

DECLARACIÓN DEL EQUIPO DE TRADUCCIÓN

Esta traducción es la traducción oficial al español de Latinoamérica del reglamento 2020-2022 de la IQA. La traducción ha pasado por un proceso de edición y revisión siguiendo los estándares de calidad de la IQA pero es imposible garantizar que esté completamente limpia de errores. El trabajo de traducción se ha hecho al completo de forma voluntaria por miembros de la comunidad, de los cuales no todos tienen estudios de traducción. En caso de discrepancias o inconsistencias, la versión original en inglés del reglamento prevalece sobre esta traducción. El objetivo principal de esta traducción es hacer accesibles las reglas de nuestro deporte a la comunidad internacional en su lengua nativa. Se ruega que se recuerde que la comunicación durante los partidos oficiales de la IQA tiene lugar en inglés, generalmente, y que todos los miembros certificados de un cuerpo arbitral deben conocer también las órdenes arbitrales en inglés.

Las NGB pueden decidir adaptar algunas de estas reglas a sus contextos y requisitos locales. Se ruega contactar con su NGB local para más información.

TRADUCCIÓN HECHA POR:

Andrea Alfonso

Sheila Martorell

Andrés Carballosa

Ana Corbeira

Sol Goltzman

Ariadna Navone Sarubbi

Tom Fau Saint Pierre

Antonio Piñeiro

Desirée Torres

Andrés Vargas

RETROALIMENTACIÓN:

En el caso de encontrar errores o inconsistencias en el texto, se ruega contactar con el Departamento de Traducción de la IQA a través del correo electrónico translation@iqasport.org.

AGRADECIMIENTOS

Esta normativa se ha creado por y para el uso de la Asociación Internacional de Quidditch (IQA). Desde la IQA querriamos dar las gracias a las siguientes personas, que han contribuido a su desarrollo.

Contenido

Pauline Raes
Chula Bruggeling
Michael Clark-Polner
Lisa Tietze
Kyle Ross
Dave Goddin
Eamonn Harrison
Stephen Cockram
Chris LeCompte
Steven Daly
Ragnhild W. Dahl
Steffen Wirsching
Alex Greenhalgh
Emma Morris

Larsen Price
Nicole Stone
Luke Nickholds
Rebecca Alley

Diseño

Jelmer Lokman
Irene Velasco
Armand Cosseron

Fotografía

Ajantha Abey

Agradecimientos

Clay Dockery
Sarah Kneiling
Jared Leggett
Fredric Armstrong Nelson IV
Matthew Niederberger
Caleb Ragatz
Kym Couch
Max D. Gutierrez
Cynthia Holden
Mary Kimball
Sarah Woolsey
Eric Schnier
Crystal Hutcheson
Katie Bone

La IQA sigue funcionando gracias al tiempo invertido y a los esfuerzos de voluntarios de todo el mundo. Esta normativa está dedicada a sus, normalmente, poco valorados esfuerzos.

REGLAMENTO DE LA IQA 2020-2021

Copyright © 2020 por la Asociación Internacional de Quidditch. Todos los derechos reservados. Ningún extracto de este libro puede ser usado o reproducido de ninguna forma sin un permiso escrito excepto en caso de citas breves en artículos de crítica y reseñas.

Este libro no ha sido escrito, preparado, aprobado o licenciado por Warner Bros, J.K. Rowling, o ninguna de sus editoriales o titulares.

Este libro no implica o reclama ningún derecho de sus personajes o creaciones, ni los autores, miembros del staff, o editores afiliados bajo ninguna forma con Warner Bros, J.K. Rowling, o ninguna de sus editoriales o titulares.

ACERCA DE LA ASOCIACIÓN INTERNACIONAL DE QUIDDITCH

¿Cuál es nuestra misión?

La Asociación Internacional de Quidditch (IQA) es el consejo de administración del quidditch y da apoyo al desarrollo y a las competiciones de quidditch por todo el mundo. La IQA tiene como objetivo guiar y promover el deporte del quidditch a través de la organización de eventos deportivos internacionales, del apoyo a otros grupos de quidditch y de compartir el quidditch y sus valores de igualdad de género e inclusividad con una audiencia más amplia.

¿Qué es el quidditch?

El quidditch ha existido desde 2005. Los jugadores de quidditch se juntan periódicamente en más de 40 países. Acoge a jugadores de todos los géneros y sexualidades, y los deportistas juegan con su género declarado. Todos los jugadores de quidditch tienen el derecho a definir cómo se identifican y es este género declarado el que se reconoce en la cancha. Por primera vez, muchos jugadores han encontrado un deporte de equipo que les reconoce tal y como son.

El quidditch es un deporte emocionante, de ritmo rápido y de contacto. Un equipo de quidditch consiste en hasta 21 deportistas con siete jugadores por equipo en la cancha a la vez. Cada jugador debe mantener siempre una escoba entre las piernas. La regla del 'máximo cuatro' de quidditch establece que no debe haber más de cuatro jugadores del mismo género en la cancha a la vez, afianzando así que el deporte es inclusivo para todos los géneros y que la diversidad de género siempre se mantiene en la cancha.

Más información en iqasport.org

¿Tienes alguna pregunta? ¡Contacta con la IQA a través de las redes sociales!

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS

ACERCA DE LA ASOCIACIÓN INTERNACIONAL DE QUIDDITCH

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

1. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO Y SUSTITUCIONES

- 1.1. DIRECCIÓN Y PERSONAL DEL EQUIPO
- 1.2. ALINEACIONES Y JUGADORES
- 1.3. SUSTITUCIONES O CAMBIOS
- 1.4. ZONA DE PENALIZACIÓN Y BANCA DEL EQUIPO

2. EQUIPAMIENTO Y DIMENSIONES DE LA CANCHA

- 2.1. LÍNEAS DE LA CANCHA Y MARCAS
- 2.2. AROS
- 2.3. BALONES Y PELOTAS DEL PARTIDO
- 2.4. LAS ESCOBAS
- 2.5. EQUIPAMIENTO DE LES JUGADORES

3. PROCEDIMIENTO DEL PARTIDO

- 3.1. FASE PREVIA
- 3.2. INICIO DEL PARTIDO
- 3.3. PAUSAS
- 3.4. REGULACIÓN DEL TIEMPO DE PARTIDO
- 3.5. FINAL DEL PARTIDO Y PRÓRROGA
- 3.6. DERROTA POR ABANDONO
- 3.7. PARTIDOS SUSPENDIDOS

4. MARCAR

- 4.1. MARCAR UN GOL
- 4.2. REINICIO DESPUÉS DE UN GOL
- 4.3. AROS ROTOS O CAÍDOS
- 4.4. CAPTURA DE LA SNITCH

5. BLUDGERS Y ELIMINACIÓN DE JUGADORES

- 5.1. USO DE LA ESCOBA
- 5.2. ELIMINANDO JUGADORES
- 5.3. PROCEDIMIENTO DE ELIMINACIÓN
- 5.4. REDIRIGIR Y ATRAPAR BLUDGERS
- 5.5. LA TERCERA BLUDGER Y SU INMUNIDAD
- 5.6. MOVIMIENTO NATURAL

6. CONTACTO FÍSICO E INTERACCIONES

- 6.1. INTERACCIONES GENERALES
- 6.2. CONTACTOS ESPECÍFICOS
- 6.3. BUSCADORES Y SNITCH RUNNER
- 6.4. DERECHO DE PASO
- 6.5. CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

7. LÍMITES Y BALONES

- 7.1. USO DE LOS BALONES
- 7.2. ÁREA DE GUARDIANE
- 7.3. OFENSIVA, DEFENSIVA Y JUGADAS
- 7.4. RITMO DEL JUEGO
- 7.5. LÍMITES

8. LE SNITCH RUNNER

- 8.1. ROL DE LE SNITCH RUNNER

- 8.2. REQUISITOS DE LE SNITCH RUNNER
- 8.3. TIEMPO DE LE SNITCH RUNNER
- 8.4. LE SNITCH RUNNER FUERA DE JUEGO

9. PENALIZACIONES

- 9.1. SANCIONES DISCIPLINARIAS
- 9.2. PROCEDIMIENTOS GENERALES PARA LAS FALTAS
- 9.3. EL MOMENTO EXACTO DE LA FALTA
- 9.4. LA ZONA DE PENALIZACIÓN
- 9.5. VENTAJA
- 9.6. PENALIZACIONES POSPUESTAS
- 9.7. REINICIO ALTERNO LUEGO DE UNA PENALIZACIÓN

10. EL EQUIPO ARBITRAL

- 10.1. LES ÁRBITRES
- 10.2. LAS DECISIONES DE LES ÁRBITRES
- 10.3. LES JUGADORES Y LES ÁRBITRES

APÉNDICE A: DEFINICIONES

APÉNDICE B: LISTA DE FALTAS SEGÚN SU TIPO

APÉNDICE C: LISTA DE SEÑAS DE LES ÁRBITRES

APÉNDICE D: REGISTRO DE CAMBIOS

INTRODUCCIÓN

El quidditch ha crecido y se ha desarrollado mucho en los últimos dos años. Evoluciona rápida y constantemente, y las reglas deben evolucionar con él. Para escribir este reglamento hemos escuchado las opiniones de los árbitros, entrenadores y jugadores y hemos abordado sus mayores preocupaciones para el futuro del quidditch. Hemos condensado el reglamento e incrementado la claridad de las reglas a la vez que se han incorporado cambios significativos. Esperamos que estos cambios puedan ayudar a promover el deporte de forma que emocione a todos los jugadores del mundo.

1. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO Y SUSTITUCIONES

1.1. DIRECCIÓN Y PERSONAL DEL EQUIPO

1.1.1. Le capitane portavoz obligatorie

Cada equipo debe nombrar como capitane a une integrante de la convocatoria oficial del equipo para que actúe como portavoz durante el partido.

A. Le capitane portavoz tiene la facultad de hablar con les árbitres en nombre del equipo.

i. Les jugadores pueden hablar con les árbitres por cuenta propia.

ii. Les árbitres pueden ordenar a cualquier persona que pare de hablar con un miembro del equipo arbitral.

B. Si le capitane portavoz de un equipo no puede seguir cumpliendo con sus obligaciones por algún motivo, el equipo debe elegir une suplente.

i. Si le capitane portavoz original del equipo vuelve a la banca o cancha de forma válida durante ese partido, deberá volver a ejercer como tal.

C. Les capitanes portavoces no pueden entrar a la cancha si el partido no está detenido, a menos que lo hagan como jugadores.

i. Si le capitane portavoz entra a la cancha en contra de las reglas o si influye en el juego mientras está en la cancha de forma ilegal, se considera que está invadiendo la cancha.

- Penalización: tarjeta azul—invadir la cancha.

1.1.2. Personal del equipo

Les miembros del equipo que no son jugadores, incluidos les entrenadores que no juegan, son “personal del equipo”.

A. Les directores de eventos pueden limitar el número de miembros del personal que pueden estar en el área de juego.

i. Dicho número no puede estar limitado a menos de tres.

B. Les miembros del personal no tienen permitido jugar en el partido.

C. Si une miembro del personal del equipo realizara una acción sancionable para une suplente, dicha persona deberá ser penalizada de la misma forma.

D. Los miembros del personal no pueden entrar a la cancha, a menos que el juego esté detenido.

i. Si un miembro del personal entra a la cancha en contra de las reglas o si influye en el juego mientras está en la cancha de forma ilegal, se considera que está invadiendo la cancha.

- Penalización: tarjeta azul—invadir la cancha.

1.2. ALINEACIONES Y JUGADORES

1.2.1. Alineaciones

A. Cada equipo está formado por entre siete y veintiún jugadores.

i. Un equipo tiene que poder poner en la cancha un equipo legal de 7 jugadores aptes para empezar o continuar un partido, incluso mientras los buscadores estén inactivos.

a. Durante la prórroga, un equipo puede continuar el partido si es capaz de tener en la cancha a un equipo legal de 6 jugadores aptes.

b. Si en cualquier momento un equipo no tiene suficientes jugadores aptes para continuar el partido, ese equipo debe renunciar al partido.

c. Si una lesión de un jugador hace que un equipo deba renunciar, y el personal médico in situ cree que el jugador puede volver a la cancha en aproximadamente un minuto o menos de tratamiento, el árbitro principal debe dejar parado el partido hasta que el jugador vuelva en vez de declarar la renuncia.

- Penalización: derrota—no tener suficientes jugadores aptes para continuar el partido.

1.2.2. Posiciones

A. Un equipo debe tener cuatro cazadores en juego, uno de los cuales es el guardián.

i. Los guardianes deben llevar una cinta verde sobre la frente.

ii. El resto de cazadores deben llevar una cinta blanca sobre la frente.

iii. Los cazadores pueden usar la quaffle de cualquier forma válida.

iv. Los guardianes y los cazadores se deben tratar como posiciones separadas con respecto a los cambios de sustitución y posición.

B. El equipo debe tener dos golpeadores en juego.

i. Les golpeadores deben llevar una cinta negra sobre la frente.

ii. Les golpeadores pueden usar las bludgers de cualquier forma válida.

C. Un equipo debe tener un buscador en juego a partir del minuto 18 hasta que el snitch se capture legalmente. De otra forma, el equipo no debe tener un buscador en juego.

i. Los buscadores deben llevar una cinta amarilla sobre la frente.

D. Los jugadores que no están participando en el partido son suplentes.

i. Los suplentes no tienen asignada ninguna posición.

ii. Los suplentes no tienen que llevar puesta una cinta.

E. Se considera que los jugadores que están en la zona de penalización están en juego y por lo tanto cuentan para los requisitos de posiciones de sus equipos.

F. Los equipos no deben ser sancionados si no tienen a todos los jugadores porque se esté realizando un cambio o si por error el buscador no entrase a la cancha en el minuto 18.

- Penalización: tarjeta amarilla al capitán portavoz—alineación ilegal de jugadores.
- Penalización: tarjeta amarilla al capitán portavoz—intencionalmente no enviar al buscador al partido.

1.2.3. Regla de máximo de género

A. El equipo no puede tener en juego simultáneamente a más de cuatro jugadores que se identifiquen con el mismo género.

i. Los jugadores que están en la zona de penalización se consideran en juego.

B. El género del jugador es aquel con el que se identifica.

- Penalización: tarjeta amarilla al capitán portavoz—alineación ilegal de jugadores.

1.2.4. Corregir la alineación ilegal de jugadores.

Cuando el capitán portavoz es penalizado por tener en juego una alineación ilegal de jugadores, debe corregirla con el menor número de cambios posible antes de que se reinicie el juego.

1.3. SUSTITUCIONES O CAMBIOS

1.3.1. Procedimiento de cambio

Para cambiar a un jugador por un suplente cuando el juego no está detenido, deben cumplirse las siguientes condiciones.

- A.** El jugador que va a ser sustituido no ha sido golpeado por un jugador.
- B.** El jugador que sale de la cancha entra en la zona de sustitución de su equipo e inmediatamente desmonta.
 - i.** El jugador no debe desmontarse antes de salir de la cancha.
 - ii.** Una vez desmontado, al jugador que va a ser sustituido no se le puede quemar.
- C.** Si es necesario intercambiar más equipamiento (incluidas las cintas de posición) esto debe hacerse fuera de la cancha.
- D.** El suplente que entra a la cancha debe montarse en la escoba en la zona de sustitución y pisar la cancha antes de interactuar con el juego.
 - i.** El suplente entra a la cancha por el límite de la zona de sustitución del equipo, aproximadamente por el mismo punto por el que salió el otro jugador.
 - ii.** La sustitución se completa cuando el suplente traspasa el límite de la zona de sustitución del equipo en dirección a la cancha y solo toca el terreno de esta.
 - a.** Inmediatamente el suplente puede participar en el partido y ser quemado.
- E.** El jugador que entra a la cancha recibe una tarjeta de penalización por las infracciones de este procedimiento.
- F.** Si un jugador entra a la cancha a través de un cambio que no cumple con este procedimiento, pero aún no ha interactuado con el juego, los árbitros deberán indicar una sustitución incorrecta en vez de una ilegal.
 - i.** Si el jugador que ha entrado a la cancha interactúa con el juego antes de que el árbitro indique sustitución incorrecta o antes de repetirla, deberá ser sancionado por sustitución ilegal.

ii. Un jugador que realiza sustituciones incorrectas repetidamente debe ser sancionado por sustitución ilegal.

- Penalización: repetir el procedimiento—sustitución incorrecta.
- Penalización: tarjeta azul—sustitución ilegal.

1.3.2. Cambio de posición

Los jugadores pueden intercambiar posiciones realizando el procedimiento de sustitución y cambiándose las cintas mientras están desmontadas en la zona de sustitución.

A. Cuando un jugador intercambia posiciones con un compañero, debe considerarse que se han realizado dos sustituciones independientes. Así, cambian su posición anterior en la primera y en la segunda salen con una nueva posición.

1.3.3. Reglas para los cambios o sustituciones

A. Los cambios sólo pueden hacerse cuando el juego no está detenido, excepto en los siguientes casos:

- i. Sustitución de un jugador expulsado (Véase: 9.1.6. Expulsión).
- ii. Sustitución de un jugador lesionado (Véase: 1.3.4. Sustituciones por lesión).
- iii. Un guardián intercambia su posición con otro jugador cuando es enviado a la zona de penalización (Véase: 9.4.2. Ir a la zona de penalización).
- iv. Sustitución de un jugador en juego con un suplente que ha cometido una falta (Véase: 9.4.5. Sanciones a los suplentes y al personal del equipo).
- v. Corrección del incumplimiento de la regla después de ser penalizado por una alineación ilegal de jugadores (Véase: 1.2.4. Corregir alineaciones ilegales de jugadores).

1.3.4. Sustituciones por lesión.

A. Si un jugador está lesionado y el juego no ha sido detenido, el cambio debe seguir el procedimiento descrito en el apartado 1.3.1. Procedimiento de cambio.

B. El juego debe detenerse a causa de una lesión si el jugador está sangrando o si está en el suelo y demasiado lesionado para seguir jugando o realizar la sustitución mientras el juego continúa.

i. El juego debe detenerse inmediatamente si el jugador lesionado constituye un obstáculo para el juego o si tiene una lesión grave, incluida cualquier lesión no superficial en la cabeza.

ii. Si la lesión no es grave y el jugador no constituye un obstáculo para el juego, el árbitro principal puede permitir seguir, hasta que detener el partido no otorgue una ventaja significativa a ninguno de los dos equipos, o hasta que el juego se mueva hacia la zona en la que está el jugador lesionado.

C. Si se detiene el partido y algún jugador está lesionado:

i. El jugador lesionado puede abandonar la cancha para ser sustituido.

a. Si el juego se detiene por la lesión de un jugador, esa persona debe abandonar la cancha.

b. Si el jugador lesionado está sangrando ostensiblemente, debe abandonar la cancha.

1. El jugador que está sangrando no podrá volver a la cancha hasta que lo autorice un árbitro que haya comprobado que el sangrado se ha detenido.

c. La escoba del jugador lesionado se deja sobre la cancha en el lugar en el que estaba cuando se detuvo el juego.

ii. Cualquier jugador lesionado que abandone la cancha debe ser sustituido por un suplente elegible.

a. Mientras el juego está detenido, el suplente reemplaza al otro jugador en el punto indicado por la escoba.

b. El suplente tiene la posesión de cualquier balón que poseyera el jugador lesionado en cuanto se reinicie el juego.

c. Si, debido a una regla, se obliga a un jugador a abandonar la cancha a causa de una lesión, pero esta no es grave y no hay un suplente elegible, dicho jugador puede tomar su escoba y volver a salir a la cancha desde el límite de su zona de sustitución.

D. Un jugador no puede fingir una lesión por ningún motivo.

- Penalización: tarjeta amarilla—fingir una lesión.

1.4. ZONA DE PENALIZACIÓN Y BANCA DEL EQUIPO

1.4.1. Reglas de la banca y de la zona de sustitución

- A.** Todos los cambios deben hacerse en la zona de sustitución y no en la banca del equipo.
- B.** Les suplentes y le personal del equipo deben permanecer en la banca o en la zona de sustitución siempre que el juego no esté detenido, y no pueden ocupar la línea de banda de la cancha a menos que estén a punto de entrar al juego.
 - i.** Si un equipo ocupa reiterada e ilegalmente la línea de banda de la cancha, los árbitros pueden ordenar a los suplentes de dicho equipo que permanezcan en la banca a menos que estén a punto de incorporarse al juego.
- C.** Cualquier equipamiento o propiedad innecesarios para el juego que los equipos lleven al área de juego deberá guardarse de forma segura en la banca.
 - i.** Los balones extra que se guarden en la banca deberán colocarse en el interior de una bolsa o en otro contenedor.

1.4.2. Salir de la zona de sustitución, la banca o el área de juego

- A.** Un suplente o miembro del personal del equipo puede salir de la zona de sustitución o de la banca en cualquier momento para pedir información a le cronometradore o a le juez de mesa, pero no puede interferir con las obligaciones de ningune de ellos ni entrar a la cancha.
- B.** Le capitane portavoz puede salir del área de juego para hablar con el personal del evento.
- C.** Cualquier persona que necesite atención médica puede abandonar el área de juego para recibirla.
 - i.** Tode jugadore que abandone el área de juego para ser atendide puede volver al partido si médicamente se le considera apte.
 - ii.** En caso de ser necesario, una persona designada por le capitane portavoz puede salir del área de juego para atender a une compañere de equipo lesionade.
 - iii.** En casos de lesiones en la cabeza, le árbitre principal puede pedir, en base a su criterio, que dicha persona salga del área de juego para recibir atención médica.
- D.** Salir del área de juego o de la banca intencionalmente y en contra de las reglas, con la intención de eludir otras reglas, constituye una elusión ilegal.

- Penalización: tarjeta azul—elusión ilegal.

1.4.3. Interferir con las líneas laterales.

Los suplentes no pueden cometer interferencia lateral.

A. Se considera interferencia lateral cuando un suplente influye en el juego o se da uno de los siguientes supuestos:

i. Le suplente está fuera de la zona de sustitución y de la banca del equipo de forma intencional e ilegal.

ii. Le suplente no realizó todo esfuerzo razonable por apartarse del juego.

- Penalización: tarjeta azul—interferencia lateral.
- Penalización: tarjeta roja—interferencia lateral intencional.

2. EQUIPAMIENTO Y DIMENSIONES DE LA CANCHA

2.1. LÍNEAS DE LA CANCHA Y MARCAS

2.1.1. Líneas que marcan los límites de la cancha

La cancha tiene cuatro líneas de límite que forman un rectángulo de 33 por 60 metros.

A. Las líneas límite de 33 metros son las líneas finales.

B. Las líneas límite de 60 metros son las líneas de banda.

i. La línea de banda más cercana al puesto de le juez de mesa es la "línea de banda de le juez de mesa".

ii. La línea de banda más lejana al puesto de le juez de mesa es la "línea de salida".

2.1.2. Línea de media cancha

La línea de media cancha conecta los dos puntos intermedios de las líneas de banda.

2.1.3. Líneas de área de le guardiane

Hay dos líneas de área de le guardiane, paralelas a las líneas finales, unidas a las líneas de banda y situadas a 11 metros de la línea de media cancha.

2.1.4. Líneas de gol

Hay dos líneas de gol, paralelas a las líneas finales, unidas a las líneas de banda y situadas a 16,5 metros de la línea de media cancha.

2.1.5. Línea de salida de le corredore de quaffle

La línea de salida de le corredore de quaffle se sitúa a 8,25 metros de la línea de salida y se extiende dos metros en cada dirección, perpendicular a la línea de media cancha.

2.1.6. Zona de salida de corredores

La zona de salida de corredores es un área 4 metros dentro de la línea de media cancha, desde la línea de salida de los corredores de quaffle a la línea de salida, y se extiende hacia el límite del área de juego.

A. Si la zona de salida de corredores está señalizada, debería señalizarse solo en la línea lateral de salida, fuera de la cancha.

2.1.7. Zonas de sustitución

La zona de sustitución de cada equipo es un rectángulo de 19 por 2,75 metros fuera de la cancha que limita su área de guardiane.

A. Uno de los lados de la zona de sustitución es la línea de banda de le juez de mesa.

B. La zona de sustitución se extiende 2,75 metros desde la línea lateral.

2.1.8. Bancas de los equipos

La banca de cada equipo es un rectángulo de 19 por 2,75 metros entre su zona de sustitución y el límite del área de juego.

2.1.9. Zonas de penalización

Cada equipo tiene una zona de penalización fuera de la cancha.

A. Cada zona de penalización es una área rectangular de 5,5 por 4 metros que empieza en la línea de media cancha y se extiende 4 metros a lo largo de la línea de banda de le juez de mesa en dirección a la banca del equipo.

2.1.10. Colocación de los balones

Hay cuatro posiciones para balones en la cancha.

A. Una de las posiciones de bludger se sitúa en el punto intermedio de cada línea de área de guardiane.

B. La posición de una bludger se sitúa en la intersección entre la línea de media cancha y la línea de salida de corredores de quaffle.

C. La posición de la quaffle se sitúa en el punto intermedio de la línea de media cancha.

2.1.11. El área de juego

El área de juego es un rectángulo que circunda la cancha teniéndola en su centro.

A. Este rectángulo mide:

i. 44 metros de ancho por 66 metros de largo.

B. El área de juego debe estar libre de obstáculos y de terreno peligroso.

i. Ninguna obstrucción específica del evento, como la mesa de le juez de mesa, puede instalarse dentro del área de juego.

C. Durante el partido, el área de juego está reservada para:

i. Los jugadores de los equipos que participan en partido, que están en la convocatoria para ese partido.

ii. Los árbitres y otros miembros del equipo arbitral asignados al partido que se está disputando.

iii. El personal del evento al que, en base al criterio de le árbitre principal o de le directore del evento, se le ha permitido el acceso al área de juego.

iv. Los miembros del personal de los equipos tal y como se establece en el apartado 1.1.2. Personal del equipo.

D. No se permite entrar en el área de juego a los espectadores.

2.1.12. Señalización de la cancha

Hay varias partes de la cancha, así como del área de juego, que deben señalizarse de forma clara. Estas marcas se hacen con conos o líneas.

A. Los siguientes elementos deben señalizarse de alguna forma:

i. Las líneas que limitan la cancha, descritas en el apartado 2.1.1.

ii. La línea de media cancha, descrita en el apartado 2.1.2.

iii. Las líneas de área de le guardiane, descritas en el apartado 2.1.3.

iv. La línea de salida de les corredores de quaffle descrita en el apartado 2.1.5.

B. Las siguientes marcas son opcionales pero se recomienda ponerlas:

- i. Las líneas de gol, descritas en el apartado 2.1.4.
- ii. La zona de salida de corredores, descrita en el apartado 2.1.6.
- iii. Las bancas de los equipos, descritas en el apartado 2.1.8.
- iv. Las zonas de penalización, descritas en el apartado 2.1.9.
- v. Las posiciones de balón restantes, descritas en el apartado 2.1.10.
- vi. El área de juego, descrita en el apartado 2.1.11.
- vii. La posición de los aros, descrita en el apartado 2.2.3.
 - a. Estas marcas no deben influir negativamente en la estabilidad de los aros.

2.2. AROS

2.2.1. Los componentes de los aros y su construcción

- A.** Cada aro debe estar formado por un poste y un círculo unido a dicho poste en su parte superior. Ambos pueden estar hechos de cualquier material distinto a metal y cemento, que no sea peligroso para los jugadores.
- B.** Está permitido unir el aro a la base para mantenerlo erguido.
 - i. La base no debe modificar la altura del aro.
 - ii. A excepción de las sujeciones de metal, la base no puede ser de dicho material ni de cemento.
- C.** Los aros deben sostenerse erguidos por sí solos y ser capaces de resistir el juego.
 - i. Los árbitros deben rechazar cualquier aro que consideren peligroso para los jugadores.

2.2.2. Forma del aro

Cada conjunto de aros debe tener los aros unidos a la parte superior de los postes de tres alturas distintas.

- A.** Las alturas exigidas se miden del terreno a la parte más baja del borde del aro. Las alturas son las siguientes:
 - i. El aro bajo mide entre 89 y 93 centímetros de alto.

ii. El aro mediano mide entre 135 y 139 centímetros de alto.

iii. El aro alto mide entre 181 y 185 centímetros de alto.

B. Los aros deben estar sujetos a la parte superior del poste.

i. El diámetro interno de cada aro debe medir entre 81 centímetros y 86 centímetros.

2.2.3. Posición de los aros

A. En cada línea de gol se colocan tres aros.

i. El aro alto debe ser colocado en el centro de la línea de gol.

ii. Los otros dos aros se colocan en la línea de gol, situados a 2,34 metros a cada lado del aro alto .

iii. Al ponerse de frente a cualquiera de los dos sets de aros desde la línea de medio cancha, el aro bajo debe estar a la izquierda y el aro mediano debe estar a la derecha.

B. Los aros deben estar alineados con la línea de gol.

2.3. BALONES Y PELOTAS DEL PARTIDO

2.3.1. La quaffle

La quaffle debe ser:

A. Un balón de vóleibol.

B. Tener una circunferencia de entre 65 y 67 centímetros.

C. La quaffle debe mantener su forma esférica, mas no debe estar ni completamente inflada ni tan desinflada que una jugadore pueda agarrar con una mano buena parte del balón.

2.3.2. Las bludgers

Las tres bludgers deben ser:

A. Balones esféricos hechos de una cubierta de caucho flexible o imitación de caucho, similar a uno de dodgeball (quemados, balón prisionero).

B. Tienen que tener un diámetro de 22 centímetros y circunferencia de 68 centímetros.

C. Las bludgers deben mantener su forma esférica, mas no deben estar ni completamente infladas ni tan desinfladas que una jugadore pueda agarrar con una mano una buena parte del balón.

2.3.3. La snitch

La snitch debe ser:

A. Una pelota estándar de tenis metida en un calcetín.

i. El calcetín debe tener una longitud de entre 25 a 30 centímetros, ser visible y estar libre de cualquier obstáculo.

a. Si el calcetín se coloca por fuera de los pantalones, se contabilizarán hasta 5 centímetros más de longitud mínima.

B. El calcetín debe estar metido o sujeto en los pantalones de le snitch runner de forma que esté bien asegurado pero que le buscadore pueda quitárselo.

2.3.4. Balones defectuosos en el partido

Si un balón se vuelve defectuoso (por ejemplo: se desinfla) mientras se está en juego, le árbitro principal debe detener el partido y reemplazarlo. Así, se aplica lo siguiente:

A. Le árbitro principal debe detener el juego cuando un balón se vuelve defectuoso.

B. Si un balón estaba en el aire cuando se deterioró, el reemplazo o el balón ya reparado se devuelve a le último jugadore que tuvo la posesión, excepto si es una quaffle después de un gol válido.

i. Si este jugadore ha sido quemado o ha desmontado antes de que se detenga el juego, el balón se le da a le jugadore elegible de su equipo más cercano al lugar en el que está situado.

a. Si no hay otro jugadore cerca, el balón se deja en la ubicación en que se encontraba su portadore.

C. No se puede marcar un gol ni quemar a una jugadore con un balón que un árbitro haya identificado como deteriorado antes de que se quemara a le jugadore o se marcara el gol.

D. Si la bludger se deteriora cuando golpea a una jugadore, le jugadore es quemado y se considera que la bludger está inactiva.

i. Si la bludger se deteriora durante el movimiento final para atraparla con éxito la captura es válida.

E. Si la snitch se deteriora durante la captura (por ejemplo: el calcetín se rompe por la mitad y le buscadore se queda con una parte), esta es válida, siempre que le buscadore hubiese atrapado limpiamente la pelota propiamente dicha.

i. Si la snitch se deteriora antes de que la atrapen, la captura no es válida.

2.4. LAS ESCOBAS

2.4.1. Características de las escobas

Todes los jugadores deben tener una escoba que debe cumplir los siguientes requisitos. La escoba:

A. Debe ser un palo rígido hecho de plástico.

i. El palo debe medir entre 98 y 102 centímetros de largo.

ii. El palo debe tener un diámetro exterior entre 25 y 35 milímetros.

a. Si los extremos del palo tienen tapas, las tapas pueden sobrepasar ligeramente los 35 milímetros en diámetro.

B. No debe tener astillas o puntas afiladas

i. Si la escoba es hueca, los extremos deben estar cubiertos.

C. No debe estar sujeta al cuerpo, ropa u otro equipamiento de le jugadore.

D. No debe estar reforzada por materiales adicionales, incluida cinta adhesiva que cubra el mango de la escoba.

i. Se puede cubrir con cinta aisladora una sección de hasta 20 centímetros de la escoba, aproximadamente donde le jugadore normalmente la sujeta con su mano.

2.4.2. Escobas rotas

Si una escoba se rompe durante el partido, le árbitro principal debe detener inmediatamente el juego y la escoba debe ser sustituida antes de que le jugadore haga ninguna jugada.

i. Está prohibido iniciar una nueva jugada siendo consciente de que la escoba está rota.

- Penalización: tarjeta roja—iniciar una nueva jugada siendo consciente de que la escoba está rota.

2.4.3. Proporcionar escobas

Le diretores del evento debe proporcionar al menos diez escobas iguales a ambos equipos. Los equipos pueden llevar sus propias escobas a menos que antes del evento se les haya prohibido hacerlo a través de alguna regla.

2.5. EQUIPAMIENTO DE LES JUGADORES

2.5.1. Seguridad

Les jugadores no pueden usar ningún equipamiento ni llevar nada que sea peligroso para ellos mismos o para otros jugadores.

A. Les jugadores no pueden tener las uñas de las manos largas o afiladas, de acuerdo con el criterio de le árbitro principal. Si se ven cuando las palmas de las manos están hacia arriba, se considerarán como largas.

- Penalización: tarjeta azul—jugar con las uñas de las manos más largas o afiladas de lo que la regla permite.

2.5.2. Equipamiento obligatorio

Durante el partido les jugadores deben llevar bien puesto el siguiente equipamiento:

A. Una cinta de color, que deben llevar sobre la frente, la cual indica la posición de le jugadore.

B. Una camiseta o un polo.

i. Las camisetas de les jugadores de un equipo deben ser fácilmente identificables, tener el mismo color principal y ser diferenciables de las del otro equipo.

ii. El color principal de la camiseta no puede ser ni amarillo ni dorado.

iii. El diseño de la camiseta no puede consistir en rayas verticales blancas y negras.

C. Algún tipo de prenda inferior como un pantalón corto, un pantalón largo o una falda.

i. El color principal de la capa superficial de la prenda inferior no puede ser ni amarillo ni dorado.

ii. Es obligatorio llevar algún tipo de ropa interior debajo de la prenda inferior.

D. Zapatillas deportivas o botines.

i. Las puntas o tachones no pueden estar afilados.

ii. Las puntas o tachones no pueden estar hechos completamente de metal o fijados con tapas metálicas.

E. Un protector bucal que:

i. Incluye una parte oclusal que protege y separa las superficies de masticación.

ii. Incluye una parte vestibular que protege los dientes y las estructuras de soporte.

iii. Cubre los dientes posteriores con un grosor adecuado.

- Penalización: tarjeta azul—jugar sin el equipamiento obligatorio.
- Penalización: tarjeta azul—quitarse intencionalmente el equipamiento obligatorio mientras se está en juego.

2.5.3. Las cintas

Las cintas de posición deben seguir las siguientes reglas:

A. El color de la cinta debe ser lo suficientemente perceptible para indicar sin ningún tipo de ambigüedad la posición de le jugadore.

B. La cinta debe poder verse desde una distancia razonable y distinguirse a través del pelo u otro equipamiento de le jugadore.

C. Gorros u otro equipamiento para la cabeza no pueden usarse como cinta.

i. La cinta de posición debe ponerse sobre el equipamiento para la cabeza, el cual debe ser de un color que permita diferenciarlo de la cinta con facilidad.

ii. El equipamiento para la cabeza que tenga la forma de una cinta y el color de una posición puede admitirse como cinta.

a. No se puede llevar otra cinta sobre este artículo.

D. Si un jugador pierde su cinta mientras participa en el partido puede seguir jugando sin ella. Sin embargo debe restituir la cinta cuando se dé cualquiera de los siguientes supuestos:

i. Le jugador es quemado.

ii. El partido se detiene.

iii. Se marca un gol.

a. Los buscadores y los golpeadores no tienen que sustituir su cinta cuando se marca un gol.

E. Si un árbitro considera que la cinta de un jugador no es aceptable por algún motivo, esa persona debe cambiarla inmediatamente.

i. Si no puede llevarse a cabo en la cancha inmediatamente, debe aplicarse el procedimiento para las faltas por el equipamiento (Véase: 2.5.7. Infracción accidental de las reglas de equipamiento).

- Penalización: regreso a los aros—en contra de las reglas, no se sustituyó la cinta perdida.

2.5.4. Números de las camisetas

Cada jugador debe llevar en la parte posterior de la camiseta un número entero entre el 0 y el 99, ambos incluidos, el cual debe verse claramente.

A. El número no puede tener más de dos cifras incluidos los ceros delanteros.

B. No puede haber dos jugadores del mismo equipo en la cancha que compartan un número.

i. Los ceros delanteros serán ignorados al determinar el número de le jugador.

ii. Si un equipo es sancionado por tener a dos jugadores con el mismo número en el área de juego, le capitane debe elegir a uno de ellos para que se cambie el número.

a. Ese jugador no podrá volver al partido hasta que lleve un nuevo número puesto en la espalda y dicho número haya sido comunicado a le juez de mesa.

C. Si durante el partido el número de le jugador se deteriora, haciéndolo ilegible:

i. El juego no se detiene.

ii. Le árbitro informa a le jugadore de que el número de su camiseta se ha deteriorado.

iii. Le jugadore deberá arreglar el número la próxima vez que sea sustituido o cuando se detenga el juego, lo que ocurra primero.

a. Si se detiene el juego y el número no puede arreglarse rápido, le jugadore deberá ser sustituido mientras el juego está detenido.

b. Si el problema solo puede solucionarse poniendo a le jugadore un nuevo número, este deberá ser comunicado a le juez de mesa

D. Ningune jugadore puede participar en el partido sin un número válido y legible en la espalda.

- Penalización: tarjeta azul—participar en el partido sin un número válido y legible en la espalda.
- Penalización: tarjeta azul a le capitane portavoz—tener dos jugadores con el mismo número en el área de juego.

2.5.5. Equipamiento adicional

Los siguientes artículos se consideran como “equipamiento adicional” y pueden llevarse respetando las limitaciones detalladas a continuación.

A. Protecciones acolchadas—toda protección acolchada debe:

i. Tener un grosor de 2,5 centímetros o menos.

ii. Pasar el “test del nudillo” , es decir, cuando une árbitro lo golpee con el nudillo no debe oírse el golpe.

iii. Deben doblarse fácilmente cuando se les aplique una mínima cantidad de fuerza.

B. Soportes musculares o articulares — los soportes como rodilleras, coderas, muñequeras, entre otros, están permitidos pero deben cumplir de las reglas del punto anterior.

i. Un soporte puede incluir un elemento duro, pero cualquier plástico o metal duro debe estar cubierto durante todo el partido y una vez cubierto, debe pasar el test del nudillo.

ii. Si el plástico o metal duro queda expuesto, le jugadore debe dejar la cancha y arreglar el problema (Véase: 2.5.7. Infracción accidental de las reglas de equipamiento).

iii. Los árbitres se reservan el derecho a rechazar cualquier soporte que consideren peligroso para las personas que están en la cancha.

C. Coquillas o protectores genitales—el uso de los protectores genitales deportivos que se utilizan para proteger la ingle están permitidos.

D. Gafas y equipamiento para los ojos—los jugadores pueden llevar diferentes tipos de gafas.

i. No se permite usar gafas hechas de cristal a menos que se lleven debajo de unas gafas de protección de forma que el cristal no esté expuesto.

ii. Las gafas de metal similares a las utilizadas en lacrosse no están permitidas.

E. Guantes—están permitidos sujetos a las mismas reglas que las protecciones acolchadas.

F. Gorros—no pueden usarse gorros con una o más rayas horizontales en cualquiera de los cuatro colores de las cintas de posición, aunque la raya esté cubierta por la cinta de posición.

G. Equipamiento adicional para el brazo—no se permite ninguno aparte de las mangas, los guantes y soportes para el antebrazo.

H. Equipamiento especial—las personas con alguna discapacidad o que se estén recuperando de alguna lesión pueden necesitar un equipo específico. Dicho equipamiento debe ser aprobado en las reglas de las ligas sobre las excepciones antes de su uso en un partido oficial.

I. Cualquier equipo adicional debe ser aprobado por el árbitro principal antes del partido. Cualquier equipamiento que el árbitro considere peligroso o injusto para cualquiera de los dos equipos no debe ser permitido.

- Penalización: tarjeta azul—usar equipamiento adicional ilegal durante un partido

2.5.6. Aprobación del equipamiento adicional

Toda protección acolchada, soporte o equipamiento adicional debe mostrarse al árbitro principal o a la persona que haya designado como representante antes del partido, hagan o no los árbitros una revisión del equipamiento de todos los jugadores.

- Penalización: tarjeta roja—usar equipamiento prohibido por un árbitro en el partido

2.5.7. Infracción accidental de las reglas de equipamiento.

Si el equipamiento legal de un jugador deja de serlo a consecuencia del juego:

A. El partido no se detiene a menos que le árbitro considere que la infracción constituye un peligro para los jugadores.

B. Le infractor debe salir inmediatamente de la cancha para corregir el equipamiento pero puede ser sustituido por otra persona.

i. Los jugadores no tienen que salir de la cancha para sustituir una escoba rota.

C. Ningún jugador que tenga que salir de la cancha para corregir el equipamiento puede volver a entrar hasta que dicho equipamiento haya sido sustituido, arreglado o removido.

i. El equipamiento obligatorio debe ser sustituido o arreglado.

a. Si no hay un reemplazo para una escoba o cinta disponible, el árbitro principal debe parar el partido hasta que se proporcione un reemplazo.

D. Si el jugador no sale de la cancha tras haber sido informado de la infracción, o vuelve a esta sin corregirla, puede ser sancionado por ignorar la orden de un árbitro.

- Penalización: tarjeta amarilla—ignorar la orden de un árbitro.

2.5.8. Reglas de equipamiento específicas de los torneos

Los directores del evento pueden prohibir equipamiento adicional para cumplir alguna regla específica del torneo.

- Penalización: tarjeta roja—usar equipamiento que ha sido prohibido específicamente por el director del evento.

2.5.9. Alteración intencional del equipamiento

Está prohibido alterar el equipamiento usado en el partido, incluidos balones y aros para tener ventaja.

- Penalización: tarjeta roja—alteración ilegal del equipamiento usado en el partido.

2.5.10. Equipamiento prohibido

El siguiente equipamiento está prohibido y nunca podrá ser usado por los jugadores durante un partido:

A. Aparatos de grabación de audio o vídeo.

B. Joyería de ningún tipo.

i. Los piercings de plástico flexible alineados con la piel están permitidos.

ii. Les jugadores que tengan perforaciones expandidas o dilatadas pueden usar piercings o accesorios de plástico rígido si están completamente alineados con la piel y llenan completamente la perforación.

iii. Si la joyería de un jugador no ha afectado el juego, el jugador debe recibir una penalización por usar joyería prohibida en vez de por usar equipamiento prohibido.

C. Sustancias que mejoran el agarre que se puedan transferir al balón o influir en él.

- Penalización: expulsión—usar joyería prohibida.
- Penalización: tarjeta roja—usar equipamiento prohibido.

3. PROCEDIMIENTOS DEL JUEGO

3.1. FASE PREVIA

3.1.1. Reunión previa al partido

Antes del partido le árbitro principal llama a los representantes de los dos equipos para repasar las reglas generales.

A. Cada equipo debe designar una persona para ejercer como capitane y representar al equipo durante el partido.

i. Le capitane debe asistir a la reunión previa al partido.

ii. Además de le capitane también pueden asistir a la reunión otros representantes del equipo.

B. En este momento, le árbitro principal debe tratar con los representantes los siguientes temas:

i. Las reglas básicas específicas de la cancha.

ii. La identidad de le snitch runner.

iii. Los jugadores que los árbitros deben tener en cuenta para la regla de máximo de género.

iv. Cualquier otra preocupación de los asistentes a la reunión relacionada con el partido.

3.1.2. Lanzamiento de moneda

Debe haber un lanzamiento de moneda al finalizar la reunión previa al partido.

A. La elección del lado de la moneda debe hacerse mientras está en el aire, por parte del equipo que ha recorrido una mayor distancia desde su lugar de origen.

B. El ganador del lanzamiento de moneda debe hacer la primera elección de entre las tres opciones listadas en 3.1.2.C. o ceder la primera elección a le capitane del otro equipo. El equipo que no selecciona primero debe elegir las dos opciones restantes.

C. Las opciones del partido serán:

i. Qué conjunto de aros defiende.

ii. Qué corredore de quaffle de qué equipo elegirá primero su posición de inicio.

iii. Qué corredore de bludger de qué equipo elegirá primero su posición de inicio.

D. Los equipos harán sus elecciones en el orden elegido inmediatamente después del lanzamiento de moneda.

3.2. INICIO DEL PARTIDO

3.2.1. Alineación inicial

Ante la señal de le árbitro principal, cada equipo debe enviar a sus jugadores iniciales a las líneas de salida.

A. Cada equipo debe enviar un cazadore y un golpeadore a alinearse en sus posiciones de inicio en la zona de salida de corredores. Estos jugadores serán los corredores designados.

B. Los corredores designados deberán alinearse con el hombro más cercano a la línea al menos a 0.5 metros de la línea de media cancha y dentro de la zona de salida de corredores.

i. Los corredores de quaffle deberán empezar en la línea de salida del corredor de quaffle, y los corredores de bludger deberán empezar en la línea de salida.

ii. Por cada balón disputado, el corredore designado para elegir primero su posición debe indicar su elección colocando su escoba en el lado de la línea de media cancha que prefiere. El corredore contrario debe entonces colocar su escoba en el otro lado de la línea de media cancha.

C. Un cazadore de cada equipo debe alinearse en la línea de salida en la mitad del equipo contrario, fuera de la zona de salida de corredores y al menos a 1.5 metros de distancia del área de guardiane.

D. Una vez que el cazadore de la zona contraria de cada equipo ha elegido su lugar de inicio, el resto de golpeadores y cazadores en ambos equipos se deberán alinear en la línea de salida de sus mitades de cancha fuera de la zona de salida de corredores.

i. Ningun jugador podrá alinearse a menos de 1 metro de distancia, medido hombro a hombro, del cazadore oponente que se encuentra en su mitad.

E. Un jugador elige su posición inicial colocando su escoba en ese lugar en el suelo como marcador. Una vez se ha colocado el marcador, es una infracción de jugador fijado que un jugador:

- i. Mueva cualquier escoba-marcador.
- ii. Deje la vecindad inmediata de su escoba-marcador sin permiso de un árbitro.
- iii. Cambie su cinta de posición.
- iv. Cambie qué jugador comienza, a menos que el jugador original sea expulsado o esté demasiado herido para jugar. Esta penalización solo debe aplicarse contra el jugador original.

F. Si se saca alguna tarjeta antes del inicio del partido, el jugador que cumpla la penalización debe empezar en la zona de penalización en vez de en la línea de salida.

i. Si un corredor designado recibe una penalización, el equipo puede reemplazarlo en la línea de salida con otro jugador inicial de la misma posición.

- Penalización: tarjeta azul—infracción de jugador fijado.

3.2.2. Procedimiento de "Brooms Up" - "Escobas Arriba"

A. Cuando todos los jugadores estén en su lugar, el árbitro principal confirma que ambos equipos, todos los árbitros asistentes y otros árbitros están listos y que todos los balones están en sus lugares. (Véase: 2.1.10. Colocación de los balones).

i. Todo balón que se mueva de su marca, sea cual sea el motivo, antes del brooms up debe ser recolocado antes de que el árbitro principal grite "brooms up".

B. El árbitro principal grita "brooms down" ("escobas abajo"). Los jugadores iniciales deben tomar la escoba con la mano y mantenerla pegada al suelo en el sitio en que la habían colocado. Una vez se ha gritado "brooms down" y hasta que se grite "brooms up" se aplica lo siguiente:

i. Los jugadores no deben hacer contacto con el suelo más allá de la línea de salida con ninguna parte del cuerpo o equipamiento, a excepción de la escoba.

ii. Los jugadores deben tener la escoba en la mano pero también pegada al suelo hasta el grito de "brooms up".

C. El árbitro principal grita "ready" ("listos").

i. Los jugadores pueden asumir una posición de salida al grito de "ready", pero de manera que la escoba siga tendida sobre el suelo.

D. Unos segundos después del "ready", le árbitro principal grita: "brooms up".

i. Tras el primer sonido de la "B" de "brooms up", todos los jugadores deben montar sus escobas inmediatamente y empezar a jugar.

ii. Si hubiese una llamada por error o se cometiese una falta antes del "brooms up" le árbitro principal debe:

a. Administrar las penalizaciones necesarias.

b. Devolver a los jugadores a sus posiciones cuando se dijo "brooms down".

c. Repetir el procedimiento de "brooms up" ("escobas arriba")

E. Un jugador ha hecho una salida en falso si:

i. Ha levantado la escoba del suelo antes de que se grite "brooms up".

ii. Se mueve antes de tiempo y toca el suelo más allá de su línea de salida antes de que se grite "brooms up".

- Penalización: tarjeta azul—salida en falso.

3.2.3. Restricciones iniciales

A. Los dos balones que comienzan en la línea de media cancha son los balones en disputa.

i. Cada balón es un balón en disputa hasta que es tocado legalmente o ya no tiene corredores designados asociados al mismo.

ii. Le árbitro debe decir que un balón está "libre" si cree que puede ser poco claro para los jugadores que este ya no está en disputa.

B. Un balón en disputa solo puede ser tocado por un corredor designado.

C. Los corredores designados no deben empujarse, deslizarse o lanzarse de cabeza.

i. Se considera una infracción de corredor designado si un jugador rompe esta regla con una jugada que sería legal entre dos jugadores que no fuesen corredores designados.

D. Se trata de una interferencia con un corredor designado que un jugador que no es un corredor designado contacte a uno o bloquee su camino. La interferencia con un corredor designado es ilegal.

E. Un jugador deja de ser un corredor designado cuando ocurra alguna de las siguientes situaciones:

- i.** Su balón asignado ha sido tocado legalmente.
- ii.** Deje los alrededores de la línea de media cancha.
- iii.** Le eliminan.
- iv.** Recibe una penalización.
- v.** Su balón asignado cambie de posesión.

- Penalización: tarjeta azul—tocar ilegalmente un balón en disputa.
- Penalización: tarjeta azul—infracción de corredor designado.
- Penalización: tarjeta amarilla—interferencia con un corredor designado.

3.3. PAUSAS

3.3.1. Procedimiento

Para detener el juego:

- A.** El árbitro hace sonar el silbato haciendo ráfagas dobles y cortas.
 - B.** El cronometrador detiene el tiempo de juego y el del resto de los relojes.
 - C.** Todos los jugadores en juego deben parar, tirar sus escobas al suelo y mantener sus respectivas posiciones.
 - i.** Los jugadores conservan los balones que tenían en el momento en que sonó el silbato a menos que haya un cambio de posesión.
 - a.** Los jugadores no pueden agarrar o mover de ninguna forma ningún otro balón mientras el juego esté detenido.
 - ii.** Cualquier jugador que se haya encontrado en una posición ilegal cuando se detuvo el partido debe moverse inmediatamente a una posición legal.
 - iii.** Cualquier jugador que se haya movido accidental y significativamente después de que sonase el silbato deberá volver al lugar en el que estaba en ese momento.
- Penalización: tarjeta amarilla—moverse intencional e ilegalmente mientras el juego está detenido.

- Penalización: tarjeta amarilla—mover o tomar posesión de un balón de manera no permitida e intencionalmente mientras el juego está detenido.

3.3.2. Procedimientos cuando el juego está detenido

Mientras está detenido:

- A.** Si es necesario, le árbitro principal consulta a los otros árbitros.
- B.** Le árbitro principal administra las faltas y comunica el tipo de falta a los jugadores, juez de mesa y a los espectadores:
 - i.** Los jugadores sancionados con tiempo de penalización son enviados a la zona de penalización.
 - ii.** Cualquier jugador expulsado es sacado del área de juego.
- C.** Si hay un cambio de posesión, se seguirá el procedimiento correspondiente cuando se reinicie el juego.
- D.** Si, cuando se detuvo el juego, un balón activo suelto que había sido propulsado y aún no había tocado nada, incluyendo los otros jugadores, el equipamiento y el suelo, es devuelto a quien lo propulsó.
 - i.** Esta regla no se aplica si el balón cambió de posesión de cualquier otra forma.
 - ii.** Si el jugador que ha propulsado el balón no es elegible para recibirlo de nuevo, el balón no será movido siguiendo esta regla.
- E.** Si antes de que sonase el silbato que paró el juego un balón activo suelto, que había sido propulsado, tocó algo incluyendo los otros jugadores, el equipamiento y el suelo, este debe continuar su movimiento hasta que pare o se salga de los límites.
 - i.** Si el balón se salió de los límites después del pitido, se colocará aproximadamente dentro de la cancha a 2 metros del punto donde cruzó la línea límite y no necesita ser recuperado por ningún equipo.
 - ii.** Si el balón se mueve después de haberse detenido, debe ser colocado en el sitio en que se detuvo en primer lugar.
 - iii.** Esta regla no se aplica si alguna otra regla establece que el balón debe ser llevado a otro punto.
- F.** Cualquier interferencia externa es eliminada.
- G.** Se abordan otros asuntos incluyendo los jugadores lesionados y el equipamiento dañado.

H. Si la quaffle se considerará inactiva cuando se reanude el juego, esta es entregada a le guardiane que estaba defendiendo.

3.3.3. Reanudar el juego

Para reanudar el juego:

A. Le árbitre principal indica a les jugadores que se va a reanudar el juego diciéndoles que "remonten"

i. Les jugadores deben volver a montar en sus escobas en el lugar en el que las dejaron cuando se detuvo el juego.

ii. Les jugadores deben estar en su posición cuando se dé la orden de volver a montar.

a. Si dos jugadores o más estaban en el suelo agarrando un balón cuando se detuvo el juego, deben levantarse. Una vez de pie, ambos pueden volver a agarrar el balón. No es necesario que lo agarren del mismo modo en que lo hacían en el suelo.

b. Si un jugador tenía abrazade legalmente a un oponente en el suelo cuando se paró el juego, debe liberar el contacto totalmente y levantarse. Una vez de pie el jugador puede elegir moverse a cualquier lado alrededor de le jugador abrazade.

1. Le jugador debe permanecer a 1 metro de su oponente.

2. Le jugador puede iniciar contacto por detrás con le jugador que había sido abrazade como si hubiera sido desde el frente si lo hace inmediatamente después del pitido que reinicia el juego.

3. Si le jugador que había sido abrazade no reinicia el juego en posesión de un balón, o el equipo de le jugador que abrazó recibe una tarjeta o penalización de cambio de posesión, entonces este jugador no podrá moverse alrededor de su oponente ni iniciar un contacto por detrás al reiniciar el juego.

iii. Les jugadores que estaban en contacto de forma legal con otro jugador cuando se paró el partido pueden continuar con ese contacto si ambos jugadores estaban de pie cuando el juego se paró.

iv. Les jugadores pueden colocarse de otra forma para prepararse para cuando se reanude el juego, pero no deben realizar una salida en falso.

a. Es una salida en falso si un jugador realiza una de las siguientes acciones antes de que suene el silbato:

- 1.** Empieza el movimiento hacia delante de un lanzamiento.
- 2.** Inicia un nuevo contacto.
- 3.** Empieza a moverse de su posición.
- 4.** Intenta actuar sobre un balón del que no tiene la posesión total.

b. Si hay una salida en falso el juego sigue detenido y el jugador que se movió vuelve a su ubicación anterior.

c. La primera salida en falso cuando el juego está detenido tendrá como resultado una advertencia a todos los jugadores que están en la cancha.

- 1.** Las salidas en falso que se hagan a partir de ese momento durante esa pausa del juego serán sancionadas.

B. Le árbitro principal hace un pitido corto. Tras dicho pitido:

i. El juego se reanuda.

ii. El cronometrador reanuda el tiempo de juego y el del resto de los relojes.

- Penalización: regreso a los aros—segunda salida en falso.

3.3.4. Tiempo muerto

A. Hay dos formas de pedir un tiempo muerto:

i. El capitán portavoz puede pedir un tiempo muerto cuando el juego está detenido.

ii. El capitán portavoz puede pedir un tiempo muerto durante una bajada de intensidad del juego durante los primeros 17 minutos de tiempo de juego. Una bajada de intensidad del juego se produce cuando no estén ocurriendo en la cancha jugadas activas.

a. El cronometrador debe anunciar claramente que se ha llegado al minuto 17 del partido.

b. El árbitro debe comprobar rápidamente la cancha para ver si hay jugadas activas, incluyendo jugadas de golpeadores o bludgers, antes de admitir este tipo de pausa.

iii. No se puede conceder un tiempo muerto si no se cumple con ninguno de los requisitos.

a. Si el tiempo muerto no se concede, le árbitro debe denegar la petición explícitamente.

iv. Cada equipo solo puede pedir un tiempo muerto durante el partido.

v. Una falta por un tiempo muerto ilegal solo será sancionada si la petición se hizo de manera intencionalmente ilegal, o si el árbitro principal para el juego o accedió de otra manera a la petición antes de darse cuenta de que esta no era válida.

a. Si se paró el juego por error porque le árbitro no era consciente de una jugada en algún lugar, le capitane portavoz no debe ser sancionade siempre y cuando la petición se hiciese de buena fé.

B. Cuando un tiempo muerto es pedido correctamente:

i. Si el juego no está detenido, le árbitro principal lo detendrá.

ii. Le árbitro principal debe informar a le juez de mesa de que se ha pedido un tiempo muerto.

iii. Una vez que se han llevado a cabo todos los procedimientos para detener el juego descritos en el apartado 3.3.2, empieza el minuto de tiempo muerto.

iv. Le árbitro principal sopla un pitido largo cuando han transcurrido 45 segundos del tiempo muerto.

v. Cuando se acabe el tiempo fuera, le árbitro principal reanudará el juego siguiendo el procedimiento estándar para hacerlo (Véase: 3.3.3. Reanudar el juego).

a. Si una jugadore no está montade en su escoba cuando suene el pitido que reanuda el juego, se le considerará desmontade.

- Penalización: tarjeta azul—petición ilegal de tiempo muerto.

3.4. REGULACIÓN DEL TIEMPO DE JUEGO

3.4.1. Tiempo de juego

El tiempo de juego se contabiliza a partir del sonido "B" de "brooms up!"

A. Cualquier tiempo asociado al tiempo de juego debe detenerse y/o reanudarse cuando este último se detenga y/o reanude.

3.4.2. Buscadore inactive

El tiempo que los buscadores permanecen inactivos son los primeros 18 minutos del tiempo de juego, durante los que la snitch no puede ser atrapada.

A. El tiempo que los buscadores permanecen inactivos se contabiliza dentro del tiempo reglamentario de juego.

B. Durante ese tiempo no hay buscadores en juego.

C. Un buscador de cada equipo debe presentarse ante el cronometrador en el minuto 17 de juego o antes, durante el tiempo reglamentario.

i. Los buscadores se consideran como suplentes mientras están inactivos y no pueden entrar a la cancha hasta que el cronometrador los libere.

ii. No hay penalización si el buscador no se presenta ante el cronometrador antes del minuto 17 de partido. Sin embargo, los buscadores iniciales de cada equipo deben presentarse ante el cronometrador y el juez de mesa y entrar a la cancha desde la zona de penalización.

a. Un buscador que entra a la cancha antes de que el cronometrador lo libere comete una salida en falso y debe cumplir el tiempo de penalización.

D. El snitch runner debe entrar al área de juego entre los minutos 17 y 18 de juego.

E. Cuando acaba el tiempo durante el cual el buscador debe permanecer inactivo, el cronometrador libera a los buscadores a la cancha desde sus respectivas zonas de penalización.

- Penalización: tarjeta azul—salida en falso.

3.5. FINAL DEL JUEGO Y PRÓRROGA

3.5.1. La captura de la snitch

Después de que se confirme la captura de la snitch y se le den 30 puntos al equipo que la ha hecho:

A. Si este equipo tiene más puntos que el otro, el equipo que atrapó gana y el árbitro principal debe dar tres pitidos largos para indicar el final del partido.

B. Si este equipo no tiene más puntos que el otro, el juego continuará en la prórroga.

3.5.2. Continuación por prórroga

Si el juego llega a la prórroga:

- A.** Le snitch runner deja el área de juego.
- B.** Les buscadores vuelven a sus bancas como suplentes.
 - i.** Si un buscador tuviera que terminar tiempo de penalización cuando el juego comenzase, debe intercambiar inmediatamente su posición cambiando la cinta con otro jugador que no sea el guardián. Debe pasar el resto de la penalización en esa posición y el nuevo buscador vuelve a su banca como suplente.
- C.** El resto de jugadores se quedan donde estaban durante la parada.
- D.** La puntuación objetivo se establece como la puntuación del equipo que no atrapó más 30 puntos.
- E.** El árbitro principal anuncia las puntuaciones actuales y la puntuación objetivo.
- F.** El juego continúa siguiendo el procedimiento estándar. (Véase: 3.3.3. Reanudar el juego).

3.5.3. Llegada a la puntuación objetivo

Cuando un equipo alcanza la puntuación objetivo:

- A.** El árbitro principal debe parar el juego.
- B.** Después de confirmar con todos los árbitros que no quedan asuntos o penalizaciones sin tratar, el árbitro principal debe dar tres pitidos largos para indicar el final del partido.
- C.** El equipo que alcanzó la puntuación objetivo gana.

3.5.4. Concesión durante la prórroga

Cualquiera de los equipos puede ceder la victoria durante la prórroga.

- A.** Si el equipo que se rinde va por detrás, el árbitro debe indicar el final del partido con tres pitidos largos. La puntuación en el momento de la concesión debe ser la puntuación final y gana el equipo que no se rinde.

B. Si el equipo que se rinde va por delante, el equipo que no se rinde debe recibir los goles necesarios para tener una ventaja de 10 puntos. Le árbitro debe indicar el final del partido con tres pitidos largos. La puntuación resultante será la puntuación final y el equipo que no se rinde gana.

C. Solo le capitane portavoz puede rendir el partido por su equipo. La rendición de le capitane portavoz es definitiva.

D. Le capitane puede ceder la victoria en cualquier momento de la prórroga, incluyendo cuando el juego no esté parado o antes de que comience el juego tras la captura.

3.6. DERROTA POR ABANDONO

3.6.1. Declarar una derrota por abandono

A. Le árbitro principal debe declarar una derrota por abandono si:

- i.** Le capitane portavoz de un equipo solicita oficialmente la derrota por abandono.
- ii.** Un equipo se niega a reanudar un partido suspendido sin que el otro equipo y le directore del evento estén de acuerdo.
- iii.** Cuando se sanciona con una derrota por abandono.

B. Se puede declarar una derrota por abandono en un partido debido al incumplimiento de las reglas de la liga o evento.

C. Si se produce una derrota por abandono:

- i.** El partido termina inmediatamente y el equipo que ha sido sancionado o que ha pedido la derrota por abandono es declarado perdedor del partido.
- ii.** Todos los jugadores deben abandonar la cancha.

3.7. PARTIDOS SUSPENDIDOS

3.7.1. Declarar la suspensión de un partido

A. Le árbitro principal o le directore del evento puede declarar un partido como suspendido debido a las condiciones climatológicas, cuestiones de seguridad, conductas inapropiadas, interferencia externa, cambio de canchas o una parada extensa que requiere que se muevan de forma significativa los balones o escobas.

B. Deben registrarse los partidos suspendidos indicando el tiempo de juego del partido, la puntuación, los jugadores en la zona de penalización y el tiempo restante de penalización y qué equipo tenía posesión de qué balones.

i. Los balones sueltos que no sean la snitch deben ser asignados a los equipos en función de qué equipo cree le árbitro principal que podría haber ganado posesión de ellos a continuación.

a. Le árbitro principal debe asignar un balón basándose en general en le jugador elegible más cercane sin un balón salvo que:

1. El balón estaba claramente protegido por un golpeador con balón.

2. Una misma posición de golpeador tendría asignados dos balones distintos.

b. No puede asignarse más de dos bludgers a un mismo equipo.

c. Si ambos golpeadores de un mismo equipo están en la zona de penalización, tendrán asignada al menos una bludger de todos modos.

C. Los partidos suspendidos deben reanudarse tan pronto como sea posible jugar de forma segura.

3.7.2. Reanudar un partido suspendido

A. Si alguno/s de los miembros del equipo arbitral no está disponible, el director del evento o el árbitro principal deberán sustituirlos.

B. Los equipos pueden hacer cambios durante la suspensión sin seguir el procedimiento de sustitución.

i. Si un jugador está cumpliendo tiempo en la zona de penalización no podrá ser sustituido durante la suspensión.

a. Si el jugador en la zona de penalización no está disponible, el tiempo de penalización restante debe ser cumplido por otro jugador elegible en la plantilla.

ii. Si se penaliza a un jugador con una tarjeta por una falta que ha tenido lugar durante la suspensión, el caso se deberá tratar como una penalización a un suplente y el capitán portavoz tendrá que elegir la posición que cumplirá la penalización.

C. Todos los jugadores que vayan a jugar el reinicio deben alinearse en cualquier parte de sus áreas de guardiane.

i. Los equipos deben tomar posesión de los balones que tenían o se les asignaron cuando se suspendió el partido.

ii. En el caso de que un equipo tenga ambos golpeadores en la zona de penalización, su bludger debe colocarse junto a su aro central.

D. Si la suspensión ocurrió después de los 17 minutos de juego y antes de que la snitch fuera atrapada de forma legal, le snitch runner debe entrar a la cancha antes de que se reinicie el partido.

i. Si los buscadores no han salido aún, un buscador de cada equipo debe presentarse ante el juez de mesa antes de que se reinicie el partido.

ii. Los hándicaps de la snitch implementados antes de que se suspendiese el partido se mantienen cuando el partido se reanuda.

E. El árbitro principal confirma que ambos equipos y todos los árbitros están listos.

F. El árbitro grita "ready"

G. Pocos segundos después, el árbitro sopla un único pitido corto. Tras dicho pitido:

i. El juego se reanuda.

ii. El cronometrador reanuda el tiempo de juego y el del resto de los relojes.

H. Si un jugador toca el suelo delante de la línea de su área de guardiane entre el "ready" y el pitido que reinicia el juego, se trata de una salida en falso.

- Penalización: tarjeta azul—salida en falso.

3.7.3. Partidos suspendidos definitivamente

A. Si un partido suspendido no puede reanudarse durante el evento que se está celebrando, el director del evento debe declarar que el partido se suspende definitivamente.

B. Si los capitanes de los dos equipos y el director del evento deciden conjuntamente no reanudar el partido, el director del evento puede declarar que el partido se suspende definitivamente.

i. Si uno de los dos equipos se niega a reanudar el partido sin llegar a un acuerdo con el otro equipo y con el director del evento, este declarará que dicho equipo sufre una derrota por abandono.

4. MARCAR

4.1. MARCAR UN GOL

4.1.1. Gol válido

Un equipo anota diez puntos cuando la quaffle pasa a través de los aros del equipo oponente, sin importar quién la propulsó, y el gol es confirmado como válido.

- A.** Todo lo siguiente debe ser verdad para que un gol cuente como válido:
 - i.** La quaffle pasó en su totalidad a través de uno de los aros.
 - a.** Los goles pueden ser anotados a través de cualquier lado del aro.
 - ii.** La quaffle no estaba inactiva.
 - iii.** La quaffle no era incapaz de anotar (Véase: 5.6.3. Quaffle incapaz de anotar).
 - iv.** El gol no ocurrió entre una falta que resultó en tarjeta por cualquier miembro del equipo anotador y el momento en que la tarjeta se le entregó a le jugadore.
 - v.** El gol no ocurrió entre una falta que resultó en un cambio de posesión por cualquier miembro del equipo anotador y la finalización de dicho cambio.
 - vi.** Le jugadore anotadore no cometió una falta que resultó en un regreso a los aros, tarjeta de penalización, o expulsión inmediatamente antes de recibir la quaffle o mientras estaba en contacto con una quaffle activa.
 - vii.** El aro no estaba desconfigurado o fuera de juego (Véase: 4.3.1. Anotando a través de un aro desmontado).
- B.** La quaffle se vuelve inactiva en el momento en que se anota un gol válido.
- C.** Le árbitro principal debe confirmar que un gol es válido con un silbatazo largo y la elevación de ambos brazos.
- D.** Un gol que sea anotado después de una captura válida de snitch (que en otro momento sería válido) debe ser invalidado (Véase: 4.4.3. Jugadas casi simultáneas).

4.1.2. Interferencia de gol

A. Una jugada se considera interferencia de gol, y se marca como si la quaffle hubiera pasado por el aro, si se cumplen cualquiera de los siguientes puntos:

i. Un jugador dentro del área de guardiane sin jugar en dicha posición, toca la quaffle con alguna parte de su cuerpo o de su equipamiento extendida a través del aro desde el lado por el que saldría el balón.

ii. Un jugador dentro del área de guardiane sin jugar en dicha posición, toca la quaffle con alguna parte de su cuerpo o de su equipamiento que está situada en el lado contrario del aro por el que entra la quaffle pero no está extendida a través del aro.

B. Si un golpeador o buscador interfiere de forma intencional, comete una interferencia por interposición intencional.

- Penalización: tarjeta roja—interferencia por interposición intencional.

4.2. REINICIO DESPUÉS DE UN GOL

4.2.1. Quaffle inactiva

Después de que se marque un gol y antes de que se reanude el juego de quaffle, dicho balón se considera inactivo.

A. Cualquier jugador del equipo que estaba defendiendo puede llevar o pasar la quaffle inactiva a le guardiane dentro del área de este, pero no puede interactuar con ella de ninguna otra forma.

i. Los suplentes pueden pasar la quaffle a su guardiane de esta forma pero mientras lo hacen deben permanecer siempre dentro de la zona de sustitución o de la banca.

B. El equipo que atacó no puede recogerla o interactuar intencionalmente con ella de ninguna otra forma a menos que sea para entregársela a le guardiane del equipo contrario a petición de este.

i. El equipo atacante puede decidir negarse a satisfacer esa petición.

C. Los jugadores no serán sancionados por jugar como si la quaffle estuviera activa antes de que se confirme el gol.

i. Esto no se aplica si se determina que le jugador actúa con la intención de influir en la reanudación del juego de quaffle.

D. Le guardiane defensor puede pedir que un árbitro le entregue la quaffle.

E. Si una penalización conlleva la entrega de una quaffle inactiva al equipo que atacó, dicho balón vuelve a estar activo cuando se reanuda el juego tras haber sido entregado.

- Penalización: tarjeta azul—interactuar de forma intencional e ilegal con una quaffle inactiva.

4.2.2. Reinicio por parte de le guardiane

Si le guardiane defensore es la primera persona en tener posesión de la quaffle inactiva después de que se confirme el gol, dicho balón vuelve a estar activo, reanudándose así el juego de quaffle una vez que tenga la posesión en su mitad de la cancha.

A. Aunque otra persona la tenga primero, no volverá a estar activa hasta que esté en posesión de le guardiane, quien debe estar en su área.

B. Le árbitre principal debe soplar un silbatazo corto cuando se reanuda el juego de quaffle una vez que le guardiane tiene la posesión de ella.

4.3. AROS ROTOS O CAÍDOS

4.3.1. Anotando a través de un aro desmontado

No se puede anotar en un aro que se ha desmontado. Un aro desmontado se define como aquel que está roto, desarmado, tirado o con el que no se puede jugar.

A. Si un aro se está cayendo cuando la quaffle lo atraviesa completamente, el gol sigue siendo válido.

i. Se considera que el aro está desmontado cuando la circunferencia del mismo toca el suelo o si durante al menos un periodo breve de tiempo este deja de estar erguido; incluyendo que esté sobre una jugadore.

B. Aunque el aro esté girado de tal forma que ya no se encuentre alineado con la línea de gol, no está desmontado, por lo que se puede anotar a través de él.

i. Los aros girados deben ser colocados de nuevo en la posición correcta una vez que la jugada se aleje de esa zona.

C. Un aro está roto cuando el palo o la circunferencia se rompe, o si esta última se separa del palo.

D. Si le árbitre principal determina que el aro está desmontado puede comunicarlo verbalmente.

E. Un aro desmontado debe ser arreglado y devuelto a la posición correcta para que se pueda volver a marcar a través de él.

4.3.2. Procedimiento para aros desmontados

Normalmente cuando un aro está desmontado el juego continúa.

- A.** Si un aro está desmontado y se da alguno de los siguientes supuestos, se debe parar el juego.
 - i.** El aro roto constituye un riesgo para la seguridad de los jugadores.
 - ii.** Un aro roto necesita más componentes o su reparación va a llevar más tiempo del habitual, y pertenece al equipo atacante.
 - a.** Le árbitro principal puede esperar para hacer la pausa hasta que el juego se calme.
 - iii.** Los tres aros del área de una guardiane están desmontados.
- B.** Los aros desmontados deben ser colocados de nuevo en la posición correcta siempre que se pare el juego.
- C.** Si el partido no se detiene porque el aro está desmontado, deberá ser arreglado cuando el juego se aleje de esa zona.
- D.** La persona que lleva la quaffle puede pedir que se detenga el juego a causa de un aro desmontado si dicha persona aún está en su mitad del área de juego y no está en contacto con un jugador del equipo contrario.

4.3.3. Desmontar, girar y re-colocar los aros

- A.** Los jugadores no pueden volver a colocar los aros del equipo contrario mientras su equipo está atacando.
- B.** Los jugadores no pueden desmontar los aros imprudente o repetidamente.
 - i.** Esta regla no se aplica si se dan las siguientes situaciones:
 - a.** El aro es tirado por un balón lanzado.
 - b.** Un jugador del equipo ofensivo que puede usar la quaffle desmonta un aro mientras intenta anotar un gol disputado.
 - c.** Le jugador desmonta el aro como consecuencia de un interacción física que ha realizado contra un oponente.
 - ii.** Si un jugador desmonta un aro de forma ilegal mientras intenta anotar con éxito, el gol no deberá ser anulado por la falta cometida al desmontar el aro.

C. Un jugador no puede desmontar intencionalmente un aro.

D. Un jugador no puede mover o descolocar un aro para influir en que la quaffle pase a través de él o no.

- Penalización: tarjeta azul—recolocar el aro del equipo contrario en contra de las reglas.
- Penalización: tarjeta azul—desmontar los aros repetidamente de forma no intencional.
- Penalización: tarjeta amarilla—desmontar un aro a causa de una imprudencia.
- Penalización: tarjeta roja—desmontar un aro intencionalmente.
- Penalización: tarjeta roja—mover o descolocar un aro para influir en que la quaffle pase o no a través de él.

4.4. CAPTURA DE LA SNITCH

4.4.1. Captura de la snitch

Cuando el buscador de uno de los equipos atrapa la snitch y se confirma que dicha captura es válida, se otorgan treinta puntos al equipo que la haya atrapado y termina el periodo.

A. La captura de la snitch se considera válida cuando se cumple con todo lo establecido a continuación:

i. El buscador ha separado la pelota de la snitch del snitch runner y tiene plena posesión de la pelota durante el instante en el que se separa.

ii. La snitch estaba bien sujeta a los pantalones del snitch runner antes de la captura.

iii. El snitch runner no estaba fuera de juego en el momento de la captura (Véase: 8.4.1. Snitch runner fuera de juego).

iv. El buscador que atrapó la snitch no había cometido ninguna falta sancionada con un regreso a los aros, una tarjeta o expulsión directa antes o durante la captura.

v. La captura no se realizó entre una falta sancionable cometida por un miembro de ese equipo y el momento en que el jugador responsable de la falta fuese sancionado con una tarjeta.

vi. La captura no ocurrió entre que al equipo que realiza la captura comete una interferencia con la tercera bludger y el tiempo a dicha penalización es asignado.

vii. Ningún miembro del equipo arbitral o del equipo que logró la captura obstruyó físicamente el movimiento de la snitch contribuyendo así a que fuese atrapada.

a. Los obstáculos físicos, consecuencia únicamente de las acciones incluidas en el apartado 6.3.1.A. (Interacciones entre le buscadore y le snitch runner), deberán ser ignoradas si son llevadas a cabo de forma legal por parte de le buscadore.

viii. Le buscadore no estaba quemado en el momento de la captura.

iv. Les buscadores no quitaron la snitch simultáneamente a le snitch runner.

x. El juego no estaba parado cuando ocurrió la captura de la snitch.

4.4.2. Señalar la captura

A. Si le árbitro principal o le árbitro de snitch cree que ha habido una captura válida, se debe detener el juego.

B. Si se confirma la captura, el equipo que la atrapó recibe 30 puntos y le árbitro principal señala el fin del periodo. (Véase: 3.5.1. La captura de la snitch).

4.4.3. Jugadas casi simultáneas

A. Cuando se produce una captura válida y el equipo que la atrapó comete una falta o se marca un gol, le árbitro principal debe determinar cual sucedió primero en base a las pruebas disponibles.

i. Solo las afirmaciones de los miembros del equipo arbitral deben ser tratadas como pruebas.

ii. Si de otra forma un gol fue logrado luego de que una atrapada válida de snitch haya ocurrido, el gol no debe ser considerado cuando se determine si el juego se termina o se procede a un tiempo extra.

a. Si una captura de snitch terminara con el partido, el gol debe ser anulado.

b. Si el juego procede a un tiempo extra, el gol debe contarse luego de que el puntaje es determinado. El gol debe ser considerado como anotado durante el tiempo extra, y no es considerado cuando se establece el puntaje objetivo.

iii. Si se realiza una captura válida antes de una falta, la captura debe ser contabilizada.

iv. Solo en caso de que no haya ninguna prueba disponible que permita aclarar qué sucedió primero, le árbitro principal puede declarar que ambos eventos son simultáneos.

a. Si se incurre en una falta que anularía una captura de snitch, que de otra forma sería válida, y se declara que ambas son simultáneas, la captura deberá ser anulada.

b. Si un gol y una captura de snitch son declaradas simultáneas, el gol debe ser tratado como que ocurrió primero.

5. BLUDGERS Y ELIMINACIÓN DE JUGADORES

5.1. USO DE LA ESCOBA

5.1.1. Montando en la escoba

Todes los jugadores deben estar montades en una escoba para participar en el partido.

A. Para estar montade, le jugadore debe tener la escoba entre las piernas tocando alguna parte de su cuerpo.

B. Le jugadore se quedará montade hasta que ocurra alguno de los siguientes supuestos:

i. La escoba (o el brazo que sujeta la escoba) ya no se encuentra entre las piernas de le jugadore.

ii. Le jugadore deja de estar en contacto con su escoba.

iii. La escoba está tirada en el suelo sin que la mano de le jugadore esté debajo de ella.

5.1.2. Desmontando

Si le jugadore se desmonta mientras está jugando, inmediatamente pasa a estar eliminade y debe seguir el procedimiento de eliminación.

A. Si le jugadore se desmonta a causa de las acciones ilegales de une oponente, une árbitre puede permitirle volver a montar y seguir jugando. Si le jugadore no vuelve a montar inmediatamente, deberá seguir el procedimiento de eliminación.

5.2. ELIMINANDO JUGADORES

5.2.1. Procedimiento de eliminación

A. Le jugadore está "eliminade" cuando se produce alguno de los siguientes supuestos:

i. Le jugadore se ha desmontado.

ii. Le jugadore es golpeade por la bludger activa de une oponente.

a. Esto incluye los casos en que le jugadore sea golpeade en el pelo, la ropa u otro equipamiento que no sea un balón.

b. Les siguientes jugadores no son eliminados cuando les golpea la bludger activa de un oponente.

- 1.** Guardianes protegidos (Véase: 7.2.2. Poderes específicos de los guardianes).
- 2.** Golpeadores inmunes (Véase: 5.5.2. Petición de inmunidad a la eliminación).
- 3.** Los jugadores que están entrando a la cancha después de recuperar un balón, mientras aún están fuera de esta (Véase: 7.5.4. Procedimiento de recuperación del balón).

c. Los golpeadores que no son inmunes pueden retrasar la acción de desmontar para intentar atrapar el balón que les golpeó, hasta que este esté inactivo (Véase: 5.4.3. Golpeador impactado).

B. Los jugadores deben realizar inmediatamente el procedimiento correspondiente tras ser eliminados (Véase: 5.3.1. Procedimiento de eliminación).

i. Los jugadores no pueden ignorar deliberadamente el hecho de haber sido eliminados.

- Penalización: tarjeta amarilla—ignorar deliberadamente el hecho de haber sido eliminado.

5.2.2. Bludger activa

La bludger debe estar activa para poder eliminar.

A. Para que se considere que la bludger está activa:

i. Debe:

- a.** Haber sido lanzada, recibido un patada o propulsada de forma intencional por un golpeador, o
- b.** Haber sido soltada por un golpeador cuando este no estaba obligado a hacerlo por una regla.

ii. No debe haber estado en contacto con un oponente en el momento en el que fue soltada o propulsada de cualquier otra forma.

iii. No ha tocado el suelo, salido de los límites de la cancha, ni ha sido atrapada.

a. En estos casos la bludger está activa hasta que se realice la acción indicada.

iv. No puede haber sido propulsada por el cuerpo de un oponente, otra bludger o la quaffle.

B. Cualquier bludger que no esté activa es considerada "inactiva" o "muerta".

5.2.3. Bludgers sostenidas

A. Los golpeadores no pueden intentar engañar a un oponente tocándole con una bludger que aún sostienen.

i. El contacto accidental con una bludger sostenida no debe ser penalizado.

- Penalización: tarjeta azul—tocar de forma ilegal a un oponente con una bludger en la mano.

5.2.4. Fuego amigo

Los jugadores no pueden ser eliminados por una bludger activa si la última persona que la activó fueron ellos mismos o alguno de sus compañeros de equipo.

5.2.5. Aviso de "safe" - "a salvo"

Si un jugador es golpeado por una bludger que no puede eliminarle, el árbitro puede gritar a le jugador "safe" o "a salvo", a menos que sea eliminado de otra forma.

A. Los jugadores que han sido golpeados por una bludger deben desmontarse y empezar el procedimiento de eliminación inmediatamente a menos que dicha persona sea un golpeador que está intentando atrapar una bludger activa.

i. Si un jugador es golpeado por una bludger y un árbitro no le grita "safe" o "a salvo", dicha persona está eliminado.

B. Si un jugador se desmonta porque ha sido golpeado por una bludger pero luego le gritan "safe" o "a salvo", puede volver a montar de acuerdo con la indicación de le árbitro.

i. Si le jugador no se monta rápido después de que se lo indique le árbitro, esa persona deberá por el contrario completar el procedimiento de eliminación.

C. Si le jugador no empieza el procedimiento de eliminación inmediatamente puede ser sancionado.

i. Si "safe" o "a salvo" es la última indicación sobre esa eliminación al ser golpeado por una bludger, el juego puede seguir y no se debe imponer ninguna penalización.

ii. Si un árbitro grita a un jugador "safe" o "a salvo" pero luego grita "beat" el jugador no será sancionado por no haber desmontado siempre que obedezca a la indicación de "beat" y la cumpla.

iii. Si ningún árbitro le grita "safe" o "a salvo", y la última indicación tras ser golpeado por una bludger es "beat", se considera que el jugador está ignorando deliberadamente el hecho de que ha sido eliminado.

a. Si el árbitro cree que el jugador no era consciente de que la bludger le había tocado, dicho árbitro puede tratarlo como una eliminación inadvertida (Véase: 5.3.4. Eliminación inadvertida).

1. La opinión de un jugador de que no ha sido eliminado por una bludger no deberá ser tomada en cuenta a la hora de determinar la penalización correspondiente.

- Penalización: tarjeta amarilla—ignorar deliberadamente el hecho de haber sido eliminado.

5.3. PROCEDIMIENTO DE ELIMINACIÓN

5.3.1. Procedimiento de eliminación

Los jugadores eliminados lo estarán hasta que completen el siguiente procedimiento en este orden:

A. Renunciar inmediatamente a la posesión de cualquier balón dejándolo caer y desmontar de la escoba.

i. El jugador no puede pasar, lanzar, rodar o patear el balón a menos que lo haga finalizando un movimiento natural que ya había empezado antes de ser eliminado (Véase: 5.6.2. Condiciones del movimiento natural).

ii. Una bludger soltada de este modo está inactiva.

iii. Una quaffle soltada de este modo es incapaz de anotar.

B. Tocar uno de los aros de su equipo.

i. El jugador debe tocar el aro o el poste, no la base.

ii. El jugador debe tocar el aro con una parte de su cuerpo, no con la escoba.

- C.** Debe volver a montar en la escoba inmediatamente, antes de alejarse de los aros.
- Penalización: repetir el procedimiento—violación del procedimiento de eliminación.
- Penalización: tarjeta amarilla—violación del procedimiento de eliminación de forma deliberada o repetida.

5.3.2. Jugadores eliminados

Los jugadores eliminados no deben intervenir en el partido y por lo tanto:

- A.** No pueden realizar jugadas
- B.** No pueden propulsar o interactuar con ningún balón, con la excepción del movimiento natural (Véase: 5.6.2. Condiciones del movimiento natural).
 - i.** Si el jugador propulsa ilegalmente un balón después de haber sido eliminado, dicha acción será considerada una infracción del movimiento natural.
- C.** Deben soltar cualquier balón que posean.
- D.** Deben evitar activamente interacciones con otros jugadores.
- E.** No deben hacer un cambio hasta que no se detenga el partido.
- Penalización: tarjeta azul—interactuar ilegalmente con el juego mientras se está eliminado.

5.3.3. Iniciar un contacto mientras se está eliminado

- A.** Un jugador eliminado no puede iniciar ningún tipo de contacto físico, excepto si es por accidente.
 - i.** Si un jugador está en el último paso del contacto físico antes de ser eliminado, puede completar el movimiento si no es capaz de parar.
 - a.** El jugador debe terminar inmediatamente dicho contacto conforme a lo establecido en 5.3.3.B.
 - b.** Si un jugador da varios pasos entre la eliminación y el inicio del contacto con un oponente, dicho contacto será considerado ilegal.
- B.** Si un jugador eliminado comenzó el contacto con un oponente antes de ser eliminado, debe cesar cualquier contacto inmediatamente de forma segura y que afecte al oponente lo mínimo posible.

- Penalización: tarjeta amarilla—contacto ilegal mientras se está eliminado.

5.3.4. Eliminación inadvertida

Si un jugador continúa jugando de manera no intencional después de desmontar la escoba o haber sido eliminado con la bludger activa de un oponente:

A. El árbitro debe informar verbal y visualmente al jugador que ha sido eliminado.

B. El árbitro puede detener el partido para informar al jugador que ha sido eliminado.

i. Si esto ocurre, cualquier balón que el jugador tenga en posesión será adjudicado al equipo contrario.

C. Si un jugador afecta al juego sin haberse dado cuenta de que estaba desmontado o había sido golpeado por una bludger contraria activa, deberá ser penalizado por influir en la jugada a pesar de que no fue consciente de estar eliminado.

i. Si el jugador hace contacto legal a pesar de haber sido eliminado, aunque no se haya dado cuenta, estará sujeto a una penalización por dicho contacto.

ii. Si un jugador propulsa un balón de forma que no cumpla la regla de movimiento natural justo después de haber sido eliminado, dicho jugador no estará sujeto a esta penalización por dicha acción (Véase: 5.6.2. Condiciones del movimiento natural).

- Penalización: tarjeta azul—influir en el juego sin ser consciente de haber sido eliminado.

5.4. REDIRIGIR Y ATRAPAR BLUDGERS

5.4.1. Bloqueo y bateo de bludgers

Un jugador en posesión de un balón puede intentar bloquear o batear una bludger activa con dicho balón:

A. El balón en manos del jugador puede ser usado para batear o propulsar la bludger.

B. Un bloqueo o bateo no afecta a si la bludger está activa o no.

C. Una quaffle inactiva no puede ser usada intencionalmente para interactuar con una bludger.

D. Un jugador no puede usar deliberadamente el balón en su posesión para interactuar con un bludger inactivo, o con un bludger que está activo a causa de una acción de un compañero de equipo.

i. Si el árbitro determina que el jugador no estaba razonablemente consciente de que el bludger estaba inactivo o había sido lanzado por un compañero de su propio equipo, y la jugada fue legal de cualquier otra manera, el jugador no será penalizado.

- Penalización: tarjeta azul—bateo ilegal.
- Penalización: tarjeta azul—bloqueo ilegal.

5.4.2. Manoteo de bludgers

Cualquier intento de manotear o propulsar intencionalmente un bludger activo que no sea por medio del uso de otro balón será considerado un manoteo de bludger.

A. En general, un golpeador puede manotear o hacer cualquier intento de alterar la trayectoria de un bludger activo.

i. Un golpeador impactado por un bludger no puede manotearla, a menos que sea en un intento de atraparla (Véase: 5.4.3. Golpeador impactado).

ii. Un golpeador en posesión de un bludger no puede manotear otro bludger.

a. Esta regla no prohíbe batear un bludger activo con otro bludger (Véase: 5.4.1. Bloqueo y bateo de bludgers).

iii. Si el bludger estaba activo, sigue estándolo a favor del equipo que lo activó.

a. Si el bludger estaba activo a favor del equipo contrario, el golpeador, al manotearlo, pasa a ser un golpeador impactado.

B. Cazadores, guardianes y buscadores no pueden manotear bludgers.

i. Esta regla no prohíbe batear un bludger activo con un quaffle (Véase: 5.4.1. Bloqueo y bateo de bludgers).

ii. Esta regla no prohíbe proteger (Véase: 7.1.2.B. Interacciones de interposición a un balón).

C. Si un jugador está ilegalmente manoteando bludgers reiteradamente, no se llamará a "no hay daño, no hay falta".

- Penalización: tarjeta azul—golpe ilegal de bludger.

5.4.3. Golpeadore impactade

Una golpeadore no inmune pasa a llamarse impactade (y no quemade) desde el momento en que es alcanzade por la bludger activa de una oponente hasta el momento en que la bludger se vuelve inactiva. Una golpeadore impactade está sujeto a las siguientes restricciones:

- A.** Una golpeadore impactade no puede volver activa a una bludger.
- B.** Una golpeadore impactade debe dejar caer inmediatamente cualquier bludger en su posesión.
 - i.** Le jugadore no debe pasar, lanzar, rodar o patear la bludger, a menos que sea parte de un movimiento natural comenzado previamente (Véase: 5.6.2. Condiciones del movimiento natural).
 - ii.** El no soltar la bludger que tiene en su posesión constituye una falta por incumplir la regla de le golpeadore impactade.
- C.** Una golpeadore impactade puede intentar atrapar la bludger activa que le dio, o bien llevar a cabo el procedimiento de eliminación inmediatamente.
 - i.** Una golpeadore tiene permitido propulsar hacia arriba la bludger que le impactó, en el proceso de intentar atraparla.
 - ii.** Después del impacto inicial, cualquier intento de le golpeadore impactade de cambiar la dirección de una bludger, que no sea un intento de atrapar la bludger que le dio, es una falta por incumplir la regla de le golpeadore impactade.
- D.** Si una golpeadore impactade realiza cualquier acción que no se encuentre entre las de las secciones 5.4.3.A-C., se le aplicarán las mismas reglas y penalizaciones aplicadas a una jugadore quemade.
- E.** Si una golpeadore impactade atrapa la bludger que le dio antes de que dicho balón pase a estar inactivo, le golpeadore no sufrirá el efecto de quemado.
 - i.** Una golpeadore impactade puede ser quemade por cualquier bludger lanzada por una oponente si es golpeade por dicha bludger, a menos que consiga atraparla antes de que esta pase a estar inactiva.
- F.** Una golpeador impactade que no logre atrapar la bludger antes de que esta pase a estar inactiva, está eliminade y deberá llevar a cabo inmediatamente el procedimiento de eliminación.

- Penalización: tarjeta azul—incumplimiento de las reglas de golpear o impactar.

5.5. LA TERCERA BLUDGER Y SU INMUNIDAD

5.5.1. La tercera bludger

Cuando un equipo tiene control de dos bludgers y la bludger restante está inactiva sin posesión de nadie, esta pasa a llamarse "tercera bludger".

A. Este balón se llamará "tercera bludger" hasta que ocurra alguno de los siguientes supuestos:

- i. El equipo con control de bludgers realice un intento claro de quemar a otro jugador.
- ii. El equipo con control de bludgers pierda una bludger a causa de una acción llevada a cabo por un oponente.
- iii. El equipo sin bludgers consiga la posesión de una bludger.

B. Los jugadores del equipo con control de bludgers no pueden interferir con la tercera bludger.

i. Se trata de una interferencia con la tercera bludger si:

- a. Un jugador del equipo con control de bludgers toma posesión o de alguna manera intenta mover la tercera bludger.
- b. Un jugador del equipo con control de bludgers impide o retrasa al que el otro equipo consiga la tercera bludger, interponiéndose continuamente o intencionalmente en su camino.

ii. Las dos bludgers que cambien de posesión por interferencia con la tercera bludger serán elegidas de acuerdo al criterio del árbitro, pero una de ellas deberá ser, en general, la tercera bludger.

iii. El partido debe ser detenido en orden de adjudicar la penalización por interferencia a la tercera bludger.

- a. Los oficiales pueden retrasar dicha detención bajo ventaja o penalizaciones pospuestas si lo mereciera.

- Penalización: regreso a los aros y doble cambio de posesión de bludgers — interferencia con la tercera bludger.

5.5.2. Petición de inmunidad a la eliminación

Cuando se da el caso de la tercera bludger, un golpeador del equipo sin bludgers puede levantar la mano por encima de su hombro, con el puño cerrado, para pedir inmunidad a ser quemado.

A. Una petición de inmunidad es incorrecta si se realiza cuando el equipo contrario tiene control de bludgers, pero:

i. La bludger restante aún está activa.

ii. La tercera bludger fue lanzada sin intención de quemar a alguien por el jugador que pide inmunidad.

iii. El otro golpeador del equipo sin bludgers también está pidiendo inmunidad.

a. Si los dos golpeadores de un equipo intentan pedir inmunidad, uno de ellos debe bajar la mano inmediatamente para evitar una penalización. En caso de que ninguno de los golpeadores baje la mano, solo uno de ellos será sancionado.

B. Una petición de inmunidad no es válida si no es aplicable la regla de la tercera bludger, a menos que el equipo contrario tenga control de bludgers y la bludger restante esté activa.

i. Si realizó una petición no válida de forma no intencional y esta no afectó al juego, el jugador puede ser sancionado por una falta leve de petición no válida de inmunidad.

C. El golpeador no es inmune a bludgers que estaban activas antes de que pidiese la inmunidad.

D. Si un oponente realiza un movimiento natural definitivo para intentar quemar a un golpeador antes de que este pierda su inmunidad, este último no será quemado por ese intento.

- Penalización: regreso a los aros—petición incorrecta de inmunidad.
- Penalización: regreso a los aros—falta leve por petición no válida de inmunidad.
- Penalización: tarjeta azul—petición no válida de inmunidad.

5.5.3. Restricciones de la inmunidad

Un golpeador que pide inmunidad está sujeto a las siguientes restricciones:

A. El golpeador debe proceder inmediata y directamente a conseguir la posesión de la tercera bludger.

i. Le golpeadore puede dirigirse a la bludger desde la dirección que prefiera.

ii. Realizar cualquier otra acción durante la inmunidad constituye una infracción a la inmunidad.

iii. Le golpeadore pierde su inmunidad cuando toma posesión de la bludger.

a. Le golpeadore todavía es inmune durante el tiempo en que intenta agarrar la tercera bludger, aunque baje el puño al hacerlo.

B. Le golpeadore no puede renunciar a su inmunidad, a menos que la pierda por reglamento o porque el equipo contrario deje de tener control de bludgers.

i. Le golpeadore debe renunciar a su inmunidad si deja directamente de intentar recuperar la tercera bludger.

ii. Renunciar a la inmunidad ilegalmente constituye una infracción a la inmunidad.

C. Si el estado de la tercera bludger cambia, le golpeadore inmune pierde de inmediato su inmunidad y debe bajar la mano.

- Penalización: tarjeta azul—infracción a la inmunidad.

5.6. MOVIMIENTO NATURAL

5.6.1. Movimiento natural

Cuando un jugador es quemado o impactado por una bludger, puede terminar únicamente un movimiento natural que ya haya comenzado, en caso de que no pueda detenerlo.

5.6.2. Condiciones del movimiento natural

A. Para que lanzar un balón sea considerado como movimiento natural se deben cumplir las siguientes condiciones:

i. Le jugador debe soltar cualquier balón que posea como parte de este movimiento natural, el cual debe haber comenzado antes de haber sido eliminado.

a. Cualquier movimiento comenzado después de que el jugador sea eliminado no se considera un movimiento natural.

ii. Le jugador debe haber estado en contacto con el balón en el momento de ser eliminado.

B. Si el jugador lanza un balón inmediatamente después de ser eliminado, sin cumplir con las condiciones listadas anteriormente para el movimiento natural, incurre en una infracción al movimiento natural.

C. Una bodega soltada como finalización de un movimiento natural será considerada inactiva.

D. Para efectos de esta regla, un jugador impactado será tratado como si estuviese eliminado.

- Penalización: cambio de posesión—infracción no intencional del movimiento natural.
- Penalización: tarjeta amarilla—infracción deliberada del movimiento natural.

5.6.3. Quaffle incapaz de anotar

Si un jugador está tocando la quaffle cuando es eliminado, y la suelta o la propulsa de alguna forma como consecuencia de un movimiento natural, la quaffle pasa a ser incapaz de anotar.

A. Una quaffle incapaz de anotar no puede anotar un gol aunque pase completamente a través de un aro.

B. La quaffle continúa activa y el juego continúa.

C. La quaffle vuelve a ser capaz de anotar una vez que ocurra alguna de las siguientes cosas:

i. Es tocada por un cazador elegible del mismo equipo que el jugador que la lanzó.

ii. Cae en posesión de cualquier jugador.

6. CONTACTO FÍSICO E INTERACCIONES

6.1. INTERACCIONES GENERALES

6.1.1. Contacto físico ilegal

Las siguientes formas de contacto físico son siempre ilegales, a menos que el contacto sea declarado accidental por un árbitro:

- A. Contacto intencional con un jugador de otra posición.
 - B. Contacto intencional con el snitch runner, a excepción de los buscadores.
 - C. Patear a un oponente.
 - D. Contacto agresivo usando la cabeza.
 - E. Contacto con la cabeza, cuello o entrepierna de un oponente.
 - F. Iniciar contacto o ejercer fuerza en o bajo las rodillas de un oponente.
 - G. Hacer una zancadilla a un oponente.
 - H. Deslizarse o lanzarse en picado hacia un oponente.
 - I. Saltar, brincar o trepar sobre un oponente.
 - J. Levantar intencionalmente o sostener a un jugador por encima del suelo, sea oponente o compañero de equipo.
 - K. Agarrar la escoba o ropa de un oponente.
 - L. Intentar quitar la quaffle, hacer contacto con o de alguna forma interactuar con el guardián rival protegido en posesión de la quaffle (Véase: 7.2.2. Poderes específicos de los guardianes).
- Penalización: penalización de contacto estándar—contacto físico ilegal.

6.1.2. Pantalla

Una pantalla ocurre cuando un jugador se coloca en una posición permitida en la cancha, en el camino de un jugador rival con el propósito de retrasarlo o hacerlo cambiar de dirección, sin iniciar, en un principio, un empujón, carga o abrazo.

- A. Se considera que se ha hecho una pantalla cuando el jugador se posiciona en el camino previsible de un oponente.

B. Todas las pantallas están sujetas a las siguientes reglas y restricciones, independientemente de si el jugador involucrado posee un balón:

i. Es ilegal hacer una pantalla a un jugador de otra posición.

ii. Es ilegal extender una parte específica del cuerpo durante una pantalla, como por ejemplo el codo u hombro, de manera que el jugador interceptado vaya a chocar con esa parte del cuerpo.

iii. Si el jugador inicia un contacto en lugar de solo limitarse a interponerse provocando que el oponente choque con él, el acto no será considerado una pantalla.

iv. Los pies del jugador no necesitan estar fijos en el suelo para que la jugada sea legal.

a. Si el jugador que realiza la pantalla se mueve directamente hacia su oponente durante esta y el contacto es contundente, la jugada será considerada como una carga.

C. Si ninguno de los jugadores tiene posesión de algún balón, se aplicarán las siguientes restricciones, además de las generales para las pantallas:

i. Una pantalla iniciada desde atrás debe, inicialmente, dejar al jugador interceptado un espacio de un paso para detenerse y/o cambiar de dirección.

ii. Una pantalla realizada a un jugador en movimiento debe hacerse con tiempo suficiente para que el oponente pueda detenerse o cambiar de dirección, determinado según la velocidad del jugador interceptado en el momento de la pantalla, y no según la consciencia que este tenga de la misma.

iii. El jugador interceptado debe hacer todo lo posible para evitar cargar contra el jugador que realiza la pantalla, ya sea disminuyendo su velocidad, de manera que no haya un contacto contundente, o evitando completamente al jugador oponente.

a. El contacto accidental no será penalizado.

D. Si un jugador interceptado reacciona a la pantalla cambiando su trayectoria, cualquier movimiento para interponerse en el nuevo camino será considerado una nueva pantalla.

E. Un jugador que cargue contra una pantalla ilegal no será penalizado, siempre y cuando no haya aumentado su fuerza como reacción a la pantalla.

- Penalización: penalización de contacto estándar—pantalla ilegal.
- Penalización: penalización de contacto estándar—cargar ilegalmente a un jugador que hace una pantalla.

6.1.3. Patear un balón en disputa

En general, es legal patear un balón que un oponente esté intentando utilizar. Se aplican las siguientes reglas:

- A.** Un jugador no debe patear a ningún oponente.
 - B.** Una patada a un balón que un oponente esté tocando con su mano se considera una patada peligrosa.
 - C.** Si el árbitro determina que la patada de un jugador habría sido ilegal si el oponente no hubiera reaccionado saliéndose del camino, la patada será considerada una patada peligrosa.
 - D.** Si el árbitro determina que el jugador pateó, o que estuvo a punto de ser pateado, tuvo la culpa por haberse puesto tardíamente en el camino de la patada, no habrá infracción por patada peligrosa.
- Penalización: tarjeta amarilla—patada peligrosa.
 - Penalización: tarjeta amarilla—patear a un oponente.
 - Penalización: tarjeta roja—patada ilegal violenta o atroz.

6.1.4. Deslizarse y lanzarse en picado

Los jugadores pueden deslizarse o lanzarse en picado. Sin embargo, es ilegal:

- A.** Deslizarse o lanzarse en picado hacia un oponente.
- B.** Deslizarse o lanzarse en picado directamente hacia un oponente de manera que este se vea forzado a cambiar su trayectoria para evitar al jugador que se deslizó o lanzó.
- C.** Lanzarse directamente hacia el balón no se considera una entrada ni tirarse en picado.
- D.** Lanzarse o deslizarse de forma que no se incumpla la regla anterior (por ejemplo: un movimiento de lado a lado) y que la jugada no sea imprudente, peligrosa o ilegal será considerado legal.

- Penalización: penalización de contacto estándar—entrada ilegal.
- Penalización: penalización de contacto estándar—lanzarse en picado de forma ilegal.

6.1.5. Saltar a una persona

Brincar o lanzarse por encima de cualquier persona se considerará saltar a una persona.

A. Es ilegal saltar o intentar saltar a una persona que no esté tocando el suelo con ninguna parte de su cuerpo aparte de los pies.

i. Si le jugadore que salta se vio obligade, por un movimiento repentino de la persona saltada, a realizar un salto ilegal para evitar un contacto más peligroso, el salto no será penalizado.

B. Si une jugadore salta como para alcanzar un punto sobre o por detrás de otra persona, incluyendo pero no limitándose a realizar un tiro o atrapar la snitch, y luego cae por el mismo lado por el que inició el salto, esto no se considerará como saltar a una persona.

i. Si une jugadore intenta saltar o lanzarse completamente por encima de otra persona, pero fracasa, esto se considerará un intento de saltar a una persona.

C. Si une jugadore salta sin intención de realizar un salto a una persona, pero cae sobre alguien por recibir un contacto en el aire, esto no se considerará como un salto a una persona.

- Penalización: tarjeta amarilla—salto o intento ilegal de saltar a una persona.
- Penalización: tarjeta roja—salto ilegal a una persona de forma violenta o atroz.

6.1.6. Contacto por medio de una compañere

A. Es ilegal para una jugadore de cualquier posición ejercer contacto sobre una compañere de equipo con la intención de provocar o influir en la interacción física de la compañere con un rival.

B. El contacto secundario o accidental por medio de una compañere de equipo no será penalizado.

- Penalización: penalización de contacto estándar—contacto ilegal por medio de una compañere.

6.1.7. Receptore indefense

Un jugador que se encuentra en el proceso de atrapar un balón en el aire se considera como un receptor indefenso.

A. Un receptor no necesita perder el contacto con el suelo para ser considerado como un receptor indefenso.

B. Un receptor en el aire se considera indefenso hasta que sus piernas hayan absorbido el impacto del aterrizaje tras obtener la posesión total y completa del balón o abandone el intento de atrapar el balón.

C. Un receptor indefenso no puede ser empujado, abrazado, recibir una carga ni ser tacleado por ningún oponente.

D. Si el árbitro determina que el jugador se lanzó el balón a sí mismo en un intento de provocar una falta de contacto ilegal contra un receptor indefenso, el jugador no será considerado como un receptor indefenso.

E. El contacto incidental que resulta de intentos de jugar el balón no se penalizará con esta regla.

i. Si el jugador que hace el contacto intenta de forma directa aplicar fuerza a un receptor indefenso, este contacto debe ser considerado no incidental.

- Penalización: tarjeta amarilla—contacto ilegal contra un receptor indefenso.
- Penalización: tarjeta roja—carga contra un receptor indefenso.
- Penalización: tarjeta roja—tacleo a un receptor indefenso.

6.1.8. Robo

Un robo consiste en un intento de un jugador de arrebatar un balón a un oponente, ya sea quitándoselo o dándole un golpe que lo libere del agarre de su rival.

A. Un jugador puede intentar robar el balón de un oponente mientras lo abraza.

i. Un jugador no puede abrazar a un oponente con ambos brazos en un intento de robarle. Esto incluye intentar alcanzar el balón rodeando a un oponente con un brazo mientras el otro se utiliza para abrazarlo.

B. Un jugador no debe dar un manotazo al balón en un intento de soltarlo del agarre de quien lo tiene.

C. Para todo lo que sea contacto entre el jugador que roba y el jugador a quien se roba, se considera que este último tiene posesión plena del balón durante el intento de robo, hasta que pierda control directo sobre el balón.

- Penalización: penalización de contacto estándar—intento de robo ilegal.

6.1.9. Punto inicial de contacto

Un jugador no debe iniciar el contacto con el oponente desde atrás al empujarle, bloquearlo con el cuerpo, cargar contra él o abrazarlo.

- A.** El contacto debe ser iniciado desde el frente del torso de el oponente.
 - i.** El frente del torso se define como el plano que biseca a el jugador pasando por el medio de sus hombros (180° de un hombro a otro).
 - ii.** Para que se considere al frente de el oponente, el ombligo de el jugador que inicia el contacto debe estar frente a este plano cuando se inicie el contacto.
 - iii.** El punto inicial de contacto puede estar en cualquier parte legal del torso de el oponente, brazos o piernas por encima de la rodilla, siempre y cuando el cuerpo de el jugador que inicia el contacto esté posicionado de la forma descrita anteriormente.
 - B.** Una vez que el contacto haya sido iniciado legalmente, el jugador puede continuar este contacto, incluso si este termina en un contacto por detrás, siempre y cuando el contacto no haya sido interrumpido.
 - i.** Esto incluye cambiar el tipo de contacto.
 - C.** Si un jugador inicia un contacto avanzando con la espalda, el oponente puede continuar el contacto y no hay falta.
 - D.** Si un jugador gira justo antes del contacto, haciendo que el oponente inicie el contacto por detrás, no hay falta por contacto por detrás, puesto que el jugador que inició el contacto no contó con un tiempo razonable para poder reaccionar al giro y evitar completamente el contacto.
 - E.** Si un jugador supera corriendo, o pasa corriendo por el lado de un oponente que intenta empezar un contacto, y el contacto es iniciado desde atrás, esto constituye una falta.
- Penalización: penalización de contacto estándar—contacto ilegal por detrás.

6.1.10. Contacto limitado por detrás

- A.** Es legal poner una o ambas manos en un oponente por detrás sin ejercer fuerza.
 - i.** Esto incluye el uso de un brazo, sin empujar, para evitar que un oponente se mueva hacia uno.

B. El contacto limitado desde atrás se permite en las siguientes circunstancias:

- i. Disputa de posición en la cancha.
- ii. Durante un intento de robo de balón.

C. El contacto iniciado por detrás bajo esta regla no permite a le jugadore realizar los contactos listados en 6.1.g.

6.1.11. Ajuste de contacto ilegal

A. Une jugadore que se haya visto forzade a realizar un contacto ilegal contra une jugadore rival debido a las acciones directas de este último, debe actuar inmediatamente para ajustar ese contacto a uno legal, o interrumpir el contacto para evitar una penalización.

- i. El reajuste de le jugadore no debe servirse de o continuar el contacto ilegal.
- ii. Si le jugadore cuenta con suficiente tiempo como para ajustar su posición a una legal antes de iniciar el contacto, debe hacerlo.

6.1.12. Juego imprudente

Es ilegal jugar imprudentemente. Esto incluye jugar con despreocupación total a poner en peligro a les demás.

- Penalización: tarjeta amarilla—juego imprudente.
- Penalización: tarjeta roja—juego imprudente atroz.

6.1.13. Faltas atroces de contacto

El contacto ilegal que sea particularmente atroz está prohibido. Los siguientes contactos constituyen siempre una falta atroz de contacto:

A. Hacer contacto con exceso de fuerza.

- i. El exceso de fuerza se define como: cuando une jugadore excede por mucho la fuerza necesaria para completar la acción iniciada, lo cual tiene como resultado el riesgo de lesionar a le oponente.

B. Lesionar o intentar lesionar deliberadamente a cualquier persona usando el cuerpo o el equipamiento, incluidos los balones.

- C.** Golpear o intentar golpear a una persona, incluyendo pero no limitándose a rodillazos, codazos y cabezazos.
 - D.** Establecer contacto físico deliberadamente con la cabeza, cuello o entrepierna de otra persona.
 - E.** Establecer contacto físico deliberadamente con un árbitro que no sea el snitch runner.
 - F.** Cargar contra un receptor indefenso (Véase: 6.1.7. Receptor indefenso).
 - G.** Taclear a un receptor indefenso (Véase: 6.1.7. Receptor indefenso).
- Penalización: expulsión—falta atroz de contacto contra un compañero de equipo.
 - Penalización: tarjeta roja—falta atroz de contacto contra un oponente, espectador, árbitro o miembro del personal del evento.

6.2. CONTACTOS ESPECÍFICOS

6.2.1. Bloqueo con el cuerpo

Un bloqueo con el cuerpo consiste en aplicar fuerza contra un oponente utilizando partes del cuerpo distintas a las manos o los brazos, donde cualquier fuerza de contacto significativa se aplica después de que un contacto pasivo haya sido establecido por el cuerpo de la jugadora que realiza el bloqueo.

- A.** Es ilegal realizar un bloqueo con el cuerpo utilizando la cabeza, las piernas o los pies.
 - B.** Es ilegal extender la punta del codo hacia un oponente durante un bloqueo con el cuerpo.
 - C.** Es ilegal realizar un bloqueo con el cuerpo si el contacto se inicia por detrás (Véase: 6.1.g. Punto inicial de contacto).
- Penalización: penalización de contacto estándar—bloqueo con el cuerpo ilegal.

6.2.2. Empuje

Un empuje consiste en ejercer una fuerza contra un oponente con el brazo extendido, el cual se extendió antes de o durante el mismo contacto.

- A.** Solo se puede usar un brazo para empujar.
- B.** Es ilegal utilizar la punta del codo para empujar.

C. Es ilegal empujar si el contacto se inició desde atrás (Véase: 6.1.g. Punto inicial de contacto).

D. Es ilegal empujar la escoba de un oponente.

i. Un empuje accidental de la escoba de un oponente no es ilegal.

- Penalización: penalización de contacto estándar—empuje ilegal.

6.2.3. Carga

Una carga consiste en establecer un contacto de fuerza con un oponente utilizando partes del cuerpo distintas a las manos o los brazos, excepto en el caso de un bloqueo con el cuerpo.

A. Es ilegal realizar un bloqueo con el cuerpo utilizando la cabeza, las piernas o los pies.

B. Es ilegal efectuar una carga contra un oponente que no tenga posesión plena de un balón, a menos que el jugador que realiza la carga tenga posesión de un balón.

i. Un golpeador sin balón no debe realizar una carga contra un oponente sin intentar abrazar a dicho jugador alrededor de su torso o sus piernas por encima de la rodilla.

C. Es ilegal establecer un contacto durante una carga de manera que un solo punto del cuerpo de el jugador que realiza la carga sea el que inicie el contacto, por ejemplo utilizando el codo o el hombro.

i. El contacto de hombro a hombro sí está permitido.

D. Es ilegal para el jugador que realiza la carga despegar completamente sus pies del suelo mientras aplica la fuerza primaria de la carga, a menos que hubiese levantado los pies como parte de un intento directo de pasar, tirar o lanzar un balón.

i. El jugador no necesita realmente lanzar el balón en orden de ser considerado que ha levantado sus pies como parte de un intento directo de lanzar el balón.

E. Es ilegal realizar una carga si el contacto se inició desde atrás (Véase: 6.1.g. Punto inicial de contacto).

- Penalización: penalización de contacto estándar—carga ilegal.

6.2.4. Abrazo

Un abrazo consiste en rodear cualquier parte del cuerpo de una oponente con uno o ambos brazos, incluidas las manos. El brazo incluye la mano.

- A. Es ilegal abrazar a una oponente que no tiene posesión de un balón.
 - B. Es ilegal abrazar a una oponente utilizando ambos brazos.
 - C. Es ilegal que un jugador se despegue del suelo durante un abrazo en un intento de lanzar o propulsar su cuerpo hacia una oponente.
 - D. Una vez que un abrazo ha sido legalmente establecido, el jugador que realiza el abrazo puede continuar con la misma acción debido a inercia, aún si el jugador suelta el balón.
 - i. El árbitro debe gritar "ball out" - "balón suelto" en el momento en que se suelta el balón.
 - ii. Una vez que se suelta el balón, el jugador no puede continuar el contacto más allá de lo causado por inercia.
 - E. Es ilegal abrazar si el contacto se inició desde atrás (Véase: 6.1.9. Punto inicial de contacto).
 - F. Un agarre es un tipo de abrazo que involucra sujetar a una oponente o cualquier parte de una oponente con la mano cerrada.
 - i. Es ilegal sujetar la escoba o la ropa de una oponente.
 - ii. Es ilegal tirar de cualquier parte de una oponente, incluyendo en especial el brazo que sujeta su escoba durante un abrazo.
 - G. Es ilegal aplicar repentinamente una fuerza directa hacia el brazo de una oponente durante cualquier tipo de abrazo.
 - H. Un tackle consiste en abrazar un jugador y tirarlo al suelo.
- Penalización: penalización de contacto estándar—abrazo ilegal.

6.3. BUSCADORES Y SNITCH RUNNER

6.3.1. Interacciones entre el buscador y el snitch runner

Mientras que los buscadores se atienen a las reglas estándares de contacto e interacción entre ellos, cuando se trata de una interacción con el snitch runner las reglas cambian.

- A. Las siguientes interacciones son legales entre un buscador y un snitch runner:

i. Bloquear con el cuerpo a le snitch runner. Esto se atiene a las reglas estándares de bloqueo con el cuerpo (Véase: 6.2.1. Bloqueo con el cuerpo).

ii. Empujar o mover los brazos de le snitch runner.

iii. Rodear a le snitch runner con uno o ambos brazos.

a. Cualquier brazo que rodee a le snitch runner solo debe tener un contacto incidental con éste.

b. Es ilegal apretar o restringir de alguna manera a le snitch runner con un brazo que rodea su cuerpo.

c. Si le snitch runner se mueve hacia el brazo de le buscadore mientras éste está intentando rodearle, le buscadore debe mover su brazo para evitar restringir el movimiento de le snitch runner.

B. Las siguientes interacciones son ilegales entre une buscadore y une snitch runner.

i. Establecer contacto con la cabeza, el cuello o la entrepierna de le snitch runner.

ii. Realizar una carga hacia le snitch runner.

a. Si la acción de carga no establece un contacto con las piernas, cintura o torso de le snitch runner, no se juzgará como una carga.

iii. Empujar las piernas, cintura, o torso de le snitch runner.

iv. Sujetar los brazos de le snitch runner.

v. Saltar o intentar saltar por encima de le snitch runner mientras éste no se encuentre en contacto con el suelo con cualquier parte de su cuerpo que no sean sus pies.

vi. Tacklear o intentar tacklear a le snitch runner.

vii. Sujetar la ropa de le snitch runner.

a. No habrá penalización si le buscadore inmediatamente suelta la ropa.

b. Cualquier captura realizada por une buscadore inmediatamente después o a causa de sujetar la ropa de le snitch runner será invalidada, incluso si no hubo penalización.

viii. Hacer contacto con le snitch runner mientras se realiza una barrida o un clavado hacia el suelo.

a. No habrá penalización para contactos leves e incidentales.

ix. Hacer un contacto ilegal de manera atroz con le snitch runner (Véase: 6.1.13. Faltas atroces de contacto).

C. Si los brazos de le snitch runner se mantienen o están sujetos de alguna manera contra su torso, se les tratará como parte del mismo.

- Penalización: penalización de contacto estándar—interacción ilegal con le snitch runner.

6.4. DERECHO DE PASO

6.4.1. Derecho de paso de interposición

Jugadores de posiciones diferentes no pueden interactuar físicamente entre sí. Las siguientes reglas aplican para este tipo de interacciones:

A. Lo siguiente es el orden de prioridad para derecho de paso entre dos jugadores de diferentes posiciones, de mayor a menor prioridad:

- i. Un jugador inmóvil con un balón.
- ii. Un cazador inmóvil sin balón.
- iii. Un jugador en movimiento con un balón.
- iv. Un golpeador o buscador inmóvil sin balón.
- v. Un jugador en movimiento sin balón.

B. Jugadores con menor prioridad deben ceder el paso a jugadores con mayor prioridad, lo cual puede incluir el moverse fuera del camino de estos últimos.

i. A los jugadores de menor prioridad que no cedan el paso se les considera generalmente "culpables".

C. Cuando interactúan dos jugadores de la misma prioridad, el jugador a quien el árbitro defina como culpable en la interacción será el que se considere de esta manera.

i. Si se determina que los jugadores son igualmente culpables en la interacción, no habrá penalización.

D. Si un jugador actúa con clara intención de causar una interacción de posición ilegal, dicho jugador será culpable sin importar su estatus de prioridad.

E. Si un jugador se mueve con la intención de causar que un oponente establezca una interacción de posición ilegal, o que ceda el paso a otro jugador

de igual o mayor prioridad, este será determinade como culpable en vez de cualquiera de les involucrades en la interacción.

F. Si le árbitro determina que no hubo suficiente tiempo para que le jugadore culpable reaccionara o cediera el paso, la interacción será definida como incidental y no habrá penalización.

i. Esta disposición no se activará si razonablemente se podría esperar que le jugadore culpable reaccionara o se diera cuenta de le jugadore con le que interactuó.

G. Sólo se penalizará a le jugadore culpable por una interacción de posición ilegal.

i. Si la interacción ilegal fue un accidente y ésta no afectó al juego, se les penalizará por una interacción de posición ilegal menor.

- Penalización: regreso a los aros—interacción de posición ilegal menor.
- Penalización: tarjeta amarilla—interacción de posición ilegal.
- Penalización: tarjeta roja—interacción de posición ilegal violenta o atroz.

6.4.2. Interacciones con oponentes noqueades

A. Es ilegal para cualquier jugadore intentar iniciar o continuar un contacto, o interactuar intencionalmente de cualquier otra manera con une oponente quemade.

i. Si el contacto fue iniciado antes de o durante el mismo noqueo, se debe hacer una concesión razonable para que le jugadore pueda apartarse de manera segura de le oponente quemade.

ii. Les jugadores quemades deben realizar un esfuerzo razonable para evitar cualquier interacción con el juego mientras estén quemades.

- Penalización: tarjeta amarilla—interactuar ilegalmente con une oponente quemade.
- Penalización: tarjeta roja—interactuar de manera violenta o atroz con une oponente quemade.

6.5. CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

6.5.1. Conducta antideportiva

A. Les jugadores no deben demostrar conducta antideportiva a manera de burlas o comportamiento hostil con otros jugadores, espectadores, árbitros o personal del evento.

B. El uso en cualquier momento de lenguaje o gestos explícitos, vulgares o abusivos se considera conducta antideportiva.

i. Resulta conducta antideportiva atroz si el lenguaje está dirigido hacia otra persona y cualquiera de los siguientes es verdad:

a. El lenguaje resulta extremo o abusivo.

b. El lenguaje incluye palabras vulgares empleadas por su significado, no sólo como énfasis.

c. El lenguaje resulta discriminatorio, incluyendo pero no limitándose a: epítetos raciales, insultos étnicos u otras frases que degraden a cualquier persona o grupo de personas con base en su raza, sexo, género, orientación sexual, religión o país de origen.

ii. Resulta conducta antideportiva atroz el dirigir gestos obscenos, explícitos o vulgares hacia otra persona.

C. Comportamientos extremadamente groseros u hostiles, incluyendo amenazas, también resultan conducta antideportiva atroz.

- Penalización: tarjeta amarilla—conducta antideportiva.
- Penalización: tarjeta roja—conducta antideportiva atroz.

6.5.2. Conducta antideportiva interna

La conducta antideportiva interna es conducta antideportiva que no se encuentra específicamente dirigida, o solo se dirige hacia el equipo de uno o a uno mismo.

A. No se penalizará por conducta antideportiva interna a menos que esta sea:

i. Un uso continuo de lenguaje explícito o vulgar.

ii. Atroz.

B. Las penalizaciones para esta sección aplican en lugar de las penalizaciones en 6.5.1. Conducta antideportiva.

- Penalización: tarjeta azul—uso continuo de lenguaje explícito o vulgar.
- Penalización: expulsión—conducta antideportiva interna atroz.

6.5.3. Enfrentamientos físicos

Es ilegal involucrarse en enfrentamientos físicos con cualquier persona.

- Penalización: expulsión—involucrarse en un altercado físico con una persona del mismo equipo.
- Penalización: tarjeta roja—involucrarse en un enfrentamiento físico con un oponente, espectador, árbitro o personal del evento.

6.5.4. Escupir

Los jugadores no deben intencionalmente escupir hacia o sobre cualquier jugador, espectador, árbitro o personal del evento.

- Penalización: expulsión—escupir intencionalmente a una persona del mismo equipo.
- Penalización: tarjeta roja—escupir deliberadamente hacia o sobre un oponente, espectador, árbitro o personal del evento.

6.5.5. Falta grave

Es ilegal el juego sucio atroz, incluyendo conducta o trampas graves.

A. Si una instancia de juego sucio grave no puede atribuirse a un jugador específico, el capitán portavoz será quien reciba la penalización.

- Penalización: tarjeta roja—juego sucio grave.

6.5.6. Fingir una falta

Es ilegal fingir ser víctima de una falta.

- Penalización: tarjeta amarilla—fingir una falta.

7. LÍMITES Y BALONES

7.1. USO DE LOS BALONES

7.1.1. Uso del balón

Los jugadores pueden poseer, tocar, patear, lanzar o de cualquier manera utilizar el balón asociado a su posición.

A. Se considera que un jugador tiene posesión de un balón cuando dicho jugador tiene completo y único control sobre el mismo. Esto incluye la instancia en la que un jugador es el único en contacto con un balón durante una patada.

i. No se considera posesión golpear un balón fuera de las manos de un oponente o en el aire.

a. Golpear un balón en el suelo sí se considera como posesión.

B. En ningún momento los jugadores pueden poseer, tocar, patear, lanzar o de cualquier manera utilizar más de un balón asociado a su posición al mismo tiempo.

i. Un jugador puede temporalmente tener posesión de dos bludgers si está en proceso de atrapar un bludger lanzado por un oponente.

a. En este caso, el jugador debe soltar inmediatamente una de las dos bludgers para evitar penalización.

C. Los jugadores pueden patear cualquier balón del que legalmente puedan tener posesión, exceptuando la snitch.

D. Los jugadores no pueden utilizar un balón asociado a su posición para imitar las acciones de un balón relacionado con otra posición.

E. Los jugadores no pueden utilizar un balón de su posición para interactuar intencionalmente con el snitch runner.

- Penalización: tarjeta azul—utilizar de manera ilegal un balón de la propia posición.
- Penalización: tarjeta amarilla—utilizar un balón para interactuar intencionalmente con el snitch runner.

7.1.2. Interacciones de posición de balón

Los jugadores tienen prohibido poseer, tocar, patear, lanzar o de otra manera utilizar un balón que no esté asociado con su posición. Se aplican los siguientes lineamientos:

A. Cualquier jugador montado que no pueda jugar con la quaffle deberá tomar precauciones necesarias para evitar una quaffle lanzada.

i. Si se requiere que el jugador evite la quaffle y es golpeado por la misma, se considera una falta de evitar una quaffle lanzada.

a. Si se requiere que el jugador evite la quaffle y este intentó hacerlo sin lograrlo, y si el juego no se vio afectado, se considera una falta menor.

b. Resulta interferencia de posición de balón el intencionalmente moverse hacia o quedarse dentro de la trayectoria de la quaffle para bloquearla.

c. Si un jugador accidentalmente falla en evitar una quaffle lanzada, y evita que ésta anote, el jugador deberá ser penalizado por bloquear no intencionalmente una quaffle lanzada para anotar.

ii. Un jugador en la trayectoria de la quaffle puede intentar lanzar su bludger hacia la quaffle para desviarla. Sin embargo, será penalizado de todas formas si es golpeado por la quaffle.

iii. Un jugador que no está consciente de una quaffle lanzada no será penalizado por fallar en evitarla, a menos que haya actuado para asegurarse de estar inconsciente del balón.

a. Si el jugador actuó con la intención de estar inconsciente del balón, la interacción será juzgada como intencional.

iv. Un jugador que no cuenta con un tiempo razonable para evitar una quaffle lanzada no será penalizado por fallar en evitarla.

B. Un jugador permitiendo que un bludger le impacte, incluyendo situarse intencionalmente en la trayectoria de la bludger, es "hacer escudo" hacia esa bludger.

i. Cualquier jugador puede hacer escudo a una bludger que un oponente haya hecho activa.

a. Es ilegal para un jugador que no juega con bludger hacer escudo hacia una bludger inactiva, o hecha activa por un compañero.

1. Si el árbitro determina que el jugador no estaba razonablemente consciente de que la bludger estaba inactiva o fue activada por un compañero y la jugada de otra

manera hubiese sido legal, le jugadore no debe ser penalizade.

2. La penalización por hacer escudo ilegal es asignada en lugar de la penalización por interferencia de posición del balón

ii. Un jugadore que no juega con bludger puede intentar hacer escudo a una bludger antes de ser activada siempre y cuando no haga contacto con la bludger antes de estar activada, ni con le golpeadore en posesión de la bludger.

iii. Le jugadore puede permitir que la bludger rebote en cualquier parte de su cuerpo o equipamiento en cualquier ángulo. Sin embargo, cualquier intento de propulsar una bludger activa con cualquier parte del cuerpo es un manoteo ilegal de bludger. (Véase; 5.4.2. Manoteo de bludgers).

a. La penalización de manoteo ilegal de bludger será asignada en lugar de la penalización por interferencia de posición del balón.

C. Los jugadores pueden tener posesión de una quaffle inactiva para regresársela a le guardiane correspondiente después de una anotación (Véase: 4.2.1. Quaffle inactiva).

D. Cualquier otra interacción intencional con un balón no asociado con la posición personal se considera como interferencia de posición de balón.

E. Actuar de manera ilegal y no-intencional sobre un balón no asociado con la posición personal de forma que se afecte significativamente la posición o trayectoria de dicho balón se considera como interferencia de posición de balón incidental.

F. El bloquear una anotación por medio de una interferencia de posición de balón se considera como un bloqueo de anotación ilegal e intencional.

- Penalización: regreso a los aros—falta menor por no evitar una quaffle lanzada.
- Penalización: cambio de posesión—interferencia de posición de balón incidental.
- Penalización: tarjeta azul—falta por no evitar una quaffle lanzada.
- Penalización: tarjeta azul—golpe ilegal de bludger.
- Penalización: tarjeta azul—hacer escudo ilegal.
- Penalización: tarjeta amarilla—interferencia de posición de balón.
- Penalización: tarjeta amarilla—bloqueo ilegal y no-intencional de una quaffle lanzada para anotar.

- Penalización: tarjeta roja—bloqueo ilegal e intencional de una anotación.

7.1.3. Interferencia de suplentes y jugadores quemados

Los suplentes y jugadores quemados deben realizar un esfuerzo razonable, a discreción de le árbitro, para no interactuar con ningún balón.

- Penalización: tarjeta azul—ilegalmente fallar en hacer un esfuerzo razonable para evitar un balón.
- Penalización: tarjeta roja—bloqueo ilegal e intencional de una anotación.

7.1.4. Bludger contra quaffle

A. Los jugadores no pueden lanzar o utilizar un balón en su posesión para interactuar con un balón de otra posición, excepto en los siguientes casos:

- i. Los golpeadores pueden lanzar bludgers hacia una quaffle activa.
- ii. Cazadores pueden utilizar o lanzar una quaffle en su posesión para desviar una bludger activa lanzada por un oponente.

a. Si el árbitro determina que el jugador no estaba razonablemente consciente de que la bludger estaba inactiva o había sido lanzada por un compañero de su propio equipo, y la jugada fue legal de cualquier otra manera, el jugador no será penalizado.

B. Cualquier uso intencional e ilegal de un balón en posesión para interactuar con otro que no está asociado con la posición propia es considerado como interferencia de posición de balón.

C. Actuar de manera ilegal y no-intencional sobre un balón no asociado con la posición personal de forma que se afecte significativamente la posición o trayectoria de dicho balón se considera como interferencia de posición de balón incidental.

- Penalización: cambio de posesión—interferencia de posición de balón incidental.
- Penalización: tarjeta amarilla—interferencia de posición de balón.

7.2. ÁREA DE GUARDIANE

7.2.1. Dentro del área de le guardiane

Se considera que un jugador está en el área de le guardiane cuando tiene cualquier parte de su cuerpo detrás o en la línea de esta área.

7.2.2. Poderes específicos de le guardiane

Una guardiane dentro de su propia área se considera como una guardiane protegida, exceptuando la situación descrita en 7.2.2.B.

A. Una guardiane protegida tiene los siguientes poderes:

i. Mientras que una guardiane protegida tenga posesión única de la quaffle, jugadores oponentes no pueden hacer contacto, interactuar, o intentar robarle la quaffle a la guardiane (Véase: 6.1.1. Contacto físico ilegal).

a. Para que entre en vigor esta instancia de inmunidad al contacto, se debe de primero establecer posesión única de la quaffle.

ii. Una guardiane protegida tiene inmunidad a ser quemada por bludgers activos.

a. No hay penalización para golpeadores que lanzan bludgers a jugadores inmunes.

B. Una vez que cualquier jugador del equipo de la guardiane tiene posesión de la quaffle fuera de la zona de la guardiane:

i. La guardiane pierde todos los poderes mencionados anteriormente.

ii. Los poderes mencionados anteriormente pueden ser recuperados al terminar el turno de jugada de su equipo.

7.3. OFENSIVA, DEFENSIVA Y JUGADAS

7.3.1. Turnos de jugada

A. Un turno de jugada comienza para un equipo cuando ocurre alguna de las siguientes situaciones:

i. Un jugador de ese equipo es el primero jugador en obtener la posesión de la quaffle al comienzo del juego.

ii. Un jugador de ese equipo obtiene la posesión de la quaffle durante el turno de jugada del equipo contrario, de manera que dicho turno termina.

iii. Un jugador de ese equipo activa la quaffle después de una anotación válida.

B. Un turno de jugada termina para un equipo cuando ocurre alguna de las siguientes situaciones.:

- i. El equipo oponente obtiene la posesión de la quaffle, iniciando así su propio turno de jugada.
- ii. Un gol es anotado por cualquiera de los dos equipos.

C. Una jugada finaliza y una nueva jugada comienza para el mismo equipo cuando al equipo defensivo se le asigna una tarjeta de penalización o una penalización por interferencia a la tercera bludger.

7.3.2. Ofensiva y defensiva

A. Durante el turno de jugada de un equipo, este será el "equipo en ofensiva."

- i. El equipo contrincante es el "equipo en defensiva."

7.4. RITMO DEL JUEGO

7.4.1. Retraso de juego

El retraso de juego es definido como el retrasar el inicio del juego de cualquier manera, o intentar detener o significativamente impedir que se continúe con el juego de la quaffle. La determinación exacta de lo que constituye un retraso de juego está a discreción de le árbitro dentro de los siguientes parámetros:

A. Retrasar el inicio del juego por no presentarse a tiempo, o no enviar la alineación cuando es ordenado por los oficiales es retraso de juego.

- i. Si varios jugadores en un equipo están retrasando el inicio del juego, la penalización será dada a le capitane portavoz.

B. Uno o varios golpeadores pueden proteger la quaffle para evitar que el equipo oponente obtenga posesión de la misma. Sin embargo, resulta un retraso de juego si uno golpeadore continúa protegiendo el balón cuando los cazadores de su propio equipo no están realizando un intento por recuperar el mismo balón.

C. Retraso de guardiane:

- i. Un guardiane protegido debe inmediatamente avanzar la quaffle fuera del área de le guardiane, intentar completar un pase, o soltar la quaffle al suelo.
- ii. Después de una anotación, le guardiane del equipo anteriormente en defensiva no puede realizar una sustitución fuera del juego hasta que la quaffle se haya activado.

D. Le jugador en posesión de la quaffle debe avanzar la quaffle a un ritmo de caminata natural hasta cruzar la línea de medio cancha.

i. Si el jugador en posesión de la quaffle toma una trayectoria indirecta, su avance hacia delante debe igualar o exceder el avance de una trayectoria perpendicular a la línea de medio cancha a un ritmo de caminata natural.

ii. Si el jugador en posesión de la quaffle es bloqueado por una defensa puede retrasar su avance, pero de cualquier manera debe intentar eludir la defensa.

a. Se considera que el jugador en posesión de la quaffle es bloqueado por una defensa si éste se encuentra entre el jugador y cualquier parte de la línea final del equipo en defensiva, y el defensa es:

1. Un cazador oponente dentro de una distancia aproximadamente de 2 metros del jugador en posesión de la quaffle.

2. Un golpeador oponente en posesión de una bludger dentro una distancia aproximadamente de 4 metros del jugador en posesión de la quaffle.

E. Demorar:

i. En cada turno de jugada, los jugadores de quaffle del equipo en ofensiva deben actuar con una intención primaria y general de anotar. Los jugadores en posesión de la quaffle no deben actuar con una intención de perder el tiempo por cualquier razón.

F. El árbitro principal puede dar una advertencia cuando se determine que un equipo comienza a retrasar el juego.

i. Los equipos deben responder a esta advertencia inmediatamente para evitar ser penalizados por retraso de juego. Se pueden dar múltiples advertencias por retraso de juego durante un mismo partido, siempre que el árbitro determine que sea necesario.

ii. Las advertencias no necesariamente deben ser emitidas antes de declarar un retraso de juego.

- Penalización: tarjeta azul y cambio de posesión—retraso de juego.

7.4.2. Reiniciando la quaffle

Los equipos están parcialmente restringidos de regresar o propulsar la quaffle hacia atrás a sus propios aros. Se aplican las siguientes reglas:

A. Cada equipo tiene dos líneas de restricción durante sus turnos de jugada. Cada una de estas líneas se extienden a lo ancho de la cancha a la altura de:

i. La línea del área de le guardiane de su equipo.

ii. La línea de media cancha.

B. La quaffle es considerada que cruzó una línea de restricción cuando se mueve de estar completamente de un lado de esa línea, a estar completamente del otro lado de esa línea.

i. Un jugador en posesión de la quaffle es tratado como una extensión de la quaffle por los propósitos de cruzar una línea de restricción.

ii. La quaffle no tiene que tocar el suelo en cualquiera de los lados de la línea para que la haya cruzado.

C. Si un jugador ofensivo regresa o propulsa la quaffle hacia atrás a través de una de las líneas de restricción, se deberá declarar un reinicio, con las siguientes excepciones:

i. Un jugador defensivo desvía la quaffle durante o después de su lanzamiento, y antes de que se regrese a través de una línea de restricción.

a. Esto incluye el caso en que la quaffle se desvía con un bludger.

ii. Un defensor arrebató la quaffle causando que esta se traslade hacia una línea de restricción.

a. Una vez que la quaffle esté fuera de la cancha, el equipo ofensivo debe actuar para llevar o propulsar la quaffle a través de la línea de restricción tan pronto sea posible o será considerado un reinicio.

iii. El jugador que inicia un turno de jugada lleva o propulsa la quaffle hacia atrás a través de una o ambas líneas de restricción inmediatamente al empezar el turno.

a. Esta acción de cualquier manera está sujeta a todas las reglas, incluyendo el retraso de juego y las demoras.

b. Si el jugador comenzó el turno de jugada mientras se encontraba en contacto con un oponente, puede llevar o propulsar la quaffle hacia atrás a través de las líneas de restricción durante o inmediatamente después del contacto sin que se considere un reinicio, siempre que durante el contacto no se haya realizado un avance significativo con la quaffle.

D. Si una acción de reinicio causa que la quaffle cruce hacia atrás ambas líneas de restricción, se considerará como un solo reinicio.

i. Esta acción de cualquier manera está sujeta a todas las reglas, incluyendo el retraso de juego y las demoras.

E. Al declararse el primer reinicio legal de cada turno de jugada, le árbitro principal debe anunciar en voz alta "reinicio utilizado" y señalar lo mismo estirando un brazo con la palma hacia abajo, en dirección de los aros del equipo en ofensiva.

F. Hay dos tipos de reinicio ilegal:

i. Es ilegal reiniciar la quaffle más de una vez en un mismo turno de jugada.

ii. Es ilegal reiniciar la quaffle propulsándola hacia atrás a través de una línea de restricción sin intentar completar un pase a un receptor elegible o anotar un gol a través de los aros del equipo oponente.

a. La elegibilidad de un receptor es determinada a la llegada de la quaffle, no al momento del pase.

b. Esta restricción no aplica para balones sueltos, a menos de que un jugador intencionalmente haya soltado la quaffle para que su equipo intentara un reinicio.

G. Si se declara un reinicio ilegal, debe detenerse el juego.

i. Si el equipo oponente recuperara claramente la quaffle sin un cambio de posesión, le árbitro puede dejar que el juego continúe bajo una decisión de "no hay daño, no hay falta".

- Penalización: cambio de posesión—reinicio ilegal.

7.5. LÍMITES

7.5.1. Fuera de los límites

A. El área dentro de las líneas de señalización está dentro de los límites.

B. Las líneas de señalización, y cualquier área fuera de ellas, se encuentran fuera de los límites.

7.5.2. Límites y balones

A. Un balón en posesión está fuera de los límites solo cuando el jugador que lo posee se encuentra fuera de los límites.

B. Un balón libre se encuentra fuera de los límites cuando ocurre alguna de las siguientes situaciones:

- i. Un jugador permanece fuera de los límites hasta que se restablezca dentro de los límites tocando el suelo por dentro de las líneas de la cancha.
- ii. Si un balón poseído por un jugador toca el suelo fuera de los límites, dicho jugador también estará fuera de los límites.

B. Los jugadores no pueden salir de los límites a menos que esto sea específicamente permitido o requerido por alguna regla.

i. Un jugador que accidentalmente sale de los límites por un corto tiempo no será penalizado.

a. Esto no invalida cualquier cambio de posesión por salida de los límites.

ii. Un jugador que sale legalmente de los límites debe regresar directamente e inmediatamente una vez que la razón por la que se le permitió salir deja de aplicar.

C. Los jugadores pueden intentar obligar a sus oponentes a salir de los límites por medio de alguna forma de contacto legal.

i. Una vez que el jugador oponente sale de los límites, el jugador que lo forzó a salir debe interrumpir el contacto tan pronto como sea posible hacerlo de manera segura.

ii. No hay penalización por ser obligado a salir de los límites por un oponente.

a. Esto no invalida cualquier cambio de posesión por salida de los límites.

b. El jugador debe regresar hacia dentro de la cancha directamente e inmediatamente.

iii. Si el jugador en posesión del balón es forzado a salir por un jugador que lo empuja, no se considera que hayan salido de los límites.

a. Para evitar una llamada de atención, el jugador con el balón debe regresar hacia dentro de los límites inmediatamente.

D. Los jugadores pueden salir de los límites mientras intentan forzar a un oponente con un balón hacia afuera.

E. Los jugadores pueden salir de los límites en el proceso de intentar evitar que un balón salga de la cancha.

- Penalización: regreso a los aros—intencionalmente o atrozmente salir o permanecer fuera de los límites.

7.5.4. Procedimiento de recuperación del balón

A. Le jugador recuperador toma posesión del balón que se encuentra fuera de los límites y se dirige hacia el punto de regreso a la cancha.

i. El punto de regreso para la quaffle es el lugar aproximado donde ésta cruzó la línea de límite de la cancha.

ii. El punto de regreso para una bludger es un punto en la línea de límite de la cancha que esté cercano a le golpeador recuperador que ha tomado posesión de la bludger que salió de los límites.

iii. Le jugador recuperador es inmune a ser quemado por bludgers activas mientras se encuentra fuera de la cancha para recuperar un balón.

B. Si el juego se detuvo, le árbitro principal lo reiniciará.

C. Un oficial dará una cuenta regresiva de 5 segundos.

D. Le jugador recuperador debe regresar el balón llevándolo o lanzándolo hacia adentro de la cancha antes de que le oficial llegue a contar "cero".

i. Si el balón es lanzado, se considera que está dentro de los límites una vez que completamente cruza la línea de límite.

ii. Si el balón es llevado hacia adentro de la cancha, se considera como dentro de los límites una vez que le jugador que lo lleva se encuentra dentro de la cancha.

iii. Ningun jugador del equipo oponente puede impedir físicamente que un jugador recuperador entre a la cancha al mismo en el punto de regreso.

E. Le jugador recuperador solo puede moverse en una dirección aproximadamente perpendicular a la línea de límites.

i. Esto no impide que un jugador dé un paso de apoyo para lanzar el balón en otra dirección.

F. Una bludger que entra a la cancha siendo lanzada es una bludger inactiva.

G. Una quaffle que entra a la cancha siendo lanzada no puede anotar (Véase: 5.6.3. Quaffle incapaz de anotar).

H. Si hay un incumplimiento del procedimiento de regreso a la cancha, el jugador que recibe el cambio de posesión resultante no tiene que regresar el balón a la cancha.

- Penalización: regreso a los aros y cambio de posesión—incumplimiento del procedimiento de regreso a la cancha.
- Penalización: regreso a los aros—impedir física e ilegalmente que un jugador que va de regreso a la cancha entre al mismo.

7.5.5. Determinación de el jugador recuperador

A. Un jugador recuperador debe ser elegible.

i. Un jugador elegible es aquel que cumple con todas las siguientes condiciones.

a. El jugador no ha sido quemado.

b. El jugador puede legalmente tener posesión del balón.

c. El jugador no tiene posesión de otro balón.

d. El jugador no se encuentra fuera de los límites para regresar otro balón que salió de la cancha.

B. Cuando una bludger sale de la cancha, el jugador recuperador es el jugador elegible más cercano a la bludger en el momento en que ésta salió de los límites.

i. Si el jugador designado se vuelve inelegible por cualquier razón antes de obtener posesión de la bludger que se encuentra fuera, o se niega a regresarla, el siguiente golpeador elegible será designado como el indicado para regresar el balón.

ii. Si no hay golpeadores elegibles cerca del punto de salida del balón, y ninguno golpeador de cualquier equipo intenta regresar la bludger, el oficial más cercano deberá recuperarla y colocarla aproximadamente a dos metros de su punto de salida por dentro de la cancha.

a. Este balón ya no necesita ser recuperado.

C. Cuando la quaffle sale de los límites el jugador recuperador es el jugador elegible más cercano al punto de salida del balón que pertenezca al equipo que no tocó último al balón.

i. Cuando la quaffle sale por estar en contacto con un jugador fuera de los límites, ese jugador será considerado el último que tocó la quaffle.

ii. Le cazadore recuperadore es inmune a ser quemade por bludgers activas a partir del momento que es designade como jugadore recuperadore hasta que regresa a la cancha después de recuperar la quaffle.

D. Cuando un balón sale de los límites mientras se encuentra en posesión de una jugadore, le jugadore recuperadore es le jugadore más cercano del equipo oponente.

8. LE SNITCH RUNNER

8.1. ROL DE LE SNITCH RUNNER

8.1.1. Rol de le snitch runner

El rol de le snitch runner es evitar que la snitch sea atrapada por le buscadore de cualquiera de los dos equipos durante el mayor tiempo posible; al mismo tiempo que se desempeña como una oficial imparcial y justa.

8.1.2. Uniforme de le snitch runner

- A.** Le snitch runner debe usar shorts o pantalones con la snitch enganchada a ellos.
 - i.** Los shorts de snitch y la pelota deben cumplir con todos los requerimientos de la sección 2.3.3. La snitch.
- B.** Le snitch runner debe utilizar una camisa o camiseta, y debe ser fácilmente identificable como diferente de cualquier de los dos equipos.
- C.** Se recomienda a le snitch runner utilizar shorts o pantalones de color amarillo o dorado.

8.2. REQUISITOS DE LE SNITCH RUNNER

8.2.1. Código de conducta de le snitch runner

Una snitch runner no puede:

- A.** Hacer contacto con la cabeza, el cuello o la entrepierna de una buscadore.
 - i.** Cualquier contacto menor accidental con la cabeza se ignorará.
- B.** Hacer contacto con las piernas de una buscadore en la rodilla o por debajo de la misma, a menos de que ya se haya establecido un contacto con le buscadore de otra manera.
- C.** Interactuar con cualquier jugador que no sea una de les buscadores.
- D.** Jugar de manera imprudente o peligrosa.
- E.** Intencionalmente lastimar a alguien.
- F.** Jugar de manera parcial hacia un equipo en particular.

- G.** Cooperar con le buscadore que está defendiéndole más que unos segundos.
- i.** Une buscadore está defendiendo a le snitch runner cuando está poniendo más esfuerzo en interferir con le buscadore rival del que está poniendo en capturar la snitch.
 - ii.** Le snitch runner debe moverse fuera del área en la que está siendo defendide por le buscadore, intentando robar la escoba de ese buscadore o interfiriendo significativamente con el intento de ese buscadore de defenderle aproximadamente tres segundos después de darse cuenta de que está siendo defendide.
 - iii.** Si une snitch runner tiene dudas de si está siendo defendide por une buscadore, debe asumir que está siendo defendide.
- H.** Permanecer en un solo lado de la cancha durante un largo periodo de tiempo.
- I.** Permanecer a menos de 2 metros de los límites de la cancha durante un largo período de tiempo.
- J.** Intencionalmente abandonar la cancha.
- K.** Tratar intencionalmente de estar fuera de juego de cualquier manera, a menos de que esté lesionade, sea incapaz de jugar, esté evitando una situación peligrosa, ajustando su equipamiento, o que une árbitro se lo haya pedido (Véase: 8.4.1. Snitch runner fuera de juego).
- L.** Intencionalmente tocar o sostener cualquier balón, incluyendo la propia snitch.
- M.** Intencionalmente jalar la cinta, ropa, o equipamiento de une buscadore que no sea la escoba.
- N.** Lanzar una escoba robada demasiado lejos en cualquier dirección.
- i.** Le snitch runner deberá inmediatamente soltar la escoba robada, arrojarla a una corta distancia (preferentemente en dirección a los aros de le buscadore), o entregársela en mano a le jugador.
- O.** Intencionalmente hacer una llamada incorrecta, o mentir sobre una llamada de les árbitres, para engañar a les jugadores.
- P.** Desobedecer una orden directa de le árbitro principal.
- Q.** Traer al área de juego cualquier elemento que le permita ayudarse.

8.2.2. Incumplimiento de reglas por parte de le snitch runner

A. Le árbitro principal podrá retirar del juego a causa de una lesión a cualquier snitch runner, así como por el incumplimiento de reglas enumeradas en el apartado 8.2.1. "Código de conducta de le snitch runner", o por comportarse de una manera agresiva o irresponsable.

B. Un árbitro debe advertir a le snitch runner acerca de incumplimientos o violaciones a las reglas enumeradas en 8.2.1. "Código de conducta de le snitch runner".

i. Infracciones mayores pueden resultar en la expulsión de le snitch runner sin advertencia previa.

C. Si le snitch runner comete una infracción mayor contra uno de los buscadores, el juego debe detenerse inmediatamente, y cualquier captura de snitch realizada por el equipo oponente antes de que el juego se detenga no será válida.

8.2.3. Snitch runners durante pausas en el juego

Le snitch runner puede moverse durante pausas en el juego, sin embargo:

A. Le snitch runner debe regresar a la posición aproximada en la que se encontraba cuando se detuvo el juego antes de que éste sea reiniciado.

B. Le snitch runner no debe retrasar la reanudación del juego.

8.3. TIEMPO DE LE SNITCH RUNNER

8.3.1. Salida de le snitch runner

Le snitch runner debe ser liberado a la cancha desde la mesa del cronometrador entre las marcas del minuto 17 y 18 de tiempo de juego.

8.3.2. Permanencia en la cancha

Una vez que le snitch runner ha salido a la cancha, no puede dejarla intencionalmente hasta el fin del periodo.

8.3.3. Hándicaps de la snitch

A. Los siguientes hándicaps de le snitch runner son acumulativos y deben ser implementados en sus respectivos tiempos dentro del tiempo del juego.

i. Una vez que los buscadores estén en juego, le snitch runner debe permanecer entre ambas líneas de las zonas de los guardianes.

ii. A los 23 minutos de juego, le snitch runner debe permanecer aproximadamente a 1,5 metros de la línea de mitad de cancha.

iii. A los 28 minutos de juego, le snitch runner solo puede utilizar un brazo.

iv. A los 33 minutos de juego, le snitch runner debe permanecer aproximadamente a 1,5 metros de la intersección entre la línea de mitad de cancha y la línea de salida de le corredore de la quaffle (Véase: 2.1.5. Línea de salida de le corredore de quaffle).

B. Les snitch runners pueden elegir limitarse más (tener más hándicaps) durante un juego, sin embargo ni el personal del evento ni los árbitros del juego deben ordenar o pedir que lo hagan.

C. Ninguna captura de snitch será invalidada debido a que le snitch runner no cumpla con los hándicaps, a menos que al hacerlo le snitch runner cometa un incumplimiento mayor de reglas contra el equipo que no realizó la captura.

D. El incumplimiento reiterado de los hándicaps justifica el reemplazo de le snitch runner.

8.4. LE SNITCH RUNNER FUERA DE JUEGO

8.4.1. Snitch runner fuera de juego

A. Se considera que un snitch runner se encuentra fuera de juego cuando:

i. Cualquier parte del cuerpo de le snitch runner, exceptuando sus manos o pies, toca el suelo.

a. Que el calcetín de la snitch toque el suelo no ocasiona que le snitch runner se considere fuera de juego.

ii. Cualquier parte de le snitch runner hace contacto con el suelo en las líneas de límite de la cancha o por fuera de las mismas.

iii. La ropa de le snitch runner necesita ser ajustada, como se describe en 8.4.2. Ajustando la ropa de le snitch runner.

iv. El juego se reanuda después de cualquier pausa.

B. Cuando le snitch runner está fuera de juego, la snitch no puede ser atrapada, sin importar si le snitch runner quedó fuera intencionalmente o no.

i. Le snitch runner se considera fuera de juego hasta que se completen sus tres segundos de ventaja (Véase: 8.4.3. Restablecimiento de una snitch runner fuera de juego).

8.4.2. Ajustando la ropa de le snitch runner.

A. Se debe ajustar la ropa de le snitch runner si sus shorts se encuentran especialmente bajos o fuera de centro, si algún otro artículo de ropa esconde a la snitch, o si la ropa impide el movimiento de le snitch runner.

B. Si la ropa de le snitch runner necesita ser ajustada, le snitch runner queda fuera de juego y la snitch no puede ser atrapada desde el momento en que la ropa se desacomoda, a discreción de le árbitro.

i. Si la ropa se desacomoda a causa de un intento fallido de un buscador para atrapar el calcetín de la snitch, le snitch runner no quedará fuera de juego hasta que le jugador deje de sostener el calcetín de la snitch, siempre que le jugador no haya agarrado otra parte de la ropa de le snitch runner.

a. Esto no impide que le snitch runner quede fuera de juego por otras razones, diferentes de la necesidad de ajustar su ropa.

8.4.3. Restablecimiento de una snitch runner fuera de juego.

Una vez que le snitch runner ha sido declarado fuera de juego, los buscadores deben:

A. Dejar de perseguir la snitch.

B. Soltar cualquier parte de la ropa o cuerpo de le snitch runner, o la snitch misma.

C. Permitir que le snitch runner se ponga en pie.

D. Permitir que le snitch runner ajuste su ropa y equipamiento como sea necesario.

E. Permitir una ventaja de tres segundos adicional, contada por le árbitro de snitch, antes de comenzar a perseguir la snitch de nuevo.

- Penalización: regreso a aros—ilegalmente perseguir la snitch.

9. PENALIZACIONES

9.1. SANCIONES DISCIPLINARIAS

9.1.1. No hay daño, no hay falta

En caso de una ofensa menor que no le ha dado ventaja a ninguno de los dos equipos, un árbitro puede decidir advertir verbalmente a los jugadores involucrados en una infracción potencial en vez de marcar la falta.

9.1.2. Repetir el procedimiento

Si un jugador comete una falta que conlleva una penalización de repetir el procedimiento, el jugador debe repetir el procedimiento infringido desde el punto en que comenzó la infracción.

- A.** El jugador no tiene por qué volver al lugar de la infracción, a menos que sea necesario para completar el procedimiento correctamente.
- B.** El jugador no será elegible para interactuar con el juego de ninguna manera hasta que el procedimiento se complete correctamente.

9.1.3. Regreso a los aros

Si un jugador comete una falta que conlleva una penalización de regresar a los aros:

- A.** El juego generalmente no debe detenerse.
 - B.** Un árbitro informa al jugador de la infracción y le ordena un "regreso a los aros".
 - C.** El jugador debe desmontarse y seguir el procedimiento.
 - D.** Si un jugador propulsa algún balón durante o inmediatamente después de cometer una falta por la que se le envía de regreso a los aros, ese balón debe entregarse al equipo contrario siguiendo el procedimiento de cambio de posesión.
- Penalización: tarjeta amarilla—ignorar la orden de un árbitro.

9.1.4. Cambio de posesión

Los cambios de posesión conllevan que la posesión de un balón en concreto se entregue al equipo contrario. Si un jugador comete una falta que resulta en un cambio de posesión:

A. Le árbitro puede decidir detener el juego o completar el cambio de posesión mientras el juego continúa, a menos que se requiera detener el juego por regla.

i. Si múltiples balones llevan a un cambio de posesión simultáneamente, le árbitro generalmente deberá detener el juego para poder completar el cambio de posesión.

B. Si el juego no se detiene para completar el cambio de posesión:

i. Le árbitro ordena el cambio de posesión.

ii. Si un jugador del equipo infractor tiene el balón, debe soltarlo.

iii. Si el balón está libre, cualquier jugador elegible del equipo que recibió la falta puede recuperarlo.

iv. Le árbitro puede entregar el balón a le jugador elegible más cercano.

v. El equipo infractor no puede tocar el balón hasta que el equipo que recibió la falta gane la posesión de este o renuncie al cambio de posesión.

vi. El equipo infractor no puede retrasar la recuperación del balón por parte del equipo que recibió la falta.

vii. El equipo que recibió la falta debe moverse inmediatamente para conseguir la posesión del balón o renunciar al cambio de posesión.

a. No realizar ninguna de las acciones anteriores después de haber recibido información clara de un cambio de posesión debería entenderse como una renuncia al cambio de posesión.

C. Si el juego se detiene para realizar el cambio de posesión:

i. Le árbitro detiene el juego.

ii. Le árbitro entrega el balón a le jugador elegible más cercano a la ubicación del balón.

a. Si se lanzó un balón durante o después de la falta, este se entrega a le jugador elegible más cercano al punto del lanzamiento.

D. Si no hay ninguno jugador disponible para recibir el balón, este se colocará o lanzará hacia el aro central del equipo que recibió la falta.

i. Si no hay jugadores disponibles para recibir una bludger porque todos los golpeadores del equipo que recibió la falta ya tienen bludgers, el balón se suelta o se deja donde se encontraba en vez de hacer un cambio de posesión.

E. Una quaffle que se ha de devolver no se considera activa o capaz de anotar hasta que el procedimiento de cambio de posesión se complete.

F. Una vez que se llama a un cambio de posesión por una bludger, esa bludger es incapaz de quemar a un jugador hasta que se haya completado el proceso de cambio de posesión.

G. Si ambos equipos han cometido faltas que supusieran un cambio de posesión de un mismo balón, la posesión de dicho balón se determina por:

i. El procedimiento para la falta que reciba la tarjeta más severa, si la hubiera.

ii. Si varias faltas califican para recibir la tarjeta de penalización más severa, de entre ellas se tendrá en cuenta la última falta cometida.

- Penalización: regreso a los aros—retrasar la ejecución del procedimiento de cambio de posesión.
- Penalización: tarjeta amarilla—ignorar deliberadamente un aviso de cambio de posesión.

9.1.5. Tarjetas de penalización

Si una falta resulta en una tarjeta de penalización:

A. El juego se detiene.

B. Le árbitro señala que ha habido una penalización mostrando la/s tarjeta/s apropiada/s y comunicando la naturaleza de la/s falta/s.

C. Se envía a le jugador que cometió la falta a la zona de penalización.

i. El equipo infractor debe jugar con un jugador menos en la posición de le jugador que cometió la falta durante el tiempo de penalización.

a. Le jugador que cumple su tiempo de penalización no puede ser sustituido mientras esté en la zona de penalización, a menos que esté herido o haya sido expulsado.

ii. Un jugador sancionado con una tarjeta roja está expulsado y se envía directamente a su suplente a la zona de penalización.

a. Se han de seguir todos los requisitos y procedimientos para la expulsión de jugadores (Véase: 9.1.6. Expulsión).

D. Las tarjetas de penalización conllevan los siguientes cambios de posesión:

i. Debe otorgarse al equipo contrario cualquier balón que haya estado en posesión o haya sido puesto en juego por el jugador infractor, desde el momento de la falta hasta que el juego se haya detenido. Esto incluye cualquier balón que, por la falta cometida contra equipo, el mismo no haya podido obtener.

ii. Si una penalización pospuesta deriva en una tarjeta y el equipo que recibió la falta pierde la quaffle en el tiempo transcurrido entre la falta y la detención del juego, la quaffle se devuelve al equipo que recibió la falta.

iii. En caso de tarjetas amarillas y rojas, si el equipo infractor está en posesión de la quaffle como si la quaffle está libre, ésta se entrega al equipo contrario.

E. Si un jugador recibe una segunda tarjeta amarilla en el mismo partido, el jugador debe ser expulsado después de que se le muestre la segunda tarjeta amarilla. Su reemplazo debe cumplir dicha penalización.

F. El juego se reanuda.

9.1.6. Expulsión

Si una penalización acarrea una expulsión:

A. El jugador expulsado debe abandonar el terreno de juego durante el resto del partido.

B. Si el jugador expulsado se niega a abandonar el terreno de juego:

i. El equipo del jugador expulsado debe colaborar para acompañar a el jugador expulsado fuera del terreno de juego.

ii. Si el jugador continúa negándose a marcharse o se vuelve agresivo, el árbitro principal puede tomar la decisión de terminar el partido con una derrota para el equipo del jugador infractor.

C. El árbitro puede pedir al jugador que se aleje de las proximidades de la cancha.

D. Los jugadores expulsados no deben volver a entrar al área de juego ni comunicarse con nadie que esté dentro de la misma.

i. Esta regla no impide que el jugador expulsado pueda animar a su equipo.

E. Si el jugador expulsado estaba jugando, su equipo debe introducir a otro jugador para sustituir al jugador sancionado.

F. Si el jugador expulsado tenía asignado algún tiempo de penalización y no había terminado de cumplirlo, su suplente debe cumplir el tiempo de penalización restante.

i. Si el jugador expulsado no estaba en cancha, entonces el capitán portavoz debe elegir a un jugador de la cancha para que vaya a la zona de penalización para cumplir con el tiempo reglamentario.

- Penalización: tarjeta azul al capitán portavoz—comunicarse de manera ilegal con personas dentro del área de juego mientras se está expulsado.
- Penalización: derrota—negarse insistentemente a abandonar el terreno de juego después de haber sido expulsado.
- Penalización: derrota—poner en peligro a otras personas después de haber sido expulsado.

9.1.7. Derrota o abandono

Si una falta conlleva una sanción de derrota, el equipo infractor pierde el partido (Véase: 3.6.1. Declarar una derrota por abandono).

A. Si los dos equipos reciben una penalización que conlleve la derrota en la misma jugada o incidente, se deberá declarar una doble derrota.

9.1.8. Sanciones por contacto estándar.

Cuando una falta o una sanción se registre como penalización de contacto estándar, se han aplicar el siguiente conjunto de penalizaciones:

A. La penalización básica para la falta es una tarjeta amarilla.

B. Las faltas menores que no afecten al juego en general y, en el caso de corregirse inmediatamente, pueden recibir una penalización de regreso a los aros en lugar de una tarjeta amarilla.

C. Las faltas violentas o atroces deben sancionarse con una tarjeta roja en vez de con una amarilla.

9.1.9. Tarjetas de penalización para le capitane portavoz

Cuando una penalización por una falta se registre como tarjeta a le capitane portavoz, la tarjeta de penalización se aplica a le capitane portavoz del equipo y no a la persona que cometió o causó la falta originalmente.

9.2. PROCEDIMIENTOS GENERALES PARA LAS FALTAS

9.2.1. Infracciones originadas por la falta de un oponente

A. Cualquier jugador que infrinja una regla como consecuencia directa de las acciones ilegales de un oponente, debe corregir la infracción tan pronto como pueda a fin de evitar una penalización.

9.2.2. Jugadas después de una falta

Cualquier gol, quemado, o captura de snitch llevada a cabo por los jugadores mientras, o inmediatamente después de cometer una falta, no debe tenerse en cuenta.

A. Tanto si se ha decretado una ventaja como una penalización pospuesta, el jugador infractor puede seguir quemando oponentes naturalmente durante el tiempo que tarda en señalarse la falta, siempre y cuando sus intentos de quemado no se hagan mientras o inmediatamente después de cometer la falta.

9.2.3. Faltas de la banca

En ciertos casos excepcionales, cuando los suplentes o el personal del equipo cometa faltas, la penalización puede aplicarse a le capitane portavoz.

A. Si se puede identificar a un solo suplente o miembro del personal del equipo que comete una falta, se aplicará la penalización a esta persona.

B. Si un solo suplente o miembro del personal del equipo comete una falta pero no se puede identificar quién, la penalización se aplicará a le capitane portavoz en su lugar.

C. Si varios suplentes o miembros del personal del equipo comenten una falta conjuntamente o distintas faltas relacionadas entre sí, la penalización, en caso de existir, deberá recaer sobre le capitane portavoz.

i. Le capitane portavoz deberá recibir solo una tarjeta por la infracción general.

ii. Si la penalización por la falta consiste en una tarjeta roja directa, todos los suplentes y personal del equipo a los que se haya identificado cometiendo la falta que conlleva la tarjeta roja o expulsión deberán ser expulsados igualmente del partido.

D. En caso de que los suplentes o el personal del equipo cometan faltas no relacionadas entre sí, éstas deberán tratarse como incidentes separados en lo que concierne a la aplicación de esta regla.

i. Si, como resultado de estas penalizaciones, el capitán portavoz recibiera varias tarjetas, incluyendo tarjetas rojas durante la misma interrupción, entonces él, o su reemplazo deberán cumplir solo la tarjeta más grave. El equipo debe enviar fuera de la cancha a un jugador distinto para cumplir el tiempo de penalización de cada una de las tarjetas restantes.

a. A los jugadores enviados fuera de la cancha no se les amonesta con tarjetas oficiales.

b. Si el capitán portavoz acumula dos tarjetas amarillas de esta manera, deberá igualmente ser expulsado.

9.3. EL MOMENTO EXACTO DE LA FALTA

9.3.1. Penalizaciones simultáneas

Si un jugador comete varias faltas, el jugador deberá recibir la penalización asignada a cada infracción exceptuando los siguientes casos:

A. Si un jugador comete varias faltas y estas conllevan tarjetas de penalización, el árbitro solo le adjudicará la penalización correspondiente a la falta más grave.

B. Si un jugador comete varias faltas merecedoras de tarjetas de penalización en poco tiempo, el árbitro solo le adjudicará la penalización correspondiente a la falta más grave.

9.3.2. Faltas antes de un gol

A. Si el equipo que recibe falta termina anotando un gol válido durante el tiempo que se tarda en señalar y asignar una penalización para dicha falta, la penalización no consistirá en un cambio de posesión de la quaffle.

9.3.3. Faltas después de un gol

A. Si un jugador del equipo que estaba defendiendo recibe una penalización por una falta cometida mientras la quaffle no está en juego:

- i.** Si la falta se cometió como parte de una jugada defensiva para evitar el gol, la penalización no podrá ser el cambio de posesión de la quaffle.
- ii.** Si la falta no se cometió como parte de una jugada defensiva para evitar el gol, se asignará la penalización correspondiente, incluyendo cualquier cambio de posesión estipulado.
- iii.** El gol no exime de cumplir el tiempo de penalización correspondiente a la falta.

9.3.4. Faltas antes del partido

Si un jugador recibe una penalización de la tarjeta antes de que comience el juego:

- A.** El equipo infractor comienza el partido con el jugador que cometió la falta (o su reemplazo en caso de expulsión o tarjeta roja) en la zona de penalización y un jugador menos en la línea de salida.
- B.** El tiempo de penalización asignado a este jugador comenzará oficialmente con la señal de "escobas arriba."

9.3.5. Penalizaciones de los buscadores mientras están inactivos

Si un buscador recibe una penalización mientras está inactivo:

- A.** El buscador que cometió la falta es enviado a la zona de penalización.
- B.** El tiempo de penalización del buscador inicia cuando los buscadores entran a la cancha.
- C.** Los goles no liberan a los buscadores antes de que el tiempo de penalización comience.

9.3.6. Faltas después del final del periodo de juego

Si a un jugador se le aplica una falta después de que termine el partido, dicha penalización deberá figurar en el acta del partido.

9.4. LA ZONA DE PENALIZACIÓN

9.4.1. Tiempo de penalización

A. Las tarjetas de penalización constan de penalizaciones de uno o dos minutos para la persona penalizada.

i. Cuando todas las penalizaciones de los jugadores se completan, serán liberados de la zona de penalización.

ii. Si un jugador está cumpliendo el tiempo de penalización por varias faltas, las penalizaciones son presentadas consecutivamente en el orden que fueron asignadas.

iii. Una penalización de dos minutos se completa cuando un jugador pasa dos minutos del juego en la zona de penalización.

iv. Una penalización de un minuto se completa cuando un jugador pasa un minuto del juego en la zona de penalización o si el equipo oponente anota puntos de cualquier manera.

a. Un gol logra que una única penalización de un minuto de un jugador con menos tiempo restante en la zona de penalización se complete.

b. Si dos jugadores tienen la misma cantidad de penalizaciones de un minuto que no se han completado, la penalización con menor tiempo restante se completa.

c. Si dos jugadores tienen la misma cantidad de penalizaciones sin cumplir y la misma cantidad de tiempo restante, el árbitro principal, basándose en su criterio, deberá elegir qué penalización de un minuto se completa.

v. Si el equipo penalizado marca un gol entre el tiempo de la penalización resultando en una penalización de un minuto y cuando el juego se detiene, y no hay otra penalización de un minuto que se pudiera completar por el gol, la penalización de un minuto se completa.

a. Si se asignan varias penalizaciones de un minuto, sólo una se completará de esta manera.

b. Si el jugador penalizado tiene su única penalización de un minuto junto con un gol, no va a la zona de penalización.

vi. Si el jugador abandona antes la zona de penalización por alguna razón, el tiempo que pase fuera de ella no cuenta para la penalización.

- a.** Si un gol ocasionara que la penalización de un jugador se completara cuando este está fuera de la zona de penalización, la penalización no se completa hasta que el jugador vuelva a la zona de penalización.
- B.** Una tarjeta roja comprende una penalización de 2 minutos que deberá ser cumplida por el reemplazo del jugador penalizado.
- C.** Las tarjetas azules y amarillas comprenden una penalización de un minuto que será asignada al jugador penalizado.
- D.** Si una persona cumpliendo tiempo en la zona de penalización por una penalización propia recibe una tarjeta azul o amarilla, deberá cumplir una penalización adicional de un minuto.
- E.** Si una persona cumpliendo tiempo en la zona de penalización por una penalización de un compañero recibe una tarjeta de penalización:
 - i.** Otro suplente debe cumplir el tiempo restante de la penalización previa.
 - ii.** La penalización del infractor se considerará como una falta hecha por un suplente (Véase 9.2.3. Faltas de la banca).

9.4.2. Ir a la zona de penalización

El juego se detiene mientras se envía al jugador, miembro del personal del equipo o suplente sancionado a la zona de penalización.

- A.** Deberá deshacerse cualquier sustitución o cambio de posición llevados a cabo por el jugador infractor después de la falta y antes de recibir la tarjeta de penalización, además, el infractor deberá cumplir el tiempo de penalización en la posición en la que cometió la falta original.
 - i.** Si la falta es una sustitución ilegal, el jugador que entra recibe la tarjeta y el tiempo de penalización.
- B.** Si el guardián es quien es enviado a la zona de penalización, debe intercambiar cintas con un cazador de su equipo antes de ir a la zona de penalización.
 - i.** El guardián no debe cambiar de posición con alguien que ya estuviera cumpliendo tiempo en la zona de penalización.
 - ii.** Si todos los cazadores del equipo ya estuvieran cumpliendo tiempo en la zona de penalización, el guardián deberá cambiar su posición con un golpeador o con el buscador si lo hubiera.
- C.** Si el capitán portavoz recibe una tarjeta de penalización de capitán portavoz mientras se encuentre dentro del juego, podrá cambiar de posición con otro

jugadore de su equipo en juego que no sea guardiane antes de proceder a la zona de penalización.

i. Si le capitane portavoz estuviera en juego como guardiane, debe intercambiar cintas con otre jugadore.

ii. Le guardiane no debe cambiar de posición con alguien que ya estuviera cumpliendo tiempo en la zona de penalización.

iii. Si le capitane portavoz ya está cumpliendo tiempo en la zona de penalización por su propia penalización, cuando reciba una penalización a le capitane portavoz no podrá cambiar posición con otre jugadore.

D. La persona que va a la zona de penalización debe acudir inmediateamente a esta zona, sin retrasarse y deberá permanecer allí hasta que termine la penalización.

i. Si un jugadore recibe una tarjeta azul o amarilla pero se encuentra demasiado lesionado como para cumplir el tiempo de penalización según su propio criterio o el de le árbitro principal, su capitane portavoz deberá elegir a un suplente elegible para cumplir el tiempo de penalización.

a. Si se reemplaza a un jugadore con tarjeta en la zona de penalización debido a una lesión, esta persona no puede volver a entrar hasta que su reemplazo se libere de la zona de penalización.

E. El tiempo de penalización comienza tan pronto como le árbitro principal reanude el juego.

F. Si el tiempo de penalización de un jugadore queda anulado por un gol previo a que se le muestre la tarjeta correspondiente, no se enviará a esta persona a la zona de penalización.

i. Si un jugadore estaba montado correctamente en el momento en que se detiene el juego, deberá considerarse que está montado hasta la reanudación, excepto si se le asigna una penalización de regreso a los aros por otra falta.

- Penalización: tarjeta amarilla—no acudir inmediateamente a la zona de penalización después de haber recibido una tarjeta.

9.4.3. Consideraciones respecto a la zona de penalización

A. Los jugadores que están cumpliendo tiempo de penalización se consideran en juego en lo que a las reglas de género y posición se refiere.

B. Si un jugador que cumple tiempo de penalización por la tarjeta de otro jugador, mientras dure la penalización para las reglas de género y posición se tendrá en cuenta a le jugador que recibe la tarjeta y no a quien se encuentre cumpliendo el tiempo de penalización.

i. Esta regla no tiene efecto en los casos en que un jugador esté cumpliendo tiempo de penalización por una falta del personal del equipo.

C. Los jugadores que se encuentran dentro de la zona de penalización están sujetos a las mismas restricciones y penalizaciones que los suplentes en cuanto a interactuar con el juego.

i. Si un jugador abandona la zona de penalización debido a una razonable pero errónea creencia de que su tiempo de penalización se completó, y no interactúa con el juego previo a volver a la zona de penalización, no será penalizado.

a. Su tiempo de penalización no contará mientras se encuentre fuera de la zona de penalización (Véase: 9.4.1.A.vi).

D. Los jugadores que cumplen tiempo en la zona de penalización no pueden estar montados en una escoba.

E. Si un jugador realiza un cambio ilegal mientras está cumpliendo tiempo en la zona de penalización, el cambio debe deshacerse y se debe asignar una penalización por sustitución ilegal en la zona de penalización, en vez de por una sustitución ilegal regular.

- Penalización: tarjeta amarilla a le capitane portavoz—sustitución ilegal en la zona de penalización.

9.4.4. Seguimiento del tiempo de penalización

A. El tiempo de penalización empieza cuando le árbitro principal sopla el silbato para reanudar el juego.

B. Tan pronto como termine el tiempo de penalización de un jugador, le cronometrador debe liberar a le jugador de la zona de penalización.

i. Cuando se libera a un jugador de la zona de penalización se considera que está desmontado y, por tanto, debe completar correctamente el procedimiento de eliminación para poder reincorporarse al juego.

ii. Cualquier jugador que esté cumpliendo tiempo en la zona de penalización podrá regresar a la cancha tan pronto como su tiempo de penalización termine.

9.4.5. Penalizaciones a los suplentes y al personal del equipo

Si un suplente o un miembro del personal del equipo recibe una tarjeta de penalización, ese equipo deberá jugar con una persona menos. Se habrán de seguir los siguientes pasos:

A. El capitán portavoz debe designar a un jugador en juego y que no esté ya cumpliendo tiempo de penalización.

i. Si se envía a más de un suplente o personal del equipo a la zona de penalización, se habrá de mandar a un jugador distinto en juego por cada persona enviada a la zona de penalización.

ii. El jugador elegido para ir a la zona de penalización no debe ser el guardián, excepto si es la única persona cuya elección no resulte en una infracción de la regla de género.

B. Si el suplente que recibe la tarjeta no es expulsado, se reemplaza por el jugador en juego elegido.

i. El suplente infractor acude a la zona de penalización.

ii. El jugador elegido vuelve a la banca y está disponible para realizar cambios según el procedimiento reglamentario.

C. Si el suplente que recibe la tarjeta es expulsado, el jugador elegido debe dirigirse a la zona de penalización para completar el tiempo de penalización.

D. Si un miembro del personal del equipo recibe una tarjeta, el jugador activo (en juego) que se designe deberá ir a la zona de penalización a cumplir con el tiempo estipulado.

i. Si el miembro del personal del equipo no está expulsado, deberá unirse a el jugador elegido en la zona de penalización.

a. Una vez termine el tiempo de penalización asignado al miembro del personal del equipo, se libera a el jugador elegido para cumplir el tiempo, de la misma manera que el miembro del personal del equipo podrá volver a su banca.

9.4.6. Todos los jugadores en la zona de penalización

Si se envía al mismo tiempo a todos los jugadores en cancha de un equipo a cumplir tiempo en la zona de penalización, ese equipo debe ser sancionado con una derrota.

A. Si los dos equipos llegan a esta situación en la misma jugada o incidente, se declarará una doble derrota.

- Penalización: derrota—tener a todos los jugadores de cancha cumpliendo tiempo de penalización al mismo tiempo.

9.5. VENTAJA

9.5.1. Señalar ventaja

Si el árbitro principal determina que parar el juego debido a una falta otorgaría ventaja en el juego de quaffle al equipo infractor, el árbitro puede retrasar la detención del juego señalando una ventaja.

A. Si se señala una ventaja se ha de seguir el siguiente procedimiento:

i. El árbitro arroja al suelo un marcador indicando la posición de la quaffle en el momento de la falta y levanta una mano.

ii. El árbitro puede enviar al jugador infractor de regreso a los aros al inicio de la ventaja si la situación lo requiere.

iii. El juego continúa hasta que el equipo infractor no se beneficie de que el juego se detuviera, incluyendo, pero no limitando a las siguientes situaciones:

a. El equipo infractor consigue la posesión de la quaffle.

b. El equipo contra el que se cometió la falta anota un gol.

c. El equipo contra el que se cometió la falta no está intentando anotar activamente.

d. El equipo contra el que se cometió la falta hace otra falta.

e. Alguno de los dos equipos captura la snitch.

B. Cuando la ventaja termine, el árbitro debe detener el juego y adjudicar cualquier penalización de manera habitual.

i. Si no hubiera que aplicar ninguna penalización al equipo que estaba defendiendo mientras duró la ventaja, el juego se reanudará como si la ventaja no hubiera ocurrido.

9.5.2. Procedimiento de reinicio del juego tras una ventaja

Después de señalar una ventaja el juego debe reiniciarse como se describe a continuación:

A. Si el equipo contra el que se cometió la falta anota un gol, el juego se reinicia según el procedimiento habitual para un gol (Véase: 4.2. Reinicio después de un gol).

B. Si el equipo contra el que se cometió la falta no anota un gol antes de que se termine la ventaja:

i. La persona que tuviera la posesión de la quaffle en el momento de la falta (o su reemplazo) se vuelve a colocar en el lugar donde le árbitro colocó el marcador y se le otorga la quaffle antes de reanudar el juego.

a. Si este jugador hubiera sido quemado, regresará igualmente a la ubicación del marcador como un jugador elegible.

b. Si este jugador hubiera cometido una falta con penalización de regreso a los aros durante la ventaja o se le hubiese enviado a la zona de penalización, el jugador de quaffle elegible más cercano a la posición del marcador será quien deba moverse a la ubicación y recibir la quaffle.

c. Si la quaffle se devuelve al equipo infractor por un procedimiento de cambio de posesión, ninguno de los jugadores del equipo contra el que se cometió la falta original deberá moverse a la ubicación del marcador de ventaja ni recibir la quaffle.

ii. Todos los demás jugadores se quedan donde estaban en el momento en que se detuvo el juego y, en caso de haber sido golpeados antes de parar, continúan estando golpeados y siguen el procedimiento de quemado.

iii. El árbitro principal reanuda el juego.

9.6. PENALIZACIONES POSPUESTAS

9.6.1. Penalizaciones pospuestas

Todas las tarjetas azules, amarillas o rojas, así como las penalizaciones por interferencia en la tercera bloodgater, señaladas por otros árbitros distintos al árbitro principal se consideran penalizaciones pospuestas.

A. Si el árbitro principal también ve y señala la falta por sí mismo, entonces no se considera como una penalización pospuesta.

B. Si el juego se detiene por este procedimiento y como consecuencia no se asigna ninguna tarjeta o penalización de interferencia a la tercera jugador, entonces tampoco deberá considerarse como una penalización pospuesta.

9.6.6. Señalar una penalización pospuesta

A. Si cualquier árbitro que no sea el árbitro principal ve a un jugador o miembro del personal del equipo cometer una falta, ese asistente levantará una mano mientras el juego continúe hasta que se señale la penalización pospuesta.

B. El árbitro asistente puede enviar al jugador infractor de regreso a los aros mientras se retrasa la penalización si la situación lo requiere.

C. El asistente hace señas visuales y verbales inmediatamente al árbitro principal para indicar que ha ocurrido una falta y qué equipo la ha cometido.

i. Si el árbitro principal determina que es apropiado detener el juego inmediatamente puede hacerlo.

ii. El árbitro principal puede permitir que el juego continúe como en una situación de ventaja hasta que dicha ventaja se atenúe de algún modo, a menos que la falta se siga produciendo o se intensifique.

a. Si el árbitro principal permite que el juego continúe como en una situación de ventaja, también deberá levantar su propio brazo para indicarlo.

D. Si cualquiera de los dos equipos comete una falta mientras se retrasa la penalización original, el árbitro principal debería parar el juego y sancionar ambas faltas inmediatamente.

E. Después de que se apliquen todas las sanciones, el juego se reanuda.

9.7. REINICIO ALTERNO LUEGO DE UNA PENALIZACIÓN

9.7.1. Posicionamiento de reinicio alterno

Luego de que una tarjeta de penalización o una penalización por interferencia a la tercera jugador es asignada, el jugador en posesión de la quaffle en su reinicio podrá elegir dónde situarse cuando el juego se reanude.

A. Las opciones disponibles para ese jugador están determinadas por donde retomaría el juego por defecto en la ausencia de esta regla según lo siguiente:

i. Ese jugador puede elegir reanudar el juego donde el procedimiento para reanudar el juego tendría lugar, sin importar su localización en la cancha.

ii. Si eligiera reanudar el juego desde afuera de la zona de guardiane del equipo contrario, debería ubicarse en cualquier punto de la línea más cercana en dirección a los aros de su propio equipo.

iii. Si eligiera reanudar el juego dentro de la zona de guardiane del equipo contrario, debería ubicarse en cualquier punto de la línea de fondo del equipo contrario e ingresar la quaffle desde ese punto cuando el juego se reanude.

B. Le cazadore debe tomar una decisión, y de ser aplicable, moverse hacia dicha localización inmediatamente.

i. Si le cazadore retrasa al realizar dicha decisión, le árbitre le dirigirá a reanudar el juego donde el procedimiento predeterminado indica que debe retomar el juego.

C. Esta elección no está disponible para le cazadore en caso de que ocurra alguna de las siguientes:

i. Un gol se anota de manera clara durante el retraso entre la falta y la detención del partido.

ii. Le cazadore se encuentra en su propia zona de guardiane.

iii. Todas las tarjetas de penalización e interferencias con la tercera bludger asignadas durante la detención del partido fueron asignadas al equipo de le cazadore.

10. EL EQUIPO ARBITRAL

10.1. LES ÁRBITRES

10.1.1. Le árbitro principal

- A.** La organización de un evento debe fijar un árbitro principal a cada partido.
- B.** Le árbitro principal tiene la autoridad para hacer cumplir las reglas y llevar a cabo acciones disciplinarias desde el momento en que entra al terreno de juego y hasta que lo abandona después del silbatazo final.
- C.** Le árbitro principal puede detener el juego en cualquier momento para hacer cumplir las reglas o para garantizar el juego limpio y seguro.
- D.** Le árbitro principal es el único árbitro que puede mostrar directamente tarjetas de penalización.
 - i.** Los demás árbitros pueden avisar al árbitro principal para que muestre tarjetas de penalización.
- E.** Le árbitro principal puede sustituir a cualquier árbitro asistente por un reemplazo apropiado si dicho árbitro estuviese lesionado o si, según el criterio del árbitro principal, debiera descartarse como árbitro asistente.
- F.** Todos los demás árbitros deben someterse a la autoridad del árbitro principal.

10.1.2. Designando árbitros adicionales

El árbitro principal o los organizadores del evento deben designar al menos dos árbitros asistentes, un árbitro de snitch, un asistente de marcador y un snitch runner, además, puede designar otros árbitros (hasta dos árbitros asistentes, un cronometrador y dos árbitros de gol) para cada partido.

- A.** El árbitro de snitch puede ejercer como un árbitro asistente hasta que el snitch runner ingrese a la cancha si hubiera menos de cuatro árbitros asistentes asignados para el partido.
 - i.** Si el árbitro de snitch no está ejerciendo como árbitro asistente cuando el snitch runner está fuera de juego:
 - a.** Debe ayudar a observar "Escobas Arriba", y luego inmediatamente abandonar el área de juego.

b. Si el juego continúa luego de que la snitch haya sido atrapada, debe abandonar el área de juego luego que la captura haya sido confirmada.

B. Le árbitro de snitch debe designarse aparte de los dos árbitros asistentes requeridos.

10.1.3. Arbitrar con el personal mínimo

Es muy recomendable designar a dos árbitros de gol y un cronometrador para cada partido.

A. Si no se designa un cronometrador específico, el propio asistente del marcador asumirá las responsabilidades del cronometrador.

B. Si no se designan árbitros de gol, el árbitro principal asumirá las responsabilidades de los árbitros de gol.

10.1.4. Árbitros asistentes

A. Los principales objetivos de los árbitros asistentes, dependiendo del criterio del árbitro principal son:

- i.** Avisar a los jugadores de que han sido quemados.
- ii.** Ver jugadas alejadas de la quaffle.
- iii.** Vigilar a los jugadores y balones que salgan de la cancha.

10.1.5. El árbitro de snitch

A. Los objetivos primarios del árbitro de snitch, dependiendo del criterio del árbitro principal son:

- i.** Observar salidas falsas en "Escobas arriba".
- ii.** Observar las jugadas que afectan al snitch runner, incluyendo quemados y posibles capturas.
- iii.** Dictaminar cuándo el snitch runner está fuera de juego y contar tres segundos para que se pueda reincorporar.
- iv.** Hacer cumplir los handicaps de la snitch.

v. Informar a le snitch runner cuando cree que una buscadora está defendiendo a le snitch runner y cree que le snitch runner tal vez no se haya dado cuenta.

B. Le árbitro de snitch no debe dar información ni avisos a le snitch runner para ayudarlo a evitar que le capturen, incluyendo, pero no limitando a ubicaciones, sustituciones o tácticas de los buscadores.

C. Le árbitro de snitch debe parar el juego solo en las siguientes circunstancias:

i. Si cree que ha habido una captura válida.

ii. Le snitch runner está lesionado o necesita ser reemplazado.

iii. La snitch (pelota) o los pantalones de le snitch runner se vuelven defectuosos y necesitan ser reemplazados.

iv. Cree que ocurrió una salida en falso en "Escobas Arriba".

10.1.6. Árbitros de gol

A. Los principales objetivos de los árbitros de gol, dependiendo del criterio de le árbitro principal son:

i. Observar los tiros realizados hacia los aros.

ii. Dictaminar si la quaffle está fuera de la cancha en su línea de fondo.

10.1.7. Asistente de marcador

A. Los principales objetivos de le asistente de marcador son:

i. Llevar un recuento del marcador del partido.

ii. Actualizar el marcador del partido.

iii. Anotar el número de le jugador y el motivo de cada tarjeta de penalización.

iv. Comunicar el resultado a intervalos regulares o bajo petición.

v. Anunciar y presentar el puntaje establecido de forma similar al puntaje del juego durante el tiempo extra.

10.1.8. Cronometradore

A. Los principales objetivos de le cronometradore son:

- i. Mantener un registro del tiempo de juego.
- ii. Llevar un registro de los tiempos de penalización y liberar a los jugadores de la zona de penalización después de que cumplan su tiempo correspondiente.
- iii. Anunciar claramente el minuto 17 de juego (Véase: 3.3.4. Tiempo muerto).
- iv. Reconocer a los buscadores y a le snitch runner cuando se presenten a la mesa del marcador y dejar que entren a la cancha en el momento apropiado.
- v. Vigilar posibles salidas en falso de los buscadores.

B. El reloj de juego no debe estar necesariamente orientado de manera que lo vean los jugadores que están dentro de la cancha. Sin embargo, si se expone un reloj de juego, este debe:

- i. Dependier única y directamente del control de le cronometradore.
 - a. Si hay varios relojes colocados en el cancha, estos deberán poder controlarse mediante un único mando, de manera que entre ellos no pueda haber ningún error o desfasaje temporal.
- ii. Estar visibles clara y directamente para los dos equipos.
- iii. Ser el reloj de juego oficial.
 - a. No puede exponerse ningún reloj de juego extraoficial o sin autorización.
 - b. Si un reloj de juego expuesto no funciona correctamente o por cualquier otra razón deja de ser el reloj oficial, deberá apagarse a menos que se arregle y vuelva a ser el reloj oficial.

10.1.9. Le snitch runner

A. Le snitch runner es un árbitro y puede aconsejar a los demás árbitros en cualquier decisión.

B. Le snitch runner solamente puede dar los siguientes avisos directos:

- i. Quemados, incluyendo desmontar de la escoba, cerca de le snitch runner.

ii. Contactos ilegales cometidos contra le snitch runner.

iii. Avisos de fuera de juego cuando su propia ropa esté mal colocada o necesite un reajuste.

C. Si le snitch runner y otre árbitre discrepan en una decisión concreta, le snitch runner se subordinará al criterio de le otre árbitre mientras el juego no se detenga.

10.2. LAS DECISIONES DE LES ÁRBITRES

10.2.1. El criterio de les árbitres

En los casos en que la intención o intensidad sean relevantes para tomar una decisión, le árbitre tiene potestad para juzgar esa intención o intensidad.

10.2.2. Fundamentos de las decisiones

Las decisiones tomadas por cualquier árbitre deben hacerse teniendo en cuenta únicamente sus percepciones y las de otre árbitres asignades al partido.

10.2.3. Modificar decisiones durante una interrupción del juego.

Le árbitre principal puede cambiar libremente las decisiones que tome durante una interrupción antes de reanudar el juego.

A. Una vez que le árbitre principal haga sonar los tres pitidos que indican el final de un periodo, las decisiones sobre los goles y las capturas de snitch de ese periodo se convierten en inapelables y no deben modificarse.

10.2.4. Modificar una decisión de gol

Le árbitre principal puede modificar una decisión sobre la validez de un gol en cualquier momento, siempre y cuando el equipo que estaba defendiendo ese gol no tenga la posesión de la quaffle fuera del área de le guardiane y haya habido una interacción o jugada significativa por parte de le jugadore con las posesión de la quaffle.

10.3. LES JUGADORES Y LES ÁRBITRES

10.3.1. Interacciones con los árbitros.

A. Los jugadores y miembros del personal del equipo deben acatar las directrices y decisiones de le árbitro principal y de todes les demás árbitros.

B. Los jugadores y miembros del personal del equipo no deben mostrar falta de respeto a ningune árbitro, esto incluye poner en duda continuamente las decisiones de los árbitros.

- Penalización: tarjeta azul o amarilla—faltar al respeto a un árbitro.
- Penalización: tarjeta amarilla—ignorar la orden de un árbitro.

10.3.2. Usar comandos arbitrales

Los jugadores y miembros del personal del equipo no pueden usar gestos, señales visuales ni órdenes o comandos propios de los árbitros.

- Penalización: tarjeta azul—utilizar de manera ilegal gestos, señales visuales, órdenes o comandos propios de los árbitros.

APÉNDICE A: DEFINICIONES

Área de espectadores—El área fuera de los 44 por 66 metros que mide el área de juego.

Área de guardiane de le oponente—El área de guardiane que contiene los aros que un equipo ataca.

Área de juego—El área rectangular de 44 por 66 metros que incluye y rodea a la cancha. Los espectadores no pueden entrar al área de juego. Todo lo que está fuera del área de juego es el área de espectadores (Véase: 2.1.11. El área de juego).

Aro—La circunferencia de un aro y el palo al que está unida (Véase: 2.2.2. Forma del aro). La base del aro no se considera parte del aro. Los jugadores deben tocar uno de sus aros no desmontados antes de remontar para completar el procedimiento de eliminación.

Aros del oponente—Los aros que un equipo ataca.

Aros propios —Los aros que un equipo defiende.

Atroz—Asombrosamente incorrecto.

Batear—Propulsar un balón al golpearlo con otro que está en posesión de uno en el momento del golpe.

Bludger—Uno de los 3 balones de goma de 22 centímetros de diámetro que solo pueden ser usados por los golpeadores y se usan para eliminar temporalmente a los oponentes. (Véase: 2.3.2. Las bludgers).

Bludger activa—Una bludger que ha sido lanzada, pateada o propulsada intencionalmente de otra forma por uno golpeadore que está jugando, a menos que esté

recuperando el balón, eliminado o impactado. Una bludger activa puede eliminar a los oponentes (Véase: 5.2.2. Bludger activa).

Bludger activa de le oponente—Una bludger activa que un oponente de le jugador ha hecho activa recientemente.

Bludger inactiva—Una bludger que no puede eliminar debido a que no está activa (Véase: 5.2.2. Bludger activa).

Bludger libre—Una bludger que no está en posesión de un golpeador de algún equipo.

Buscador—Le jugador en cada equipo que intenta quitar la pelota de la snitch de le snitch runner para marcar 30 puntos.

Calcetín de la snitch—La manga de tela que contiene la pelota de la snitch y debe ser unida a la parte trasera de los pantalones de le snitch runner.

Capitane portavoz—El individuo designado por el equipo que es la única persona que puede hablar por el equipo al tratar con los árbitros (Véase: 1.1.1. Le capitane portavoz obligatorie).

Cazadores—Cuatro jugadores en cada equipo que intentan pasar la quaffle a través de los aros del equipo contrario e intentan impedir al otro equipo de hacer lo mismo.

Circunferencia del aro—El círculo de 81-86 centímetros de diámetro interno a través del cual la quaffle debe pasar para poder marcar un gol. (Véase: 2.2.2. Forma del aro).

Equipo anotador—El equipo a favor del que se atrapa una snitch o se marca un gol, independientemente de qué equipo causó directamente el aumento de puntuación.

Equipo con control—En una situación de tercera bludger, el equipo con control es el equipo que tenía inicialmente dos bludgers cuando la bludger que quedaba libre se convirtió en la tercera bludger.

Equipo defensivo—El equipo al que acaban de marcarle un gol.

Equipo ofensivo—El equipo que acaba de marcar un gol.

Fortuito—Que ocurre simplemente por azar o sin intención o premeditación.

Gol válido—Se anotan diez puntos a favor de un equipo cuando la quaffle pasa totalmente de cualquier forma por dentro de los aros del equipo oponente y el gol es confirmado como válido (Véase: 4.1.1. Gol válido).

Golpeadore impactade—Une golpeadore impactade es une golpeadore a quien le ha dado una bludger activa propulsada por une oponente (Véase: 5.4.3. Golpeadore impactade).

Golpeadores—Dos jugadores en cada equipo que lanzan, patean o propulsan de algún modo las bludgers para alterar la marcha del partido "eliminando" a otros jugadores.

Guardiane—Le cazadore en cada equipo que tiene privilegios adicionales en su zona de guardiane.

Guardiane protegide—Une guardiane dentro de su propio área de guardiane, excepto en la situación descrita en 7.2.2.B.

Hacer una zancadilla—Cualquier intento de derribar a une oponente a través de contacto por debajo de las rodillas. Hacer una zancadilla siempre es un contacto ilegal.

Inactividad de los buscadores—Los primeros 18 minutos del tiempo de juego, durante los cuales la snitch no puede ser atrapada.

Inmunidad a la eliminación—Un jugador con inmunidad a la eliminación no es eliminado por bludgers activos. Un guardiano protegido es inmune en su propia área de guardiano. Un golpeador que recupera la tercera bludger obtiene inmunidad a la eliminación levantando un puño por encima de su hombro. (Véase: 5.5.2. Petición de inmunidad a la eliminación).

Imprudente—Jugar desentendiéndose completamente de las consecuencias de los actos propios.

Intencional—Una acción emprendida con un propósito específico en mente.

Jugador—Cualquier persona en la lista de un equipo que es elegible para jugar.

Límites de la cancha—El área rectangular de 33 por 60 metros marcado por las líneas de límite adonde se restringe el juego (Véase: 2.1.1. Líneas que marcan los límites de la cancha).

Mesa de le juez de mesa—El lugar fuera del área de juego, aproximadamente delante de la línea de media cancha, donde se encuentran el juez de mesa y el cronometrador. Este no tiene por qué ser realmente una mesa.

Mitad del oponente—La mitad de la cancha o del área de juego que contiene los aros que un equipo ataca.

Movimiento natural—El movimiento continuado de un jugador que está haciendo una jugada, un movimiento singular y natural que el jugador ya había comenzado, si ese movimiento no puede ser parado (Véase: 5.6.1. Movimiento natural).

Parada—El tiempo durante el partido entre que un árbitro para el juego y que el árbitro principal reinicie el juego o declare el fin del mismo.

Partido—Competición singular entre dos equipos con el propósito de declarar un vencedor.

Patear—Golpear con un pie o ambos, o con cualquier parte de la pierna por debajo de la rodilla. Se considera que el jugador que golpea el balón es quien tiene posesión del mismo en el momento de la patada, si es la única persona en contacto con ella. Es ilegal patear a un oponente.

Pelota de la snitch—Véase: Snitch

Persona que lleva la quaffle—El jugador en posesión de la quaffle.

Poseción—Control absoluto y exclusivo de un balón. Un jugador que está pateando intencionalmente un balón se considera en posesión de ese balón mientras sea la única persona en contacto con él. Un jugador que está dando un manotazo a un balón que está en el suelo se considera que tiene posesión de ese balón mientras sea la única persona en contacto con él (Véase: 7.1.1. Uso del balón).

Procedimientos predeterminados—Los procedimientos que se seguirían en ausencia de la regla con tres dígitos en que se usa el término.

Propia mitad—La mitad de la cancha o del área de juego que contiene los aros que un equipo defiende.

Propia área de guardiane—El área de guardiane que contiene los aros que un equipo defiende.

Prórroga—La parte del partido que tiene lugar tras la captura de la snitch. Sólo ocurre cuando la captura de la snitch no deja al equipo que la hizo por delante, y dura hasta que uno de los equipos alcanza la puntuación objetivo (Véase: 3.5. Final del juego y prórroga).

Quaffle—El balón usado por los cazadores para marcar goles (Véase: 2.3.1. La quaffle).

Quaffle activa—Una quaffle que no está inactiva cuando el juego no está parado.

Quaffle inactiva—Una quaffle durante el tiempo transcurrido tras un gol válido y antes de que el juego de quaffle se reinicie. Una quaffle inactiva no puede ser utilizada para marcar (Véase: 4.2.1. Quaffle inactiva).

Quaffle incapaz de anotar—Si un jugador recupera una quaffle lanzándola, o está tocando una quaffle cuando es impactada por una bludger activa y la lanza o propulsa por el movimiento natural, la quaffle no es válida para marcar. Una quaffle incapaz de anotar no puede resultar en un gol aunque pase completamente a través de un aro (Véase: 5.6.3. Quaffle incapaz de anotar).

Receptore indefense—Un receptore que está en el proceso de atrapar un balón que está en el aire. El receptore no necesita perder el contacto con el suelo para ser considerado como un receptore indefense. Es ilegal empujar, cargar, taclear o abrazar a un receptore indefense (Véase: 6.1.7. Receptore indefense).

Regla de máximo de género—La regla que permite a cada equipo tener en la cancha al mismo tiempo un máximo de cuatro jugadores cuyo género es el mismo. (Véase: 1.2.3. Regla de máximo de género).

Snitch—La snitch es una pelota dentro de una manga de tela o calcetín. Los buscadores intentan atrapar la snitch para ganar 30 puntos (Véase: 2.3.3. La snitch).

Snitch runner—Un árbitro cuya función es proteger la snitch de ser capturada (Véase: 8. El snitch runner).

Suplente—Una jugadore que no está jugando activamente.

Tercera bludger—La única bludger libre cuando un equipo tiene la posesión de las otras dos. La bludger puede seguir siendo la tercera bludger cuando el equipo con control pierde una bludger bajo ciertas condiciones (Véase: 5.5.1. La tercera bludger).

Tiempo de juego—El tiempo oficial de cualquier partido, medido desde el sonido "B" de "Brooms up!" hasta el final del partido pero pausado por las interrupciones del juego.

Tiempo de penalización—El tiempo que una jugadore debe pasar en la zona de penalización debido a una falta. El tiempo de penalización es medido en tiempo de juego y por lo tanto no continúa durante una parada en el juego.

Tirar—Atraer hacia sí con súbita fuerza bruta.

Zona de penalización—Un área de 5.5 por 4 metros al borde de la línea de media cancha, la cancha y el final del área de juego donde los jugadores deben permanecer un tiempo determinado tras cometer una falta. Cada equipo tiene una zona de penalización en su propio lado de la línea de media cancha. Los jugadores en la zona de penalización no pueden interactuar con el juego, pero se les considera en juego a efectos de la regla de máximo de género y de las posiciones (Véase: 2.1.g. Zonas de penalización).

Zona de sustitución—Una zona designada para cada equipo fuera del límite de la cancha donde deben tener lugar todas las sustituciones de ese equipo (Véase: 2.1.7. Zonas de sustitución).

APÉNDICE B: LISTA DE FALTAS SEGÚN SU TIPO

B-1. FALTAS INDIVIDUALES

B.1.1. Faltas que requieren repetir el procedimiento.

Las siguientes son infracciones por las cuales la persona que comete la falta debe repetir el procedimiento infringido, hasta realizarlo de manera apropiada antes de continuar el juego:

1.3.1. Infracción durante una sustitución.

5.3.1. Infringir el procedimiento de noqueo.

B-1.2 Faltas que implican regresar a los aros

Un árbitro debe enviar de regreso a los aros a cualquier jugador que haya cometido una falta que conlleve dicha penalización y asegurarse de que el jugador complete el procedimiento correctamente según se describe en la regla 5.3.1. Las siguientes infracciones conllevan un regreso a los aros:

2.5.3. No conseguir reemplazar legalmente una cinta de posición perdida.

3.3.3. Segunda salida en falso.

5.5.2. Petición inapropiada de inmunidad.

5.5.2. Petición de inmunidad no válida pero no grave.

6.4.1. Interponerse interactuando de manera ilegal pero no grave.

7.1.2. Falta menor en cuanto a esquivar la trayectoria de una quaffle propulsada.

7.5.3. Salir o permanecer fuera del terreno de juego de manera ilegal e intencional o atroz.

7.5.4. Obstaculizar con el cuerpo de alguna forma no permitida la entrada de un jugador que ha tenido que salir de la cancha para regresar un balón.

8.4.3. Perseguir a la snitch de manera ilegal.

9.1.4. Retrasar la realización del procedimiento de cambio de posesión.

B-1.3. Infracciones de cambio de posesión

Las siguientes faltas implican un cambio de posesión, bien de quaffle o de una bludger.

5.6.2. Infracción no intencional, fruto de un movimiento natural.

7.1.2. Interposición fortuita respecto a un balón (También 7.1.4.).

7.4.2. Reinicio ilegal.

B-1.4. Infracciones de tarjeta azul

Las siguientes faltas acarrearán una tarjeta azul:

1.1.1. Traspasar los límites de la cancha (también 1.1.2.).

1.3.1. Sustitución ilegal.

1.4.2. Rodeo o evasión ilegal.

1.4.3. Interferencia (sin intención) de las líneas laterales.

2.5.1. Jugar con las uñas más largas o afiladas de lo permitido.

2.5.2. Entrar en juego sin llevar el equipamiento obligatorio.

2.5.2. Quitarse el equipamiento obligatorio de manera intencional mientras transcurre el juego.

2.5.4. Entrar en juego sin un número permitido y reconocible.

2.5.5. Usar algún tipo de equipamiento adicional ilegal durante el partido.

- 3.2.1.** Infracciones de jugadore fijade.
- 3.2.2.** Salida en falso (También 3.7.2.)
- 3.2.3.** Ilegalmente tocar un balón en disputa.
- 3.2.3.** Infracción de le corredore designade.
- 3.3.4.** Petición ilegal de tiempo muerto.
- 3.4.2.** Salida en falso de le buscadore.
- 4.2.1.** Interactuar ilegal e intencionalmente con una quaffle inactiva.
- 4.3.3.** Restablecer ilegalmente un aro del equipo rival.
- 4.3.3.** Desconfigurar los aros repetidamente de manera involuntaria.
- 5.2.3.** Contactar ilegalmente a une oponente con una bludger sostenida.
- 5.3.2.** Interactuar con el juego de manera ilegal mientras se está quemade.
- 5.3.4.** Influir en el juego mientras no se es consciente de estar quemade.
- 5.4.1.** Golpear de manera ilegal.
- 5.4.1.** Bloquear de manera ilegal.
- 5.4.2.** Propulsar de manera ilegal una bludger (también 7.1.2.).
- 5.4.3.** Faltas cometidas por une golpeadore impactade (pero no quemade).
- 5.5.2.** Petición de inmunidad no válida.
- 5.5.3.** Infracción de la inmunidad.
- 6.5.2.** Uso repetido de lenguaje explícito o vulgar.
- 7.1.1.** Uso ilegal de un balón de la propia posición.
- 7.1.2.** Fracasas en esquivar la trayectoria de una quaffle propulsada.
- 7.1.3.** No realizar un esfuerzo razonable para evitar la trayectoria de un balón de manera ilegal.
- 7.5.2.** Propulsar un balón con la intención de enviarlo fuera de los limites de la cancha.
- 10.3.2.** Utilizar señales o comandos gol verbales como visuales propios de les árbitres de manera ilegal.

B-1.5. Faltas de tarjeta amarilla

Las siguientes faltas acarrearán una tarjeta amarilla:

1.3.4. Fingir una lesión.

3.2.3. Interferencia de le corredore designade.

3.3.1. Moverse intencionalmente de manera no permitida mientras el juego está detenido.

3.3.1. Mover o tomar posesión de un balón de manera no permitida e intencionalmente mientras el juego está detenido.

4.3.3. Desconfigurar un aro de manera imprudente.

5.2.1. Deliberadamente ignorar el hecho de haber sido quemade (también 5.2.5.).

5.3.1. Infringir intencional o repetidamente el procedimiento de eliminación.

5.3.3. Realizar un contacto ilegal mientras se está quemade.

5.6.2. Infracción intencional, aunque fruto de un movimiento natural.

6.1.3. Patear de manera peligrosa.

6.1.3. Patear a une oponente.

6.1.5. Saltar o intentar saltar de manera no permitida a cualquier persona.

6.1.7. Realizar un contacto ilegal a une receptore indefense.

6.1.12. Juego imprudente

6.4.1. Interponerse interactuando de manera ilegal.

6.4.2. Interactuar de manera ilegal con une oponente quemade.

6.5.1. Conducta antideportiva

6.5.6. Fingir ser víctima de una falta.

7.1.1. Usar cualquier balón para interactuar de manera deliberada con le snitch runner.

- 7.1.2.** Interferencia de posición de balón (también 7.1.4.).
- 7.1.2.** Bloquear de manera involuntaria pero ilegal una quaffle propulsada hacia gol.
- 7.5.2.** Ignorar de manera intencional o descarada una señal de "fuera".
- 9.1.4.** Ignorar de manera consciente una señal de cambio de posesión.
- 9.4.2.** No acudir inmediatamente a la zona de penalización después de haber recibido una tarjeta.
- 10.3.1.** Ignorar las órdenes de un árbitro (también 2.5.7. y 9.1.3.).

B-1.6. Faltas de tarjeta roja

Las siguientes infracciones conllevan una tarjeta roja:

- 1.4.3.** Interferir intencionalmente con los límites
- 2.4.2.** Iniciar una jugada sabiendo que la escoba propia está rota.
- 2.5.6.** Utilizar algún equipamiento prohibido por los árbitros.
- 2.5.8.** Utilizar algún equipamiento prohibido específicamente por la organización del evento.
- 2.5.9.** Alterar de manera ilegal el equipamiento con que se juega.
- 2.5.10.** Vestir o llevar equipamiento ilegal.
- 4.1.2.** Interponerse para evitar un gol de manera intencional.
- 4.3.3.** Desconfigurar un aro de manera intencional.
- 4.3.3.** Mover o alterar un aro para influir en que la quaffle pase o no a través de él.
- 6.1.3.** Patada ilegal violenta o atroz.
- 6.1.5.** Saltar de manera ilegal y violenta o atroz a cualquier persona.
- 6.1.7.** Cargar contra un receptor indefenso.
- 6.1.7.** Taclear a un receptor indefenso.
- 6.1.12.** Jugar de una forma imprudentemente atroz.

6.1.13. Contactar de manera atrozmente ilegal a cualquier oponente, espectador, árbitro e incluso personal del evento.

6.4.1. Interponerse interactuando de manera violenta o atrozmente ilegal.

6.4.2. Interactuar de manera violenta o atrozmente ilegal con un oponente quemado.

6.5.1. Conducta antideportiva atroz.

6.5.3. Involucrarse en un altercado físico con un oponente, espectador, árbitro o personal del evento.

6.5.4. Escupir intencionalmente a o hacia un oponente, espectador, árbitro o personal del evento.

6.5.5. Falta grave

7.1.2. Bloquear un gol ilegalmente de manera intencional (también 7.1.3.).

B-1.7. Faltas de expulsión

Las siguientes infracciones resultan en la expulsión directa, sin tarjeta roja:

2.5.10. Vestir o llevar equipamiento ilegal.

6.1.13. Realizar un contacto atrozmente ilegal contra una persona del mismo equipo.

6.5.2. Conducta interna atrozmente antideportiva.

6.5.3. Involucrarse en un altercado físico con una persona del mismo equipo.

6.5.4. Escupir intencionalmente a una persona del mismo equipo.

B- 1.8. Penalizaciones para las faltas de contacto estándar

Las siguientes infracciones conllevan la aplicación del conjunto de penalizaciones de contacto estándar, según la regla 9.1.8.:

- 6.1.1. Contacto físico ilegal
- 6.1.2. Pantalla o bloqueo ilegal.
- 6.1.2. Carga ilegal contra un jugador que bloquea.
- 6.1.4. Barrida ilegal.
- 6.1.4. Salto ilegal.
- 6.1.6. Contacto ilegal a través de una persona del equipo propio.
- 6.1.8. Intento ilegal de robar un balón.
- 6.1.9. Contacto ilegal por la espalda.
- 6.2.1. Bloqueo ilegal con el cuerpo.
- 6.2.2. Empujón ilegal.
- 6.2.3. Carga ilegal.
- 6.2.4. Agarre ilegal.
- 6.3.1. Interacción ilegal con el snitch runner.

B-1.9. Faltas con penalización única.

Algunas faltas conllevan penalizaciones especiales, aplicándose sanciones múltiples o con niveles de sanción opcionales. Las siguientes faltas conllevan las sanciones que se indican a continuación de ellas entre paréntesis:

- 5.5.1. Interferir con la tercera bludger (regreso a los aros, cambio de posesión de la quaffle y cambio de posesión de dos bludgers).
- 7.4.1. Retrasar el juego (tarjeta azul y cambio de posesión de la quaffle).
- 7.5.4. Infringir el procedimiento de reintroducción de un balón (regreso a los aros y cambio de posesión de ese balón).
- 10.3.1. Faltar al respeto a un árbitro (tarjeta azul o amarilla).

B-2. FALTAS A LE CAPITANE PORTAVOZ

B-2.1. Infracciones generales hechas por une capitane portavoz

Exceptuando los casos en que se mencione explícitamente, los capitanes portavoces están sujetos a las mismas penalizaciones que los jugadores cuando éstos cometan una falta por sí mismos.

B-2.2. Faltas de tarjeta azul para le capitane portavoz.

Las siguientes faltas conllevan una tarjeta azul para le capitane portavoz del equipo, sin importar qué persona del equipo haya causado la falta:

2.5.4. Tener a dos jugadores vistiendo el mismo número en el terreno de juego.

9.1.6. Comunicarse de manera ilegal con gente que está en el terreno de juego mientras se está expulsado.

B-2.3. Faltas de tarjeta amarilla para le capitane portavoz.

Las siguientes faltas conllevan una tarjeta amarilla para le capitane portavoz del equipo, sin importar qué persona del equipo haya causado la falta:

1.2.2. Tener un plantel de jugadores ilegal en juego (también 1.2.3.).

1.2.2. No presentar a le buscador en el momento preciso de manera deliberada.

9.4.3. Sustitución ilegal en la zona de penalización.

B-3. FALTAS DE DERROTA

B-3.1. Infracciones de derrota

Las siguientes faltas, tanto si las realiza una sola persona como el equipo entero, acarrear la derrota para ese equipo:

- 1.2.1.** No tener suficientes jugadores elegibles para continuar con el juego.
- 9.1.6.** Negarse persistentemente a abandonar el terreno de juego después de haber sido expulsado.
- 9.1.6.** Poner en peligro a otras personas después de haber sido expulsado.
- 9.4.6.** Tener a todos los jugadores de cancha cumpliendo tiempo de penalización.

APÉNDICE C: SEÑAS DE LES ÁRBITRES

La lista completa de señas de les árbitres está disponible en GIPHY:

<https://giphy.com/channel/iqasport>

SEÑAS SIN FALTA

1. Reinicio del juego - <https://bit.ly/2NcMsxV>
2. Tiempo muerto - <https://bit.ly/2QgdvKq>
3. Gol no válido/ Captura no válida - <https://bit.ly/2zHyfFD>
4. Gol válido - <https://bit.ly/2DH71mp>
5. Captura de snitch válida - <https://bit.ly/2OIX4z0>
6. Interferencia de gol - <https://bit.ly/2xNpbNQ>
7. Área de le guardiane/inmunidad - <https://bit.ly/2y0HazJ>
8. Fuera de los límites - <https://bit.ly/2OhSVMD>
9. Reinicio usado - <https://bit.ly/2It8xaE>

SEÑAS DE FALTAS

12. Infracción del procedimiento de regreso a la cancha - <https://bit.ly/2RdFCLx>
13. Interferencia de la tercera bludger - <https://bit.ly/2QmZjj4>
14. Procedimiento ilegal - <https://bit.ly/2DHD2Ld>
15. Infracción en las líneas laterales - <https://bit.ly/2NPYabz>
16. Infracción de equipamiento - <https://bit.ly/2Ongt2E>
17. Retraso de juego - <https://bit.ly/2NdzzDs>
18. Lenguaje explícito o vulgar (sólo azul) - <https://bit.ly/2OlvMc4>
19. Interacción ilegal con un balón - <https://bit.ly/2Q11bZj>
20. Desmontar los aros - <https://bit.ly/2xL0YrC>

21. Usar señas o comandos arbitrales - <https://bit.ly/2xNxY2A>
24. Mostrar una falta de respeto a un árbitro - <https://bit.ly/2zGDBkd>
25. Ignorar una decisión de un árbitro - <https://bit.ly/2IuD3AI>
26. Infracciones intencionales, falta de honestidad, ignorar el juego detenido/estar quemado - <https://bit.ly/2DFe6UF>
29. Patear de manera peligrosa - <https://bit.ly/2DJCfJT>
30. Barrida/ lanzarse en picada ilegal - <https://bit.ly/2xNR2NZ>
31. Contacto ilegal general - <https://bit.ly/2y5KUjM>
32. Pantalla o bloqueo ilegal - <https://bit.ly/2OZHjL7>
33. Intento de robo ilegal - <https://bit.ly/2P2majl>
34. Empuje ilegal - <https://bit.ly/2NabVYN>
35. Carga ilegal - <https://bit.ly/2QnSGwT>
36. Agarre ilegal - <https://bit.ly/2zH8PYR>
36. Abrazo ilegal (agarre) - <https://bit.ly/2y5Lazg>
37. Interferencia de posición - <https://bit.ly/2RbOq14>
38. Interacción ilegal con el snitch runner - <https://bit.ly/2NcSZbV>
39. Juego imprudente - <https://bit.ly/2IrD20H>
40. Infracción del personal - <https://bit.ly/2RcvJOg>
42. Conducta antideportiva - <https://bit.ly/2OXd1ZC>
43. Conducta interna - <https://bit.ly/2xYqby6>
44. Una falta atroz o de tarjeta roja cuando normalmente es una falta menor - <https://bit.ly/2Rcpbzh>
45. Receptore indefense - <https://bit.ly/2NW4XMf>
46. Iniciar una nueva jugada sabiendo que la escoba está rota - <https://bit.ly/2Rcpha7>
47. Bloquear una anotación de forma intencionada e ilegal - <https://bit.ly/2NV1ZYk>
50. Regreso a los aros - <https://bit.ly/2N6UdW1>
51. Cambio de posesión - <https://bit.ly/2DIWV18>

52. Tarjeta de penalización - <https://bit.ly/2NSvPww>

53. Expulsión sin tarjeta - <https://bit.ly/2y15fqd>

54. Concesión/Derrota (por falta o por petición) - <https://bit.ly/2y1ETV0>

55. Penalización a le capitane portavoz - <https://bit.ly/2NdLvVN>

APÉNDICE D: REGISTRO DE CAMBIOS

VISTAZO GENERAL

La siguiente es una lista de los cambios realizados en el reglamento del 2018-2020. Los números en las reglas hacen referencia a su lugar en esta edición del reglamento, a menos que en dicha sección diga "[eliminada]".

Las entradas en este registro de cambios son un resumen de los cambios hechos, no las nuevas reglas en sí. Los detalles importantes puede que no aparezcan en estos resúmenes. Las entradas en este registro de cambios no deben ser tratadas como reglas o ser utilizadas en lugar de las verdaderas reglas. Dirigirse a las reglas en sí para detalles.

CAMBIOS MAYORES

Las siguientes reglas son las que se esperan que tengan un impacto importante en cómo el quidditch es jugado en casi todos los partidos.

3.2.

Un nuevo procedimiento ha sido implementado donde los jugadores comienzan sobre el lateral de la cancha.

Otras reglas que se ajustaron debido a este cambio: 2.1.1.B.ii., 2.1.5., 2.1.6., 2.1.12., 3.1.2., 8.3.3.A.iv., 9.3.4.A.

3.5.

Las capturas que no hayan resultado en que el equipo que realiza la captura tome la delantera, ahora establecerán un puntaje determinado en el tiempo extra.

Cambios notables relacionados: 10.1.2. (Árbitres de snitch durante el tiempo extra), 10.1.7.A.v. (Asistentes de marcador presentando el puntaje determinado).

Otras reglas que se ajustaron debido a este cambio: 1.2.2.C., 1.3.5. [eliminada], 3.4.2., 4.4.1., 4.4.2., 4.4.3.A.ii., 4.4.3.A.iii. [eliminada], 4.4.3.A.v.b., 7.3.1.A., 7.3.1.B.ii. [eliminada], 8.2.3.E. [eliminada], 8.3.1., 8.3.2., 9.3.6., 10.1.8.vi., 10.2.3.,

Definiciones en el apéndice A que se ajustaron debido a este cambio: Tiempo de juego, Prórroga, Período [eliminada], Tiempo reglamentario [eliminada], Segundo tiempo extra [eliminada], Inactividad de los buscadores, Snitch, Parada.

9.1.5.E.

Jugadores que hayan recibido una segunda tarjeta amarilla en un mismo partido serán expulsados, pero no recibirán una tarjeta roja. La única forma de obtener una tarjeta roja es por una penalización de tarjeta roja.

Otras reglas que se ajustaron debido a este cambio: 9.1.6.F.ii., 9.2.3.D.i.b., 9.4.5.

9.7.

En la mayoría de situaciones donde se asigne una tarjeta de penalización o una penalización por interferencia a la tercera jugador al equipo oponente, el jugador con la tarjeta que reanude el partido tendrá la elección de dónde reanudar el partido.

Definiciones en el apéndice A que se ajustaron debido a este cambio: Procedimientos de penalización.

CAMBIOS CON UN IMPACTO FRECUENTE

Los siguientes cambios se esperan que aparezcan o tengan efecto en varios pero no en todos los partidos.

3.3.4.

El tiempo muerto de los guardianes dentro de su zona de guardianes fue eliminado y reemplazado por una bajada de intensidad en tiempo fuera del juego.

7.1.5. [eliminada]

El límite en patadas consecutivas a un balón fue eliminado.

Otras reglas que se ajustaron debido a este cambio: 7.1.1.C., 7.2.2.A.i. [eliminada].

Definiciones en el apéndice A que se ajustaron debido a este cambio: Patada.

7.3.1.C.

Cuando el equipo defensor recibe una tarjeta de penalización o una penalización por interferencia a la tercera bludger, y el equipo atacante retiene la quaffle, el equipo atacante obtendrá un nuevo turno de jugada.

7.4.2.B.

Forzar físicamente a un portador de la quaffle hacia atrás sobre una línea restrictiva ahora contará como un reinicio.

8.2.1.G.

Los snitch runners deberán interactuar con los buscadores que los defienden luego de un corto periodo de tiempo.

Cambios notables relacionados: 10.1.5.A.v. (Árbitro de snitch ayuda a identificar los buscadores defensivos).

9.4.1.

Acumular tiempo de penalización ahora trata a las tarjetas de penalización como penalizaciones separadas que se cumplen consecutivamente (como en hockey).

CAMBIOS CON IMPACTO INFRECUENTE

Los siguientes cambios son notables, pero no aparecerán en la mayoría de los partidos.

1.2.1.A.i.

El mínimo de jugadores necesario para continuar con un partido baja a 6 en el tiempo extra.

1.2.1.A.i.

Una excepción limitada fue agregada a la regla de derrota por mínimo de jugadores en caso de lesiones menores.

1.2.3.C.

La excepción al mínimo requisito de jugadores de la regla de género fue eliminada.

Otras reglas que se ajustaron debido a este cambio: 1.2.1.A.i., 1.2.3.C. [eliminada], 9.1.6.E.i. [eliminada]

3.3.3.A.ii.b.

Jugadores que tienen a un oponente legalmente rodeado en el suelo cuando el juego es detenido, en algunas circunstancias, tendrán permitido que elijan reanudar el juego de cualquier lado del jugador originalmente rodeado, y tendrán excepciones de iniciación de contacto especial al reanudar el juego.

3.7.1.B.

Cuando un partido es declarado suspendido, cualquiera de los balones sueltos son asignados a los equipos de acuerdo al juicio del árbitro principal sobre quien hubiese tenido dicha posesión.

Otras reglas que se ajustaron debido a este cambio: 3.7.2.

4.4.1.A.vi.

La interferencia a la tercera bludger puede negar la captura de la snitch.

4.4.4. [eliminada]

Los equipos ya no pueden renunciar a la captura legal de la snitch por ninguna razón.

7.2.2.A.i.

Cuando le guardiane defensore ataja un gol y el balón sale de los límites sin ser tocada por nadie más, el equipo ofensivo ingresará el balón a la cancha.

Otras reglas que se ajustaron debido a este cambio: 7.5.5.C.

7.4.1.

Retrasar el inicio del juego ahora se tomará como "retraso del juego".

8.2.1.N.

Le snitch runner que robé la escoba de un buscador no debe sostenerla luego de que el buscador haya sido desmontado, tampoco deberá tirarla a una distancia significativa.

9.1.4.F.

Una vez que se llama a un cambio de posesión de un bludger, dicho bludger no puede quemar a otros jugadores hasta que el cambio de posesión se haya completado.

Nota: Esto aplica a cambios de posesión en juego. Un llamado a un cambio de posesión inicia el procedimiento de cambio de posesión. Cambios de posesión por tarjetas de penalización y por interferencia a la tercera bludger no serán llamados hasta que el partido sea detenido. En esos casos, la regla 9.2.2. (Jugadas después de una falta) es la regla controladora.

9.4.1.

Las tarjetas rojas ya no eliminan otros tiempos de penalización de un jugador. Ahora se acumulan encima del tiempo de penalización preexistente de un jugador.

9.4.1.

El tiempo de penalización se pausa mientras un jugador está ilegalmente fuera antes de la zona de penalización, incluyendo si vuelve a dicha zona bajo no hay daño, no hay falta.

9.4.2.C.

Cuando un capitane portavoz recibe una "tarjeta de penalización a le capitane portavoz" mientras está en juego, este puede elegir en qué posición cumplirá la penalización.

Otras reglas que se ajustaron debido a este cambio: 9.2.3.

CAMBIOS EN PENALIZACIONES

Los siguientes cambios afectan primeramente a las penalizaciones por una acción ilegal, más que cambiar si es legal.

2.5.10.B.iii.

Las penalizaciones en la mayoría de los casos de joyería ilegal han sido reducidos a una expulsión.

5.5.1.

Un cambio de posesión de quaffle ha sido añadido a la penalización por interferencia a la tercera bludger.

5.5.1.B.iii.

El partido ahora debe ser detenido para adjudicar la interferencia a la tercera bludger.

CAMBIOS EN EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Los siguientes cambios afectan al equipamiento de los jugadores, incluyendo las escobas.

2.4.1.A.i.

El largo de una escoba ahora debe ser entre 98-102cm.

2.4.1.A.ii.

El diámetro externo del eje de la escoba ahora debe ser entre 25-35mm.

2.4.1.D.

Cintas y otros materiales reforzantes ya no son aplicables a las escobas, aparte de cinta para el agarre en un área de 20 cm. donde la mano normalmente agarraría.

2.5.5.F.

Gorras con líneas horizontales en cualquiera de los colores de las cuatro posiciones ya no pueden ser usadas.

CAMBIOS EN CUANTO A LA CANCHA Y EQUIPAMIENTO DE LA CANCHA

Los siguientes cambios afectan a los aros, balones y dimensiones de la cancha.

2.1.9.

La zona de penalización ahora es de 5,5x4mts.

2.2.2.

Una tolerancia de más/menos dos centímetros se ha añadido a las alturas de los aros.

Otras reglas que se ajustaron debido a este cambio: 2.2.3.

ACLARACIONES

Los siguientes ajustes son aclaraciones a reglas preexistentes.

1.3.4.C.ii.b.

El reemplazo de un jugador lesionado toma posesión de cualquier balón del cual el jugador lesionado hubiese tenido posesión al reiniciar.

2.1.8.

La descripción de la banca fue ajustada para clarificar.

3.3.2.E.

Los balones sin posesión que se estén moviendo mientras el juego esté detenido, y no están contemplados por 3.3.2.D., H, u otras reglas estarán permitidos a seguir moviéndose hasta que se detengan o salgan de los límites. Si se detienen y se vuelven a mover durante el juego detenido, deberán volver al lugar donde inicialmente se habían detenido.

3.3.3.A.iii.

Cuando un jugador de pie está con contacto con otro jugador cuando el juego es detenido, generalmente reanudarán dicho contacto para el reinicio.

6.1.7.

Un receptor es considerado indefenso mientras intenta atrapar un balón, incluso si no consigue la recepción.

6.1.7.

Un receptor indefenso en el aire mantiene su estado luego de intentar la recepción hasta que sus piernas hayan absorbido la carga del aterrizaje.

6.1.7.

Añadida la guía sobre el contacto entre dos receptores indefensos.

6.2.3.D.

Una excepción explícita a la regla que impide despegar el pie durante una carga fue añadida por contacto que ocurre durante un salto para lanzar un balón.

7.1.2.B.

Jugadores no-golpeadores pueden moverse en el trayecto de las bludgers activas oponentes (pero no propulsarlas).

Otras reglas ajustadas debido a este cambio: 5.4.2.B.ii.

7.4.2.B.

Un balón es considerado que ha cruzado una línea de restricción cuando el balón, o la persona en su posesión, cruza completamente la línea.

7.5.3.E.

Los jugadores pueden legalmente salir de los límites intentando prevenir que un balón salga de la cancha.

7.5.5.C.i.

Cuando una quaffle sin posesión (incluso si es sostenida por dos o más jugadores) sale de los límites debido a estar en contacto con un jugador fuera de los límites, ese jugador que está fuera de los límites debe tomarse como el último jugador que tocó la quaffle.

8.3.3.C.

Una captura de snitch puede ser negada debido a una violación de los hándicaps de snitch si, y sólo si, la violación constituye un mayor incumplimiento de reglas ante el equipo que no realizó la captura.

9.1.4.A.i.

Añadida la guía para detener generalmente el partido cuando más de un balón es parte de un cambio de posesión.

9.3.5.

Añadidas las instrucciones para penalizaciones hacia el buscador durante la inactividad de buscadores.

9.4.3.C.i.

Cuando un jugador abandona la zona de penalización antes por una razonable pero errónea creencia de que su tiempo de penalización se completó, y vuelve sin interactuar con el juego, no debe ser penalizado por su salida.

NUEVOS TÉRMINOS DEFINIDOS

Definiciones han sido agregadas al Apéndice A para los siguientes términos. Estas definiciones no tienen relación con otros cambios listados en el registro de cambios.

Atroz.

Flagrantemente incorrecto.

Aros del oponente.

Los aros que un equipo ataca.

CAMBIOS TÉCNICOS

Los siguientes cambios son técnicos en naturaleza, y deben tener extremadamente limitado o ningún impacto en el juego.

1.2.2.A.

Le guardiane ha sido redefinido como una forma especial de cazador.

Otras reglas que se ajustaron debido a este cambio: 5.4.2.B., 5.6.3.C.i., 6.1.1.A., 6.1.2.B.i., 6.4.1., 7.1.2.B.i.a., 7.1.4.ii., 7.4.1.B., 7.4.1.D.ii.a.1., 7.4.1.E., 7.5.2.E.ii., 7.5.5.C.ii., 9.4.2.B.

Definiciones del Apéndice A que se ajustaron debido a este cambio: Cazadore, Guardiane, Buscadore, Quaffle.

3.7.1.A.

Las razones técnicas que permiten suspender un partida se han expandido.

10.1.5.

Le árbitro de snitch está específicamente asignado a observar las salidas en falso en "Escobas arriba", y puede utilizar un silbato para detener el juego si una salida en falso toma lugar. Esto todavía aplica cuando le árbitro de snitch no está sirviendo de árbitro asistente durante la inactividad de los buscadores.

CAMBIOS EN PALABRAS

Los siguientes son cambios menores en palabras que no tienen impacto en el juego y no tienen relación con otros cambios.

Dentro del reglamento

Todas las instancias de la palabra "torneo" han sido cambiadas a "evento".

Dentro del reglamento

Todos los paréntesis referidos a las medidas del sistema imperial han sido removidas.

4.3.1.B.

"Este girado de forma que" ha sido cambiado a "esté girado de tal forma que".

6.1.9.

"Plano derecho de 180 grados" ha cambiado a "plano llano".

REGLAS MOVIDAS

Las siguientes reglas fueron movidas dentro del reglamento, sin relación con algún otro cambio. Las reglas en sí no fueron cambiadas fuera de su ubicación.

8.2. & 8.3

8.2. y 8.3. cambiaron lugar en el reglamento (8.2. es la anterior 8.3. y viceversa).