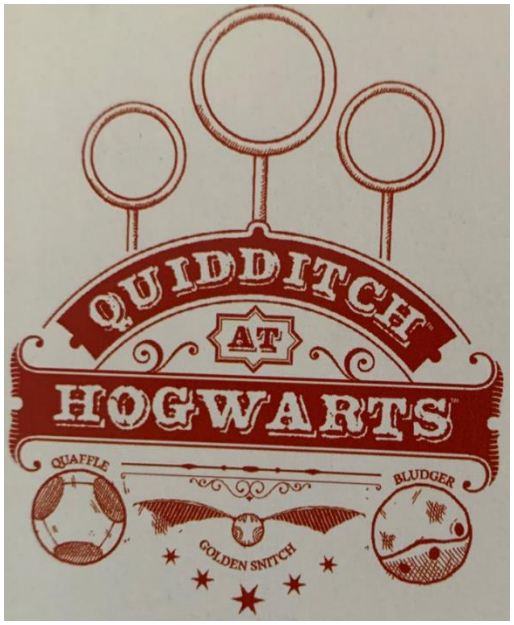
Le Quidditch à travers les âges

Les origines du Quidditch et ses évolutions



Les sports joués sur des balais volants sont apparus dès que les balais furent suffisamment perfectionnés pour permettre de prendre des virages serrés et de modifier la vitesse et l'altitude du vol.

Nous devons notre connaissance des origines des règles du Quidditch aux écrits d'une sorcière qui vivait au XIe(11è) siècle en bordure des marais de Queerditch. Le journal de cette sorcière nous apprend que la balle utilisée était en cuir tout comme le Souafle moderne. Ensuite, la sorcière nous précise que les joueurs essayent de jeter la balle « sur les arbres aux deux bouts des marais » - il s'agit apparemment d'une façon primitive de marquer des buts. Elle nous donne un aperçu de ce qu'étaient les ancêtres des Cognards : de lourdes pierres ensorcelées qui volaient dangereusement au-dessus du terrain.

Un siècle plus tard, un sorcier parle pour la première fois du rôle de « pourchasseur » - sans doute l'ancien terme qui désignait le poursuiveur. Le « Cognoir » (devenu Cognard) était déjà dévié par le batteur équipé d'une massue. Les buts ne sont plus constitués par des arbres mais par des tonneaux fixés sur des pieux. Toutefois, il manque encore un élément essentiel : le Vif d'Or. L'apparition de la quatrième balle du Quidditch ne remonte qu'au milieu du XIIIe (13è) siècle, et se produisit d'une manière bien étrange.
Au XIVe (14è) siècle, le terrain est décrit comme un ovale de 150m de longueur et de 24m de largeur avec un petit cercle tracé en son centre. Les buts étaient constitués de grands paniers fixés sur des poteaux. Ces paniers n'étant pas toujours de taille égale, on cessa de les utiliser et on les remplaça par les anneaux que nous connaissons aujourd'hui. Depuis lors, le terrain de Quidditch n'a plus connu de modifications.

On peut affirmer que l'introduction du Vif d'Or a marqué la fin du processus d'évolution commencé trois cents ans plus tôt dans les marais de Queerditch. Ce fut la véritable naissance du Quidditch.

Le Quidditch à travers les âges

L'évolution des balles

- SOUAFLE

Comme nous l'avons lu dans le journal de la sorcière, le Souafle des premiers temps était en cuir. C'était la seule des quatre balles de Quidditch à ne pas être ensorcelée. Il s'agissait d'une simple balle de cuir cousue souvent équipée d'une lanière car on devait l'attraper et la lancer d'une seule main. Certains vieux Souafles sont creusés de trous pour passer les doigts.
Puis, il reçut pour la première fois sa couleur rouge écarlate afin de le différencier de la boue chaque fois qu'il tombait au sol. Une sorcière eut alors l'idée de l'ensorceler de telle sorte que sa chute soit considérablement ralentie. Les poursuiveurs avaient alors le temps de le rattraper avant qu'il ne touche le sol. C'est ainsi qu'est apparu le Souafle moderne. Son diamètre est désormais de 30cm et ne comporte plus aucune couture.

- COGNARDS

Les premiers Cognards (ou « Cognoirs ») étaient de simples pierres volantes taillées en forme de balles. Ces pierres présentaient cependant un inconvénient majeur : elles se brisaient parfois sous le choc des battes magiquement renforcées et les joueurs étaient alors poursuivis par du gravier volant jusqu'à la fin de la partie. Ce fut sans doute pour cette raison que les Cognards devinrent en plomb.
On s'aperçut que le plomb n'étant pas assez dur, on les fabriqua en fer.
Les Cognards ont un diamètre de 25 cm et sont ensorcelés pour qu'ils se lancent d'eux-mêmes à la poursuite de tous les joueurs. Si on les laisse libres, ils attaqueront le joueur le plus proche, c'est pourquoi la tâche de batteur consiste à envoyer les Cognards le plus loin possible de sa propre équipe en les frappant avec sa batte.

- LE VIF D'OR

Le Vif d'Or a la taille d'une noix, tout comme le vivet doré utilisé au départ. Le vivet doré est un minuscule animal qui a une remarquable agilité en vol et une faculté d'éviter les prédateurs qui fait de lui un gibier très difficile à attraper. Un vivet doré était lâché au début de toutes les parties de Quidditch, un joueur de chaque équipe (le chasseur) ayant pour unique tâche de l'attraper. Lorsque l'oiseau était tué, la partie prenait fin. Cependant, le nombre de vivets dorés a

diminué si rapidement que le Conseil des sorciers décida d'interdire de le tuer et de l'utiliser lors des parties de Quidditch.
Un sorcier, habile à manipuler les métaux, créa une balle imitant le comportement et la façon de voler du vivet doré. Le Vif d'Or était équipé d'ailes d'argent qui imitaient les articulations de l'oiseau et lui permettaient de changer de direction avec la même vitesse fulgurante et la même précision que son modèle vivant. A la différence du vivet, toutefois, le Vif d'Or avait été ensorcelé de telle sorte qu'il ne puisse dépasser les limites du terrain.

Le Quidditch à travers les âges

Les équipes de Quidditch de Grande-Bretagne et d'Irlande

Depuis 1674, les treize meilleures équipes de Quidditch de Grande-Bretagne et d'Irlande furent sélectionnées pour faire partie de la ligue. Ces treize équipes continuent de s'affronter chaque année pour essayer de remporter la Coupe de la Ligue.

- Appleby Arrows

Cette équipe du nord de l'Angleterre a été fondée en 1612. Ses joueurs portent des robes bleu pâle ornées d'une flèche d'argent. L'ancienne pratique des supporters du club, qui consistait à tirer des flèches en l'air à l'aide de leurs baguettes magiques, a été interdite après que l'un de ces projectiles eut transpercé le nez de l'arbitre.

- Ballycastle Bats

C'est l'équipe la plus célèbre d'Irlande du Nord car elle a gagné vingt-sept fois jusqu'à présent. Les Ballycastle Bats portent des robes noires ornées d'une chauve-souris écarlate sur la poitrine.

- Caerphilly Catapults

Caerphilly Catapults Constituée en 1402, l'équipe des Catapultes galloises porte des robes à rayures verticales vert clair et rouge vif. Le palmarès de ce club comporte dix-huit victoires en Coupe de la Ligue.

- Canons de Chudley

Les Canons ont gagné la Coupe de la Ligue vingt et une fois, mais leur dernière victoire remonte à 1892. Les Canons de Chudley portent des robes orange vif ornées d'un boulet de canon en pleine course et de deux C noirs. La devise de leur club est : « Croisons les doigts et gardons espoir. »

- Club de Flaquemare

Fondé en 1163, le Club de Flaquemare est la plus ancienne équipe de la ligue. Les joueurs de Flaquemare portent des robes bleu marine décorées de deux joncs d'or croisés, emblème du club.

- Falmouth Falcons

Les Falcons (faucons) portent des robes gris foncé et blanc ornées d'une tête de faucon sur la poitrine. Ils sont connus pour leur jeu brutal et la devise du club est : « Remportons la victoire, mais si nous ne pouvons gagner, il y aura quelques crânes fêlés. »

- Frelons de Wimbourne

Les Frelons de Wimbourne portent des robes à rayures horizontales jaunes et noires ornées d'un frelon sur la poitrine. Leur nom vient d'un incident regrettable : un de leurs Batteurs passa devant un arbre abritant un nid de frelons et le projeta en direction de l'Attrapeur adverse qui a été victime de terribles piqûres. Leurs supporters ont coutume d'émettre un bourdonnement sonore pour troubler la concentration des Poursuiveurs adverses lorsqu'ils tirent leurs penalties.

- Holyhead Harpies

Les Holyhead Harpies sont un très ancien club gallois (fondé en 1203), unique parmi les équipes de Quidditch du monde entier du fait que ses joueurs ont toujours été des... joueuses. Les robes des Harpies sont vert foncé avec une serre dorée sur la poitrine.

- Kenmare Kestrels

Cette équipe irlandaise est mondialement connue pour les farfadets et les talentueux joueurs de harpe qui assurent le spectacle. Les Kestrels portent des robes vert émeraude ornées de deux K jaunes brodés dos à dos sur la poitrine.

- Montrose Magpies

Champions d'Europe a deux reprises, les Magpies ont des supporters dans le monde entier et est l'équipe qui a connu le plus de succès dans la Ligue de Grande-Bretagne et d'Irlande (trente-deux victoires). Un de leurs attrapeurs a même réclamé un jour « un Vif d'Or plus rapide parce que celui-là est vraiment trop facile à attraper. » Les Magpies portent des robes noires et blanches ornées d'une pie sur la poitrine et dans le dos.

- Pride of Portree

Les Orgueilleux, comme les appellent leurs supporters, portent des robes pourpres avec une étoile d'or sur la poitrine.

- Tutshill Tornados

Les Tornados portent des robes bleu ciel marquées d'un T bleu marine sur la poitrine et dans le dos. Leur attrapeur Roderick Plumpton détient le record britannique de la capture la plus rapide d'un Vif d'Or (trois secondes et demie).

- Wigtown Wanderers

Ce club a été fondé en 1422 par les sept enfants d'un boucher-charcutier sorcier. En hommage aux origines du club, les joueurs portent des robes rouge sang avec un couteau d'argent sur la poitrine.

Le Quidditch à travers les âges

Le Quidditch aujourd'hui

De nos jours, le Quidditch continue d'enthousiasmer jusqu'à l'obsession ses nombreux adeptes du monde entier.
Quiconque achète un billet d'entrée à un match de Quidditch est assuré d'assister à une rencontre de grande qualité entre des joueurs d'exception (à moins bien sûr que le Vif d'Or soit attrapé dans les cinq premières minutes du match, auquel cas le spectateur se sent quelque peu frustré). Rien ne saurait mieux le démontrer que la description des figures complexes mises au point au cours des siècles. Voici quelques-unes de ces figures.

- Attaque en faucon

Les poursuiveurs sont disposés en triangle comme la pointe d'une flèche et volent ensemble vers les buts. Cette figure a généralement pour effet d'intimider les joueurs adverses et de les forcer à s'écarter.

- Bludger Backbeat

Mouvement par lequel un batteur frappe un Cognard d'un revers de batte, l'envoyant derrière lui et non pas devant comme il est d'usage. Difficile à réaliser avec précision mais très efficace pour jeter la confusion chez les adversaires.

- Feinte de Wronski

L'attrapeur fonce en piqué, comme s'il venait d'apercevoir le Vif d'Or tout en bas, puis, arrivé presque au ras du sol, il remonte soudain en chandelle. Cette figure a pour objectif d'inciter l'attrapeur de l'équipe adverse à exécuter le même mouvement, mais en s'écrasant à terre faute d'avoir redressé à temps.

- Starfish and Stick

Figure de défense au cours de laquelle le gardien met son balai en position horizontale et s'y accroche d'une main et d'un pied en tendant l'autre bras et l'autre jambe. Elle ne doit jamais être tentée en lâchant le balai.