

## Las normas del *quidditch*

—Tres cazadores tratan de hacer puntos con la *quaffle*, el guardián vigila los aros y los golpeadores mantienen alejadas las *bludgers* de su equipo —resumió Harry.

—Muy bien —dijo Wood.

—Hum... ¿han matado las *bludgers* alguna vez a alguien? —preguntó Harry, deseando que no se le notara la preocupación.

—Nunca en Hogwarts. Hemos tenido algunas mandíbulas rotas, pero nada peor hasta ahora. Bueno, el último miembro del equipo es el buscador. Ese eres tú. Y no tienes que preocuparte por la *quaffle* o las *bludgers*...

—A menos que me rompan la cabeza.

—Tranquilo, los Weasley son los oponentes perfectos para las *bludgers*. Quiero decir que ellos son como una pareja de *bludgers* humanos.

Wood buscó en la caja y sacó la última pelota. Comparada con las otras, era pequeña, del tamaño de una nuez grande. Era de un dorado brillante y con pequeñas alas plateadas.

—Esta dorada —continuó Wood— es la *snitch*. Es la pelota más importante de todas. Cuesta mucho de atrapar por lo rápida y difícil de ver que es. El trabajo del buscador es atraparla. Tendrás que ir y venir entre cazadores, golpeadores, la *quaffle* y las *bludgers*, antes de que la coja el otro buscador, porque cada vez que un buscador la atrapa, su equipo gana ciento cincuenta puntos extra, así que prácticamente acaba siendo el ganador. Por eso molestan tanto a los buscadores. Un partido de *quidditch* solo termina cuando se atrapa la *snitch*, así que puede durar muchísimo. Creo que el récord fue tres meses. Tenían que traer sustitutos para que los jugadores pudieran dormir...

J. K. Rowling, *Harry Potter y la piedra filosofal*, Salamandra.

- En los deportes de equipo suele haber un reparto de tareas. Explica por qué crees que conviene que cada uno se encargue de algo concreto, tal y como ocurre en el *quidditch*.
- Menciona algún otro deporte de equipo en el que los jugadores se repartan las tareas y explica de qué se encarga cada uno.