این راه همکاری کنید تا با انجام کار گروهی سریعتر و بهتر بتوانیم به هری پاتریست های ایرانی خدمت کنیم. در پایان از همه دوستان و اعضای سایت که مشوق ما در این راه بودند، تشکر می کنیم.

درباره تایپ کتاب کوئیدیچ در گذر زمان

هدف ما از انجام این کار در درجه اول این بوده که هر چه سریعتر کتاب را به صورت کتاب الکترونیکی در دسترس عموم قرار دهیم. در نتیجه به دلیل سرعت کار و همچنین تایپ کتاب توسط اعضا که طبیعتا تایپیست نیستند اشکالات تایپی زیادی در آن دیده می شود. از طرف دیگر همانطور که می دانید تمام ترجمه های موجود در بازار دارای ایراد هستند و سعی ما بر این است که به مرور فصلهای تایپ شده را ویرایش کنیم تا بتوان از آن به عنوان یک مرجع معتبر استفاده کرد.

تایپ این کتاب کار یکی از اعضای سایت با شناسه ی مرلین است.

در ستایش کتاب کوییدیچ در گذر زمان

پژوهش دقیق و موشکافانه‌ی کنیل ورتی ویسپ از اسرار و حقایق ناشناخته‌ی گنجینه‌ی کوییدیچ، ورزش جادوگران، پرده برداشت.

باتیلدا بگشات / نویسنده‌ی کتاب تاریخچه‌ی جادوگری

ویسپ کتاب غنی و لذت‌بخشی نگاشته است. خواندن این کتاب برای هواداران کوییدیچ هم آموزنده است هم سرگرم‌کننده.

ویراستار کتاب کدام دسته جارو؟

این کتاب اثری جامع پیرامون تاریخچه و خاستگاه کوییدیچ است. خواندن این کتاب را به همگان توصیه می‌کنم.

بروتوس اسکریمگیور / نویسنده‌ی کتاب انجیل مدافعین

آقای ویسپ آینده‌ی نویدبخشی در پیش رو دارد. اگر به همین ترتیب به کارش ادامه بدهد یکی از همین روزها می‌تواند با من عکس دو نفره بگیرد.

گیلدروی لاکهارت / نویسنده‌ی کتاب من جادویی

حاضرم شرط ببندم این کتاب بسیار پرفروش خواهد بود. مطمئن باشید، حاضرم شرط ببندم.

لودو باگمن / مدافع تیم زنبور ویمبرون و تیم ملی انگلستان

من کتاب‌های بدتر از این را هم خوانده‌ام.

ریتا اسکیترا / خبرنگار پیام امروز



درباره‌ی نویسنده

کنیل ورتی ویسپ کارشناس سرشناس (و به قول خود متعصب) کوییدیچ است. او کتاب‌های بسیاری در زمینه‌ی کوییدیچ نگاشته است که از میان آن‌ها می‌توان اعجاب آواره‌های ویگتاون، پرواز چون دیوانگان (زندگینامه‌ی دای لیولینگ یا همان دای خطرناک) و ضربه به بلوجرها: مطالعه‌ی تاکتیک‌های دفاعی کوییدیچ را نام برد.

کنیل ورتی ویسپ تمام وقتش را یا در خانه‌اش در ناتینگهام شایر می‌گذراند یا در هر جایی که تیم آواره‌ی ویگتاون در آن هفته مسابقه داشته باشد. سرگرمی‌های محبوب ویسپ بازی تخته‌نرد، آشپزی گیاهی و جمع‌آوری جاروهای ارزشمند قدیمی است.

فهرست

پیش‌گفتار	
۱- تحول جاروهای پرنده	
۲- بازی‌های جارویی باستانی	
۳- بازی در باتلاق کوییدیچ	
۴- ورود اسنیچ طلایی	
۵- اقدامات احتیاطی ضد ماگلی	
۶- تغییرات کوییدیچ بعد از قرن چهاردهم میلادی	
زمین بازی	
توپ‌ها	
بازیکنان	
قوانین بازی	
داوران	
۷- تیم‌های کوییدیچ بریتانیا و ایرلند	
۸- گسترش کوییدیچ در جهان	
۹- تکامل جاروهای مسابقه	
۱۰- کوییدیچ امروزی	



پیش‌گفتار

کتاب کوییدیچ در گذر زمان یکی از معروف‌ترین عناوین در میان کتاب‌های کتابخانه‌ی مدرسه‌ی هاگوارتز است. خانم پینس، کتابدار کتابخانه‌ی هاگوارتز، تقریباً هر روز به من می‌گوید بچه‌ها این کتاب را از هم می‌قاپند، با دست‌های آلوده آن را کثیف می‌کنند و روی هم رفته به درستی از آن مراقبت نمی‌کنند. و این خود توصیفی تحسین‌آمیز برای یک کتاب است. همه‌ی کسانی که کوییدیچ بازی می‌کنند یا به تماشای این بازی علاقه‌مندند به علاوه‌ی آن‌ها که در سطحی وسیع‌تر به تاریخ جادوگری علاقه دارند از خواندن کتاب آقای ویسپ^۱ لذت می‌برند. همان‌طور که ما جادوگران به تدریج بازی کوییدیچ را کامل و کامل‌تر کرده‌ایم بازی کوییدیچ نیز مایه‌ی رشد و تکامل ما شده است. کوییدیچ همه‌ی جادوگران را از اقشار مختلف جامعه گرد یکدیگر جمع می‌کند تا در لحظات شور و شعف و (برای طرفداران تیم چادلی کنونز^۲) اندوه هم سهیم باشند.

اقرار می‌کنم که جلب رضایت خانم پینس برای این جانب چندان سهل و آسان نبود زیرا برای تکثیر این کتاب در سطح گسترده باید ایشان را راضی می‌کردم تا از یکی از کتاب‌هایش جدا شود. هنگامی که به او گفتم قرار است این کتاب برای ماگل‌ها عرضه شود او چندیدن دقیقه بدون آن که پلک بزند یا چیزی بگوید مات و متحیر ماند. زمانی که به خود آمد نگران بود که نکند من عقلم را از دست داده باشم. من با خرسندی به او اطمینان دادم که عقلم سر جایش است و آن‌گاه برایش توضیح دادم که چرا چنین تصمیم بی‌سابقه‌ای گرفته‌ام. ماگل‌ها با فعالیت‌های موسسه‌ی کمیک ریلیف آشنایی دارند بنابراین اکنون برای آگاهی جادوگران و ساحره‌هایی که این کتاب را خریده‌اند توضیحی را که برای خانم پینس دادم در این‌جا تکرار می‌کنم. موسسه‌ی کمیک ریلیف با سلاح خنده به جنگ فقر، بی‌عدالتی و فاجعه می‌رود. خنده و تفریح تغییر شکل یافته به صورت مبالغه‌انگیزی درمی‌آید (از زمان تاسیس موسسه در سال ۱۹۸۵ مبلغ ۱۷۴ میلیون پوند، بالغ بر سی و چهار میلیون گالیون جمع‌آوری شده است). من به شما پیشنهاد می‌کنم که این کتاب را بخرید زیرا اگر مدت زیادی بدون پرداخت بهای کتاب آن را بخوانید طلسم دزدی گریبان‌گیرتان می‌شود. از سوی دیگر، با خریدن این کتاب، شما نیز در این رسالت سحرآمیز شریک خواهید شد.

اگر بگویم با این توضیح خانم پینس از عرضه‌ی کتاب کتابخانه برای ماگل‌ها خوشحال شد با خوانندگان این کتاب صادق نبوده‌ام. خانم پینس راه‌های دیگری به من پیشنهاد کرد مثلاً از من خواست به موسسه‌ی کمیک ریلیف بگویم که کتابخانه یا همه‌ی کتاب‌هایش سوخته و از بین رفته است یا این که من قبل از اعلام دستور عمل‌های لازم از دنیا رفته‌ام. اما هنگامی که به او گفتم من برنامه‌ی اولیه‌ی خودم را ترجیح می‌دهم با اکراه و نارضایتی پذیرفت که کتاب را به من تحویل بدهد. با این حال زمانی که کتاب را به دستم می‌داد کنترل اعصابش را از دست داد و من ناچار شدم به زحمت تک‌تک انگشتانش را از جلد کتاب جدا کنم.

من همه‌ی افسون‌های رایج کتابخانه‌ای این کتاب را باطل کرده‌ام اما مطمئن نیستم افسون دیگری در آن باقی نمانده باشد. همه می‌دانند که خانم پینس کتاب‌های تحت اختیارش را با طلسم‌های خطرناک و غیرعادی جادو می‌کند. خود من یک بار در سال گذشته در اثر حواس پرتی روی کتاب نظریه‌های تغییر شکل استحاله‌ای خط خطی می‌کردم که بلافاصله کتاب شروع به زدن ضربه‌های محکم به سرم کرد. خواهشمندم از این کتاب به خوبی مراقبت کنید. صفحات آن را پاره نکنید. آن را در توالیت نیندازید. من هیچ تضمینی نمی‌دهم خانم پینس در چنین مواقعی به شما هجوم نیاورد و جریمه‌ی سنگینی از شما نخواهد.

در آخر وظیفه‌ی خود می‌دانم که از شما برای حمایت از موسسه‌ی کمیک ریلیف سپاسگزاری کنم و در ضمن از ماگل‌ها عاجزانه تقاضا می‌کنم در خانه‌هایشان به بازی کوییدیچ نپردازند. بدیهی است که این یک ورزش خیالی و افسانه‌ای است و هیچ کس در دنیای واقعیات آن را بازی نمی‌کند. من این فرصت را مغتنم شمرده و برای تیم اتحاد پادلمیر در مسابقات فصل آینده آرزوی موفقیت می‌کنم. آلبوس دامبلدور.

¹ Whisp² Chudley Cannons

۱

تحول جاروهای پرنده

تاکنون هیچ افسونی اختراع نشده که جادوگران را در شکل انسانی خود بدون کمک ابزارهای جانی قادر به پرواز کند. آنیمگوس‌های انگشت‌شماری که خود را به شکل حیوانات بال دار درمی‌آورند از لذت پرواز بهرمنند می‌شوند اما عده‌ی آن‌ها بسیار اندک است. جادوگر یا ساحره‌ای که خود را به شکل یک خفاش درمی‌آورد می‌تواند در هوا پرواز کند اما از آن‌جا که مغز او نیز به مغز خفاش تبدیل می‌شود بی‌تردید همین که به پرواز درمی‌آید مقصد خویش را از یاد می‌برد. به پرواز درآمدن امری پیش پا افتاده است اما نیاکان ما به پرواز در ارتفاع یک و نیم متری زمین قانع نبودند. آن‌ها آرزومند پرواز در ارتفاعات بالاتر بودند. می‌خواستند بدون دردسر پردرآوردن همچون پرندگان قادر به پرواز باشند.

امروزه وجود دست کم یک جاروی پرنده در هر خانواده‌ی جادوگری چنان امر عادی و پیش پا افتاده‌ای شده است که به ندرت کسی به فکر علت وجودی آن می‌افتد. چرا جاروی دسته بلند معمولی تنها وسیله‌ی مجاز و قانونی برای حمل و نقل جادوگران است؟ چرا ما غربی‌ها قالیچه را که محبوب برادران شرقی ماست برای این منظور انتخاب نکردیم؟ چرا بشکه‌ی پرنده، صندلی پرنده یا وان پرنده تولید نکردیم؟ چرا جارو را برگزیدیم؟

جادوگران و ساحره‌ها زیرک و هوشیار بودند و می‌دانستند که اگر همسایه‌های ماگل‌شان از کم و کیف نیروهای آن‌ها آگاه شوند در پی بهره‌کشی از آن‌ها برمی‌آیند بنابراین مدت‌ها پیش از اجرای قانون بین‌المللی رازداری جادوگری از معاشرت با افراد غیرجادوگر اجتناب می‌ورزیدند. آن‌ها وسیله‌ی پرنده‌ای را می‌توانستند در خانه نگه دارند که وسیله‌ای عادی و پیش پا افتاده بوده و مخفی کردن آن آسان باشد. جاروی دسته بلند برای این کار از هر وسیله‌ی دیگری مناسب‌تر بود. جارو وسیله‌ای ارزان و قابل حمل بود و در صورت قرار گرفتن در معرض دید ماگل‌ها نیازمند هیچ توضیح و توجیهی نبود. با این همه اولین جاروهای پرنده که به منظور پرواز جادو شدند معایبی نیز داشتند.

اسناد به جا مانده حاکی از آنند که در اروپا جادوگران و ساحره‌ها از سال ۹۶۲ میلادی از جاروهای پرنده استفاده می‌کرده‌اند. یک نسخه‌ی خطی تذهیب‌کاری شده‌ی آلمانی مربوط به این دوره سه جادوگر را هنگام پیاده شدن از جاروی پرنده نشان می‌دهد در حالی که آثار نارضایتی شدیدی در چهره‌هایشان نمایان است. گاتری لاکرین^۱، جادوگر اسکاتلندی که در سال ۱۱۰۷ میلادی نویسندگی می‌کرده است پس از جاروسواری کوتاهی از مونتروز^۲ به اربرات^۳ در نوشته‌هایش از خراشیدگی نشیمنگاهش با تراشه‌های چوب و برجستگی گره‌های دسته‌ی جارویش شکایت کرده است.

جاروی پرنده‌ی به جا مانده از قرون وسطی که در موزه‌ی کوبیدیچ در لندن در معرض دید عموم قرار دارد علت نارضایتی لاکرین را برای ما آشکار می‌کند (تصویر ۱). جارویی که از اتصال ناشیانه‌ی شاخه‌های فندق به چوب گره‌دار و صیقل نخورده‌ی درخت زبان گنجشک درست شده باشد نه آیرودینامیک است نه راحت. افسون‌های بکار رفته در ساخت آن نیز بسیار ساده و ابتدایی است، این جارو با سرعتی ثابت تنها رو به جلو، بالا و پایین حرکت می‌کند و متوقف می‌شود.

در آن دوران خانواده‌های جادوگری خود جاروهای پرنده را می‌ساختند به همین دلیل جاروها از نظر سرعت، راحتی و نحوه‌ی کنترل بسیار متنوع و گوناگون بوده‌اند. در قرن دوازدهم میلادی جادوگران معامله‌ی پایاپای را آموخته بودند و جادوگری که در ساختن جاروی پرنده مهارت داشت جاروهایش را با معجون‌های همسایه معاوضه می‌کرد که بهتر از معجون‌های دستپخت خودش بود. سرانجام زمانی که جاروهای پرنده^۴ راحت و بی‌دردسر شدند بیش‌تر برای پروازهای تفریحی به کار رفتند تا برای حمل و نقل و جابجایی از نقطه‌ی الف به نقطه‌ی ب.



¹ Guthrie Lochrin

² Montrose

³ Arbroath

⁴ رایان به بعد جاروی پرنده همان دسته جارو خوانده می‌شود



بازی‌های جارویی باستانی

پیدایش ورزش‌های جارویی هم‌زمان با اختراع جاروهای پیشرفته‌ای است که قابلیت تغییر مسیر سریع و دقیق را داشته و از نظر سرعت و قابلیت اوج‌گیری بسیار متنوع و گوناگون بودند. نوشته‌ها و نقاشی‌های جادوگران باستانی تا حدودی ما را با ورزش‌های نیاکانمان آشنا می‌کنند. برخی از این ورزش‌ها منسوخ شده و برخی دیگر تغییر و تحول یافته و به شکل ورزش‌های کنونی درآمده‌اند.

قدمت مسابقه‌ی سوئدی معروف به مسابقه‌ی سالیانه‌ی جاروسواری به قرن دهم میلادی می‌رسد. در این مسابقه جاروسوارها مسافتی حدود پانصد کیلومتر را طی می‌کنند و از کوپاربرگ^۱ به آرچپلاگ^۲ می‌روند. این مسیر بر فراز یک منطقه‌ی حفاظت‌شده ویژه‌ی اژدها قرار دارد و جام نقره‌ای بزرگ این مسابقه به شکل یک اژدهای پوزه‌پهن است. امروزه برگزاری این مسابقه یک رویداد بین‌المللی به شمار می‌رود و جادوگران کشورهای گوناگون ابتدا برای تشویق شرکت‌کنندگان مسابقه در کوپاربرگ جمع می‌شوند. پس از آغاز مسابقه خود را در ارجپلاگ ظاهر می‌کنند تا به برندگان تبریک بگویند.

نقاشی معروف به گوتتر وحشی برنده است^۳ مورخ ۱۱۰۵ میلادی بازی آلمانی باستانی استیش استاک را نشان می‌دهد. در این بازی مثانه‌ی باد شده‌ی یک اژدها را به انتهای یک تیر شش متری می‌بستند. یکی از بازیکنان جاروسوار مسوول محافظت از مثانه‌ی اژدها بود. یک سر طنابی را به دور کمر محافظ مثانه و سر دیگر آن را به تیر دروازه می‌بستند تا محافظ مثانه بیش از اندازه از آن فاصله نگیرد. سایر بازیکنان به ترتیب به سمت مثانه پرواز می‌کردند و می‌کوشیدند با نوک دسته‌جارو که برای این مسابقه به شکل تیز و برنده درآمده بود مثانه‌ی اژدها را سوراخ کنند. محافظ مثانه برای دور کردن مهاجمین مجاز به استفاده از چوبدستی بود. مسابقه در سه وضعیت به پایان می‌رسید. یکی هنگامی که مثانه‌ی اژدها با موفقیت سوراخ می‌شد. دیگر زمانی که محافظ مثانه اژدها با استفاده از جادو موفق می‌شد همه‌ی مهاجمین را از میدان به در کند و آخرین وضعیت زمانی بود که محافظ مثانه در اثر خستگی مفرط از روی جارویش سرنگون می‌شد. استیش استاک در قرن چهاردهم میلادی منسوخ شد.

در ایرلند بازی اینجین جاین^۴ رونق گرفت و موضوع بسیاری از ترانه‌ها و داستان‌های منظوم ایرلندی شد (می‌گویند فینگل بی‌باک^۵، جادوگر افسانه‌ای قهرمان بازی اینجین جاین بوده است). بازیکنان یکی پس از دیگری دم^۶ یا توپ (در واقع کیسه‌ی صفرای بز) را به دست می‌گرفتند و با سرعت از داخل چندین بشکه‌ی شعله‌ور عبور می‌کردند که بر روی تیرهای بلند چوبی نصب شده بودند. بازیکنان باید توپ را با موفقیت از درون آخرین بشکه عبور می‌دادند. بازیکنی که در کوتاه‌ترین مدت توپ را از درون آخرین بشکه عبور می‌داد و در میان راه آتش نمی‌گرفت برنده‌ی مسابقه محسوب می‌شد.

اسکاتلند زادگاه نوعی بازی جارویی است که شاید بتوان گفت خطرناک‌ترین آن‌هاست. نام این بازی کریاتشن^۷ است. این بازی در یک شعر غم‌انگیز به زبان گالی^۸ که در قرن یازدهم میلادی سروده شده به خوبی توصیف شده است. ترجمه‌ی قطعه‌ی اول این شعر به قرار زیر است:

دوازده مرد پر زور و دلاور همه گرد آمده چون ابر آذر
به سر بستند پاتیل در آغاز شدند آماده بر جاروی پرواز
چو پر شد در فضا آوای بوقی به پرواز آمدند مردان چو قرقی
دریغ از حکم تقدیر و صد افسوس اجل ناگه رسید از ره چو جاسوس

^۱ Kopparberg

^۲ Arjeplog

^۳ Gunther der Gewalttaige ist der Gewinner

^۴ Aingingein

^۵ Fingal the Fearless

^۶ dom

^۷ Creaothceann

^۸ Gaelic



گرفت عمر همه بازیگران را همه مردند جز دو تن در این راه

بازیکنان در بازی کریاتشن پاتیلی را با تسمه روی سر خود می‌بستند. بیش از صد سنگ و قلوه‌سنگ جادویی در ارتفاع سی متری در بالای سر بازیکنان معلق بود و همین که صدای شیپور یا طبل در فضا می‌پیچید این سنگ‌ها با سرعت به سمت زمین سرازیر می‌شدند. بازیکنان سوار بر دسته‌جارو هدف‌گیری می‌کردند و می‌کوشیدند سنگ‌های بیش‌تری را درون پاتیل خود جای بدهند. این بازی به رغم تلفات جانی فراوانش در قرون وسطی محبوبیت فراوانی داشت زیرا اسکاتلندی‌ها آن را آزمون تمام عیاری برای سنجش میزان شجاعت و مردانگی افراد قلمداد می‌کردند. در سال ۱۷۶۲ این بازی غیر قانونی اعلام شد و با وجود تلاش و فعالیت گسترده‌ی مگنوس مک‌دونالد^۱ در دهه‌ی ۱۹۶۰ برای ازسرگیری این مسابقه، وزارت سحر و جادو از لغو تحریم این بازی خودداری کرد.

شانس بامپز^۲ در دیون انگلستان محبوبیت داشت. این ورزش نوعی نیزه‌بازی سواره‌ی ابتدایی بوده است. هدف هر بازیکن این بود که تعداد بیش‌تری از بازیکنان دیگر را از جارو سرنگون کند. آخرین بازیکنی که سوار بر جاروی خود باقی می‌ماند برنده‌ی این مسابقه بود. بازی سوییون هاج^۳ در هر فوردشایر پا گرفت. در این بازی نیز مانند بازی استیش استاک از یک مثنای بادشده استفاده می‌شد اما با این تفاوت که به‌طور معمول مثنای خوک را به‌کار می‌بردند. بازیکنان وارونه سوار بر جارو می‌شدند و با شاخه‌های انتهای دسته‌جاروی خود مثنای را در یک محوطه‌ی محصور به این سو و آن سو می‌راندند. بازیکنی که مثنای را از دست می‌داد یک امتیاز نصیب تیم حریف می‌کرد. تیمی که جمع امتیازهایش زودتر به پنجاه می‌رسید برنده‌ی مسابقه محسوب می‌شد.

در انگلستان هنوز عده‌ای به بازی سوییون هاج می‌پردازند با این حال این بازی هیچ‌گاه محبوبیت آن‌چنانی پیدا نکرد. امروزه بازی شانس بامپز یک بازی کودکانه به شمار می‌رود. با این همه در باتلاق کوییدیچ^۴ بازی‌ای اختراع شد که روزی محبوب‌ترین ورزش در دنیای جادویی به‌شمار آمد.

^۱ معروف به کله قراضه Magnus Macdonald

^۲ Shuntbumps

^۳ Swivenhodge

^۴ Queerditch به معنای جویبار مرموز است.م.



۳

بازی در باتلاق کوییدیچ

اطلاعاتی که درباره‌ی آغاز بازی کوییدیچ وجود دارد مرهون نوشته‌های ساحره‌ای به نام گرتی کدل^۱ است که در قرن یازدهم میلادی در حاشیه‌ی باتلاق کوییدیچ می‌زیسته است. خوشبختانه این ساحره دفتر خاطراتی داشته که اکنون در موزه کوییدیچ در لندن نگهداری می‌شود. بخش‌های برگزیده‌ی این دفتر خاطرات که از نظراتان خواهد گذشت از روی نسخه‌ی اصلی برگردانده شده که به زبان ساکسونی بوده و اشتباه املائی فراوانی داشته است:

سه شنبه. هوا گرمه. اونایی که اون طرف باتلاق دوباره مشغول بودن. سوار جاروهاشون می‌شن و بازی مسخره‌ای می‌کنن. یه توپ بزرگ چرمی افتاد توی جالیز کلم من. منم اون کسی رو که دنبال توپ اومد طلسم کردم. دلم می‌خواد ببینم با زانوهای پشت و رو شده چه‌طوری پرواز می‌کنه، مردک گنده‌ی پشمالو.

سه شنبه. هوا بارونیه. رفتم بیرون که گزنه بچینم. اون هالوهای جاروسوار بازم داشتن بازی می‌کردن. از پشت یه صخره نگاهشون کردم. یه توپ جدید آورده بودن. یکسره توبه رو به طرف هم پرت می‌کردن و سعی داشتن اونو لابه‌لای شاخه‌ی درختان دو طرف باتلاق بندازن. چه کار احمقانه‌ی بیخودی!

سه شنبه. باد می‌یاد. گویناگ^۲ اومد که چای گزنه بخوریم. بعدشمنو برد بیرون که یه چیز جالب بهم نشون بده. خلاصه از باتلاق سردرآوردیم و اون کله‌پوکا رو تماشا کردیم که بالای باتلاق بازی می‌کنن. جادوگر اسکاتلندی درش هیکلی که بالای تپه زندگی می‌کنه هم اون‌جا بود. حالا دیگه دو تا سنگ گنده رو جادو کرده‌ن که توی هوا می‌گردن و سعی می‌کنن اونا رو از جارو بندازن پایین. متأسفانه تا وقتی من اون‌جا بودم این اتفاق نیفتاد. گویناگ به من گفت خودشم اغلب با اونا بازی می‌کنه. با نفرت و انزجار برگشتم خونه.

این بخش‌های برگزیده اطلاعاتی بیش از حد تصور گرتی کدل را برای ما آشکار می‌کند(علاوه بر آن نشان می‌دهد که این ساحره فقط نام یکی از روزهای هفته را بلد بوده است). نخست، تویی که در جالیز کلم او افتاد مانند کوافل امروزی از چرم ساخته شده بود. بدیهی است مثانه‌ی باد شده‌ای که در بازی‌های جارویی آن دوران به کار می‌رفت برای پرتاب دقیق مناسب نبوده در حالی که آن مردها سعی داشتن اونو لابه‌لای شاخه‌ی درختای دو طرف باتلاق بندازن. بدیهی است که این کار همان گل زدن یا کسب امتیاز بوده است. سوم، گرتی تصویری اجمالی از شکل ابتدایی بلوچرها به دست می‌دهد. از همه جالب‌تر این که یک جادوگر اسکاتلندی درشت هیکل نیز در آن‌جا بوده است. آیا این امکان وجود دارد که این مرد یک بازیکن کریاتشن بوده باشد؟ آیا ممکن است او با توجه به سنگ‌های مورد استفاده در بازی بومی خویش پیشنهاد کرده باشد آن سنگ‌های بزرگ را جادو کنند تا در محوطه‌ی بازی، بازیکنان را هدف‌گیری کرده به آن‌ها هجوم آورند؟ دیگر هیچ اشاره‌ای به بازی رایج در باتلاق کوییدیچ نشده است تا یک قرن بعد از آن که جادوگری به نام گودوین نین^۳ قلم پرش را به دست گرفت تا برای پسرخاله‌ی نروژی‌اش، اولاف^۴ نامه بنویسد. نین در یورکشایر زندگی می‌کرد و این نشانگر گسترش این ورزش در سراسر بریتانیا در طی صد سال پس از اولین مشاهده‌ی گرتی کدل است. نامه‌ی نین در بایگانی وزارت سحر و جادوی نروژ نگهداری می‌شود.

اولاف عزیز،

چه طوری؟ من خوبم ولی گانیلدا آبله‌ی اژدهایی گرفته.

¹ Gertie keddle

² Gwenog

³ Goodwin Kneen

⁴ Olaf



شنبه شب هفته‌ی گذشته یه کوییدیچ حسابی بازی کردیم. البته گانیلدای بیچاره حالش زیاد خوب نبود و نمی‌توانست در مقام بازیکن گیرنده بازی کنه و ما ناچار شدیم از رادلف آهنگر بخوایم که به جاش بازی کنه. تیم ایلکلی خوب بازی کردند هر چند که حریف ما نبودند. هر چی باشه ما تمام ماه حسابی تمرین کرده بودیم و چهل و دو تا گل زدیم. یکی از توپ‌های خونریز به سر رادلف خورد چون اوگای پیر نتونست به موقع با گرزش اونو بزنه. بازی با بشکه‌های گل‌زنی جدید خوب بود. در هر طرف زمین سه تا بشکه روی پایه‌های بلند چوبی نصب کرده بودیم. اون که مسافرخونه داره بشکه‌ها رو بهمون داد. چون برده بودیم تمام شب بهمون نوشابه‌ی مجانی می‌داد. اون شب خیلی دیر برگشتیم خونه برای همین گانیلدا از دستم عصبانی شد. مجبور شدم از جلوی طلسم‌های خطرناکی که برام می‌فرستاد جاخالی بدم. اما حالا دیگه انگشتام صحیح و سالم شدن.

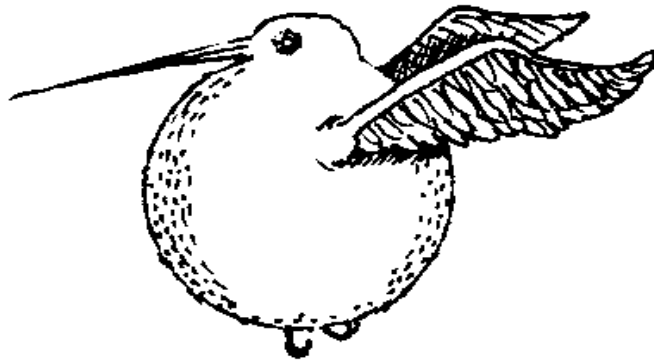
این نامه رو با بهترین جغدم می‌فرستم. امیدوارم از پس این کار بریاد.

پسر خاله‌ات

گودوین

در این متن پیشرفت این بازی در طول یک قرن کاملاً آشکار است. همسر گودوین بازیکن گیرنده بود. شاید منظور از گیرنده همان بازیکن مهاجم است. توپ خونریز (که بی‌تردید همان بلوگر است) که به رادلف آهنگر برخورد کرد باید به دست اوگا دفاع می‌شد و از آن‌جا که او گریزی به دست داشت پس بی‌تردید بازیکن ضربه‌زننده بوده است. دیگر درختان دروازه نیستند و از بشکه‌هایی بر بالای تیر چوبی برای گل‌زنی استفاده می‌شده است. با این همه همچنان جای یکی از عوامل مهم این بازی خالی است: اسنیچ طلایی. تا اواسط قرن سیزدهم میلادی هنوز تعداد توپ‌های بازی کوییدیچ به چهار نرسیده بود اما ماجرای چهار توپه شدن آن نیز بسیار عجیب و غیر عادی است.





۴

ورود اسنیچ طلایی

از اوایل قرن دوازدهم میلادی شکار مرغ طلایی^۱ در میان جادوگران و ساحره‌ها محبوبیت فراوانی داشته است. مرغ طلایی (شکل ۲) امروز یکی از گونه‌های جانوری حفاظت‌شده است اما در آن زمان این پرنده در شمال اروپا به وفور یافت می‌شد و به دلیل روش اختفای خاص این پرنده و سرعت فوق‌العاده زیاد آن ماگل‌ها قادر به مشاهده‌ی آن نبودند.

جثه‌ی کوچک مرغ طلایی به علاوه‌ی فرزی و چابکی آن در هنگام پرواز و همچنین ذکاوت آن در گریز از چنگ جانوران شکارگر موجب افزایش اعتبار و شهرت جادوگرانی شد که به شکار این پرنده می‌پرداختند. فرشی‌های متعلق به قرن دوازدهم میلادی که در موزه‌ی کوییدیچ نگهداری می‌شود گروهی را نشان می‌دهد که به شکار مرغ طلایی می‌روند. در اولین قسمت تصویر فرشی‌های عده‌ای شکارچی تور به دست دارند، برخی دیگر از چوبدستی استفاده می‌کنند و عده‌ای نیز با دست خالی سعی در شکار مرغ طلایی دارند. این فرشی‌ها نشان می‌دهد که اغلب مرغ طلایی در دست شکارچی له می‌شده است. در آخرین قسمت تصویر فرشی‌های جادوگری را مشاهده می‌کنیم که مرغ طلایی را گرفته و در حال گرفتن یک کیسه پر از طلاست.

شکار مرغ طلایی از بسیاری جهات امری ناپسند و نکوهیده به شمار می‌رود. هر جادوگر عاقل و فهمیده‌ای از نابودی نسل این پرنده‌ی کوچک صلح‌جو به نام ورزش متأسف می‌شود. وانگهی شکار مرغ طلایی که معمولاً در روز روشن انجام می‌گرفت بیش از هر چیز دیگری موجب جلب توجه ماگل‌ها به دسته‌جاری‌ها می‌شد. شورای جادوگران آن دوره نیز قادر نبود در این ورزش محبوب محدودیتی ایجاد کند. در واقع چنان که از نظرتان خواهد گذشت شورای جادوگران نیز هیچ اشکالی در این ورزش نمی‌دید.

سرانجام در سال ۱۲۶۹ در بازی‌ای که باربروس براگ^۲، رئیس شورای جادوگران شخصاً در آن شرکت داشت کوییدیچ و شکار مرغ طلایی درهم آمیخت. اطلاعات ما بر اساس شرحی است که شاهد عینی واقعه، خانم مادستی ربنات ساکن کنت برای خواهرش پرودنس ساکن ابردین نوشته است (این نامه نیز در موزه‌ی کوییدیچ در معرض دید عموم قرار دارد). به گفته‌ی خانم ربنات، براگ مرغ طلایی را در یک قفس به میدان مسابقه آورد و به بازیکنان گفت هر بازیکنی که در طول مسابقه موفق به گرفتن مرغ طلایی شود صد و پنجاه گالیون^۳ جایزه می‌گیرد. خانم ربنات بقیه‌یه ماجرا را چنین شرح داده است:

بازیکنان یکپارچه به پرواز درآمدند. آن‌ها از جلوی بلوچرها کنار می‌رفتند و به کوافل توجهی نداشتند. هر دو دروازه‌بان سبدهای گل‌زنی را رها کردند و برای شکار مرغ طلایی به دیگران پیوستند. مرغ طلایی بیچاره با سرعت در محوطه‌ی بازی به این سو و آن سو می‌شتافت و به دنبال راه گریز می‌گشت اما تماشاچیان با افسون‌های دورکننده آن را به داخل محوطه برمی‌گرداندند. پروی عزیزم، تو خوب

^۱ Thr Golden bird

^۲ Barberus Bragge

^۳ ارزش این مبلغ در آن زمان برابر است با بیش از یک میلیون گالیون امروزی. این که براگ واقعاً قصد پرداختن این مبلغ را داشته است یا خیر امری نامعلوم است.



می‌دانی که من درباره‌ی شکار مرغ طلایی چه نظری دارم. این را نیز می‌دانی که وقتی از کوره در می‌روم چه حالی می‌شوم. به داخل محوطه‌ی بازی دویدم و فریاد زدم: جناب براگ، این چه ورزشی است! مرغ طلایی رو آزاد کنید و بگذارید به مشاهده‌ی ورزش اصیل کوییدیچ بپردازیم که همگی برای تماشای آن در این‌جا جمع شده‌ایم! پرو، باورت نمی‌شود که این مرد بی‌شعور چه واکنشی نشان داد. خندید و قفس خالی پرنده را به سویم پرتاب کرد. من هم از کوره در رفتم. بدجوری هم از کوره در رفتم. وقتی مرغ طلایی کوچولوی بیچاره به سمت من پرواز کرد افسون جمع‌آوری را اجرا کردم. خودت می‌دانی که افسون‌های جمع‌آوری من چه‌طورند. البته برای من که در آن لحظه سوار بر جaro نبودم هدف‌گیری دقیق خیلی آسان‌تر بود. پرنده‌ی کوچولو یگراست در دست من جا گرفت. آن را در پایین ردایم پیچیدم و مثل برق دویدم. بالاخره مرا گرفتند اما زمانی موفق شدند که من از میان جمعیت بیرون آمده و مرغ طلایی را آزاد کرده بودم. جناب براگ خیلی عصبانی شد و من یک لحظه خیال کردم مرا به یک وزغ شاخ‌دار تبدیل می‌کند یا بلای دیگری به سرم می‌آورد. اما خوشبختانه مشاورینش او را آرام کردند و من به جرم ایجاد اختلال در بازی به پرداخت ده گالیون جریمه محکوم شدم. من که در تمام عمرم ده گالیون نداشتم خانه‌ی قدیمی را از دست دادم.

به زودی نزد تو می‌آیم تا پیش تو زندگی کنم. شانس آوردم که هیپوگریف را از من نگرفتند. اما پرو این را به تو می‌گویم که اگر حق رأی دادن داشته باشم هیچ وقت به جناب براگ رأی نخواهم داد.

خواهر و دوستدار تو

مادستی

واکنش شجاعانه‌ی خانم ربنات که به نجات یک مرغ طلایی منجر شد نتوانست جان همه‌ی آن‌ها را نجات بدهد. پیشنهاد جناب براگ تغییری ابدی در ماهیت بازی کوییدیچ ایجاد کرد. از آن به بعد در آغاز مسابقات کوییدیچ یک مرغ طلایی را آزاد می‌کردند و یکی از بازیکنان هر تیم (جستجوگر) موظف بود آن را به چنگ آورد. وقتی پرنده کشته می‌شد بازی به پایان می‌رسید و به یاد صد و پنجاه گالیونی که جناب براگ وعده داده بود صد و پنجاه امتیاز اضافی نصیب تیم شکارچی مرغ طلایی می‌شد. جمعیت تماشاگران با استفاده از افسون‌های بازداری که خانم ربنات به آن اشاره کرده بود وظیفه‌ی نگهداری مرغ طلایی در محوطه‌ی بازی را به عهده داشتند.

در اواسط قرن بعدی تعداد مرغ‌های طلایی چنان کم شده بود که شورای جادوگران که اکنون ریسی بسیار روشنفکرتر به نام الفریداکالاگ داشت مرغ طلایی را یک گونه‌ی جانوری حفاظت‌شده اعلام کرده، کشتن و همچنین استفاده از آن در بازی کوییدیچ را ممنوع کرد. موسسه‌ی حفاظت از مرغ طلایی مادستی ربنات در سامرست تأسیس شد و همه در جستجوی جانشینی برای مرغ طلایی بودند تا برگزاری مسابقات کوییدیچ ادامه یابد.

اختراع اسنیچ طلایی¹ را به جادوگری به نام بومن رایت اهل دره‌ی گودریک نسبت داده‌اند. همه‌ی تیم‌های کوییدیچ در سراسر کشور می‌کوشیدند پرنده‌ای بیابند که بتواند جانشین مرغ طلایی شود اما در این میان رایت که یک جادوگر برجسته‌ی فلزات بود تمام وقت و انرژی خود را وقف اختراع توپی کرد که قادر به تقلید رفتار و الگوی پرواز مرغ طلایی باشد. موفقیت کامل او در حلقه‌های بی‌شمار کاغذ پوستی منعکس شده که پس از مرگ او به جا مانده است (و اکنون جزیی از اموال یک کلکسیونر شخصی است). در این حلقه‌های کاغذ پوستی فهرست سفارش‌هایی درج شده که رایت از سراسر کشور دریافت کرده است. اختراع رایت که خود آن را اسنیچ طلایی نامید توپی به اندازه‌ی یک گردو و درست هم‌وزن مرغ طلایی واقعی بود. بال‌های نقره‌گون این توپ همچون بال‌های مرغ طلایی مفصل چرخشی دارد و آن را همانند نمونه‌ی زنده‌اش از دقتی بی‌مانند و سرعتی برق‌آسا در زمان تغییر مسیر برخوردار می‌کند. اسنیچ طلایی برخلاف مرغ زرین‌طوری جادو شده است که در محدوده‌ی محوطه‌ی بازی می‌ماند. شاید بتوان گفت با پیدایش اسنیچ طلایی روندی که سیصد سال پیش از آن در باتلاق کوییدیچ آغاز شده بود پایان پذیرفت. کوییدیچ دیگر پا به عرصه‌ی وجود نهاده بود.

¹ The Golden Snitch



۵

اقدامات احتیاطی ضد ماگلی

در سال ۱۳۹۸ زاخاریاس مامپز^۱ برای اولین بار شرح کاملی از بازی کوییدیچ ارائه داد. او گفتار خود را با تأکید بر لزوم اقدامات احتیاطی ضد ماگلی در هنگام بازی آغاز کرده است: بوته‌زارها و زمین‌های بایری را برگزینید که از مناطق ماگل‌نشین دور باشد و اطمینان حاصل کنید که هنگام جاروسواری هیچ کس قادر به دیدن شما نیست. اگر بخواهید زمین کوییدیچ دایمی بنا کنید استفاده از افسون‌های ماگل دورکن مؤثر است. اما توصیه می‌شود که شب‌ها بازی کنید.

توصیه‌ی مامپز شایسته‌ی مامپز نشانگر این واقعیت است که جادوگران چنان که باید و شاید از قانون تصویب شده در سال ۱۳۶۲ اطاعت نکرده‌اند. در این سال شورای جادوگران تصویب کرد که همه‌ی بازی‌های کوییدیچ باید در فاصله‌ی هشتاد کیلومتری شهرها انجام شود. کاملاً روشن است که محبوبیت این بازی به سرعت افزایش داشته زیرا شورا در سال ۱۳۶۸ حک و اصلاح این ممنوعیت را ضروری دانست و انجام بازی کوییدیچ در فاصله‌ی کم‌تر از صد و شصت کیلومتری شهرها را غیرقانونی اعلام کرد. در سال ۱۴۱۹ شورا بیانیه‌ی معروفش را صادر کرد و براساس آن انجام بازی کوییدیچ در کلیه‌ی اماکن و مناطقی که در آن‌ها حتی کم‌ترین احتمال مشاهده‌ی ماگل‌ها وجود دارد ممنوع است و در صورت مشاهده‌ی هرگونه مورد نقض قانون خواهیم دید که مجرمین در غل و زنجیر سیاهچال‌ها باز هم می‌توانند بازی کنند یا خیر.

چنان که هر جادوگر مدرسه‌ای نیز به خوبی می‌داند این واقعیت که ما با جارو پرواز می‌کنیم رازی است که در پنهان نگه داشتن آن چندان موفق نبوده‌ایم. در هیچ یک از تصاویری که ماگل‌ها از جادوگران رسم کرده‌اند جادوگری بدون جارو به چشم نمی‌خورد. هر چند که این تصاویر بسیار مضحک و خنده‌آورند (زیرا هیچ یک از جاروهایی که ماگل‌ها به تصویر کشیده‌اند حتی لحظه‌ای در هوا نمی‌مانند) نشانگر این واقعیتند که ما در قرن‌های متوالی بی‌احتیاطی زیادی کرده‌ایم و تعجبی ندارد که در ذهن ماگل‌ها جادو و جارو دو جزء تفکیک‌ناپذیر و جدانشدنی‌اند. تا زمان تصویب قانون بین‌المللی رازداری جادوگری در سال ۱۶۹۲ هیچ اقدام امنیتی مناسبی اجرا نمی‌شد اما تصویب این قانون همه‌ی وزارت‌خانه‌های سحر و جادو رسماً مسئول عواقب ورزش‌هایی شدند که در محدوده‌ی تحت نظارت آن‌ها انجام می‌شد. تصویب این قانون بین‌المللی منجر به تأسیس سازمان ورزش و بازی‌های جادویی در بریتانیا شد. از آن به بعد تیم‌های کوییدیچی که از دستور عمل‌های وزارت‌خانه سرپیچی می‌کردند منحل می‌شدند. معروف‌ترین نمونه‌ی این گونه تیم‌ها تیم بنچری بنگرز است. این تیم یک تیم اسکاتلندی بود که هم به دلیل ضعف تاکتیکی و هم برای جشن‌های بعد از مسابقه شهره خاص و عام بود. بازیکنان تیم بنچری بنگرز پس از مسابقه‌ای در برابر تیم پیکان اپل بای در سال ۱۸۱۴ (به فصل هفت مراجعه کنید) نه تنها بلوچرها را رها کردند تا در دل شب به هر سو حمله‌ور شوند بلکه قصد شکار یک اژدهای سیاه هیبرید را داشتند تا آن را به عنوان شگوه‌ی تیم خود به نمایش بگذارند. مأموین وزارت سحر و جادو آن‌ها را هنگام پرواز بر فراز اینورنس^۲ دستگیر کردند و تیم بنچری بنگرز در هیچ بازی دیگری ظاهر نشد.

امروزه تیم‌های کوییدیچ در زمین‌های محلی بازی نمی‌کنند و در عوض به محوطه‌های ویژه‌ای می‌روند که سازمان ورزش‌ها و بازی‌های جادویی بنا کرده و کلیه‌ی اقدامات لازم برای امنیت ضداماگلی در آن‌ها اجرا شده است. چنان که زاخاریاس مامپز در ششصد سال پیش توصیه کرده بود امن‌ترین مناطق برای بنا کردن زمین کوییدیچ بوته‌زارهای متروک و دورافتاده است.

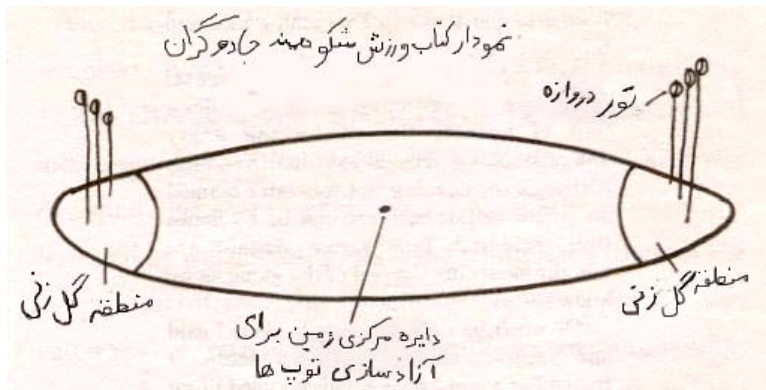
۶

تغییرات کوییدیچ بعد از قرن چهاردهم میلادی

^۱ Zacharias Mumps^۲ Inverness

زمین بازی

زاخاریاس مامپز زمین بازی قرن چهاردهم میلادی را زمینی بیضی شکل توصیف کرده که طول آن ۱۵۰ متر و عرض آن ۵۴ متر بوده و دایره‌ی کوچکی (به قطری در حدود ۶۰ سانتی‌متر) در وسط آن به چشم می‌خورد است. به گفته‌ی مامپز داور (که در آن زمان با عنوان کویی جاج^۱ خطاب می‌شد) چهار توپ بازی را به دایره‌ی مرکزی زمین می‌آورد و هر چهارده بازیکن گرد او جمع می‌شدند. همین که داور توپ‌ها را آزاد می‌کرد (البته کوافل را پرتاب می‌کرد، به بخش مربوط به کوافل مراجعه کنید) بازیکنان با سرعت به هوا پرواز می‌کردند. تیرهای دروازه در زمان مامپز هنوز به شکل تورهای بزرگی بر روی پایه‌های مرتفع بودند که در تصویر ۳ رسم شده است. در سال ۱۶۲۰ کوینتیوس آمفراویل^۲ کتابی با عنوان ورزش شکوهمند جادوگران نوشت که در آن نمودار زمین کوییدیچ در قرن هفدهم رسم شده بود (تصویر ۴). در این نمودار بخشی که به منطقه‌ی گل‌زنی معروف است به زمین اضافه شده است. (به بخش مربوط به قوانین بازی مراجعه کنید). در این تصویر تورهای بالای دروازه‌ها کوچک‌تر و مرتفع‌تر از زمان مامپز شده‌اند. تا سال ۱۸۸۳ دیگر استفاده از تور بر روی دروازه منسوخ شد و تیرهای دروازه به شکل کنونی درآمد. در آن زمان گزارشی درباره‌ی این ابداع جدید در روزنامه‌ی پیام امروز درج شد. زمین کوییدیچ از آن زمان تا به امروز هیچ تغییر دیگری نداشته است.



تورهایمان را برگردانید!

این فریادی است که بازیکنان کوییدیچ در سراسر کشور شب گذشته بر آوردند زیرا دیشب تصمیم سازمان ورزش‌ها و بازی‌های جادویی برای سوزاندن تورهای گل‌زنی در بازی کوییدیچ قطعی شد.

دیشب وقتی از یکی از نمایندگان سازمانی درباره‌ی این مطلب نظرخواهی شد این مقام عالی رتبه با آزرده‌گی گفت: چرا اغراق می‌کنید. ما که نمی‌خواهیم تورها را بسوزانیم. شاید توجه کرده باشید که تورها ابعاد و اندازه‌های گوناگونی دارند. ما به این نتیجه رسیدیم که استاندارد کردن تورهای دروازه چنان که اندازه‌ی آن‌ها در سراسر بریتانیا یکسان باشد در عمل کاری غیرممکن است. مطمئناً به این نکته توجه دارید که هدف ما برقراری عدالت است. مثلاً در نزدیکی بارتون تیمی هست که تور تیرهای حریف خود را چنان کوچک گرفته که حتی یک حبه انگور هم از آن عبور نمی‌کند. در حالی که تورهای دروازه‌ی خودشان مثل غارهای بزرگ حصیری و دایم در حال چرخیدن است. این اصلاً درست نیست. ما تصمیم گرفتیم که دروازه به شکل یک حلقه‌ی ثابت باشد. بدین ترتیب شرایط دو طرف منصفانه است.

هنگامی که اظهارات این مقام بلند پایه به این جا رسید تظاهرکنندگان خشمگینی که در سالن گرد آمده بودند با پرتاب بی‌وقفه تورهای ریز و درشت وی را وادار به عقب‌نشینی کردند. با وجودی که آشوب‌های بعدی به جن‌های آشوبگر نسبت داده شد تردیدی وجود ندارد که طرفداران کوییدیچ در سراسر بریتانیا امشب برای پایان یافتن این بازی به شکل سابق آن به سوگ می‌نشینند.

پیرمردی با گونه‌های گلگون اظهار داشت:

دروازه‌ای که تور نداشته باشه فایده نداره. یادمه اون وقت که جوون بودم وسط مسابقه تور دروازه رو واسه خنده آتیش می‌زدیم. با دروازه‌ای که حلقه داره که نمی‌شه از این کارا کرد. تموم کیفش به همین بود.

پیام امروز، ۱۲ فوریه ۱۸۸۳

^۱ احتمالاً مخفف کوییدیچ جاج به معنای داور کوییدیچ است. م.م.

^۲ Quintius Umfraville





توپ‌ها

کوافل

با توجه به دفتر خاطرات گرتی کدل، کوافل از دوران قدیم یک توپ چرمی بوده است. کوافل را برخلاف توپ‌های دیگر اصولاً جادو نمی‌کردند و صرفاً یک توپ چند تکه‌ی چرمی بوده که اغلب نواری به آن متصل می‌کردند (به تصویر ۵ مراجعه کنید) زیرا بازیکنان ناچار بودند آن را با یک دست بگیرند یا پرتاب کنند. بر روی برخی از کوافل‌های قدیمی جای انگشت به چشم می‌خورد. با کشف افسون‌های گیرشی در سال ۱۸۷۵ اتصال نوار یا تعبیه‌ی جای انگشت دیگر ضرورتی نداشت زیرا بازیکنان مهاجم بدون این گونه ابزارها قادر بود با یک دست چرم افسون‌شده را نگه دارد.

کوافل‌های امروزی سی سانتی‌متر قطر دارند و بدون درزند. در زمستان سال ۱۷۱۱ بعد از مسابقه‌ای که هنگام ریزش باران سنگینی انجام شد رنگ توپ را به رنگ قرمز درآوردند زیرا در مسابقه‌ی مذکور هر بار توپ بر روی زمین گل‌آلود می‌افتاد پیدا کردن آن بی‌اندازه دشوار بود. از سوی دیگر، بازیکنان مهاجم از این شکایت داشتند که هر بار به هر دلیلی توپ از دست‌شان به زمین می‌افتاد ناچارند به سمت زمین



کوافل‌های قدیمی



کوافل امروزی

پرواز کنند و توپ را بردارند. در نتیجه اندکی پس از تغییر رنگ کوافل ساحره‌ای به نام دیزی پنی فولد پیشنهاد کرد سرخگون را طوری جادو کنند که اگر از دست بازیکنی رها شد سرعت سقوط آن مشابه سرعت سقوط توپ در آب باشد. بدین ترتیب بازیکنان مهاجم می‌توانستند توپ را قبل از افتادن بر روی زمین بگیرند. امروزه همچنان از کوافل پنی فولد استفاده می‌شود.

بلوچرها



چنان که از نظرتان گذشت اولین بلوچرها سنگ‌های پرنده بودند و در زمان مامیز پیشرفت این توپ‌ها در این حد بود که سنگ‌ها را می‌تراشیدند و به شکل توپ درمی‌آوردند. اما این گونه بلوچرها یک ایراد مهم داشتند. ممکن بود در اثر ضربه‌ی چماق‌های جادویی تقویت شده‌ی قرن پانزدهم میلادی خرد شوند و در این گونه مواقع خرده‌های سنگ تا پایان مسابقه بازیکنان را تعقیب می‌کردند. شاید به همین دلیل در اوایل قرن شانزدهم میلادی برخی تیم‌ها به آزمودن بلوچرهای فلزی پرداختند. آگاتاچاب^۱، متخصص ابزار دست‌ساز جادوگری باستانی حدود دوازده بلوچر سربی مربوط به این دوره را شناسایی کرده که در لجنزارهای ایرلند و باتلاق‌های انگلستان کشف شده‌اند. او چنین می‌نویسد: بی‌تردید آن‌ها بلوچر هستند نه گلوله‌ی توپ.

^۱ Agatha Chubb



فرورفتگی‌های خفیف چماق‌های جادویی تقویت‌شده‌ی ضربه‌زنندگان بر روی آن‌ها نمایان است. نشان جادوگر (در مقابل ماگل) تولیدکننده‌ی آن نیز از ظرافت و تناسب حروف قابل تشخیص است. آخرین سرنخ این بود که تک‌تک آن‌ها در صورتی که از جعبه خارج می‌شدند ویژویژکنان در کتابخانه‌ام پرواز می‌کردند و می‌کوشیدند مرا نقش زمین کنند.

سرانجام جادوگران متوجه شدند که سرب برای تولید بلوگر بیش از اندازه نرم است (هر فرورفتگی که بر روی بلوگر ایجاد شود بر روی قابلیت پرواز مستقیم آن تأثیر می‌گذارد). امروزه جنس همه‌ی بلوگرها از آهن و قطر آن‌ها ۲۵ سانتی‌متر است. بلوگرها را طوری جادو می‌کنند که بدون استثناء، تک‌تک بازیکنان را تعقیب کند. اگر بلوگرها را به حال خود رها کنند به بازیکنی حمله می‌کند که از بقیه نزدیک‌تر است از این رو وظیفه‌ی ضربه‌زنندگان دور کردن آن‌ها از بازیکنان تیمشان است.

اسنیچ طلایی

اسنیچ طلایی مانند مرغ طلایی هم‌اندازه‌ی یک گردوست. آن را طوری جادو کرده‌اند که در حد امکان از به دام افتادن بگریزد. می‌گویند در سال ۱۸۸۴ در باتلاق بادمین^۱ یک اسنیچ طلایی به مدت شش ماه از به دام افتادن گریخت. سرانجام هر دو تیم با ابراز نفرت نسبت به بازی ضعیف جستجوگرهایشان از بازی دست کشیدند. عده‌ای از جادوگران کورنوالی که از این ماجرا باخبرند حتی امروزه نیز بر این مطلب پافشاری می‌کنند که آن اسنیچ طلایی همچنان برفراز آن باتلاق سرگردان است. با این همه هیچ سندی برای تأیید این واقعه به دست نیامده است.

بازیکنان

دروازه بان

نقش دروازه بانی از قرن سیزدهم در این بازی وجود داشته (به فصل چهار مراجعه کنید) اما از آن زمان تا به امروز وظایف این بازیکن دستخوش تغییراتی شده است.

بر اساس تفسیر زاخاریاس مامپز دروازه‌بان باید اولین کسی باشد که خود را به توره‌های دروازه می‌رساند زیرا وظیفه‌اش جلوگیری از ورود کوافل به داخل تور دروازه است. دروازه‌بان باید بداند که در صورت دور شدن بیش از اندازه از تور دروازه و پیشروی به انتهای دیگر زمین، دروازه‌های تیمش در معرض خطر حمله قرار می‌گیرد. با این همه یک دروازه‌بان فرز و چابک می‌تواند اقدام به زدن گل کند و قبل از ضد حمله‌ی تیم حریف خود را به دروازه‌ها برساند و آماده‌ی دفاع باشد. این گونه اقدامات بستگی به وجدان فردی دروازه‌بان نیز دارد.

با توجه به نوشته‌ی مذکور روشن است که در زمان مامپز دروازه‌بان‌ها مانند مهاجمین بازی می‌کرده‌اند با این تفاوت که مسئولیتشان بیش‌تر بوده است. آن‌ها مجاز بودند به تمام نقاط زمین بروند و حتی گل بزنند.

تا سال ۱۶۲۰ که کویینتیوس آمفراویل کتاب ورزش شکوهمند جادوگران را نوشت وظیفه‌ی دروازه‌بان‌ها ساده‌تر شده بود. در آن زمان دیگر منطقه‌ی گل‌زنی به محوطه‌ی بازی اضافه شده بود و به دروازه‌بانان توصیه می‌شد که در این منطقه باقی بمانند و مراقب دروازه‌ها باشند اما آن‌ها می‌توانستند به منظور ترساندن مهاجمین تیم حریف یا عقب راندن آن‌ها از منطقه‌ی گل‌زنی بیرون بیایند.

¹ Bodmin



مدافعین

وظیفه‌ی مدافعین در طول قرن‌های متوالی تغییر چندانی نیافته و احتمال آن می‌رود که این بازیکنان از زمان ابداع بلوچرها در این بازی حضور یافته باشند. اولین وظیفه‌ی آن‌ها محافظت بازیکنان تیمشان در برابر حمله‌ی بلوچرهاست و این کار را به کمک چماق‌هایشان انجام می‌دهند (در قدیم به جای چماق از گرز استفاده می‌کردند. به نام‌هی گودوین نین در فصل سه مراجعه کنید). بازیکنان مدافع هیچ گاه گل نزده‌اند. همچنین در هیچ یک از مدارک اشاره نشده است که بازیکنان مدافع کوافل را گرفته باشند. مدافعین برای دور کردن بلوچرها به نیروی بدنی زیادی نیاز دارند. به همین دلیل است که اغلب جادوگران بیش‌تر از ساحره‌ها مشتاق بازی در این جایگاهند. مدافعین بای دحس تعادل عالی نیز داشته باشند زیرا گاهی ممکن است ناچار شوند برای ضربه زدن به بلوچر از هر دو دست کمک بگیرند.

مهاجمین

مهاجمین قدیمی‌ترین بازیکنان در ورزش کوییدیچ‌اند چرا که این بازی روزگاری تنها به گل‌زنی ختم می‌شد. بازیکنان مهاجم کوافل را به هم پاس می‌دادند و هر بار که آن را به درون حلقه‌ی دروازه پرتاب می‌کردند ده امتیاز می‌گرفتند. تنها تغییر برجسته‌ای که در نقش بازیکنان مهاجم ایجاد شد به سال ۱۸۸۳ یعنی یک سال پیش از جایگزینی حلقه به جای تور دروازه برمی‌گردد. در این سال قانون جدیدی طرح شد که طبق آن فقط مهاجمی که کوافل را بدست دارد می‌تواند منطقه‌ی گل‌زنی شود و اگر بیش از یک مهاجم وارد این منطقه بشوند گل آن‌ها پذیرفته نخواهد شد. این قانون به منظور ممنوع کردن دست‌نشانده‌ی (به بخش خطاها مراجعه کنید)، حرکتی که در آن دو مهاجم وارد منطقه‌ی گل‌زنی شده دروازه‌بان را کنار می‌زنند تا یکی از حلقه‌های دروازه برای گل‌زدن مهاجم سوم آماده شود. واکنش مردم نسبت به این قانون جدید در روزنامه‌ی پیام امروز آن زمان منعکس شده است.

مهاجمین ما تقلب نمی‌کنند!

این واکنش طرفداران کوییدیچ در سراسر بریتانیا بود که دیشب پس از اعلام پتالتی دست‌نشانده‌ی توسط سازمان ورزش‌ها و بازی‌های جادویی منعکس شد. یک نماینده‌ی سازمانی شب گذشته با آزرده‌گی اظهار کرد: موارد دست‌نشانده‌ی رو به افزایش است. ما بر این عقیده‌ایم که این قانون جدید آسیب‌های جدی دروازه‌بان‌ها را که بسیار رایج بود دفع خواهد کرد. از این به بعد به جای آن که سه مهاجم با هم به جنگ دروازه‌بان بروند تنها یک مهاجم در مقابل دروازه‌بان قرار می‌گیرد. بدین ترتیب شرایط بهتر و منصفانه‌تر خواهد بود... هنگامی که سخنان این مقام سازمانی بدین جا رسید جمعیت خشمگین تعداد زیادی کوافل را بی‌وقفه به سوی او پرتاب کرده او را وادار به عقب‌نشینی کردند. آن‌گاه مأمورین سازمان اجرای احکام جادویی از راه رسیدند تا به متفرق ساختن جمعیتی پیردازند که خود وزیر سحر و جادو را به اجرای خطای دست‌نشانده‌ی تهدید می‌کردند. پسرپچه‌ی کک مکی شش‌ساله‌ای هنگام خروج از سالن هق هق کنان به خبرنگار پیام امروز گفت: من و بابام دوست داریم دروازه‌بانا توپو نگیرن. من که دیگه دلم نمی‌خواد به تماشا‌ی کوییدیچ برم.

پیام امروز، ۲۲ ژوئن ۱۸۸۴

جستجوگر



بازیکن جستجوگر به‌طور معمول سبک وزن‌ترین و تیزپروازترین بازیکن است که باید چشم‌های تیزبین داشته باشد و بتواند با یک دست یا حتی بدون استفاده از هر دو دست پرواز کند. بازیکن جستجوگر بیش از هر بازیکن دیگری در معرض خطای بازیکنان حریف قرار می‌گیرد و این به دلیل اهمیتی است که این بازیکن در نتیجه‌ی نهایی مسابقه دارد زیرا به چنگ آوردن اسنیچ طلایی به معنای قاپیدن پیروزی از میان آرواره‌های شکست است. چنان که مرسوم است جستجوگر همان بهترین جاروسوار تیم است و از این رو شکوه و عظمت خاصی با جایگاه این بازیکن پیوند خورده است اما از سوی دیگر معمولاً با بدترین نوع آسیب‌ها مواجه می‌شود. اولین قانون کتاب بروتوس اسکریمجیور^۱ با عنوان انجیل مدافعین عبارت است از: بازیکن جستجوگر را از میدان به در کنید.

قوانین بازی

در بدو تأسیس سازمان ورزش و بازی‌های جادویی قوانین زیر نوشته شد:

- ۱- هیچ محدودیتی در ارتفاع پرواز بازیکنان در طول مسابقه وجود ندارد اما خروج بازیکنان از حد و مرز محوطه‌ی بازی مجاز نیست. در صورتی که بازیکنی از محدوده‌ی زمین بازی بیرون برود تیم بازیکن خاطی موظف است کوافل را به تیم مقابل تسلیم کند.
- ۲- کاپیتان هر تیمی می‌تواند با علامت دادن به داور تقاضای وقت استراحت کند. این تنها زمان در طول یک مسابقه است که پای بازیکنان به زمین می‌رسد. اگر مسابقه‌ای بیش از دوازده ساعت به طول انجامیده باشد مدت زمان استراحت حداکثر به دو ساعت نیز می‌رسد. بازنگشتن بازیکنان تیم پس از دو ساعت به محوطه‌ی زمین موجب محرومیت آن‌ها از ادامه‌ی مسابقه خواهد شد.
- ۳- گاهی ممکن است داور برای تیمی ضربه‌ی پنالتی اعلام کند. بازیکن مهاجمی که ضربه‌ی پنالتی را می‌زند باید از حلقه‌ی مرکزی زمین به سمت منطقه‌ی گل‌زنی پرواز کند. در هنگام ضربه‌ی پنالتی همه‌ی بازیکنان غیر از دروازه‌بان تیم مقابل باید دور از این محوطه باقی بمانند.
- ۴- بازیکنان می‌توانند کوافل را از دست بازیکنان حریف بقاپند اما در هیچ شرایطی نباید دست بازیکنان به بدن بازیکن صاحب کوافل بخورد.
- ۵- در صورت مصدوم شدن بازیکنان هیچ‌گونه جایگزینی مجاز نبوده و مسابقه بدون حضور بازیکن مصدوم ادامه می‌یابد.
- ۶- بازیکنان مجازند چوبدستی خود را در محوطه‌ی بازی همراه داشته باشند^۱ اما تحت هیچ شرایطی نباید از آن علیه اعضای تیم مقابل یا جاروهایشان، داور، توپ‌های مسابقه یا جمعیت تماشاگران استفاده کرد.
- ۷- مسابقه‌ی کوبیدیچ فقط در صورت گرفتن اسنیچ طلایی یا با توافق کاپیتان دو تیم به پایان می‌رسد.

^۱ Brutus Scrimgeour

کنفدراسیون بین‌المللی جادوگران در سال ۱۶۹۲ حق حمل چوبدستی در همه وقت را به تصویب رساند زیرا در آن دوره آزار و اذیت ماگل‌ها به اوج خود رسیده بود و جادوگران گرم برنامه ریزی برای پناه بردن به مخفی‌گاه‌ها بودند.



خطاهای بازی

در واقع قوانین برای نقض شدن تصویب می‌شوند. در سازمان ورزش‌ها و بازی‌های جادویی هفتصد خطای بازی کوییدیچ ثبت شده است. معروف است که هفتصد خطا در طول مسابقه‌ی نهایی اولین دور مسابقات جام جهانی کوییدیچ در سال ۱۴۷۳ به انجام رسیده است. اما فهرست کامل این خطاها هیچ‌گاه در دسترس عموم جادوگران قرار نگرفت. مسئولین این سازمان بر این عقیده‌اند که آگاهی جادوگران و ساحرها از این خطاها ممکن است موجب شکل‌گیری خطاهای جدیدی در ذهن آن‌ها شود.

خوشبختانه هنگام تحقیق برای نگارش این کتاب به اسناد مربوط به این خطاها دسترسی پیدا کردم و تأیید می‌کنم که از انتشار آن‌ها هیچ منفعتی عاید عموم جادوگران نمی‌شود. انجام نود درصد خطاهای ثبت شده باوجود ممنوعیت استفاده از چوبدستی برعلیه تیم حریف غیرممکن است (این ممنوعیت در سال ۱۵۳۸ به تصویب رسید). از میان ده درصد باقی‌مانده با اطمینان می‌توان گفت که اکثر قریب به اتفاق آن‌ها را حتی شرورترین بازیکنان نیز انجام نمی‌دهند. به طور مثال می‌توان آتش زدن جاروی بازیکن تیم مقابل، حمله به جاروی بازیکن تیم مقابل با چماق و حمله به بازیکن حریف با تبر را نام برد. اما این بدین معنا نیست که بازیکنان کوییدیچ امروزی هرگز قوانین را نقض نمی‌کنند. ده خطای رایج در زیر فهرست‌بندی شده و اصطلاح فنی صحیح هر خطا در ستون اول درج شده است.

× نام خطا: مربوط به... توضیح

- × قاپ‌زنی: همه‌ی بازیکنان... گرفتن دم جاروی حریف به منظور کند کردن حرکت یا متوقف ساختن او
- × ضربه‌زنی: همه‌ی بازیکنان... پیشروی به قصد برخورد با بازیکن حریف
- × قفل‌زنی: همه‌ی بازیکنان... قفل کردن دستگیره‌های جارو به منظور منحرف کردن بازیکن حریف از مسیر
- × جرزنی: فقط مدافعین... پرتاب بلوچرها به سوی جمعیت که منجر به توقف بازی و دخالت مسوولین برای حفظ امنیت تماشاگران می‌شود. گاهی اوقات بازیکنان بی‌وجدان این خطا را به منظور ممانعت از گل زدن مهاجم حریف انجام می‌دهند.
- × آرنج‌زنی: همه‌ی بازیکنان... استفاده‌ی نابجا از آرنج در برابر بازیکن حریف
- × پشت‌زنی: فقط دروازه‌بان... استفاده از هر قسمت بدن برای برگرداندن کوافالز درون حلقه. دروازه‌بان باید در جلوی حلقه قرار گیرد نه در پشت آن
- × کوافل‌گیری: فقط مهاجمین... تماس دست با کوافل هنگام عبور آن از حلقه (مهاجم باید کوافل را پرتاب کند)
- × کوافل کاری: فقط مهاجمین... دستکاری کردن کوافل مثلاً سوراخ کردن آن با این هدف که سریع‌تر سقوط کند یا در مسیر زیگزاگی حرکت کند.
- × اسنیچ‌گیری: همه‌ی بازیکنان غیر از جستجوگر... گرفتن اسنیچ طلایی یا تماس با آن توسط هر یک از بازیکنان غیر از جستجوگر
- × دست‌نشدگی: فقط مهاجمین... ورود بیش از یک مهاجم به داخل منطقه‌ی گل‌زنی.

داور

روزگاری داوری مسابقات کوییدیچ تنها از شجاع‌ترین جادوگران و ساحرها برمی‌آمد. برطبق کتاب زاخاریاس مامپز در سال ۱۳۵۷ میلادی یک داور نورفکی^۱ به نام سایپرین یودل^۲ در طی داوری یک مسابقه‌ی دوستانه‌ی محلی مرد. مسوولین موفق به شناسایی و دستگیری فرستنده‌ی طلسم نشدند اما گمان می‌رود فردی از میان جمعیت طلسم را ارسال کرده باشد. از آن تاریخ به بعد هیچ مورد دیگری از

^۱ اهل نورفک انگلستان

^۲ Cyprian Youdle



به قتل رساندن داوران مشاهده نشده با این حال در طول چندین قرن مواردی از دستکاری جادوی داور وجود داشته که بدترین آن‌ها تبدیل جادوی داور به پورت‌کی بوده است. جادوی این داور نگوین بخت را طوری تنظیم کرده بودند که در اواسط مسابقه ناپدید شود و چند ماه بعد از صحراهای ساهارا سردرآورد. خوشبختانه سازمان ورزش‌ها و بازی‌های جادویی با اعمال دستورعمل‌های دقیق و اجرای اقدامات امنیتی در ارتباط با جادوی بازیکنان احتمال وقوع این گونه حوادث را به صفر رسانده است.

داور مسابقات کوییدیچ برای داورِ ثمربخش نمی‌تواند تنها به مهارت خود در پرواز بسنده کند. او باید در آن واحد همه‌ی حرکات چهارده بازیکن را به دقت زیر نظر داشته باشد در نتیجه رایج‌ترین آسیب داوران گرفتگی عضلات گردن است. در مسابقات حرفه‌ای داور دستیارهایی دارد که در اطراف زمین مستقر می‌شوند تا اطمینان حاصل کنند توپ‌ها یا بازیکنان از حد و مرز تعیین شده فراتر نمی‌روند. در بریتانیا، سازمان ورزش‌ها و بازی‌های جادویی داوران کوییدیچ را برمی‌گزیند. داوران بای دپس از گذراندن آزمون‌های پرواز دشوار در آزمون دیگری در زمینه‌ی قوانین کوییدیچ شرکت کنند. علاوه بر آن از طریق یک سری آزمایش‌های پیچیده و دشوار باید ثابت شود که ای نافراده حتی در سخت‌ترین شرایط به طلسم و جادوی بازیکنان ستیزه‌جو نمی‌پردازند.



۷

تیم‌های کوییدیچ بریتانیا و ایرلند

سازمان ورزش‌ها و بازی‌های جادویی بنابر ضرورت پنهان نگه‌داشتن بازی کوییدیچ از چشم ماگل‌ها ناگزیر به ایجاد محدودیت در تعداد بازی‌هایی شده است که در طول یک سال برگزار می‌شود. انجام بازی‌های غیرحرفه‌ای در صورتی مجاز است که طبق دستورعمل‌های مربوطه انجام شود اما تعداد تیم‌های کوییدیچ حرفه‌ای از زمان تأسیس انجمن باشگاه‌های کوییدیچ در سال ۱۶۷۴ میلادی محدود شده است. در آن زمان سیزده نیم از بهترین تیم‌های کوییدیچ بریتانیا و ایرلند را برای عضویت در انجمن برگزیدند و بقیه‌ی تیم‌ها را منحل کردند. این سیزده تیم هر سال برای کسب مقام قهرمانی جام باشگاهی به رقابت می‌پردازند.

پیکان اپل بای^۱

این تیم منطقه‌ی شمالی انگلستان در سال ۱۶۱۲ تأسیس شد. ردای بازیکنان آن به رنگ آبی روشن است و بر روی آن نقش یک تیر نقره‌ای رنگ به چشم می‌خورد. طرفداران این تیم به خوبی می‌دانند که اوج شکوه و عظمت تیم محبوبشان لحظه‌ی پیروزی این تیم در مقابل تیم لاشخور وراتسا^۲ در سال ۱۹۳۲ است. این مسابقه که در هوای بارانی و مه‌آلود انجام گرفت شانزده روز به طول انجامید. درگذشته طرفداران این تیم هر بار که مهاجم تیم گل می‌زد با چوبدستی‌های خود تیرهای فراوانی به هوا پرتاب می‌کردند. اما سازمان ورزش‌ها و بازی‌های جادویی در سال ۱۸۹۴ انجام این کار را ممنوع کرد زیرا تیری بینی داور مسابقه، ناجنت پاتز را شکافته بود. از قدیم رقابت تنگاتنگی بین این تیم و تیم زنبور ویمبرون^۳ وجود داشته است (به بخش مربوط به زنبور ویمبرون مراجعه کنید).

خفاش بالی کسل^۴

این تیم مشهورترین تیم کوییدیچ ایرلند شمالی است و تا امروز بیست و هفت بار برنده‌ی جام باشگاهی کوییدیچ شده و دومین تیم موفق در تاریخچه‌ی انجمن باشگاه‌های کوییدیچ است. بازیکنان این تیم ردای سیاهی به تن می‌کنند که بر روی سینه‌ی آن خفاش سرخ‌رنگی به چشم می‌خورد. شگوه‌ی این تیم معروف به بارنی، خفاش میوه خوار نیز شهرت فراوانی دارد زیرا در آگهی‌های نوشیدنی کره‌ای ظاهر شده است. (بارنی می‌گوید: من دیوونه‌ی نوشیدنی کره‌ای‌ام!)

تیرکمان کارفیلی^۵

این تیم ولزی در سال ۱۴۰۲ میلادی تأسیس شده است. ردای بازیکنان آن راه‌های عمودی سبز روشن و قرمز دارد. افتخار باشگاهی این تیم هجده قهرمانی در مسابقات باشگاهی است. پیروزی مشهور و برجسته‌ی آن‌ها موفقیت در مسابقه‌ی نهایی جام اروپا در سال ۱۹۵۶

^۱ Appleby Arrow^۲ Vratsa Vultures^۳ Wimbourn Wasp^۴ Ballycastle bat^۵ Caerphilly Catapults

است که طی آن تیم کاراسجاک کاتیز نروژی را شکست دادند. سالروز مرگ دلخراش دای لیولین^۶ خطرناک، بازیکن سرشناس این باشگاه که هنگام گذراندن تعطیلات در میکونوس یونان طعمه‌ی یک شیمر شد برای همه‌ی جادوگران و ساحره‌های ولزی عزای عمومی اعلام شده است. در پایان هر فصل از مسابقات باشگاهی مدال یادبود دای خطرناک به بازیکنی اعطا می‌شود که در طول بازی خطرناکترین، جسورانه ترین و هیجان انگیزترین حرکت را انجام داده باشد.

توپ جنگی چادلی^۱ (چادلی کنونز)

بسیاری معتقدند که روزهای شکوه و جلال تیم چادلی کنونز به پایان رسیده است اما طرفداران وفادار این تیم چشم امید به تولد دوباره‌ی آن دوخته‌اند. تیم چادلی کنونز تاکنون بیت و یک بار قهرمان مسابقات باشگاهی شده اما تاریخ آخرین قهرمانی آن مربوط به سال ۱۸۹۲ میلادی و نحوه‌ی بازی بازیکنان آن در طول قرن اخیر بسیار کند و ملال‌آور بوده است. ردای بازیکنان این تیم نارنجی خوشرنگ است و بر روی آن تصویر یک گلوله‌ی توپ در حال حرکت با دو حرف C سیاه رنگ به چشم می‌خورد. شهر این تیم ما پیروزیم بود اما در سال ۱۹۷۲ تغییر کرد به بیایید همگی دعا کنیم و امیدوار باشیم تبدیل شد.

بازفال‌ماوت^۲

بازیکنان این تیم ردایی به رنگ سفید و خاکستری می‌پوشند که بر روی سینه‌ی آن آرمی به شکل سر یک باز خودنمایی می‌کند. بازیکنان تیم بازفال‌ماوت به سرسختی در بازی معروفند و این معروفیت را مدافعین مشهور و جهانی این تیم، کوین و کارل برودموور^۳ موجب شده‌اند. این دو مدافع از سال ۱۹۵۸ تا سال ۱۹۶۹ در این باشگاه بازی می‌کردند و سازمان ورزش و بازی‌های جادویی بیش از چهارده بار آندو را به علت رفتارهای افراطی محکوم به تعلیق کرد. شعار این باشگاه عبارت است از: بیایید برنده شویم اما اگر نتوانستیم ببریم پس دست کم چند تا سر بشکنیم.

هاری هالی هد^۴

این باشگاه یکی از باشگاه‌های بسیار قدیمی ولزی است (تأسیس: ۱۲۰۳) که باشگاهی منحصر به فرد در میان تمام باشگاه‌های جهان است زیرا تنها ساحره‌ها را به عضویت می‌پذیرد. ردای این تیم به رنگ سبز تیره است و یک چنگال پرنده‌ی طلایی بر سینه‌ی آن به چشم می‌خورد. پیروزی تیم هارپی^۵ در برابر تیم هایدلبرگ هری‌ریز^۶ در سال ۱۹۵۳ یکی از بهترین بازی‌های کوییدیچ در طول تاریخ به شمار می‌رود. این مسابقه که هفت روز به طول انجامید با تسخیر تماشایی اسنیچ طلایی به دست گلای نیس گریفیتز^۷، جستجوگر تیم هارپی به پایان رسید. از همه مشهورتر پیداه شدن رودلف برند، کاپیتان تیم هری‌ریز از جارویش در پایان بازی و درخواست ازدواج از گویندالین مورگن^۸، همتای او در تیم حریف بود که مورگن نیز در جواب با ضربه‌ی پاک جاروی پنجش او را دچار ضربه‌ی مغزی کرد.

^۶ Dai Llewellyn

^۱ Chuddley Cannons

^۲ Falmouth Falcon

^۳ Kevin and Karl Broadmoor

^۴ Holyhead Harpy

^۶ Heidelberg Harriers

^۷ Glynnis Griffiths

^۸ Gwendolyn Morgan

^۵ هارپی هیولایی اساطیری با سر و تنه‌ی زن و چنگال و بال پرنده‌م.



شاهین کن میر^۱

این باشگاه ایرلندی که در سال ۱۲۱۹ تأسیس شده است به دلیل نمایش‌های شاد لپرکان‌ها یا همان شگونه‌های تیم و همچنین به علت نواختن چنگ توسط طرفدارانش شهرت جهانی دارد. بازیکنان تیم شاهین ردایی به رنگ سبز زمردی به تن می‌کنند که بر روی آن دو حرف K که پشت به پشت به هم چسبیده‌اند خودنمایی می‌کند. دارن اوهریر^۲ که از سال ۱۹۴۷ تا ۱۹۶۰ دروازه‌بان این تیم بود سه بار کاپیتان تیم ملی ایرلند شد. ابداع حمله‌ی شاهین‌وار مهاجمین را به این بازیکن نسبت داده‌اند (به فصل ۱۰ مراجعه کنید)

کلاغ زاغی مونتروز^۳

تیم کلاغ زاغی موفق‌ترین تیم در تاریخ انجمن باشگاه‌های کوییدیچ انگلستان و ایرلند بوده و تاکنون سی و دو بار به مقام قهرمانی باشگاه‌ها رسیده است. این تیم دو بار قهرمان باشگاه‌های اروپا شده و محبوبیت جهانی دارد. بازیکنان برجسته‌ی این تیم عبارتند از: یونیس موری^۴ (وفات ۱۹۴۲) بازیکن جستجوگری که یک بار تقاضا کرد اسنیچ طلایی سریع‌تری را وارد بازی کنند زیرا گرفتن اسنیچ طلایی متداول را بسیار آسان می‌دانست، همیش مک‌فارلن^۵ (از سال ۱۹۵۷ تا ۱۹۶۸ کاپیتان تیم بود) که پس از دورانی سرشار از موفقیت در مقام بازیکن کوییدیچ به سمت ریاست سازمان ورزش و بازی‌های جادویی برگزیده شد. بازیکنان این تیم ردای سیاهی می‌پوشند که روی سینه و پشت آن یک کلاغ زاغی سفید به چشم می‌خورد.

افتخار پورتی^۶

این تیم در سال ۱۲۹۲ در جزیره‌ی اسکای تأسیس شد. زرفداران این تیم آن را با نام افتخار می‌شناسند. بازیکنان این تیم ردایی به رنگ بنفش تیره می‌پوشند که یک ستاره‌ی طلایی بر سینه‌ی آن خودنمایی می‌کند. کاترiona مک کورمک^۷، معروف‌ترین مهاجم این تیم طی دو بار قهرمانی تیم افتخار در مسابقات باشگاهی در دهه‌ی ۱۹۶۰ کاپیتان بود و در سی و شش مسابقه برای تیم ملی اسکاتلند بازی کرد. دخترش میگان^۸ در حال حاضر دروازه‌بان این تیم است. (پسرش کرلی^۹ بهترین گیتارنواز گروه موسیقی محبوب جادوگران با عنوان خواهران عجیب است.)

اتحاد پادلمیر^۱

تیم اتحاد پادلمیر که در سال ۱۱۶۳ تأسیس شده است قدیمی‌ترین تیم در انجمن باشگاه‌های کوییدیچ به شمار می‌رود. تیم پادلمیر بیست و دوبار قهرمان جام باشگاه‌های کوییدیچ و دوبار برنده‌ی جام اروپا شده است. چندی پیش سلسیتنا واربک^۲، ساحره‌ی آوازخوان با

^۱ Kenmare Kestrel

^۲ Darren O'Hare

^۳ Mountrose Magpie

^۴ Eunice Murray

^۵ Hamish MacFarlan

^۶ Pride of portree

^۷ Catriona MacCormack

^۸ Meaghan

^۹ Kirley

^۱ Puddlemere United



اجرای سرود این تیم، (اون بلوچرها رو بزنین عقب بچه ها، کوافل رو بندازین این جا)، درآمد فروش آن را به بیمارستان سوانح و امراض جادویی سنت مانگو اهدا کرد. رنگ ردای بازیکنان پادلمیر آبی دریای است و بر روی آن نشان تیم به چشم می‌خورد که از دونی متقاطع طلایی تشکیل شده است.

گردباد تاتشیل^۳

بازیکنان تیم گردباد ردای آبی آسمانی می‌پوشند که بر روی سینه و پشت آن دو حرف T سرمه‌ای به چشم می‌خورد. این تیم که در سال ۱۵۲۰ تأسیس شده است در اوایل قرن بیستم در اوج موفقیت خود بود در آن دوران که رودریک پلامپتون^۴، بازیکن جستجوگر و کاپیتان این تیم بود تیم گردباد پنج بار پشت سر هم قهرمان جام باشگاه‌ها شد و رکورد انگلستان و ایرلند را شکست. رودریک پلامپتون در بیست و دو بازی بازیکن جستجوگر تیم ملی انگلستان بود. او رکورددار گرفتن اسنیچ طلایی در کم‌ترین زمان در سراسر بریتانیاست. (در مسابقه‌ای در مقابل تیم تیرکمان کارفیلی در سال ۱۹۱۲ ظرف سه و نیم ثانیه پس از شروع بازی اسنیچ طلایی را به چنگ آورد).

آواره‌ی ویگتاون^۵

این باشگاه مرزی در سال ۱۴۲۲ به دست هفت فرزند جادوگر قصابی به نام والتر پارکین تأسیس شد. آن‌ها چهار برادر و سه خواهر بودند که می‌گویند بسیار سرسخت و شکست‌ناپذیر بوده‌اند چنان که به ندرت در مسابقه‌ای شکست می‌خوردند. می‌گویند شکست‌ناپذیری آن‌ها تا حدودی به دلیل وحشی است که از دیدن والتر در کنار زمین به دل بازیکنان حریف می‌افتد. والتر در حالی که در یک دست چوبدستی و در دست دیگر یک ساطور داشت در کنار زمین می‌ایستاد. در طول قرن‌های متوالی همواره یکی از بازیکنان تیم ویگتاون از نسل پارکین بوده و بازیکنان برای بزرگداشت مؤسس تیم ردهای قرمزی می‌پوشند که نقش یک ساطور نقره‌ای بر روی سینه‌ی آن به چشم می‌خورد.

زنبور ویمبرون (ویمبرون وسپز)

بازیکنان تیم زنبور ویمبرون ردهایی با راه‌های افقی زرد و مشکی با تصویر زنבורی در جلوی آن به تن می‌کنند. این تیم که در سال ۱۳۱۲ تأسیس شده هجده بار برنده‌ی جام باشگاهی بوده و دوبار به دور نیمه نهایی جام اروپا راه یافته است. می‌گویند این تیم نام خود را بر مبنای یک حادثه‌ی ناگوار برگزیده که هنگام بازی با تیم پیکان اپل بای در اواسط قرن هفدهم اتفاق افتاد. در آن حادثه یکی از ضربه‌زندگان تیم ویمبرون هنگام پرواز در کناره‌ی زمین چشمش به یک کندو افتاد و با چماقش آن را به سوی جستجوگر پیکان پرتاب کرد. شدت زنبور گزیدگی این بازیکن چنان زیاد بود که نتوانست به بازی ادامه دهد. تیم ویمبرون در آن بازی برنده شد و از آن به بعد تصویر زنبور را به عنوان نشان خوش‌شانسی برگزید. از قدیم طرفداران تیم ویمبرون وسپز (که به نام نیش‌داران نیز معروفند) هنگام ضربه‌های پنالتی تیم حریف برای گیج کردن بازیکن مهاجم با صدای بلند وزوز می‌کنند.

² Celestina Warbeck

³ Tutshill Tornado

⁴ Roderick Plumpton

⁵ Wigtown Wanderer



۸

گسترش کوییدیچ در جهان

اروپا

تا قرن چهاردهم میلادی کوییدیچ در ایرلند به خوبی رواج یافته بود و شاهد این مدعا شرحی است که زاخاریاس مامپز از یک مسابقه در سال ۱۳۸۵ میلادی نگاشته است: تیمی از جادوگران اهل کرک^۱ برای بازی در لانکاشایر پرواز کردند و با شکست دادن قهرمان این منطقه احساسات مردم بومی را جریحه‌دار کردند. این مردان ایرلندی در هنگام بازی با کوافل از چنان مهارتی برخوردار بودند که اهالی لانکاشایر پیش از آن نظیر آن را ندیده بودند. در نتیجه هنگامی که جمعیت چوبدستی‌ها را آوردند و به تعقیب آن‌ها پرداختند ناگزیر شدند برای نجات جان خود سوار بر جاروهایشان از آن دهکده بگریزند.

اسناد و مدارک گوناگون حاکی از آنند که تا اوایل قرن پانزدهم این بازی به سایر نقاط اروپا نیز راه یافته است. نروژ یکی از کشورهایی است که خیلی زود طرفدار این بازی شد (آیا ممکن است اولاف، پسرخاله‌ی گودوین نین در معرفی این بازی نقش داشته باشد؟) و شاهد این مطلب شهری است که اینگلفر شاعر در اوایل قرن پانزدهم سروده است:

آه از وجد و سرور جست و جوی چون بیروازم روم دنبال اسنیچ
اسنیچ طلایی بر فراز سر نهان باد روح افزا به موهایم وزان
مژده کآمد اسنیچ طلا در دسترس شور و شوق مردمان از پیش و از پس
لیک افسوس و صد افسوس و فغان از جفای بلوچرها هان
می‌رسد در لحظه‌ی آخر زدور سرنگون سازد مرا در قعر گور

مالکری، جادوگر فرانسوی در همان دوران جمله‌های زیر را در نمایشنامه‌اش با عنوان: افسوس من پاهایم را تغییر شکل داده‌ام. می‌نویسد:

گرنویی: کراپو، من امروز نمی‌تونم با تو به بازار بیام.
کراپو: ولی گرنویی، من نمی‌تونم گاوه رو تنهایی جابه‌جا کنم.
گرنویی: کراپو، خودت که می‌دونی، من امروز صبح دروازه‌بانم. اگه من جلوی کوافل رو نگیرم کی جلو دارشه؟

سال ۱۴۷۳ شاهد برگزاری اولین دوره‌ی مسابقات جام جهانی کوییدیچ بود گرچه تمام کشورهای شرکت‌کننده در این دوره اروپایی بودند. شاید عدم حضور تیم کشورهای دورتر به دلیل ضعف جسمانی جغدهایی باشد که حامل دعوتنامه‌ها بوده‌اند. این امکان نیز وجود دارد که کشورهای دعوت شده به چنین سفر دور و دراز و پرمخاطره‌ای رغبت نداشته‌اند. شاید نیز استراحت در خانه‌ی گرم و نرمشان را به شرکت در مسابقه ترجیح می‌داده‌اند.

¹ Crock

مسابقه‌ی نهایی بین دو تیم ترانسیلوانیا و فلندرز وحشیانه‌ترین در تاریخ برگزاری مسابقات کوبیدیم به شمار می‌رود. بسیاری از خطاهایی که در این بازی مشاهده شد بی‌سابقه بوده است. برای مثال می‌توان اقدام به تغییر شکل یکی از مهاجمین به راسوی قطبی، غذاره کشی برای یک دروازه بان و بیرون آمدن یکصد خفاش خون آشام خونخوار از زیر ردای کاپیتان تیم ترانسیلوانیا را نام برد. مسابقات جام جهانی از ابتدا هر چهار سال یک بار برگزار شده است اما فقط از قرن هفدهم به بعد تیم‌های غیر اروپایی برای رقابت در این بازی‌ها حضور یافتند. مسابقات جام اروپا در سال ۱۶۵۲ پایه‌گذاری شد و از آن سال تا به امروز سه سال یک بار برگزار می‌شود. ازمیان همه‌ی تیم‌های ممتاز اروپایی شاید بتوان گفت تیم بلغاری لاشخور وراتسا از همه مشهورتر است. این تیم که هفت بار قهرمان جام اروپا شده است بی‌تردید پرهیجان‌ترین و تماشایی‌ترین مسابقات را در سطح جهانی بازی کرده است. بازیکنان این تیم پیشتاز گل‌زنی از راه دورند (گل زدن از نقطه‌ای دورتر از منطقه‌ی گل‌زنی). این تیم همواره از بازیکنان نوپا حمایت کرده و به آنان فرصتی برای درخشش و اظهار وجود می‌دهد.

تیم فرانسوی کوافل سوراخ کن کویی برون که اغلب قهرمان بازی‌های باشگاهی است به دلیل بازی پرتحرک و همچنین برای رنگ صورتی زنده‌ی ردای بازیکنانش شهره‌ی خاص و عام است. در آلمان به تیم هایدلبرگ هری‌یرز برمی‌خوریم. دارن اوهر، کاپیتان ایرلندی در وصف این تیم گفته است: به سرسختی اژدها با هوشمندی و ذکاوتی دوچندان. لوکزامبورگ که همواره در ورزش کوبیدیم قوی بوده است تیم بمبافکن بیگان ویل را دارد. این تیم در زمینه‌ی روش‌های تهاجمی شهرت فراوانی داشته و همواره در میان تیم‌های ممتاز و پرگل قرار گرفته است. اخیراً تیم پرتغالی جاروسواران براگا با برخورداری از نظام جدید مدافع پروری به سطوح عالی این ورزش راه یافته است و بالاخره تیم لهستانی جن‌های گرودریسک مبتکرترین جستجوگر جهان یعنی جوزف ورنسکی را به جهانیان معرفی کرده است.

استرالیا و زلاندنو

می‌گویند گروهی از گیاه‌شناسان اروپایی که برای پژوهش پیرامون گیاهان و قارچ‌های سحرآمیز در قرن هفدهم به زلاندنو سفر کرده بودند برای اولین بار مردم این سرزمین را با ورزش کوبیدیم آشنا کردند. روایت شده است که جادوگران و ساحره‌های این گروه پس از گذراندن یک روز پرزحمت برای جمع‌آوری نمونه‌های گیاهی در برابر چشمان حیرت‌زده‌ی جامعه‌ی جادویی آن سرزمین به بازی کوبیدیم پرداختند تا رفع خستگی کنند. وزیر سحر و جادوی زلاندنو وقت و پول هنگفتی را صرف پنهان نگه داشتن آثار هنری بومی آن دوره از چشم ماگل‌ها کرده است. این آثار هنری بومی به روشنی جادوگران سفیدپوست را هنگام بازی کوبیدیم نشان می‌دهند (این نقاشی‌ها و سنگ‌های کنده‌کاری شده اکنون در وزارت سحر و جادوی ولینگتون برای بازدید عموم به نمایش گذاشته شده‌اند).

گمان می‌رود رواج کوبیدیم در استرالیا از قرن هجدهم آغاز شده باشد. شاید بتوان گفت استرالیا بهترین منطقه برای انجام ورزش کوبیدیم است و این به دلیل پهناوری نواحی بدون سکنه و دورافتاده‌ی آن است. چرا که بهترین مکان برای ایجاد زمین‌های کوبیدیم است. تیم‌های زلاندنو و استرالیا همواره با سرعت استثنایی و بازی‌های نمایشی خود تماشاگران اروپایی را به وجد آورده‌اند. تیم طوطی موتوهورا (زلاندنو) برجسته‌ترین این تیم‌هاست. اسپارکی، ققنوس شگونی این تیم و همچنین ردای سرخ و زرد و آبی بازیکنان این تیم را همه می‌شناسند. تیم‌های استرالیایی رعدآفرین تاندلارا و وولونگانگ وری یرز نزدیک به یک قرن است که در بازی‌های باشگاهی استرالیا حاکمند. دشمنی این دو تیم در جامعه‌ی جادویی استرالیا چنان زبازد خاص و عام است که در پاسخ به ادعای محال افراد لاف‌زن می‌گویند: باشه، پس اگه این جوریه منم برای داوری مسابقه‌ی بعدی تاندلارا وری یرز داوطلب می‌شم.

افریقا

شاید بتوان آشنایی قاره‌ی افریقا با جاروسواری را به جادوگران و ساحره‌هایی نسبت داد که در جستجوی اسرار کیمیاگری و نجوم به این قاره سفر می‌کردند زیرا جادوگران افریقایی همواره در این رشته مهارت خاصی داشته‌اند. بازی کوبیدیم در قاره‌ی افریقا هنوز مانند اروپا رواج نیافته اما در این قاره نیز محبوبیت روزافزونی پیدا کرده است. اوگاندا یکی از کشورهای کوبیدیم دوستی است که به عرصه‌ی این ورزش گام نهاده است. برجسته‌ترین تیم این کشور تیم جاروی سربلند پاتونگا است که در سال ۱۹۸۶ در برابر دیدگان حیرت‌زده‌ی بزرگ‌مردان



کوییدیچ جهان تیم کلاغ زاغی مونتروز را به تساوی کشاند. اخیراً شش بازیکن تیم جاروی سربلند برای بازی در جام جهانی به تیم ملی اوگاندا راه یافتند در حالی که ورود این تعداد بازیکن از یک تیم مشخص به تیم ملی یک کشور بی‌سابقه بوده است. تیم‌های آفریقایی ممتاز دیگر عبارتند از: افسونگر چامبا (از کشور توگو) که بازیکنان آن در پاس‌های وارو استاند، غول کش جیمی (از کشور اتیوپی) که دوبار قهرمان جام سراسری آفریقا شده است، و پرتوی سامباوانگا (از کشور تانزانیا) که تیم بسیار مشهوری است و حلقه‌سازی بازیکنان آن تماشاگران سراسر جهان را تحت تاثیر قرار داده است.

امریکای شمالی

موج کوییدیچ در اوایل قرن هفدهم به امریکای شمالی رسید اما گسترش این ورزش به کندی صورت گرفت زیرا هم‌زمان با ورود این بازی احساسات ضدجادوگری نیز از قاره‌ی اروپا به این قاره راه یافته بود. جادوگران مهاجری که به امید رهایی از تبعیض به دنیای جدید پا گذاشته بودند احتیاط شدیدی را پیشه‌ی خود ساختند از این رو ورزش کوییدیچ در مراحل آغازین تکامل خود با محدودیت‌های خاصی روبه‌رو بود.

با این حال سال‌ها بعد در کانادا سه تیم ممتاز و برجسته قد علم کردند و به عرصه‌ی جهانی گام نهادند. این سه تیم عبارتند از: موس جا میتورایتز، چکش هیلی‌بری و توفان استون‌وال. در دهه‌ی ۱۹۷۰ تیم میتورایتز با خطر انحلال مواجه شد زیرا بازیکنان این تیم پس از هر پیروزی در حالی که از دم جاروهایشان جرقه شلیک می‌شد بر فراز دهکده‌های مجاور به پروازهای نمایشی می‌پرداختند. در حال حاضر این رسم به پروازهای نمایشی در محوطه‌ی بازی پس از اتمام مسابقه محدود شده و از همین روست که بازی‌های این تیم جهانگردان را به خود جذب می‌کند.

ایالات متحده‌ی آمریکا برخلاف کشورهای دیگر تیم کوییدیچ جهانی نداشته زیرا این بازی از ابتدا در رقابت با بازی جارویی امریکایی دیگری به نام کوآدپات^۱ قرار گرفته است. کوآد پات شکل تغییر یافته‌ای از کوییدیچ است که جادوگری به نام آبراهام پیزگود در قرن هجدهم آن را ابداع کرد. پیزگود هنگام مهاجرت از زادگاه خود کوافلی با خود آورد تا در امریکا تیم کوییدیچی تشکیل بدهد. ماجرا از این قرار است که کوافل پیزگود در چمدانش با نوک چوبدستی او تماس پیدا کرده و هنگامی که او کوافل را از چمدان درآورده و طبق معمول به این سو آن سو پرتاب کرده ناگهان در مقابل صورتش ترکیده است. پیزگود که از قرار معلوم بسیار شوخ‌طبع بوده بی‌درنگ درصدد برمی‌آید که این اثر را بر روی چندین توپ چرمی پدید آورد. پیزگود خیلی زود همه‌ی افکارش درباره‌ی کوییدیچ را به دست فراموشی سپرد و به همراهی دوستانش بازاری را ابداع کرد که با توپ‌های انفجاری انجام می‌شد که نام جدید کوآد را بر آن‌ها نهاده بودند.

در بازی کوآدپات هر تیم یازده بازیکن دارد. بازیکنان تیم، کوآد را که همان کوافل تغییرشکل یافته است به یکدیگر پاس می‌دهند و می‌کوشند قبل از ترکیدن کوآد آن را به درون دیگری در انتهای زمین بیندازند. در صورتی که کوآد در دست بازیکنی بترکد آن بازیکن باید از بازی بیرون برود. همین که کوآد قبل از ترکیدن در درون دیگ جای گرفت (دیگ در این بازی پاتیل کوچکی است که در آن محلولی وجود دارد که از انفجار کوآد جلوگیری می‌کند) تیم بازیکنی که موفق به زدن گل شده یک امتیاز کسب می‌کند. آن‌گاه کوآد دیگری را به زمین بازی می‌آورند. کوآدپات در میان عده‌ی خیلی از اروپاییان با استقبال روبه‌رو شده اما اکثر قریب به اتفاق جادوگران اروپا به ورزش کوییدیچ وفادار مانده‌اند.

باوجود جذابیت و محبوبیت ورزش کوآدپات در ایالات متحده‌ی آمریکا کوییدیچ نیز در این سرزمین محبوبیتی فزاینده کسب کرده است. اخیراً دو تیم امریکایی به سطوح بین‌المللی راه یافته‌اند: یکی تیم ستارگان سوییت واتر از تگزاس که در سال ۱۹۹۳ در یک مسابقه‌ی پرهیجان پنج روزه تیم کوافل سوراخ کن کویی برون را با بازی استادانه شکست داد. تیم دیگر سهره فیچ برگ از ماساچوست است که تاکنون هفت بار قهرمان باشگاه‌های ایالات متحده شده و جستجوگر آن که ماکسیموس برانکوویچ سوم نام دارد در دو دوره‌ی مسابقات جام جهانی اخیر کاپیتان تیم ملی امریکا بوده است.

^۱ Quoadpot کواد به معنای هلفدونی و پات به معنای دیگ است. م.



امریکای جنوبی

کوییدیچ در سراسر امریکای جنوبی رواج یافته اما در این منطقه نیز همچون امریکای شمالی در رقابت تنگاتنگ با کوآدپات قرار دارد. در قرن اخیر آرژانتین و برزیل به دوره‌ی یک چهارم نهایی جام جهانی راه یافتند. بی‌تردید ماهرترین بازیکنان کوییدیچ در امریکای جنوبی بازیکنان پرویی‌اند و پیش‌بینی می‌شود تا ده سال دیگر تیم پرو اولین قهرمان جام جهانی از امریکای لاتین باشد. به نظر می‌رسد اولین باری که جادوگران پرویی با بازی کوییدیچ آشنا شدند زمانی باشد که کنفدراسیون بین‌المللی جادوگران عده‌ای از جادوگران اروپایی را به منظور کنترل جمعیت اژدهای زهرنیش (اژدهای بومی پرو) به ای‌نکشور اعزام کرد. از آن زمان به بعد کوییدیچ محبوبیت خاصی در میان جادوگران این مرز و بوم پیدا کرده است. مشهورترین تیم پرویی پرنندگان درختی تاراپوتر نام دارد که طی سفر اخیرش به اروپا با استقبال شایانی روبه‌رو شد.

آسیا

کوییدیچ هیچ‌گاه محبوبیت چندانی در شرق به‌دست نیاورد زیرا در کشورهای شرقی قالیچه‌ی پرنده را به هر وسیله‌ی نقلیه‌ی دیگری ترجیح می‌دهند و در نتیجه جاروی پرنده در این مناطق کمیاب است. وزارت سحر و جادوی کشورهای از قبیل هندوستان، پاکستان، بنگلادش، ایران و مغولستان که همگی در تجارت پررونق قالیچه‌های پرنده ذینفعند ورزش کوییدیچ را ورزشی شبهه‌آمیز تلقی می‌کنند با این همه این بازی در میان عموم جادوگران و ساحره‌های این کشورها طرفدارانی دارد. در میان کشورهای شرقی، ژاپن از این قاعده‌ی کلی مستثنی است. در قرن اخیر کوییدیچ به تدریج در ژاپن محبوبیت فراوانی یافت. موفق‌ترین تیم ژاپنی تویوهاشی تنگو نام دارد که در سال ۱۹۹۴ چیزی نمانده بود تیم لیتوانیایی گورودوک گارگویلز را شکست بدهد. ژاپنی‌ها در صورت شکست خوردن از تیم حریف برطبق آداب و رسومشان جاروهای خود را به آتش می‌کشند اما کمیته‌ی کوییدیچ کنفدراسیون بین‌المللی جادوگران نسبت به این سنت ژاپنی نظر مساعدی ندارد و این کار را ائتلاف چوب‌های مرغوب قلمداد می‌کند.



۹

تکامل جاروهای مسابقه

تا اوایل قرن نوزدهم از جاروهای عادی روزمره برای بازی کوییدیچ استفاده می‌شد که از نظر کیفیت با یکدیگر بسیار متفاوت بودند. این جاروها نسبت به جاروهای قدیمی قرون وسطی بسیار پیشرفته‌تر بودند. در سال ۱۸۲۰ با اختراع افسون صندلی‌ساز توسط الیوت اسمیت و یک جهش بزرگی در تولید جاروهای راحت‌تر پدید آمد (تصویر ۶). با این همه جاروهای قرن نوزدهم عموماً شتاب چندانى نداشتند و مهار آن‌ها در ارتفاعات بالا دشوار بود. جاروها دست‌ساز بودند و به دست جاروسازهای متعددی تولید می‌شدند. این جاروها گرچه از زیبایی و هنر تحسین‌آمیزی برخوردار بودند عملکرد آن‌ها به ندرت به پای زیبایی ظاهری‌شان می‌رسید.

یکی از نمونه‌ها جاروی دسته بلوطی ۷۹ (این نامگذاری به دلیل تولید این جارو در سال ۱۸۷۹ است) و سازنده‌ی آن الیاس گریمستون از اهالی پورتزماوت است. دسته بلوطی جاروی زیبایی با دسته‌ی بسیار قطور از جنس چوب بلوط است که برای پروازهای طولانی طراحی شده و در برابر بادهای شدید مقاوم است. با وجودی که این جارو در نوع خود بهترین و بسیار ارزشمند است کاربرد آن در بازی کوییدیچ با موفقیت مواجه نشد. دسته بلوطی ۷۹ به علت کندی بیش از اندازه‌اش در هنگام حرکت هیچ‌گاه در میان افرادی که سرعت را بر ایمنی ترجیح می‌دهند محبوبیتی پیدا نکرد با این وجود نام این جارو همواره در اذهان عمومی باقی می‌ماند زیرا اولین جارویی بود که در سال ۱۹۳۵ همراه با جارو سوارش جاکیندا سایکس از فراز اقیانوس اطلس عبور کرد. (پیش از آن زمان جادوگران برای عبور از مسیرهای دریایی طولانی کشتی را به جارو ترجیح می‌دادند. روش آپارات (غیب و ظاهر شدن) در مسیرهای طولانی چندان مطمئن نیست و تنها جادوگران ورزیده می‌توانند از این روش برای سفرهای قاره به قاره بهره جویند.)

تولید جاروی ماهگرد که اولین بار در سال ۱۹۰۱ به دست گلادیس بوتبای ساخته شد جهش عظیمی در صنعت جاروسازی به شمار می‌رود. این جاروی ظریف با دسته‌ای از جنس چوب زبان گنجشک تا مدت‌ها با استقبال چشمگیر بازیکنان کوییدیچ مواجه بود. مزیت اصلی جاروی ماهگرد نسبت به سایر جاروها قابلیت اوج‌گیری بی‌سابقه‌اش بود (به ویژه برای این که حتی در ارتفاعات بالا نیز به راحتی مهار می‌شد).

گلادیس بوتبای قادر نبود جاروی ماهگرد را به تعداد مورد نیاز بازیکنان کوییدیچ تولید کند از این رو تولید جاروی جدیدی به نام پیکان نقره‌ای با استقبال روبه‌رو شد. این جارو به علت شتاب و سرعت فوق‌العاده‌اش نسبت به جاروهای ماهگرد یا دسته‌بلوطی اولین جاروی مسابقه‌ی واقعی به شمار می‌رود (سرعت این جارو در باد موافق به ۱۱۲ کیلومتر نیز می‌رسید). اما این جارو نیز همچون جاروهای قبلی محصول فعالیت یک جادوگر بود (لیونارد جیوکز) و سازنده‌ی آن قادر به جواب‌گویی تقاضای انبوه بازار نبود.

در سال ۱۹۲۶ با تاسیس شرکت جاروسازی پاک‌جارو به دست باب، بیل و آرنابی اولرتون نخستین گام در این راه برداشته شد. اولین نمونه‌ی آن‌ها که پاک‌جاروی یک نام داشت در سطح انبوهی تولید شد که بازار جاروهای طراحی‌شده برای مسابقه نظیر آن را به خود ندیده بود. عرضه‌ی جاروهای مسابقه‌ی پاک‌جارو با موفقیت چشمگیر و برق‌آسایی روبه‌رو شد و بازار این کالا را به خود اختصاص داد چنان که پس از یک سال همه‌ی بازیکنان کوییدیچ کشور سوار بر پاک‌جارو بودند.

بازار جاروهای مسابقه مدت مدیدی در انحصار برادران اولرتون نماند. در سال ۱۹۲۹ دومین شرکت سازنده‌ی جاروهای مسابقه تاسیس شد و موسسین آن دو بازیکن از اعضای تیم بازفال‌ماوت به نام راندولف کیچ و بازل هورتون بودند. اولین جاروی این شرکت تجاری ستاره‌ی دنباله‌دار ۱۴۰ نام داشت و این رقم نشانگر تعداد نمونه‌هایی بود که کیچ و هورتون قبل از عرضه‌ی این جارو به طور آزمایشی تولید کرده بودند. افسون ترمز که به نام هورتون-کیچ به ثبت رسید امکان خطای بازیکنان به هنگام گل‌زنی و پرواز به بیرون محوطه را بسیار کم کرد. از آن به بعد تیم‌های بریتانیا و ایرلند جاروی ستاره‌ی دنباله‌دار را به جاروهای دیگر ترجیح می‌دادند.

رقابت شدیدی بین سازندگان پاک‌جارو و ستاره‌ی دنباله‌دار در گرفت و تولید جاروهای پیشرفته‌تر این دو شرکت نشانگر این واقعیت است. پاک‌جاروی ۲ و ۳ به ترتیب در سال‌های ۱۹۳۴ و ۱۹۳۷ و جاروی ستاره‌ی دنباله‌دار ۱۸۰ در سال ۱۹۳۸ روانه‌ی بازار شدند. در این میان سازندگان دیگری در سراسر اروپا به این صنعت پرداختند.



در سال ۱۹۴۰ جاروی آتش‌افروز به بازار عرضه شد. شرکت الربی و اسپادمور واقع در جنگل سیاه سازنده‌ی این جارو بود. جاروی آتش‌افروز از قابلیت انعطاف زیادی برخوردار بود اما هیچ‌گاه سرعت آن به سرعت ستاره‌ی دنباله‌دار و پاک‌جارو نرسید. الربی و اسپادمور در سال ۱۹۵۲ جاروی جدیدی را به نام چابک‌سوار راهی بازار کردند. جاروی چابک‌سوار با وجودی که سریع‌تر از آتش‌افروز بود در هنگام اوج‌گیری قدرت خود را از دست می‌داد و به همین دلیل هیچ یک از تیم‌های کوبیدیچ حرفه‌ای از آن استقبال نکردند.

در سال ۱۹۵۵ شرکت جاروی جهانی (با مسئولیت محدود) جاروی شهاب را عرضه کرد که ارزان‌ترین جاروی مسابقه تا آن زمان بود. متأسفانه جاروهای شهاب پس از محبوبیت ناگهانی نخستین خود به مرور از نظر سرعت و اوج‌گیری کیفیت اولیه را از دست دادند و شرکت جاروی جهانی در سال ۱۹۸۷ به فعالیت خود خاتمه داد.

با تأسیس شرکت جاروی مسابقه‌ی نیمبوس در سال ۱۹۶۷ جنب و جوش تازه‌ای در صنعت جاروسازی پدید آمد. تا آن زمان هیچ جارویی نظیر نیمبوس ۱۰۰۰ پا به عرصه‌ی وجود نگذاشته بود. سرعت آن به ۱۸۰ کیلومتر در ساعت می‌رسید و قابلیت چرخش آن در یک نقطه‌ی ثابت در هوا ۳۶۰ درجه بود. جاروی نیمبوس از امنیت جاروهای دسته‌بلوطی ۷۹ قدیمی و همچنین خوش‌فرمانی بهترین پاک‌جاروها برخوردار بود. به محض عرضه‌ی نیمبوس همه‌ی تیم‌های کوبیدیچ حرفه‌ای در سراسر اروپا این جاروی مسابقه را برگزیدند. شرکت جاروهای مسابقه‌ی نیمبوس با تولید مدل‌های بعدی این جارو (۱۷۰۰، ۱۵۰۰، ۱۰۰۱) در بالاترین سطح این صنعت جای گرفت.

جاروی ترکه‌سان ۹۰ برای اولین بار در سال ۱۹۹۰ تولید شد. فلایت و بارکر سازندگان آن می‌خواستند با تولید این جارو در بازار تولید گوی سبقت را از نیمبوس ببرایند. جاروی ترکه‌سان با وجود ظرافت و زیبایی و باوجود داشتن لوازم اضافی از قبیل سوت هشدار دهنده و خودآرای دم جارو در سرعت‌های بالا انحراف پیدا می‌کرد و معروف است که می‌گویند «این جارو به در دجادوگرانی می‌خورد که گالیونشان از پارو بالا می‌رود.»



تأثیر افسون صندلی ساز (نامرئی)



۱۰

کوییدیچ امروزی

بازی کوییدیچ همچنان مایه‌ی شور و هیجان هوادارانش در سراسر جهان است. امروزه همه‌ی خریداران بلیت‌های مسابقات کوییدیچ اطمینان دارند که شاهد رقابت پیچیده‌ی جادوسواران ماهر و ورزیده خواهند بود (مگر آن که جستجوگر یکی از دو تیم در پنج دقیقه‌ی اول مسابقه اسنیچ طلایی را بگیرد که در این صورت احساس می‌کنیم حقمان ضایع شده است). جادوگران و ساحره‌هایی که مشتاق بوده‌اند خود و بازی محبوبشان را بالا بکشند در طی تاریخ طولانی کوییدیچ روش‌های پیشچیده و دشواری را ابداع کرده‌اند که بیش از هر چیز دیگر نشانگر پیچیدگی این رقابت‌هاست. برخی از این روش‌ها عبارتند از:

ضربه‌ی واروی بلوگر

در این روش بازیکن مدافع با ضربه‌ی یک هند چرخشی ماقش بلوگر را به پشت سر خود پرتاب می‌کند. این‌گونه ضربه‌ها دقت چندانی ندارد اما برای گیج کردن بازیکنان حریف عالی است.

دفاع دو مدافعه

در این روش هر دو بازیکن مدافع همزمان به بلوگر ضربه می‌زنند تا نیروی ضربه دوچندان شود و به حمله‌ی بلوگر شدت بیش‌تری بخشد.

پرواز سه حلقه‌ای

این یک روش دفاعی ویژه‌ی دروازه‌بان‌هاست و معمولاً هنگام ضربه‌ی پناستی مهاجم حریف به کار می‌آید. در چنین مواقعی دروازه‌بان در مسیری مارپیچی هر سه تیر دروازه را با سرعت دور می‌زند تا مانع ورود کوافل به حلقه‌ی دروازه‌ها شود.

تشکیل حمله‌ی شاهین‌وار

در این روش مهاجمین با آرایشی مانند سرنیزه با سرعت به سمت دروازه‌ها پرواز می‌کنند. این روش برای تیم حریف بسیار تهدیدآمیز است و آن‌ها را وادار می‌کند از سر راه مهاجمین کنار بروند.

چنگک پارکین

از آن‌جا که ابداع این روش را به بازیکنان تیم آواره‌ی ویگتاون نسبت داده‌اند اسم پایه‌گذاران این تیم را برای آن برگزیده‌اند. در این روش مهاجمین یک تیم، مهاجم تیم حریف را محاصره می‌کنند و در این میان مهاجم سوم با سر به سوی او پرواز می‌کند.

عبور پلامپتون

این روش به بازیکن جستجوگر اختصاص دارد. در این روش جستجوگر با یک تغییر جهت سریع و خطرناک اسنیچ طلایی را به درون آستینش می‌اندازد. نام این روش را از روی نام رودریک پلامپتون، جستجوگر تیم گردباد تاتشیل نامگذاری کرده‌اند که در سال ۱۹۲۱ در هنگام رکوردشکنی معروفش در گرفتن اسنیچ طلایی از این روش استفاده کرد.



حقه‌ی پورسکف

مهاجمی که کوافل را در دست دارد شروع به اوج‌گیری می‌کند چنان که مهاجمین تیم مقابل گمان می‌کنند او می‌خواهد از چنگ آن‌ها بگریزد و گلی را به ثمر برساند. اما بازیکن مهاجم کوافل را پایین می‌اندازد تا مهاجم دیگری که کمی پایین‌تر از او آماده است آن را بگیرد. همزمانی و تنظیم حرکت دو بازیکن مهاجم اهمیت به سزایی دارد. نام این روش از روی نام پترووا پورسکف، مهاجم روسی نامگذاری شده است.

پاس وارونه

در این روش بازیکن مهاجم کوافل را از بالای شانه به یکی از بازیکنان تیمش در پشت سر پرتاب می‌کند. پرتاب دقیق در این روش بسیار دشوار است.

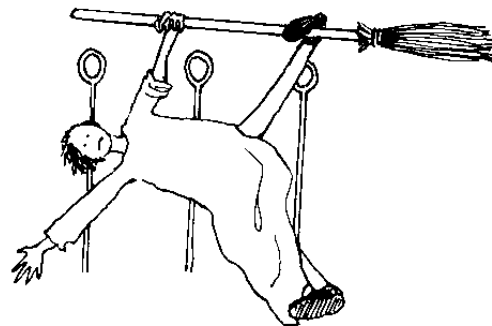
حرکت چرخشی تنبل وار^۱

در این حرکت بازیکن وازونه از جارویش آویزان می‌شود و با دست‌ها و پاها محکم دسته‌ی جارو را می‌گیرد تا از هجوم بلوگر در امان بماند.

چوب و ستاره‌ی دریایی

این یک روش دفاعی ویژه‌ی دروازه‌بان‌هاست. دروازه‌بان جارو را به صورت افقی نگه می‌دارد طوری که با یک دست و یک پا آن را گرفته باشد. آن‌گاه دست و پای دیگرش را کاملاً باز نگه می‌دارد. هیچ‌گاه نباید روش ستاره‌ی دریایی را بدون چوب آزمود.

برخورد ترنسیلوانیایی



این حرکت که اولین بار در جام جهانی سال ۱۴۷۳ مشاهده شد ضربه‌ی مشت دروغینی است که به سوی بینی بازیکن حریف نشانه می‌رود. تا زمانی که تماسی بین دو بازیکن ایجاد نشود این حرکت غیرمجاز به شمار نمی‌رود. اما زمانی که هردو بازیکن در حال حرکتند عدم تماس آن‌ها هنگام اجرای این حرکت غیر ممکن به نظر می‌رسد.

لای وولونگانگ

این حرکت که بازیکنان تیم استرالای وولونگانگ وری یرز آن را بی‌کم و کاست اجرا کردند حرکت سریع در مسیر زیگزاگی است به منظور سرنگون کردن مهاجم تیم مقابل انجام می‌گیرد.

حمله‌ی دروغین ورانسکی

^۱ تنبل معادل نام حیوان پستانداری در آمریکای جنوبی می‌باشد. م.



بازیکن جستجوگر وانمود می‌کند اسنیچ طلایی را مشاهده کرده و با سرعت به سمت زمین سرازیر می‌شود اما درست قبل از برخورد با زمین بازی تغییر مسیر می‌دهد و اوج می‌گیرد. معمولاً بازیکنان جستجوگر این حرکت را به منظور وادار کردن جستجوگر تیم مقابل به تقلید از خود و در نتیجه سقوط او به زمین انجام می‌دهد. نام این حرکت از روی نام جوزف ورانسکی جستجوگر ایرلندی نامگذاری شده است.



بی تردید بعد از آن که گرتی کدل برای اولین بار برفراز باتلاق کوییدیچ «آن کله پوک‌ها» را دید بازی کوییدیچ تغییر و تحول وصف‌ناپذیری را پشت سر گذاشته است. شاید اگر گرتی امروز در کنار ما بود تحت تاثیر حال و هوای پرشور، نیروبخش و شاعرانه‌ی ورزش کوییدیچ قرار می‌گرفت. باشد که این ورزش سال‌های سال دوام و دگرگونی یابد و نسل آینده‌ی جادوگران و ساحره‌ها از این ورزش شکوهمند لذت ببرند.

اگر تاکنون از خود پرسیده‌اید اسنیچ طلایی چه‌گونه پدید آمده، بلوچرها از کجا آمده‌اند یا چرا روی ردای بازیکنان تیم آواره‌ی ویگتاون تصویر ساطور به چشم می‌خورد باید کتاب کوییدیچ در گذر زمان را بخوانید. این کتاب نسخه‌ای از کتاب کتابخانه‌ی مدرسه‌ی جادوگری هاگوارتز است و هواداران جوان کوییدیچ در این مدرسه هر روز به این کتاب مراجعه می‌کنند.

درآمد فروش این کتاب الکترونیکی به موسسه‌ی کمیک ریلیف اهدا شده است. این موسسه از پول شما برای ترویج آبادانی و نجات جان افراد بهره می‌جوید، کاری که حتی از تسخیر سه و نیم ثانیه‌ای اسنیچ طلایی به دست رودلف پلامپتون در سال ۱۹۲۱ مهم‌تر و شگفت‌انگیزتر است.

آلبوس پرستیوال ولفریک برایان دامبلدور

