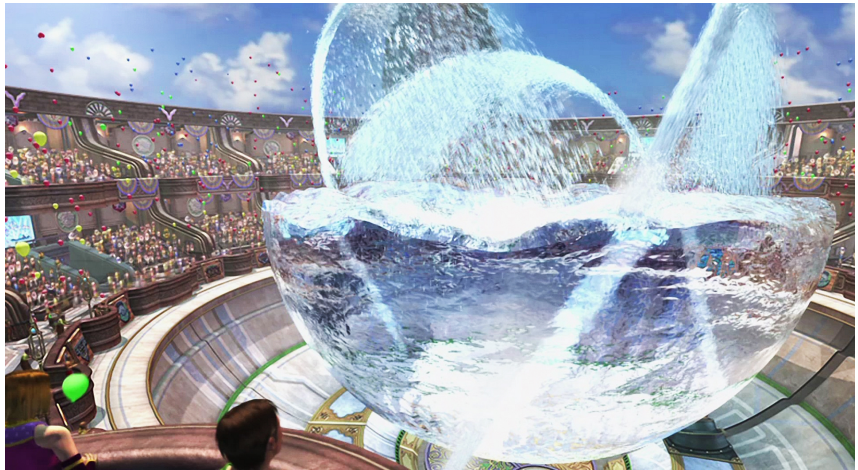
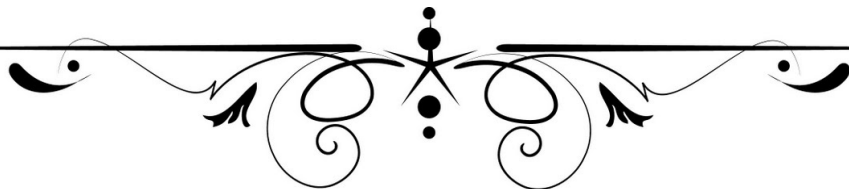


„Sport Zapomniany –
Czyli nie samym Quidditchem czarodzieje żyli.”



Deneris Polanowska



Wstęp

Dziś w świecie czarodziejów najbardziej znanym, popularnym i widowiskowym sportem jest Quidditch.

Jednak przed wiekami było popularne wiele dyscyplin sportowych wykorzystujących magię, ale i piłki znanego wszystkim z Quidditcha oraz bardzo popularne kiedyś konie, wodę czy nawet ogień.

W tej właśnie książce postaram się przedstawić wam w przystępny sposób te dyscypliny sportowe które były popularne zarówno wieki temu jak i jeszcze całkiem nie dawno.

Nie ograniczam się przy tym tylko na dyscyplinach popularnych w Wielkiej Brytanii ale postaram się przedstawić sport który pasjonował czarodziejów z całego świata.

Może czytelnicy zechcą przywrócić dawny sport w dzisiejsze czasy. I spróbować czegoś zupełnie nowego a jednocześnie z tradycją.

Spis Treści:

- Wstęp
- Polo Czarodziejów
- Wyścig konny z użyciem różdżek
- "Eskorta" - czyli terenowy wyścig drużynowy.
 - Gra w 4 żywioły
 - Powietrzny wyścig do 7 wież.
 - Sztafeta czarodziejów.
- Piłka wodna dla odważnych.

Polo czarodziejów.



Sport ten był popularny w czasach gdy nie znano jeszcze samochodów a wielu czarodziejów żyło w wioskach z ludźmi nie posiadającymi zdolności magicznych.

Miotły były w tamtych latach wolne i za bardzo mogły rzucać się w oczy dla tego często ukrywano je pod postacią sprzętu do gry w polo i na miejsca w których miał się odbyć mecz lub trening Quidditcha zawodnicy przyjeżdżali konno wraz z sprzętem wyglądającym jak standardowe zestawy do gry w polo by łatwo zmienić go z powrotem w miotłę.

Przed treningami zwłaszcza zimą przyjętą się zwyczaj przeprowadzania wstępu do rozgrzewki konno.

Używano wówczas kafla którego zawodnicy podzieleni na dwie drożyny próbowali wrzucić do bramki przeciwnika podając go sobie uprzednio minimum, trzy razy.

W czasach swojej świetności do takiego treningu dodawano wiele atrakcyjnych elementów jak choć by skoki przez przeszkody ustawione na boisku.

Z biegiem lat większość czarodziejów zamieszkało w osadach w których nie musieli już się ukrywać a młode pokolenia nie miały ochoty trenować bez użyciamiotek które stawały się coraz szybsze i zwinniejsze oraz bardziej ogólnie dostępne.

Wyścigi konny z użyciem różdżki.



Wyścig ten został zapoczątkowany w niebezpiecznych czasach. Choć najpierw nie był wyścigiem a sprytny system ostrzegawczy przed zbliżającym się wrogiem jaki zastosowało kilka zaprzyjaźnionych osad na pograniczu Gruzji.

Teren ten był górzysty i często bandy rozbójników napadały na wioski gdy wieśniacy byli zajęci pracą i nie widzieli zbliżającego się

niebezpieczeństwa.

Dla tego właśnie ktoś wpadł na pomysł by na wzgórzach ustawić stosy suchego chrustu które miały posłużyć jako ogniska sygnalizacyjne informujące wieśniaków o zagrożeniu.

Dzięki nim byli w stanie wrócić z pól i lasów w których pracowali i bronić swoich wiosek i domów oraz pomagać sobie nawzajem gdyż wiedzieli z której strony nadjeżdżają rabusie i która wioska jest najbardziej zagrożona.

Ogniska te rozpalali młodzi adepci magii pobierający naukę u wioskowych czarodziejów i uzdrowicieli którzy według tradycji mieszkali poza wioską.

Gdy bandy rozbójników zostały już w większości rozbite i nastąpiły spokojniejsze czasy ten sposób ostrzegania ludności został tylko rodzajem hołdu jaki młodzi adepci magii w pierwszy dzień lata składali wszystkim tym którzy zginęli walcząc w obronie swoich wiosek.

W ten właśnie dzień odbywał się wyścig w którym adepci magii kończący naukę startowali wspólnie z jednego ze wzgórz by w szaleńczym wyścigu okrążyć dolinę zapalając na siedmiu szczytach stosy chrustu ułożonego w wieże sygnalizacyjne. Każdy kto zapalał stos (oczywiście używając do tego celu różdżki) zyskiwał 10 punktów a zawodnik który był pierwszy na mecie dostawał kolejne 30 punktów. Co oznaczało że by wygrać nie wystarczyło jako pierwszy przekroczyć linię mety ale trzeba było na trasie zdobyć wystarczającą liczbę punktów by zwyciężyć.

*„Eskorta” – czyli
Terenowy wyścig drużynowy.*



Tradycja tego wyścigu według podań wywodzi się z dalekiej Mongolia gdzie jeszcze przed panowaniem Czyngis-chana najlepszych konnych wojowników w każdym plemienu wyznaczano do ochraniania czarodzieja.

Zazwyczaj byto to dwóch konnych wojowników ochraniających jednego tak że jadącego konno czarownika.

Według przekazów w pewnym momencie historii pojawiły się informacje że z okazji wielkich świąt lub ważnych uroczystości zaczęto organizować długo dystansowe wyścigi. Właśnie w trzy osobowym składzie – czyli czarodziejów różnych plemion i chroniących ich wojowników.

Był to opis magicznych umiejętności czarodzieja a tak że współpracy i koordynacji chroniących go ludzi.

Trasę zwyczajowo wyznaczano tak by znajdowały się na niej liczne przeszkody do których pokonania potrzebna była współpraca i zgranie całej drużyny. Choć w niektórych momentach zawodnicy danej drużyny byli zmuszani do rozdzielenia się i wypełnienia indywidualnych zadań i to kiedy ruszą ponownie w drogę zależało od tego jak szybko ze swoim zadaniem poradzi sobie każdy członek zespołu gdyż do mety musieli dotrzeć wszyscy razem.

Gra w 4 żywioły.



Gra wymagała drużyn złożonych z 4 zawodników.

A każdy jej członek był symbolem mocy jednego z żywiołów.

- latający na miotle (powietrze)
- pokonujący przeszkody i zagadki pieszy gracz (ziemia)
- zawodnik który doskonale pływa i nurkował (woda)
- igrający z żywiołem ognia /zwinny i szybki unikający płomieni

zawodnik (ogień)

Wiemy że zawodnicy 4 żywiołów tworzyli drużyny i mieli w jakiś sposób współpracować pokonując specjalnie przygotowaną arenę lecz nie zachowały się dokładne opisy aren ani rozgrywek.

Gra ta istnieje tylko w bardzo starych przekazach pisemnych i została zakazana gdyż wielu zawodników ponosiło poważne rany. A zawodnicy reprezentujący żywioł ognia zginęli kilku krotki na źle przygotowanych trasach.

Powietrzny wyścig do 7 wież.



Sport popularny zwłaszcza na wyspach na których zamieszkuje duża populacja czarodziejów.

Zawody dawniej rozgrywano gdy zachodziło słońce a wieżami które na trasie wyścigu wyznaczały rodzaj punktów kontrolnych były latarnie morskie które przelatujący na miotłach czarodzieje

mieli za zadanie zapalić nim słońce całkiem schowa się za horyzont.

Dawniej na szczytach wież stały wielkie misy pełne cieczy będącej mieszanką nafty z innymi łatwo palnymi substancjami które miały kontrolować wielkość płomienia i czas spalania owej substancji. Mieszanka ta miała jednak jedną wadę a mianowicie jej opary były skrajnie łatwopalne i w momencie zapalania cieczy na misie powstawała kula ognia która mogła poparzyć osobę zapalającą latarnię morską. Dla tego czynność tą zaczęli wykonywać młodzi czarodzieje, przelatując obok latarni na miotle ćwiczyli się w celności w rzucaniu zaklęć i tym samym zapalali w bezpieczny dla siebie sposób ogień na szczycie latarni chroniąc tym samym okoliczne statki.

Za to że pomagali latarnikom w tej niebezpiecznej pracy otrzymywali zwyczajową skromną zapłatę w postaci jednej monety z symbolem ognia którą mogli wymieniać na słodycze w okolicznych sklepach.

Nie wiadomo dokładnie kiedy ten wyspowy zwyczaj zmieniła się w wyścig ale wiemy że zaczęto go organizować nawet tam gdzie nie było morza.

Młodzi zawodnicy startowali ze środka wyspy lub areny wokół której rozmieszczone były latarnie morskie i po starcie sami decydowali do której z nich udadzą się najpierw. Jeśli miało się szczęście i było się pierwszym przy latarni należało zaklęciem zapalić ogień na jej szczycie a następnie wylądować obok wieży by odebrać żeton od latarnika który był potwierdzeniem wykonania zadania. Po jego odebraniu śmiało mógł udać się w dalszą drogę szukając jeszcze nie zapalonych latarni i zbierając kolejne żetony.

Oczywiście wyścig wygrywał ten to miał najwięcej żetonów.

Sztafeta czarodziejów.



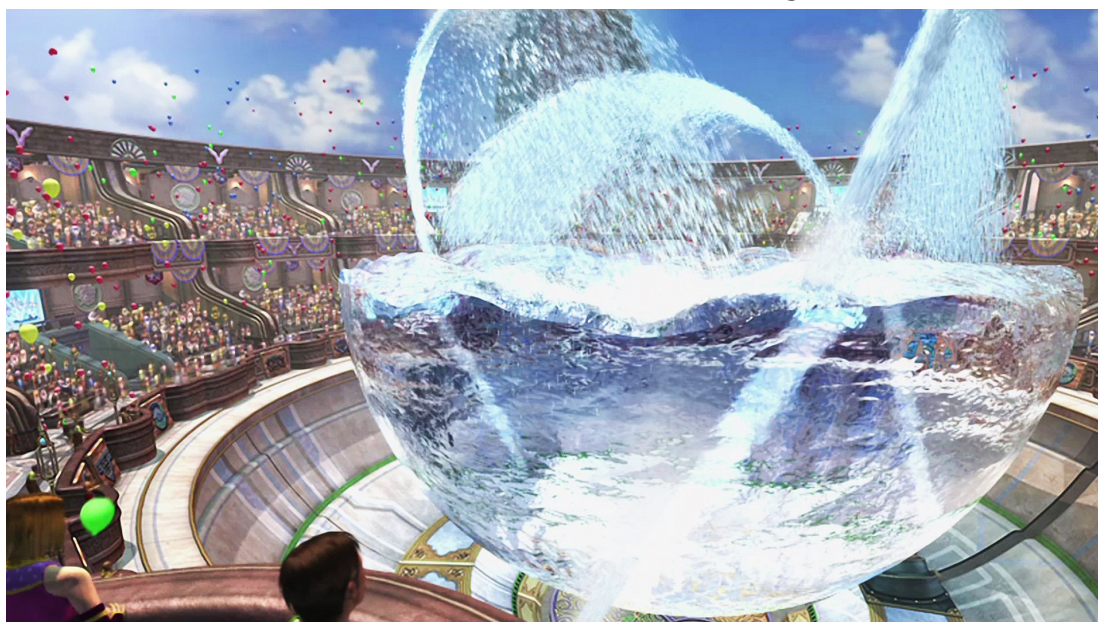
Sztafeta powstała w czasach kiedy to konie zaczęły tracić popularność na rzecz coraz szybszych i zwinniejszych mioteł. W jednych zawodach brały naraz dwie drużyny a w każdej z nich było dwóch konnych i dwóch lecących na miotle zawodników. Na płycie boiska był przygotowany tor z przeszkodami po czym drużyny losowały stronę boiska na której było ich miejsce startu i mety. (zazwyczaj startowano z bod bramek i tam też była meta i punkt przekazania różdżki kolejnemu zawodnikowi) Start był sygnalizowany przez sędziego który ze środka boiska wypuszczał snop iskier lub zapalał latarnie na szczycie masztu który tam budowano. Pierwsi startowali zawodnicy konni obu drużyn pokonując boisko do Quidditcha po zbudowanym na nim torze z przeszkodami do miejsca swojego startu czyli przejeżdżali pełne okrążenie. Tam oddawali specjalne różdżki czekającym na nich zawodnikom na miottach. Lecieli oni slalomem po między wieżami na których siedzą kibice aż do bramek gdzie startowali konni koledzy i tam przekazywali różdżkę kolejny raz konnym zawodnikom po czym sytuacja powtarzała się i konni jechali przez boisko tym razem jednak w połowie trasy musieli wystrzelić snop iskier w wyznaczonym miejsce i po dotarciu do końca trasy przekazać

różdżkę kolegą lecącym na miottach.

oni za zadanie mieli ponowne pokonanie boiska slalomem po między wiezami lecz tym razem nad wskazanymi z nich musieli odpalać snop iskier.

Meta była w miejscu ich startu czyli musieli okrążyć całe boisko. Sport ten jest bardzo widowiskowy i ciekawy gdyż widzowie mogą obserwować zmagania i na ziemi i w powietrzu. A zawodnicy obu drużyn pokonują kolejne okrążenia jednocześnie lecz w przeciwnych kierunkach dzięki czemu widzowie mają naprawdę ciekawe widowisko z każdego miejsca.

Pitka wodna dla odważnych.



W starych gazetach można spotkać wzmianki o tym że dawniej miesiące letnie były często o wiele bardziej gorące.

W ten czas nastoletni czarodzieje spędzający wakacje w rodzinnych miejscowościach często stawiali na rzekach magiczne zapory by zwiększyć poziom wody i stworzyć głębsze miejsca do kąpieli. W

takich oto zastawionych jeziorkach narodziła się niezwykła piłka wodna. Gdyż pod wodą tworzone zaklęciami specjalne bąble z powietrzem.

Przez co gracze mogli przez wiele minut się nie wynurzać.

Grano kaflem do Quidditcha a jako że jest to dość ciężka piłka która często opadała ona na dno ktoś wpadł na pomysł podzielenia drużyn na tych co nurkują za kaflem i na tych co wrzucają kafla do bramki.

Dziś nikt już nie pamięta że w tamtych czasach sport ten rozwinął się tak bardzo że planowano nawet budowę specjalnych basenów do tej gry.

Istnieją tak że rysunki przedstawiające grę w basenach w kształcie kuli prawie w całości wypełnionej wodą która była utrzymywana wewnątrz specjalnymi zaklęciami. W tak utworzonych kulistych basenach tworzone miejsca gdzie zawodnicy mogli zaczerpnąć powietrze a nawet na chwile się zatrzymać i odpocząć stojąc na umieszczonych tam blokach stał lub taflach szkła.

Taka forma rozgrywki była popularna w krajach nadmorskich i tropikalnych gdyż była bardzo widowiskowa.

The End.

**Autor :
Deneris Polanowska**

(OOC Linki do zdjęć użytych w książce

1 fotka - polo zimą - [http://2.bp.blogspot.com/-](http://2.bp.blogspot.com/-BSL_wSBinsc/UDKUCtepA_I/AAAAAAAAAik4/qOVGP8AsCF4/s640/St.+Moritz+snow+polo-passion4luxury+3.jpg)

[BSL_wSBinsc/UDKUCtepA_I/AAAAAAAAAik4/qOVGP8AsCF4/s640/St.+Moritz+snow+polo-passion4luxury+3.jpg](http://2.bp.blogspot.com/-BSL_wSBinsc/UDKUCtepA_I/AAAAAAAAAik4/qOVGP8AsCF4/s640/St.+Moritz+snow+polo-passion4luxury+3.jpg)

2 fotka - <http://perlbai.hi-pi.com/blog-images/43703/gd/1248162821/le-terrain.jpg>

3 fotka - <http://hogwart.boo.pl/uploads/sklepy/przedmioty/harry-potter-broom.jpg>

4 fotka - [http://munara.kz/wp-](http://munara.kz/wp-content/uploads/2014/02/04d00b4b07a6b787ad0365616149a75b.jpg)

[content/uploads/2014/02/04d00b4b07a6b787ad0365616149a75b.jpg](http://munara.kz/wp-content/uploads/2014/02/04d00b4b07a6b787ad0365616149a75b.jpg)

5 fotka - <http://m.fotoblogia.pl/11-grandpressphoto2009-db5d44913,910,500,0,0.jpg>

6 fotka - http://cdn.travelplanet.pl/3495351338/SZAR/polska/warmia-i-mazury/kulka/4-zywioly-kulka_1.jpg

7 fotka - <http://img.webme.com/pic/w/historialeby/stilo-buczek.jpg>

8 fotka - http://i.pinger.pl/pgr218/e9b18fc1000f148350e1c618/Quidditch_Pitch.JPG)