

تاریخچه جام جهانی کویدیچ

قسمت اول



جی.کی.رولینگ

ترجمہ سایت جادوگران

www.jadoogaran.org

* عیدی سایت جادوگران به مناسبت نوروز ۱۳۹۳ *



بر اساس راهنمای رسمی جام جهانی کویدیدج - تدوین شده توسط معاهده بین المللی کمیسیون کویدیدج جادوگران^۱ و قابل دسترس در کلیه کتاب فروشی های جادویی معتبر (اگرچه برای بسیاری به شکل مضحکی بیش از حد گران و به قیمت ۳۹ گالئون است)، مسابقات جام جهانی کویدیدج از سال ۱۴۷۳ هر چهار سال یکبار برگزار شده اند. همچنان که چیزهای زیاد دیگری درباره مهم ترین رقابت ورزشی جهان جادویی وجود دارد، پرسش هایی زیادی به این بیانیه صحت می بخشد.

از آنجایی که در طول قرن های پانزدهم و شانزدهم فقط تیم های اروپایی رقابت می کردند، عده ای ترجیح دادند که تا به امروز سرآغاز جام جهانی کویدیدج را زمانی بدانند که از قرن هفدهم، این ورزش میان جادوگران سایر قاره ها نیز ترویج یافت. همچنین بحث های داغی درباره صحت گزارش های تاریخی مسابقات وجود دارند. تعداد زیادی از همه منابع تحلیلی بعد از بازی ها، در مورد این که آیا مداخله جادویی رخ داده و این که آیا ساخته شده یا به اجبار باید اعمال می شده، درباره نتیجه نهایی بازی ها قابل بحث می باشند.

معاهده بین المللی کمیسیون کویدیدج جادوگران وظیفه شومی برای تنظیم این رقابت ستیزه جویانه و آشفته داشته است. ادعا می شود که چاپ های تکمیلی کتاب قانون درباره استفاده از جادو هم در داخل و هم خارج زمین بازی به ۱۹ جلد رسیده است و شامل قوانینی مانند «هیچ اژدهایی برای هیچ منظوری وارد ورزشگاه نمی شود، اما محدودیتی برای حضور شانس بیار تیم، مربی و گرم نگهدارنده چای» و «مداوا برای هر قسمتی از بدن داور، در همه حالی که او این چنین تقاضای مداوایی را تقاضا کرده باشد» وجود ندارند و سربچی از این چنین قوانینی منجر به محرومیت دائمی تیم از مسابقات خواهد شد و ممکن است حبس در زندان را به دنبال داشته باشد.

یک منبع اختلافات شدید، یک ریسک امنیتی برای همه کسانی که در آن شرکت کرده اند و یک تمرکز مکرر برای ناآرامی و اعتراض، جام جهانی کویدیدج است که توأم با این موضوع، هیجان انگیز ترین رخداد ورزشی در کره زمین و یک کابوس منطقی برای کشور میزبان به شمار می رود.

¹ International Confederation of Wizards Quidditch Committee (ICWQC)

اساسنامه رازداری

نقطه تمایز جام جهانی کویدیدچ، پیاده سازی اساسنامه بین المللی رازداری^۱ در سال ۱۶۹۲ بود که قصد پنهان سازی وجود جادو و جادوگران را داشت. کنفدراسیون بین المللی جادوگران^۲ به علت حجم جابجایی بالا و گردهمایی زیاد اعضای جوامع بین المللی جادوگری، به جام جهانی کویدیدچ به عنوان شدیدترین ریسک امنیتی نگاه می کند. اگرچه به دنبال حجم اعتراضات و تهدیدها به کنفدراسیون بین المللی جادوگران، موافقت شد که مسابقات می توانند ادامه داشته باشند و زمینه نظم دهی توسط معاهده بین المللی کمیسیون کویدیدچ جادوگران به شکل های یافتن اماکن مناسب (معمولا دشت ها، صحراها و جزایر رها شده پرت و دور دست)، ایجاد هماهنگی حمل و نقل برای تماشاگران (همچنان که صدها هزار نفر به طور معمول برای بازی های فینال حاضر می شوند) و برقراری نظم و آرامش در بازی ها، انجام می گیرد و کاری است که به طور کلی در بین بی لطف ترین و سخت ترین کارهای دنیای جادوگری پذیرفته شده است.

مسابقات چگونه برگزار می شوند؟

تعداد کشورهایی که برای هر دوره جام جهانی کویدیدچ در قالب تیم کویدیدچ شرکت می کنند، از هر دوره به دوره دیگر نوسان دارد. وقتی که جمعیت جادوگران یک کشور کم است، تشکیل یک تیم با استاندارد های مورد نیاز می تواند دشوار باشد اما عوامل دیگر همانند حادثه یا کشمکش بین المللی ممکن است بر تعداد تیم های شرکت کننده اثر بگذارد. به هر جهت، هر کشوری ممکن است تیمی را در طول ۱۲ ماه مانده به مسابقه نهایی، معرفی کند.

¹ International Statute of Secrecy

² The International Confederation of Wizards (ICW)

ابتدا تیم ها در داخل ۱۶ گروه تقسیم می شوند که همه تیم ها با همدیگر در طول یک دوره دو ساله مسابقه می دهند تا جایی که ۱۶ تیم برنده باقی بمانند. در طول دور گروهی، زمان هر مسابقه به منظور جلوگیری از خستگی بیش از حد بازیکنان، چهار ساعت می باشد. این موضوع به این معنا است که ناچاراً برخی بازی های گروه ها بابت **گوی زرین**^۱ نخواهند داشت اما بستگی به تعداد گل ها دارند. هر برد در مرحله گروهی مسابقات، ۲ امتیاز دارد. در ازای هر برد با بیش از ۱۵۰ امتیاز کسب شده، ۵ امتیاز اضافی، با بیش از ۱۰۰ امتیاز، ۳ امتیاز اضافی و با بیش از ۵۰ امتیاز، ۱ امتیاز اضافی به تیم برنده تعلق می گیرد. در صورت تساوی امتیازات تا پایان وقت بازی، برنده تیمی خواهد بود که گوی زرین را در طول مسابقات قبلی اش بیشتر یا سریع تر از تیم مقابل به دام انداخته باشد.

۱۶ تیم برنده نهایی بر اساس امتیازاتی که در طول مرحله گروهی کسب کرده اند، رده بندی می شوند. تیمی که بیشترین امتیاز را کسب کرده با تیمی که کمترین امتیاز را گرفته بازی خواهد کرد و تیم دوم از نظر امتیازات با تیم یکی مانده به آخر و به همین ترتیب تیم ها با هم بازی می کنند. دو تیم برتر در نهایت باقی می ماند تا در مسابقه نهایی با هم دیدار کنند.

داورها توسط معاهده بین المللی کمیسیون کویدیدج جادوگران انتخاب می شوند.

مسابقات بد نام

هیچ کدام از جام های جهانی کویدیدج بدون جنجال نبوده اند اما برخی از آنها برجسته بودند. تعدادی از بد نام ترین های آنها در ادامه آورده شده اند:

¹ Snitch

حمله جنگل قاتل

جو وحشتناک بازی نهایی سال ۱۸۰۹ بین رومانی و اسپانیای جدید (کشوری که در حال حاضر با نام مکزیک شناخته می شود) به عنوان بدترین نمایش از خلق و خوی یک بازیکن منفرد به تاریخ جادوگری پیوسته است. هم تیمی های **نیکو نناد**^۱ شدیداً به علت طغیان های وحشیانه او در طول مسابقات یک چهارم نهایی و نیمه نهایی نگران شدند و تلاش کردند تا مربی شان را متقاعد کنند که وی را برای باز نهایی تعویض کند، پیشنهادی که متأسفانه توسط جادوگر بلند پرواز و پیری رد شد. پس از بازی، هم تیمی نناد، **ایوان پوپا**^۲ (برنده نشان جادوگری بین المللی لیاقت^۳ به دلیل اقدامات زندگی بخش در طول این فاجعه) به یک خبرگزاری جادوگری بین المللی گفت: « طی هفته های قبلی دیده بودیم که نیکو با جارویش به کله خود می کوبد و برای توقف این کارش پای خود را با آتش می سوزاند. من خودم شخصاً جلوی او را در حین خفه کردن دو داور گرفتم. به هر حال من کوچک ترین سوء ظنی درباره این نداشتم که اگر بازی نهایی مطابق میل ما نباشد، او چه قصدی دارد. منظور من این است که چه کسی به چنین چیزی مظنون می شود؟ شما باید واقعاً از نظر فکری مثل او بوده باشید تا شک کنید. »

در مورد این که دقیقاً چه زمانی و چگونه نناد افسونی به منظور هدایت کل جنگل واقع در حاشیه دشت سیبری غربی پیاده کرد هنوز حدس و گمان وجود دارد، البته تصور می کردند که او همدستانی در میان هواداران بی مسلک و بی قاعده داشته و بعدها نیز ثابت شد که او به جادوگران سیاه محلی مبالغ هنگفتی پرداخت کرده بود. پس از گذشت دو ساعت از بازی، تیم رومانی در امتیازات عقب افتاد و بازیکنان تیم خسته به نظر می رسیدند. بعد از آن بود که نناد عمداً یک توپ بلاجر را به سمت خارج استادیوم در داخل جنگل فراتر از زمین پرتاب کرد. اثر این حرکت، آنی و مرگبار بود. درختان سریعاً جان گرفتند، از داخل ریشه هایشان به روی زمین پیچ خوردند و به سوی ورزشگاه گام برداشتند، همه چیز را در مسیر حرکتشان با زمین یکسان کردند، باعث صدمات متعدد و چندین مرگ و میر شدند. عجب بازی کویدیدچی بود که سریعاً مبدل به نبرد انسان ها با درختان شد که در نهایت جادوگران پس از هفت ساعت جنگ سخت پیروز شدند. فرصت نشد که نناد برای این اقدام تحت تعقیب قرار بگیرد چرا که در همان آغاز حمله توسط یک درخت صنوبر به طرز خشونت بازی به قتل رسید.

¹ Niko Nenad

² Ivan Popa

³ International Wizarding Order of Merit

مسابقاتی که هیچ کسی آنها را به خاطر نمی آورد

معاهده بین المللی کمیسیون کویدیدج جادوگران تاکید دارد که از سال ۱۴۷۳ مسابقات هر چهار سال یک بار برگزار شده است. این مایه افتخار است و این را اثبات می کند که هیچ چیز حتی جنگ ها، شرایط نامساعد آب و هوایی یا فصولی ماگل ها - نمی تواند جلوی کویدیدج بازی کردن جادوگران را بگیرد. اگرچه رازی پیرامون مسابقات سال ۱۸۷۷ وجود دارد. رقابت بدون شک برنامه ریزی شده بود: محل انتخاب شده برگزاری مسابقه (صحرای راین در قزاقستان^۱)، اجسام و پلاکاردهای تبلیغاتی ساخته شده و بلیط های فروخته شده. به هر حال در ماه آگوست جهان جادوگری با این حقیقت از خواب بیدار شد که به هیچ وجه حافظه ای نسبت به برگزاری مسابقه ها نداشتند. نه آنهایی که بلیط داشتند و نه بازیکنان هیچ کدام حتی نمی توانستند یکی از بازی ها را هم به خاطر بیاورند.

با این حال، به دلایلی که هیچ کدام از آنها قابل درک نیستند، مدافع انگلیسی، **لوکاس بارج وری**^۲ بیشتر دندان هایش را از دست داد، زانوهای جستجوگر کانادایی، **آنجلس پیل**^۳ به پشت پاهایش جابجا شده بودند و نیمی از بازیکنان تیم آرژانتین دست و پا بسته در زیر زمین یک کافه در **کاردیف**^۴ پیدا شدند. دقیقاً این که چه چیزی در این مسابقات رخ داده یا نداده به طور رضایت بخشی اثبات نشده است. نظریه ها در این مورد زیاد است و مواردی همانند استفاده از افسون حافظه برگشت ناپذیر توسط جبهه آزادی بخش گابلین ها (که در آن زمان بسیار فعال بودند و تعدادی از جادوگران هرج و مرج طلب و ناراضی را جذب می نمودند)، مطرح است یا شاید شیوع ناگهانی عفونت قارچی **سری بومس اسپاتی گرویت**^۵، یک زیر سویه سمی از اسپاتی گرویت معمول، که منجر به سردرگمی شدید و اختلال در حافظه می گردد، عامل بوده است. در هر صورت برگزاری مجدد این مسابقات در سال ۱۸۷۸ مناسب تشخیص داده شد و از آن زمان هر چهار سال یک بار مسابقات جام جهانی کویدیدج برگزار می گردد که باعث یک ناهنجاری جزئی در ترتیب حساب کردن هر چهار سال یک بار از سال ۱۴۷۳ شده است.

¹ Ryn Desert in Kazakhstan

² Lucas Bargeworthy

³ Angelus Peel

⁴ Cardiff

⁵ Cerebrumous Spattergroit

روستون آیدل ویند و چوبدستی های مبدل

در سال ۱۹۷۱ معاهده بین المللی کمیسیون کویدیدج جادوگران، **روستون آیدل ویند**^۱ جادوگر استرالیایی را به عنوان رئیس بین المللی جدید خود منصوب کرد. او بازیکن بازنشسته تیم کویدیدج کشورش بود که با آن تیم در قهرمانی جام جهانی کویدیدج ۱۹۶۶ مشارکت داشت، او با این حال به علت دیدگاه های تندی که در کنترل شلوغی و اجتماعات داشت، انتخابی جنجال برانگیز برای ریاست بین المللی کمیسیون به شمار می رفت؛ وضعیتی که بدون شک متاثر از صدمات بسیاری بود که او به عنوان یک مهاجم استرالیایی در دوره اوجش متحمل شده بود. اعتقاد آیدل ویند بر این بود که ازدحام و تجمعات تنها چیزی از کویدیدج است که دوست ندارد و همین موضوع باعث شد او بین هواداران این ورزش محبوب نباشد. هنگامی که او اقدام به آوردن تعدادی مقررات سفت و سخت کرد، به شکل آشکاری احساسات هواداران کویدیدج نسبت به او خصومت آمیز شد و بدترین شکل آن ممنوعیت کامل چوبدستی های جادویی حاضرین در استادیوم به استثنای مقامات معاهده بین المللی کمیسیون کویدیدج جادوگران بود. بسیاری از تماشاگران به نشانه اعتراض جام جهانی ۱۹۷۴ را تحریم کردند اما از آنجا که صندلی های خالی آنها با جاه طلبی مخفیانه آیدل ویند مواجه شد، استراتژی تحریمی شان هرگز شانس نداشت. در حالی که جمعیت هواداران کاهش یافته بود، مسابقات به موقع آغاز شدند و **دسیمیولیتورها**^۲، سازهای موسیقی جادویی، مبتکرانه و جدیدی ظاهر شدند و به هر بازی روح می بخشیدند. این سازهای لوله ای رنگارنگ، اصواتی بلند به منظور حمایت تیم مورد نظر ساطع می کردند و از آنها دودهایی به رنگ پرچم های ملی خارج می شدند. همچنان که مسابقات پیش می رفتند، با افزایش جمعیت صدای این سازها هم دیوانه وار می شدند. هنگامی که بازی نهایی بین تیم های سوریه و ماداگاسکار فرا رسید، صندلی ها با جمعیت جادوگرانی پر شد که هر کدام آنها یکی از این سازهای دسی میولیتور را بدست گرفته بودند. پس از حضور روستون آیدل ویند در جایگاه ویژه مقامات رسمی و بلند مرتبه، صداها هزار دسی میولیتور به طور هم زمان با اصواتی گوش خراش تمشک به بیرون پرتاب می کردند و سریعاً تبدیل به چوبدستی های جادویی شدند که آنها در تمام مدت به شکل مبدل مخفی کرده بودند. به دنبال تحقیر این قانون پیش پا افتاده، روستون آیدل ویند سریعاً استعفاء داد. حتی طرفداران تیم بازنده یعنی ماداگاسکار هم بهانه ای برای جشن گرفتن در ادامه آن شب طولانی و خشن داشتند.

^۱ Royston Idlewind

^۲ Dissimulators

ظهور نشان سیاه

احتمالاً بدنام ترین بازی نهایی جام جهانی کویدیدچ در طول چند قرن اخیر، بازی نهایی بین ایرلند و بلغارستان در سال ۱۹۹۴ بود که در **دارتمور**^۱ انگلستان برگزار گردید. در طول جشن های پس از بازی به مناسبت قهرمانی ایرلند، خشونت بی سابقه ای از جانب حامیان **لرد ولدمورت**^۲ شکل گرفت به طوری که به جادوگران حمله کردند، ماگل های محلی را به دام انداختند و آنها را شکنجه نمودند. برای اولین بار پس از ۱۴ سال، نشان سیاه^۳ در آسمان ظاهر گشت که منجر به زنگ خطر گسترده ای شد و صدمات زیادی را در بین جمعیت حاضر تماشاگران کویدیدچ باقی گذاشت. معاهده بین المللی کمیسیون کویدیدچ جادوگران شدیداً پس از این اتفاق، از وزارت سحر و جادو انتقاد کرد و تشخیص داد که با توجه به وجود گرایش خشونت بار به خون اصیل جادوگری در بریتانیا، اقدامات امنیتی وزارتخانه کافی نبوده است. رویستون آیدل ویند پس از آن بازنشستگی در سال ۱۹۷۴ به دنبال این حادثه به طور مختصر به روزنامه **پیام امروز**^۴ گفت: «حالا متوجه می شوید ممنوعیت چوبدستی خیلی هم احمقانه به نظر نمی رسد. این طور نیست؟»

^۱ Dartmoor^۲ Lord Voldemort^۳ Dark Mark^۴ The Daily Prophet



اولین و بزرگترین وبسایت هواداران هری پاتر به زبان فارسی